



© Hak Cipta milik 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PEMILIHAN PEMAIN INTI TIM FUTSAL BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN METODE PROFILE
MATCHING**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Alfian Adi Septianto

2007411057

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INOFRMATIKA DAN KOMPUTER

DEPOK

2024



© Hak Cipta milik 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 Politeknik Negeri Jakarta



**APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PEMILIHAN PEMAIN INTI TIM FUTSAL BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN METODE PROFILE
MATCHING**

LAPORAN SKRIPSI

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Alfian Adi Septianto

2007411057

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INOFRMATIKA DAN KOMPUTER**

DEPOK

2024



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 Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfian Adi Septianto
NIM : 2007411057
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan

Pemain Inti Tim Futsal Berbasis *Mobile*
Menggunakan Metode *Profile*
Matching.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudia hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-citi plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang di anggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jakarta, 19 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Alfian Adi Septianto

NIM 2007411057



© Hak Cipta milik 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Alfian Adi Septianto
NIM : 2007411057
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Inti Tim Futsal Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Profile Matching*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu Tanggal 31 Bulan Juli Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I : Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I. 

Penguji I : Iklima Ermis Ismail S.Kom., M.Kom., 

Penguji II : Rizki Elisa Nalawati S.T., M.T. 


Penguji III : Hata Maulana S.Si., M.T.I. 

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua




Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom

NIP. 197908032003122003



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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Inti Tim Futsal Berbasis Mobile dengan Framework Flutter Menggunakan Metode Profile Matching”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer. Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya yang tiada henti-hentinya mengalir, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- b. Bapak Sulistiyono, Ibu Sofie Haryani dan Almarhum Ibu Gati Nurwidyawati selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral maupun materil kepada penulis selama proses penelitian ini.
- c. Bapak Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I., Selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
- d. Teman-teman dan saudara penulis yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- e. Kak Rudy Erlangga, Bapak Fahrul Ihwan, selaku pelatih futsal yang telah bersedia menjadi narasumber sebagai objek penelitian penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi informasi.

Jakarta, 20 Juli 2023

Alfian Adi Septianto



© Hak Cipta milik 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMI

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

Nama : Alfian Adi Septianto
NIM : 2007411057
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/ Teknik Informatika

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk membetikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Fee Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Inti Tim Futsal Berbasis Mobile Menggunakan Metode Profile Matching

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Agustus 2023

Yang menyatakan


10000
METEOR
FEDAFALY077008413
Alfian Adi Septianto

2007411057



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Inti Tim Futsal Berbasis Mobile Menggunakan Metode Profile Matching

ABSTRAK

Futsal adalah salah satu olahraga yang sangat digemari di Indonesia, dimainkan di lapangan yang lebih kecil dan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dibandingkan sepak bola konvensional. Permainan ini menekankan teknik individu, kecepatan, dan koordinasi tim yang tinggi. Dalam sebuah tim futsal, pemilihan pemain inti menjadi faktor krusial untuk mencapai performa terbaik dan meraih kemenangan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengurangi subjektivitas dalam pemilihan pemain inti tim futsal. Pada saat ini, pemilihan pemain sering kali didasarkan pada intuisi pelatih tanpa adanya alat bantu yang objektif dan terukur. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkanlah sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan berbasis mobile menggunakan *framework Flutter* dan metode *Profile Matching*. Aplikasi ini dirancang untuk menilai kemampuan teknis, taktik, fisik, dan adaptasi pemain berdasarkan data yang terukur. Setelah menggunakan aplikasi ini, pelatih dapat mengurangi tingkat subjektivitas dalam pemilihan pemain. Aplikasi ini memberikan rekomendasi pemain berdasarkan perhitungan data statistik yang akurat dan komprehensif. Hal ini membantu pelatih dalam membuat keputusan yang lebih tepat dan objektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas tim secara keseluruhan.

