

Proses Pengumpulan Data Dan Keakuratan Aplikasi Transfermarkt Sebagai Acuan Dari Harga Transfer Pemain Sepakbola Dunia

Mahardika Paramarta Laia^{1*}, Risman Muhammad Hafidz¹, Melisa Dwi Hestiani¹, Ahmad Suhendri¹, Aries Safrudin¹

¹Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}mahardikaparamartalaia@gmail.com, ²rismanmuhammadhafidz21@gmail.com,

³melisadwihestianii@gmail.com, ⁴sawalaaming@gmail.com,

⁵aries.saifudin@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Saat ini, harga pasar pemain sepakbola mengalami kelonjakan harga yang tidak terkontrol terutama untuk pemain muda dikarenakan tidak ada acuan resmi/baku terhadap harga pemain dari fifa selaku badan tertinggi yang menaungi sepakbola dunia, oleh sebab itu axel springer membuat situs transfermarkt yang memiliki fitur acuan harga pemain sepakbola walau situs ini tidak berada dalam naungan fifa namun banyak club yang menggunakan situs ini untuk membeli/menjual pemain. sistem kerja situs ini sangat sederhana, mereka membiarkan para member nya berdiskusi/membuat opini untuk nilai pasar seorang pemain berdasarkan data penting sebagai patokan, seperti umur, jumlah pertandingan, rating tiap pertandingan, gol dll setelah itu pihak transfermarkt yang membuat nilai akhir harga berdasarkan diskusi dari member situs tersebut. Peneliti dari Sekolah Ekonomi dan Ilmu Politik London menyatakan bahwa rumor tentang transfer pemain sepak bola dari transfermarkt sangat akurat. Riset ini tujuannya untuk mengetahui dampak team status pada market value pemain sepak bola profesional, biaya transfer pada market value pemain sepak bola profesional dan biaya gaji terhadap market value pemain sepak bola profesional. Riset ini merupakan riset kualitatif dengan jumlah responden sebanyak 105 pemain sepak bola profesional. Data diperoleh dari situs transfermarkt. Teknik sampel yang dipakai adalah purposive sampling. Data yang dipakai adalah data sekunder. Hasil riset menunjukkan bahwa team status berdampak positif dan signifikan terhadap market value pemain sepak bola profesional, biaya transfer berdampak positif dan signifikan terhadap market value pemain sepak bola profesional dan biaya gaji berdampak positif dan signifikan terhadap market value pemain sepak bola profesional.

Kata Kunci: FIFA, Biaya Transfer, Gaji, Harga Pasar.

Abstract—Currently, the market price for football players is experiencing an uncorrected price increase, especially for young players because there is no official/standard reference for player prices from FIFA as the highest body that oversees world football, therefore Axel Springer created the Transfermarkt site which has a price reference feature. soccer players, even though this site is not under the auspices of FIFA, many clubs use this site to buy/sell players. the working system of this site is very simple, they let their members discuss / create opinions to assess a player's market based on important data as a benchmark, such as age, number of matches, rating for each match, goals etc. After that, transfermarkt makes the final price value based on discussion from site members. Researchers from the London School of Economics and Political Science state that the football player transfer rumors from transfermarkt are highly accurate. This research aims to determine the impact of team status on the market value of professional soccer players, transfer fees on the market value of professional soccer players and salary costs on the market value of professional soccer players. This research is qualitative research with a total of 105 professional soccer players as respondents. Data obtained from transfermarkt site. The sampling technique used was purposive sampling. The data used is secondary data. The research results show that team status has a positive and significant impact on the market value of professional soccer players, transfer fees have a positive and significant impact on the market value of professional soccer players and salary costs have a positive and significant impact on the market value of professional soccer players.

Keywords: FIFA, Transfer Fee, Salary Fee, Market Value.

