

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PEMAIN
TIM ESPORTS MENGGUNAKAN METODE SAW PADA
PT BFAUNDATION DIGITAL OLAHRAGA**



Diajukan Oleh:

- 1. GILANG FIERI ARMADHAN D PUTRA / 011180208**
- 2. HERDI PRASETIADIL / 011180165**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2025

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PEMAIN
TIM ESPORTS MENGGUNAKAN METODE SAW PADA
PT BFAUNDATION DIGITAL OLAHRAGA**



Diajukan Oleh:

- 1. GILANG FIERI ARMADHAN D PUTRA / 011180208**
- 2. HERDI PRASETIADIL / 011180165**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2025

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. GILANG FIERI ARMADHAN D PUTRA /011180208
2. HERDI PRASETIADIL / 011180165

PROGRAM STUDI : INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

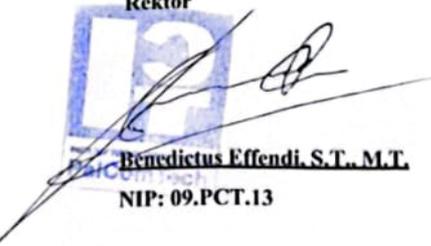
JUDUL : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PEMILIHAN PEMAIN TIM ESPORTS
MENGUNAKAN METODE SAW PADA PT
BFAUNDATION DIGITAL OLAHRAGA

Tanggal : 24 Februari 2025

Pembimbing


Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0217108001

Mengetahui,
Rektor


Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

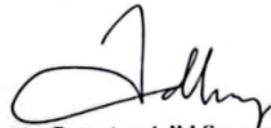
NAMA/NPM : 1. GILANG FIERI ARMADHAN D PUTRA /011180208
2. HERDI PRASETIADIL /011180165
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PEMILIHAN PEMAIN TIM ESPORTS
MENGUNAKAN METODE SAW PADA PT
BFOUNDATION DIGITAL OLAHRAGA

Tanggal:

Tanggal:

Penguji 1

Penguji 2



Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN: 022448203



Andri Saputra, S.Kom., M.Kom

NIDN: 0216098801

Menyetujui,

Rektor



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO

**“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan,
menyelesaikan dengan penuh Kebahagiaan “**

- (Anis Setiyani) –

**“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik- baik
pelindung”**

- (QS Ali Imran:173) -

“Kehidupan dunia hanyalah kesenangan yang memperdaya”

-(QS Ali Imran:185)_

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

-(QS Ghafir : 44)-

Kupersembahkan kepada:

- **Orang Tua Kami tercinta yang selalu mendoakan dalam setiap langkahku.**
- **Saudara – saudara kami yang tersayang.**
- **Keluarga Besarku**
- **Seluruh guru dan dosenku**
- **Sahabat-sahabat seperjuangan ku**
- **Almamaterku tercinta**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul **“Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Tim Esports Menggunakan Metode SAW Pada PT BFoundation Digital Olahraga”** ini dengan baik.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian dari syarat- syarat guna mencapai gelar sarjana komputer. Dalam penulisan skripsi ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak akademik, keluarga, maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat dari Allah SWT.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membimbing dengan sungguh-sungguh. Ucapan terima kasih ditujukan kepada

1. Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.,
2. Kepada Ketua Program Studi Informatika Bapak D Tri Octafian, M.Kom.,
3. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.,
4. Beserta dosen dan staff Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech
5. Kepada Komisaris PT. BFoundation Digital Olahraga Bapak Ibrahim beserta Staff dan Jajarannya,
6. Beserta analis Team Esports Bapak Muhammad Ihsan Hazizi,
7. Kepada orang tua, seluruh keluarga, teman-teman seperjuangan, dan orang terkasih

Yang telah memberikan dorongan semangat moral selama pendidikan dan penyusunan Skripsi ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca. Penulis sadari bahwa laporan Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
HALAMAN LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Ruang Lingkup.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1. Bagi Penulis.....	6
1.5.2. Bagi Perusahaan.....	6
1.5.3. Bagi Akademik.....	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1. Profil Perusahaan.....	9
2.1.1. Sejarah Perusahaan.....	9
2.1.2. Visi dan Misi.....	9
2.1.3. Struktur Organisasi.....	10
2.1.4. Tugas dan Wewenang.....	11
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	
3.1. Landasan Teori.....	16
3.1.1. Game Online.....	16
3.1.2. Esports.....	16

3.1.3.	Mobile Legend Bang - Bang	17
3.1.4.	Sistem Pendukung Keputusan.....	17
3.1.5.	Simple Additive Weighting	18
3.1.6.	Database	18
3.1.7.	Website.....	19
3.1.8.	Metode Simple additive Weighting (SAW).....	19
3.2.	Penelitian Terdahulu.....	20

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	23
4.1.1.	Lokasi Penelitian	23
4.1.2.	Waktu Penelitian	23
4.2.	Jenis Data	23
4.2.1.	Data Primer	23
4.2.2.	Data Sekunder	24
4.3.	Teknik Pengumpulan Data	24
4.3.1.	Observasi.....	24
4.3.2.	Wawancara.....	24
4.3.3.	Dokumentasi.....	25
4.3.4.	Studi Pustaka.....	25
4.3.5.	Metode Proptotype	25
4.4.	Alat dan Teknik Pengembangan Sistem.....	27
4.4.1.	Flowchart.....	27
4.4.2.	Data Flow Diagram (DFD)	30
4.4.3.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	31
4.4.4.	Teknik Pengembangan Sistem	32

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1.	Hasil dan Pembahasan.....	34
5.1.1.	Analisa Kebutuhan.....	34
5.1.1.1.	Kebutuhan Pengguna	34
5.1.1.2.	Kebutuhan Hardware	35
5.1.1.3.	Kebutuhan Software	35
5.1.1.4.	Data Alternatif.....	36
5.1.1.5.	Data Kriteria	36
5.1.2.	Membuat prototype	37
5.1.2.1.	Use Case Diagram.....	37

5.1.2.2.	Activity Diagram	40
5.1.2.3.	Sequence Diagram	49
5.1.2.4.	Class Diagram.....	55
5.1.2.5.	Desain Database.....	56
5.1.2.6.	Desain Tampilan	58
5.1.3.	Pengkodean sistem.....	65
5.1.4.	Pengujian Sistem.....	72
5.1.4.1.	Pengujian Black Box Testing	72
5.1.4.2.	Perhitungan SAW	79
5.1.4.3.	Pengujian Akurasi	87
BAB VI PENUTUP		
6.1.	Kesimpulan.....	89
6.2.	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....		xvi
HALAMAN LAMPIRAN		xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	11
Gambar 5.1. <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 5.2. <i>Activity Diagram</i> login	40
Gambar 5.3. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data <i>User</i>	42
Gambar 5.4. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Kriteria	44
Gambar 5.5. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Alternatif	46
Gambar 5.6. <i>Activity Diagram</i> Perhitungan	48
Gambar 5.7. <i>Activity Diagram</i> Logout	49
Gambar 5.8. <i>Sequence Diagram</i> Login	50
Gambar 5.9. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>User</i>	51
Gambar 5.10. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kriteria	52
Gambar 5.11. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Alternatif	53
Gambar 5.12. <i>Sequence Diagram</i> Perhitungan	54
Gambar 5.13. <i>Sequence Diagram</i> Logout	55
Gambar 5.14. <i>Class Diagram</i>	56
Gambar 5.15. Desain Tampilan Login.....	59
Gambar 5.16. Desain Tampilan <i>Home</i>	59
Gambar 5.17. Desain Tampilan <i>User</i>	60
Gambar 5.18 Desain Tampilan Tambah <i>User</i>	60
Gambar 5.19 Desain Tampilan Edit <i>User</i>	61
Gambar 5.20. Desain Tampilan Kriteria	61
Gambar 5.21. Desain Tampilan Tambah Kriteria	62
Gambar 5.22. Desain Tampilan Edit Kriteria.....	63

Gambar 5.23. Desain Tampilan Alternatif	63
Gambar 5.24. Desain Tampilan Tambah Alternatif.....	64
Gambar 5.25. Desain Tampilan Edit Alternatif	64
Gambar 5.26. Desain Tampilan Perhitungan	65
Gambar 5.27. Implementasi Halaman Login.....	66
Gambar 5.28 Implementasi Halaman Home.....	66
Gambar 5.29 Implementasi Halaman User.....	67
Gambar 5.30. Implementasi Halaman Tambah User	67
Gambar 5.31. Implementasi Halaman Edit User	68
Gambar 5.32. Implementasi Halaman Kriteria	69
Gambar 5.33. Implementasi Halaman Sub Kriteria	69
Gambar 5.34. Implementasi Halaman Alternatif	71
Gambar 5.35. Implementasi Halaman Perhitungan	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. PenelitianTerdahulu.....	20
Tabel 4.1. Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 4.2. Simbol Simbol Flowchart	27
Tabel 4.3. Simbol Enity Relationship Diagram (ERD)	30
Tabel 5.1. Kebutuhan admin dan <i>user</i>	35
Tabel 5.2 Nama-nama Alternatif.....	36
Tabel 5.3 Nama Kriteria.....	36
Tabel 5.4. Keterangan Aktor.....	38
Tabel 5.5. Keterangan <i>Use Case</i>	38
Tabel 5.6. Tabel Akun.....	57
Tabel 5.7. Tabel Kriteria	58
Tabel 5.8. Tabel Nilai.....	58
Tabel 5.9. Pengujian Halaman <i>Login</i>	72
Tabel 5.10. Pengujian Halaman Data Kriteria	73
Tabel 5.11. Pengujian Halaman Tambah Data Kriteria.....	73
Tabel 5.12. Pengujian Halaman Edit Data Kriteria.....	74
Tabel 5.13. Pengujian Halaman Alternatif.....	75
Tabel 5.14. Pengujian Halaman Tambah Data Alternatif.....	75
Tabel 5.15. Pengujian Halaman Edit Data Alternatif.....	76
Tabel 5.16. Pengujian Halaman Perhitungan	76
Tabel 5.17. Pengujian Halaman <i>User</i>	77

Tabel 5.18. Pengujian Halaman Tambah Data <i>User</i>	77
Tabel 5.19. Pengujian Halaman Edit Data <i>User</i>	78
Tabel 5.20. Pengujian Halaman Edit Profil.....	78
Tabel 5.21. Kriteria.....	79
Tabel 5.22. Alternatif.....	81
Tabel 5.23. Nilai Alternatif.....	82
Tabel 5.24. Hasil Perangkingan.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

Gilang Fieri Armadhan D Putra, Herdi Prasetiadil. *Decision Support System for Selecting Esports Team Players Using the SAW Method at PT. BFoundation Digital Olahraga*

PT. BFoundation Digital Olahraga faces challenges in the player selection process for its esports teams, which is still conducted manually. Prospective players fill out registration forms via Google Forms, and the data is processed using spreadsheets based on the players' roles. Management also schedules matches between prospective players to evaluate their gameplay performance. The gameplay evaluation results are then analyzed manually using Microsoft Excel, which is time-consuming and inefficient. This study aims to develop a decision support system based on the Simple Additive Weighting (SAW) method to simplify and streamline the esports player selection process. The SAW method is employed to assign weights to selection criteria, resulting in a more structured, objective, and efficient selection process. Data for the study were collected through observation, interviews, documentation, and literature review. The system was developed using the prototyping method to ensure it meets user requirements. The results show that the decision support system based on SAW can expedite and improve the accuracy of player selection, both in calculations and rankings.

Keywords: *Decision Support System, SAW, Esports Player Selection*

ABSTRAK

GILANG FIERI ARMADHAN D PUTRA, HERDI PRASETIADIL. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Tim Esports Menggunakan Metode SAW pada PT. BFoundation Digital Olahraga.

Salah satu masalah yang masih dihadapi dalam proses seleksi team esport PT. BFoundation Digital Olahraga adalah masih menggunakan metode manual seperti dalam proses seleksi pemain esports. Calon pemain mengisi formulir pendaftaran melalui Google Form, kemudian data tersebut diolah secara manual menggunakan spreadsheet sesuai dengan peran (role) calon pemain. Selanjutnya, manajemen menjadwalkan pertandingan antar calon pemain untuk menilai performa mereka dalam permainan. Hasil evaluasi gameplay calon pemain kemudian diinput dan dianalisis menggunakan Microsoft Excel. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem pendukung keputusan yang dapat mempermudah proses pemilihan pemain tim esports di PT. BFoundation Digital Olahraga. Sistem ini menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW), yang melibatkan pembobotan terhadap kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Dengan metode SAW, proses seleksi pemain menjadi lebih terstruktur, objektif, dan efisien. Metode yang kami gunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan cara Observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Metode perhitungan yang kami gunakan yaitu metode SAW (Simple Additive Weighting) dan metode pengembangannya dengan metode Prototype. Hasil penelitian dengan adanya sistem tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam menentukan pemilihan pemain esports, baik dalam perhitungan maupun perangnya.

Kata Kunci: Sistem Pendukung Keputusan, SAW, Pemilihan Pemain Esports.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kustiawan & Utomo, (2019) *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. *Game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *game online* tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Sementara menurut Harun & Arsyad (2020), *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan. Pengertian *game* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network* (LAN). *Game online* merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*. *Game* ini juga memiliki berbagai genre seperti *action*, *Role Playing Game* (RPG),

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), ataupun *Sport*.

Pada saat ini *Game online* dikategorikan industri *esports* yang dimana perusahaan atau klub berpartisipasi dalam kompetisi video gaming terorganisir terutama *online*. Banyak pemain bekerja sama untuk bersaing melawan tim lawan dengan tujuan bersama untuk memenangkan kompetisi.

Menurut Kurniawan (2019) *Esports* adalah singkatan dari *electronic sports* atau olahraga elektronik yang merupakan kompetisi permainan video yang dimainkan secara berkelompok. Olahraga elektronik dapat dianggap sebagai olahraga karena menggabungkan kemampuan seperti koordinasi, ketangkasan, kecepatan, reaksi dan pemahaman taktis. *Esports* atau olahraga elektronik di Indonesia telah diresmikan oleh pemerintah menjadi salah satu cabang olahraga yang sangat diminati oleh anak-anak hingga orang dewasa, *esports* di Indonesia juga memiliki organisasi resmi dari pemerintah yang disebut dengan PBESI atau dikenal dengan Pengurus Besar *Esports* Seluruh Indonesia.

Di Indonesia *esports* telah menjadi salah satu cabang olahraga yang berkompetisi dan diselenggarakan secara Internasional maupun Nasional seperti Pesta Olahraga Asia Tenggara (SEA GAMES) di Filipina pada Tahun 2019, Pekan Olahraga Nasional (PON) XX Tahun 2021 di Papua dan Festival Olahraga Nasional (FORNAS) di Palembang Tahun 2022. Beberapa jenis game *esports*, diantaranya *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *PvP (Player versus Player)*, *RTS (Real-Time Strategy)*, *RPG (Role-Playing Game)* dan *FPS (First Person Shooter)*.

Mobile legends bang-bang merupakan *Game Online multiplayer game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 Juli 2016. *Game Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam *Game Online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile Legends Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (*Role-Playing Game*), karena kita juga harus menaikan level untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam Mobile Legends Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) Mobile Legends Bang- Bang biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang pahlawan. Masing-masing orang dari tim yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di pertandingan selanjutnya.

Didalam sistem manajemen PT. BFoundation Digital Olahraga masih menggunakan cara manual yaitu dimana para calon pemain mengisi *form* pendaftaran dalam bentuk *Google Form*, kemudian manajemen mengolah data tersebut di *spreadsheet* sesuai *role* calon pemain.. Manajemen akan menjadwalkan semua calon pemain untuk bertanding dengan sesama calon pemain lainnya agar tim manajemen dapat menilai kinerja calon pemain dalam game tersebut serta akan menilai dan menginput hasil dari cara bermain (*gameplay*) calon pemain ke dalam *Microsoft excel*. Didalam sistem

recruitment ini masih memiliki kelemahan dalam perhitungan nilai secara manual dan sulit untuk dikelola maka dari itu penulis memberikan solusi kepada perusahaan menggunakan Sistem Pendukung Keputusan (SPK).

Menurut Veronika (2019) SPK adalah suatu sistem informasi yang spesifik yang ditujukan untuk membantu manajemen dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan persoalan yang bersifat semi terstruktur secara efektif dan efisien, serta tidak menggantikan fungsi pengambil keputusan dalam membuat keputusan.

Salah satu metode Sistem Pendukung Keputusan adalah Metode SAW, Simple Additive Weighting (SAW) merupakan salah satu metode evaluasi multi-kriteria yang sangat sederhana, alami dan paling sering digunakan untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut menjelaskan bahwa untuk mengintegrasikan nilai dan bobot kriteria ke dalam satu parameter. Pada metode SAW menggunakan kriteria evaluasi maksimalisasi, dan kriteria evaluasi minimalisasi harus dikonversikan menjadi maksimal dengan menggunakan persamaan masing-masing sebelum diterapkan. Rizka.A (2023).

