

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR ALGORITMA.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Tahapan Penelitian.....	3
1.6.2. Metodologi Pengembangan Sistem.....	4
1.6.3. Pengujian Sistem.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Fantasy Premier League.....	6
2.2. Kapten Tim FPL.....	6
2.3. Sistem Pendukung Keputusan.....	7
2.4. Metode <i>Entropy</i>	8
2.5. <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW).....	9
2.6. Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III.....	14
METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM.....	14
3.1. Metodologi Penelitian.....	14
3.1.1. Studi Literatur.....	14
3.1.2. Pengumpulan Data.....	14
3.1.3. Penentuan Data Alternatif dan Kriteria.....	15
3.1.4. Proses Metode <i>Entropy</i> dan SAW.....	18
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	25
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	26

3.3.1. Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional	26
3.4. Perancangan Sistem	27
3.4.1. Perancangan <i>Flowchart</i>	27
3.4.2. Perancangan Antarmuka	28
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Hasil Penelitian	32
4.1.1. Implementasi Model SPK Pemilihan Kapten Tim pada <i>Game FPL</i>	32
4.1.2. Implementasi pada Sistem Aplikasi	36
4.2. Pembahasan	41
BAB V	42
KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1. Kesimpulan	42
5.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman utama <i>Fantasy Premier League</i>	6
Gambar 3.1	Tahapan Penelitian	14
Gambar 3.2	Alur Pengembangan Sistem	25
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Metode <i>Entropy</i>	27
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> Metode SAW	28
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Halaman <i>Input Dataset</i>	29
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Proses Penentuan Alternatif dan Kriteria	29
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Proses Penentuan Jenis Kriteria	30
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Proses Menampilkan Hasil Pembobotan Kriteria	30
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Hasil Perankingan	31
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Awal Sistem Aplikasi	37
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Proses <i>Input Dataset</i>	37
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Proses Penentuan Kriteria	38
Gambar 4.4	Tampilan <i>Input</i> Tingkat Kepentingan pada Kriteria	38
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Matriks Keputusan	39
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Hasil Normalisasi Data	39
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Hasil Pembobotan Kriteria	40
Gambar 4.8	Halaman Hasil Perankingan	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perolehan Poin FPL	7
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Data pemain pada <i>dataset</i>	15
Tabel 3.2 Data Kriteria	17
Tabel 3.3 Skala Pembagian Penilaian Setiap Kriteria	17
Tabel 3.4 Data Alternatif dan Kriteria	17
Tabel 3.5 Hasil Konversi Nilai (Matriks Keputusan)	18
Tabel 3.6 Hasil Normalisasi Matriks Keputusan	21
Tabel 3.7 Hasil Perhitungan Bobot <i>Entropy</i>	23
Tabel 3.8 Nilai Preferensi Setiap Alternatif	24
Tabel 3.9 Hasil Skenario tanpa Pembobotan <i>Entropy</i>	24
Tabel 3.10 Hasil Skenario tanpa Inisisasi Bobot Awal	25
Tabel 3.11 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	26
Tabel 3.12 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	26
Tabel 4.1 Perbandingan Data Hasil Sistem dan Data Aktual	35
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Sistem	40

DAFTAR ALGORITMA

Algoritma 4.1 Pengumpulan Data	32
Algoritma 4.2 Penentuan Data Alternatif dan Kriteria	32
Algoritma 4.3 Pembuatan Matriks Keputusan	33
Algoritma 4.4 Normalisasi Matriks Keputusan	33
Algoritma 4.5 Pembobotan Kriteria	33
Algoritma 4.6 Perhitungan Nilai Preferensi	34
Algoritma 4.7 Perankingan	34