



**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN
PEMAIN TERBAIK LFAA 109 MENGGUNAKAN
METODE *PROFILE MATCHING* BERBASIS WEB**

LAPORAN SKRIPSI

HELMI ADI PRATAMA

4817040151

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN
PEMAIN TERBAIK LFAA 109 MENGGUNAKAN
METODE *PROFILE MATCHING* BERBASIS WEB**

LAPORAN SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan Untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

HELMI ADI PRATAMA

4817040151

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2021**



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Helmi Adi Pratama
NIM : 4817040151
Tanggal : 11 Agustus 2021
Tanda Tangan :

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Helmi Adi Pratama
NIM : 4817040151
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemain
Terbaik LFAA 109 Menggunakan Metode Profile
Matching Berbasis Web

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 10, Bulan Agustus, Tahun 2021, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan Oleh

Pembimbing : Eriya, S.Kom., M.T. ()
Penguji I : Dewi Yanti Liliana, S.Kom., M.Kom. ()
Penguji II : Anggi Mardiyono, S.Kom., M.Kom. ()
Penguji III : Fitria Nugrahani S.Pd., M.Si. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemain Terbaik LFAA 109 Menggunakan Metode Profile Matching Berbasis Web. Penulisan laporan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik. Dengan rendah hati, penulis sadar bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit untuk menyelesaikan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Eriya, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dalam menyusun laporan skripsi ini.
- b. Dosen maupun staff TIK PNJ dan CCIT FTUI yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya sehingga penulis dapat mengerjakan skripsi ini.
- c. Orang tua yang telah memberikan dukungan moral dan material.
- d. Ketua pelaksana dan panitia LFAA 109 yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.
- e. Teman-teman yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, ... 2021

Penulis

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Helmi Adi Pratama
NIM : 4817040151
Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Informatika

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemain Terbaik LFAA 109
Menggunakan Metode Profile Matching Berbasis Web

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 11 Agustus 2021

Yang Menyatakan

Helmi Adi Pratama

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemain Terbaik LFAA 109 Menggunakan Metode Profile Matching Berbasis Web

ABSTRAK

LFAA 109 atau Liga Futsal Antar Angkatan 109 adalah turnamen futsal yang rutin diselenggarakan setiap tahun oleh alumni SMAN 109 Jakarta. Maka dari itu setiap tim yang berkompetisi akan mengeluarkan kemampuan terbaiknya untuk meraih gelar juara. Selain itu, setiap pemain juga akan bersaing satu sama lain untuk meraih penghargaan sebagai MVP (most valueable player) atau pemain terbaik selama kompetisi ini berlangsung. Pihak panitia selaku penyelenggara kompetisi memiliki beberapa kriteria untuk menentukan pemain terbaik. Banyaknya pemain dan faktor perbandingan mengakibatkan banyaknya alternatif dan kriteria dalam menentukan pemain terbaik, hal tersebut seringkali terjadi subjektifitas dalam melakukan penentuan pemain terbaik karena dilakukan dengan cara mengamati dari permainan beberapa pemain yang dianggap layak untuk menjadi pemain terbaik. Hal ini dapat menyebabkan kecemburuan sosial karena belum tentu hasil yang didapatkan adalah pemain yang bermain optimal selama kompetisi. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem untuk membantu dalam menentukan pemain terbaik dengan menggunakan metode *profile matching*. Sistem dikembangkan dengan *framework Codeigniter* dan *MySql* sebagai *database*.

Kata kunci : Codeigniter, Futsal, Profile Matching, Sistem Pendukung Keputusan



Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pemain Terbaik LFAA 109 Menggunakan Metode Profile Matching Berbasis Web

ABSTRACT

LFAA 109 or Antar Angkatan Futsal League 109 is a futsal tournament that is routinely held annually by alumni of SMAN 109 Jakarta. Therefore, each team that competes will put out its best ability to win the title. In addition, each player will also compete with each other to win the award as MVP (most valuable player) or the best player during this competition. The committee as the organizer of the competition has several criteria to determine the best players. The number of players and comparison factors result many alternatives and criteria in determining the best players, this often occurs subjectivity in determining the best players because it is done by observing from the several players who are considered worthy to be the best players. This can cause social jealousy because it is not necessarily the result that is obtained is a player who plays optimally during the competition. Therefore, a system is needed to assist in determining the best players using the profile matching method. The system is developed with Codeigniter framework and MySql as database.

