

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia olahraga, pemilihan pemain memegang peranan yang krusial bagi strategi permainan, terutama dalam sepak bola. Di sini, pelatih bertugas memilih pemain berdasarkan statistik yang mencerminkan kemampuan mereka dalam bermain di posisi tertentu selama periode tertentu. Data statistik ini tidak hanya berfungsi untuk menentukan susunan pemain yang optimal, tetapi juga untuk mengevaluasi kualitas setiap pemain. Untuk mengolah data tersebut, sistem pendukung keputusan dapat digunakan, memberikan bantuan kepada pelatih dalam proses pemilihan susunan pemain yang tepat.[1]

Sepak bola telah menjadi salah satu olahraga paling populer di seluruh dunia. Popularitas ini telah mendorong munculnya berbagai permainan yang bertema sepak bola. Beberapa game terkenal yang menangkap esensi olahraga ini antara lain EA FIFA, PES, dan *Winning Eleven*. Dalam permainan-permainan ini, pemain berperan sebagai pengendali, merancang serangan dan pertahanan dengan tujuan mencapai kemenangan. Dengan kata lain, setiap pemain langsung berkontribusi dalam jalannya permainan. Selain itu, terdapat juga permainan di mana pemain mengambil peran sebagai pelatih tim sepak bola, seperti *Football Manager*, *Top Eleven*, dan *eFootball*. Dalam jenis permainan ini, pemain dituntut untuk merumuskan strategi yang efektif guna meraih sukses bagi tim yang mereka kelola.[2]

Berdasarkan data yang dikutip dari [3] Polisi Jepang baru-baru ini menangkap seorang pelajar yang diduga mengancam karyawan perusahaan video game ternama, Konami. Pelajar tersebut diduga mengancam akan melakukan tindakan kekerasan, termasuk ancaman pembunuhan dan serangan bom terhadap markas Konami. Setelah penangkapan dan penyelidikan lebih lanjut, terungkap bahwa tindakan nekat pelajar tersebut dipicu oleh frustrasinya akibat sering kalah

saat bermain game PES (*Pro Evolution Soccer*), yang kini dikenal dengan nama *eFootball*. Sebagai respons terhadap situasi ini, sebuah sistem telah dikembangkan untuk memberikan informasi statistik pemain di setiap posisi, yang bertujuan membantu manajer (pemain *eFootball*) dalam merancang *starting lineup*. Sistem ini merekomendasikan pemain-pemain dengan skor tertinggi untuk setiap posisi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengalaman bermain.

Pada penelitian ini peneliti mengambil data pemain bola di liga inggris karena Liga Premier Inggris (EPL) adalah salah satu liga sepak bola dengan audiens terbesar di dunia, liga ini memiliki banyak pemain internasional yang menjadikannya menarik bagi penggemar dari berbagai negara, dalam beberapa tahun terakhir, banyak tim yang meraih gelar juara EPL seperti Manchester City, Liverpool, dan Chelsea, klub besar EPL memiliki kemampuan finansial yang kuat, memungkinkan mereka untuk membeli pemain-pemain top dengan harga yang sangat tinggi, dan banyak stadion EPL yang terkenal, seperti Old Trafford, Anfield, dan Stamford Bridge.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat membantu dalam menentukan *starting line up* terbaik pada game *eFootball*?
2. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan *Starting line up* Tim Sepakbola Pada Game *EFootball* Menggunakan Metode *Visekriterijumsko Kompromisno Rangiranje* (Vikor) Berbasis *Website* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam setiap diskusi, batasan masalah sangat penting untuk memastikan bahwa pembahasan tetap terfokus dan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam penulisan proposal ini, kami akan menetapkan kendala masalah yang akan menjadi acuan.:

1. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data mentah yang berasal langsung dari situs resmi game *eFootball*.
2. Data yang digunakan hanya pemain di liga inggris saja.
3. Data ini diambil pada bulan juli 2024 yang berasal langsung dari situs resmi game *eFootball*.
4. *Starting line up* pemain yang dibahas dengan kriteria sebagai berikut :
 - a. Tepisan kiper
 - b. Jangkuan kiper
 - c. Refleks kiper
 - d. Tangkapan kiper
 - e. Kesadaran bertahan
 - f. Menekel
 - g. Agresi
 - h. Kecepatan
 - i. Dribel
 - j. Kekuatan tendangan
 - k. Umpan
 - l. Kesadaran menyerang
 - m. Kontrol bola
 - n. Finishing
5. Nilai bobot kriterianya yaitu :
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
6. Metode sistem pendukung keputusan yang digunakan adalah metode VIKOR.
7. *Website* dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* laravel dan MySql sebagai *database*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dibangunnya Sistem Pendukung Keputusan Penentuan *Starting line up* Tim Sepakbola Pada Game *EFootball* Menggunakan Metode *Visekriterijumsko Kompromisno Rangiranje* (Vikor) Berbasis *Website* ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah Sistem Pendukung Keputusan Penentuan *Starting line up* Tim Sepakbola Pada Game *EFootball* Menggunakan Metode *Visekriterijumsko Kompromisno Rangiranje* (Vikor) Berbasis *Website*.
2. Memberikan kemudahan bagi manajer/pemain game *eFootball* dalam membentuk tim sepakbola yang dapat diandalkan.
3. Dapat memberikan rekomendasi *starting line up* untuk menentukan komposisi tim dalam permainan *eFootball* dengan memberikan peringkat kepada setiap pemain di posisi yang sesuai.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan proyek akhir ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi semua pihak yang terlibat diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Universitas Malikussaleh
Pihak kampus dapat mengevaluasi sejauh mana mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama ini..
2. Bagi Pengguna Game *eFootball*
Diharapkan dengan adanya pembuatan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan *Starting line up* Tim Sepakbola Pada Game *EFootball* Menggunakan Metode *Visekriterijumsko Kompromisno Rangiranje* (Vikor) Berbasis *Website* ini dapat mempermudah manajer (pemain game *eFootball*) dalam membentuk *starting line up* pada game *eFootball* dengan memberikan rekomendasi pemain dengan skor tertinggi di setiap posisi.
3. Bagi Mahasiswa
Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana, mahasiswa diharapkan dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Hal ini bertujuan agar pengetahuan yang telah diperoleh selama masa studi dapat bermanfaat di masa depan.

4. Bagi Pembaca

Memberikan pengetahuan dan ilmu baru mengenai Sistem Pendukung Keputusan Penentuan *Starting line up* Tim Sepakbola Pada Game *EFootball* Menggunakan Metode *Visekriterijumsko Kompromisno Rangiranje* (Vikor) Berbasis *Website*, selain itu juga bisa dijadikan referensi apabila ingin membuat sebuah sistem.