

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan zaman dalam bidang teknologi komputer, manusia dituntut profesional dalam menyelesaikan masalah dan mengerjakan sesuatu. Profesional yang dimaksud disini adalah ketepatan, kecepatan, dan keakuratan dalam mengambil segala tindakan atau keputusan disaat menghadapi masalah tersebut.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas penulis melihat adanya masalah dan persoalan yang harus dicari solusinya, yaitu permasalahan dalam bidang olah raga sepak bola. Sepak bola merupakan cabang olah raga terpopuler di dunia saat ini, tak terkecuali di Indonesia. Apalagi di Jawa Timur terdapat banyak klub sepak bola yang sangat populer di Indonesia yaitu Persebaya Surabaya, Persik Kediri, Deltras Sidoarjo, Petrokimia Gresik, Arema Malang, Persema Malang, dan lain-lain.

Melihat perkembangan dan besarnya minat pada cabang olah raga ini, maka tak mengherankan bila terjadi jual-beli pemain dan pelatih, sehingga banyak sekali seorang pelatih yang dipecat dari klubnya yang diakibatkan oleh kesalahan dalam menentukan daftar pemain yang diturunkannya dalam suatu pertandingan sepak bola sehingga mengakibatkan timnya mencapai kegagalan.

Setelah penulis mempelajari *game manajerial 2000* dan dengan melakukan wawancara dengan orang-orang yang berkompeten dibidang sepak bola dalam hal ini adalah pelatih persebaya saat itu yaitu bapak Jacksen F. Tiago,

maka penulis mencoba untuk membuat suatu sistem yang dapat menampilkan informasi yang dapat membantu seorang pelatih dalam menentukan daftar pemain yang akan diturunkannya sebagai *starting line up* dalam suatu pertandingan menghadapi klub lawan dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Untuk itu diperlukan suatu sistem pendukung keputusan yang dapat membantu seorang pelatih untuk memecahkan masalah tersebut dengan memanfaatkan data dan informasi yang telah didapat. Agar informasi ini dapat digunakan sebagai sistem pendukung keputusan maka diperlukan Sistem Informasi Manajemen (SIM) sebagai alat bantu untuk mewujudkan informasi yang mendukung operasi, manajemen dan fungsi pembuat keputusan dalam suatu organisasi. Dimana sistem ini meliputi perangkat lunak komputer prosedur manual, model untuk menganalisa, perencanaan dan pengendalian serta basis data” (Gordon And Margrethe,1985:6).

Bukan itu saja, selain hal telah diulas diatas penulis juga menangkap suatu permasalahan yang sangat penting pada sebuah team, yaitu sistem informasi pembelajaran dan pengenalan (*knowledge based system*) pelatih pada sebuah team. Hal ini kelihatannya sangat sepele tetapi besar sekali pengaruhnya terhadap sebuah team yang mengalami pergantian pelatih. Dalam sistem ini pelatih dapat melihat metode-metode sekaligus alasan-alasan yang telah dipakai oleh pelatih-pelatih sebelumnya yang pernah memegang team tersebut, sehingga dengan demikian pelatih yang baru dapat lebih cepat mengenal teamnya dan nantinya dapat lebih tepat dalam memutuskan suatu strategi yang akan diberikan pada team tersebut.

Oleh sebab itu dalam sistem ini diperlukan seorang pelatih sebagai seorang pakar (*expert*) dan pengambil keputusan yang akan menentukan nilai dari data-data, seperti menentukan prosentase posisi, pemberian bobot AHP, pemberian penilaian kemampuan teknis, faktor mental, dan faktor non teknis pemain, dan memberikan data-data yang lain.

Setelah semua hal tersebut terpenuhi maka diperlukan suatu metode yang dapat membantu untuk membuat suatu sistem pendukung keputusan yang cepat dan akurat, dalam hal ini penulis menggunakan metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP). Dimana dalam AHP tersebut akan dilakukan tiga tahap yang harus dilalui, yaitu tahap penyusunan hirarki, tahap penetapan prioritas, dan tahap konsistensi logis.

