

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan batasan masalah dalam penelitian Skripsi ini.

1.1. Latar Belakang

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga paling populer di seluruh dunia saat ini. Hampir semua Negara di dunia mengenal sepakbola dan memiliki liga masing-masing. Perkembangan sepakbola di Eropa merupakan awal sejarah permainan ini. Berawal dari Negara Inggris yang dimainkan pada abad pertengahan 19 pada sekolah-sekolah. Kemudian pada tahun 1857 berdiri klub sepakbola pertama di dunia yaitu, *Sheffield Football Club*. Klub ini merupakan asosiasi sekolah yang menekuni permainan sepakbola pada tahun 1863 yang kemudian berdiri asosiasi sepakbola Inggris FA (*Football Association*). [1]

Di dalam sebuah tim sepak bola dibutuhkan *element* yang mendukung diantaranya pemain, pelatih dan *official*. Sebuah klub sepak bola membutuhkan seorang pelatih. Pelatih juga harus memberikan latihan fisik dan strategi yang dijalankan dan menentukan formasi tim dalam latihan yang nantinya akan diterapkan saat pertandingan. Kualitas pemain sangat menentukan kekuatan suatu tim. Akan sangat sulit bagi suatu tim untuk memilih pemain, jika tidak ada patokan yang tepat dalam memilih. Selain itu, dibutuhkan kejelian dalam menilai kemampuan seorang pemain, sehingga layak untuk bergabung dengan tim dan dapat mengangkat prestasi tim tersebut. Tidak jarang terjadi faktor *like* dan *dislike* menjadi penentu dalam memilih pemain, bukan berdasarkan kemampuan pemain sebenarnya. Hal tersebut terkadang membuat pelatih atau manajer tim salah memilih pemain dan setelah beberapa lama pemain tersebut dicampakkan begitu saja karena tidak menunjukkan permainan yang bagus. Hal tersebut sangat disayangkan, apalagi jika harga pemain tersebut sangat mahal, sehingga untuk mendapatkannya membutuhkan pengeluaran yang sangat besar, tetapi pemain tersebut tidak menunjukkan hasil yang sebanding. [2]

Rokhmah Taufiq Hidayat 2010 (Natakusumah (2009) menyatakan bahwa saat pertama kali sepakbola modern digagas dan kemudian disebarluaskan oleh orang Inggris ke segala penjuru dunia, mungkin tak ada yang mengira kalau suatu saat nanti sepakbola akan menjadi sebuah kekuatan maha dahsyat yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan di

dunia ini. Sepakbola mungkin hanya sebuah permainan, namun efek dari permainan tersebut telah jauh merasuk ke bidang-bidang lain seperti sosial keagamaan, teknologi informasi, hiburan, politik, dan bahkan ekonomi. Dalam industri sepak bola tidak mudah untuk membentuk sebuah team, kualitas sebuah team dapat dinilai dari kemampuan masing-masing pemain. [3], Seperti yang disampaikan Koger (2007:2) “Setiap latihan harus memiliki tujuan tertentu”. Permasalahn yang sering dihadapi dalam sebuah team sepak bola yaitu penempatan posisi pemain yang kurang spesifik yang berdampak besar pada permainan team. Setiap pemain mempunyai posisi yang disukai, tetapi posisi tesebut belum tentu merupakan posisi yang terbaik apabila dilihat dari kemampuan masing-masing pemain. [4]. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba mengimplementasikan metode *Fuzzy* dan SAW (*Simple Additive Weighting*) untuk menentukan posisi pemain.

Simple Additive Weighting (SAW) merupakan metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode *Simple Additive Weighti* (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua kriteria. Sedangkan *Fuzzy* MADM adalah merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu. Inti dasar konseptual dari FMADM adalah menentukan nilai bobot untuk semua atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perangkingan yang akan menyeleksi alternatif yang telah diberikan.

