**JURNAL**

# STRATEGI PENEMPATAN POSISI PEMAIN DALAM FORMASI BOLA BASKET MENGGUNAKAN METODE *PROFILE MATCHING*

# POSITION PLACEMENT STRATEGY IN FORMATION BASKETBALL PLAYERS USING PROFILE MATCHING


**Oleh:**

**Bagus Kriswantoro**

**12.1.03.02.0261**

**Dibimbing oleh :**

1. **Fatkur Rhohman, M.Pd**
2. **Fajar Rohman Hariri, M.kom**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK (FT)**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**


**2017**

# SURAT PERNYATAAN
# ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

| | |
|---|---|
| Nama Lengkap | : Bagus Kriswantoro |
| NPM | : 12.1.03.02.0261 |
| Telepun/HP | : 085649924227 |
| Alamat Surel (Email) | : baguskriswantoro@gmail.com |
| Judul Artikel | : Strategi Penempatan Posisi Pemain Dalam Formasi Bola Basket Menggunakan Metode Profile Matching. |
| Fakultas – Program Studi | : Teknik - Teknik Informatika. |
| Nama Perguruan Tinggi | : Universital Nusantara PGRI Kediri. |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112. |

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui | | Kediri, 29 januari 2017 |
|---|---|---|
| Pembimbing I | Pembimbing II | Penulis, |
| Fatkur Rhohman, M.Pd<br>NIDN. 0728088503 | Fajar Rohman Hariri, M.kom<br>NIDN. 0715058902 | Bagus kriswantoro<br>NPM. 12.1.03.02.0261 |

# STRATEGI PENEMPATAN POSISI PEMAIN DALAM FORMASI BOLA BASKET MENGGUNAKAN METODE *PROFILE MATCHING*

Bagus Kriswantoro
12.1.03.02.0261
Teknik – Teknik Informatika
baguskriswantoro@gmail.com
Fatkur Rhohman, M.Pd dan Fajar Rohman Hariri, M.kom
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

## Abstrak

**BAGUS KRISWANTORO**: Strategi Penempatan Posisi Ideal Pemain Dalam Formasi Bola Basket Menggunakan Metode *Profile Matching*, Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini dilakukan di Amberling Basketball Klub yang bertempat di Wates Kediri. Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pemilihan penempatan posisi ideal pemain masih belum ideal berdasarkan kriteria dan karakter serta potensi yang dimiliki pemain. Serta masih berupa manual menggunakan lembaran kertas belum menggunakan *aplikasi* yang terkomputerisasi. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah cara menyajikan informasi kemampuan pemain yang mampu menyediakan pilihan bagi para pelatih sebagai sarana pendukung dalam pengambilan suatu keputusan; cara mempermudah seorang manajer atau pelatih dalam menentukan posisi yang ideal untuk seorang pemain. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah *aplikasi* sistem keputusan penentuan posisi pemain dan untuk memudahkan pengguna terhadap sistem informasi, pengambilan keputusan yang di implementasikan pada Amberling Basketball klub.
Metode yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu dengan Metode *Profile Matching* untuk menentukan posisi pemain yang tepat dengan kriteria yang sesuai. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes kriteria skill masing-masing pemain dalam permainan bola basket. Hasil yang dicapai adalah, aplikasi penempatan posisi ideal pemain. Apliasi ini diharapakan, dapat mempermudah pelatih/official untuk dapat menentukan posisi ideal pemain yang sesuai kriteria yang dimiliki pemain, dalam setiap pertandingan dengan sistem yang terkomputerisasi. Sehingga secara efisien dan efektif dapat membantu pelatih/official untuk mengambil keputusan.

**Kata Kunci**:Aplikasi, Basket, Amberling Basketball klub, Metode *Profile Matching*.

## I. LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil penelitian di *club* Amberling *basketball*, ternyata seorang manajer atau pelatih masih merasa kesulitan dalam menentukan posisi pemain yang ideal dalam suatu pertandingan untuk para pemainnya. Kendala yang masih dialami biasanya dalam proses menentukan posisi pemain untuk bermain, karena masih ada pelatih yang belum bisa menilai pemain secara objektif. Untuk penempatan posisi pemain agar bisa sesuai dengan kriteria yang diharapkan, perlu dilakukan proses penyeleksian pemain terlebih dahulu. Berdasarkan permasalahan di atas, maka akan di buatkan suatu solusi yaitu dengan di bangun sebuah aplikasi "strategi penempatan posisi ideal pemain dalam formasi bola basket menggunakan metode *profile metching*".