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode SAW untuk menentukan pemain terbaik, seperti hasil penelitian dari Wicaksono (2022) bahwa metode SAW yang diterapkan Sistem ini dapat memberikan informasi penilaian pemain kepada pelatih dan manajemen *team esports* dengan lebih cepat dan akurat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Tim Esports Menggunakan Metode SAW Pada PT. BFoundation Digital Olahraga Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimana membangun sistem pendukung keputusan pemilihan pemain pada PT. BFoundation Digital Olahraga tim Esports menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW).

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memastikan pembahasan dalam penelitian ini agar terarah dan sesuai dengan judul, maka batasan masalah yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di PT BFoundation Digital Olahraga, berlokasi di Palembang.
2. Hak akses pada sistem yang dirancang yaitu pihak manajemen perusahaan PT BFoundation Digital Olahraga
3. Metode yang digunakan untuk perhitungan adalah *Simple Additive Weighting* (SAW).
4. Kriteria pembobotan yang digunakan yaitu kriteria Micro, Macro, Communication, Metality, Personality, Outgame.

5. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sistem pendukung keputusan ini adalah Membuat aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan pemain tim *esports* menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) berbasis *Website*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penulisan Skripsi ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat penelitian Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh bagi penulis dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Mengasah kemampuan penulis dalam melakukan penelitian, analisis data, dan membuat kesimpulan yang valid.
2. Memberikan manfaat berupa bertambahnya ilmu pengetahuan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat yang diperoleh bagi perusahaan dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Membantu perusahaan untuk mempermudah pemilihan calon pemain tim *esports*.
2. Membantu mengurangi kesalahan data saat pemilihan calon pemain tim *esports*

3. Mempermudah manajemen untuk menilai calon pemain tim esports.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Manfaat yang diperoleh bagi Akademik dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan akademik tentang pemilihan pemain Tim Esports.
2. Memberikan sumbangsih kepada mahasiswa sebagai bahan akademik untuk penelitian selanjutnya di bidang pemilihan pemain tim esports.
3. Memberikan kesempatan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dalam bidang pemilihan pemain Tim Esports.

1.6 Sistematik Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Gambaran umum perusahaan memuat uraian tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta uraian tugas dan wewenang masing- masing divisi/departemen pada tempat riset dilakukan.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tentang penjelasan teori-teori terkait yang mendukung saat proses pembuatan laporan skripsi dan hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB VI METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengembang sistem, dan teknik pengujian sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil yang diperoleh dari riset yang dilakukan dan pembahasan dengan perencanaan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Penutup memuat kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab- bab sebelumnya dan juga akan dibahas saran yang diberikan penulis kepada penelitian selanjutnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

PT BFoundation Digital Olahraga adalah perusahaan yang berjalan di Aktivitas pengembangan video *game* dan promotor kegiatan olahraga. PT BFoundation Digital Olahraga memiliki cabang perusahaan di Palembang yang berlokasi di Jalan Mayor Zen Lorong Perintis RT 020 RW 004 No 75, Sei Selincah, Kalidoni.

PT BFoundation Digital Olahraga didirikan dan mulai beroperasi pada tanggal 27 Mei 2024 dalam perkembangannya beroperasi di Industri *esports*, perusahaan kemudian dikuatkan eksistensinya sesuai dengan bertumbuhnya industri *esports* di Indonesia. Akhirnya PT BFoundation Digital Olahraga juga membuka peluang usaha lain di Media & *Event Organizer*. Salah satu keunggulan PT BFoundation Digital Olahraga adalah tim *esports*nya selalu memberikan prestasi gemilang di skala local, nasional maupun internasional.

2.1.2 Visi Dan Misi

a. Visi PT. BFoundation Digital Olahraga

Terwujudnya PT BFoundation Digital Olahraga sebagai salah satu tim *esports* yang berprestasi dan disegani di bidang *esports* nasional dan bisa mewakili Indonesia dalam ajang pertandingan *Esports* internasional

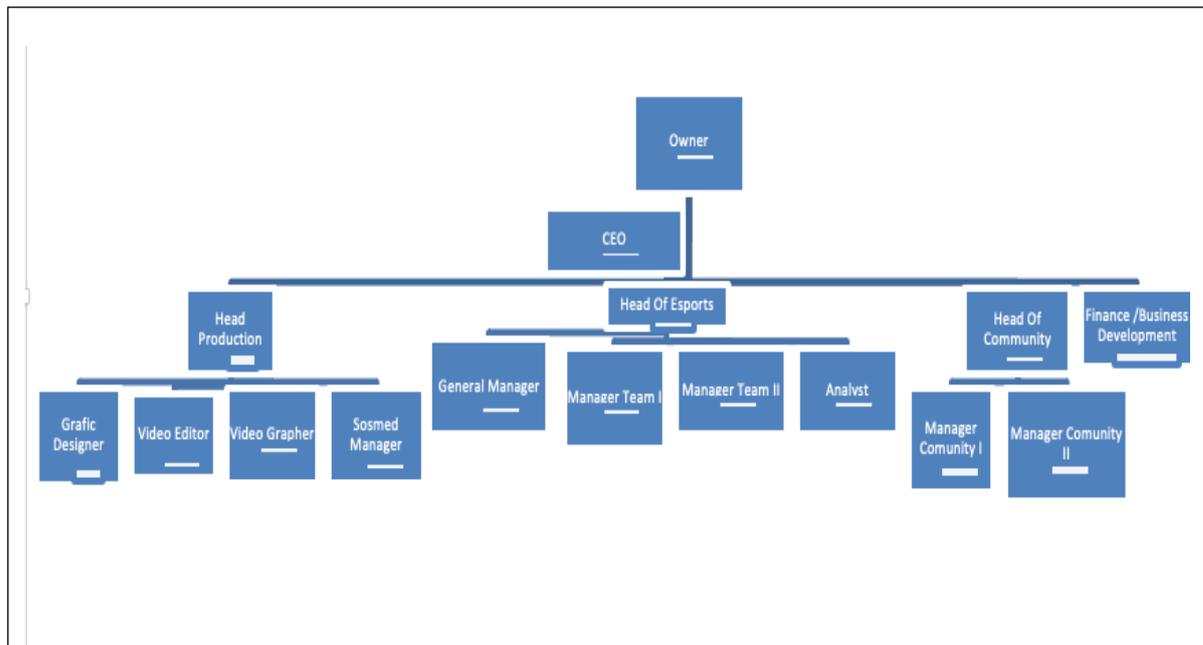
b. Misi PT. BFoundation Digital Olahraga

1. Berkomitmen untuk menciptakan budaya kerja inklusif, dimana tim anggota saling mendukung dan memotivasi satu sama lain
2. Bertujuan untuk menjadi platform bagi para pemain *esports* berbakat untuk mengembangkan kemampuannya potensi penuh
3. Mengupayakan keunggulan dalam kompetensi *esports* di berbagai level, mulai dari local hingga turnamen internasional
4. Berkomitmen untuk terhubung dengan komunitas dan penggemar *esports* kami
5. Jalin kemitraan strategis dengan merek dan sponsor yang ada relevan dengan *esports*

2.1.3 Struktur Organisasi

Berikut merupakan Struktur Organisasi dapat dilihat pada Gambar

2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.4 Tugas Dan Wewenang

Uraian tugas masing – masing jabatan sebagai berikut :

1) Owner :

Seorang owner atau pemilik perusahaan memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola bisnisnya. Tugas tersebut mencakup pengambilan keputusan strategis, perencanaan keuangan, dan pengembangan strategi pemasaran yang efektif.

2) CEO

CEO punya tugas yang sangat banyak. Ia memimpin perusahaan, mengelola alur aktivitas kerja, membuat keputusan untuk perusahaan, memantau operasional perusahaan, mengatur relasi dengan klien, melakukan penjualan, mengadakan rapat, hingga mengayomi seluruh karyawan dalam perusahaan.

3) Head Production

Bertanggung jawab dan mengkoordinir serta memastikan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan proses produksi mulai dari persiapan sampai selesai.

4) Grafic Desainer

Tugas Graphic Designer adalah membuat grafik visual menggunakan perangkat lunak komputer atau dengan tangan, untuk mengkomunikasikan pesan tertentu secara efektif kepada audiens yang dituju.

5) Video Editor

Memilih gambar-gambar yang dibutuhkan, memberikan efek dan manipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih menarik dan terhindar dari gambar-gambar yang mengganggu jalannya cerita. Membuat informasi teks atau keterangan lain yang berhubungan sama materi video.

6) Video Grafher

Videographer bertanggung jawab untuk mengoperasikan kamera film atau video untuk merekam gambar di film, video maupun media penyimpan komputer.

7) Photo Grafer

- Mengambil gambar untuk barang yang dicetak atau barang pameran.
- Mengabadikan peristiwa.

- Mengirimkan pesan kepada masyarakat melalui gambar atau objek yang di foto.
- Meningkatkan kepedulian dan menuturkan kisah yang tidak muncul ke permukaan.

8) Sosmed Manager

Tugas utama Social Media Manager adalah mengelola sosial media, atau orang yang mengelola sosial media

9) Head Of Esports

Inspirasikan tim untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan, berikan arahan serta motivasi untuk peningkatan kinerja tim, kembangkan potensi anggota manajemen melalui dukungan dan tumbuh berkembang secara *professional*.

10) General Manager

Memberikan arahan serta tujuan untuk peningkatan kinerja tim, mengawasi proses perekrutan maupun pelatihan yang efektif dan melatih manajer tingkat amatir untuk mencapai target prestasi.

11) Manager Team

Mengelola semua aspek yang berkaitan dengan kehidupan tim esports, mengelola strategi untuk tim esports dan meningkatkan keterlibatan penggemar maupun komunitas.

12) Coach

Pelatih mempunyai tugas sebagai perencana, pemimpin, teman, pembimbing, dan pengontrol program latihan. Sedangkan atlet

mempunyai tugas melakukan latihan sesuai program yang telah ditentukan pelatih. Pelatih adalah orang penting di balik kesuksesan prestasi seorang atlet.

13) Analyst

Tugas mereka tentunya adalah membina dan membimbing para pemain. Coach akan memberikan masukan sesuai dengan kemampuan para pemain, memberikan petunjuk strategi di dalam permainan, memberikan motivasi, dan lain sebagainya. Di zaman modern ini, coach sendiri sudah mulai terbagi menjadi beberapa peran, seperti head coach, draft coach, strategic coach, hingga psikolog.

14) Head Of Community

Mengawasi strategi pengembangan pemain komunitas, meningkatkan performa akademik pemain secara signifikan dan membimbing pemain komunitas untuk mencapai potensi maksimal.

15) Manager Community

Tanggung jawab untuk membangun, mengelola, dan memelihara komunitas online untuk suatu merek, produk, atau layanan. Mereka bekerja untuk memastikan bahwa komunitas tersebut tetap aktif, terlibat, dan positif.

16) Finance

Para profesional finance berperan penting dalam memastikan kelancaran operasi organisasi, mulai dari mengelola arus kas, mengalokasikan sumber daya keuangan, hingga meminimalisir risiko

keuangan.

17) Business Development

bertanggung jawab mengembangkan pertumbuhan bisnis.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori

3.1.1 Game Online

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet berdasarkan Kustiawan & Utomo, (2019). *Game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *game online* tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama (Firdaus, 2018).

3.1.2 Esports

Menurut Audi (2019) menjelaskan bahwa *Esports* atau electronic *Esports* adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. Pertiwi (2020) mengutarakan bahwa Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *Esports*, E-

Sports, electronic sports, atau pro gaming di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Wahyudi (2019) lebih lanjut juga menegaskan bahwa Esports merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus.

3.1.3 Mobile Legend Bang - Bang

Menurut Wicaksono (2022) Mobile legends bang-bang adalah *game online multiplayer* game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game Mobile Legends Bang Bang termasuk dalam *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Secara harafiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*.

3.1.4 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Anggun (2020), karakteristik dari sistem pendukung keputusan adalah sebagai berikut:

1. Mendukung pengambil keputusan untuk membahas masalah-masalah terstruktur, semi struktur dan tidak terstruktur.
2. Mendukung proses pengambilan keputusan untuk semua level manajemen.
3. Mendukung proses pengambilan keputusan untuk individu maupun

kelompok.

- 4 Mendukung keputusan yang saling ketergantungan dan berurutan.
- 5 Mendukung semua tahapan dalam proses pengambilan keputusan yang terdiri dari kecerdasan, desain, pilihan, serta implementasi.
- 6 Mendukung berbagai proses dan gaya pengambilan keputusan yang Dilakukan.
7. Proses pengambilan keputusan yang fleksibel yang dalam memecahkan masalah yang terjadi
8. Kenyamanan SPK adalah sistem berbasis model yang terdiri dari prosedur-prosedur dalam pemrosesan data beserta pertimbangan-pertimbangannya, guna membantu manajer mengambil keputusan.

3.1.5 Simple Additive Weighting (SAW)

Menurut Syahrudin (2022) Simple Additive Weighting (SAW) Strategi pembobotan dasar, juga disebut Teknik pembobotan berbobot, memiliki gagasan mendasar untuk mengamati jumlah skor presentasi berbobot untuk setiap opsi di semua *ascribe*.

3.1.6 Database

Menurut Rachmadi (2020) *database* adalah kumpulan data dalam bentuk *file/tabel/arsip* yang saling berhubungan dan tersimpan dalam penyimpanan elektronik untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan peroganisian data sesuai tujuan.

3.1.7 Website

Menurut Bekti dalam penelitian Tabrani (2021) *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, gif, animasi, suara, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

3.1.8 Metode Simple Additive Weighting (SAW)

Pada pengujian metode SAW penulis menguji dan memeriksa hasil perhitungan yang dilakukan oleh sistem, apakah hasil perhitungan sistem sama dengan hasil perhitungan yang dilakukan secara manual. Adapun penjabaran perhitungan metode SAW sebagai berikut.

1. Menentukan kriteria yang akan digunakan.
2. Menentukan bobot preferensi untuk setiap kriteria.
3. Menentukan Nilai Alternatif
4. Menghitung normalisasi alternatif.
5. Perangkingan

3.2 Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa jurnal terkait dengan penelitian sebagai referensi digunakan penulis dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1.	Sistem Pendukung Keputusan pemilihan terbaik team esports divisi game mobile legend bang-bang menggunakan metode SAW - Topsis.	Hadi Prasetyo Wicaksono, Iman Sapugu (2022)	Sistem ini dapat memberikan informasi penilaian pemain kepada pelatih dan manajemen team X-Gate Esport dengan lebih cepat dan akurat.
2.	Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Sepak Bola U-17	Vebrianus Suni , Yoseph P.K.	Dengan adanya sistem pendukung keputusan ini,

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
	Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Studi Kasus : Persatuan Sepak Bola Kefamenanu (PSKN)	Kelen, Siprianus S. Manek (2024)	dapat mempermudah seorang user atau dalam hal ini adalah pelatih dalam memilih pemain usia 17 tahun (U-17) yang dijadikan sebagai alternatif. Sehingga pelatih dapat memilih pemain-pemain yang sesuai dengan perbandingan kriteria yang telah ditentukan oleh pelatih.

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
3.	Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Pemain Terbaik Dalam Satu Musim Kompetisi Sepakbola Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting	Hendra Gunawan, Sugih Alamsyah (2019)	Hasil penelitian ini dapat membantu, penyelenggara dalam menentukan pemain maupun klub terbaik dalam suatu kompetisi.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi & Waktu Penelitian

4.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kantor cabang PT BFoundation Digital Olahraga yang beralamat di Jl May Zen Lr. Perintis Sei.Selincih, Kalidoni, Palembang, Sumatera Selatan.

4.1.2 Waktu Penelitian

Jadwal Penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1. Jadwal Penelitian

Kegiatan Pengumpulan Data	Bulan Ke-																		
	Agustus			September				Oktober				November				Desember			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah	■	■																	
Studi Literatur		■	■																
Pengumpulan Data			■	■	■														
Analisis Sistem			■	■	■	■			■										
Perancangan Permodelan Sistem				■		■		■	■										
Perancangan Prototype Sistem				■		■		■	■										
Penulisan Proposal Skripsi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Penulisan Skripsi										■	■	■	■	■	■	■	■	■	

4.2. Jenis Data

Dalam Penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu data :

4.2.1. Data Primer

Menurut Narimawati (2020), data primer adalah data yang berasal dari

dari sumber asli ataupun pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file.

4.2.2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2020), data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Untuk mendapatkan data sekunder pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari literatur literatur, penelitian terdahulu dan dokumentasi yang meliputi sejarah, profil, visi dan misi, struktur organisasi serta tugas dan wewenang.

4.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

4.3.1. Observasi

Menurut SuObservasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung di PT. BFoundation Digital Olahraga.