Keywords : Codeigniter, Decision Support System, Futsal, Profile Matching

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi.....	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Pengembangan Sistem.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Sistem.....	7
2.3 Sistem Pendukung Keputusan.....	7
2.4 Futsal	8
2.5 Pemain Terbaik	8
2.6 <i>Profile Matching</i>	8
2.7 Sistem Berbasis Website	11
2.8 Bahasa Pemrograman PHP.....	11
2.9 <i>Framework</i> Codeigniter	11
2.10 <i>MySQL</i>	12
2.11 <i>Flowchart</i>	12
2.12 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI.....	18

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.1	Perancangan Program Aplikasi	18
3.1.1	Deskripsi Program Aplikasi	18
3.1.2	Analisis Kebutuhan (<i>User Requirement</i>)	19
3.1.3	Alur Kerja Sistem.....	22
3.1.4	Rancangan Program Aplikasi	26
3.2	Realisasi Sistem.....	45
3.2.1	Implementasi Tampilan Sistem	45
3.2.2	Implementasi Metode <i>Profile Matching</i> pada Sistem	61
BAB IV PEMBAHASAN.....		72
4.1	Pengujian.....	72
4.2	Deskripsi Pengujian.....	72
4.3	Prosedur Pengujian.....	72
4.4	Data Hasil Pengujian.....	73
4.4.1	<i>Alpha Testing</i> Fungsionalitas Sistem dengan Teknik <i>Black Box Testing</i>	73
4.4.2	Pengujian Metode <i>Profile Matching</i>	88
4.4.3	<i>User Acceptance Test</i>	91
4.5	Evaluasi Hasil Pengujian.....	94
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN		101
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		101



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bobot Gap.....	9
Tabel 2. Use case Diagram	13
Tabel 3. Activity Diagram	15
Tabel 4. Class Diagram.....	16
Tabel 5. Skala Penilaian.....	24
Tabel 6. Bobot Gap.....	24
Tabel 7. Aspek dan Kriteria.....	61
Tabel 8. Nilai Tabel Aspek.....	62
Tabel 9. Nilai Tabel Kedisiplinan.....	62
Tabel 10. Skala Penilaian.....	63
Tabel 11. Nilai GAP Teknis	65
Tabel 12. Nilai GAP Kedisiplinan.....	65
Tabel 13. Bobot Nilai Gap.....	66
Tabel 14. Pembobotan GAP Teknis	66
Tabel 15. Pembobotan GAP Kedisiplinan.....	66
Tabel 16. NCF, NSF & Nilai Total Teknis.....	69
Tabel 17. NCF, NSF & Nilai Total Kedisiplinan	69
Tabel 18. Hasil Akhir Perankingan.....	70
Tabel 19. Rencana Pengujian.....	73
Tabel 20. Pengujian Login.....	75
Tabel 21. Pengujian Mengelola Aspek.....	76
Tabel 22. Pengujian Mengelola Kriteria.....	78
Tabel 23. Pengujian Mengelola Pemain	80
Tabel 24. Pengujian Mengelola Pertandingan	82
Tabel 25. Pengujian Mengelola Pertandingan	84
Tabel 26. Pengujian Mengelola Penilaian	86
Tabel 27. Pengujian Hasil Akhir Perankingan.....	87
Tabel 28. Pengujian Skenario 1	88
Tabel 29. Pengujian Skenario 2	89
Tabel 30. Pengujian Skenario 3	90
Tabel 31. Bobot Nilai UAT	91
Tabel 32. <i>User Acceptance Test</i>	91
Tabel 33. Hasil Hitung <i>User Acceptance Test</i>	92
Tabel 34. Hasil Presentase <i>User Acceptance Test</i>	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Sistem	22
Gambar 3.2 Flowchart Proses Perhitungan <i>Profile Matching</i>	23
Gambar 3.3 Usecase Diagram	26
Gambar 3.4 Activity Login Users	27
Gambar 3.5 Activity Manage Aspek	28
Gambar 3.6 Activity Manage Kriteria	29
Gambar 3.7 Activity Manage Pemain	30
Gambar 3.8 Activity Manage Pertandingan	31
Gambar 3.9 Activity Manage Users	32
Gambar 3.10 Activity Manage Penilaian	33
Gambar 3.11 Activity Perankingan	34
Gambar 3.12 Class Diagram Sistem	35
Gambar 3.13 Mock Up Login	36
Gambar 3.14 Mock Up Dashboard	36
Gambar 3.15 Mock Up Manage Aspek	37
Gambar 3.16 Mock Up Tambah/Ubah Aspek	38
Gambar 3.17 Mock Up Manage Kriteria	38
Gambar 3.18 Mock Up Tambah/Ubah Kriteria	39
Gambar 3.19 Mock Up Manage Pemain	40
Gambar 3.20 Mock Up Tambah/Ubah Pemain	40
Gambar 3.21 Mock Up Manage Pertandingan	41
Gambar 3.22 Mock Up Tambah/Ubah Pertandingan	42
Gambar 3.23 Mock Up Manage Users	42
Gambar 3.24 Mock Up Tambah/Ubah Users	43
Gambar 3.25 Mock Up Penilaian	44
Gambar 3.26 Mock Up Hasil Akhir <i>Ranking</i>	45
Gambar 3.27 <i>Source Code</i> Login Admin	46
Gambar 3.28 Tampilan Login Admin	46
Gambar 3.29 <i>Source Code</i> Dashboard	47
Gambar 3.30 Tampilan Dashboard	47
Gambar 3.31 <i>Source Code</i> Manage Aspek	48
Gambar 3.32 Tampilan Manage Aspek	48