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk membantu menyediakan pilihan bagi para pelatih sebagai sarana pendukung dalam pengambilan suatu keputusan dengan menggunakan sistem pengambil keputusan penenpatan posisi ideal pemain dalam permainan bola basket; (2) untuk membantu seorang manajer/pelatih dalam menentukan posisi yang ideal bagi seorang pemain serta membantu pelatih untuk merubah cara penilaian dalam memilih pemain agar dapat menilai dari yang bersifat subjektif menjadi lebih objektif lagi.

Konsep Sistem Pendukung Keputusan (SPK) / *Decision Support Sistem* (DSS) pertama kali diungkapkan pada awal tahun 1970-an oleh Michael S. Scott Morton dengan istilah *Management Decision Sistem*. Sistem tersebut adalah suatu sistem yang berbasis komputer yang ditujukan untuk membantu pengambil keputusan dengan memanfaatkan data dan model tertentu untuk memecahkan berbagai persoalan yang tidak terstruktur. Istilah SPK mengacu pada suatu sistem yang memanfaatkan dukungan komputer dalam proses pengambilan keputusan (Turban, 2005:1).

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini *profile matching*. *Profile matching* adalah sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan mengasumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediktor yang ideal yang harus dipenuhi oleh subyek yang diteliti, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi atau dilewati. Dalam proses metode *profile matching* secara garis besar merupakan proses membandingkan antara nilai data aktual

dari suatu *profile* yang akan dinilai dengan nilai profil yang diharapkan, sehingga dapat diketahui perbedaan kompetensinya (disebut juga gap). Semakin kecil gap yang dihasilkan maka bobot nilainya semakin besar yang berarti memiliki peluang yang lebih besar untuk pemain menempati posisi tersebut. Berikut adalah beberapa tahapan dan perumusan perhitungan dengan metode *profile matching* (Kusrini, 2007):

a. Pembobotan

input dari proses pembobotan ini adalah selisih dari *profile* pemain dan *profil* pencapaian, dalam penentuan peringkat pada aspek penempatan posisi yang sama pada setiap gap. gap disini adalah beda antara profil posisi dengan profil pemain atau dapat ditunjukan pada rumus sebagai berikut:

Gap= Profile Pemain - Profile Kriteria

b. Pengelompokan *core factor* dan *secondary factor*

Setelah menentukan bobot nilai gap kriteria yang di butuhkan, kemudian tiap kriteria dikelompokkan lagi menjadi dua kelompok yaitu *core factor* dan *secondary factor*.

1. *Core factore* (faktor utama)

*Core factor* merupakan aspek (kompetensi) yang menonjol/paling dibutuhkan oleh suatu posisi yang diperkirakan dapat menghasilkan kinerja optimal.

Untuk menghitung *core factor* digunakan rumus (Kusrini, 2007) :

NCF = $\frac{\sum NC}{IC}$ ..... (1)

Keterangan :

NCF = Nilai rata-rata *core factor*

NC = Jumlah total nialai *core factor*

IC = jumlah item *core factor*

2. *Secondary factor* (faktor pendukung)

*Secondary factor* adalah item-item selain aspek yang ada pada *core factor*. Untuk menghitung *secondary factor* digunakan rumus (Kusrini, 2007) :

NSF = $\frac{\sum NS}{IS}$ ..... (2)

Keterangan :

NSF = Nilai rata-rata secondary factor

NS = Jumlah total nilai *secondary factor*

IS = Jumlah item *secondary factor*

Rumus diatas adalah rumus untuk menghitung *core factor* dan *secondary factor* dari aspek kapasitas intelektual.

c. Perhitungan Nilai Total

Dari perhitungan *core factor* dan *secondary factor* dari tiap-tiap aspek kemudian dihitung nilai total dari tiap-tiap aspek yang diperkirakan berpengaruh pada kinerja tiap-tiap profile.

