

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir keseluruhan permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya sesuai peraturan. Adapun tujuan dari masing-masing regu adalah untuk menciptakan suatu gol ke gawang lawan dan melindungi gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola[1].

Dalam sepak bola, salah satu faktor yang terpenting adalah pemain. Pemain yang memiliki kemampuan yang baik akan menguntungkan bagi suatu tim dan begitu juga sebaliknya. Untuk mendapatkan pemain tersebut, perlu dilakukan proses perekrutan pemain. Jika kurang selektif dalam perekrutan pemain, maka pemain yang didapatkan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Akibatnya tim akan mengalami kerugian dan sulit bersaing dalam suatu kompetisi. Proses perekrutan pemain menjadi salah satu penentu keberhasilan suatu tim dalam dunia sepak bola. Untuk melakukan perekrutan pemain tidaklah mudah, beberapa masalah yang terjadi adalah adanya subjektifitas dalam pengambilan keputusan untuk mendapatkan pemain[2].

Selama ini belum ada sistem yang mempermudah pelaksanaan seleksi pemain sepakbola. Seleksi dapat dilakukan dengan menggunakan sistem pendukung keputusan. Sistem pendukung keputusan adalah proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor baik manusia dan non-manusia. Kegiatan seleksi atlet dapat dilakukan dengan cepat dan aman. [3].

Gelandang, pemain tengah atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *Midfielder* adalah pemain yang diposisikan di antara para bek dan penyerang. Tugas seorang gelandang adalah menghubungkan antara pemain belakang dan penyerang. Yaitu mencegah agar serangan lawan tidak sampai ke pertahanan dan menggiring bola sampai ke depan untuk diberikan kepada penyerang ketika tim dalam mode penyerangan. Para pemain di posisi ini biasanya paling banyak menguras tenaga.

Karena jarak tempuh mereka dalam permainan yang cukup jauh. Hal ini karena gelandang adalah posisi yang menghubungkan antara lini belakang (*defenders*) dan lini depan (*strikers*). Dalam menjalankan tugasnya, ada gelandang yang lebih condong bertahan dan ada juga yang kedudukannya hampir seperti pemain penyerang[4].

Dalam memilih seorang pemain di posisi gelandang merupakan hal sulit dan harus teliti, tidak hanya fisiknya, namun seorang gelandang harus menguasai teknik teknik dalam sepakbola. Hal ini yang menjadi perhatian serius oleh seorang pelatih dalam melatih dan menentukan posisi gelandang dalam tim sebelum bertanding. Namun terkadang pemilihan posisi gelandang membutuhkan waktu yang lama karena melihat kinerja pemain dari hari kehari. Oleh karena itu sistem keputusan pendukung sangatlah dibutuhkan untuk membantu dalam proses pemilihan dengan cepat. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau *Decission Support System* merupakan salah satu jenis sistem informasi yang bertujuan untuk menyediakan informasi, membimbing, memberikan prediksi serta mengarahkan kepada pengguna informasi agar dapat melakukan pengambilan keputusan dengan lebih baik dan berbasis *evidence*[5].

Mengingat banyaknya metode dalam sistem pendukung keputusan, maka pada penelitian ini, peneliti mencoba mengimplementasi SPK ini menggunakan metode *Analitycal Hierarchy Process* (AHP). Metode AHP merupakan sebuah model dengan hirarki fungsional di mana inputnya adalah persepsi manusia. Dengan hirarki, suatu masalah kompleks dan tidak terstruktur dipecahkan kedalam kelompok-kelompoknya. Kemudian kelompok-kelompok tersebut diatur menjadi suatu bentuk hirarki. Metode AHP merupakan salah satu metode sistem pendukung keputusan yang komprehensif dan rasional untuk memberikan solusi terhadap masalah kriteria yang kompleks dalam berbagai alternatif dengan memperhitungkan hal-hal yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.[4]

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas penulis ingin mengambil tema dalam penelitian skripsi ini dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Posisi Pemain Tengah Sepakbola Dengan Metode *Analitycal Hierarchy Process* (AHP).”

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan penelitian yang saya amati ini, dapat diambil sebuah permasalahan yaitu seberapa cocok hasil dari sistem dengan hasil penilaian pelatih lapangan?

1.2.2 Metode Usulan

Dengan adanya sistem keputusan pendukung yang dibuat dan metode nya akan memudahkan club memilih pemain dengan posisi pemain dengan skill yang dimiliki.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Seberapa sesuai Metode AHP terhadap kondisi di lapangan dalam penentuan posisi pemain sepak bola U14?

1.2.4 Tujuan dan Manfaat

1.2.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem pendukung keputusan yang dapat menghitung nilai pemain untuk posisi pemain tengah dalam sebuah ajang pertandingan.

Tabel 1.1 Tabel RP-RQ-RO

<i>Research Problem</i>	<i>Research Question</i>	<i>Research Objective</i>
Pemilihan pemain pada posisi pemain tengah atau gelandang hanya dilakukan berdasarkan intruksi dari pelatih tanpa memperhatikan nilai raport pemain.	Seberapa sesuai Metode <i>Analitycal Hierarchy Process</i> (AHP) terhadap kondisi di lapangan dalam penentuan posisi pemain sepak bola U14?	Penerapan metode <i>Analitycal Hierarchy Process</i> dalam pengambilan keputusan penentuan pemain tengah.

1.2.4.2 Manfaat

Manfaat yang akan didapat nantinya adalah, sebuah sistem pendukung keputusan yang akan memudahkan klub menentukan posisi pemain dengan *skill* yang dimiliki. Selain itu juga klub juga akan mempunyai strategi dalam permainan karena pemain sudah dalam posisi yang terususn efektif. Seorang manajer atau pelatih kepala sebuah tim dapat mengetahui dan memahami peran dan tugas yang dapat dilakukan setiap pemainnya secara maksimal.

1.2.5 Batasan-Batasan

Batasan masalah dalam sistem pendukung keputusan ini yaitu:

1. Pembuatan sistem pendukung keputusan ini berdasarkan data yang diberikan pelatih Klub Persebaya U14
2. Data yang digunakan raport pemian Persebaya U-14.
3. Sistem ini tidak memperhitungkan taktik dan strategi dalam permainan.
4. Sistem ini hanya dapat diterapkan pada pemain sepakbola U-14 Persebaya

1.3 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan laporan ini dibuat agar dapat mengetahui gambaran umum isi dari laporan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan batasan-batasan masalah, dan sistematika proposal pada akhir bab ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori dasar yang akan dibahas dalam proposal, misalnya pengertian SPK, pengertian metode AHP dan tool apa yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang digunakan dan penerapan metodenya .

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.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

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