

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman yang semakin maju selain dunia olahraga yang seperti pada umumnya seperti sepak bola, basket, voli dan masih banyak lainnya namun sekarang dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan canggihnya teknologi masa kini, ditemukanlah istilah *esports* atau bisa dibilang dengan istilah olahraga elektronik jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia. Pertiwi (2017) mengutarakan yang dimana olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *Esports*, E-Sports, *electronic sports*, atau pro gaming di Korea Selatan). *Esports* bisa dibilang merupakan suatu istilah adanya kompetisi permainan video.

Perkembangan *esports* pada saat ini sudah mendunia khususnya Indonesia semakin berkembang pesat, dapat dilihat dari terbentuknya lembaga organisasi induk dari cabang olahraga elektronik yang dimana berada dibawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia bernama PBESI atau bisa dibilang dengan Pengurus Besar *Esports* Indonesia. PBESI merupakan induk organisasi *esports* yang diakui oleh pemerintah (Taroni, 2023). Perkembangan *esports* di Indonesia juga dapat dibuktikan oleh banyaknya turnamen di setiap daerah dari tingkat kecamatan hingga nasional, bahkan tidak sedikit sekolah yang mengadakan *classmeeting esports* khususnya divisi Mobile Legends. Saat ini ESI memiliki cabang pada masing – masing kabupaten di Indonesia dengan tujuan untuk memberi wadah bagi para pemuda yang memiliki bakat dalam bidang *esports* pada setiap kabupaten supaya lebih terpantau untuk persebaran tiap *player* yang berbakat, supaya dapat berkembang dan menjadi *player* yang berasal dari kabupaten menjadi *player* nasional bahkan internasional.

Berdasarkan diskusi dengan pihak ESI Jember, terdapat permasalahan yang dialami oleh ESI Jember yaitu gugurnya tim *esports* Mobile Legends Jember dalam babak penyisihan pada turnamen PORPROV 2022 dan turnamen tingkat provinsi hingga nasional yang membawa nama baik kabupaten Jember. Masalah diatas dikarenakan kurangnya komposisi *player* dalam tim *esports* Mobile Legends

Jember, karena tim yang menjadi perwakilan kabupaten Jember adalah tim yang menjadi juara 1 pada turnamen terbaru di kabupaten Jember. Sehingga terdapat kurangnya komposisi *player* yang seharusnya *player* dengan *role* tertentu lebih baik *player* yang menjadi juara 2, jadi bisa dikatakan terdapat *player* yang tergendong. Selain itu juga terdapat kesenjangan untuk *player* yang memiliki kriteria dan kemampuan tinggi tidak memiliki tim kuat dalam turnamen terbaru di kabupaten Jember sehingga tidak dapat masuk dalam tim perwakilan kabupaten Jember. Sehingga pihak ESI Jember memiliki keinginan untuk mendapatkan *player* yang memiliki kemampuan baik dan sesuai dengan kriteria dan bobot misalnya *player* yang memiliki pemahaman luas tentang makro dan mikro dalam permainan serta para *player* yang sudah sangat berpengalaman seperti mendapatkan penghargaan juara diberbagai turnamen.

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dapat mengatasi sebuah masalah diatas dengan dibangunnya sebuah sistem pendukung keputusan dapat mempermudah sebuah tim *esports* divisi Mobile Legends Jember untuk melakukan pemilihan *player* lebih selektif lagi sehingga dapat dimaksimalkan agar *player* tidak lolos apabila kriteria dan bobot selektif tidak dipenuhi oleh seorang *player*. Terdapat berbagai metode untuk membangun sistem pendukung keputusan seperti metode *Simple Additive Weighting* (SAW), Topsis, dan AHP.

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu SAW. Hal ini didasari oleh kemampuan metode ini yang dapat menampung banyak kriteria dan alternatif pilihan sesuai dengan banyaknya kriteria pada pemilihan *player recruitment* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember. Selain itu SAW juga memiliki kemudahan dalam perhitungan bobot sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh pihak ESI Jember.

Berdasarkan dengan apa yang telah diuraikan di atas, maka penulis menyelesaikan penelitian pada skripsi ini menggunakan metode SAW, dengan cara membangun sistem pendukung keputusan berbasis website menggunakan bahasa pemrograman php. Untuk memudahkan pihak ESI Jember dalam melakukan *recruitment player* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember, dan tim tersebut digunakan untuk perwakilan dari kabupaten Jember pada sebuah turnamen tingkat

provinsi seperti PORPROV hingga tingkat nasional untuk membawa nama baik kabupaten Jember dan mendukung bakat *player* Mobile Legends Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan kriteria dan bobot *player recruitment* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember?
2. Bagaimana membangun Sistem Pendukung Keputusan untuk *player recruitment* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember menggunakan metode *Simple Additive Weighting*
3. Bagaimana untuk mendapatkan *player* dalam tim *esports* divisi Mobile Legends Jember yang sesuai dengan kriteria dan bobot selektif dalam tim?

1.3 Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Menentukan kriteria dan bobot *player recruitment* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember.
2. Membangun Sistem Pendukung Keputusan untuk *player recruitment* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.
3. Mendapatkan saran alternatif *player* untuk tim *esports* divisi Mobile Legends Jember yang dapat dipilih berdasarkan kriteria dan bobot dari ESI Jember.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Tim *esports* divisi Mobile Legends Jember memiliki kriteria dan bobot *player recruitment*.
2. Peningkatan kualitas tim *esports* divisi Mobile Legends Jember dengan terbangunnya Sistem Pendukung Keputusan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* untuk *player recruitment*.
3. Hasil penelitian ini dapat membantu pihak ESI Jember untuk melakukan pemilihan *player* tim *esports* divisi Mobile Legends Jember secara selektif

dengan begitu bisa mendapatkan *player* dalam tim yang memiliki kemampuan sesuai dengan kriteria dan bobot berdasarkan ketentuan dari ESI Jember.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Kriteria untuk pembobotan maksimal 5 meliputi *gameplay* dengan *most effective tactics available* (META) *season 25*, pemahaman tentang makro dan mikro dalam permainan, pengalaman juara saat mengikuti turnamen, dan *win rate ranked mode* pada *season 25*, umur *player*.
2. Penelitian ini menggunakan data tahun 2022.