Untuk menghitung nilai total dari masing-masing aspek, digunakan rumus (Kusrini, 2007).

NT = (X) % NCF + (X) % NFS ..(3)

Keterangan :

N T = Nilai total tiap aspek

NCF = Nilai rata-rata *core factor*

NSF = Nilai rata-rata *secondary factor*

(X) = Nilai presentase yang diinputkan

d. Perhitungan Penentuan Hasil Akhir Atau Ranking

Hasil akhir dari proses ini adalah ranking dari kandidat yang diajukan untuk mengisi suatu jabatan tertentu. Penentuan ranking mengacu pada hasil perhitungan tertentu. Perhitungan tersebut dapat ditunjukkan pada rumus di bawah ini:

Ha = (x)%Ni + (x)%Ns .. (4)

Keterangan:

Ha : Hasil Akhir

Ni : Nilai Aspek Teknik

Ns : Nilai Aspek Mental Kerja

(x)% : Nilai Persen yang diinputkan

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

### A. Tampilan Program

Aplikasi sistem strategi penempatan posisi ideal pemain dalam formasi bola baksket ini mempunyai beberapa tampilan diantaranya sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman *Login*Tampilan *login* digunakan untuk masuk kedalam aplikasi. Dari halaman *login* ini akan diketahui perbedaan layanan / fasilitas menu aplikasi yang bisa dijalankan antara admin dan *user* dengan *username dan password* yang berbeda.

Gambar 5.1 Tampilan Halaman *login*

2. Tampilan Halaman Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk melakukan pengolahan data yang akan disimpan. Menu didalamnya antara lain adalah data pemain, data *user*, data nilai pemain sejarah tim, proses metode, *setting*, simpan, *edit*, *delete*, tambah, *logout* dan *exit*.

Gambar 5.2 Tampilan Halaman admin

a. Tampilan Halaman Menu *User*

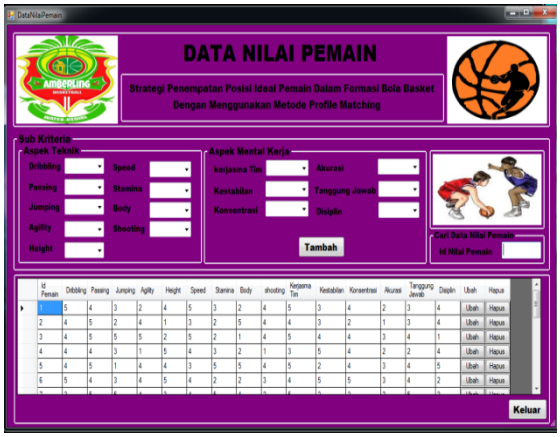
Halaman user ini dimana *user* dapat melihat sejarah tim dan data posisi

pemain yang yang telah diproses oleh sisitem penempatan posisi ideal pemain. Menu yang terdapat didalamnya antara lain menu profil tim, *setting core* dan *secondary factor*, perhitungan proses metode, keluar dan *exit*.

Gambar 5.3 Tampilan Halaman *User*

4. Tampilan Halaman Menu Input Nilai Pemain

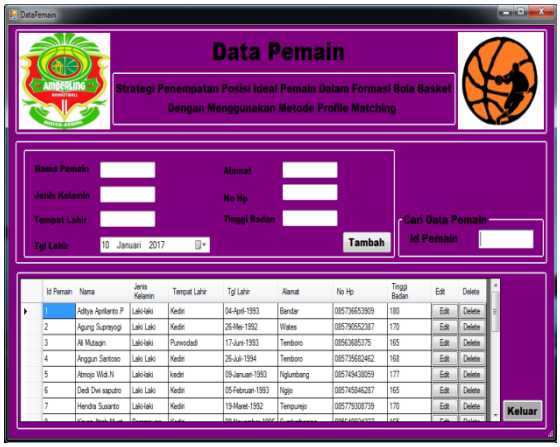
   Dalam tampilan ini digunakan untuk menginputkan nilai skill pemain, didalamnya terdapat menu nama pemain, kriteria pemain yang terdiri aspek teknik dan aspek mental kerja yakni aspek teknik : *dribbling*, *passing*, *jumping*, *agility*, *height*, *speed*, *stamina*, *body*, *shooting*, dan aspek mental kerja : kerjasama tim, kestabilan, konsentrasi, akurasi, tanggung jawab, disiplin, *edit*, *delete* dan keluar.