1. PENDAHULUAN

Sepak bola adalah olahraga paling terkenal di dunia, dan karena popularitasnya, telah menjadi fenomena ekonomi global dan sektor bisnis yang menjanjikan. Sepak bola telah berkembang menjadi sektor komersial, dan klub sepak bola telah berkembang menjadi sektor publik. Investor

melihat adanya peluang kemudian menyumbangkan uang mereka untuk pertemuan, usaha ini adalah jenis minat dengan harapan menciptakan keuntungan. Asosiasi sepak bola menghasilkan banyak uang melalui sponsor, iklan, barang dagangan penjualan, hak siar, dan penjualan tiket. Pemain sepak bola adalah aset yang sangat berharga bagi asosiasi sepak bola karena investasi yang dilakukan di dalamnya tidak sedikit. Selain itu, asosiasi sepak bola membeli dan menjual pemain sepak bola dari satu kelompok ke kelompok lain. yang seringkali melibatkan uang dalam jumlah yang sangat besar. Investasi tersebut diperkirakan akan meningkatkan keberhasilan kelompok dalam mencapai prestasi, keuntungan dari merchandise pemain, dan penjualan televisi dari pertandingan siaran. Atraksi pemain sepak bola berpotensi menggelitik minat penonton dan mengarahkan mereka ke stadion, meningkatkan penjualan tiket pertandingan. Akibatnya, wajar jika pemain sepak bola dimasukkan dalam neraca asosiasi sepak bola karena Pemain sepak bola secara tidak langsung menjalankan fungsi yang sama dengan peralatan bisnis dalam menghasilkan keuntungan.

Menurut Rowbottom dalam Prawira (2018), Nilai pasar (market value) dapat digunakan untuk mengukur pemain sepak bola dalam istilah moneter. Sebuah asosiasi sepak bola dapat menggunakan nilai pasar sebagai acuan untuk menentukan biaya pemain sepak bola dan sumber daya manusia lainnya. Karena kedekatannya dengan nilai ekonomi, nilai pasar sangat penting. dimanfaatkan. Perkiraan harga pasar total pemain sepak bola, yang dapat berfluktuasi tergantung pada kriteria pemain, dikenal sebagai nilai pasar mereka. Jika seorang pemain akan diperdagangkan ke tim lain, nilai pasarnya akan sama.

Liga Inggris adalah liga dengan nilai pasar tertinggi dan kepadatan jual beli pemain sepak bola tertinggi. Jual beli yang dilakukan pemain sering melibatkan uang yang sangat besar. Banyak pertemuan akan membeli pemain dengan biaya berlebihan. Menurut Warta Ekonomi.co.id (2019), pesepakbola mahal, dan beberapa pemain lain belum menunjukkan potensi mereka sebagai pemain yang pantas mendapatkan nominal tinggi. Tidak jarang melakukan kesalahan saat menghabiskan uang untuk merekrut pemain. Biasanya, kualitas pemain yang dibeli tidak sesuai dengan harganya, sehingga tim akhirnya mengeluarkan lebih banyak uang untuk pemain yang tidak memenuhi syarat. Beberapa pemain dianggap terlalu mahal—terlalu mahal untuk pemain yang keahliannya belum terbukti. Rata-rata rate pengiriman pemain sangat tinggi. Dimulai dari Harry Maguire yang diakuisisi Manchester United dari Lecce City seharga 87 juta euro, tawaran Manchester United selangit bahkan tidak sebanding dengan kualitas pemainnya (m.bola.com, 2019). Pemain lain. selain Harry Maguire, antara lain Richarlison yang dipatok 57 juta euro, Danny Drinkwater, 40 juta euro, dan Alvaro Morata, 68 juta euro. (m.detik.com, 2018).

Tentu ada beberapa faktor yang berdampak pada fenomena yang terjadi di industri sepak bola mengenai nilai pasar pemain. Menurut Adiwiyana (2019) menegaskan bahwa status tim berpengaruh pada nilai pasar pemain sepak bola. kompetisi liga sepak bola memiliki komposisi tim yang berubah setiap musim karena promosi dan degradasi. Dalam liga sepak bola, ada tim status, tim yang peringkat satu hingga empat juga dikenal sebagai "empat besar". Untuk kejuaraan, pemain yang tergabung dalam tim empat besar harus berkualitas tinggi, yang akan meningkatkan profil publik mereka. Dengan cara ini, nilai pemain ini juga berpotensi meningkat. Menurut riset Adiwiyana 2019, status tim memiliki efek positif pada nilai pasar.

