

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola merupakan salah satu olahraga populer dan banyak diminati di Indonesia, begitu juga di dunia. Permainan Sepak bola tidak hanya mengandalkan strategi, tetapi kualitas dari pemain juga sangat berpengaruh dalam meraih kemenangan dalam setiap pertandingan [1]. Dalam memilih komposisi pemain, mayoritas pelatih hanya mampu menyeleksi pemain dari posisi awal mereka tanpa mencoba melihat kemampuan lain yang dimiliki oleh pemain tersebut. Sehingga, pemain yang dipilih oleh pelatih terkadang tidak sesuai dengan kemampuan aslinya. Pemilihan posisi yang tepat, khususnya seorang penyerang, tentunya para pelatih tidak hanya mengandalkan berdasarkan pengamatan, akan tetapi pelatih juga melihat catatan data yang signifikan yang nantinya mampu memberikan kemudahan dalam menentukan posisi yang Layak bagi seorang pemain [2].

Sebagai contoh pesepakbola yang berubah posisi dan berhasil menjadi lebih baik adalah *Joshua Kimmich*. *Joshua Kimmich* menempati posisi awal sebagai gelandang bertahan, namun saat berada di Bayern Munchen *Kimmich* dipasang sebagai posisi bek kanan. Dari perubahan posisi tersebut kini *Kimmich* menjadi peran kunci bek kanan Bayer Munchen. Contoh lain ialah *Gareth Bale*. Ketika didatangkan oleh Tottenham Hotspur, Bale mengisi bek kiri. Namun ketika digeser sebagai gelandang kiri, *Bale* langsung tampil menawan. Dari penampilannya itu salah satu *club* raksasa Spanyol bahkan harus memecahkan rekor transfer untuk mendatangkan *Bale* ke Real Madrid. Pemain lain yang menjadi bintang sepakbola setelah mengubah posisi ialah *Cristiano Ronaldo*, *Lionel Messi*, *Sergio Ramos* [3].

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya sebuah sistem untuk membantu pelatih dengan model pendukung keputusan, sehingga pelatih atau instruktur dapat melihat dari data dan hasil pengolahannya untuk menentukan posisi yang paling tepat bagi para pemainnya. Selain itu, melalui sistem tersebut, pelatih juga dapat mencatat perkembangan pemain pada

setiap posisi yang ditempatkan, sehingga pada akhirnya pelatih dapat menentukan posisi yang paling tepat, sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki pemain [4].

Mengingat banyaknya metode dalam sistem pendukung keputusan, maka pada penelitian ini, peneliti mencoba mengimplementasi SPK ini menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP). Metode AHP merupakan sebuah model dengan hirarki fungsional di mana inputnya adalah persepsi manusia. Dengan hirarki, suatu masalah kompleks dan tidak terstruktur dipecahkan kedalam kelompok-kelompoknya. Kemudian kelompok-kelompok tersebut diatur menjadi suatu bentuk hirarki. Metode AHP merupakan salah satu metode sistem pendukung keputusan yang komprehensif dan rasional untuk memberikan solusi terhadap masalah kriteria yang kompleks dalam berbagai alternatif dengan memperhitungkan hal-hal yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.[5]

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas penulis ingin mengambil tema dalam penelitian skripsi ini dengan judul “Implementasi Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) Untuk Penentuan Posisi Penyerang Sepak Bola (Studi Kasus : SSB Assyabab U-15).”

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Pemilihan posisi pemain penyerang pada Sekolah Sepak Bola Assyabab U-15 didasarkan pada minat pemain dan penilaian pelatih mengandalkan pengamatan lalu menulis di catatan data rekap latihan pemain dalam memilih pemain di posisi penyerang (striker) baik penyerang murni maupun penyerang bayangan yang dikhawatirkan tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki pemain.

1.2.2 Usulan Solusi

Sistem pendukung keputusan yang menggunakan Metode *AHP* (*Analytic Hierarchy Process*) untuk mengetahui posisi penyerang murni dan penyerang bayangan yang tepat berdasarkan data latihan pemain.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Seberapa akurat Metode *AHP* mampu mendukung pelatih dalam

menentukan posisi penyerang murni dan penyerang bayangan dalam tim Sepakbola?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Implementasi metode AHP bertujuan untuk menghasilkan sistem yang mampu membantu pelatih dalam menentukan posisi penyerang murni dan penyerang bayangan di dalam Sekolah Sepak Bola Assyabab U-15.

1.3.2 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah perangkat lunak yang dapat membantu pelatih dalam menentukan keputusan.
2. Memberikan pilihan kepada pelatih dalam menentukan penyerang murni dan penyerang bayangan ideal yang sesuai dengan data yang ada.
3. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan olahraga pada konsentrasi bidang minat Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Membantu pelatih untuk menentukan strategi permainan karena pemilihan posisi pemain penyerang sudah dihitung oleh sistem.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari masalah yang lebih luas dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Sistem Pendukung Keputusan ini berdasarkan rekapitulasi data latihan pemain yang diberikan oleh pelatih Sekolah Sepak Bola Assyabab U15.
2. Hasil dari perhitungan sistem tidak mutlak benar, hanya memberikan suatu rekomendasi posisi penyerang murni (CF) dan penyerang bayangan (SS) untuk dipertimbangkan oleh pelatih agar performa tim

lebih baik.

3. Kriteria yang digunakan pada penyerang murni dan penyerang bayangan ada 12 kriteria, yaitu *first touch, passing, crossing, shooting, heading, dribbling, agility, speed, endurance, intercept, tackling* dan *balance*.
4. Hasil dari perhitungan sistem diuji kembali melalui wawancara dengan pelatih.

1.5 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan Laporan ini dibuat agar dapat mengetahui gambaran umum isi dari laporan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang mengenai masalah yang membahas Latar Belakang, Perumusan masalah, Tujuan dan Manfaat, Batasan-batasan dan Sistematika Laporan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi teori utama yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian dan penelitian sebelumnya yang telah digunakan untuk menyelesaikan dengan metode atau masalah yang sama.

BAB III METODE USULAN

Pada Bab ini membahas tentang penelitian yang akan dijalankan, termasuk adanya tahapan pengumpulan data, analisis permasalahan, perancangan sistem, pengujian sistem, analisa hasil pengujian dan penarikan kesimpulan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini diuraikan hasil uji coba dari sistem yang sudah dikerjakan, akurasi sistem yang dihasilkan, dan analisis tingkat akurasi hasil uji coba.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

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