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.33 <i>Source Code</i> Tambah/Ubah Aspek	49
Gambar 3.34 Tampilan Tambah/Ubah Aspek	49
Gambar 3.35 <i>Source Code Manage</i> Kriteria	50
Gambar 3.36 Tampilan Manage Kriteria	50
Gambar 3.37 <i>Source Code</i> Tambah/Ubah Kriteria.....	51
Gambar 3.38 Tampilan Tambah/Ubah Kriteria.....	51
Gambar 3.39 <i>Source Code Manage</i> Pemain	52
Gambar 3.40 Tampilan Manage Pemain	52
Gambar 3.41 <i>Source Code</i> Tambah/Ubah Pemain	53
Gambar 3.42 Tampilan Tambah/Ubah Pemain	53
Gambar 3.43 <i>Source Code Manage</i> Pertandingan.....	54
Gambar 3.44 Tampilan Manage Pertandingan	54
Gambar 3.45 <i>Source Code</i> Tambah/Ubah Pertandingan	55
Gambar 3.46 Tampilan Tambah/Ubah Pertandingan	55
Gambar 3.47 <i>Source Code Manage</i> Pertandingan.....	56
Gambar 3.48 Tampilan Manage Users	56
Gambar 3.49 <i>Source Code</i> Tambah/Ubah Users	57
Gambar 3.50 Tampilan Tambah/Ubah Users	57
Gambar 3.51 <i>Source Code</i> Penilaian	58
Gambar 3.52 Tampilan Manage Penilaian	58
Gambar 3.53 <i>Source Code</i> Hasil Akhir Perankingan	59
Gambar 3.54 Tampilan Hasil Akhir Perankingan	60
Gambar 3.55 <i>Source Code</i> Pembobotan Nilai Pemain.....	64
Gambar 3.56 <i>Source Code</i> Menghitung Nilai GAP	67
Gambar 3.57 <i>Source Code</i> NCF & NSF.....	70
Gambar 3.58 Hasil Akhir Perankingan.....	71
Gambar 3.59 <i>Source Code</i> Hasil Akhir	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	101
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	102
Lampiran 3 Data Hasil Kuisisioner UAT	104