4.3.2. Wawancara

Menurut Abdussamad Z (2021) Wawancara merupakan proses mendapatkan informasi atau data untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan wawancara dialog/diskusi antara pewawancara dengan narasumber. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Ihsan Hazizi selaku pimpinan perusahaan dan Ibrahim selaku staff perusahaan. Selama melakukan wawancara, peneliti mendapatkan banyak informasi bagaimana cara memilih mekanik terbaik dan kriteria apa saja yang digunakan.

4.3.3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek itu sendiri. Disini peneliti mengumpulkan data untuk keperluan penelitian yang berupa data mekanik, presensi mekanik, dan nilai hasiujian pengetahuan.

4.3.4. Studi Pustaka

Menurut Abdhul (2023) Studi kepustakaan merupakan kegiatan dalam penelitian yang dilakukan dengan penelusuran teori-teori yang mengandung konsep- konsep sekaligus hubungan antarkonsep yang bertujuan untuk memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mencari referensi dari jurnal, buku, dan penelitian terdahulu.

4.2.5 Metode Prototype

Menurut Meisak D (2022) Model prototype ialah sebuah metode yang mengharuskan pengembang perangkat lunak membuat sebuah mockup berupa model aplikasi, sangat cocok pada kondisi dimana pengguna tidak bisa menyajikan informasi secara jelas mengenai kebutuhan yang sesuai dengan keinginannya. Metode pengembangan sistem model Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.

Prototipe (prototyping) seringkali pelanggan mendefinisikan sejumlah sasaran perangkat lunak secara umum, tetapi tidak bisa mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan yang rinci untuk fungsi-fungsi

dan fitur-fitur yang akan dimiliki perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Prototype merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan feedback mengenai sistem yang diajukan dan menjelaskan bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna.

Dalam pengembangan sistem informasi, prototype sering diwujudkan dalam bentuk user interface program aplikasi dan contoh-contoh reporting yang akan dihasilkan, sehingga dengan demikian pengguna sistem akan mempunyai gambaran tentang sistem yang akan digunakan nanti. Prototyping dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar dengan harapan agar proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, tertata serta dapat selesai tepat waktu. Keterlibatan pengguna secara penuh ketika prototype terbentuk akan menguntungkan seluruh pihak yang terlibat, bagi pimpinan, pengguna sendiri serta pengembang sistem. Manfaat lainnya dari penggunaan prototyping adalah:

1. Mewujudkan sistem sesungguhnya dalam sebuah replika sistem yang akan berjalan, menampung masukan dari pengguna untuk kesempurnaan sistem.
2. Pengguna akan lebih siap menerima setiap perubahan sistem yang berkembang sesuai dengan berjalannya prototype sampai dengan hasil akhir pengembangan yang akan berjalan nantinya.
3. Prototype dapat ditambah maupun dikurangi sesuai berjalannya proses pengembangan. Kemajuan tahap demi tahap dapat diikuti langsung oleh pengguna.

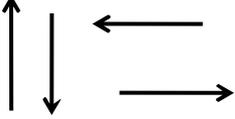
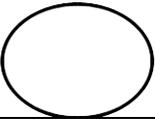
4. Penghematan sumberdaya dan waktu dalam menghasilkan produk yang lebih baik dan tepat guna bagi pengguna

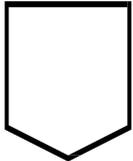
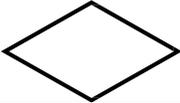
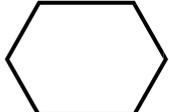
4.4 Alat Dan Teknik Pengembangan Bahan

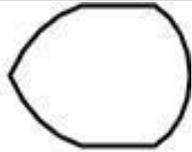
4.4.1 Flowchart

Menurut Negara et al (2021:10) *flowchart* merupakan representasi dalam bentuk grafik dari setiap tahapan yang digambarkan untuk menunjukkan proses penyelesaian sebuah permasalahan dengan sistem informasi. Dimana semua proses dan tahapan tersebut digambarkan dengan sekumpulan simbol. Simbol – simbol *flowchart* dapat dilihat pada table 4.2:

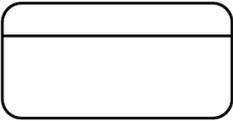
Tabel 4.2 Simbol – simbol *Flowchart*

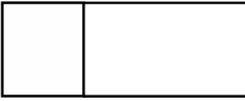
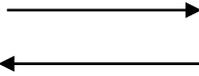
Simbol	Keterangan
	<i>Flow Direction</i> , simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
	Terminator, simbol untuk permulaan (<i>start</i>) atau akhir (<i>stop</i>) dari suatu kegiatan.
	<i>Connerctor</i> , untuk keluar - masuk atau penyambung proses pada lembar atau halaman yang sama.

	<p><i>Connector</i>, untuk keluar - masuk atau penyambung proses pada lembar atau halaman yang sama.</p>
	<p><i>Processing</i>, simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.</p>
	<p><i>Manual Operation</i>, simbol yang menunjukkan pengelolaan yang tidak dilakukan oleh komputer</p>
	<p><i>Decision</i>, simbol untuk pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.</p>
	<p><i>Input Output</i>, simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.</p>
	<p><i>Manual input</i>, simbol untuk pemasukan data secara manual <i>on-line</i> keyboard.</p>
	<p><i>Preparation</i>, simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam <i>stroge</i>.</p>
	<p>Simbol <i>Predefine</i> proses, simbol untuk pelaksanaan suatu bagian suatu bagian (<i>sub program/prosedure</i>)</p>

	<p>Simbol <i>Display</i>, simbol yang menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.</p>
	<p>Simbol <i>Disk and on-line Storage</i>, simbol yang menyatakan dari <i>disk</i>.</p>
	<p>Simbol <i>Magnetik Tape Unit</i>, simbol yang menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetik atau <i>output</i> disimpan ke pita <i>magnetic</i>.</p>
	<p>Simbol Dokumen, simbol yang menyatakan <i>input</i> bersal dari dokumen dalam bentuk kertas atau <i>output</i> dicetak ke kertas.</p>

Sumber: Negara (2021)

No	Simbol	Keterangan
1		<p><i>External Entity</i>, simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data.</p>
2		<p><i>Process</i>, simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data.</p>

3		<p><i>Data Store</i>, simbol ini digunakan untuk menggambarkan data <i>flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan.</p>
4		<p><i>Data Flow</i>, simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan</p>

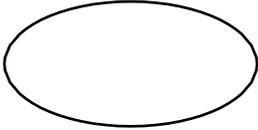
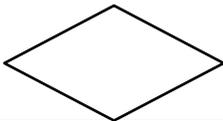
4.4.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Siti Nurfi'ah dalam Azhar et al (2020:255) Data *flow* diagram adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

4.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Simarmata dalam Asih et al (2020:4) *Entity Relationship Diagram* adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas. Simbol- simbol ERD dapat dilihat pada tabel 4.3.

Table 4.3 Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Entitas</i> , suatu kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau didefinisikan secara unik.
2		<i>Atribut</i> , karakteristik dari entitas atau <i>relationship</i> yang menyediakan penjelasan detail entitas atau <i>relation</i> .
3		<i>Relationship</i> , hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih.
4		<i>Link</i> , baris sebagai penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dari atributnya.

Sumber: Azhar et al (2020)

4.4.4 Teknik Pengembangan Sistem

Dalam Pengembangan ini penulis menggunakan metode *Prototype*. Menurut pressman (dalam Fandli et al 2019:84) metode *prototype* merupakan suatu paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak dimana metode ini tidak hanya sekedar evolusi dalam dunia pengembangan perangkat lunak, tetapi juga merevolusi metode pengembangan perangkat lunak yang lama yaitu sistem sekuensial yang biasa dikenal dengan SDLC atau *waterfall development model*. Adapun tahapan metode *Prototype* sebagai berikut:

1. Communication

Bagaimana memperoleh informasi bagi pengembang terhadap pengguna mengenai apa yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian telah memiliki dugaan berdasarkan teori yang digunakan, dugaan tersebut disebut dengan hipotesis. Untuk membuktikan hipotesis secara empiris dibutuhkan pengumpulan data untuk diteliti secara lebih mendalam.

2. Quick Plan

Quick Plan adalah perencanaan awal mengenai kebutuhan penelitian dengan melakukan analisa. Dalam tahapan analisa ini, akan menguraikan analisis kebutuhan sistem yang meliputi analisis teknologi dan analisis pengguna. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi atau menganalisis kebutuhan dalam

merancang aplikasi tersebut. Langkah ini akan menentukan spesifikasi masukan (*input*) yang diperlukan sistem, keluaran (*output*) yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Modelling Quick Design

Modelling Quick Design adalah perancangan mengenai alur kerja aplikasi yang akan dibuat dan juga rancangan aktor –aktor, serta proses-proses yang akan berinteraksi pada aplikasi tersebut.

4. Pembentukan *Prototype*

Setelah analisis dan desain maka dilakukan Pembentukan *Prototype* berupa implementasi rancangan *prototype* dalam bentuk penulisan program, selanjutnya aplikasi yang telah dibuat akan dilakukan pengujian unit.

5. Deployment Delivery & Feedback

Penyerahan program dan memberikan *feedback* terhadap program yang diberikan kepada pengembang, *user* akan memberikankomentar dan saran terhadap *prototype* yang diberikan, *feedback* ini sangat di perlukan oleh pengembang karena sebagai tolak ukur bagi pengembang apakah *prototype* yang buat sesuai dengan di inginkan oleh pengguna.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan dengan menggunakan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya maka penulis akan merancang sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan pemain tim *esports* menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*). Dengan tujuan memudahkan pihak perusahaan dalam melakukan proses pemilihan pemain *esports* untuk tim Bfoundation Esports.

Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi keputusan pemilihan pemain tim *esports* menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*), dan kemudian mengidentifikasi semua kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan pemain *esports*.

5.1.1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini pengembang melakukan identifikasi perangkat lunak dan semua kebutuhan sistem yang akan dibuat serta menentukan data-data yang dibutuhkan.

5.1.1.1. Kebutuhan Pengguna

Sistem pendukung keputusan ini digunakan oleh admin dan *user*, dimana admin digunakan oleh seorang staff pelatih dan *user* digunakan oleh peserta . Kebutuhan admin dan *user* pada sistem

pendukung keputusan, dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Kebutuhan admin dan *user*

Pengguna	Kebutuhan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mengelola data profil 2. Dapat mengelola dan menambahkan akun 3. Dapat mengelola data kriteria 4. Dapat mengelola data model 5. Dapat melakukan data bobot kriteria 6. Dapat melakukan dan menampilkan isi nilai alternatif.
<i>User</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melihat seluruh data hasil penilaian. 2. Dapat melihat dan mengubah profil.

5.1.1.2. Kebutuhan *Hardware*

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk membuat sistem pendukung keputusan yaitu:

- a. *Processor* Intel Core i5 6300U
- b. RAM 8GB DDR3
- c. SSD 250GB

5.1.1.3. Kebutuhan *Software*

Pembuatan sistem pendukung keputusan ini membutuhkan perangkat lunak (*software*) yaitu:

- a. *XAMPP* sebagai *web server*
- b. *MySQL* sebagai *database*
- c. *Visual Studio Code* sebagai *text editor*

5.1.1.4. Data Alternatif

Pada penelitian ini, penulis memaparkan tabel nama alternatif sebagai kandidat calon pemain *esports*, dimana setiap alternatif diberi kode A1 sampai A3. Berikut nama-nama alternatif dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Nama-nama Alternatif

Kode	Nama Alternatif
A1	AFKATZY
A2	YUZER
A3	ETHERNAL

5.1.1.5. Data Kriteria

Pada penelitian ini, penulis memaparkan kriteria yang digunakan sebagai pemilihan pemain tim *esports*. Pada data kriteria, penulis memberikan kode C1 sampai C5. Berikut data kriteria dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3 Nama Kriteria

Kode	Nama Kriteria	Bobot
C1	<i>Micro / Mechanical Point</i>	3
C2	<i>Macro / Knowledge Point</i>	2
C3	<i>Communication & Mentality</i>	2

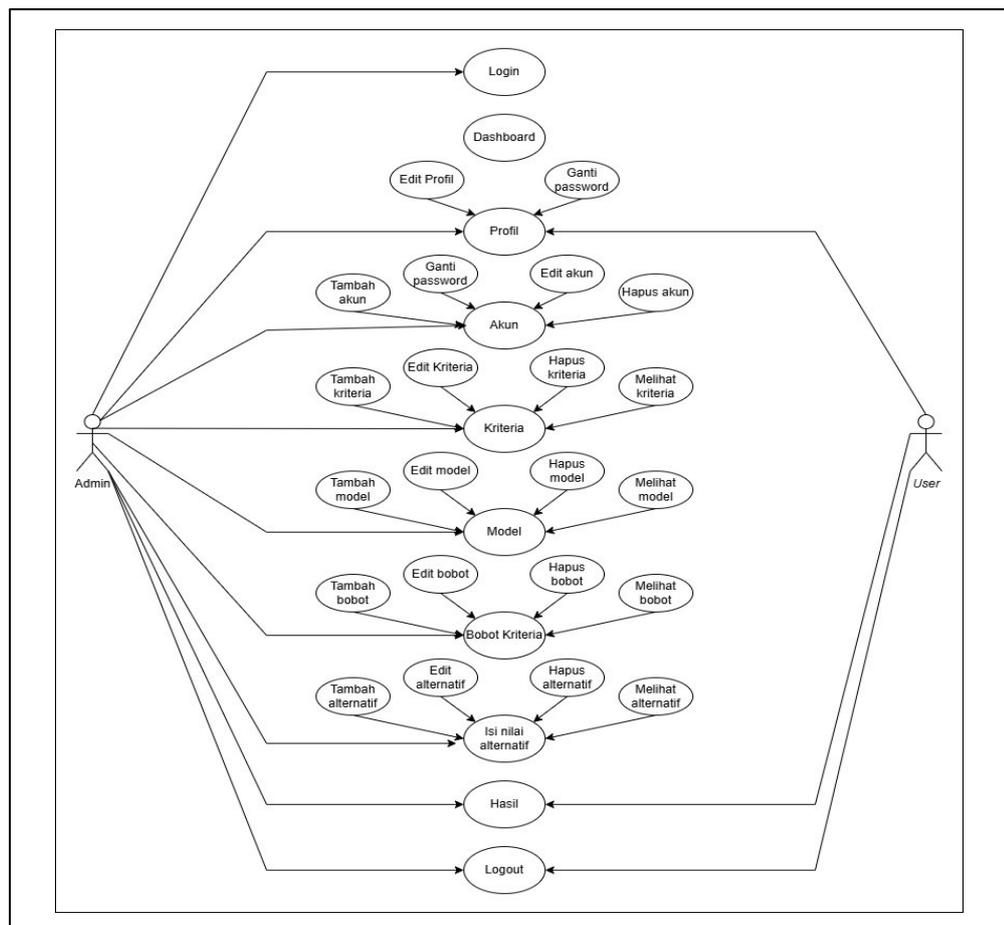
C4	<i>Personality & Ettitude</i>	2
C5	<i>Outgame Personality</i>	1

5.1.2. Membuat *prototype*

Membuat rancangan sementara yang berfokus pada alur program menggunakan *UML*, meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

5.1.2.1. *Use Case Diagram*

Use case diagram digunakan untuk mendeskripsikan interaksi antara aktor dengan sistem yang dibuat, dapat dilihat pada Gambar 5.1



Gambar 5.1 *Use Case Diagram*

a. Aktor

Aktor dapat diidentifikasi sebagai objek yang berinteraksi langsung baik yang menggunakan maupun yang mempengaruhi dengan sistem atau perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Berikut tabel yang menjelaskan tentang peran masing-masing aktor pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Keterangan Aktor

No	Aktor	Keterangan
1	Admin	Admin dapat mengelola profil, mengelola akun, mengelola kriteria, mengelola model, mengelola bobot kriteria, mengelola isi nilai alternatif, dapat melihat hasil dan <i>logout</i>
2	<i>User</i>	<i>User</i> dapat mengelola profil, melihat hasil dan <i>logout</i>

b. Use Case

Berikut tabel yang menjelaskan tentang fungsi setiap *use case*, dapat dilihat pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5 Keterangan Use Case

No	Use Case	Keterangan
1	<i>Login</i>	Merupakan proses untuk melakukan <i>login</i> .