Selain dipengaruhi oleh status grup, nilai imprint seorang pemain sepak bola juga merupakan ukuran dari biaya pengamanan (biaya transportasi), biaya perbaikan, dan cicilan kompensasi. Jumlah uang yang dibayarkan kepada penjual oleh sekelompok pembeli menurut kesepakatan mereka dikenal sebagai biaya pengiriman. Nilai pemain bisa naik karena banyak asosiasi, terutama di Eropa, membayar banyak untuk pengiriman. Biaya pengiriman, menurut Muhammad (2017), meningkatkan nilai pasar pemain sepak bola yang dapat dipercaya.

Komputerisasi data sangat penting dilakukan, Dikarenakan terlalu banyak data yang di kumpulkan oleh transfermarkt komputerisasi akan membuat fleksibilitas dan penataan data menjadi lebih rapih dan mudah di akses, selain itu komputerisasi akan membuat efektifitas pada data yang ada ketika relawan mengirimkan berbagai macam data ke 1 tujuan yang sama, Terdapat ribuan relawan di seluruh dunia yang bekerja di bawah naungan transfermarkt yang bertugas melihat setiap pertandingan yang terjadi untuk mengumpulkan data lalu memberikan kepada tim transfermarkt untuk diolah menjadi informasi kepada pengguna situs/aplikasi transfermarkt Yang bertujuan untuk membantu pengguna mencari informasi atau berita tentang seputar sepak bola. Maka dari itu, pengguna tanda transfer ini akan lebih mudah untuk mencari informasi mengenai sepak bola,

termasuk hasil pertandingan, statistik pemain, berita transfer pemain, dan perkiraan harga transfer masing-masing pemain, selain berita tentang bentuk sepak bola lainnya.

Dan untuk eksekusi metode, Penggunaan Metode Agile sebagai pengembangan software ini yang fleksibel dan bisa berlangsung dalam jangka waktu yang pendek dan bertahap di karenakan metode ini dilakukan secara kolaboratif, terstruktur dan terorganisir serta memiliki prinsip utama mengutamakan kepuasan pengguna dalam mengembangkan software ini dan melakukan kerja sama antara pengguna dan pengembang setiap hari nya dalam seluruh proyek yang ada.

Akan ada pembaharuan/maintenance sebuah data setiap harinya dan melakukan big maintenance setiap 3 bulan untuk memperbaharui harga transfer pemain berdasarkan performa mereka, semua project ini menggunakan pengguna/relawan pada setiap pengumpulan data yang ada.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Teori Metode Penelitian

Metode agile adalah pengembangan perangkat lunak adalah aplikasi khusus untuk manajemen proyek. Menggunakan peningkatan berulang, atau sprint, metode ini membantu tim merespons ketidakpastian pengembangan perangkat lunak. Dalam menyelesaikan strategi terkoordinasi atau disebut Agile Software Development, hal itu dilakukan dalam cara kooperatif, terorganisir dan terkoordinasi termasuk pertemuan kerja sama yang berbeda.

