
ABSTRAK

James Suryapranata, NPM 535160007 **PEMBUATAN MARKETPLACE DENGAN FITUR SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN KAYU TENIS MEJA YANG SESUAI DENGAN GAYA PERMAINAN MENGGUNAKAN METODE SMART BERBASIS WEB.** Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Januari 2020.

Tenis meja merupakan olahraga yang sangat digemari di dunia, bahkan di Indonesia olahraga tenis meja sangat digemari oleh banyak orang. Olahraga tenis meja di Indonesia dikepalai oleh Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia (PTMSI). Selain itu Indonesia juga memiliki komunitas tenis meja terbesar yaitu Tenis Meja Mania yang beranggotakan sebanyak 25.000 anggota yang aktif dalam sosial media facebook. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah membantu para pemain tenis meja yang berpengalaman memilih kayu yang sesuai menggunakan Sistem Pendukung Keputusan menggunakan metode SMART. Metode ini digunakan sebagai perhitungan untuk menentukan kayu bet terbaik bagi pengguna dengan cara menghitung bobot frekuensi bermain yang dimasukkan oleh pengguna dengan spesifikasi kayu bet yang dipilih. Juga situs web ini dapat digunakan oleh para pemain tenis meja atau penjual tenis meja untuk melakukan jual-beli kayu bet tenis meja melalui *marketplace*. Hasil dari penggunaan website ini, sudah dicoba oleh beberapa orang di berbagai persatuan tenis meja (PTM) di Jakarta dan menghasilkan masukan yang positif.

Kata Kunci : Kayu Bet Tenis Meja, Marketplace, SMART, SPK