Gambar 5.4 Tampilan Halaman Input Nilai Pemain

5. Tampilan Halaman Input Data Pemain

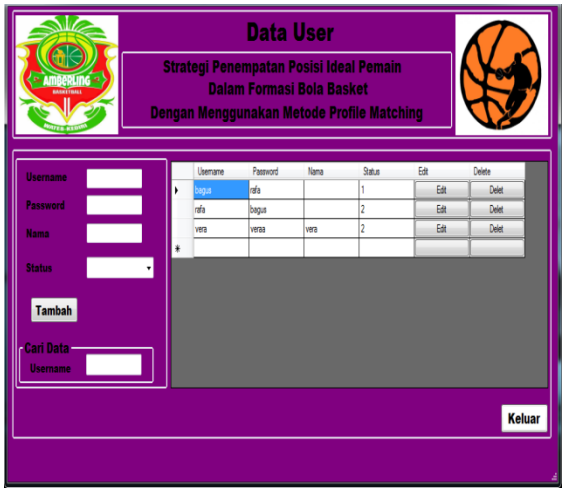
   Tampilan ini digunakan untuk menginputkan data pemain. Didalamnya berisi nama pemain, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, alamat no hp, tinggi badan terdapat menu tambah, *edit*, *delete* dan cari data pemain.




Gambar 5.5 Tampilan Halaman Input Data Pemain

6. Tampilan Halaman Data *User*

   Tampilan ini digunakan untuk menginputkan data *user*. Didalamnya berisi *username*, *password*, nama, status, terdapat menu *edit*, *delete*, keluar, tambah dan cari data pemain.




Gambar 5.6 Tampilan Halaman Data *User*

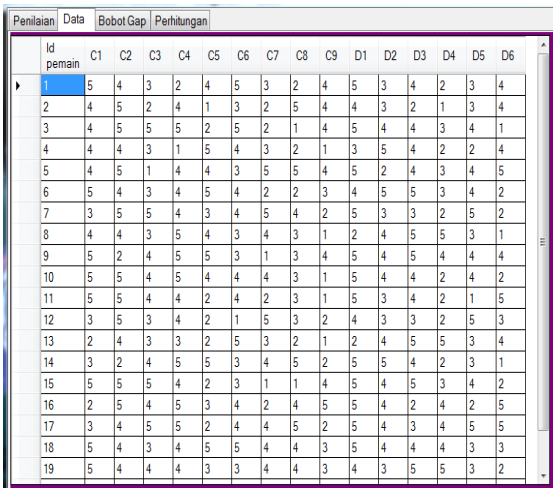
7. Tampilan Halaman Pengaturan Nilai Total Dan Nilai Rangking

   Tampilan untuk mengatur *core factor* dan *secondry facktor* dari nilai total dan nilai rangking, terdapat tombol simpan dan keluar dari program.

Gambar 5.7 Tampilan Halaman Nilai Total dan Nilai Rangking

7. Tampilan Halaman Data Nilai Pemain

   Tampilan nilai pemain berisikan data nilai-nilai pemain sesudah melakukan tes.

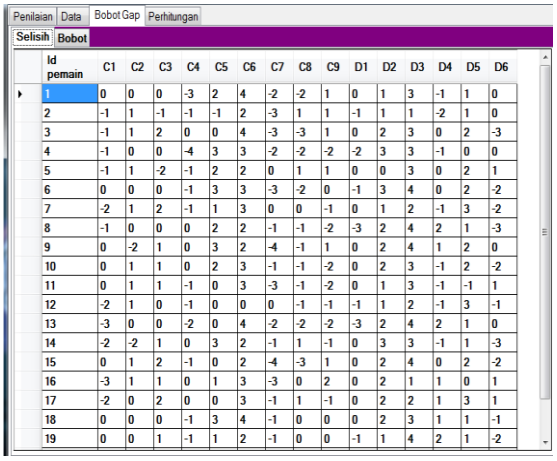



| Id pemain | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 4 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 |
| 2 | 4 | 5 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 2 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 5 | 4 | 2 | 2 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 1 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 2 |
| 7 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 |
| 8 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 2 | 4 | 5 | 5 | 3 | 1 |
| 9 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 3 | 1 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 11 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 5 | 3 | 4 | 2 | 1 | 5 |
| 12 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 |
| 13 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 |
| 14 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 15 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 | 1 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 |
| 16 | 2 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 |
| 17 | 3 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| 18 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 19 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 2 |