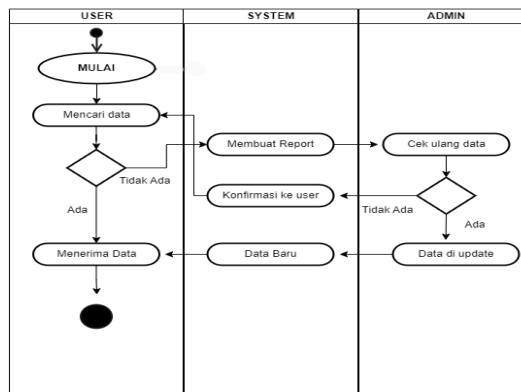
Agile Development adalah metode pengembangan perangkat lunak secara cepat dengan kondisi perubahan kebutuhan yang terjadi dalam waktu relatif singkat. Konsep utama Agile Development ialah pengerjaan aplikasi dan kerjasama tim. Fokus pengerjaan aplikasi dengan meminimalisir dokumentasi. Kerjasama tim berupa 2 orang programmer atau lebih yang bekerja dalam satu fitur serta komunikasi intensif programmer-klien. Agile Development berupa iterasi atau perulangan, tujuannya untuk merespon dan mengatasi setiap perubahan secara fleksibel, sehingga mengurangi waktu pengerjaan proyek dan mencapai kepuasan klien. Praktik agile development cocok digunakan pada proyek skala kecil dan dikerjakan oleh tim kecil pula.

Semua metodologi yang tergabung dalam agile development berlandaskan prinsip pada agile manifesto. Extreme Programming (XP) dan SCRUM adalah contoh metodologi dalam agile development. Praktik SCRUM menitik beratkan manajemen tim pada iterasi (disebut sprint) proyek SCRUM. Faktor lain yang membedakan dengan XP adalah pada proyek SCRUM perubahan kebutuhan hanya boleh dilakukan pada akhir iterasi. XP disebut sebagai metodologi dengan siklus pengembangan pendek dimana iterasi dengan rentang waktu 1 hingga 2 minggu. Praktik XP didesain secara sederhana dengan fokus pada pengerjaan program aplikasi dalam waktu relatif singkat.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses Aplikasi Berjalan

Berikut ini gambar proses aplikasi transfermarkt yang sedang berjalan



Gambar 1. Activity Diagram Sistem Berjalan

Identifikasi Aktor

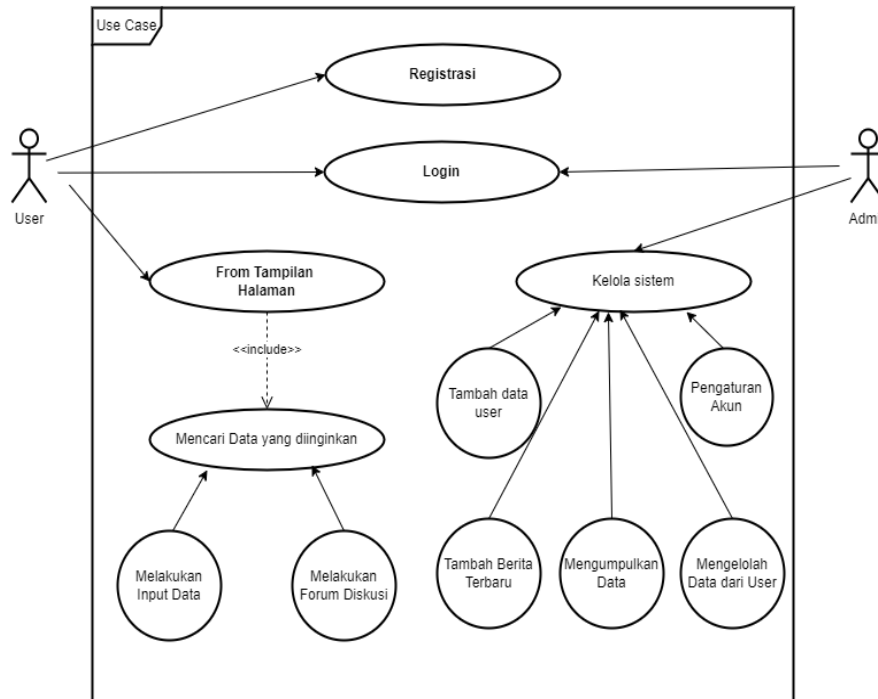
Menunjukkan sejumlah Aktor yang terlibat pada sistem.