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah sangat dikenal dan digemari oleh hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia baik di kota maupun di desa, dari anak-anak sampai orang tua. Namun permainan futsal lebih banyak dimainkan oleh anak-anak remaja hingga dewasa. Hal ini terbukti dengan banyaknya *club* futsal di setiap daerah dan pertandingan-pertandingan futsal baik yang diselenggarakan secara lokal, regional, nasional, maupun internasional. (Narlan, et al., 2017)

LFAA 109 atau Liga Futsal Antar Angkatan 109 adalah turnamen futsal yang rutin diselenggarakan setiap tahun oleh alumni SMAN 109 Jakarta. Turnamen ini diikuti oleh puluhan tim dari berbagai angkatan dan pemain yang merupakan alumni SMAN 109 Jakarta. Pihak panitia selaku penyelenggara kompetisi LFAA 109 akan memberikan penghargaan pemain terbaik kepada pemain yang bermain konsisten dalam menjaga performa terbaiknya dan mampu menjaga sikap kedisiplinannya selama bertanding. Pada proses penentuan pemain terbaik pihak panitia memiliki beberapa kriteria yaitu, jumlah gol, jumlah *assist*, jumlah pertandingan, jumlah pelanggaran yang dilakukan, dan jumlah kartu kuning yang didapatkan. Karena banyaknya pemain dan faktor perbandingan mengakibatkan banyaknya alternatif dan kriteria dalam menentukan pemain terbaik, hal tersebut seringkali terjadi subjektifitas dalam melakukan penentuan pemain terbaik. Penentuan pemain terbaik pada beberapa turnamen belum menggunakan sebuah sistem dan ditentukan dengan cara mengamati dari permainan beberapa pemain yang dianggap layak untuk menjadi pemain terbaik (*technical observers*). Hal ini dapat menyebabkan kecemburuan sosial antar pemain karena belum tentu hasil yang didapatkan adalah pemain yang bermain optimal selama kompetisi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dibangun sistem pendukung keputusan penentuan pemain terbaik LFAA 109 agar dapat membantu menentukan pemain terbaik diantara pemain yang ada.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pada penelitian yang dilakukan (Pramuda, et al., 2020) telah berhasil dibuat sistem yang mampu menentukan pemain terbaik dalam setiap posisi pada tim nasional Indonesia dengan menggunakan metode *profile matching*. Sistem ini memberikan rekomendasi untuk menentukan pemain yang layak bermain bagi tim nasional Indonesia. Penggunaan metode *profile matching* merupakan hal yang tepat karena hasil yang didapatkan merupakan hasil perbandingan nilai profil pemain dengan kompetensi kinerja yang sudah ditentukan. Penelitian juga pernah dilakukan oleh (Damara & Anwar, 2020) yang membuat sistem pendukung keputusan untuk seleksi pemain terbaik dalam tim futsal. Penggunaan metode *profile matching* pada sistem yang dibuat dapat membandingkan selisih nilai antara kompetensi pemain dengan kompetensi yang telah ditentukan. Sehingga didapatkan pemain terbaik yang diinginkan. Pada penelitian lain yang dilakukan (Setiawan, 2015) mengatakan diperlukan sebuah metode yaitu *profile matching* yang digunakan untuk menentukan prioritas dengan *ranking* tertinggi, dimana merupakan saran dari sistem yang tepat dalam menentukan kandidat terbaik sebagai asisten pelatih sepak bola. Pada penelitian ini terdapat 4 kriteria yang digunakan yaitu teori umum, teori bidang sepak bola, komunikasi, dan kesehatan.