2	<i>Logout</i>	Merupakan proses untuk melakukan <i>logout</i> .
3	Mengelola profile	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk mengedit profil . <i>User</i> dapat mengelola pada menu profil juga.
4	Mengelola user	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk menambah, mengedit dan menghapus user.
5	Mengelola kriteria	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk menambah, mengedit dan menghapus kriteria.
6	Mengelola model	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk menambah, mengedit dan menghapus model
7	Mengelola bobot kriteria	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk menambah, mengedit dan menghapus bobot kriteria

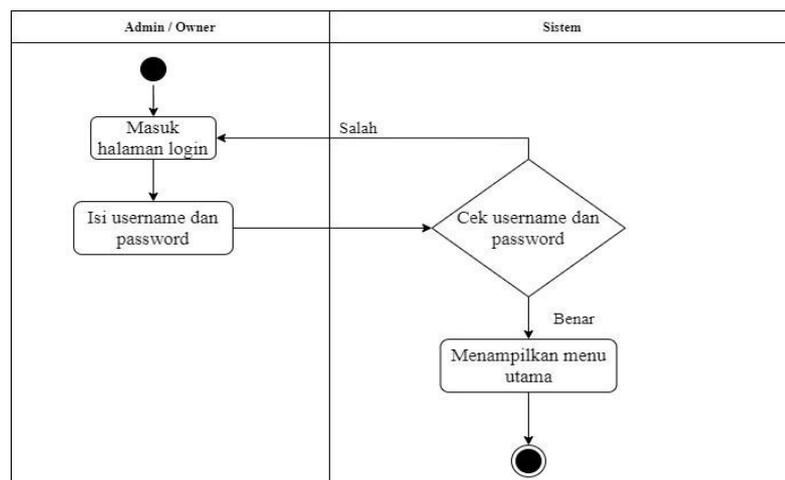
8	Mengelola isi nilai alternatif	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin untuk menambah, mengedit dan menghapus nilai alternatif
9	Hasil	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin dan <i>user</i> untuk melihat hasil perhitungan

5.1.2.2. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem yang akan dibuat.

a. Activity Diagram Login

Aktifitas pengguna melakukan login pada sistem, dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2. Activity Diagram Login

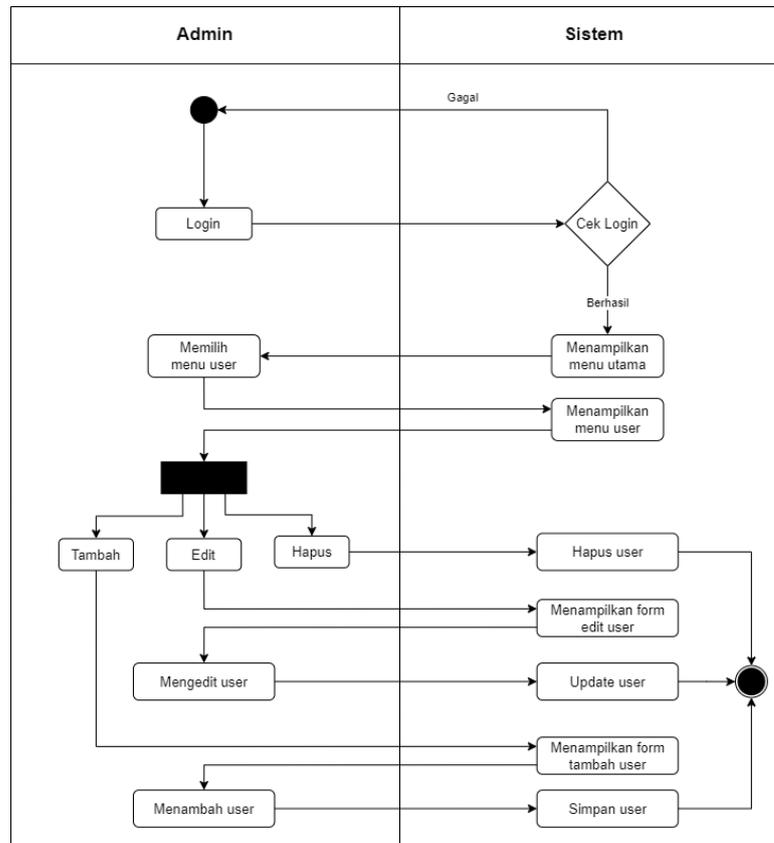
Berdasarkan gambar 5.2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.

2. Tampil halaman login.
3. Pengguna mengisi *username* dan *password*.
4. Sistem akan mengecek *username* dan *password*.
5. Jika *username* dan *password* salah, sistem akan kembalikehalaman login.
6. Jika *username* dan *password* benar maka akan tampil halaman utama.
7. Selesai.

b. Activity Diagram Mengelola Data User

Aktifitas admin menambah, mengedit, dan menghapus *user*, dapat dilihat pada gambar 5.3.



Gambar 5.3. Activity Diagram Mengelola Data User

Berdasarkan gambar 5.3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

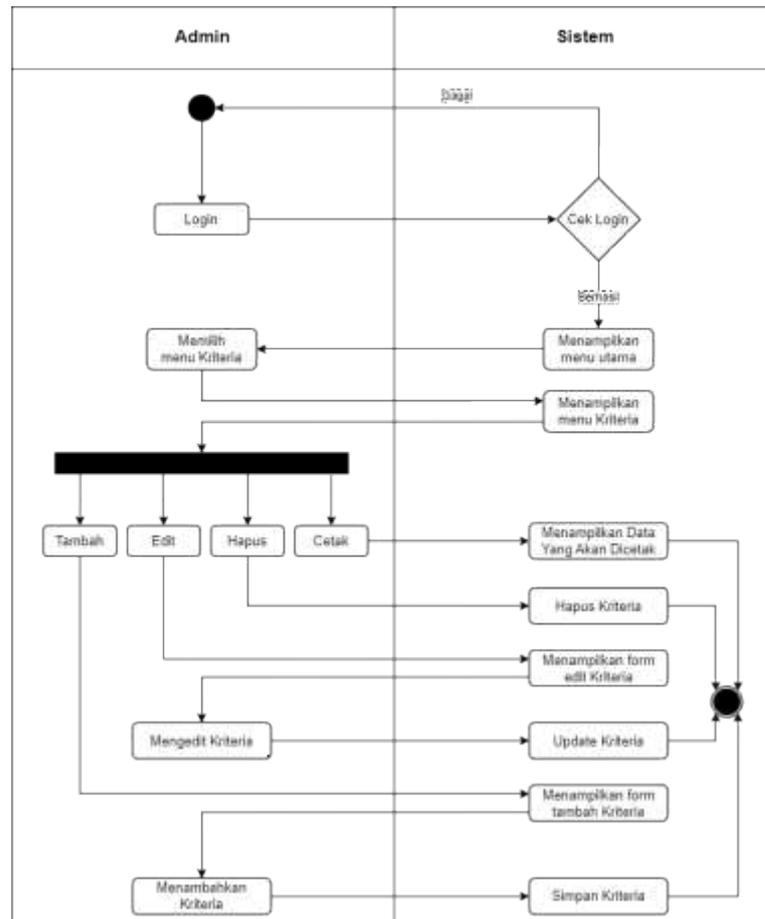
1. Mulai.
2. Admin melakukan *login*.
3. Sistem akan mengecek apakah *login* berhasil atau tidak.
4. Jika gagal maka admin harus *login* kembali.
5. Jika berhasil sistem akan menampilkan halaman utama.
6. Admin memilih menu *user*.
7. Sistem akan menampilkan menu *user*.
8. Jika admin melakukan tambah data, maka sistem akan menampilkan form tambah data, kemudian admin mengisi data yang valid

setelah itu sistem akan menyimpan data.

9. Jika admin melakukan edit data, maka sistem akan menampilkan form edit data, kemudian admin melakukan perubahan data setelah itu sistem akan mengupdate data.
10. Jika admin melakukan hapus data, maka sistem akan menghapus data berdasarkan data yang dipilih.
11. Selesai.

c. *Activity Diagram* Mengelola Data Kriteria

Aktifitas admin menambah, mengedit, dan menghapus data kriteria, dapat dilihat pada gambar 5.4.



Gambar 5.4. Activity Diagram Mengelola Data Kriteria

Berdasarkan gambar 5.4 dapat dijelaskan sebagai berikut:

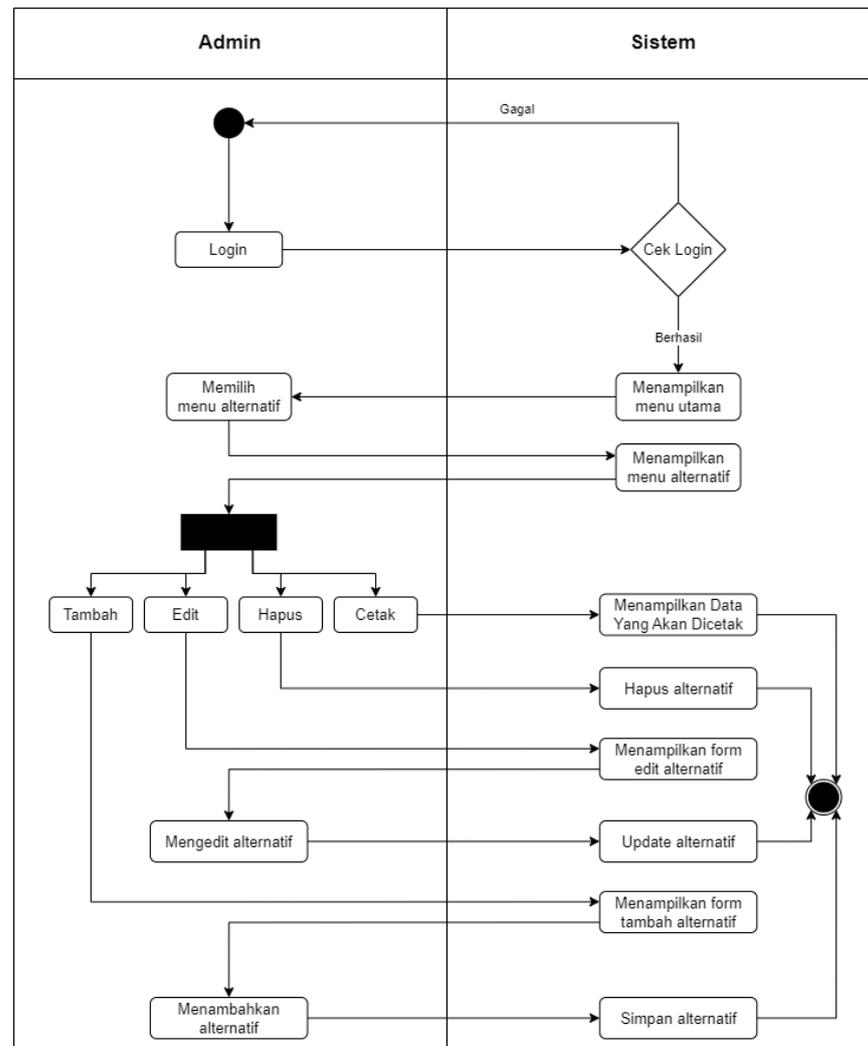
1. Mulai.
2. Admin melakukan *login*.
3. Sistem akan mengecek apakah *login* berhasil atau tidak.
4. Jika gagal maka admin harus *login* kembali.
5. Jika berhasil sistem akan menampilkan halaman utama.
6. Admin memilih menu kriteria.
7. Sistem akan menampilkan menu kriteria.
8. Jika admin melakukan tambah data, maka sistem akan menampilkan form tambah data, kemudian admin mengisi

data yang valid setelah itu sistem akan menyimpan data.

9. Jika admin melakukan edit data, maka sistem akan menampilkan form edit data, kemudian admin melakukan perubahan data setelah itu sistem akan mengupdate data.
10. Jika admin melakukan hapus data, maka sistem akan menghapus data berdasarkan data yang dipilih.
11. Jika admin melakukan cetak data, maka sistem akan membuka tab browser baru dan menampilkan data yang akan dicetak.
12. Selesai.

d. *Activity Diagram* Mengelola Data Alternatif

Aktifitas admin menambah, mengedit, dan menghapus data alternatif, dapat dilihat pada gambar 5.6.



Gambar 5.5. Activity Diagram Mengelola Data Alternatif

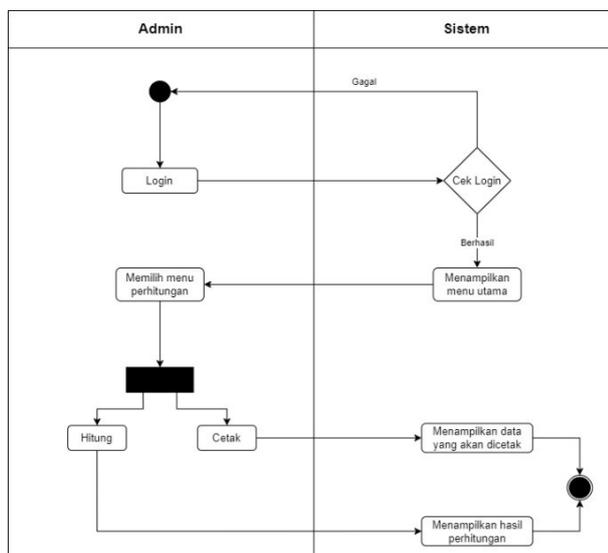
Berdasarkan gambar 5.5 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.
2. Admin melakukan *login*.
3. Sistem akan mengecek apakah *login* berhasil atau tidak.
4. Jika gagal maka admin harus *login* kembali.

5. Jika berhasil sistem akan menampilkan halaman utama.
6. Admin memilih menu alternatif.
7. Sistem akan menampilkan menu alternatif.
8. Jika admin melakukan tambah data, maka sistem akan menampilkan form tambah data, kemudian admin mengisi data yang valid setelah itu sistem akan menyimpan data.
9. Jika admin melakukan edit data, maka sistem akan menampilkan form edit data, kemudian admin melakukan perubahan data setelah itu sistem akan mengupdate data.
10. Jika admin melakukan hapus data, maka sistem akan menghapus data berdasarkan data yang dipilih.
11. Jika admin melakukan cetak data, maka sistem akan membuka tab browser baru dan menampilkan data yang akan dicetak.
12. Selesai.

e. *Activity Diagram* Perhitungan

Aktifitas admin melihat hasil perhitungan, dapat dilihat pada gambar 5.6.



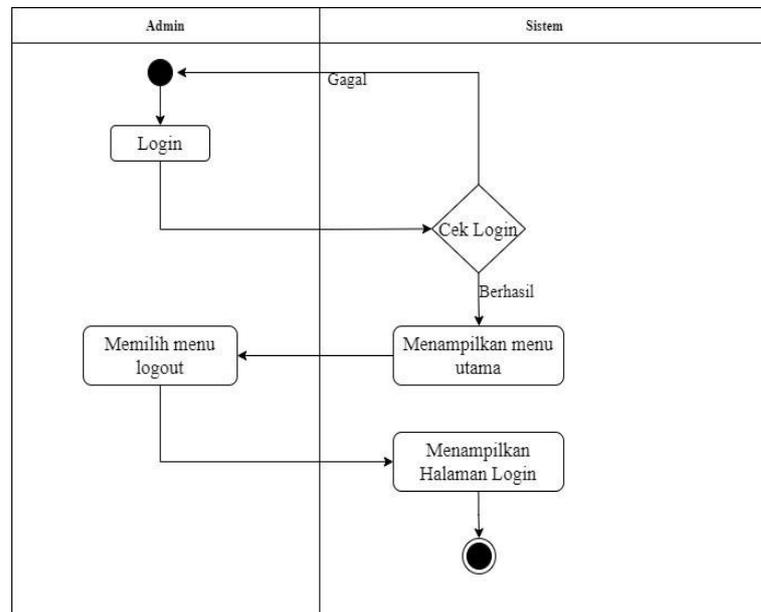
Gambar 5.6 Activity Diagram Perhitungan

Berdasarkan gambar 5.6 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.
2. Admin melakukan *login*.
3. Sistem akan mengecek apakah *login* berhasil atau tidak.
4. Jika gagal maka admin harus *login* kembali.
5. Jika berhasil sistem akan menampilkan halaman utama.
6. Admin memilih menu perhitungan.
7. Jika admin melakukan perhitungan, maka sistem akan menampilkan hasil perhitungan.
8. Jika admin melakukan cetak data, maka sistem akan membukatab browser baru dan menampilkan data yang akan dicetak.
9. Selesai.

f. **Activity Diagram Logout**

Aktifitas admin *logout*, dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.6 Activity Diagram Logout

Berdasarkan gambar 5.7 dapat dijelaskan sebagai berikut:

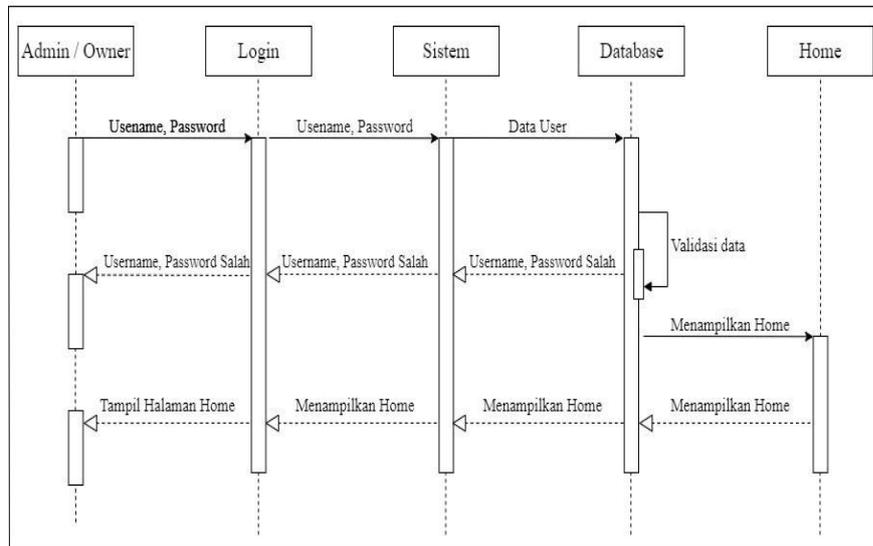
1. Mulai.
2. Admin melakukan *login*.
3. Sistem akan mengecek apakah *login* berhasil atau tidak.
4. Jika gagal maka admin harus *login* kembali.
5. Jika berhasil sistem akan menampilkan halaman utama.
6. Admin memilih menu *logout*.
7. Sistem akan menampilkan halaman *login*.
8. Selesai.