Tabel 2. Penjelasan *Activity Diagram*

NO	Aktor	Tipe	Aktivitas
1	User	Primary	1. Melakukan Register 2. Melakukan Login 3. Mencari data yang diinginkan 4. Melakukan pengumpulan data 5. Melakukan forum diskusi
2	Admin	Primary	1. Melakukan Login 2. Mengelola data Transfermarkt 3. Mengelola data User 4. Pengaturan Akun 5. Melakukan pengumpulan data 6. Mengolah data yang dikumpulkan User
3	System	Primary	1. Menerima inputan dari Admin 2. Menerima inputan dari User 3. Menampilan Data yang dikelola admin

3.2 Merancang Use Case Diagram

Salah satu jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) adalah diagram use case, menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan sistem actor yang berfungsi sebagai pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat (Arpiansah, Fernando, & Fakhrurozi, 2021) (Alakel, Ahmad, & Santoso, 2019) Dapat dilihat pada gambar Berikut: Adapun sistem yang diusulkan dapat dilihat pada activity diagram berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram

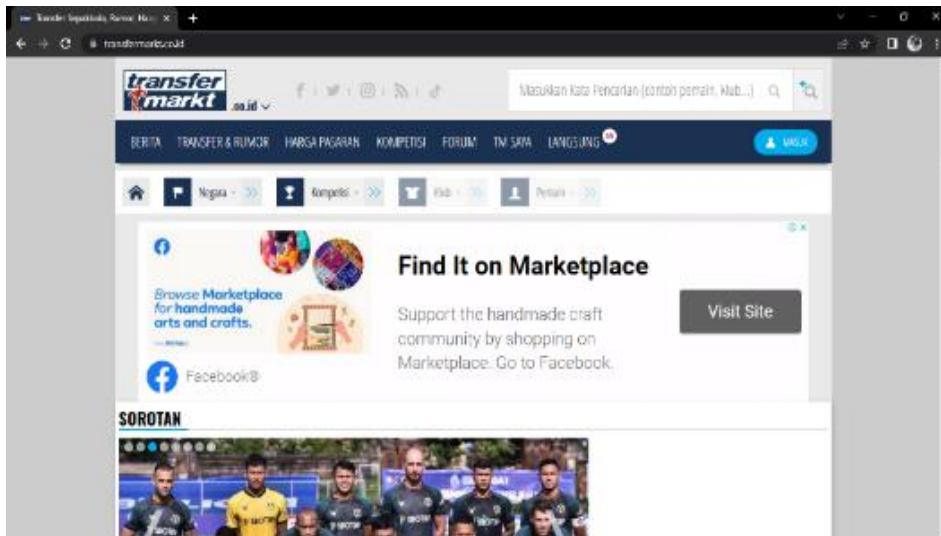
4. IMPLEMENTASI

Saat mengembangkan sistem informasi perusahaan baru, desain aplikasi adalah metode untuk membuat prototipe metode pengembangan sistem dinamis (DSDM). Perancangan antar muka yang bisa di cermati sebagai berikut:

4.1 Implementasi Sistem Interface

a. Implementasi Halaman Utama

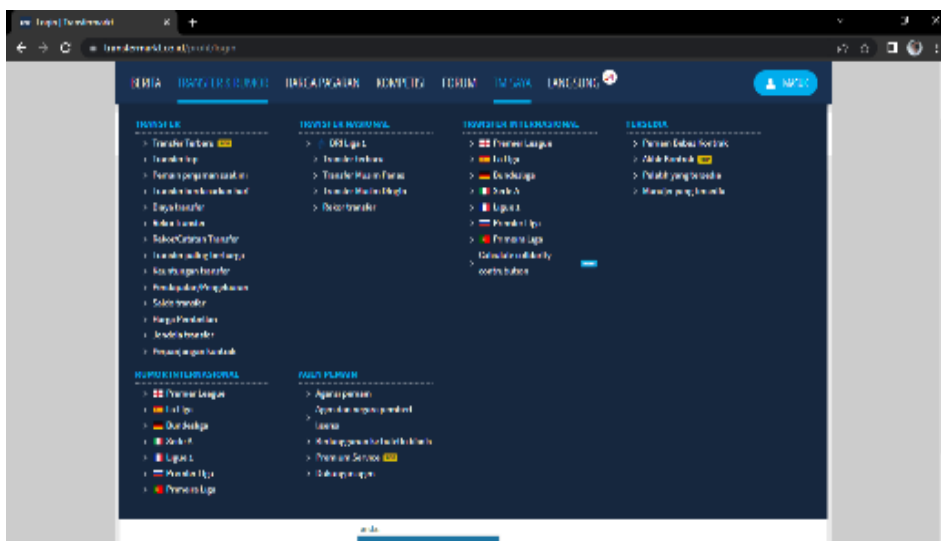
User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (user). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi atau lainnya.yang berisikan menu berita,transfer & rumour, harga pasaran, kompetisi dll.