Sistem tersebut nantinya akan membantu pelatih dalam memilih posisi pemain yang ditentukan dari pengamatan yang dilakukan pelatih, sehingga cara bermain di setiap pertandingan akan sesuai dengan harapan dari pelatih maupun dari manajer tim.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah yaitu seberapa akurat metode *Fuzzy* dan SAW (*Simple Additive Weighting*) dalam penentuan posisi pemain sepak bola?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Mengacu pada latar belakang dan perumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah Membangun sistem pendukung keputusan yang dapat menghasilkan keputusan dalam menentukan posisi pemain terutama di posisi tengah.

Selain tujuan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi pelatih

Penelitian ini membantu pelatih dalam menentukan posisi pemain yang sesuai kebutuhan tim. Pelatih juga dapat memonitor kondisi dari pemain sehingga apabila ada pemain yang tidak sesuai kriteria bisa diambil keputusan.

2. Bagi pemain

Penelitian ini memberikan kemudahan bagi pemain untuk mengetahui potensi yang dimiliki sekaligus dapat memotivasi pemain untuk lebih bersaing untuk dapat dipilih. Pemain juga dapat mengetahui tingkat kemampuan diri sesuai dengan data yang disajikan.

3. Bagi pihak tim

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pihak sekolah sepak bola dalam organisir pemain. Selain itu juga, dapat menjaga kedalaman sebuah tim ketika bermain di kompetisi.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi terfokus, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. *User* yang dapat menggunakan sistem ini adalah *user* yang telah terdaftar oleh sistem.
2. Dalam sistem ini pelatih hanya dapat memasukkan data terkait informasi latihan pemain.
3. Pemain yang ditentukan hanya pada posisi tengah (*Midfielder*) yaitu, AMF, CMF, dan DMF.
4. Sistem ini tidak menentukan posisi pemain tengah dalam hal ini sayap kanan atau kiri.
5. Data yang digunakan adalah data latihan sekolah sepak bola El-Faza Surabaya.
6. Keputusan akhir berada di tangan pelatih.

1.5. Metodologi Pengerjaan Skripsi

Metode pengerjaan Skripsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan siklus SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*:

1.5.1 Analisis Sistem

1.5.1.1 Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan yang terjadi dalam lingkup sistem pendidikan sekitar dengan mengacu pada studi literatur yang dilakukan secara bersamaan.

1.5.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem ini dibagi menjadi dua bagian diantaranya kebutuhan fungsional dan kebutuhan *non* fungsional. Untuk analisis kebutuhan fungsional lebih difokuskan pada fitur-fitur sistem yang berguna untuk mengatasi permasalahan. Sedangkan untuk analisis kebutuhan *non* fungsional lebih difokuskan pada perangkat keras maupun perangkat lunak sebagai penunjang penggunaan sistem.

1.5.1.3 Analisis Kelayakan

Pada tahap ini menjadi tiga bagian diantaranya analisis kelayakan sistem, analisis kelayakan operasional, dan analisis kelayakan ekonomi. Semua bagian ini harus dianalisa agar sistem yang dikembangkan nantinya layak untuk diterapkan pada sistem pendidikan.

1.5.2 Desain Sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan yang sudah dianalisa sebelumnya untuk dijadikan representasi ke dalam bentuk *blueprint software* sebelum tahap *coding* dimulai.

1.5.3 Implementasi Sistem

Desain yang telah dibuat kemudian diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

1.5.4 Operasi dan Pemeliharaan

Setelah tahap implementasi selesai, langkah selanjutnya adalah dioperasikan atau diujicobakan agar sistem yang telah dikembangkan tersebut bebas dari *error*, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bagian ini menjelaskan hal-hal yang melatarbelakangi penelitian, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: STUDI PUSTAKA

Bagian ini berisi uraian teori-teori penunjang dalam pengerjaan sistem dan penulisan laporan penelitian Skripsi ini.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini menguraikan desain atau rancangan dari sistem yang akan dibuat.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Bagian ini akan menjelaskan uraian tentang implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V: PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dari implementasi sistem yang telah dibuat serta saran untuk pengembangan sistem atau penelitian berikutnya.

[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]