5.1.1.2. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima oleh objek.

a. *Sequence Diagram Mengelola Login*

Sequence diagram login dapat dilihat pada gambar 5.8.



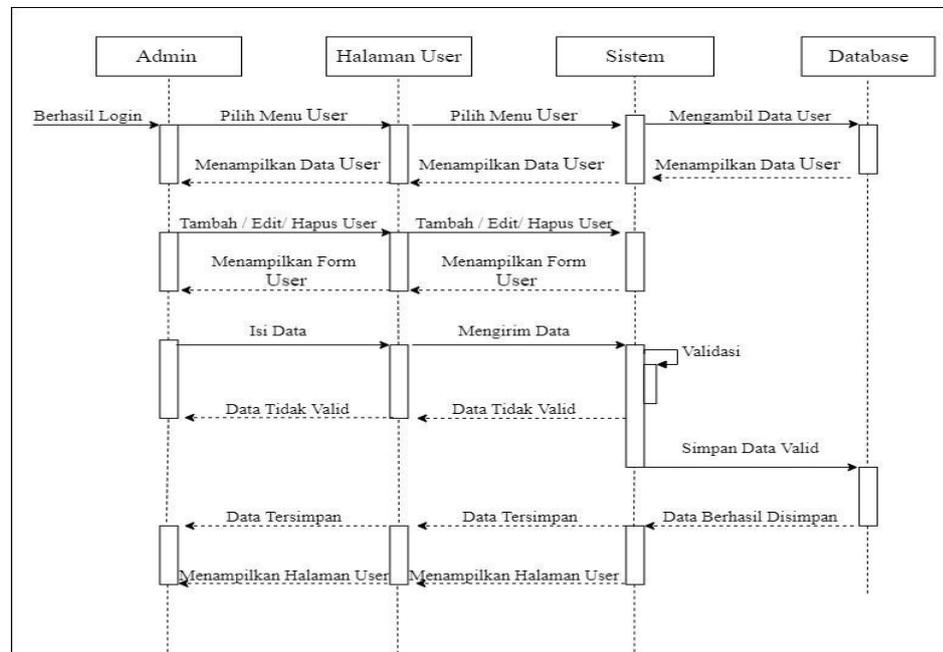
Gambar 5.8 *Sequence diagram login*

Berdasarkan gambar 5.8 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengguna memasukkan *username* dan *password* pada menu login.
2. Sistem akan mengecek *username* dan *password*, jika data tidaksesuai, sistem akan menampilkan halaman login dan pesan eror.
3. Jika *username* dan *password* sesuai,sistem akan menampilkan halaman *home*.

b. *Sequence Diagram Mengelola User*

Sequence diagram mengelola user dapat dilihat pada gambar 5.9.



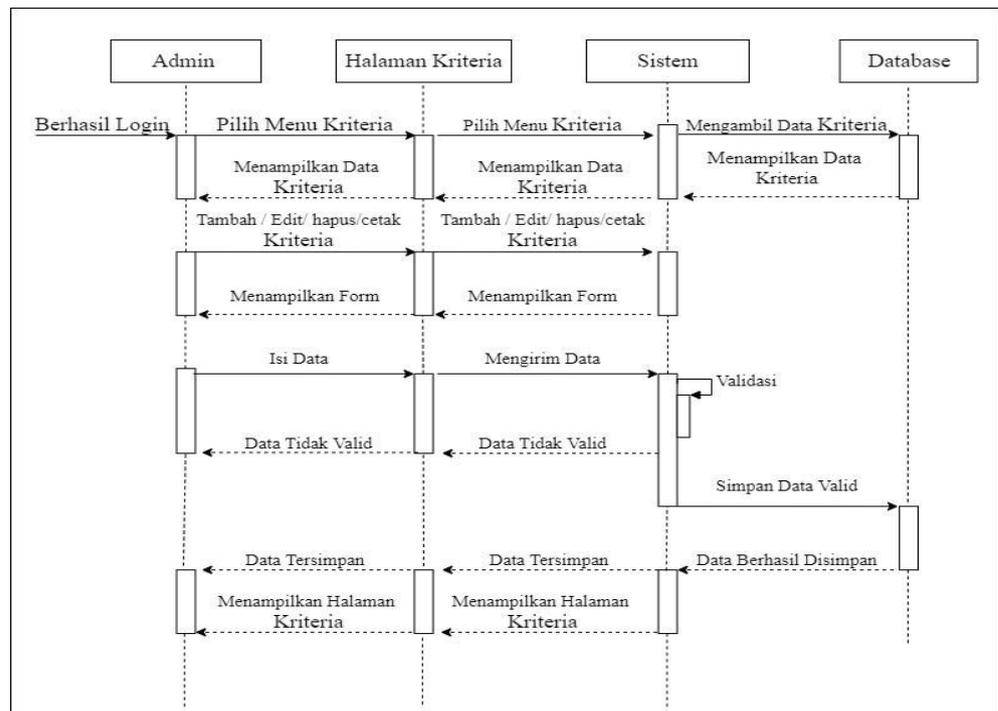
Gambar 5.9. Sequence Diagram Mengelola User

Berdasarkan gambar 5.9 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin berhasil login.
2. Admin memilih menu user.
3. Sistem akan mengambil data user dari *database*.
4. Sistem menampilkan data user ke admin pada halaman user.
5. Admin melakukan tambah data dihalaman user.
6. Sistem menampilkan form tambah data.
7. Admin mengisi data, kemudian sistem akan memvalidasi, jika data sesuai, data akan disimpan ke *database*, jika tidak sesuai, sistem akan menampilkan pesai eror.

c. *Sequence Diagram* Mengelola Kriteria

Sequence diagram mengelola kriteria dapat dilihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10. *Sequence Diagram* Mengelola Kriteria

Berdasarkan gambar 5.10 dapat dijelaskan sebagai berikut:

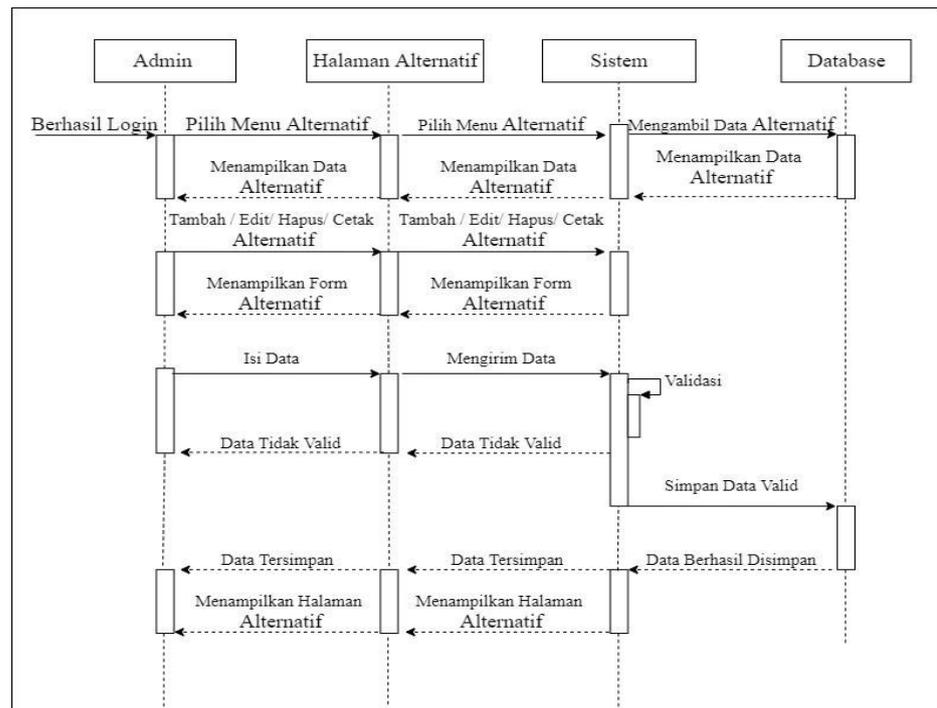
1. Admin berhasil login.
2. Admin memilih menu kriteria.
3. Sistem akan mengambil data kriteria dari *database*.
4. Sistem menampilkan data kriteria ke admin pada halaman kriteria.
5. Admin melakukan tambah data dihalaman kriteria.
6. Sistem menampilkan form tambah data.
7. Admin mengisi data, kemudian sistem akan memvalidasi, jika data sesuai, data akan disimpan ke *database*, jika tidak

sesuai, sistem akan menampilkan pesai error.

d. *Sequence Diagram* Mengelola Alternatif

Sequence diagram mengelola alternatif dapat dilihat pada gambar

5.11.



Gambar 5.11. *Sequence Diagram* Mengelola Alternatif

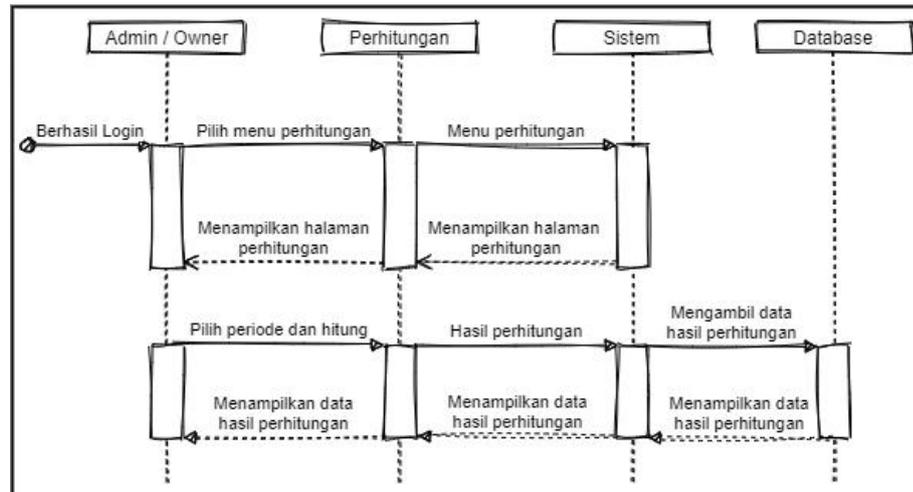
Berdasarkan gambar 5.11 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin berhasil login.
2. Admin memilih menu alternatif.
3. Sistem akan mengambil data alternatif dari *database*.
4. Sistem menampilkan data alternatif ke admin pada halaman alternatif.
5. Admin melakukan tambah data dihalaman alternatif.
6. Sistem menampilkan form tambah data.
7. Admin mengisi data, kemudian sistem akan memvalidasi,

jika data sesuai, data akan disimpan ke *database*, jika tidak sesuai, sistem akan menampilkan pesan eror.

e. *Sequence Diagram Perhitungan*

Sequence diagram perhitungan dapat dilihat pada gambar 5.12.



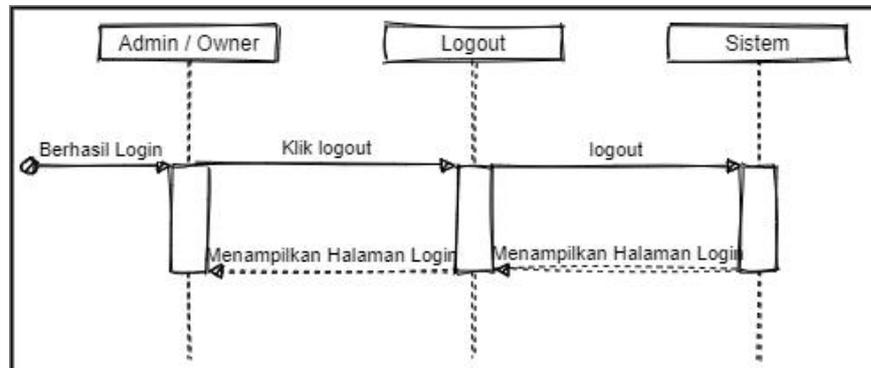
Gambar 5.12. *Sequence Diagram* Perhitungan

Berdasarkan gambar 5.12 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengguna berhasil login.
2. Pengguna memilih menu perhitungan.
3. Sistem akan menampilkan menu perhitungan.
4. Sistem akan mengambil data hasil perhitungan di *database*.
5. Sistem akan menampilkan hasil perhitungan ke pengguna.

f. *Sequence Diagram Logout*

Sequence diagram logout dapat dilihat pada gambar 5.13.



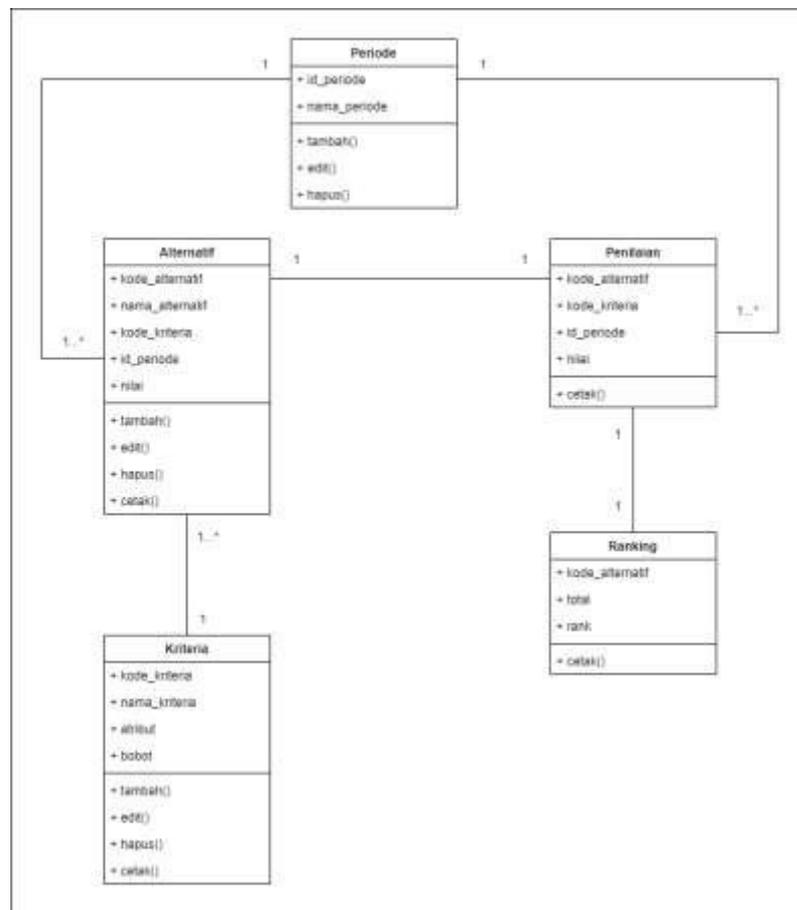
Gambar 5.13. Sequence Diagram Logout

Berdasarkan gambar 5.13 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengguna berhasil login.
2. Pengguna melakukan *logout*.
3. Sistem akan menampilkan halaman *login*.

5.1.1.3. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, dapat dilihat pada gambar 5.14.



Gambar 5.14. Class Diagram

Berdasarkan gambar 5.14 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Class* alternatif berelasi terhadap 3 *class*, yaitu *class* periode, penilaian, dan kriteria.
2. *Class* penilaian berelasi dengan 2 *class*, yaitu *class* periode dan *class* ranking.

5.1.1.4. Desain Database

Rancangan *database* yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data menggunakan database *MySQL*. Desain yang akan dibuat sebagai berikut:

a. Tabel Akun

Tabel akun merupakan tabel yang memuat data user, tabel *user* dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6. Tabel Akun

<i>Field</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length</i>	Keterangan
idakun	<i>Int</i>	-	<i>Primary key</i>
nama	<i>text</i>	-	nama
<i>nickname</i>	<i>Varchar</i>	25	<i>nickname</i>
jeniskelamin	<i>Varchar</i>	255	jeniskelamin
<i>Email</i>	<i>text</i>	-	<i>Email</i>
nohp	<i>varchar</i>	255	nohp
<i>role</i>	<i>text</i>	-	<i>role</i>
alamat	<i>text</i>	-	Alamat
<i>level</i>	<i>text</i>	-	level
<i>password</i>	<i>text</i>	-	password
foto	<i>text</i>	-	foto

a. Tabel Kriteria

Tabel kriteria merupakan tabel yang memuat kriteria, tabel *kriteriadapat* dilihat pada tabel 5.7.

