

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sepatu adalah barang yang berguna bagi semua orang, karena dengan memakai sepatu bisa melindungi kaki dari luka atau cedera. Oleh karena itu banyak orang membuka usaha pembuatan sepatu, seperti sepatu untuk olahraga, formal atau sehari-hari. Salah satu olahraga yang memerlukan sepatu adalah sepak bola. Seiring dengan berjalannya waktu, sepatu yang biasa disebut sebagai sepatu bola ini sudah mengalami perubahan yang banyak, seperti pada tahun 1526 hanya ada 1 model sepatu sepak bola pertama yang pernah terekam sejarah dan hingga sekarang sepatu bola sudah mempunyai banyak model salah satu contohnya seperti salah satu *brand* ternama Nike yang mempunyai 20 model (Prodirect Soccer, 2021).

Dalam pertandingan sepak bola, sepatu merupakan salah satu bagian dari perlengkapan utama. Pertama kali dibuat untuk melindungi kaki dan sekarang sepatu merupakan salah satu penunjang peningkatan performa di lapangan sepak bola. Mark Parker menyatakan bahwa “Tujuan kami di Nike adalah untuk selalu memenuhi tuntutan kinerja khususnya atlet dan memperkuat keterampilan”. Dolo (2014) menyatakan bahwa sepatu juga menjadi salah satu bagian penting untuk meningkatkan performa pemain. Sepatu juga dapat mempengaruhi dari segi tendangan, segi operan dan segi kecepatan pemain. Selain itu sepatu dapat sangat

berpengaruh terhadap pemain, lalu sepatu juga harus sesuai dengan tipe pemain. Maka dari itu dibuatnya sistem pengambilan keputusan ini untuk membantu para pemain dalam memilih sepatu bola yang sesuai. Menurut Football Boots Database (2021) Ada sepatu yang bertipe *speed*, *agility*, *heritage*, *attack* dan *control*. Untuk kriteria dalam memilih sepatu bola akan diambil dari tipe, material sepatu, posisi sepatu, berat sepatu, dan harga sepatu.

Seiring perkembangan teknologi banyak aplikasi-aplikasi yang terbuat dapat membantu para pengguna. Dalam arti lain banyak kebutuhan masyarakat terhadap sistem berbasis teknologi. Salah satu yang termasuk pengambilan sistem rekomendasi yang di perlukan untuk mempermudah para pemain bola dalam memilih sepatu bola.

Nugraha (2015) menyatakan bahwa penelitian sebelumnya membuat sistem rekomendasi sepatu bola dengan menggunakan metode oreste dan SMARTER memiliki kekurangan karena dalam metode SMARTER terdapat kekurangan dalam perankingan alternative. Terdapat beberapa metode pengambilan keputusan lain yang dapat membantu permasalahan pemilihan sepatu bola ini. Beberapa metode yang sering digunakan adalah, *Simple Additive Weighting (SAW)*, *Preference Ranking Organization Methods for Enrichment Evaluations (PROMETHEE)*, *Weighted Product (WP)*, *Analytical Hierarchy Process (AHP)*, dan lain-lain.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dalam penelitian ini akan menggunakan metode lain, yaitu *Weighted Product (WP)* karena perankingan menggunakan *Weighted Product* dilakukan dengan cara perhitungan alternatif terbaik didapat dari perkalian nilai rating kinerjanya kemudian dipangkatkan dengan nilai bobot yang telah diperbaiki. Kelebihan dari *Weighted Product* ini

memberikan kejelasan terhadap bobot *cost* dan *benefit* pada tiap kriteria. Metode ini banyak digunakan karena metode *Weighted Product* lebih cepat dari metode SAW (Adriyendi, 2015) dan Metode *Weighted Product* (WP) akan digunakan sebagai algoritma multi criteria decision making pada penelitian ini. Metode *Weighted Product* (WP) lebih akurat dari metode AHP karena didasarkan pada bobot dan nilai yang sudah ditentukan (Suratmi, 2016). Dengan itu, diharapkan dapat membantu para pemain bola dalam memilih sepatu bola yang sesuai.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, rumusan masalah yang dipilih adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem rekomendasi untuk pemain dalam penentuan sepatu bola yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan dengan metode *Weighted Product*?
2. Bagaimana mengukur performa aplikasi sistem rekomendasi pemilihan sepatu bola menggunakan metode *Weighted Product* dengan metode TAM dan Likert?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan menjadi lebih terarah dan tidak keluar dari rumusan masalah maka pembuatan aplikasi ini perlu dijelaskan beberapa batasan masalah mengenai sejauh mana aplikasi ini akan dibuat. Berikut adalah beberapa hal yang menjadi batasan masalah tersebut:

1. Rancang bangun akan dibuat berbasis *website*.
2. Pemain yang ditujukan tidak harus pemain profesional dengan batasan umur 17 – 30 tahun dengan tujuan apakah sistem rekomendasi ini dapat

membantu menentukan sepatu yang sesuai untuk pemain tersebut.

3. Sepatu bola yang dipilih hanya untuk *firm ground* (FG).
4. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan adalah tipe, material sepatu, posisi sepatu, berat sepatu, dan harga sepatu yang di ambil dari *website* Football Boots Database. Berikut tautan link. <https://www.footballbootsdb.com/> dan pengambilan kriteria berdasarkan acuan pakar Imam Choirul Roziqin dari topscore tv dan Dzikry Shalaf dari TeleFooty (Roziqin, 2018; Shalaf, 2019).
5. Merek sepatu yang digunakan hanya mengambil 5 merek yang paling banyak pemakaiannya dalam *European Top 5 Leagues* didalam *website* Football Boots Database yaitu Nike, Adidas, Puma, Mizuno, dan Lotto.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun dari permasalahan yang ada dan maksud penelitian ini, maka tujuan dibuatnya sistem ini adalah :

1. Merancang dan membangun sebuah sistem rekomendasi untuk pemain dalam penentuan sepatu bola yang paling sesuai dengan metode *Weighted Product*,
2. Mengukur performa dari metode *Weighted Product* yang menggunakan metode TAM dan Likert untuk sistem rekomendasi pemilihan sepatu bola dengan tingkatan akurasi semakin tinggi nilai persen maka semakin baik.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dalam pembuatan sistem rekomendasi ini dapat memberikan rekomendasi sepatu bola sesuai kriteria yang diberikan pemain.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjabaran teori-teori yang mendasari penelitian secara lengkap seperti *Weighted Product*, *Sepatu Bola*, *SPK*, serta *Technology Acceptance Model (TAM)*.

3. BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjabarkan metode atau langkah-langkah yang dipakai dalam mengerjakan penelitian, seperti pengumpulan data, pemrosesan data, implementasi metode, pengujian, hingga dokumentasi.

4. BAB 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisi hasil implementasi metode pada sistem yang dibuat dan hasil perhitungan menggunakan metode *Weighted Product*.

5. BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang merupakan jawaban atas tujuan penelitian serta informasi-informasi tambahan yang didapatkan dari penelitian. Selain itu dalam bab ini juga berisi saran-saran yang penulis berikan untuk dilaksanakan pada penelitian lebih lanjut.