IMPLEMENTASI METODE SIMPLE MULTI ATTIBUTE RATING TECHNIQUE (SMART) DALAM MENENTUKAN STARTING LINE-UP PEMAIN SEPAKBOLA PADA PERSATUAN SEPAKBOLA GUNUNG JATI (PSGJ) CIREBON

SATRIYANI

Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Poltek Cirebon

Email : satriyanivikers@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan sepak bola yang sangat maju telah berevolusi menjadi sepak bola modern yang sangat mementingkan sebuah strategi dan komposisi pemain yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi pada saat itu juga, oleh karena itu akan dibangun sistem pendukung keputusan yang mempermudah seorang *user* atau dalam hal ini adalah pelatih dalam memilih pemain. Dengan adanya sistem pendukung keputusan ini diharapkan para pelatih dapat menentukan pemain sesuai standar yang dibutuhkan. Penggunaan metode yang digunakan dalam pengambilan keputusan pemilihan *starting line-up* ini dengan menggunakan metode implementasi metode *Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART)*. Hasil dari proses pengimplementasian metode *SMART* dapat mengurutkan dari nilai terbesar hingga terkecil. Hasil dari penelitian penulis bisa menyimpulkan bahwa sistem yang dibangun dapat membantu pelatih dalam menentukan posisi pemain yang tepat saat di turunkan dalam pertandingan.

Kata kunci : Sepakbola, *SMART, Line-up.*

ABSTRACT

The development of highly advanced football has evolved into a modern football which is very concerned with a strategy and composition of the player that best suits the situation and conditions that are happening at the moment, therefore it will be built A decision support system that facilitates a user or in this case is the trainer in selecting the player. With this decision support system, the trainer is expected to be able to determine the player according to required standards. The use of methods used in the decision making of the starting line-up selection using the method of implementing Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART). Results from the process of implementing SMART methods can sort from the largest to the smallest value. Results from the research authors could conclude that the built system can help the trainer in determining the position of the right player while in the lower in the match

Keyword: Football,SMART, Line-up.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang paling diminati oleh sebagian besar penduduk di Indonesia. Banyak diantara para penggemar sepak bola mempunyai pendapat terhadap permainan sebuah tim sepak bola. Permainan tim juga ditentukan oleh pemain, pelatih dan strategi yang diterapkan dalam sebuah pertandingan.

Dalam perkembanganya sepak bola berevolusi menjadi sepak bola modern yang sangat mementingkan sebuah strategi dan komposisi pemain yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi pada saat itu juga. Pemain yang dipilih oleh pelatih menentukan permainan tim. Pemain yang dipilih pelatih terkadang tidak sesuai antara kemampuan yang dimiliki pemain dengan standar yang diinginkan oleh pelatih. Starting eleven merupakan sebelas pemain utama yang telah dipilih oleh pelatih dari awal pertandingan (Kuper, 2016). Sebelas pemain yang terdiri dari penjaga gawang, pemain belakang, pemain tengah dan pemain depan.

Oleh karena permasalahan ini akan dibangun sistem pendukung keputusan yang mempermudah seorang user atau dalam hal ini adalah pelatih dalam memilih pemain. Pemain yang siap untuk dimainkan dari awal pertandingan diperoleh dari perbandingan antara kriteria-kriteria yang digunakan di dalam sistem. Sehingga pelatih dapat memilih pemain-pemain yang sesuai dengan perbandingan krtiteria yang telah ditentukan oleh pelatih.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sistem yang dapat mendukung keputusan dalam pemilihan starting *line-up* agar pelatih atau manager tim dapat menentukan pemain dengan tepat sesuai dengan standar pemain yang diinginkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan yang dimiliki pemain dengan standar yang diinginkan oleh pelatih Pemain yang dipilih pelatih terkadang tidak sesuai antara
2. Pelatih terkadang masih bersifat subyektif dalam memilih pemain sehingga belum bisa membedakan yang siap dan yang belum siap diturunkan ke staring *line-up*.