Penelitian kali ini berbeda dengan penelitian diatas, dikarenakan pada penelitian ini akan dibuat sistem pendukung keputusan menggunakan metode *profile matching* untuk penentuan pemain futsal terbaik pada kompetisi LFAA 109 berdasarkan nilai statistik pemain selama kompetisi berlangsung. Metode *profile matching* digunakan karena dapat membandingkan antara nilai kompetensi pemain ke dalam kompetensi target yang ditentukan sehingga dapat diketahui perbedaan kompetensinya (disebut juga gap), semakin kecil nilai gap yang dihasilkan maka bobot nilainya akan semakin besar yang berarti memiliki peluang lebih besar untuk menjadi pemain terbaik. Pada sistem ini, nilai yang di *input* dapat dilakukan oleh wasit/juri untuk menghindari manipulasi nilai oleh admin.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang ada adalah bagaimana membuat sistem pendukung keputusan untuk membantu panitia LFAA 109 dalam menentukan pemain terbaik selama kompetisi berlangsung dengan menggunakan metode *profile matching*.

1.3 Batasan Masalah

Pada pembahasan ini, penulis berupaya untuk menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah masalah sebagai berikut :

- a) Sistem ini menggunakan metode *profile matching*.
- b) Sistem yang dibuat berbasis web.
- c) Alternatif yang digunakan pada sistem ini adalah pemain-pemain yang berpartisipasi dalam kompetisi LFAA 109
- d) Kriteria yang digunakan pada sistem ini berdasarkan ketentuan dari panitia LFAA 109. Terdapat aspek teknis yang terdiri dari jumlah gol, jumlah *assist* & jumlah pertandingan. Terdapat juga aspek kedisiplinan yang terdiri dari jumlah pelanggaran yang dilakukan & jumlah kartu yang didapat
- e) *Scope* penggunaan sistem sebatas di kompetisi LFAA109
- f) Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *framework Codeigniter* dan *MySQL* sebagai *database*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut : Membuat sistem pendukung keputusan berbasis web menggunakan metode *profile matching* agar dapat membantu panitia LFAA 109 dalam menentukan pemain terbaik.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari pembuatan sistem ini adalah membantu admin khususnya panitia LFAA 109 dalam mengambil sebuah keputusan untuk menentukan pemain terbaik LFAA 109.

1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi

Penelitian ini dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan Data

Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

- a) Wawancara
Melakukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem.
- b) Studi Litelatur
Melakukan pemilihan beberapa buku dan jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian untuk dijadikan studi litelatur untuk menunjang penelitian.
- c) Observasi
Melakukan pengamatan secara langsung terhadap situasi turnamen LFAA 109 yang sedang berlangsung dengan tujuan mengumpulkan data yang diperlukan.

1.5.2 Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah *prototype*. *Prototype* adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, desain eksperimental, dan menemukan lebih banyak masalah dan kemungkinan solusi. Sistem dengan model *prototype* memungkinkan administrator mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik. (Nugraha & Syarif, 2018)

Berikut ini adalah tahap-tahap dalam metode *prototype* menurut (Muhtarom & Suryani, 2018) :



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Tahap mengumpulkan kebutuhan, adalah melakukan atau mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan dan garis besar dari sistem yang akan dibangun.
2. Tahap membangun prototype, yaitu membuat suatu perancangan sementara yang akan difokuskan pada penyajian-penyajian kepada konsumen.
3. Tahap evaluasi prototype, adalah evaluasi yang dilakukan oleh konsumen apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai atau belum dengan keinginannya.
4. Tahap mengkodean sistem, yaitu menerjemahkan semua prototyping yang sudah disepakati bersama dengan konsumen atau penyelenggara sistem.
5. Tahap menguji sistem, adalah suatu kegiatan untuk pengujian sistem atau aplikasi terlebih dahulu sebelum digunakan pada konsumen.
6. Tahap evaluasi sistem, adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi apakah suatu sistem sudah sesuai atau tidak dengan yang diharapkan.
7. Tahap menggunakan sistem, adalah tahapan terakhir yang dilakukan dengan menggunakan sistem perangkat lunak yang sudah diuji dan diterima pelanggan dan siap untuk digunakan.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan dan pengerjaan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan dengan penjabaran sebagai berikut :

