

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Klub sepak bola satria yudha ini terdapat di kabupaten Malang, banyak yang ingin masuk dalam klub sepak bola Satria Yudha, tapi masih harus mengikuti seleksi untuk masuk dalam klub ini diantaranya fisik, jasmani dan psikologi. Di dalam permainan sepak bola banyak terdapat bagian – bagian posisi pemain sebelum menempati posisi – posisi tersebut maka harus diseleksi terlebih dahulu dibagian posisi mana yang sesuai buat pemain.

Dari deskripsi tersebut dapat dibuat sistem informasi menggunakan *tool Borland Delphi (7.0)* untuk masuk dalam klub ini dari pendaftaran dan beberapa penyeleksian sampai mendapatkan posisi yang sesuai dengan hasil dan kemampuan para pemain. Pemanfaatan dari ilmu sistem informasi merupakan dasar dari aplikasi ini. Penggunaan algoritma untuk menentukan posisi pemain merupakan penunjang dari sistem informasi ini. Algoritma yang digunakan *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dan *Profile Matching Analysis (PMA)*, algoritma untuk menentukan posisi pemain. Dalam penelitian ini sistem akan dijalankan pada klub satria yudha yang memiliki jumlah pemain yang relatif cukup banyak sehingga diharapkan dapat mewakili problem yang ingin diteliti.

Salah satu contoh yang akan diteliti dalam hal ini adalah cara pemilihan pemain yang sesuai dengan kriteria yang ada pada suatu posisi tertentu. Jadi seandainya terdapat suatu posisi pada bagian dari klub kosong sehingga dibutuhkan untuk diisi oleh pemain, maka dalam hal ini yang bertugas untuk melakukan analisis terhadap pemain - pemain yang menurut perhitungan cocok dengan kriteria pemain tersebut, pada club Satria Yudha istilah ini disebut Analisis Kompetensi (*Analytical Hierarchy Process*) *AHP* dan *Profile Matching Analysis (PMA)*. Sistem

kompetensi akan mendeskripsikan prestasi dan potensi kemampuan pemain sesuai dengan posisi. Pencapaian prestasi pemain dan potensinya dapat terlihat apakah kompetensinya tersebut telah sesuai dengan tugas di posisi yang dimilikinya. Adapun kompetensi itu sendiri akan merupakan kemampuan dan kelincahan yang dimiliki pemain agar dapat bermain dan peran pada posisi yang diduduki secara produktif dan profesional pada club Satria Yudha disebut program P3 (Pemetaan Potensi Pemain) sebagai usaha untuk memetakan potensi pemain.

Masalah yang dihadapi pada saat ini antara lain adalah profil pemain dan profil posisi belum terorganisir dalam suatu *database* yang mudah untuk diakses jika dibutuhkan untuk pengolahan *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dan *Profile Matching Analysis (PMA)* dan saat ini sistem dalam pencarian pemain masih dilakukan secara campuran, sebagian dalam bentuk *hardcopy* dan komputerisasi. Sehingga kedua proses tersebut masih berjalan lambat dan ingin diorganisir dengan lebih baik. Sistem program yang akan dibuat ini akan berusaha membantu mengatasi problem-problem yang terjadi diatas agar kemampuan dapat didayagunakan secara efisien dan efektif. Sistem yang dibuat akan lebih bersifat untuk membantu manajer / pelatih dalam pengambilan keputusan dan bukan menggantikannya, diharapkan sistem juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari proses pengambilan keputusan itu sendiri.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Rumusan Masalah Tugas Akhir ini Adalah

- a. Bagaimana mengaplikasikan Penyeleksian dan penentuan posisi pemain menggunakan sistem pendukung keputusan (SPK)
- b. Sistem informasi pencarian menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dan *Profile Matching Analysis (PMA)*.

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi untuk penyeleksian pemain dan menggunakan sistem pendukung keputusan (SPK) penempatan posisi ideal pemain dalam strategi formasi sepak bola. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- a. Dapat membantu pelatih / manajer menentukan posisi pemain sepak bola.
- b. Membantu seorang manajer/ pelatih merubah cara penilaiannya dalam menyeleksi pemain, agar dapat menilai dari yang bersifat subjektif menjadi lebih objektif lagi.
- c. Mempermudah seorang manajer/ pelatih dalam menentukan posisi yang ideal untuk seorang pemain.
- d. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi jam kerja bagi pelatih dalam proses penentuan posisi ideal pemain.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk membatasi ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini, batasan masalah pencarian posisi ideal pemain Satria Yudha Kabupaten Malang menggunakan algoritma *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dan *Profile Matching Analysis (PMA)* sebagai berikut :

1. Jalur pendaftaran pemain
2. Penyeleksian pemain untuk menjadi pemain persema
 - a. Fisik dan Jasmani
 - b. Psikologi
3. Data yang akan digunakan dalam sistem informasi ini adalah data para pemain
4. Data yang digunakan tahun 2011

5. Posisi – posisi pemain sebagai berikut :
 - a. Stopper
 - b. Gelandang Bertahan
 - c. Gelandang Menyerang
 - d. Striker
 - e. Penjaga Gawang

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Penentuan posisi ideal pemain sepak bola menggunakan algoritma *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dan *Profile Matching Analysis (PMA)* diselesaikan dengan menggunakan urutan metodologi sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literature dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala macam informasi yang berhubungan dengan aplikasi Delphi dan algoritma AHP dan PMA.

2. Studi Lapangan

Aplikasi ini mengambil studi kasus klub Satria Yudha Kabupaten Malang.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini merupakan final dari hasil penerapan tujuan yang dibahas. Dalam tahapan ini, merupakan desain tentang penerapan poin penting yang akan dimasukkan ke dalam sistem.

4. Pembuatan Sistem

Dari perancangan sistem yang dibuat selanjutnya diimplementasikan kedalam bentuk sistem.

5. Uji coba Sistem

Pada tahap ini dihasilkan uji coba dan beberapa *revisi*, jika terjadi kekurangan dan kesalahan terhadap sistem yang telah selesai dibuat dan diharapkan sistem tersebut mengalami segala macam uji coba sehingga menghasilkan *output* yang diharapkan.

6. Pembuatan laporan

Setelah program selesai dikerjakan, dilanjutkan dengan pembuatan laporan

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdiri dari : latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bagian ini dijelaskan mengenai hal-hal yang melandasi atau yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini akan dijelaskan pemodelan dan bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam melakukan penelitian Tugas Akhir.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi program yang telah dikerjakan. Meliputi penjelasan tentang arsitektur sistem, desain sistem, desain *interface*, dan menguraikan tentang hasil uji coba serta analisa terhadap sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab yang berisi kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari sistem yang telah diujicobakan.