

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Sepak bola sudah menjadi olahraga yang populer disemua kalangan hingga dipenjuru dunia, hal ini terbukti dengan banyaknya pemain sepak bola yang terkenal karena bermain di liga-liga top eropa. Sehingga para pemain sepak bola dituntut untuk selalu berlatih agar kemampuan dasar yang dimiliki akan semakin berkembang. Penentuan pemain untuk menjadi yang terbaik perlu dilakukan oleh pelatih, hal ini bertujuan untuk membuat para pemain lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam menjalani latihan.

Untuk menjadi pemain sepak bola yang baik adalah pemain yang mampu menguasai kemampuan dasar dalam bermain sepak bola seperti menggiring bola, kontrol bola, tembakan, umpan, komunikasi dan organisasi, serta kebugaran. Tidak hanya itu pemain yang baik juga harus bisa mengontrol emosi karena jika pemain bermain kasar maka akan terkena sanksi berupa kartu kuning atau merah, jika pemain mendapatkan kartu merah maka harus segera meninggalkan lapangan dan akan merugikan timnya.

VILLA 2000 *Football Academy* adalah sebuah lembaga pendidikan sepak bola terpadu yang bergerak pada pembinaan usia muda. Klub ini didirikan pada 2003 yang berada di Pamulang, Tangerang Selatan.

VILLA 2000 menawarkan pembinaan sepakbola berjenjang dari mulai usia 6-10 tahun (*Basic Training*), 11-14 Tahun (*Intermediate Training*), 15 tahun ke atas (*Advance Training*).

Saat ini kompetisi *Indonesia Junior League* (IJL) 2018 sudah bergulir dan VILLA 2000 U-11 Pamulang adalah salah satu pesertanya. Pada setiap turnamen pastinya para pelatih banyak menggunakan teknologi komputer atau laptop untuk menyusun strategi karena lebih praktis dalam penggunaannya. Untuk mengetahui kinerja pemain tersebut, maka perlu diadakan pemilihan pemain untuk menjadi pemain terbaik disetiap turnamennya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mempunyai ide yaitu dengan membuat sebuah Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Pemain Sepak Bola Terbaik Berbasis Java Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dengan tujuan membantu dan mempermudah para pelatih dalam menentukan pemain terbaik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dibuat suatu rumusan masalah, yaitu “Bagaimana menerapkan aplikasi sistem pendukung keputusan berbasis java desktop untuk menentukan pemain terbaik Tim Villa 2000 U-11 pada Turnamen IJL 2018?”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data diambil untuk penelitian yaitu data pemain u-11 villa 2000 tahun 2018.

2. Penelitian ini menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dan kriteria yang digunakan yaitu jumlah main, mengoper bola, merebut bola, menciptakan peluang, penyelamatan, tanpa kebobolan, mencetak goal, memberi assist.

1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

Tujuan Penelitian ini adalah menciptakan sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan untuk membantu serta mempermudah proses penilaian dalam menentukan kriteria pemain terbaik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi acuan kepada pelatih u-11 Villa 2000 Pamulang untuk pengambilan keputusan menentukan pemain terbaik.
2. Dapat membantu serta memudahkan sang pelatih di Tim Villa 2000 U-11 Pamulang dalam menentukan pemain terbaik.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan berdasarkan bukti-bukti dari buku, artikel-artikel dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang waktu dan tempat penelitian, uraian metode-metode yang digunakan peneliti, analisis perancangan sistem dan kerangka berfikir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses penghitungan metode *Simple Additive Weighting* (SAW), merancang interaksi user dengan sistem dan merancang antar muka sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.