3. Standar pelatih tidak bersifat objektif atau “paten” masih sesuai dengan perasaan atau prakiraan pelatih.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang sistematis pada penelitian ini yaitu:

1. Sistem pendukung keputusan ini hanya menentukan pemain yang layak menjadi starting *line-up* pada tim sepak bola PSGJ Cirebon.
2. Pembuatan sistem pendukung keputusan ini memiliki kriteria yang sudah di tetapkan oleh PSGJ Cirebon.
3. Pembuatan siste pendukung keputusan ini menggunakan *UML*
4. Pembuatan sistem pedukung keputusan ini menggunakan *Visual Basic. Net 2013* dan dengan database *Mysql.*

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Poltek Cirebon.
2. Memberikan informasi yang tepat dan obyektif dalam menentukan *line-up* pemain.
3. Menerapkan standar yang sesuai yang diinginkan pelatih dan tim sepakbola PSGJ Cirebon.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk Mengimplementasikan Sistem pendukung keputusan dalam menentukan starting line-up di PSGJ Cirebon.
2. Untuk memudahkan pelatih dalam menentukan siapa pemain yang layak dan siap di turunkan sebagai *line-up*.

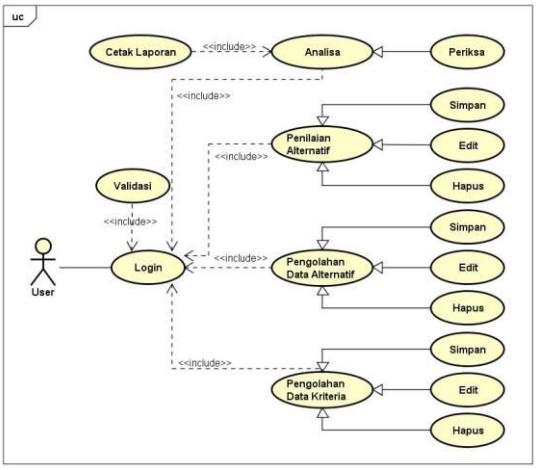
3. Untuk memberikan penilaian yang tepat terhadap seluruh pemain yang dipilih sebagai pemain inti (*starting line-up).*

1.5 Metode Penelitian

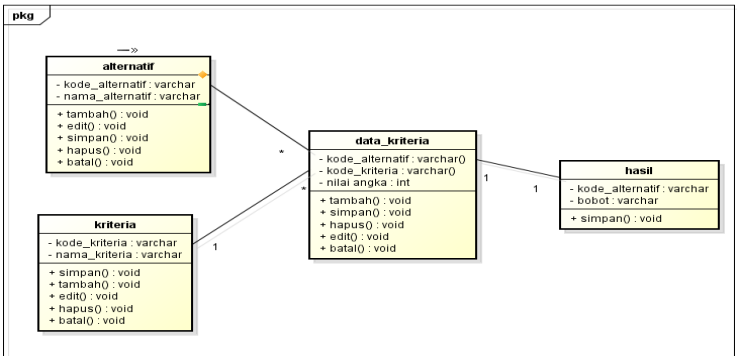
Untuk dapat menentukan sebuah metode penelitian yang baik sangatlah penting, karena itu hasil dari penelitian ini bergantung pada metode yang digunakan adalah penelitian Rekayasa *(Research and Development)* sebagai metode dalam penelitian ini. Merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang bisa langsung digunakan. (Sukmadinata, 2016)

