

ABSTRAK

Yuanda Hemi (00000018058)

Sistem Penunjang Keputusan Berbasis Web untuk Pemain Terbaik pada Pertandingan Liga Mahasiswa Dengan Metode AHP

(xvi + 105 halaman: 88 gambar, 74 tabel, 5 lampiran)

Penghargaan kepada pemain terbaik dalam pertandingan Liga Mahasiswa sampai saat ini dilakukan secara subjektif. Proses tersebut hanya dilakukan berdasarkan rekomendasi dari panitia pelaksana kepada panitia Liga Mahasiswa tanpa adanya data untuk mendukung keputusan tersebut. Seiring bergantinya tahun, pemain yang ikut dalam pertandingan Liga Mahasiswa ini meningkat dan menyebabkan meningkatnya kesulitan dalam menentukan pemain terbaik. Oleh karena itu, penerapan dari Sistem Penunjang Keputusan untuk Pemain Terbaik pada Pertandingan Liga Mahasiswa Berbasis Web Dengan Metode AHP diharapkan mampu meningkatkan keobjektifan dalam pemilihannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan hasil analisis yang dapat menjadi acuan sebagai pendukung pemilihan pemain terbaik yang berhak mendapatkan penghargaan. Penerapan ini diharapkan dapat membuat pemberian penghargaan tidak hanya didasari dengan berapa banyak kemenangan yang diraih, tetapi juga didasari dengan penilaian *attitude*, mental, *skill*, dan *physical*. Tujuan lain dari penelitian ini diharapkan mengurangi proses yang berulang dalam proses pendaftaran, verifikasi data, daftar ranking dan susunan pemain.

Hasil dari penelitian ini adalah Sistem Penunjang Keputusan untuk Pemain Terbaik pada Pertandingan Liga Mahasiswa Berbasis Web Dengan Metode AHP yang dibuat dengan metode *prototyping*, bahasa pemrograman PHP, dan basis data MariaDB.

Kata kunci: Liga Mahasiswa, AHP, Pemain Terbaik, Olahraga, PHP, Sistem Penunjang Keputusan

Referensi: 19 (1993-2015)

ABSTRACT

Yuanda Hemi (00000018058)

Web-based Decision Support System for the Best Players in Liga Mahasiswa with Analytical Hierarchy Process Method

(xvi + 105 pages: 88 figures, 74 tables, 5 appendices)

'Liga Mahasiswa' rewards up until now are still subjectively given to the best players. The rewarding process for the best players is subjective as the rewards are based on the recommendation of the 'panitia pelaksana' to 'panitia Liga Mahasiswa' without the presence of valid data to support their decisions. Over the years, as Liga Mahasiswa players inclined in number, the issue of rewarding the best players became more complicated. Therefore, the implementation of a web-based Decision Support System for the best players in Liga Mahasiswa with Analytical Hierarchy Process method is expected to solve this issue by making decisions more objectively.

The purpose of this research is to determine if the proposed system will have an accurate measurement of the rewards that are given to the appropriate players based on the analysis. The system is implemented in a hope not to just reward players based on their game victories, but also account other variables such as attitude, mentality, skill, and physicality of the players. In addition, the system is expected to make the process of registration, data verification, rank listing, and player arrangement to be more efficient in time.

The outcome of the research is a web-based Decision Support System for the best players in Liga Mahasiswa with Analytical Hierarchy Process method that uses prototyping as the system development method, PHP as the programming language, and MariaDB as the database management system.

Keywords: Liga Mahasiswa, AHP, Best Player, Sport, PHP, Decision Support System

References: 19 (1993-2015)