Gambar 3. Implementasi Halaman Utama

b. Implementasi Halaman Transfer dan Rumours

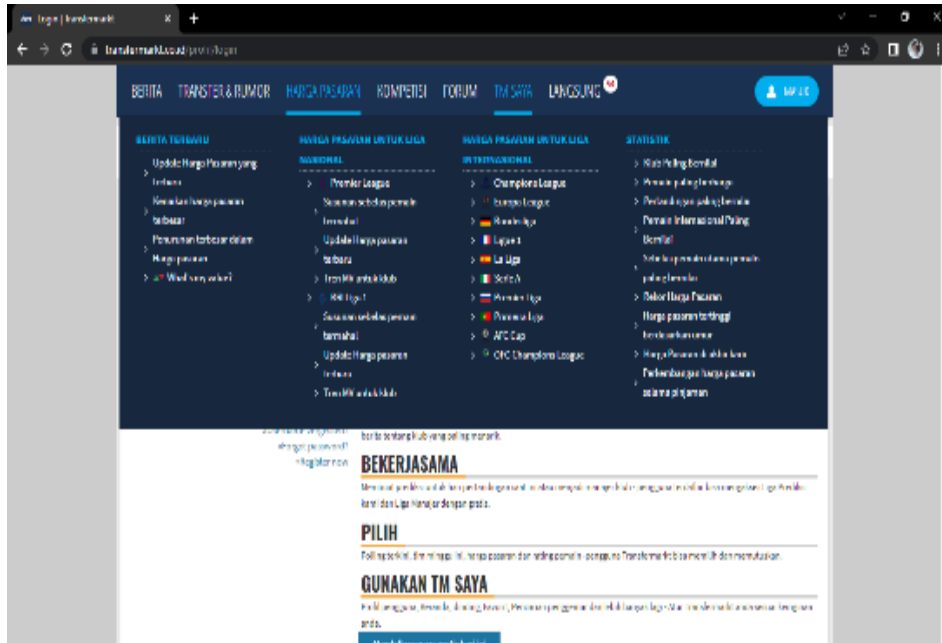
Berisikan berita tentang transfer dan rumour mengenai sepakbola internasional di semua liga di dunia serta berita tentang kontrak pemain dan pelatih yang akan berakhir maupun yang tersedia saat ini.



