

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Olahraga Futsal adalah jenis permainan sepak bola yang dimainkan oleh lima orang dengan luas lapangan yang lebih kecil. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol atau Portugis, yaitu *futbol* (sepak bola) dan *sala* (ruangan), yang jika digabungkan maka memiliki arti sepak bola di dalam ruangan. Pada permainan futsal masing-masing pemain berperan sebagai *goalkeeper, flank, anchor dan pivot*. Olahraga ini dilangsungkan pada suatu lapangan berukuran minimal 25 sampai 42 meter x lebar minimal 15 sampai 25 meter, umumnya dimainkan didalam suatu gedung maupun ruang olahraga. Waktu dalam bermain yakni 2 x 20 menit pada tiap-tiap pertandingan (Rinaldi dan Rohaedi, 2020).

Olahraga futsal merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari di Indonesia dan perkembangannya sangat cepat. Minat masyarakat terhadap olahraga futsal ini menimbulkan banyaknya program dan kompetisi yang berkaitan dengan futsal. Dalam pertandingan futsal, seorang pelatih memiliki peran penting bagi sebuah tim untuk dapat ke puncak pertandingan dan memperoleh gelar pemenang. Keputusan yang dibuat oleh pelatih akan berpengaruh besar bagi sebuah tim. Salah satu bentuk keputusan pelatih yang berpengaruh bagi tim adalah penentuan posisi pemain. Tidak optimalnya pelatih dalam menentukan posisi pemain dapat menjadi faktor kekalahan dalam sebuah pertandingan futsal (Pratama, et al., 2018).

Penelitian ini mengambil studi kasus pada tim futsal Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Bola Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pelatih UKM Bola, diketahui bahwa dalam melakukan permainan futsal, mahasiswa menentukan posisi berdasarkan keinginan mereka saja tanpa mempertimbangkan kemampuan setiap individu. Permasalahan ini tentunya akan sangat mengganggu keseimbangan tim nantinya jika posisi tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat menjadi media pendukung keputusan dalam menentukan posisi pemain yang ideal dan sesuai dengan kemampuan masing-masing mahasiswa.

Sistem Sistem pendukung keputusan (SPK) merupakan sebuah sistem pendukung dalam membuat ketetapan dalam taraf manajerial melalui kondisi memutuskan secara berstruktur. Umumnya dirancang selaku pendukung alternatif dalam sebuah permasalahan maupun dalam pengevaluasian sebuah kesempatan. Di dalam pemrograman ada beberapa algoritma, penulis mengambil pilihan Naive Bayes dimana dipergunakan selaku teknik pengklasifikasian dalam menentukan posisi pemain. Kelebihannya yaitu diperlukannya beberapa data latihan guna mengestimasi parameter yang diperlukan dalam pengklasifikasian, Naive Bayes menghitung variabel penelitian yang berjumlah 20 variabel berdasarkan testing lapangan oleh pelatih dan membandingkan satu variabel dengan variabel lainnya. Jadi, penulis mencoba mengutamakan penilaian secara objektif dimana seharusnya pemain dapat dinilai dari kemampuan mereka sendiri.

Berdasar permasalahan yang telah diuraikan, penulis akan melakukan studi berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Posisi Ideal Pemain Di Tim Futsal UKM Bola Universitas Muhammadiyah Ponorogo Dengan Metode Naive Bayes” yang bertujuan sebagai acuan pelatih ataupun pemain dalam menentukan posisi idealnya. Sistem ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan bagi pelatih di UKM Bola Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang belum memiliki standar penilaian dalam menentukan posisi ideal pemain.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar pada permasalahan diatas, dengan begitu bisa dibuatkan rumusan yakni Bagaimana *naive bayes* akan berperan dalam sistem penentuan posisi pemain yang ideal ?

1.3. Tujuan Penelitian

Sasaran studi ini yaitu menerapkan metode *naive bayes* dalam menentukan posisi pemain yang ideal.

1.4. Manfaat penelitian

Beberapa Kegunaan bisa didapat atas dibuatnya studi ini yakni

1. Untuk UKM Bola Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Dengan terdapatnya aplikasi ini, dapat bisa menolong yang melatih didalam penentuan pemain serta terciptanya efisiensi dan efektivitas.
2. Untuk Penulis

Bisa memperluas wawasan ataupun pengetahuan tentang sistem penunjang keputusan mempergunakan *Naive Bayes method*.

1.5. Batasan Masalah

Studi ini tentunya terdapat batasan dalam permasalahan yang menjadi fokus topic penelitian yakni:

1. Sistem yang mendukung dalam mengambil keputusan dalam tim futsal terbatas dengan data pemain yang telah bergabung dengan tim futsal UKM Bola Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Penelitian ini untuk pemilihan pemain tim futsal UKM Bola Universitas Muhammadiyah Ponorogo dibangun berbasis Web.
3. Input data basis pengetahuan yaitu berupa data pemain yang terdiri dari hasil tes seleksi *skill* kemampuan. Nilai tes *skill* kemampuan yang dibutuhkan antara lain : Penyelamatan, Sapuan, *Interception*, *Stopping*, Konsentrasi, *Defense*, Antisipasi, *Control*, *Strength*, *Speed*, *Passing*, *Vision*, *Movement*, Ketenangan, *Agility*, *Team Work*, *Finishing*, Akselerasi, *Technique*, *Body Balance*.