2. PERANCANGAN SISTEM

1.) Use Case Diagram

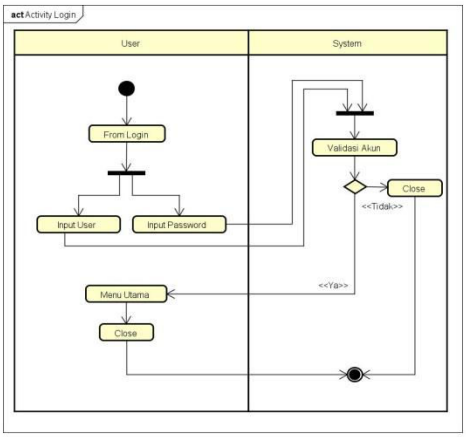


2.) Class Diagram

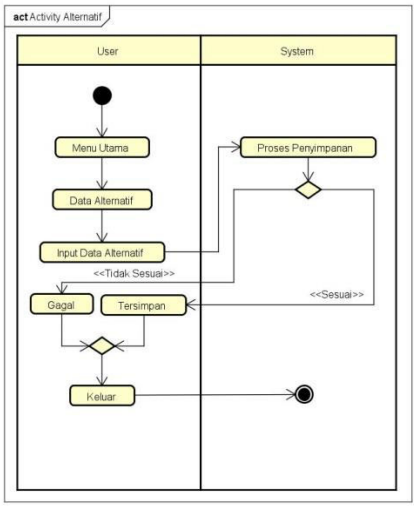


3.) Activity Diagram

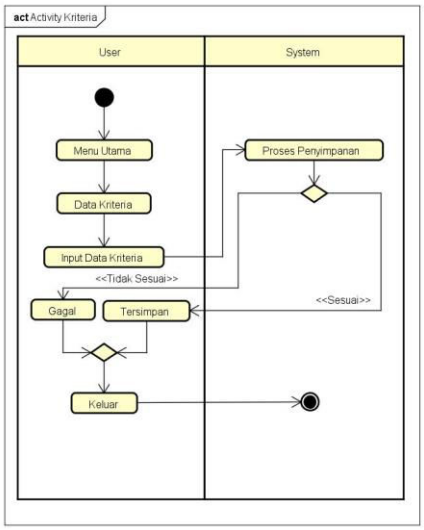
1. Login



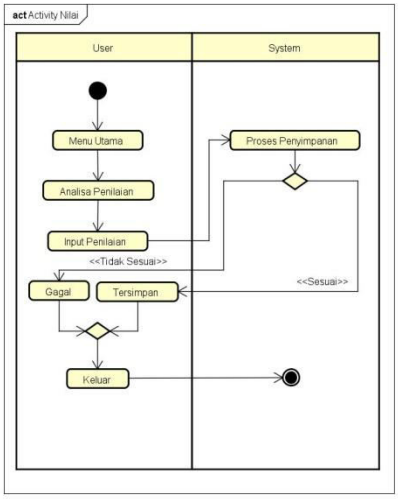
2. Mengelola Data Pemain



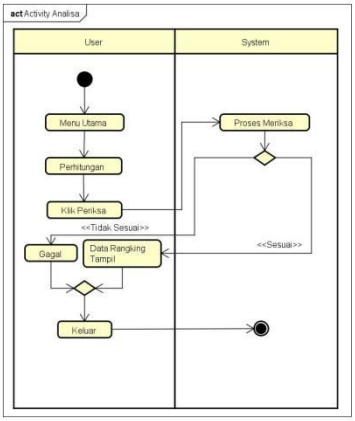
3. Mengelola Kriteria Penentuan Pemain



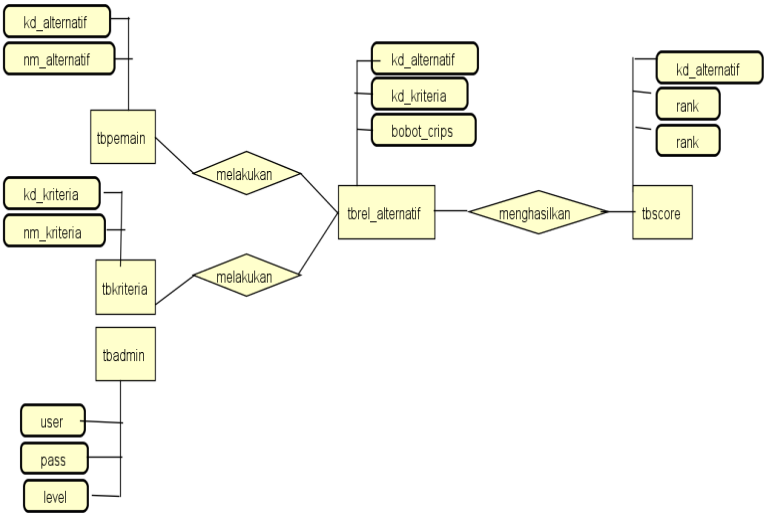
4. Mengelola Nilai



5. Activity Diagram Analisa



4.) ERD (Entity Realitionship Diagram)



3. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan analisis sistem yang telah dibuat, maka diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. Sistem telah berhasil dibuat dengan menggunakan Visual Basic.net sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai mesin basisdata.
2. Berdasarkan evaluasi pengguna sistem ini dipandang dapat membantu pelatih untuk melihat kemampuan para pemain dengan lebih jelas melalui penilaian pada setiap karakter yang dimiliki oleh setiap pemain secara visual.
3. Sistem ini dapat mendukung pelatih dalam menentukan pemain yang paling tepat untuk dapat mengisi sebuah posisi dalam formasi yang akan digunakan dalam *starting line-up*.

4. Sistem belum bisa mengakomodasi informasi-informasi di luar karakter yang dimiliki oleh pemain sebagai kriteria pengambilan keputusan.