

PENENTUAN *STARTING LINE UP* DAN FORMASI TIM DALAM OLAHRAGA SEPAKBOLA MENGGUNAKAN *FUZZY TSUKAMOTO*

Dimas Ardi Nugraha
(13.04.1.1.1.00049)

Pembimbing I : Achmad Jauhari, S.T, M.Kom
Pembimbing II : Sigit Susanto Putro S.Kom.,M.Kom

ABSTRAK

Sepak bola merupakan salah satu yang paling populer dalam penonton dan partisipasi dalam olahraga di dunia ini. Angka yang adamenunjukkan bahwa popularitas sepak bola tidak dibatasi oleh geografi, usia, budaya dan jenis kelamin. Dalam olahraga sepak bola, setiap pemain selain kiper dapat dikategorikan ke dalam salah satu dari tiga posisi: bek, gelandang, penyerang. Kombinasi dari gaya permainan yang berbeda dari pemain di lapangan disebut sebagai formasi. Sebuah formasi membutuhkan pemain yang sesuai dengan skema permainan. Pelatih memiliki wewenang tertinggi dalam menentukan pemain dan juga formasi tim. Kesalahan dalam menentukan pemain akan berakibat fatal pada sebuah tim yang tidak memenuhi ekspektasi tim dan juga dalam penentuan pemain yang dipilih oleh pelatih tidak sesuai antara standar yang diinginkan pelatih dengan *skill* atau kemampuan tiap pemain. Untuk mempermudah dalam menentukan pemain dibutuhkan sistem yang bisa merekomendasikan pemain yang mampu menyeleksi dan memilih pemain yang terbaik dari nilai-nilai tiap pemain dan kemudian pemain yang terpilih dibentuk dengan gaya dan skema permainan yang diinginkan. Dengan menggunakan metode *fuzzy tsukamoto* sekiranya bisa membantu menghasilkan *starting line up* sepak bola sesuai harapan. Dari hasil akhir perhitungan metode *fuzzy tsukamoto* bisa diketahui nilai akhir setiap pemain dan pelatih bisa melihat dan menentukan pemain yang layak untuk *starting line up*. Hasil dari penilaian metode *fuzzy tsukamoto* ini menghasilkan akurasi 67%, dimana nilai didapat dari perbandingan antara rekomendasi hasil sistem dan rekomendasi dari *line up* pelatih saat pertandingan.

Kata kunci: sepak bola, *starting line up* , *fuzzy Tsukamoto*