



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Melihat semakin tingginya peminat olahraga futsal di Indonesia, tidak sedikit orang dari berbagai kalangan membentuk sebuah tim futsal. Tidak sedikit pula acara-acara yang menyelenggarakan turnamen olahraga ini. Para tim berlomba memperebutkan piala atau hadiah serta kepuasan tersendiri bisa mengalahkan tim lain. Bahkan perusahaan-perusahaan besar ikut membentuk tim futsal untuk bertanding di turnamen bergengsi seperti Liga Futsal Indonesia. Perkembangan olahraga ini sudah dimulai sejak tahun 2000 silam, dan sampai sekarang masih berkembang terus menerus.

Seiring dengan perkembangannya, kebanyakan dari masyarakat hanya mengerti tentang permainan dasar futsal. Bagi tim-tim yang hanya bermodalkan nekat untuk bermain di sebuah turnamen, akan menjadi sasaran empuk bagi tim-tim yang memang sudah mengetahui strategi yang baik dalam menghadapi lawan. Atas dasar ini diperlukan sebuah sarana untuk belajar tentang strategi permainan, sehingga bisa membuat suatu tim menjadi lebih berkualitas dari yang sebelumnya. Sarana ini dibangun melalui aplikasi interaktif yang dapat menunjukkan macam-macam strategi yang dibutuhkan untuk menghadapi musuh dengan kondisi-kondisi tertentu. Contoh saja, ketika musuh menggunakan strategi A, maka tim harus menggunakan strategi B untuk menghadapinya.

Pada sisi kepelatihan, tentu saja aplikasi ini akan membantu untuk pengambilan keputusan dalam menghadapi lawan. Ibarat pertandingan itu seperti

suit dengan waktu yang tidak bersamaan, ketika kita sudah tahu strategi apa yang digunakan lawan, maka kita harus segera mengubah strategi yang kita gunakan agar bisa mengalahkan strategi lawan. Pada aplikasi ini, sang pelatih bisa memasukan data atau kriteria strategi musuh, dan aplikasi ini akan menyarankan strategi apa yang cocok untuk menghadapi strategi musuh tersebut.

Seperti itulah perkiraan gambaran dari aplikasi *Strategic Board Game*. Aplikasi ini akan sangat berguna bagi kemajuan olahraga Futsal itu sendiri di Indonesia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimanakah aplikasi yang dapat mencari solusi tentang strategi yang digunakan dalam sebuah pertandingan ?
- b. Bagaimanakah aplikasi dapat mengintegrasikan semua kriteria menjadi sebuah solusi ?

### **1.3 Batasan Masalah**

- a. Aplikasi ini hanya dapat berjalan baik pada media *screen* atau tidak dapat berjalan baik pada media *mobile*.
- b. Aplikasi ini tidak menyarankan untuk melakukan pergantian pemain atau hal lain diluar pola permainan tim.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meneliti simulasi *Strategic Board Game* olahraga futsal melalui aplikasi yang berbasis web dengan metode *Analytical Hierarchy Process* yang dapat dijadikan solusi atau acuan yang baik untuk pemilihan strategi yang tepat dalam pertandingan futsal.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

- a. Pengguna dapat melakukan pengkondisian pertandingan ke dalam web,
- b. Pengguna dapat memilih strategi menyerang dan bertahan musuh,
- c. Pengguna mendapatkan beberapa solusi hasil dari pengolahan data berdasarkan kriteria yang sudah dia masukan.
- d. Sebuah tim bisa belajar cara-cara menghadapi musuh.
- e. Membiasakan sebuah tim untuk bermain pintar dalam olahraga futsal.
- f. Kualitas pertandingan olahraga futsal akan meningkat.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dijelaskan sebagai berikut.

##### Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi landasan teori mengenai strategi, olahraga futsal, strategi futsal, gambaran papan strategi futsal, *Decision Support System*, dan metode *Analytical Hierarchy Process*.

## Bab III Metodologi dan Perancangan

Berisi metodologi penelitian, variable penelitian, pengumpulan data, analisa aplikasi, dan perancangan aplikasi.

## Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi spesifikasi perangkat, implementasi, dan hasil uji coba.

## Bab V Simpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

UMMN