Keuntungan menggunakan metode AHP dari pada menggunakan metode-metode yang lain termuat dalam buku "AHP" yang ditulis oleh Bambang Permadi tahun 1992, dimana dalam buku ini tertulis bahwa keuntungan AHP antara lain dapat melakukan perhitungan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Disamping mempunyai keuntungan, metode ini juga mempunyai kelemahan yaitu hasil yang dikeluarkan oleh metode ini sangat bergantung pada kemampuan seorang pengambil keputusan atau seorang *expert*. Tetapi metode ini juga mempunyai keuntungan yang bisa disebut juga kelemahan yaitu bentuknya yang sederhana dan mudah dipahami, bagi orang yang biasa melakukan perhitungan yang bersifat kuantitatif model ini dianggap kurang baik karena terlalu sederhana bentuknya, tetapi mereka tidak memperhitungkan hal-hal yang bersifat kualitatif.

Diharapkan dengan adanya sistem ini, maka masalah kesulitan dan kebingungan seorang pelatih dalam menentukan daftar pemain yang akan diturunkannya sebagai *starting line up* dapat diatasi.

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas, permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan sistem pendukung keputusan ini adalah bagaimana menentukan *starting line up* dalam pertandingan sepak bola dengan menggunakan metode AHP.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dari sistem ini agar menjadi jelas dan tidak begitu luas adalah:

1. Sistem yang akan dibangun hanya dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan dalam proses penentuan daftar pemain yang akan diturunkan dalam suatu pertandingan sepak bola oleh seorang pelatih tim sepak bola, jadi bukan untuk pengambilan keputusan.
2. Data yang digunakan untuk sistem pendukung keputusan ini merupakan data yang telah diberikan oleh pelatih persebaya saat itu yaitu Bapak Jacksen F. Tiago dan data dari *game manajerial* tahun 2000, walaupun belum dilakukan penelitian baik terhadap prosedur untuk mendapatkan data maupun nilainya, penulis menganggap data tersebut akurat.

3. Dalam sistem ini tidak menitik beratkan pada pembuatan alat bantu seperti *test* yang digunakan dalam penilaian teknis, penilaian mental, dan penilaian non-teknis, tetapi dengan menggunakan alat dan data yang sudah ada.
4. Sistem ini hanya memberikan profil data pemain, penentuan prosentase posisi, penilaian data latihan, penilaian data pertandingan, pemilihan skema pertandingan, dan penentuan bobot AHP.
5. Penilaian hanya meliputi penilaian dari faktor teknis, mental, dan non-teknis.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian sistem ini adalah:

1. Merancang dan membangun suatu sistem pendukung keputusan yang dapat membantu seorang pelatih dalam proses pengambilan keputusan dalam masalah penentuan daftar pemain yang akan diturunkan pada suatu pertandingan sepak bola (menentukan *starting line up*).
2. Menggunakan metode Analisa Hirarki Proses (AHP) dengan cara membandingkan faktor yang satu dengan yang lain kemudian direpresentasikan melalui nilai bobot yang dihasilkan.
3. Membuat suatu aplikasi yang dapat menentukan daftar pemain yang akan diturunkan pada suatu pertandingan sepak bola (menentukan *starting line up*).

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan dijabarkan dalam setiap bab dengan pembagian sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah, serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III : Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang perancangan sistem yaitu *Diagram Data Flow (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, perancangan Analisa Hirarki Proses (AHP), perancangan *database* dan lain sebagainya.

BAB IV : Implementasi dan Evaluasi

Pada bab ini akan dibahas tentang cara penggunaan sistem, yaitu menerapkan hasil rancangan dengan menggunakan data yang dibutuhkan dan pengujian dari program yang telah dibuat. Pengujian akan dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat sesuai dengan yang dikehendaki atau belum.

BAB V : Penutup

Pada bab ini akan dibahas tentang saran dan kesimpulan dari penggunaan program aplikasi dan saran pengembangan selanjutnya.