Gambar 5.8 Tampilan Halaman Data Nilai Pemain

8. Tampilan Halaman Selisih Nilai Gap

   Tampilan selisih nilai gap disini diambil dari nilai pemain dikurangi nilai profile kriteria dan menghasilkan nilai selisih.




| Id pemain | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 | 0 | -3 | 2 | 4 | -2 | -2 | 1 | 0 | 1 | 3 | -1 | 1 | 0 |
| 2 | -1 | 1 | -1 | -1 | -1 | 2 | -3 | 1 | 1 | -1 | 1 | 1 | -2 | 1 | 0 |
| 3 | -1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 4 | -3 | -3 | 1 | 0 | 2 | 3 | 0 | 2 | -3 |
| 4 | -1 | 0 | 0 | -4 | 3 | 3 | -2 | -2 | -2 | -2 | 3 | 3 | -1 | 0 | 0 |
| 5 | -1 | 1 | -2 | -1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 | 2 | 1 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | -1 | 3 | 3 | -3 | -2 | 0 | -1 | 3 | 4 | 0 | 2 | -2 |
| 7 | -2 | 1 | 2 | -1 | 1 | 3 | 0 | 0 | -1 | 0 | 1 | 2 | -1 | 3 | -2 |
| 8 | -1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | -1 | -1 | -2 | -3 | 2 | 4 | 2 | 1 | -3 |
| 9 | 0 | -2 | 1 | 0 | 3 | 2 | -4 | -1 | 1 | 0 | 2 | 4 | 1 | 2 | 0 |
| 10 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 3 | -1 | -1 | -2 | 0 | 2 | 3 | -1 | 2 | -2 |
| 11 | 0 | 1 | 1 | -1 | 0 | 3 | -3 | -1 | -2 | 0 | 1 | 3 | -1 | -1 | 1 |
| 12 | -2 | 1 | 0 | -1 | 0 | 0 | 0 | -1 | -1 | -1 | 1 | 2 | -1 | 3 | -1 |
| 13 | -3 | 0 | 0 | -2 | 0 | 4 | -2 | -2 | -2 | -3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 0 |
| 14 | -2 | -2 | 1 | 0 | 3 | 2 | -1 | 1 | -1 | 0 | 3 | 3 | -1 | 1 | -3 |
| 15 | 0 | 1 | 2 | -1 | 0 | 2 | -4 | -3 | 1 | 0 | 2 | 4 | 0 | 2 | -2 |
| 16 | -3 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | -3 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 17 | -2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 | -1 | 1 | -1 | 0 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 |
| 18 | 0 | 0 | 0 | -1 | 3 | 4 | -1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 | 1 | 1 | -1 |
| 19 | 0 | 0 | 1 | -1 | 1 | 2 | -1 | 0 | 0 | -1 | 1 | 4 | 2 | 1 | -2 |

Gambar 5.9 Tampilan Halaman Selisih Nilai Gap

9. Tampilan Halaman Bobot Gap

   Tampilan bobot gap disini di ambil dari selisih nilai gap dari nilai *profile* pemain dikurangi nilai *profile* kriteria, dan selisih nilai gap akan diberikan bobot nilai sesuai metode *profile matching*.