1. Telah berhasil dibangun sistem pendukung keputusan penentuan pemain terbaik LFAA 109 dengan menerapkan metode *profile matching*.
2. Pengujian *alpha testing* dinyatakan berhasil setelah dilakukan 55 skenario pengujian dan semua pengujian sesuai dengan kebutuhan sistem. maka dapat disimpulkan bahwa fungsionalitas sistem telah berjalan dengan baik.
3. Pengujian metode *profile matching* pada sistem ini sudah memberikan hasil yang seharusnya. Dibuktikan dengan pengujian skenario yang dilakukan untuk membandingkan hasil perhitungan sistem dengan hasil yang diharapkan panitia LFAA 109.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan sistem ini selanjutnya yaitu :

1. Mengembangkan sistem informasi kompetisi lebih luas lagi sehingga memudahkan pemain dan panitia dalam mengelola kompetisi LFAA 109 ini.
2. Pengembangan aplikasi *mobile*, yang dapat digunakan oleh *user* pemain.
3. Mengembangkan sistem pendukung keputusan dengan metode *profile matching* untuk memberikan rekomendasi dalam manajemen SDM.



DAFTAR PUSTAKA

Adelia & Setiawan, J., 2011. Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop. *Jurnal Sistem Informasi*, Volume VI, pp. 113-126.

Afuan, L., 2010. Pemanfaatan Framework Codeigniter dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Laporan Kerja Praktek Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Unsoed. *JUITA*, Volume I, pp. 39-44.

Agustin, H., 2018. SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MENURUT PRESPEKTIF ISLAM. *Jurnal Tabarru' : Islamic Banking and Finance*, Volume I, pp. 63-70.

Bukhori, M., 2017. *Karya Pemuda*. [Online]
Available at: <https://karyapemuda.com/pengertian-futsal/>
[Accessed 2 February 2021].

Cholifah, W. N., Y. & Sagita, S. M., 2018. PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. *Jurnal String*, Volume III, pp. 206-210.

Damara, M. D. & Anwar, S. N., 2020. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN DENGAN METODE PROFIL MATCHING UNTUK SELEKSI PEMAIN FUTSAL. *Proceeding SENDIU*, pp. 127-133.

Destiningrum, M. & Adrian, Q. J., 2017. SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE). *Jurnal TEKNOINFO*, Volume 11, pp. 30-37.

Harahap, Z., 2019. *Ini Kriteria untuk Sabet Penghargaan Pemain Terbaik Piala Presiden 2019*. [Online]

Available at: <https://www.liputan6.com/bola/read/3936969/ini-kriteria-untuk-sabet-penghargaan-pemain-terbaik-piala-presiden-2019>
[Accessed 14 Juli 2021].

Hendrianto, D. E., 2014. Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security*, Volume III, pp. 57-64.

Idam, F., Junaidi, A. & Handayani, P., 2019. Pemilihan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode Profile Matching Pada PT. Surindo Murni Agung. *Jurnal Infortech*, Volume I, pp. 21-27.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Khoriji, P. & Nirmala, I. D., 2016. Aplikasi Mobile Housekeeping Asisten Rumah Kita (ARUMI) Berbasis Android. *MULTINETICS*, Volume II, pp. 34-35.

Muhtarom, M. & Suryani, F., 2018. Pengembangan Sistem Pembayaran Menggunakan Model Prototype Pada SMK Mandala Bhakti Surakarta. *POLITEKNOSAINS*, Volume XVII, pp. 17-22.

Narlan, A., Juniar, D. T. & Millah, H., 2017. PENGEMBANGAN INSTRUMEN KETERAMPILAN OLAHRAGA FUTSAL. *Jurnal Siliwangi*, Volume III, pp. 241-247.

Nugraha, W. & Syarif, M., 2018. PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGHITUNGAN VOLUME DAN COST PENJUALAN MINUMAN BERBASIS WEBSITE. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, Volume III, pp. 97-105.

Prabowo, S. . D. & Setiawan, E. B., 2013. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REVITALISASI TERHADAP BANGUNAN DAN KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTA BANDUNG DI DISBUDPAR KOTA BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Volume II, pp. 27-34.

