

BAB 1

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di dunia saat ini. Olahraga ini dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri dari sebelas pemain atau yang disebut dengan istilah kesebelasan. *Starting Eleven* merupakan sebuah tim kesebelasan yang terdiri dari sebelas pemain utama yang telah dipilih oleh pelatih [1]. Permainan sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan[2].

Dari sebelas pemain dalam sepakbola mempunyai posisi dan tugas masing-masing untuk menjaga keseimbangan dalam permainan tim[3] diantaranya *Defender* (pemain belakang), *Midfield* (Pemain Tengah), *Forward* (Pemain Depan). Setiap tim berjuang dalam hal mencetak gol dan menjaga timnya agar tidak kebobolan oleh lawan, namun tidak semua pemain bertugas untuk menjebol gawang lawan akan tetapi semua tergantung dengan kondisi atau situasi yang ada. Posisi pemain yang bertugas memasukan bola ke gawang lawan adalah *striker*. *Striker* sendiri merupakan pemain yang berada di depan berhadapan dengan bek lawan[3]. Seorang *striker* membutuhkan kemampuan seperti akurasi *shooting*, *speed*, *heading*, *dribbling* dan *passing* agar bisa melawati bek lawan dan mencetak gol bagi timnya.

Setiap *striker* memiliki keunggulan atau kemampuan tersendiri yang harus dimanfaatkan secara maksimal dalam permainan terutama ketika pelatih menentukan formasi terbaik untuk memperoleh kemenangan. Ada 3 posisi *striker* yang sering digunakan dalam sepakbola modern diantaranya yaitu *Center Forward* (penyerang tengah) seorang *Center Forward* harus memiliki kemampuan membuat peluang serta penyelesaian akhir yang mumpuni sebagai pemain yang diandalkan untuk mencetak gol, *striker* ini juga dikenal sebagai *Main Forward* ini merupakan posisi wajib yang harus dimiliki setiap formasi. Yang kedua yaitu *Wing Forward* (penyerang sayap) *striker* pada posisi ini lebih suka menyisir lebar lapangan untuk kemudian memberi opsi umpan *crossing*

atau menggiring bola ke kota penalti lawan untuk kemudian melakukan *shoot* ataupun umpan, posisi ini sering ditemukan ketika tim itu menggunakan formasi 4-3-3. *Striker* pada posisi ini selain harus memiliki jiwa *striker* yang kuat juga harus memiliki kemampuan komplit terutama pada kecepatan lari dan kecepatan *dribble* bola yang bagus dan serta memiliki visi bermain yang bagus, yang terakhir yaitu *Second Striker/Trequartista* (penyerang bayangan) Agar seorang *striker* pada posisi ini bisa sukses menjadi bintang lapangan harus memiliki kemampuan yang komplit karena selain ditugaskan sebagai bomber, pemain pada posisi ini diharuskan memiliki kreatifitas serta kemampuan *dribbling* dan *passing* yang diatas rata-rata. *Striker* ini ditugaskan menjadi penyambung antara gelandang dan *striker* utama dalam melakukan serangan. Selama bertugas sebagai pengalir bola bagi *striker* murni, *trequartista* ini juga diwajibkan mencari peluangnya sendiri untuk mencetak gol. Kualitas *striker* atau pemain depan biasanya diukur dari jumlah goal yang dicetak tiap pertandingan. Banyak diantara pemain memilih posisi *striker* karena popularitas posisi tersebut dan berpeluang mencetak gol.

Seperti yang disampaikan oleh Koger bahwa setiap latihan harus memiliki tujuan tertentu[4]. Permasalahan yang sering dihadapi dalam sebuah team sepakbola yaitu penempatan posisi pemain yang kurang spesifik yang berdampak besar pada permainan team. Setiap pemain mempunyai posisi yang disukai, tetapi posisi tersebut belum tentu merupakan posisi yang terbaik apabila dilihat dari kemampuan masing-masing pemain. Selama ini, para pelatih menentukan posisi pemain berdasarkan pengamatan, tanpa pencatatan data yang signifikan yang dapat mendukung keputusan tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan sistem pendukung keputusan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dimana tujuan sistem ini dibuat untuk memberikan rekomendasi kepada pelatih untuk penempatan posisi setiap pemain, serta membantu pelatih mengetahui kebutuhan team pemain mana yang cocok ditempatkan pada *forward* (penyerang). Penelitian ini menggunakan metode *Weight Product* dikarenakan metode *Weight Product* merupakan salah satu metode penyelesaian multikriteria dimana dalam menentukan posisi pemain *striker* banyak kriteria yang harus dipertimbangkan. Perhitungan dalam metode WP tidak diperlukan normalisasi sehingga waktu yang diperlukan juga lebih singkat dibanding metode SAW [6].

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, sesuai dengan kriteria yang diinginkan atau setidaknya mendekati kriteria yang diinginkan. Penulis berharap sistem ini dapat mempermudah menentukan posisi pemain sehingga menghasilkan sebuah team sepakbola yang baik dan berkualitas serta dapat memenangkan pertandingan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat dimunculkan perumusan masalah yaitu seberapa akurat metode WP (*Weight Product*) dalam menentukan posisi pemain pada suatu tim sepakbola.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa akurat metode WP (*Weight Product*) dalam penentuan posisi pemain sepakbola.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Dapat memberikan solusi terhadap pelatih dalam menentukan posisi pemain
2. Dapat mengetahui penempatan posisi pemain sepakbola yang cocok dalam sebuah team.
3. Menghasilkan aplikasi sistem pendukung keputusan menentukan posisi pemain dalam sepakbola.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian dilakukan pada SSB (Sekolah Sepakbola) EL-FAZA.
2. Menentukan posisi pemain Forward (striker/penyerang) meliputi (CF, WF, SS).
3. Data latihan yang dibuat berdasarkan diskusi dengan pelatih SSB EL-FAZA
4. Sistem ini diangun dengan berbasis web menggunakan database MySQL dan localhost Xampp.
5. Keputusan akhir berada di tangan pelatih.

1.5 Metodologi Penelitian

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

1.5.1 Studi Pustaka

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

1.5.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembentukan sistem. Data diperoleh dari observasi langsung di SSB El-Faza Surabaya.

1.5.3 Analisa dan Perancangan Sistem

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

1.5.4 Implementasi Sistem

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

1.5.5 Uji Coba Sistem

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

1.5.6 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.

1.5.7 Dokumentasi

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

1.6 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 *WP (Weight Product)*.

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 *Weight Product* 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 INI SENGAJA DIKOSONGKAN]