

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kenyataannya selama ini dalam proses penyeleksian pemain tersebut masih dilakukan secara *manual*, yakni dengan *diimplementasikan* dalam bentuk sebuah *file* kertas berupa *form* penilaian alternatif dan kriteria pemain saja. Selama ini seorang manajer atau pelatih di persid jember masih merasa kesulitan dalam menentukan posisi yang ideal untuk para pemainnya. Karena masih ada kendala yang dialami dalam proses penyeleksian pemain, masih ada pelatih yang belum bisa menilai pemain secara objektif. Para pemain memang benar-benar dinilai dari kemampuan mereka sendiri bukan dari penilaian secara subjektif saja. Selain itu juga, pada umumnya proses pengambilan keputusan di dalam menentukan peran pemain masih mengandalkan naluri pelatih dan individu para pemain saja.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia sepak bola khususnya PERSID Jember, terutama dalam proses penyeleksian pemain masih belum optimal. Karena masih belum mempunyai suatu sistem terkomputerisasi secara menyeluruh dan dapat menyajikan informasi yang mampu menyediakan pemilihan bagi para pelatih sebagai sarana pendukung dalam pengambilan suatu keputusan. Sebagai contoh sederhana, pemain yang mempunyai Kemampuan dan kriteria yang cocok sebagai seorang *striker* atau penyerang tapi malah diposisikan sebagai seorang *defender* atau pemain bertahan yang mempunyai kriteria dan karakter yang sangat berbeda sekali dengan seorang penyerang. Jika hal itu terjadi, maka akan mengakibatkan perbedaan visi antara pelatih dengan pemain yang pada akhirnya nanti bisa mengurangi kinerja dan performa tim.

Agar pemilihan pemain bisa sesuai dengan kriteria yang diharapkan, perlu dilakukan proses penyeleksian pemain terlebih dahulu. Dimana, pelatih akan melakukan pengamatan secara langsung dengan melihat bagaimana teknik bermain setiap pemain, baik secara individu maupun kerjasama secara tim. Lalu dilakukan penilaian dari pengamatan tersebut berdasarkan kriteria Kemampuan, Fisik dan Kerja tim. Namun dikarenakan penilaian

pemain yang masih manual tadi, maka pelatih membutuhkan waktu lebih dan kecermatan dalam proses untuk menentukan posisi ideal pemain itu sendiri.

Oleh karena itu diperlukan suatu sistem yang digunakan untuk membantu manager dalam pengambilan keputusan menggunakan metode *AHP*. Dengan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP), pemecahan masalah dapat dilakukan dengan cara sistematis, karena strukturnya yang berhirarki, sebagai konsekuensi dari kriteria yang dipilih sampai ada subkriteria yang paling dalam. Selain itu juga, AHP memperhitungkan validitas sampai dengan batas toleransi inkonsistensi berbagai kriteria dan alternatif yang dipilih oleh pengambil keputusan. Metode ini juga memperhitungkan daya tahan output analisis sensitifitas pengambilan keputusan. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang diberikan yaitu dengan membangun sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan calon pemain sepak bola.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka perumusan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu

1. Bagaimana merancang sistem pendukung keputusan pemilihan calon pemain sepak bola sebagai rekomendasi yang tepat kepada pelatih tentang pemain yang layak untuk direkrut dan sesuai kebutuhannya dengan menggunakan alat bantu komputer.
2. Bagaimana membangun sistem pendukung keputusan pemilihan calon pemain sepak bola agar pelatih lebih mudah memilih pemain dengan program sistem pendukung keputusan untuk pemilihan calon pemain sepak bola yang menerapkan metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*).

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, maka batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu hanya mengambil 3 kriteria utama sebagai bahan perhitungan di dalam sistem yaitu Kemampuan, fisik dan Kerja tim. Untuk alternatif hanya mengambil 5 alternatif pemain untuk dibandingkan

1.4 Manfaat dan Tujuan

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu :

- a. Mampu memberikan kemudahan untuk menggunakan program Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Pemain Sepak Bola dengan metode *analytical hierarchy process* kepada Pelatih.
- b. Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Pemain Sepak Bola (Studi Kasus PERSID Jember) diharapkan dapat membantu dalam menentukan calon pemain yang akan direkrut.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini yaitu :

- a. Membuat Sistem Pendukung Keputusan untuk Pemilihan Calon Pemain Sepak Bola dengan menggunakan metode AHP dan diimplementasi dengan JAVA dan MySql.
- b. Membuat desain Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Calon Pemain Sepak Bola (Studi Kasus PERSID Jember).

