

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang paling diminati oleh sebagian besar penduduk di Indonesia. Banyak diantara para penggemar sepak bola mempunyai pendapat terhadap permainan sebuah klub sepak bola. Sebuah klub tentunya menginginkan kemenangan dan menjuarai berbagai turnamen. Ada berbagai macam kunci kemenangan tim, misalnya komposisi pemain, kejelian pelatih, pemilihan formasi, kemampuan individual pemain dan lain sebagainya. Semua kunci tersebut berusaha dipenuhi oleh klub melalui kegiatan latihan rutin yang tersusun secara rapi mulai dari latihan dasar seperti *dribbling*, *passing*, *shooting* dan kerjasama tim [1]. Pemain yang dipilih oleh pelatih terkadang tidak sesuai antara kemampuan yang dimiliki pemain dengan standart yang di inginkan oleh pelatih karena sebagian besar para pelatih hanya dapat menyeleksi pemain tanpa dapat menentukan posisi pemainnya karena tidak memiliki standar penilaian untuk setiap posisi yang ada. Para pelatih lebih mengutamakan penilaian secara subjektif dan mengesampingkan penilaian secara objektif, dimana para pemain ini seharusnya memang benar-benar dinilai dari kemampuan mereka sendiri bukan mengandalkan insting pelatih dan ego para pemain untuk menempati posisi. Masalah yang sering dihadapi dalam sebuah tim sepak bola yaitu penempatan posisi pemain yang tidak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, hal ini yang akan berdampak dalam permainan sebuah tim. Setiap pemain memiliki posisi yang disukai akan tetapi posisi pilihannya belum tentu posisi terbaik apabila dilihat dari kemampuan yang dimiliki pemain tersebut. [2]

Pada penelitian sebelumnya adalah menggunakan metode *MAGIQ (Multi-Attribute Global Inference Quality)* yang digunakan untuk menghasilkan sistem pendukung keputusan menentukan posisi bertahan di SSB Putra Pahlawan [3]. Solusi lainnya yaitu metode *Analytic Hierarchy Process (AHP)* dan *TOPSIS* yang digunakan untuk menghasilkan sistem pendukung keputusan menentukan posisi pemain sepakbola. Kelemahan hasil yang didapat akurasi kurang tinggi [4]. Solusi lainnya menggunakan metode *Fuzzy Multy Attribute Decision Marking* dan *K-mean clustering*

untuk menghasilkan Sistem pendukung Keputusan Pemilihan Line-up dalam sepakbola. kelemahannya mengabaikan *subyektifitas* dari pengambil keputusan [5]. Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Posisi Pemain Sepak Bola Dengan Metode *Smart Dan Profile Matching*”. Penelitian ini termasuk akurat dimana arurasinya mencapai 75% dengan posisi sistem dengan pemain [6]. Penelitian yang lain tentang Klasifikasi Pemain Futsal menggunakan metode *SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique)*.. Sistem ini menghasilkan klasifikasi yang cukup valid dan cukup optimal, sehingga berhasil membantu memberikan rekomendasi kepada pelatih dalam menentukan *squad team* yang akan dibawa ke sebuah turnamen atau kompetisi. [7]

Metode *SMART* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu : (1) Perhitungan pada metode *SMART* lebih sederhana tidak diperlukan perhitungan yang rumit. (2) Fleksibel dalam pembobotan. (3) Memperluas pengambilan keputusan dalam memproses data atau informasi. (4) Penambahan dan pengurangan alternatif tidak akan mempengaruhi perhitungan pembobotan karena setiap penilaian alternatif tidak saling bergantung. Sedangkan kekurangan metode *SMART* adalah (1) Harus selalu diadakan perubahan yang *continue* untuk menyesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan. (2) Ada beberapa kemampuan manajemen dan bakat manusia yang tidak dapat dimoldelkan. (3) Sistem pendukung keputusan di rancang untuk membantu atau mendukung pengambilan keputusan bukan untuk mengambil alih seseorang pengambil keputusan [8].

SMART (Simple Multi Attribute rating Technique) di kembangkan pada tahun 1977 oleh Edward. Metode ini merupakan metode yang *multi attribute* dalam sistem pengambilan keputusan. Seorang pengambil keputusan harus memilih objek yang berbeda dan memiliki kesempatan yang sama, disesuaikan dengan tujuan yang telah dirumuskan. Setiap objek memiliki kriteria, karakter, atau komponen dalam sebuah keputusan. Namun dalam sebuah kondisi tertentu ada kemungkinan terdapat sub kriteria yang memiliki hubungan dengan kriteria yang ada [8].