Tabel 5.7. Tabel Kriteria

<i>Field</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kd_kriteria	<i>Varchar</i>	3	<i>Primary key</i>
kriteria	<i>Varchar</i>	50	kriteria
bobot	<i>int</i>	-	bobot

b. Tabel Nilai

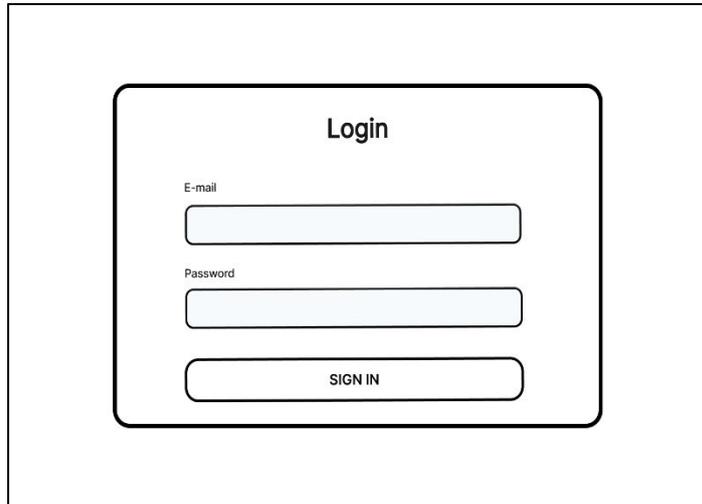
Tabel Nilai merupakan tabel yang digunakan untuk melakukan perhitungan, tabel nilai dapat dilihat pada tabel 5.9.

Tabel 5.8. Tabel Nilai

<i>Field</i>	<i>Type Field</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kd_nilai	<i>Int</i>	-	<i>Primary key</i>
kd_jenis	<i>Int</i>	-	Kode jenis
kd_kriteria	<i>varchar</i>	3	Kode kriteria
kd_subkriteria	<i>int</i>	-	Kode sub kriteria
<i>nickname</i>	<i>varchar</i>	30	Nickname
Nilai	<i>float</i>	-	Nilai

5.1.1.5. Desain Tampilan**a. Login**

Desain tampilan login dapat dilihat pada gambar 5.15.



The image shows a login form design. It is contained within a rounded rectangular box. At the top center of the box is the word "Login". Below it, there are two input fields. The first is labeled "E-mail" and the second is labeled "Password". Both input fields are light blue with rounded ends. Below the password field is a button labeled "SIGN IN" with rounded ends.

Gambar 5.15. Desain Tampilan Login

b. Home

Desain tampilan *home* dapat dilihat pada gambar 5.16.

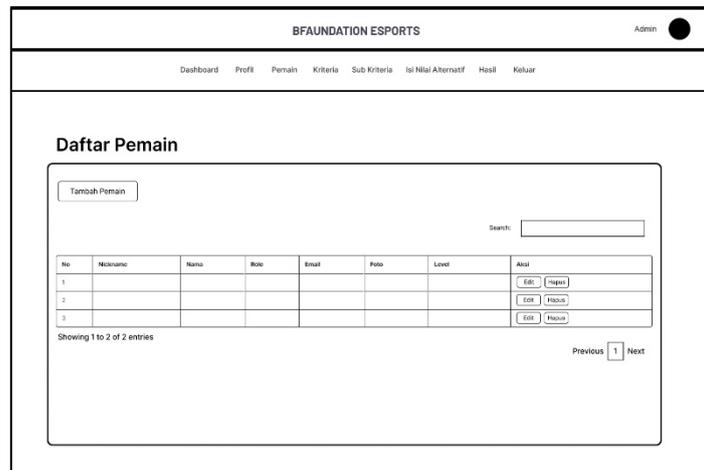


The image shows a home page design. At the top right, there are two links: "HOME" and "LOGIN". In the center of the page, there is a welcome message: "Selamat Datang" followed by "di Sistem BFAUNDATION ESPORTS Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)".

Gambar 5.16. Desain Tampilan *Home*

c. User

Desain tampilan *user* dapat dilihat pada gambar 5.17.



d. Tambah *User*

Desain tampilan tambah *user* dapat dilihat pada gambar 5.18.

The screenshot shows the 'Tambah Pemain' form in the BFAUNDATION ESPORTS system. At the top, there is a navigation bar with 'BFAUNDATION ESPORTS' and 'Admin' (with a profile icon). Below the navigation bar, there is a secondary menu with 'Dashboard', 'Profil', 'Pemain', 'Kriteria', 'Sub Kriteria', 'Isi Nilai Alternatif', 'Hasil', and 'Keluar'. The main content area is titled 'Tambah Pemain' and contains a form with the following fields: Nama, Nickname, Email, No. HP, Role, Alamat, Level, and Password. A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 5.18. Desain Tampilan Tambah *User*

e. Edit *User*

Desain tampilan edit *user* dapat dilihat pada gambar 5.19.

The screenshot shows the 'Tambah Pemain' form within the BFAUNDATION ESPORTS dashboard. The form contains the following fields:

- Nama
- Nickname
- Email
- No. HP
- Role
- Alamat
- Level
- Password

A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 5.19. Desain Tampilan Edit *User*

f. Kriteria

Desain tampilan kriteria dapat dilihat pada gambar 5.20.

The screenshot displays two sections: 'Tambah Kriteria' and 'Daftar Kriteria'.

Tambah Kriteria: Includes input fields for 'Kriteria' and 'Bobot', and a 'Simpan' button.

Daftar Kriteria: Features a search bar and a table with the following data:

No	Kode Kriteria	Kriteria	Bobot	Aksi
1				[Edit] [Hapus]
2				[Edit] [Hapus]
3				[Edit] [Hapus]

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 2 of 2 entries' and includes 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

Gambar 5.20. Desain Tampilan Kriteria

g. Tambah kriteria

Desain tampilan tambah kriteria dapat dilihat pada gambar 5.21

No	Kode Kriteria	Kriteria	Bobot	Aksi
1				Edit Hapus
2				Edit Hapus
3				Edit Hapus

Gambar 5.21. Desain Tampilan Tambah Kriteria

h. Edit Kriteria

Desain tampilan edit kriteria dapat dilihat pada gambar 5.21.

BFAUNDATION ESPORTS
Admin

Dashboard
Profil
Pemain
Kriteria
Sub Kriteria
Isi Nilai Alternatif
Hasil
Keluar

Tambah Kriteria

Kriteria

Bobot

Daftar Kriteria

Search:

No	Kode Kriteria	Kriteria	Bobot	Aksi
1				<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
1				<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3				<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 2 of 2 entries
Previous Next

Gambar 5.22. Desain Tampilan Edit Kriteria

i. Alternatif

Desain tampilan alternatif dapat dilihat pada gambar 5.22.

BFAUNDATION ESPORTS
Admin

Dashboard
Profil
Pemain
Kriteria
Sub Kriteria
Isi Nilai Alternatif
Hasil
Keluar

Isi Nilai Alternatif

Peserta

Sub Kriteria 1

Sub Kriteria 2

Sub Kriteria 3

Sub Kriteria 4

Daftar Nilai Alternatif

Search:

No	Nickname	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	Nilai	Aksi
1						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 2 of 2 entries
Previous Next

Gambar 5.23. Desain Tampilan Alternatif

j. Tambah Alternatif

Desain tampilan tambah alternatif dapat dilihat pada gambar 5.24.

Gambar 5.24. Desain Tampilan Tambah Alternatif

k. Edit Alternatif

Desain tampilan edit alternatif dapat dilihat pada gambar 5.25.

Gambar 5.25. Desain Tampilan Edit Alternatif

1. Perhitungan

Desain tampilan perhitungan dapat dilihat pada gambar

5.26.

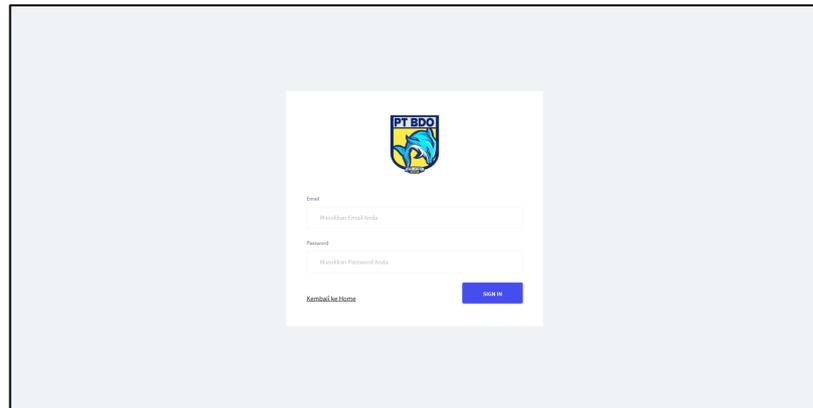
Gambar 5.26. Desain Tampilan Perhitungan

5.1.2. Pengkodean sistem

Pada tahapan ini penulis melakukan pengkodean sistem berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Penulis membangun sistem pendukung keputusan untuk menentukan pemain *esports* menggunakan bahasa pemrograman *php*, database *mysql*, dan *text editor visual studio code*. Adapun hasil implementasi desain dapat dilihat sebagai berikut.

a. Halaman *Login*

Implementasi halaman *login* dapat dilihat pada gambar 5.27.

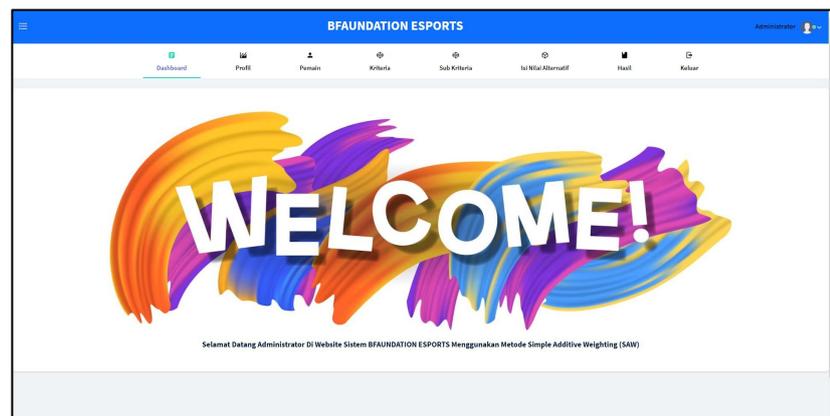


Gambar 5.27. Implementasi Halaman *Login*

Pada tampilan halaman *login* terdapat 2 inputan yaitu *email* dan *password* dengan 1 buah tombol masuk.

b. Halaman *Home*

Implementasi halaman user dapat dilihat pada gambar 5.27.

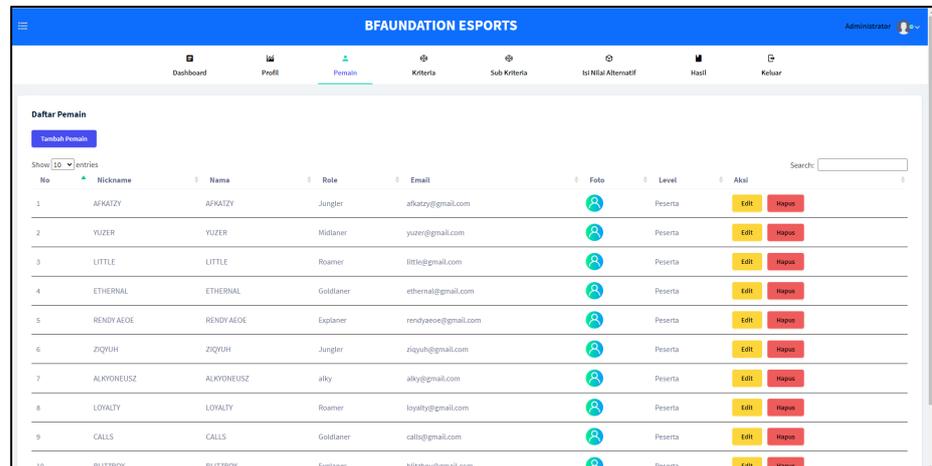


Gambar 5.27. Implementasi Halaman *Home*

Pada tampilan halaman *home* menampilkan tampilan selamat datang.

c. Halaman *User*

Implementasi halaman *user* dapat dilihat pada gambar 5.28.



The screenshot shows the 'Daftar Pemain' (Player List) page in the BFAUNDATION ESPORTS application. The page features a navigation bar with options like Dashboard, Profil, Pemain, Kriteria, Sub Kriteria, Isi Nilai Alternatif, Hasil, and Keluar. Below the navigation, there is a 'Tambah Pemain' button and a search input field. The main content is a table with 10 rows of player data. Each row includes a 'No' (number), 'Nickname', 'Nama' (name), 'Role', 'Email', 'Foto' (profile picture), 'Level', and 'Aktif' (status) columns. The 'Aktif' column contains 'Edit' and 'Hapus' (delete) buttons for each player.

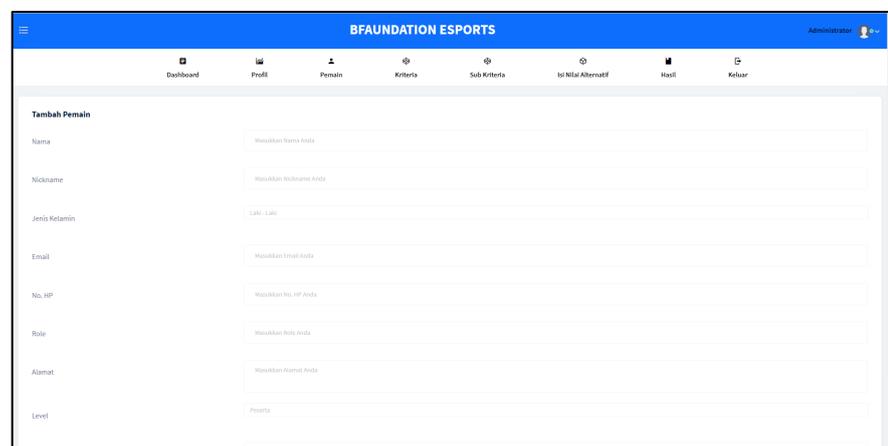
No	Nickname	Nama	Role	Email	Foto	Level	Aktif
1	AFKATZY	AFKATZY	Jungler	afkatzy@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
2	YUZER	YUZER	Midlaner	yuzer@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
3	LITTLE	LITTLE	Roamer	little@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
4	ETHERNAL	ETHERNAL	Goldlaner	eternal@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
5	RENDYAEDE	RENDYAEDE	Exlaner	rendyaeoe@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
6	ZIQYUH	ZIQYUH	Jungler	ziqyuh@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
7	ALKYONEUSZ	ALKYONEUSZ	alky	alky@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
8	LOYALTY	LOYALTY	Roamer	loyalty@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
9	CALLS	CALLS	Goldlaner	calls@gmail.com		Peserta	Edit Hapus
10	BLITZBOY	BLITZBOY	Exlaner	blitzboy@gmail.com		Peserta	Edit Hapus

Gambar 5.28. Implementasi Halaman *User*

Pada tampilan halaman *user* menampilkan data pengguna dalam bentuk tabel dimana terdapat tombol aksi edit dan hapus. Selain itu terdapat tombol tambah dan inputan pencarian data.

d. Tambah *User*

Implementasi halaman tambah *user* dapat dilihat pada gambar 5.29.



The screenshot shows the 'Tambah Pemain' (Add Player) form in the BFAUNDATION ESPORTS application. The form is titled 'Tambah Pemain' and includes a 'Tambah Pemain' button. The form fields are: Nama (Name), Nickname, Jenis Kelamin (Gender), Email, No. HP (Phone Number), Role, Alamat (Address), and Level. Each field has a placeholder text indicating where to enter the data.

Gambar 5.29. Implementasi Halaman Tambah *User*

Pada tampilan halaman tambah *user* terdapat 5 input data yaitu nama *nickname*, jenis kelamin, *email*, No.hp, *role*, alamat, *level* dan password. Selain itu terdapat tombol simpan.

e. Edit *User*

Implementasi halaman edit *user* dapat dilihat pada gambar 5.30.

