

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan masyarakat dunia untuk mendapatkan kebugaran yang kuat. Sebagai masyarakat Indonesia pun kita juga harus mengetahui bagaimana perkembangan olahraga di negara kita sendiri. Sebagai negara berkembang Indonesia memerlukan peran serta dari masyarakat untuk mewujudkan olahraga yang berprestasi, salah satunya adalah sepak bola [1]. Pemanfaatan teknologi didalam keolahragaan dari hari kehari semakin berkembang pesat. Penggunaan teknologi pada olahraga juga tidak lepas dari tuntutan untuk menjadi terbaik. Dalam dunia IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sangatlah berdampak pada keolahragaan. IPTEK pun sangat berperan dalam kemajuan olahraga dalam mengatasi keterpurukan prestasi olahraga yang kurang maksimal [2]. Sepak bola adalah olahraga yang dimainkan dalam bentuk tim. Masing-masing tim terdiri dari 11 orang. Durasi permainan sepak bola sendiri pun cukup lama yaitu 2x45menit dengan waktu istirahat selama 10menit dimasing-masing babak [3].

Tujuan permainan sepak bola sendiri adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tim agar tidak kemasukkan bola dari pihak lawan [4]. Dalam sepak bola terdapat susunan pemain yang nantinya berperan pada bagiannya masing-masing. Posisi penyerang adalah pemain yang bertugas di garis depan agar dapat mencetak gol ke gawang lawan. Posisi gelandang yaitu pemain yang berada di antara para penyerang dan para pemain bertahan. Posisi bertahan adalah pemain yang berada di daerah belakang. Posisi penjaga gawang adalah pemain yang bergerak di garis belakang [5].

Penyusunan strategi pemilihan posisi pemain sangat berguna dalam pertandingan terlebih untuk kekompakan [6]. Untuk menentukan penempatan posisi pemain ideal agar sesuai dengan kriteria dan karakter yang diharapkan. Disini pelatih juga berperan penting dalam penilaian bagaimana kriteria dan karakter para pemainnya yang dipunya dalam tim. Biasanya pelatih menilai pemainnya dalam menentukan posisi pemain ideal dengan cara manual yaitu mengimplementasikan ke dalam bentuk kertas berupa form sehingga dalam pengambilan nilainya kurang akurat. Pemilihan posisi pemain ini 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 [7]. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sebuah sistem informasi yang menyediakan sebuah informasi, pemodelan yang mendukung untuk menjadi alat bantu bagi para pengambil keputusan untuk memperluas kapabilitas mereka, namun tidak untuk mengganti penilaian mereka [8].

Sistem Pendukung keputusan mempunyai tujuan meningkatkan efektifitas keputusan yang diambil pelatih dalam pemilihan posisi pemain ideal, meningkatkan produktifitas dan kualitas pemain sesuai skill yang dipunya, membantu pelatih mengambil keputusan atas masalah semi terstruktur [8]. Dalam pengambilan keputusan di dasari metode algoritma yang terkait hal itu agar dalam mengambil keputusan lebih akurat dan terstruktur perhitungannya oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode *profile matching*. *Profile Matching* adalah proses membandingkan antara kompetensi individu setiap pemain dengan kompetensi posisi pemain ideal sehingga dapat diketahui perbedaan kompetensinya. Alasan menggunakan metode karena perhitungan dilakukan dengan pembobotan dan perhitungan GAP untuk menghasilkan nilai bobot yang lebih untuk calon kandidat. Selain itu konsistensinyang logis dalam penilaian yang digunakan untuk mennetukan prioritas sehingga menghasilkan alternative yang tidak banyak.

Penelitian ini dilakukan di tim sepak bola Persatuan Sepak Bola Surabaya (PERSEBAYA) usia 14 tahun. Sejauh ini Profile Maching digunakan untuk yang berhubungan tentang kemampuan skill individu. Semakin kecil gap yang dihasilkan maka bobot nilainya semakin besar untuk seseorang menempati posisi tersebut, sistem kompetensi akan mendeskripsikan prestasi dan potensi sesuai dengan skill yang dimilikinya [9].

1.2 Perumusan Masalah

Terdapat 3 bagian di dalam perumusan masalah, yaitu permasalahan, metode usulan, dan pertanyaan penelitian.

1.2.1 Permasalahan

Pemilihan posisi pemain ideal sepak bola terbilang cukup sulit dikarenakan terdapat beberapa kriteria pemain yang harus didapatkan. Selain itu pelatih yang masih kurang tepat dalam pengambilan penilaian yang mampu menilai pemain secara objektif.

1.2.2 Metode Usulan

Penelitian ini mengusulkan metode *Profile Matching* untuk meningkatkan nilai akurasi sistem pendukung keputusan dalam perhitungannya.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan metode yang telah dijelaskan diatas, terdapat pertanyaan yaitu: Seberapa akurat Metode *Profile Matching* mampu mendukung keputusan penentuan ideal posisi pemain sepak bola tim PERSEBAYA usia 14 tahun terhadap kondisi di lapangan?

1.3 Tujuan & Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian:

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem pendukung keputusan yang dapat merekomendasikan posisi pemain yang paling ideal dari semua pemain sepak bola PERSEBAYA usia 14 tahun yang ada. Dalam pembuatan sistem pendukung keputusan ini juga menggunakan sebuah metode algoritma *Profile Matching*.

1.3.2 Manfaat:

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini adalah

1. Sebuah sistem pendukung keputusan yang akan memudahkan tim menentukan posisi pemain dengan skill yang dimiliki.
2. Selain itu juga tim juga akan mempunyai strategi dalam permainan karena pemain sudah dalam posisi yang terusun objektif.
3. Seorang pelatih sebuah tim dapat mengetahui dan memahami peran dan tugas yang dapat dilakukan setiap pemainnya secara maksimal
4. Mampu menghasilkan akurasi sistem yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan metode-metode sistem keputusan yang lain.

1.4 Batasan - Batasan

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Posisi pemain yang yang tersedia dalam sistem adalah:
 - Pemain *striker*/pemain depan
 - Pemain *midfielder*/pemain gelandang/pemain tengah
 - Pemain *defender*/pemain bek/pemain belakang
2. Posisi yang saya pilih adalah posisi pemain secara umum karena atribut perspesifik sama jadi saya hanya mengambil 3 posisi pemain secara umum.
3. Kriteria yang terkait pemain terdapat 23 kriteria versi persebaya U-14 sesuai kebutuhan tim.
4. Cara mendapatkan nilai kriteria yaitu subjetifitas dari pelatih.
5. Pembuatan sistem pendukung keputusan ini berdasarkan data yang diberikan pelatih tim persebaya U-14
6. Sistem ini dibuat menggunakan metode *Profile Matching*.
7. Hasil dari sistem tidak 100% benar, hanya memberikan suatu rekomendasi posisi seorang pemain sebagai salah satu hal yang bisa dipertimbangkan oleh pelatih.
8. Inputan dari sistem ini berupa penilaian keseluruhan skill berdasarkan hasil dari tes pelatih.

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 dengan permasalahan yang sama atau metode yang sama.

BAB III METODE USULAN

Pada bab ini membahas tentang tahapan penelitian yang akan dijalankan, metode yang diusulkan (algoritma) termasuk adanya tahapan pengumpulan data, analisis permasalahan, perancangan sistem, pengujian sistem, analisa hasil pengujian dan penarikan kesimpulan, serta dataset yang digunakan

BAB IV Pada bab ini diuraikan hasil uji coba dari sistem yang sudah dikerjakan, akurasi sistem yang dihasilkan, dan perbandingan hasil sistem dengan dataset.

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

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