Penilaian | Data | Bobot Gap | Perhitungan

Selisih | Bobot

| Id pemain | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3,5 | 1,5 | 3 | 3 | 4,5 | 5 | 4,5 | 2,5 | 4 | 4,5 | 5 |
| 2 | 4 | 4,5 | 4 | 4 | 4 | 3,5 | 2 | 4,5 | 4,5 | 4 | 4,5 | 4,5 | 3 | 4,5 | 5 |
| 3 | 4 | 4,5 | 3,5 | 5 | 5 | 1,5 | 2 | 2 | 4,5 | 5 | 3,5 | 2,5 | 5 | 3,5 | 2 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 1 | 2,5 | 2,5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2,5 | 2,5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 4,5 | 3 | 4 | 3,5 | 3,5 | 5 | 4,5 | 4,5 | 5 | 5 | 2,5 | 5 | 3,5 | 4,5 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2,5 | 2,5 | 2 | 3 | 5 | 4 | 2,5 | 1,5 | 5 | 3,5 | 3 |
| 7 | 3 | 4,5 | 3,5 | 4 | 4,5 | 2,5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4,5 | 3,5 | 4 | 2,5 | 3 |
| 8 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3,5 | 3,5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3,5 | 1,5 | 3,5 | 4,5 | 2 |
| 9 | 5 | 3 | 4,5 | 5 | 2,5 | 3,5 | 1 | 4 | 4,5 | 5 | 3,5 | 1,5 | 4,5 | 3,5 | 5 |
| 10 | 5 | 4,5 | 4,5 | 5 | 3,5 | 2,5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3,5 | 2,5 | 4 | 3,5 | 3 |
| 11 | 5 | 4,5 | 4,5 | 4 | 5 | 2,5 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4,5 | 2,5 | 4 | 4 | 4,5 |
| 12 | 3 | 4,5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4,5 | 3,5 | 4 | 2,5 | 4 |
| 13 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | 1,5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3,5 | 1,5 | 3,5 | 4,5 | 5 |
| 14 | 3 | 3 | 4,5 | 5 | 2,5 | 3,5 | 4 | 4,5 | 4 | 5 | 2,5 | 2,5 | 4 | 4,5 | 2 |
| 15 | 5 | 4,5 | 3,5 | 4 | 5 | 3,5 | 1 | 2 | 4,5 | 5 | 3,5 | 1,5 | 5 | 3,5 | 3 |
| 16 | 2 | 4,5 | 4,5 | 5 | 4,5 | 2,5 | 2 | 5 | 3,5 | 5 | 3,5 | 4,5 | 4,5 | 5 | 4,5 |
| 17 | 3 | 5 | 3,5 | 5 | 5 | 2,5 | 4 | 4,5 | 4 | 5 | 3,5 | 3,5 | 4,5 | 2,5 | 4,5 |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2,5 | 1,5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3,5 | 2,5 | 4,5 | 4,5 | 4 |
| 19 | 5 | 5 | 4,5 | 4 | 4,5 | 3,5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4,5 | 1,5 | 3,5 | 4,5 | 3 |

Gambar 5.10 Tampilan Halaman bobot Gap

10. Tampilan Halaman Aspek Teknik

Halaman aspek teknik, untuk mencari nilai *core factore*, *secondary factore* dan nilai total dari hasil tes penilian sub kriteria aspek teknik yang terdiri : *dribling*, *passing*, *shooting*, *speed*, *jumping*, *height*, *agility*,*stamina* dan *body*.