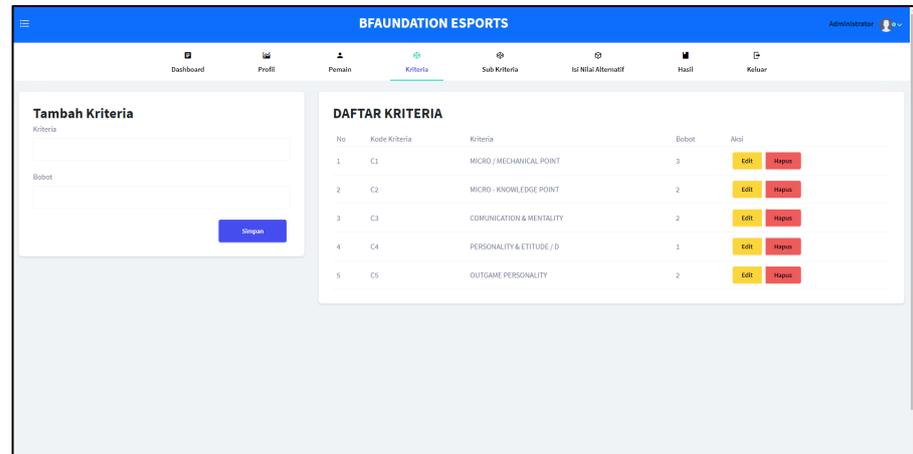
BFAUNDATION ESPORTS		Administrator
Dashboard	Profil	Pemain
Kriteria	Sub Kriteria	Isi Nilai Alternatif
Hasil	Keluar	
Edit Pemain		
Nama	AFKATZY	
Nickname	AFKATZY	
Jenis Kelamin	Laki - Laki	
Email	afkatzy@gmail.com	
No. HP	085912502	
Role	Jungler	
Alamat	Jl. Palembang	
Level	Peserta	
	Simpan	

Gambar 5.30. Implementasi Halaman Edit *User*

Untuk tampilan halaman edit *user* sama seperti tampilan di halaman tambah *user*, yaitu terdapat 9 input data dan 1 tombol.

f. Kriteria

Implementasi halaman kriteria dapat dilihat pada gambar 5.31.

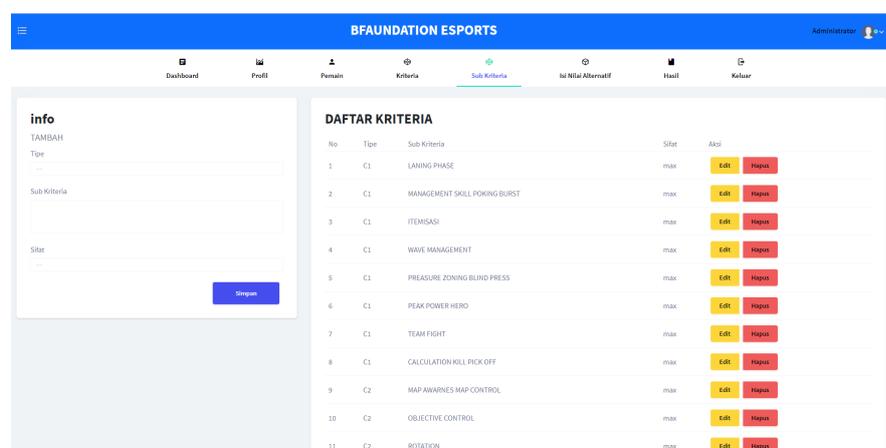


Gambar 5.31. Implementasi Halaman Kriteria

Pada tampilan halaman kriteria menampilkan data kriteria dalam bentuk tabel dimana terdapat tombol aksi edit dan hapus. Selain itu terdapat form yang berfungsi untuk menambahkan atau mengedit data kriteria.

g. Sub Kriteria

Implementasi halaman periode dapat dilihat pada gambar 5.31.

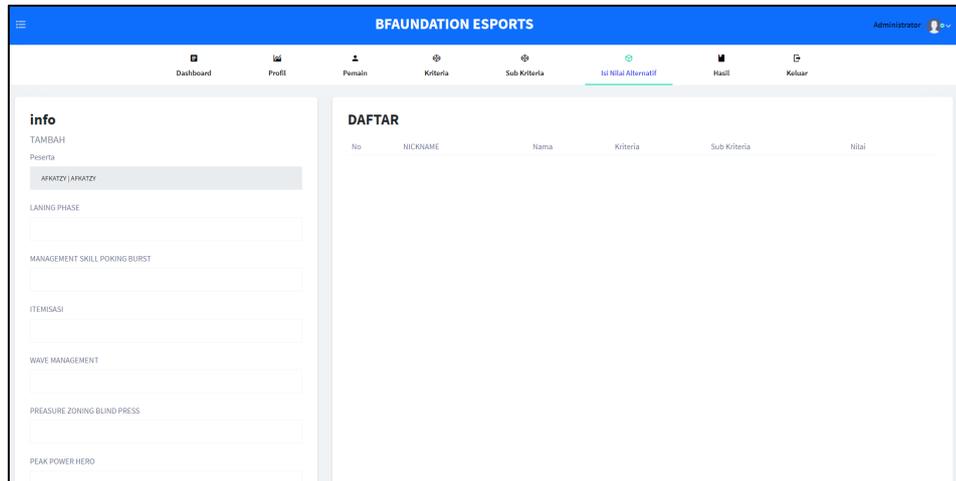


Gambar 5.31. Implementasi Halaman Sub Kriteria

Pada tampilan halaman sub kriteria menampilkan data sub kriteria dalam bentuk tabel dimana terdapat tombol aksi edit dan hapus. Selain itu terdapat form yang berfungsi untuk menambahkan atau mengedit data kriteria.

h. Alternatif

Implementasi halaman alternatif dapat dilihat pada gambar 5.31.



Gambar 5.31. Implementasi Halaman Alternatif

Pada tampilan halaman alternatif menampilkan data alternatif dalam bentuk tabel dimana terdapat tombol aksi edit dan hapus. Selain itu terdapat form untuk menambahkan atau mengedit data alternatif.

i. Perhitungan

Implementasi halaman perhitungan dapat dilihat pada gambar5.32.

The screenshot displays the 'BFAUNDATION ESPORTS' interface. At the top, there is a navigation menu with options: Dashboard, Profil, Pemain, Kriteria, Sub Kriteria, Isi Nilai Alternatif, Hasil, and Keluar. The 'Hasil' tab is currently selected.

Bobot Kriteria

Kriteria	Bobot
C1	3
C2	2
C3	2
C4	1
C5	2

Hasil Penilaian Peserta Dengan SAW

No.	NICKNAME	Nama	LAMING PHASE	MANAGEMENT SKILL PICKING BURST	ITEMISASI	WAGE MANAGEMENT	PRESSURE ZONING BLIND PRESS	PEAK POWER HERO	TEAM FIGHT	CALCULATION KILL PICK OFF	MAP AWARDES MAP CONTROL	OBJECTIVE CONTROL	ROTATION	GAME PLAN	BATTLE PLAN	DECISION PROBLEM SOLVING	INFO COMMUNICATION	STABILITY PERFORMANCE	SUPPORT SYSTEM TEAM PLAYER	HOW TO WIN THE GAME	DAIY MANAGE
1	AFKATZY	AFKATZY	6	6	7	6	7	7	6	6	7	7	6	7	6	6	6	6	8	6	7
2	YUZER	YUZER	6	8	7	6	6	8	7	7	7	7	6	8	7	7	6	6	8	7	8
3	ETHERNAL	ETHERNAL	8	8	8	6	7	6	6	8	8	8	7	7	7	8	6	6	8	7	7

Normalisasi

Gambar 5.32. Implementasi Halaman Perhitungan

Pada tampilan halaman perhitungan menampilkan hasil dari perhitungan normalisasi, perhitungan SAW, dan hasil perbandingan.

5.1.3. Pengujian Sistem

5.1.3.1. Pengujian *Black Box Testing*

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengujian dengan menggunakan metode *black box equivalence partitioning*, yaitu pengujian yang berusaha untuk menemukan klasifikasi kesalahan pada setiap fungsi yang bersifat valid dan tidak valid. Metode pengujian ini akan menguji hasil kinerja setiap halaman pada sistem pendukung keputusan.

1) Pengujian Halaman *Login*

Tabel 5.9. Pengujian Halaman *Login*

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Input <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai	Proses <i>login</i> akan berhasil, dan masuk ke sistem	Sesuai harapan	Valid
2	Input <i>username</i> dan <i>password</i> dengan data tidak lengkap	Proses <i>login</i> gagal dengan menampilkan pesan <i>error</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Input <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Proses <i>login</i> gagal dengan menampilkan pesan <i>error</i>	Sesuai harapan	Valid

2) Pengujian Halaman Data Kriteria

Tabel 5.10. Pengujian Halaman Data Kriteria

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu kriteria	Menampilkan daftar data kriteria	Sesuai harapan	Valid

3) Pengujian Halaman Tambah Data Kriteria

Tabel 5.11. Pengujian Halaman Tambah Data Kriteria

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu kriteria	Menampilkan daftar data kriteria	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol tambah	Tampil form tambah data kriteria	Sesuai harapan	Valid

3	Mengisi semua kolom form dengan data yang sesuai, kemudian klik simpan	Data tersimpan, dan kembali ke halaman kriteria	Sesuai harapan	Valid
4	Tidak melengkapi semua kolom form tambah data, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di halaman form tambah data	Sesuai harapan	Valid

Pengujian Halaman Edit Data Kriteria

Tabel 5.12. Pengujian Halaman Edit Data Kriteria

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu kriteria	Menampilkan daftar data kriteria	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol edit	Tampil form edit data kriteria	Sesuai harapan	Valid
3	Melakukan perubahan data pada kolom form dengan data yang baru, kemudian klik simpan	Data tersimpan dan di <i>update</i> , dan kembali ke halaman kriteria	Sesuai harapan	Valid
4	Mengkosongkan kolom form data, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di halaman form edit data	Sesuai harapan	Valid

4) Pengujian Halaman Alternatif

Tabel 5.13. Pengujian Halaman Alternatif

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu alternatif	Menampilkan daftar data alternatif	Sesuai harapan	Valid

5) Pengujian Halaman Tambah Data Alternatif

Tabel 5.14. Pengujian Halaman Tambah Data Alternatif

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu alternatif	Menampilkan daftar data alternatif	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol tambah	Tampil form tambah data alternatif	Sesuai harapan	Valid
3	Mengisi semua kolom form dengan data yang sesuai, kemudian klik simpan	Data tersimpan, dan kembali ke halaman alternatif	Sesuai harapan	Valid
4	Tidak melengkapi semua kolom form tambah data, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di halaman form tambah data	Sesuai harapan	Valid

6) Pengujian Halaman Edit Data Alternatif

Tabel 5.15. Pengujian Halaman Edit Data Alternatif

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu alternatif	Menampilkan daftar data alternatif	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol edit	Tampil form edit data alternatif	Sesuai harapan	Valid
3	Melakukan perubahan data pada kolom form dengan data yang baru, kemudian klik simpan	Data tersimpan dan di <i>update</i> , dan kembali ke halaman alternatif	Sesuai harapan	Valid
4	Mengkosongkan kolom form data, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di halaman form edit data	Sesuai harapan	Valid

7) Pengujian Halaman Perhitungan

Tabel 5.16. Pengujian Halaman Perhitungan

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu perhitungan	Menampilkan halaman perhitungan	Sesuai harapan	Valid

8) Pengujian Halaman *User*

Tabel 5.17. Pengujian Halaman *User*

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu <i>user</i>	Menampilkan daftar data <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid

9) Pengujian Halaman Tambah Data *User*

Tabel 5.18. Pengujian Halaman Tambah Data *User*

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu <i>user</i>	Menampilkan daftar data <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol tambah	Tampil form tambah data <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Mengisi semua kolom form dengan data yang sesuai, kemudian klik simpan	Data tersimpan, dan kembali ke halaman <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
4	Tidak melengkapi semua kolom form tambah data, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di halaman form tambah data	Sesuai harapan	Valid

10) Pengujian Halaman Edit Data *User*

Tabel 5.19. Pengujian Halaman Edit Data *User*

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu <i>user</i>	Menampilkan daftar data <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol edit	Tampil form edit data <i>user</i>	Sesuai harapan	Valid
3	Melakukan perubahan data pada kolom form dengan data yang baru, kemudian klik simpan	Data tersimpan dan di <i>update</i> , dan kembali ke halaman alternatif	Sesuai harapan	Valid
4	Mengkosongkan kolom form data, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di form edit data	Sesuai harapan	Valid

11) Pengujian Halaman Profil

Tabel 5.20. Pengujian Halaman Edit Profil

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Klik menu profile	Menampilkan halaman edit profil	Sesuai harapan	Valid
2	Melakukan perubahan data profil, kemudian klik simpan	Data berhasil disimpan dan di <i>update</i> , tetap di halaman profile	Sesuai harapan	Valid
3	Mengkosongkan kolom form data profil, kemudian klik simpan	Muncul pesan kesalahan, dan tetap di halaman profile	Sesuai harapan	Valid

Dari pengujian *blackbox* yang dilakukan dengan menguji fungsionalitas yang telah dilakukan pada fungsi setiap halaman menu untuk mengetahui apakah sistem telah sesuai atau tidak dengan perancangan pada tahap sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sistem sukses menampilkan fungsi *input* dan *output* yang ada di setiap halaman.

5.1.3.2. Perhitungan SAW

Pada pengujian metode SAW penulis menguji dan memeriksa hasil perhitungan yang dilakukan oleh sistem, apakah hasil perhitungan sistem sama dengan hasil perhitungan yang dilakukan secara manual.

Adapun penjabaran perhitungan metode SAW sebagai berikut.

1. Menentukan kriteria yang akan digunakan.

Adapun kriteria-kriteria yang digunakan dalam proses penentuan pemain *esports* dapat dilihat pada tabel 5.22.

Tabel 5.21. Kriteria

No	Kode	Nama Kriteria	Bobot
1	C1	Laning Phase	0.05
2	C2	Management Skill (Poking/Burst)	0.06
3	C3	Itemisasi	0.05
4	C4	Wave Management	0.06
5	C5	Pressure (Zoning/Blind Press)	0.05
6	C6	Peak Power Hero	0.05

No	Kode	Nama Kriteria	Bobot
7	C7	Team Fight	0.08
8	C8	Calculation (Kill/Pick Off)	0.07
9	C9	Map Awareness & Map Control	0.07
10	C10	Objective Control	0.08
11	C11	Rotation	0.07
12	C12	Game Plan	0.05
13	C13	Battle Plan	0.05
14	C14	Decision & Problem Solving	0.08
15	C15	Info & Communication	0.06
16	C16	Stability Performance	0.05
17	C17	Support System (Team/Player)	0.04
18	C18	How To Win The Game ?	0.05
19	C19	Daily Time Management	0.03
20	C20	Attitude	0.03
21	C21	Achievement	0.03
22	C22	Experience	0.05
23	C23	Responsibility	0.04

Setelah menentukan kriteria dalam proses penentuan pemain *esports*, adapun nama-nama pemain yang akan dipilih untuk menentukan mana calon pemain *esports* dapat dilihat pada tabel 5.22.

Tabel 5.22. Alternatif

No	Nama
1	AFKATZY
2	YUZER
3	ETHERNAL

2. Menentukan bobot preferensi untuk setiap kriteria.

Setelah menentukan kriteria penilaian, lalu menentukan nilai bobot preferensi dari tiap-tiap kriteria berdasarkan tingkat kepentingan antarkriteria yang satu dengan kriteria yang lainnya. Nilai perbandingan tingkat kepentingan antara kriteria yang satu dengan kriteria yang lainnya dapat dinyatakan dengan pernyataan sebagai berikut.

- a) Sangat Buruk = 1
- b) Buruk = 2
- c) Cukup = 3
- d) Baik = 4
- e) Sangat Baik = 5

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai preferensi terdiri dari bilangan 1 sampai 5, maka semakin tinggi nilai preferensinya semakin tinggi juga tingkat kepentingannya dalam membuat sebuah keputusan. Adapun nilai preferensi dari tiap-tiap kriteria ditentukan sebagai berikut.

3. Menentukan Nilai Alternatif

Nilai alternatif didapatkan dari data perusahaan, dimana nilai tersebut nantinya yang akan digunakan untuk menghitung normalisasi. Nilai alternatif dapat dilihat pada tabel 5.24.

Tabel 5.23. Nilai Alternatif

No	Nama Alternatif	AFKATZY	YUZER	ETERNAL
1	C1	8	7	9
2	C2	6	8	7
3	C3	7	9	6
4	C4	6	5	8
5	C5	8	7	6
6	C6	7	6	8
7	C7	9	8	7
8	C8	7	6	9
9	C9	8	9	6
10	C10	9	7	8
11	C11	7	6	8
12	C12	8	9	7
13	C13	6	8	7
14	C14	9	7	8
15	C15	8	9	6
16	C16	7	6	8
17	C17	6	8	7
18	C18	9	7	6
19	C19	7	6	8
20	C20	8	9	6

No	Nama Alternatif	AFKATZY	YUZER	ETHERNAL
21	C21	9	7	8
22	C22	8	9	7
23	C23	7	6	8

Nilai alternatif pada sistem dapat dilihat pada gambar 5.24.

