

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sepak bola adalah olahraga yang digemari oleh hampir semua kalangan di dunia, dan Indonesia merupakan salah satu negara yang banyak memainkan sepak bola, mulai dari orang tua, dewasa, remaja dan anak-anak (Repucom, 2018). Olahraga ini disukai terutama oleh para laki-laki tetapi wanita pun tidak sedikit yang menyukai olahraga ini. Sepakbola tidak hanya dijadikan hobi semata untuk saat ini, tetapi sudah menjadi suatu cita-cita yang ingin dicapai oleh orang-orang. Kita tidak asing lagi melihat dan mendengar sepakbola menjadi pekerjaan banyak orang karena dari sepak bola orang-orang mendapatkan materi yang tidak sedikit, contohnya diliga profesional para atlet mendapatkan penghasilan melalui olahraga ini. Bahkan kita lihat sekarang ini banyak sekali orangtua yang mendaftarkan anak-anaknya ke sekolah sepak bola atau akademi sepak bola dengan maksud ingin anaknya bisa bermain bola dan menjadi pemain sepakbola *professional*.

Untuk dapat bermain bola dengan baik pemain harus mempunyai kemampuan teknik-teknik dasar sepak bola, teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan bola (*stopping*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). Selain itu, penentuan posisi pemain sepak bola dalam sebuah tim merupakan salah satu hal penting agar permainan tim dapat maksimal, penentuan posisi pemain biasanya dilakukan oleh pelatih. Secara garis besar posisi pemain dalam permainan sepak bola dibagi menjadi *Goal Keeper* (penjaga gawang), *Defender* (bertahan/bek), *Midfielder* (Gelandang), *Striker* (Penyerang) (Sucipto, 2000).

Menurut penelitian (S. P. K. Utomo & Kurniawan, 2016) dengan judul Sistem Penunjang Keputusan dalam Pemilihan Pemain Untuk Posisi Tertentu Pada Sepak Bola, dalam penelitian tersebut dijelaskan dengan menggunakan metode SAW dan dalam pembuatan sistem penunjang tersebut menggunakan kriteria dari hasil track record pemain dalam periode/musim tertentu.

Hanafi, 2019

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI PEMAIN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DAN TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILIARTY TO IDEAL SOLUTION (TOPSIS).

Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa proses penentuan posisi pemain pada sebuah sistem penunjang keputusan rekomendasi pemain lebih objektif.

Menurut (Falahah & Subakti, 2016) dalam penelitian “Penerapan Metoda TOPSIS pada Analisis Penentuan Posisi Ideal Pemain Sepak Bola” Penelitian ini bertujuan untuk membantu pelatih atau instruktur dengan sebuah sistem pencatatan yang dilengkapi dengan sistem pengambil keputusan, sehingga pelatih dapat mengandalkan data dan hasil pengolahannya untuk menentukan posisi yang paling tepat dengan pemain.

Penelitian ini menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dan *Technique for Order Preference by Similiarty to Ideal Solution* (TOPSIS). Metode SAW digunakan untuk pembobotan karena kemampuannya dalam melakukan penilaian secara lebih tepat karena berdasar pada nilai atribut dan bobot preferensi yang sudah ditetapkan. Selain itu, proses perangkingan dapat menyeleksi sejumlah alternatif terbaik dari jumlah keseluruhan alternatif yang ada (Kusumadewi, Hartati, Harjoko, & Wardoyo, 2006).

Sedangkan metode TOPSIS digunakan untuk perangkingan, karena TOPSIS memiliki alternatif jarak terpendek dari solusi ideal positif serta memiliki jarak terpanjang dari solusi ideal negatif (Hwang & Yoon, 1981). Sehingga hasil akhir dari perhitungan lebih detail dan akurat. Selain itu, metode perhitungan model matematika dalam mengukur kinerja relatif dari sejumlah alternatif keputusan sangat sederhana dan tidak rumit, konsep nya mudah dipahami, serta memiliki komputasi yang efektif dan efisien. Hal ini akan sangat memudahkan pengambil keputusan dalam proses memilih alternatif terbaik. Pada penelitian sebelumnya pun TOPSIS pun dapat bekerja dengan baik dengan akurasi 73% pada penelitian yang dilakukan (Fitriani, 2014) untuk perekrutan siswa praktek kerja lapangan.

Penggunaan metode SAW dan TOPSIS didasarkan pada kelemahan TOPSIS yang memerlukan bobot awal untuk mengolah data selanjutnya (D. Utomo, 2007), maka digunakan metode SAW untuk melakukan pembobotan dan TOPSIS untuk perangkingan.

**Hanafi, 2019**

*SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI PEMAIN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DAN TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILIARTY TO IDEAL SOLUTION (TOPSIS).*

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem pendukung keputusan untuk menentukan posisi pemain dalam sepakbola dengan menggunakan metode SAW dan TOPSIS ?
2. Bagaimana hasil dari sistem pendukung keputusan pemilihan posisi pemain dalam permainan sepak bola dengan menggunakan metode SAW dan TOPSIS ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Sistem pendukung keputusan ini mampu membantu pelatih atau manajer untuk menentukan posisi pemain sepak bola sesuai dengan perhitungan berdasarkan bobot pada setiap alternatif dengan jumlah bobot tertinggi.
2. Metode SAW digunakan untuk menghitung bobot setiap alternatif
3. Metode TOPSIS digunakan dalam melakukan perankingan.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah sistem pendukung keputusan untuk menentukan posisi pemain dalam sepakbola dengan menggunakan metode SAW dan TOPSIS di SSB Siliwangi.
2. Mengimplementasikan metode SAW dan TOPSIS pada sistem pendukung keputusan pemilihan posisi pemain dalam permainan sepak bola.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi pihak yang berkepentingan, yaitu :

### 1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti sebagai mahasiswa dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh selama belajar dibangku perkuliahan dan menamabah keterampilan dan pengalaman dalam menganalisis masalah serta memecahkan masalah

### 2. Bagi Pengguna

**Hanafi, 2019**

*SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI PEMAIN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DAN TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILIARTY TO IDEAL SOLUTION (TOPSIS).*

Manfaat yang diharapkan untuk pengguna adalah membantu memudahkan dan mempertimbangkan pengambil keputusan untuk menentukan posisi ideal dalam permainan sepak bola.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang tugas akhir dan perangkat lunak yang akan dibuat. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab I akan diuraikan gambaran umum permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, terdiri dari latar belakang yang merupakan masalah umum mengenai pemilihan posisi pemain pada permainan sepakbola di SSB Siliwangi, rumusan masalah yang berisi dari inti permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi pihak-pihak terkait, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan pemaparan mengenai literatur sistem pendukung keputusan dan metode – metode yang digunakan yaitu metode SAW dan metode TOPSIS.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan dari desain penelitian, metode yang digunakan dalam proses penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan tentang lingkungan implementasi, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.

Hanafi, 2019

*SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI PEMAIN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DAN TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILIARTY TO IDEAL SOLUTION (TOPSIS).*