Penilaian | Data | Bobot Gap | Perhitungan

Aspek Teknik | Aspek Mental Kerja | Perangkingan

| Id pemain | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | Nilai Corfaktor | Secondary | Nilai Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3,5 | 1,5 | 3 | 3 | 4,5 | 4,1 | 4,1 | 3,77 |
| 2 | 4 | 4,5 | 4 | 4 | 4 | 3,5 | 2 | 4,5 | 4,5 | 4,1 | 4,1 | 3,9575 |
| 3 | 4 | 4,5 | 3,5 | 5 | 5 | 1,5 | 2 | 2 | 4,5 | 4,4 | 4,4 | 3,83 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 1 | 2,5 | 2,5 | 3 | 3 | 3 | 3,5 | 3,5 | 3,3125 |
| 5 | 4 | 4,5 | 3 | 4 | 3,5 | 3,5 | 5 | 4,5 | 4,5 | 3,8 | 3,8 | 3,9725 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2,5 | 2,5 | 2 | 3 | 5 | 4,3 | 4,3 | 3,9475 |
| 7 | 3 | 4,5 | 3,5 | 4 | 4,5 | 2,5 | 5 | 5 | 4 | 3,9 | 3,9 | 3,9675 |
| 8 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3,5 | 3,5 | 4 | 4 | 3 | 4,5 | 4,5 | 4,2375 |
| 9 | 5 | 3 | 4,5 | 5 | 2,5 | 3,5 | 1 | 4 | 4,5 | 4 | 4 | 3,775 |
| 10 | 5 | 4,5 | 4,5 | 5 | 3,5 | 2,5 | 4 | 4 | 3 | 4,5 | 4,5 | 4,1625 |
| 11 | 5 | 4,5 | 4,5 | 4 | 5 | 2,5 | 2 | 4 | 3 | 4,6 | 4,6 | 4,0825 |
| 12 | 3 | 4,5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4,3 | 4,3 | 4,36 |
| 13 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | 1,5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3,5875 |
| 14 | 3 | 3 | 4,5 | 5 | 2,5 | 3,5 | 4 | 4,5 | 4 | 3,6 | 3,6 | 3,72 |
| 15 | 5 | 4,5 | 3,5 | 4 | 5 | 3,5 | 1 | 2 | 4,5 | 4,4 | 4,4 | 3,905 |
| 16 | 2 | 4,5 | 4,5 | 5 | 4,5 | 2,5 | 2 | 5 | 3,5 | 4,1 | 4,1 | 3,845 |
| 17 | 3 | 5 | 3,5 | 5 | 5 | 2,5 | 4 | 4,5 | 4 | 4,3 | 4,3 | 4,135 |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2,5 | 1,5 | 4 | 5 | 5 | 4,3 | 4,3 | 4,1725 |

Gambar 5.11 Tampilan Halaman Aspek Teknik

11. Tampilan Halaman Aspek Mental kerja

Halaman aspek mental kerja, untuk mencari nilai *core factore*, *secondary factore* dan nilai total dari hasil tes penilian sub kriteria aspek mental kerja yang terdiri : kerjasama tim, kestabilan, konsentrasi, kekuatan fisik dan tanggung jawab.

Penilaian | Data | Bobot Gap | Perhitungan

Aspek Teknik | Aspek Mental Kerja | Perangkingan

| Id pemain | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D6 | Nilai Corfaktor | Secondary | Nilai Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 4,5 | 2,5 | 4 | 4,5 | 5 | 4 | 4,5 | 4,15 |
| 2 | 4 | 4,5 | 4,5 | 3 | 4,5 | 5 | 4,3333333333... | 4,16666666666667 | 4,28333333333333 |
| 3 | 5 | 3,5 | 2,5 | 5 | 3,5 | 2 | 3,6666666666... | 3,5 | 3,61666666666667 |
| 4 | 3 | 2,5 | 2,5 | 4 | 5 | 5 | 2,6666666666... | 4,66666666666667 | 3,26666666666667 |
| 5 | 5 | 5 | 2,5 | 5 | 3,5 | 4,5 | 4,1666666666... | 4,33333333333333 | 4,21666666666667 |
| 6 | 4 | 2,5 | 1,5 | 5 | 3,5 | 3 | 2,6666666666... | 3,83333333333333 | 3,01666666666667 |
| 7 | 5 | 4,5 | 3,5 | 4 | 2,5 | 3 | 4,3333333333... | 3,16666666666667 | 3,98333333333333 |
| 8 | 2 | 3,5 | 1,5 | 3,5 | 4,5 | 2 | 2,3333333333... | 3,33333333333333 | 2,63333333333333 |
| 9 | 5 | 3,5 | 1,5 | 4,5 | 3,5 | 5 | 3,3333333333... | 4,33333333333333 | 3,63333333333333 |
| 10 | 5 | 3,5 | 2,5 | 4 | 3,5 | 3 | 3,6666666666... | 3,5 | 3,61666666666667 |
| 11 | 5 | 4,5 | 2,5 | 4 | 4 | 4,5 | 4 | 4,16666666666667 | 4,05 |
| 12 | 4 | 4,5 | 3,5 | 4 | 2,5 | 4 | 4 | 3,5 | 3,85 |
| 13 | 2 | 3,5 | 1,5 | 3,5 | 4,5 | 5 | 2,3333333333... | 4,33333333333333 | 2,93333333333333 |
| 14 | 5 | 2,5 | 2,5 | 4 | 4,5 | 2 | 3,3333333333... | 3,5 | 3,38333333333333 |
| 15 | 5 | 3,5 | 1,5 | 5 | 3,5 | 3 | 3,3333333333... | 3,83333333333333 | 3,48333333333333 |
| 16 | 5 | 3,5 | 4,5 | 4,5 | 5 | 4,5 | 4,3333333333... | 4,66666666666667 | 4,43333333333333 |
| 17 | 5 | 3,5 | 3,5 | 4,5 | 2,5 | 4,5 | 4 | 3,83333333333333 | 3,95 |
| 18 | 5 | 3,5 | 2,5 | 4,5 | 4,5 | 4 | 3,6666666666... | 4,33333333333333 | 3,86666666666667 |