Gambar 4. Implementasi Halaman Transfer dan Rumours

c. Implementasi Halaman Harga Pasaran

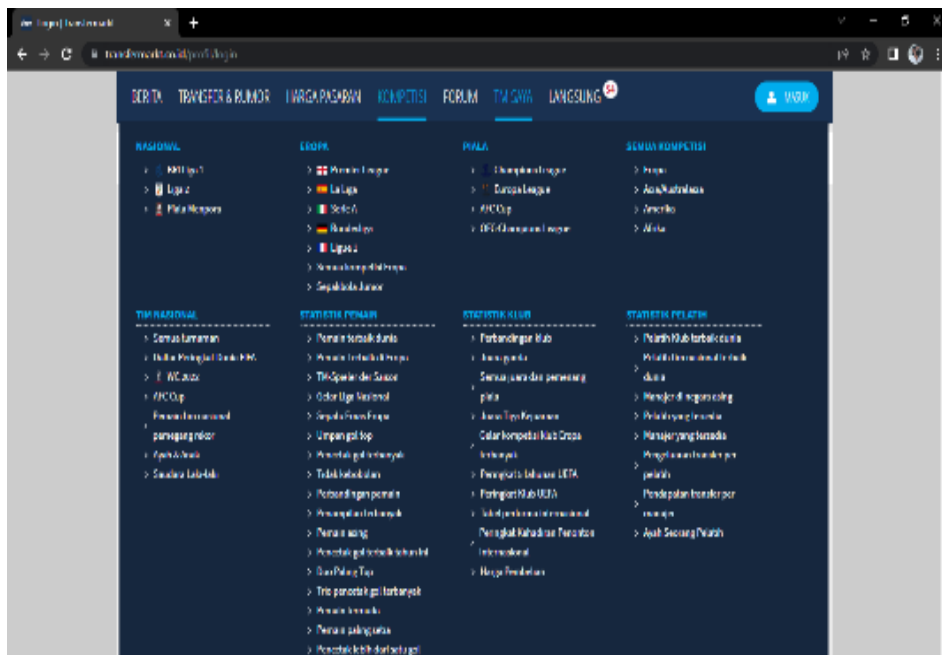
Pada menu ini berisikan mengenai harga pasaran setiap pemain sepakbola yang sudah terdata di situs transfermarkt yang dihitung berdasarkan performa statistik pemain sesuai dengan klasifikasi yang ditentukan tim transfermarkt.



Gambar 5. Implementasi Halaman Harga Pasaran

d. Implementasi Halaman Kompetisi

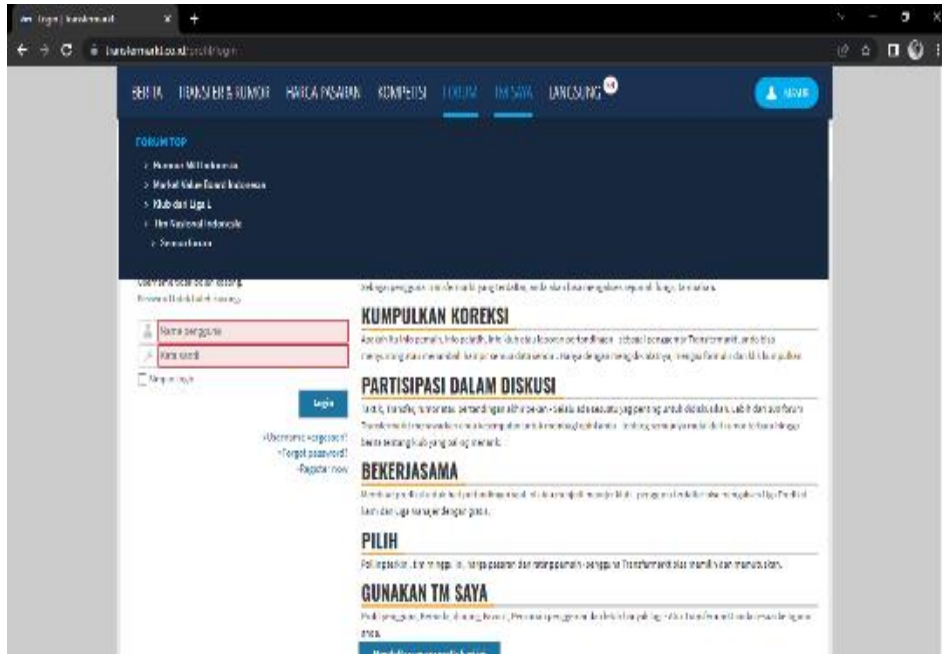
Berisikan mengenai kompetisi di seluruh dunia yang sedang berjalan dan sejarah sebuah kompetisi maupun data statistik mengenai juara kompetisi sejak kompetisi dibuat, topskorer, pemain terbaik dll



Gambar 6. Implementasi Halaman Kompetisi

e. Implementasi Halaman Forum Diskusi dan Pengumpulan Data

Berisikan forum diskusi yang bisa dilakukan oleh user mengenai pertandingan, harga pasaran terbaru serta user bisa melakukan pengumpulan data seorang pemain maupun club dan data tersebut akan dikelola oleh admin.



