

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arung Jeram adalah salah satu kegiatan alam mengarungi sungai dengan menggunakan perahu karet dengan jumlah awak dua orang atau lebih yang mengandalkan kekuatan mendayung (Lody, 1997). Olahraga Arung Jeram atau *Rafting* adalah salah satu olahraga air yang banyak digemari oleh kalangan pecinta olahraga ekstrem. Arung Jeram menggabungkan unsur petualangan, olahraga, hiburan, dan edukasi dengan mengarungi sungai yang berjeram menggunakan media perahu karet, kano, dan kayak. Arung Jeram sering diperlombakan dalam skala lokal, nasional maupun internasional, terdapat beberapa kategori perlombaan seperti *Sprint*, *Down River*, *Head To Head* dan *Slalom*.

Perlombaan Arung Jeram sering diikuti oleh banyak tim dari berbagai daerah dengan atlet – atlet terbaik dari setiap tim untuk memperebutkan juara. Untuk kelompok atlet dalam perlombaan Arung Jeram harus memiliki postur tubuh yang seimbang dengan tim, ketahanan fisik yang bagus dan teknik dalam mendayung perahu yang kompak dengan rekan satu timnya. Setiap tim Arung Jeram mempunyai caranya sendiri – sendiri dalam melakukan seleksi dan penerimaan atlet yang baru, dalam melakukan seleksi antar calon atlet, banyak sebagian tim yang melakukan olah data secara manual dengan cara tertulis dan menggunakan proses perhitungan yang bukan berdasarkan dari metode sistem pendukung keputusan, tentu saja proses seperti ini membutuhkan banyak waktu untuk memprosesnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Arif Widayat, A.Md.Kom. (Kasim) selaku penanggung jawab seleksi atlet di Federasi Arung Jeram Indonesia (FAJI) DIY, dalam melakukan proses seleksi atlet Arung Jeram di FAJI DIY tersebut panitia melakukan proses seleksi calon atlet dengan cara mencatat hasil penilaian tes fisik para calon atlet kemudian hasilnya akan dijumlahkan untuk mendapatkan hasil nilai akhir setiap calon atlet, sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat digunakan untuk membantu panitia dalam melakukan proses seleksi untuk memilih atlet yang sesuai dengan kompetensi.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukannya sistem yang dapat membantu tim FAJI DIY untuk melakukan proses seleksi atlet Arung Jeram agar hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan, sistem ini juga membantu proses olah data yang tepat dan menghindari terjadinya kehilangan data karena data yang masuk akan disimpan di dalam *database* sistem dan sistem ini juga mampu menghasilkan solusi yang lebih cepat dengan hasil yang dapat dipercaya karena menggunakan metode dalam proses perhitungannya, serta penggunaan metode pada penelitian ini adalah untuk melakukan pembobotan pada setiap faktor penilaian agar mendapatkan hasil yang diharapkan. Metode yang digunakan dalam sistem seleksi atlet Arung Jeram adalah metode *ELECTRE* dan *Profile Matching*, Metode ini menentukan nilai bobot untuk faktor penilaian sampai dengan terpilih alternatif terbaik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu membuat sistem seleksi atlet arung jeram menggunakan metode *ELECTRE* dan *Profile Matching* studi kasus di Federasi Arung Jeram Indonesia (FAJI) DIY untuk membantu panitia dalam melakukan proses seleksi agar sesuai dengan faktor yang ditetapkan oleh panitia.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan faktor penilaian *Pull Up*, *Push Up*, Lari 100 Meter, *Sit Up*, dan *Vo2 Max*.
2. Penelitian ini membandingkan Metode *ELECTRE* dan Metode *Profile Matching*.
3. Sistem ini dibuat berbasis *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membantu tim (FAJI) DIY untuk melakukan proses seleksi atlet Arung Jeram agar hasil yang didapatkan sesuai

dengan yang diharapkan, penelitian ini juga membantu proses seleksi atlet agar lebih cepat dan tepat dan menghindari terjadinya kehilangan data karena data yang masuk akan disimpan di dalam *database* dan hasil penilaian bisa dicetak dan sistem ini juga mampu menghasilkan solusi yang lebih cepat dengan hasil yang dapat dipercaya karena menggunakan metode dalam proses perhitungannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki manfaat penelitian yang bersifat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan bagi pembaca dan dapat menjadi referensi yang akan datang bagi pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang tidak didapat dari bangku perkuliahan.

b. Bagi Pihak FAJI DIY

Mempermudah FAJI DIY dalam melakukan proses seleksi atlet Arung Jeram secara terkomputerisasi agar mengikuti perkembangan teknologi dan mendapatkan hasil seleksi yang tepat sesuai dengan metode seleksi dan menghemat waktu dalam melakukan proses pelaksanaannya.