Oleh karena itu akan dibuatkan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Posisi Bertahan , dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan metode *SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique)* karena metode ini dapat melakukan pengambilan keputusan yang multiatribut. Sehingga diharapkan akan tercipta suatu sistem pengambilan keputusan yang akurat dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam menentukan posisi bertahan dalam sepakbola [8]. Hasil yang diharapkan dengan adanya Sistem Pendukung Keputusan ini agar dapat membantu pelatih dalam menentukan posisi pemain sepakbola dan dapat berpengaruh besar dalam perkembangan persepakbolaan di Indonesia .

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Permasalahan yang ada yaitu penilaian pelatih yang kadang cenderung subjektif dalam memilih pemain diposisi tertentu khususnya pemain bertahan, karena tidak adanya rekam data pemain sebagai acuan, sehingga terkadang salah untuk memilih posisi yang cocok untuk pemain.

1.2.2 Usulan Solusi

Dalam mengatasi permasalahan ini diusulkan membuat suatu sistem pendukung keputusan untuk memilih posisi bertahan dengan menggunakan Metode *SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique)* sehingga digunakan sebagai keputusan pelatih dalam menentukan pemain bertahan.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana Membangun sistem penentuan posisi bertahan menggunakan metode *SMART* dan seberapa akurat penentuan posisi bertahan menggunakan Metode *SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique)*

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu “Membuat sistem dan mengetahui akurasi Penentuan posisi bertahan dengan menggunakan Metode *SMART* (*Simple Multi Attribute Rating Technique*)”.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah “Dengan selesainya sistem ini dapat membantu dan mempermudah pelatih di lapangan untuk penentuan posisi bertahan yang lebih mudah dan akurat dan bisa mengetahui kemampuan pemain ”.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah

1. Data yang di gunakan yaitu data raport Persebaya u-14 tahun 2019
2. Indikator Pembobotan pelatih berdasarkan tingkat kepentingan setiap posisi.
3. Nilai nobot semuanya dari pelatih
4. Kriteria yang digunakan ada 23 yaitu *First Touch* (*Sentuhan pertama*), *Dribbling* (*Menggiring bola*) + *Feinting* (*Gerak tipu*), *Passing* (*Mengumpan Bola*), *Interception* (*Memotong bola*) + *Tackling* (*Merampas*), *Heading* (*Menyudul bola*), *Shooting by foot*, *Shooting by head*, *Ball Possession* (*Penguasaan Bola*), *Vision* (*Visi bermain*), *Awareness* (*Pandangan*), *Knowledge* (*Pengetahuan*), *Support attack & defend*, *Mobility* (*Pergerakan tanpa bola*) & *Effectiviness*, *Speed* (*Kecepatan*) & *Endurance* (*Daya Tahan*), *Power – Jump*, *Agility* (*Kelincahan*) & *Flexibility* (*Kelenturan*), *Strength* (*Kekuatan*) & *Power*, *Leadership* (*Kepemimpinan*), *Attitude* (*sikap*), *Motivation* (*Motivasi*), *Character* (*Karakter*), *Potential* (*Potensi*), *Communication* (*Komunikasi*) .
5. Output dari sistem ini yaitu kelayakan pemain di posisi bertahan
6. Sistem ini dibuat berbasis web dengan menggunakan metode *SMART*.

1.5 Sistematika Laporan

Sistematika laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar belakang , Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat , dan Sistematika Laporan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori utama yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian dan penelitian sebelumnya yang telah digunakan untuk menyelesaikan dengan metode atau masalah yang sama.

3. BAB III METODE USULAN

Bab ini membahas tentang penelitian yang akan dijalankan , termasuk adanya tahapan pengumpulan data, analisis permasalahan, perancangan sistem, pengujian sistem, analisa hasil pengujian

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil uji coba dari sistem yang sudah dikerjakan, akurasi sistem yang dihasilkan, dan analisis tingkat akurasi hasil uji coba.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pelatih yang disesuaikan dengan pertanyaan penelitian dan saran mengenai algoritma yang digunakan

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar jurnal atau refrensi yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.