Gambar 7. Implementasi Halaman Forum Diskusi dan Pengumpulan Data

4.2 Pengujian Sistem

Tabel 2. Pengujian Sistem

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil	Kesimpulan
Registrasi	User melakukan pendaftaran untuk daftar akun di transfermarkt	Form register berfungsi dengan baik	Sesuai
Login	User/admin melakukan login untuk masuk ke akun transfermarkt	Form login berfungsi dengan baik	Sesuai
Mencari data	User mencari data yang diinginkan	Form pencarian berfungsi dengan baik	Sesuai
Melakukan input data	User melakukan input data mengenai pemain maupun club	Form input data berfungsi dengan baik	Sesuai
Melakukan forum diskusi	User melakukan forum diskusi mengenai sesuatu yang ingin di bahas	Form forum diskusi berfungsi dengan baik	Sesuai
Tambah data user	Admin mengelola data user serta menambahkan data user	Form database untuk user berfungsi dengan baik	Sesuai
Pengaturan akun	Admin melakukan pengaturan untuk admin maupun user	Form pengaturan akun berfungsi dengan baik	Sesuai
Tambah berita terbaru	Admin menambahkan berita terbaru dari data yang sudah di olah	Form berita terbaru berfungsi dengan baik	Sesuai
Mengelola data dari user	Admin menerima data dari user	Form data dari user berfungsi dengan baik	Sesuai

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dalam penelitian yang ada dapat disimpulkan aplikasi ini membantu pengguna yang menyukai sepakbola untuk mengetahui berbagai macam informasi maupun data tentang sepakbola karena transfermarkt mengumpulkan berbagai macam data maka pengguna dapat dengan mudah mencari sesuatu informasi sesuai dengan yang mereka inginkan.

REFERENCES

- Muhammad Fahmi Nugroho, J. G. (2022). Pengaruh Perceived Value dan Team. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 11*, No. 2, 11, 14-20.
- Putra, I. P. (2021). Pengaruh Team Status, Biaya Transfer dan Biaya Gaji Terhadap Market Value Pemain Sepak Bola Profesional (Studi Empiris Pada Himpunan Sepak Bola Yang Masih Berkompetisi dalam Liga Inggris. *Vol. 12 No. 1, 12*, 902-911.
- Pratasik, S. (2020). Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM. *VOL. 6 - NO.2*, 6, 204-216.
- Prawira, Aditya. (2018). Pengaruh kinerja individu, kontribusi individu, usia, biaya transfer dan biaya gaji terhadap nilai pasar pemain sepak bola profesional. Skripsi universitas trisakti.
- Detik. (2018). *Daftar pemain premier league yang banderolnya kemahalan*. Tersedia dalam <https://sport.detik.com/sepakbola/foto-sepakbola/d4135807/daftarpemain-premier-league-yangbanderolnya-kemahalan>. diakses pada tanggal 14 april 2020.
- Lestari, Hesti Puji. (2019). *Kualitas tak seberapa, harga Harry Maguire dianggap kemahalan*. Tersedia dalam <https://www.bola.com/inggris/read/4030744/kualitas-tak-seberapa-harga-harrymaguire-dianggap-kemahalan>. diakses pada tanggal 14 april 2020.
- Warta Ekonomi. (2019). *Harga pemain saat ini tak masuk akal*. Tersedia dalam <https://id.investing.com/news/economy/cristiano-ronaldo-harga-pemain-saat-initak-masuk-akal-1911425>. diakses pada tanggal 13 april 2020.
- Muhammad, Shalahuddin. (2017). *Pengaruh performance, umur, dan cost of input terhadap market value pemain sepak bola profesional. Skripsi universitas islam Indonesia*
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93.
- Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *J. Tekno Kompak*, vol. 13 no. 1.