Pramuda, N. S., Maulidi, R. & Purwiantono, F. E., 2020. Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Pemain Timnas Sepak Bola Indonesia Menggunakan Metode Profile Matching. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, Volume IV, pp. 1-6.

Rodianto & Andani, E. S., 2019. SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI AKADEMIK PADA BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB (STUDI KASUS DILA SAMAWA). *Jurnal JINTEKS*, Volume I, pp. 1-10.

Setiawan, A., 2015. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN ASISTEN PELATIH SEPAK BOLA MENGGUNAKAN METODE PROFILE. *Seminar Nasional Informatika*, pp. 251-257.

Setiawan, A., Andreswari, D. & Coestera, F. F., 2017. IMPLEMENTASI METODE ANALISIS GAP DAN PROFILE MATCHING UNTUK SELEKSI PENERIMAAN PENYIAR RADIO (Studi Kasus PT Radio Swaraunib FM). *Jurnal Rekursif*, Volume V, p. 249.

Sitanggang, R. & Sibagariang, S., 2019. MODEL PENGAMBILAN KEPUTUSAN DENGAN TEKNIK METODE PROFILE MATCHING. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, Volume IV, pp. 44-50.

Yahya, I. . R. A. & Rozi, A. F., 2019. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Pada Tim Basket Menggunakan Metode Weighted Product (WP). *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume XIV, pp. 73-80.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Yulianti, E. & Muthia, R., 2016. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PERENCANAAN KARIR BERDASARKAN KINERJA MENGGUNAKAN METODA PROFILE MATCHING. *Jurnal TEKNOIF* , Volume IV, pp. 74-84.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Lahir di Jakarta, 27 Juli 1999. Lulus dari SD Global Islamic School pada tahun 2011, SMP Global Islamic School pada tahun 2014, SMAN 109 Jakarta pada tahun 2017 dan Diploma II program studi *Technology Information Professional* di CCIT-FTUI pada tahun 2019. Saat ini sedang menempuh pendidikan Diploma IV Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Pada tanggal 24 Januari 2021, dilakukan wawancara dengan Muhammad Alfarobi selaku ketua pelaksana LFAA 109 untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

- H : Helmi Adi Pratama
- A : Muhammad Alfarobi

H : kira-kira apa saja aspek dan kriteria penilaian yang akan digunakan untuk menentukan pemain terbaik LFAA 109?

A : terdapat aspek teknis dan aspek kedisiplinan. aspek teknis merupakan kontribusi pemain untuk timnya selama kompetisi sedangkan aspek kedisiplinan yaitu perilaku pemain selama bertanding. apakah mampu bermain dengan fairplay.

H : diantara kedua aspek tersebut, mana yang memiliki bobot lebih besar? Dan berapa perbandingannya dalam persen?

A : aspek teknis dinilai sedikit lebih besar dibanding aspek kedisiplinan karena memiliki pengaruh besar dalam tim. Untuk perbandingan aspek teknis dan kedisiplinan masing-masing 60:40.

H : untuk aspek teknis apa bisa dijelaskan apa saja kriteria di dalamnya? Dan sebutkan apa saja yang merupakan kriteria utama?

A : aspek teknis meliputi jumlah gol, jumlah assist, dan jumlah pertandingan, dimana jumlah gol tetap menjadi kontribusi utama dalam tim, sedangkan jumlah assist merupakan faktor pendukung. Untuk jumlah pertandingan pemain yang mampu membawa timnya sampai ke final akan lebih baik.

H : lalu bagaimana dengan aspek kedisiplinan? Apa saja kriterianya dan apa saja yang merupakan kriteria utama?

A : terdapat jumlah pelanggaran yang dilakukan dan jumlah kartu kuning yang didapatkan, keduanya merupakan kriteria penting karena untuk bermain fairplay

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dalam pertandingan Semakin jarang melanggar atau mendapatkan kartu kuning, maka akan lebih baik

H : kalau begitu baiklah mas fachrobi untuk waktu dan informasinya. terima kasih



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Data Hasil Kuisisioner UAT

