

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer dikalangan masyarakat [2]. Banyak terdapat turnamen-turnamen antar kampung atau biasa disebut tarkam yang dilaksanakan didaerah-daaerah tertentu, dan turnamen resmi dari Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) atau biasa disebut dengan proliga. Dalam sebuah turnamen banyak penghargaan yang bisa diraih baik tim maupun individu, untuk penghargaan dikategori individu salah satunya adalah pemain terbaik

Pemain terbaik atau yang sering disebut *MVP (Most Valuable Player)* adalah suatu penghargaan biasanya diberikan kepada pemain yang berkinerja terbaik dalam sebuah turnamen. Dari pemain terbaik nantinya akan dipertimbangkan dalam perekrutan anggota timnas bola voli indonesia dan diharapkan menjadi pemacu semangat berkompetisi antar pemain dalam meningkatkan kemampuan mereka [3].

Tingginya minat terhadap bola voli akhir-akhir ini membuat banyak bakat baru bermunculan sehingga membuat pihak panita kesulitan dalam menentukan pemain terbaik [3], terlebih dalam kondisi dilapangan menentukan pemain terbaik masih menggunakan cara diskusi atau rapat antar panitia sehingga pemilihan pemain terbaik menjadi tidak akurat, oleh karena itu dibutuhkan sistem pendukung keputusan untuk mempermudah kita dalam menentukan pemain terbaik dengan kriteria nilai statistik setiap pemain [4].

Dari pemaparan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, untuk menentukan pemain terbaik untuk saat ini masih dilakukan dengan cara manual dan sangat tidak efektif yang terkesan membutuhkan waktu yang lama dan kurang akurat. Suyatmo [12] melakukan penelitian tentang menentukan lokasi tanam tanaman hortikultura dengan menggunakan metode *TOPSIS*. Hasil pengujian perbandingan aplikasi dengan

perhitungan manual adalah 100% dan pengujian kuisioner yang diperoleh adalah sebesar 66,07%.

Berto nadek [5] juga melakukan penelitian yang berjudul sistem pendukung keputusan dalam menentukan pemain basket terbaik menggunakan Algoritma *Analytical Hierarchy Process(AHP)* meski hasil akurasi yang diperoleh dari penelitian tersebut baik, Namun hasil yang lebih baik lagi diperoleh jika dapat diuji ke semua klub yang mengikuti turnamen tersebut dan diuji di beberapa turnamen terakhir.

Untuk mengatasi masalah menentukan pemain terbaik, maka diusulkan penggunaan algoritma *TOPSIS (Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution)* untuk meminimalisir waktu yang dibutuhkan dan keakuratan dalam menentukan pemain terbaik dan metode geometric mean untuk mencari rata-rata dari bobot yang diinputkan. Pemilihan algoritma *TOPSIS* dikarenakan algoritma ini adalah salah satu dari metode *MCDM (Multiple Criteria Decision Making)* yang dapat menyelesaikan masalah dari banyaknya kriteria terhadap banyaknya alternatif dan sangat sesuai dengan data yang tersedia [6].

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi sistem pendukung keputusan pemain terbaik dengan hasil akhir yang akurat dan dengan waktu pemerosesan yang singkat.

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1. Permasalahan

Dalam kondisi lapangan menentukan pemain terbaik masih menggunakan cara diskusi atau rapat antar panitia sehingga pemilihan pemain terbaik menjadi tidak akurat.

1.2.2. Metode Usulan

Berdasarkan permasalahan 1.2.1 maka perlu suatu metode untuk mengatasi masalah penentuan pemilihan pemain terbaik dalam pertandingan bola voli yaitu dengan metode *TOPSIS (Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution)*.

1.2.3. Pertanyaan Penelitian

Seberapa akurat sistem pendukung keputusan pemilihan pemain terbaik dalam turnamen bola voli terhadap keputusan panitia?

1.3 Tujuan & Manfaat

1.3.1. Tujuan Penelitian

Penerapan sistem pendukung keputusan pemilihan pemain terbaik dalam turnamen bola voli bertujuan untuk mengetahui nilai akurasi yang diperoleh dari dalam sistem ini terhadap keputusan panitia.

1.3.2. Manfaat

Memberikan rekomendasi kepada panitia dalam pengambilan keputusan untuk menentukan pemain terbaik secara objektif..

1.4 Batasan-batasan

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Data yang digunakan hanya data statistik pemain dalam kompetisi prolige tahun 2015-2019.
2. Data yang digunakan hanya data statistik pemain dari pertandingan *final four* dan *grandfinal*.
3. Dalam data ini terdapat enam kriteria khusus untuk penentuan pemain terbaik dalam pertandingan, yaitu *serve*, *receive*, *dig*, *toss*, *spike* dan *block*.
4. Pembobotan diberikan oleh panitia penyelenggara bola voli prolige(PBVSI).

1.5 Sistematika Proposal

Sistematika penulisan Proposal ini terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang landasan teori dan penelitian sebelumnya.

BAB III\METODE USULAN

Pada bab ini membahas tentang metode yang diusulkan (algoritma), arsitektur (Input, Proses, Output), Dataset, serta rencana pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi bagaimana sistem dibuat, hasil uji coba berdasarkan skenario uji coba dan analisa hasil uji coba.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya dalam sistem pendukung keputusan pemilihan pemain terbaik bola voli.