Gambar 5.12 Tampilan Halaman Aspek Mental Kerja

12. Tampilan Halaman Nilai Total

Tampilan nilai rangking disini yaitu terdiri dari *id* pemain, Aspek teknik, Aspek mental kerja dan nilai total.

Penilaian | Data | Bobot Gap | Perhitungan

Aspek Teknik | Aspek Mental Kerja | Perangkingan

| Id Pemain | Nilai Aspek Teknik | Nilai Aspek Mental Kerja | Nilai Rangking |
|---|---|---|---|
| 1 | 3,77 | 4,15 | 3,922 |
| 2 | 3,9575 | 4,28333333333333 | 4,08783333333333 |
| 3 | 3,83 | 3,61666666666667 | 3,74466666666667 |
| 4 | 3,3125 | 3,26666666666667 | 3,29416666666667 |
| 5 | 3,9725 | 4,21666666666667 | 4,07016666666667 |
| 6 | 3,9475 | 3,01666666666667 | 3,57516666666667 |
| 7 | 3,9675 | 3,98333333333333 | 3,97383333333333 |
| 8 | 4,2375 | 2,63333333333333 | 3,59583333333333 |
| 9 | 3,775 | 3,63333333333333 | 3,71833333333333 |
| 10 | 4,1625 | 3,61666666666667 | 3,94416666666667 |
| 11 | 4,0825 | 4,05 | 4,0695 |
| 12 | 4,36 | 3,85 | 4,156 |
| 13 | 3,5875 | 2,93333333333333 | 3,32583333333333 |
| 14 | 3,72 | 3,38333333333333 | 3,58533333333333 |
| 15 | 3,905 | 3,48333333333333 | 3,73633333333333 |
| 16 | 3,845 | 4,43333333333333 | 4,08033333333333 |
| 17 | 4,135 | 3,95 | 4,061 |
| 18 | 4,1725 | 3,86666666666667 | 4,05016666666667 |

Gambar 5.13 Tampilan Halaman Nilai Total

13. Halaman Profil Sejarah Tim

Halaman profil sejarah tim berisikan tentang profil Amberling Basketball yang didalam terdapat sejarah, visi, misi dan slogan

Gambar 5.14 Tampilan Profil Sejarah Tim

14. Tampilan Halaman Hasil Akhir Perangkingan

Tampilan hasil akhir perangkingan, didalamnya terdapat sub kriteria dari aspek teknik dan aspek mental kerja. Tampilan hasil perangkingan ini berfungsi ntuk menampilkan hasil output nilai pemain yang tertinggi untuk menempati posisi yang di inginkan pelatih.

Gambar 5.15 Tampilan Hasil Akhir Perangkingan

## B. Kesimpulan

Setelah dilakukan beberapa tahapan yakni antara lain tahapan analisis, perancangan, implementasi beserta pengujian, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun dapat menyajikan dan menyediakan pilihan bagi pelatih, sebagai sarana pendukung dalam mengambil suatu keputusan, dengan menggunakan."Sistem Strategi Penempatan Posisi Ideal Pemain Dalam Formasi Bola Basket Menggunakan Metode *Profile Matching"*.
2. Sistem yang dibangun, menghasilan data nilai perangkingan tertinggi pemain. Untuk membantu menajer/ pelatih dalam menentuan posisi yang ideal pemain dalam suatu pertandingan

## VI. DAFTAR PUSTAKA

Kusrini, 2007, *Konsep Dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*, Andi Yogyakarta.

Turban dkk. 2005. *Decision Support System and Intelligent System (Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas)*. Yogyakarta: Andi.