

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak Bola merupakan olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya, yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Untuk bisa membuat gol harus tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola.[1]

Sekolah Sepak Bola memiliki kategori umur dan standar pelatihan untuk pemain usia muda. Pemain sepakbola tidak hanya menampilkan teknik tinggi saja di dalam lapangan tetapi juga mencetak gol. *Striker* adalah ujung tombak tim untuk memasukkan bola ke gawang, posisi ini bertugas untuk mengarahkan seluruh kemampuan untuk membuat bola bisa masuk ke gawang, baik itu dengan tendangan ataupun sundulan. Dalam sepakbola modern, terdapat tiga posisi yang sering digunakan oleh pelatih dalam formasi permainan sepakbola diantaranya Perbedaananya terletak pada kemampuan mengalirkan bola. *Second Striker* (SS) punya kemampuan untuk mengalirkan bola ke *Central Forward* (CF) dengan sewaktu-waktu bisa berperan sebagai CF pengganti. Sedangkan seorang *Center Forward* harus memiliki kemampuan membuat peluang serta penyelesaian akhir yang mumpuni sebagai pemain yang diandalkan untuk mencetak gol, *striker* merupakan posisi wajib yang harus dimiliki setiap formasi. Di sisi samping ada posisi *Wing Forward* (WF), posisi ini bertugas untuk menusuk pertahanan lawan lewat samping menggunakan kecepatan lari dan kemampuan menggiring bola serta memberikan umpan silang pada *forward*. Setiap *striker* memiliki keunggulan atau kemampuan tersendiri yang harus dimanfaatkan secara maksimal dalam permainan terutama ketika pelatih menentukan formasi terbaik untuk memperoleh kemenangan. [2]

Untuk pandai dalam bermain bola yaitu dengan belajar teknik dasar permainan sepakbola dimana belajar teknik dasar permainan sepakbola sangatlah penting. selain itu untuk dapat menghasilkan permainan sepakbola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan sepakbola. Menurut Timo Scheunemann dalam buku "Kurikulum & Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia" ada beberapa aspek kemampuan dasar sepak bola. *Passing* adalah teknik mengoper atau mengumpan bola dari satu pemain ke pemain lainnya.

Heading adalah teknik menyundul bola menggunakan dahi atau area kepala. *Dribbling* adalah kemampuan menggiring bola. *Shooting* adalah tendangan ke arah gawang menggunakan kaki. *Speed* adalah kecepatan berlari seorang pemain. Kontrol bola adalah Teknik mengontrol bola dengan baik.[3]

Upaya membentuk permainan yang bagus memerlukan kualitas pemain yang baik. Dalam hal ini melalui upaya dan pembinaan serta pengawasan terhadap pemain melalui sekolah sepak bola. Di sini pelatih sangat berperan guna menentukan posisi yang ideal untuk para pemainnya. Posisi pemain sepak bola merupakan hal yang sangat penting bagi seorang pemain maupun tim. Kesalahan dan kurang optimalnya posisi pemain dapat menjadi faktor kekalahan dalam sebuah pertandingan. Oleh karena itu penentuan posisi pemain menjadi faktor yang sangat penting dalam permainan sepak bola.

Metode *profile matching* merupakan proses membandingkan antara nilai data aktual dari suatu profil dengan nilai profil yang diharapkan, sehingga dapat diketahui perbedaan kompetensinya (disebut juga *gap*), semakin kecil *gap* yang dihasilkan maka bobot nilainya semakin besar yang berarti memiliki peluang lebih besar untuk seseorang menempati posisi tersebut.[4]

Berdasarkan fakta di atas, perlu adanya tes dan sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan sistem pendukung keputusan menggunakan metode *profile matching*. Sistem ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan fungsi seorang pelatih dalam mengambil keputusan tetapi hanya untuk membantu pelatih dalam mengambil sebuah keputusan secara lebih cepat dan tepat. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi ini pemilihan posisi *striker* menjadi lebih akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa cocok metode *Profile Matching* dengan rekomendasi pelatih jika di-implementasikan terhadap pemilihan posisi *striker* pada SSB AMBUNTEN Sumenep?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah kesesuaian hasil sistem dengan rekomendasi pelatih.

1.4 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan sarana dalam pemilihan pemain pada posisi *striker*.
2. Meningkatkan ketepatan dalam menentukan pemain sesuai standar yang diharapkan.
3. Memberikan nilai objektif pada proses pemilihan pemain.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Aplikasi Berbasis Web.
2. Penelitian dilakukan pada SSB AMBUNTEN Sumenep.
3. Penelitian ini difokuskan pada posisi *striker* (CF, SS, WF)
4. Adapun batas usia dari 15 tahun hingga 18 tahun.
5. Kriteria penilaian ialah [3] :
 - *Dribbling*
 - *Heading*
 - *Speed*
 - *Shoot*
 - *Passing*
 - Kontrol bola

1.6 Metodologi Penelitian

Pada pelaksanaan program penelitian skripsi, akan dijelaskan tentang parameter yang digunakan, ide penelitiannya sebagai berikut:

1.6.1 *Studi Pustaka*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi terkait sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode *Profile Matching* Informasi diperoleh dari berbagai literatur meliputi artikel, jurnal, buku, dll.

1.6.2 *Pengumpulan Data*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembentukan sistem. Data diperoleh dari observasi langsung di SSB Ambuntan Kabupaten Sumenep.

1.6.3 Analisa dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa dan perancangan sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode *Profile Matching* yang akan dibangun dengan mengacu pada hasil pemahaman dan studi pustaka pada tahap sebelumnya.

1.6.4 Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan implementasi hasil dari analisa dan perancangan sistem ke dalam sistem yang akan dibuat pada penelitian ini.

1.6.5 Uji Coba Sistem

Pada tahap ini sistem diuji coba pada sistem yang telah dibuat. Apakah sudah sesuai dengan tujuan utama pada penelitian ini.

1.6.6 Analisa dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan analisa untuk mengetahui hasil dari sistem yang telah dibuat. Apakah sudah melampaui target yang ingin dicapai pada penelitian ini.

1.6.7 Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan dan dokumentasi dari pelaksanaan secara keseluruhan, mulai dari tahap awal sampai tahap akhir.

1.6.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan mengenai Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika penulisan Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura, bab-bab tersebut dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai hal-hal umum yang berkaitan dengan : latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Pada bab ini membahas beberapa studi pustaka yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Posisi Pemain Sepak Bola, Sistem Pendukung Keputusan, Metode *Profile Matching*.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan sistem, deskripsi sistem, desain sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem pendukung keputusan penentuan posisi pemain pada tim sepakbola yang dimana menggunakan metode *Profile Matching* sebagai metode pendukung dalam penyelesaian sistem ini.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya dan hasil analisa.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu kesimpulan dan saran. Bagian kesimpulan berisikan kesimpulan yang diambil dari penelitian ini dan pada bagian saran berisikan saran-saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya

[Halaman Sengaja Dikosongkan]