

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
Mixed	2	Mixed
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 Mixed 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: $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum data uji sesuai}{\sum data uji} \times 100\%$ (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: $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum data uji sesuai}{\sum data uji} \times 100\%$ (6.5)

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

Tabel 6.4 Hasil Perhitungan Metode ANP Pada *Role 2nd 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 2nd 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: $Nilai Akurasi (\%) = \frac{\sum data\ uji}{\sum data\ uji} \times 100\% \quad (6.7)$

$\sum data\ uji$

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

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%.