4. Menghitung normalisasi alternatif.

Melakukan normalisasi dengan cara menghitung nilai dari alternatif pada seluruh kriteria. Karena seluruh kriteria bersifat *benefit*, maka perhitungan normalisasi menggunakan persamaan (1), yaitu dengan cara membagi nilai alternatif dengan nilai tertinggi dari seluruh nilai alternatif tersebut.

a. Normalisasi alternatif untuk kriteria C1.

$$R_{1,1} = \frac{8}{\max(8, 7, 9)} = \frac{8}{9} = 0.89$$

$$R_{2,1} = \frac{7}{\max(8, 7, 9)} = \frac{7}{9} = 0.78$$

$$R_{3,1} = \frac{9}{\max(8, 7, 9)} = \frac{9}{9} = 1$$

b. Normalisasi alternatif untuk C2.

$$R_{1,2} = \frac{6}{\max(6, 8, 7)} = \frac{6}{8} = 0.75$$

$$R_{2,2} = \frac{8}{\max(6, 8, 7)} = \frac{8}{8} = 1$$

$$R_{3,2} = \frac{7}{\max(6, 8, 7)} = \frac{7}{8} = 0.88$$

c. Normalisasi alternatif untuk kriteria C3.

$$R_{3,1} = \frac{7}{\max(7, 9, 6)} = \frac{7}{9} = 0.78$$

$$R_{3,2} = \frac{9}{\max(7, 9, 6)} = \frac{9}{9} = 1$$

$$R_{3,3} = \frac{6}{\max(7, 9, 6)} = \frac{6}{9} = 0.67$$

Lakukan perhitungan tersebut sampai ke C23.

5. Perangkingan.

Merupakan hasil tertinggi dari vektor P, dimana nilai vektor P didapat dari nilai setiap vektor S dibagi dengan jumlah seluruh nilai vektor S menggunakan persamaan (4)

$$\begin{aligned}
 A_1 = & (0.89 * 0.05) + (0.75 * 0.06) + \\
 & (0.78 * 0.05) + (0.75 * 0.06) + (1 * 0.05) + \\
 & (0.88 * 0.05) + (1 * 0.08) + (0.78 * 0.07) + \\
 & (0.89 * 0.07) + (1 * 0.08) + (0.88 * 0.07) + \\
 & (0.89 * 0.05) + (0.75 * 0.05) + (1 * 0.08) + \\
 & (0.89 * 0.06) + (0.88 * 0.05) + \\
 & (0.75 * 0.04) + (1 * 0.05) + (0.88 * 0.03) + \\
 & (0.89 * 0.03) + (1 * 0.03) + (0.89 * 0.05) + \\
 & (0.88 * 0.04) = 1.108
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 A_2 = & (0.78 * 0.05) + (1 * 0.06) + (1 * 0.05) + \\
 & (0.63 * 0.06) + (0.88 * 0.75) + \\
 & (0.75 * 0.05) + (0.89 * 0.08) + \\
 & (0.67 * 0.07) + (1 * 0.07) + (0.78 * 0.08) + \\
 & (0.75 * 0.07) + (1 * 0.05) + (1 * 0.05) + \\
 & (0.78 * 0.08) + (1 * 0.06) + (0.75 * 0.05) + \\
 & (1 * 0.04) + (0.78 * 0.05) + (0.75 * 0.03) + \\
 & (1 * 0.03) + (0.78 * 0.03) + (1 * 0.05) + \\
 & (0.75 * 0.04) = 1.066
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 A_3 = & (1 * 0.05) + (0.88 * 0.06) + (0.67 * 0.05) + \\
 & (1 * 0.06) + (0.75 * 0.05) + (1 * 0.05) + \\
 & (0.78 * 0.08) + (1 * 0.07) + (0.67 * 0.07) + \\
 & (0.89 * 0.08) + (1 * 0.07) + (0.78 * 0.05) + \\
 & (0.88 * 0.05) + (0.89 * 0.08) + \\
 & (0.67 * 0.06) + (1 * 0.05) + (0.88 * 0.04) + \\
 & (0.67 * 0.05) + (1 * 0.03) + (0.67 * 0.03) + \\
 & (0.89 * 0.03) + (0.78 * 0.05) + (1 * 0.04) = \\
 & 1.073
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan secara manual di atas, maka penulis melakukan proses penyortiran data dari hasil perankingan yang didapat. Hasil nilai perankingan dapat dilihat pada tabel 5.34.

Tabel 5.24. Hasil Perankingan

Kode	Nama Alternatif	Nilai	Rank
A1	AFKATZY	1.108	1
A3	ETHERNAL	1.073	2
A2	YUZER	1.066	3

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemain yang memiliki nilai perankingan tertinggi adalah YUZER dengan nilai 10. Adapun hasil perhitungan yang diperoleh pada sistem dan perhitungan manual pada penentuan pemilihan pemain tim *esports*.

5.1.3.3. Pengujian Akurasi

Hasil pengujian akurasi sangat berbeda, karena terdapat perbedaan antara perhitungan yang dilakukan oleh *BFAUNDATION ESPORTS* dengan perhitungan yang dilakukan peneliti yang menggunakan metode *SAW*, dimana perhitungan yang dilakukan oleh *BFAUNDATION ESPORTS* menggunakan 5 kriteria sedangkan pada perhitungan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan 5 kriteria dalam pemilihan pemain *esports*. Hal ini dikarenakan pada perhitungan yang dilakukan *BFAUNDATION ESPORTS* terdapat kriteria yang kurang tepat, sehingga peneliti menggunakan kriteria yang sesuai dari data yang diambil dari pemain yaitu *micro / mechanical point, micro – knowledge point, communication & mentality, personality &*

etitude dan *outgame personality*. Sehingga hasil perhitungan dari *BFAUNDATION ESPORTS* dengan perhitungan peneliti berbeda.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya terhadap sistem pendukung keputusan untuk pemilihan pemain *esports* menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW), maka penulis dapat menyimpulkan bahwa telah diselesaikannya sistem pendukung keputusan untuk menentukan pemilihan pemain *esports*. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam menentukan pemilihan pemain *esports*, baik dalam perhitungan maupun perankingannya.

6.2. Saran

Berdasarkan informasi yang penulis peroleh selama melakukan penelitian ini, maka penulis memberikan saran agar sistem yang telah dibuat dapat dikembangkan seiring perkembangan kebutuhan pengguna yaitu dengan cara menambahkan fitur-fitur yang belum ada seperti menampilkan hasil detail dari setiap alternatif. Selain itu bisa dilakukan uji banding perhitungan yang dilakukan dengan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agitha, N., Yudo Husodo, A., & Bimantoro, F. (2020). *User Requirement Analysis dalam Penerapan Metode User Centered Design sebagai Pendukung Kebutuhan UI/UX dalam Aplikasi NTB Mall User Requirement Analysis in the Application of User Centered Design Method to Support UI/UX Requirements in the NTB Mall Application*. <http://jcosine.if.unram.ac.id/>
- Anggun Pratiwi, D. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan*.
- Cut Zahri1, A. H. A. C. (2022). *PENGARUH PENINGKATAN MAINTENANCE DAN CYCLE TIME PRODUKSI TERHADAP KELANCARAN PRODUKSI PADA PT. INDUSTRI PEMBUNGKUS INTERNASIONAL MEDAN*. 2716–3083.
- Dian Susatyo. (2022). *Pengujian Black box pada Aplikasi Presensi Karyawan dengan Teknik Equivalence Partitioning*.
- Firdaus, Y. (2018). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE*.
- Gunawan, H., & Alamsyah, S. (2019). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN PEMAIN TERBAIK DALAM SATU MUSIM KOMPETISI SEPAKBOLA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING*.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Isnaeni. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*.
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Meisak, D., Rianti Agustini, S., Informasi, S., Informatika, T., Komputer, I., Dinamika Bangsa Alamat, U., & Artikel, R. (2022). *PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEDIATAMA SOLUSINDO JAMBI INFO ARTIKEL ABSTRAK*. 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123>
- Priyaungga. (2020). Pengujian Menggunakan Black Box Testing dengan Teknik State Transition Testing Pada Perpustakaan Yayasan Pendidikan Islam Pakualam Berbasis Web. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.472>
- Rahmansyah, N., Kom, S., Kom, M., & Lusinia, S. A. (2021). *Buku Ajar SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*. <http://jurnal.pustakagalerimandiri.co.id>

- Refiza. (2019). *PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) UNTUK SELEKSI TENAGA KERJA*.
- Rizka, A., Rahayu Mayang Sari, Mk., Lavenia Ulandari, Mk., & Daratika Pratiwi, Mp. (2023a). *MONOGRAF METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) UNTUK PERINGKAT NILAI*.
- Rizka, A., Rahayu Mayang Sari, Mk., Lavenia Ulandari, Mk., & Daratika Pratiwi, Mp. (2023b). *MONOGRAF METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) UNTUK PERINGKAT NILAI*.
- Setiyawan, A., Cahya Putra, A., Saputra, O. I., & Andi, R. (2023). Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Smartphone Gamers Terbaik Dengan Metode Simple Additive Weighting, Weighted Product (WP) dan Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS). In *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Suni, V., Kelen, Y. P., Manek, S. S., Timor, U., & Sasi, K. (2024). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Sepak Bola U-17 Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Studi Kasus : Persatuan Sepak Bola Kefamenanu (PSKN). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(5).
- Tjandra, S. J., & Yuwono, E. C. (2020). *Perbandingan Teori dan Praktik Perancangan Desain Grafis pada Proyek Internship di Studio Grafis*.
- Uswatul Khasanah, R., Indreswari, H., & Faridati Zen, E. (2023). Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online, serta Hubungannya dengan Perilaku Agresif Siswa SMP. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 9(1), 112–128. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang>
- Wicaksono, H. P., & Sapuguh, I. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Team Esport Divisi Game Mobile Legend Bang-Bang Menggunakan Metode Saw-Topsis. *Jurnal Ilmiah Scroll: Jendela Teknologi Informasi*, 10(1). <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/informatika>
- Widya Ningsi, H. N. (2023). *PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN METODE PROTOTYPE UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI PADA SISTEM INFORMASI*.
- Wijaya. (2020). *PENGARUH PENINGKATAN MAINTENANCE DAN CYCLE TIME PRODUKSI TERHADAP KELANCARAN PRODUKSI PADA PT. INDUSTRI PEMBUNGKUS INTERNASIONAL MEDAN*. 99.
- Wiji Setianingsih. (2019). *KONSEP SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*.

Windartini. (2022). *PENGARUH PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KARYAWAN TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN*. 84.



**FORMULIR
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL SKRIPSI**

Kode Formulir :
FM-IPCT-BAAK-PSB-043

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.
Ka Prodi Informatika
di tempat.

Palembang, 14 Agustus 2024

Dengan hormat,
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : S1 Informatika Program Sarjana

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	011180208	Gilang Fieri Armadhan D Putra	2,69	13	Malam	0822 8222 2416
2.	011180165	Herdi Prasetiadil	2,81	13	Pagi	0812 7466 0824
3.						

* Pilih Salah Satu : Malam

Mengajukan Skripsi dengan topik :

SISTEM PAKAR / SPK

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing :-

Menyetujui,
Wakil Rektor 1,

Adelin, S.T., M.Kom

Mengetahui,
Ka. Prodi. Informatika

D Tri Octafian, M.Kom

Judul Skripsi (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Tim Esports Menggunakan Metode SAW pada PT BFoundation Digital Olahraga.
(*Decision Support System for Esports Team Player Selection using the SAW Method at – PT BFoundation Digital Olahraga.*)
2.

Diusulkan judul nomor : 1

Pemohon,
Mahasiswa 1,

Gilang Fieri Armadhan

Mahasiswa 2,

Herdi Prasetiadil

Mahasiswa 3,

Menyetujui,
Pembimbing

Hendra Efendi, S.Kom., M.Kom

Mengetahui,
Ka. Prodi Informatika

D Tri Octafian, M.Kom

Mengesahkan
Wakil Rektor 1

Adelin, S.T., M.Kom

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian



PT. BFAUNDATION DIGITAL OLAHRAGA

Jl. Rancho Indah No. 5A, Desa/Kelurahan Tanjung Barat,

Kec. Jagakarsa Kota Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta

Email : Bfoundation@gmail.com Telp : +6287793643144

Palembang, 01 September 2024

Hal : Surat Balasan Izin Penelitian

No : 13/BFN/IX/2024

Kepada Yth.
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech
Pimpinan

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP. 09.PCT.13

Jl. Basuki Rahmat No.50 Palembang
30127, Telp. (0711) 358916, Fax (0711) 358909

Dengan Hormat,

Menanggapi dari Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang tanggal 01 September 2024 perihal Kerja Praktik Lapangan, maka bersama ini kami sampaikan bahwa Manajemen PT BFoundation Digital Olahraga pada prinsipnya dapat memberikan izin untuk kerja praktik di Perusahaan kami.

Kepada Mahasiswa yang bernama :

NO	NAMA	NPM	JURUSAN
1	Gilang Fieri Armadhan D Putra	011180208	Informatika Program Sarjana
2	Herd Prasetiadil	011180165	Informatika Program Sarjana

Untuk ini, hal-hal yang menyangkut seluruh dan baik dokumen dan kegiatan operasional PT BFoundation Digital Olahraga tidak boleh dipublikasikan.

Demikian yang dapat kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Palembang, 01 September 2024

~~Farah Azka Syahid~~
HRD



SURAT PERNYATAAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Herd. Prasentraadil
Tempat/Tanggal Lahir : Prabumulih, 06 Mei 2000
Prodi : Informatika
NPM : 01180165
Semester : 12
No.Telp/Hp : 081274660824
Alamat : Jl. Jendral Sudirman No. 1 B

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan skripsi ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan skripsi ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari skripsi berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang 11 Desember 2024

Yang menyatakan,


METERAI
TEMPER
BC4AKX540722764

SURAT PERNYATAAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Giung Tieri
Tempat/Tanggal Lahir : Jambi / 21 Desember 1998.
Prodi : Informatika
NPM : 011180208
Semester : 13
No.Telp/Hp : 0822-8222-2416
Alamat : Jl. Mayor Zen Lr. Abadi Ujung No C2 Rt.037 Rw.003
Sei Seineah, Kallidoni, Kota Palembang.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan skripsi ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan skripsi ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari skripsi berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang 11 Desember 2024


Giung Tieri Armadhani



FORMULIR
REVISI UJIAN PROPOSAL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Informatika Program Sarjana
Tanggal Pelaksanaan : 23 Oktober 2024
Judul Proposal Skripsi : Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Tim Esports Menggunakan Metode SAW Pada PT. BFoundation Digital Olahraga

No	NPM	Nama	Semester
1	011180165	Herdi Prasetiadi	13
2	011180208	Gilang Fieri Armadhan D. Putra	13

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Latar belakang ✓ - alasan pentingnya dibuat SPK ? - tujuan penelitian - untuk mengklasifikasi SPK Metode Penelitian - rumus jargon water full karam but water lama & esisio	Eka Prasetya AS	 30/10/24
2	Jumlah referensi ✓ Referensi disesuaikan, Point. bahasa yang baik. 3. Kumpulan Jurnal pendukung ✓ 4. Perbaiki kriteria (ditambahkan dengan pembimbing). Note = perbaiki lagi kriteria!	Andri Septan	 14/11/24
	S.B.c	Herdi Prasetya	 18/10/24

Perubahan Judul Skripsi :

Palembang, 23 Oktober 2024
Ketua Program Studi,



D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi



FORMULIR
REVISI UJIAN SKRIPSI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-IPCT-BAAK-PSB-055

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

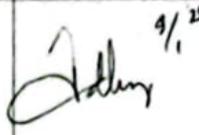
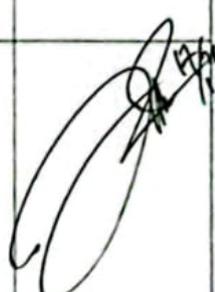
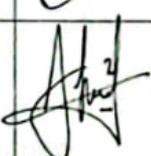
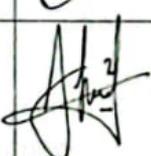
Revisi Ujian Skripsi
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Informatika Program Sarjana
Topik Skripsi : Sistem Pendukung Keputusan (SPK)
Ujian ke- : I (Satu)
Tanggal Pelaksanaan : 17 Desember 2024

Judul Skripsi : Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Tim Esports Menggunakan Metode SAW Pada PT. BFoundation Digital Olahraga

NO	NPM	Nama	Semester
1	011180165	Herdi Prasetiadil	XIII (Tiga Belas)
2	011180208	Gilang Fieri Armadhan D. Putra	XIII (Tiga Belas)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 29 Desember 2024

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Abstrak 3. Data yg digunakan s. Data yg digunakan s. Data yg digunakan	Eka P	 9/12
2	Landasan teori - SAW 3. Latar belakang - rapikan - 1 pokok bahasan → 1 paragraf	Andi Putra	
3	Metode Penelitian → Perhitungan harus dirinci	Herdi Prasetiadil	
4	1. Perbaiki layout (penulisan, format, font) 2. Perbaiki struktur argumentasi, landasan teori 3. Perbaiki daftar pustaka 4. tambahkan tabel tabel pengujian nilai kriteria 5. Nilai jangan dibulatkan	Herdi Prasetiadil	

Palembang, 17 Desember 2024
Ketua Program Studi,

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.