

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini telah berkembang sangat pesat, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat merupakan salah satu tujuan penting. Dengan menggunakan teknologi, kita dapat bertukar informasi dengan lebih mudah dan cepat, sehingga teknologi informasi membawa peran penting bagi kehidupan masyarakat sehari-hari, salah satunya dalam bidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, sekolah merupakan salah satu tempat efektif untuk mentransformasikan ilmu dan sebagai sarana pendidikan siswa. Disini siswa mendapat tambahan ilmu pengetahuan dan pembinaan sikap atau kepribadian. Setiap sekolah pasti mempunyai keinginan untuk menghasilkan siswa-siswa yang berprestasi, siswa berprestasi dapat didefinisikan sebagai siswa yang memiliki potensi dalam bidang akademik ataupun non akademik.

Lomba Kompetensi Siswa (LKS) merupakan kompetisi tahunan antar siswa pada jenjang SMK sesuai bidang keahlian yang diajarkan pada SMK Peserta, SMKN 1 Negeri Katon merupakan salah satu sekolah yang setiap tahun nya mengikuti lomba kompetensi siswa di tingkat kabupaten maupun provinsi. Untuk itu pihak sekolah SMKN 1 Negeri Katon diharuskan untuk menyiapkan beberapa siswa untuk mengikuti setiap perlombaan yang di adakan, sehingga diperlukan adanya seleksi pemilihan siswa terbaik untuk ditetapkan sebagai peserta yang akan mewakili sekolah pada perlombaan.

Dalam proses seleksi tentu saja diperlukan beberapa kriteria yang harus dimiliki oleh para siswa, kriteria penilaian yang akan dipakai disini adalah nilai dari mata pelajaran kejuruan pada setiap jurusan dan juga nilai absensi siswa pada semester sebelumnya, karena banyaknya siswa yang harus di seleksi maka hal itu menyulitkan pihak sekolah dalam menentukan siswa mana yang akan menjadi perwakilan dalam lomba LKS, karena permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan untuk membantu dalam pemilihan peserta lomba dengan menggunakan metode *fuzzy SAW (Simple Addictive Weighting)*,

karena metode ini digunakan untuk mencari alternatif terbaik berdasarkan kriteria dan bobot yang sudah ditentukan, sehingga keputusan yang diambil dapat lebih objektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Peserta Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Menggunakan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*) Di SMKN 1 Negeri Katon Berbasis Android”.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan-batasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Negeri Katon dengan menggunakan data para siswa disana.
2. Sistem ini dibuat untuk membantu pihak sekolah SMKN 1 Negeri Katon dalam menentukan siswa yang akan mewakili sekolah dalam perlombaan LKS.
3. Metode yang digunakan adalah metode *fuzzy SAW (Simple Additive Weighting)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari beberapa uraian latar belakang sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan merancang aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan calon peserta lomba LKS menggunakan metode *fuzzy SAW (Simple Additive Weighting)* yang dapat membantu pihak sekolah dalam memilih calon peserta lomba.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Dapat mempermudah pihak SMKN 1 Negeri Katon dalam memilih calon peserta lomba kompetensi siswa terbaik sesuai dengan kriteria penilaian yang ditentukan oleh pihak sekolah.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

1. Bagian awal ini berisi halaman judul, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan kerangka pikir yaitu bagaimana penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai pustaka yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas tentang mengenai hasil rancangan system yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dan bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran – lampiran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN