

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola adalah suatu permainan dengan bola yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang termasuk seorang penjaga gawang. Permainan sepak bola dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan/tangan. Hampir seluruh permainan dilakukan menggunakan kaki kecuali penjaga gawang yang pada waktu memainkan bola bebas menggunakan anggota badan dengan kaki maupun tangannya. (Yunus, M. *et al.* 1991).

Dalam sepakbola, salah satu faktor yang terpenting adalah pemain. Pemain yang memiliki kemampuan yang baik akan menguntungkan bagi suatu tim dan begitu juga sebaliknya. Untuk mendapatkan pemain tersebut, perlu dilakukan proses perekrutan pemain. Jika kurang selektif dalam perekrutan pemain, maka pemain yang didapatkan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Akibatnya tim akan mengalami kerugian dan sulit bersaing dalam suatu kompetisi. Proses perekrutan pemain menjadi salah satu penentu keberhasilan suatu tim dalam dunia sepakbola. Untuk melakukan perekrutan pemain tidaklah mudah, beberapa masalah yang terjadi adalah adanya subjektifitas dalam pengambilan keputusan untuk mendapatkan pemain.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mempermudah melakukan proses perekrutan pemain. Maka dibuatlah suatu perangkat lunak yang dinamakan sistem

pendukung keputusan multikriteria, karena proses perekrutan pemain ini menggunakan banyak kriteria. Sistem pendukung keputusan (SPK) secara umum didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan baik kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah semi-terstruktur. Menurut Permana, A (Hermawan Julius, 2005) bahwa SPK didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mendukung kerja seorang manajer maupun sekelompok manajer dalam memecahkan masalah semi-terstruktur dengan cara memberikan informasi ataupun usulan menuju pada keputusan tertentu.

Sistem pendukung keputusan multikriteria ini bisa menggunakan berbagai macam metode, yaitu metode *Simple Additive Weighting Method (SAW)*, *Weight Product (WP)*, *Elimination and Choice Translation Reality (ELECTRE)*, *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS)*, *Preference Ranking Organization Method For Enrichment Evaluation (PROMETHEE)* dan *Analytic Hierarchy Process (AHP)*. Sudah banyak yang membangun sistem pendukung keputusan multikriteria dengan metode-metode tersebut. Setelah mencari dan melakukan perbandingan dengan melakukan studi literatur dari beberapa metode tersebut, maka sistem pendukung keputusan yang akan dibangun ini menggunakan metode ELECTRE dan PROMETHEE.

Metode ELECTRE digunakan pada proses perekrutan pemain pemanduan bakat, karena pada metode ELECTRE pengambil keputusan menentukan skala atau bobot terhadap kriteria memiliki batasan dengan nilai 1 – 5 (Karlina, D dan Rahadian, P. F) dan pada proses perekrutan pemanduan bakat nilai bobot yang

digunakan memiliki nilai 1 – 5. Sedangkan metode PROMETHEE digunakan pada proses perekrutan seleksi pemain, karena pada metode PROMETHEE ini pengambil keputusan bebas menentukan skala atau bobotnya sendiri tanpa ada batasan (Yuwono, B. *et al*). Sehingga penentuan nilai bobot untuk metode PROMETHEE pada proses seleksi pemain lebih fleksibel.

Dengan adanya sistem berbasis komputer ini diharapkan bisa menjadi solusi atas permasalahan yang ada dan bisa mengurangi unsur subjektivitas dalam proses perekrutan pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi masalah dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana implementasi metode ELECTRE dalam sistem pemanduan bakat untuk perekrutan pemain sepakbola?
2. Bagaimana implementasi metode PROMETHEE dalam sistem seleksi pemain untuk perekrutan pemain sepakbola?
3. Bagaimana hasil pengujian perekrutan pemain dengan menggunakan metode ELECTRE dan PROMETHEE?
4. Bagaimana meminimalisir subjektivitas dalam proses perekrutan pemain sepakbola?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun suatu sistem yang dapat melakukan perekrutan pemain. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

Nugraha Saeful Fajar, 2013

Sistem Pendukung Keputusan Perekrutan Pemain Sepakbola Menggunakan Metode Electre Dan Promethee

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Dapat mengimplementasikan metode ELECTRE pada proses pemanduan bakat.
2. Dapat mengimplementasikan metode PROMETHEE pada proses seleksi pemain.
3. Mengetahui nilai kesesuaian antara hasil perekrutan pemain oleh pelatih dengan hasil perekrutan oleh sistem yang menggunakan metode ELECTRE dan PROMETHEE.
4. Meminimalisir subjektivitas dalam perekrutan pemain sepakbola.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, maka dibuat batasan dari perumusan masalah di atas, diantaranya sebagai berikut.

1. Metode ELECTRE digunakan pada saat menguji kelayakan pemain, apakah pemain itu layak mengikuti seleksi atau tidak.
2. Metode PROMETHEE digunakan pada saat proses seleksi dilakukan untuk mendapatkan pemain yang diinginkan.
3. Sistem digunakan untuk menyelesaikan perekrutan pemain pengurus cabang PSSI Kabupaten Bandung.
4. Pemain yang terpilih dari hasil pemanduan bakat dan seleksi pemain berdasarkan pada posisi gelandang, gelandang bertahan, libero, pemain depan, penjaga gawang, sayap kanan, sayap kiri dan stoper.
5. Perangkat lunak ini dibangun dengan menggunakan *PHP* dan *Mysql* sebagai databasenya.

1.5 Sistematika Penulisan

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

Bab I. Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas teori-teori yang menjelaskan tentang sistem pendukung keputusan, metode ELECTRE dan metode PROMETHEE.

Bab III. Metodologi Penelitian

Bab ini membahas metode-metode yang digunakan dalam penelitian. Secara garis besar terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat.

Bab IV. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Bab ini membahas secara mendalam masalah-masalah yang telah dirumuskan pada Bab Pendahuluan.

Bab V. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah dan intisari dari hasil penelitian. Sedangkan saran adalah merupakan kumpulan saran dan rekomendasi untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.