

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan dengan gerakan tertentu yang dapat meningkatkan kebugaran manusia. Berbagai keuntungan dapat di dapatkan dari melakukan olahraga contohnya tubuh ideal, kesehatan fisik dan menurunkan stres. Olahraga sangat mudah untuk dilakukan karena tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak dan juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Tak jarang juga manusia menjadikan olahraga sebagai hobi bahkan ada juga yang bekerja dalam bidang olahraga. Semua usia dapat menikmati olahraga karena terdapat banyak cabang permainan dalam olahraga.

Terdapat banyak cabang permainan dalam olahraga, salah satu contohnya yaitu permainan bola basket. Permainan bola basket adalah permainan tim menggunakan bola yang bertujuan untuk memasukan bola kedalam keranjang tim lawan. Permainan bola basket dilakukan oleh lima orang pemain di dalam lapangan dan terdapat tujuh pemain di bangku cadangan beserta satu orang pelatih. Saat ini permainan bola basket berkembang dengan pesat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya kompetisi yang diadakan untuk berbagai usia dari anak-anak hingga dewasa (Milia & Aziz, 2020).

Kompetisi bola basket merupakan ajang dimana sebuah tim harus bekerja sama dalam menghadapi tim lawan dengan megerahkan seluruh kemampuan pemain agar dapat keluar sebagai pemenang. Dalam persiapan menghadapi kompetisi tentu pelatih harus meyiapkan susunan pemain yang hebat didalam setiap posisi dalam permainan bola basket. Apabila dalam setiap posisinya terdapat pemain yang memiliki kemampuan yang baik maka kemenangan akan mudah untuk diperoleh. Pelatih tentu melakukan serangkaian kegiatan untuk memilih pemain mana yang siap untuk dibawa dalam kompetisi Dalam tim bola basket pasti terdapat pelatih yang menjadi kuncikeberhasilan. Pelatih merupakan seorang profesional yang bertugas untukmembawa tim menuju kemenangan. Oleh karena itu, pelatih harus bisa membuat serangkaian program latihan baik itu untuk individu pemain maupun untuk tim. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh

pelatih bola basket adalah sulitnya dalam menentukan posisi terbaik atletnya, karena pada umumnya seorang pelatih melakukan seleksi hanya dengan pengamatan semata tanpa disertai dengan data. Terdapat sebagian pelatih yang sudah melakukan pencatatan data hasil latihan pemain akan tetapi hal itu memerlukan waktu yang banyak dan juga pendataan hanya dilakukan dengan menuliskannya dalam sebuah buku catatan sehingga mudah hilang dan juga tingkat akuratnya rendah. Ditambah lagi dengan banyaknya posisi dalam permainan bola basket yaitu (Point Guard, Shooting Guard, Small Forward, Power Forward, dan Center) sehingga pelatih sulit untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan setiap pemain dari hasil latihan yang telah dilakukan. Dalam hasil wawancara dengan pelatih bola basket Politeknik Negeri Jember pada kompetisi Pekan Olahraga Dan Seni Politeknik Nasional yang diselenggarakan di Jakarta, tim Politeknik Negeri Jember harus mengalami kekalahan pada laga semifinal menghadapi tim bola basket Politeknik Negeri Sriwijaya dengan skor 49-

53. Maka dari itu menentukan posisi seorang pemain tidak bisa dilakukan sembarangan oleh pelatih agar terhindar dari kekalahan. Saat ini teknologi informasi sudah berkembang pesat dan dapat menjadi perpaduan dengan berbagai bidang, contohnya dalam bidang olahraga. Beberapa teknologi informasi dibidang olahraga telah memberikan kemudahan bagi para atlet maupun pelatih untuk memenuhi kebutuhan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Putro, dkk.(2019) dengan judul “Penerapan Metode Smart Untuk Seleksi Peserta Turnamen Pada Cabang Olahraga Bola Basket” dimana sistem ini hanya memberi laporan lulus seleksi dari nilai yang sudah ditentukan oleh pelatih tetapi tidak bisa memberikan rekomendasi posisi terbaik untuk pemain.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud untuk mengambil judul “Sistem Pendukung Keputusan Tim Utama Bola Basket”. Metode *MAUT* digunakan karena kesederhanaannya dalam kebutuhan pembuat keputusan dan dapat memberikan nilai bobot pada setiap kriteria sehingga dapat memudahkan pembuat keputusan. Dalam sistem ini terdapat empat menu utama yaitu menu pemain, menu latihan, menu perhitungan, dan juga menu laporan. Menu data

pemain digunakan untuk menambahkan data berupa informasi data diri pemain. Menu latihan digunakan untuk menambahkan latihan termasuk bobot dan repetisi berdasarkan posisi masing-masing. Menu perhitungan digunakan untuk menginputkan nilai data hasil latihan yang telah dilakukan. Menulaporan digunakan untuk menghitung, merekap, dan membandingkan hasil grafik perhitungan setiap pemain dengan pemain lainnya yang akan dikelompokkan berdasarkan posisi masing-masing. Sistem pendukung keputusan ini ditujukan untuk membantu pelatih agar mudah dan mempercepat dalam menentukan posisi terbaik untuk pemain.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode *MAUT* untuk menentukan tim utama bola basket?
2. Berapa tingkat akurasi sistem pendukung keputusan menentukan dan tim utama bola basket dengan metode *MAUT*?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode *MAUT* untuk menentukan tim utama bola basket yang berjalan baik dan sesuai dengan keinginan pelatih.
2. Mengetahui tingkat akurasi dari sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode *MAUT* untuk menentukan tim utama bola basket.

### **1.4 Manfaat**

1. Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: Dapat memudahkan pelatih dalam menentukan posisi pemain dan tim utama.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada pelatih untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan para pemain sesuai dengan menu latihan yang telah ditentukan.
3. Dapat memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan atau ketidaksesuaian penilaian terhadap setiap pemain sehingga tidak menimbulkan rasa ketidakpuasan pemain terhadap keputusan yang telah diberikan oleh pelatih.