

## BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 6.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh, dilakukan perhitungan pada kriteria-kriteria dan subkriteria-subkriteria yang telah diberikan nilai bobot dan dicari nilai supermatriks pada kriteria serta subkriteria dan mendapatkan hasil berupa perankingan nama-nama pemain. Berikut merupakan perbandingan hasil perhitungan metode pada sistem dengan hasil perhitungan manual menggunakan excel.

Tabel 6.1 Hasil Perhitungan Metode ANP Pada Role Support

| Rank Sistem | Peringkat | Rank Manual |
|-------------|-----------|-------------|
| Tiktok      | 1         | Tiktok      |
| Miexed      | 2         | Miexed      |
| GecoL       | 3         | GecoL       |
| Mardud      | 4         | Mardud      |
| Tixe        | 5         | Tixe        |
| Suze        | 6         | Suze        |
| Rabiz       | 7         | Rabiz       |
| Una         | 8         | Una         |
| Queenaul    | 9         | Queenaul    |

Dari hasil perhitungan pada tabel 6.1 menunjukkan bahwa pemain pada *role support* dengan peringkat tertinggi adalah Tiktok, lalu diikuti oleh Miexed dan GecoL. Tingkat keakuratan hasil perhitungan pada *role support* dengan 9 data adalah sebagai berikut:  $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum \text{data uji sesuai}}{\sum \text{data uji}} \times 100\%$

(6.1)

$\sum \text{data uji}$

$$Nilai Akurasi = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\% \quad (6.2)$$

Tabel 6.2 Hasil Perhitungan Metode ANP Pada Role Observer

| Rank Sistem | Peringkat | Rank Manual |
|-------------|-----------|-------------|
| Lexus       | 1         | Lexus       |
| Steezy      | 2         | Steezy      |
| iboyy       | 3         | iboyy       |
| D1E         | 4         | Wise        |
| Wise        | 5         | D1E         |

Dari hasil perhitungan pada tabel 6.2 menunjukkan bahwa pemain pada *role support* dengan peringkat tertinggi adalah Lexus, lalu diikuti oleh Steezy dan iboyy. Tingkat keakuratan hasil perhitungan pada *role observer* dengan 5 data adalah sebagai berikut:  $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum data uji}{5} \times 100\%$  (6.3)

$$Nilai Akurasi = \frac{5}{5} \times 100\% = 100\% \quad (6.4)$$

Tabel 6.3 Hasil Perhitungan Metode ANP Pada Role Rusher

| Rank Sistem | Peringkat | Rank Manual |
|-------------|-----------|-------------|
| Vee         | 1         | Vee         |
| 420         | 2         | 420         |
| Moko        | 3         | Moko        |
| Drinz       | 4         | Drinz       |
| KiTinG      | 5         | KiTinG      |
| Seaky       | 6         | Seaky       |
| SPNS        | 7         | SPNS        |
| ZONK        | 8         | ZONK        |
| SURrR       | 9         | SURrR       |
| Velxcen     | 10        | Velxcen     |

Dari hasil perhitungan pada Tabel 6.3 menunjukkan bahwa pemain pada *role rusher* dengan peringkat tertinggi adalah Vee, lalu diikuti oleh 420 dan Moko. Tingkat keakuratan hasil perhitungan pada *role rusher* dengan 10 data adalah sebagai berikut:  $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum data uji}{10} \times 100\%$  (6.5)

$$Nilai Akurasi = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\% \quad (6.6)$$

Tabel 6.4 Hasil Perhitungan Metode ANP Pada *Role 2<sup>nd</sup> Rusher/Flanker*

| Rank Metode | Peringkat | Rank Manual |
|-------------|-----------|-------------|
| Hunk        | 1         | Hunk        |
| Untoo       | 2         | Untoo       |
| Garry       | 3         | Garry       |
| OJ          | 4         | OJ          |
| longor      | 5         | Aris        |
| Aris        | 6         | longor      |
| Gream       | 7         | Gream       |
| Altezz      | 8         | Altezz      |
| VETURA      | 9         | VETURA      |
| Wanda       | 10        | Wanda       |
| mPOLOS      | 11        | mPOLOS      |
| Axekey      | 12        | Axekey      |
| Komo        | 13        | Komo        |
| Ryjoe       | 14        | Ryjoe       |
| Nying       | 15        | Nying       |
| Wayae       | 16        | Wayae       |
| McBÃ~Y      | 17        | McBÃ~Y      |
| Murphy      | 18        | Murphy      |
| WHY         | 19        | WHY         |
| N2v         | 20        | N2v         |
| Scoobydoo   | 21        | Scoobydoo   |

Dari hasil perhitungan pada Tabel 6.4 menunjukkan bahwa pemain pada *role 2<sup>nd</sup> rusher/flanker* dengan peringkat tertinggi adalah Hunk, lalu diikuti oleh Untoo dan Garry. Tingkat keakuratan hasil perhitungan pada *role rusher* dengan 10 data adalah sebagai berikut:  $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum \text{data uji sesuai}}{\sum \text{data uji}} \times 100\% \quad (6.7)$

$$Nilai Akurasi = \frac{19}{21} \times 100\% = 90,5\% \quad (6.8)$$

## 6.2 Pembahasan

Bedasarkan Hasil Pengujian Metode dan Pengujian Manual, menghasilkan rekomendasi pemilihan pemain pada setiap *role*-nya. Dari pengujian tersebut dihasilkan semua pemain mendapatkan nilai yang sama sesuai dengan pengujian

manual beserta pengujian metode. 2 diantaranya tidak sesuai antara pengujian manual dengan metode. Sehingga tingkat akurasi keseluruhan pada sistem ini adalah sebesar 97%.