

ABSTRAK

Nama : Figar Januari Ramadhan

NIM : 41519120100

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Laporan Skripsi : IMPLEMENTASI SISTEM *AUTO MATCHMAKING*
BERBASIS WEB DENGAN ALGORITMA *SIMPLE*
ADDITIVE WEIGHTING UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN BERMAIN BULU TANGKIS

Pembimbing : Umniy Salamah, S.Kom, MMSI

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan modern, banyak sistem yang sudah dibangun untuk membantu kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah sistem untuk memprediksi suatu keputusan. Hampir semua aspek kehidupan kita sehari-hari tidak luput dari keputusan yang harus diambil. Salah satu algoritma yang banyak digunakan untuk memprediksi keputusan adalah *Simple Additive Weighting (SAW)*. Sistem prediksi keputusan salah satunya bisa diimplementasikan pada permainan bulu tangkis. Sebelum melakukan permainan, para pemain harus mencari kawan dan lawan agar dapat memulai permainan. Keputusan memilih kawan ataupun lawan pasti sangat dibutuhkan. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, para pemain akan melihat kriteria pemain lawan berdasarkan beberapa hal, diantaranya adalah pengalaman bermain, usia, domisili. Dengan adanya sistem *auto matchmaking* yang telah dibangun ini, akan mempermudah untuk memilih dan mengambil keputusan berdasarkan beberapa prediksi keputusan yang telah dikeluarkan oleh sistem.

Kata Kunci: *Simple Additive Weighting (SAW)*, bulu tangkis, *auto matchmatking*.

ABSTRACT

Name : Figar Januari Ramadhan
NIM : 41519120100
Study Program : Teknik Informatika
Title Thesis : IMPLEMENTASI SISTEM *AUTO MATCHMAKING*
BERBASIS WEB DENGAN ALGORITMA *SIMPLE*
ADDITIVE WEIGHTING UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN BERMAIN BULU TANGKIS
Counsellor : Umniy Salamah, S.Kom, MMSI

With increasingly advanced and modern developments, many systems have been built to help with everyday life. One of them is a system for predicting a decision. Almost all aspects of our daily lives are subject to decisions that must be made. Almost all aspects of our daily lives are subject to decisions that must be made. One algorithm that is widely used to predict decisions is Simple Additive Weighting (SAW). One decision prediction system can be implemented in the game of badminton. Before playing the game, players must find friends and opponents so they can start the game. The decision to choose friend or enemy is certainly very necessary. Based on the results of the survey that has been carried out, players will see the criteria for opposing players based on several things, including playing experience, age, domicile. With the auto matchmaking system that has been built, it will be easier to choose and make decisions based on several predicted decisions that have been issued by the system.

Keywords: Simple Additive Weighting (SAW), badminton, auto matchmatking.