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



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 Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XI
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Penelitian Terdahulu	5
2.2. Sistem Informasi	6
2.3. Sistem Pendukung Keputusan.....	6
2.4. Futsal.....	7
2.5. Flutter.....	7
2.6. Dart.....	8
2.7. <i>MongoDb</i>	8
2.8. <i>Profile Matching</i>	8
2.9. <i>Flowchart</i>	11
2.10. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
BAB III.....	13
PERENCANAAN DAN REALIASASI.....	13



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 Politeknik Negeri Jakarta

3.1.	Rancangan Penelitian	13
3.1.1.	Deskripsi Program Aplikasi.....	13
3.2.	Tahapan Penelitian	13
3.3.	Objek Penelitian	15
3.4.	Model/Framework Yang Digunakan.....	15
3.5.	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	15
BAB IV		17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
4.1	Analisis Kebutuhan	17
4.2	Perancangan Sistem	23
4.2.1	Flowchart Aplikasi.....	23
4.2.2	Rancangan Program Aplikasi.....	26
4.3	Implementasi Sistem	39
4.4	Pengujian.....	64
BAB V.....		82
PENUTUP.....		82
DAFTAR PUSTAKA		84

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Flowchart Penelitian.....	23
Gambar 4. 2	Proses Hitung dengan Metode Profile Matching	24
Gambar 4. 3	bobot GAP.....	25
Gambar 4. 4	Use Case Diagram.....	26
Gambar 4. 5	Alur Fitur Login	27
Gambar 4. 6	Alur dan Fitur Pemain Untuk Role Pelatih/Asisten Pelatih	28
Gambar 4. 7	Alur dan Fitur Pemain Untuk Role Pemain	29
Gambar 4. 8	Alur dan Fitur Aspek Untuk Role Pemain	29
Gambar 4. 9	Alur dan Fitur Aspek Untuk Role Pelatih/Asisten Pelatih.....	30
Gambar 4. 10	Alur dan Fitur Kriteria Untuk Role Pelatih/Asisten Pelatih.....	31
Gambar 4. 11	Alur dan Fitur Kriteria Untuk Role Pemain	32
Gambar 4. 12	Alur dan Fitur Statistik Untuk Role Pemain	32
Gambar 4. 13	Alur dan Fitur Statistik Untuk Role Pelatih/Asisten Pelatih.....	33
Gambar 4. 14	Alur dan Fitur Penilaian untuk Role Asisten Pelatih	34
Gambar 4. 15	Alur dan Fitur Penilaian Untuk Role Pemain/ Pelatih	35
Gambar 4. 16	Alur dan Fitur Jadwal Untuk Role Pelatih	36
Gambar 4. 17	Alur Fitur Penilaian Emosional Pemain.....	37
Gambar 4. 18	Alur dan Fitur Rekomendasi Line Up.....	38
Gambar 4. 19	Halaman Splashscreen.....	39
Gambar 4. 20	Halaman Login.....	39
Gambar 4. 21	Halaman Dashboard.....	40
Gambar 4. 22	Halaman Pemain	40
Gambar 4. 23	Halaman Aspek	41
Gambar 4. 24	Halaman Kriteria	41
Gambar 4. 25	Halaman Statistik	42
Gambar 4. 26	Halaman Penilaian.....	42
Gambar 4. 27	Halaman Rekomendasi Hidup.....	43
Gambar 4. 28	Fungsi Pemberian Bobot	55
Gambar 4. 29	Source Code	62
Gambar 4. 30	Rumus UMUX	79
Gambar 4. 31	Rumus UMUX Lite.....	80

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Aspek Pivot.....	19
Tabel 2 Kriteria Aspek Anchor.....	20
Tabel 3 Kriteria Aspek Flank.....	20
Tabel 4 Kriteria Aspek Kiper.....	20
Tabel 5 Parameter Penilaian Emosional.....	21
Tabel 6 Indikator Aspek Pivot.....	44
Tabel 7 Indikator Aspek Anchor.....	44
Tabel 8 Indikator Aspek Flank.....	44
Tabel 9 Indikator Aspek Kiper.....	44
Tabel 10 Tabel Nilai dan Bobot Posisi Anchor.....	45
Tabel 11 Tabel Nilai dan Bobot Posisi Pivot.....	45
Tabel 12 Tabel Nilai dan Bobot Posisi Flank.....	46
Tabel 13 Tabel Nilai dan Bobot Posisi Kiper.....	46
Tabel 14 Skala Penilaian Anchor.....	47
Tabel 15 Skala Penilaian Pivot.....	47
Tabel 16 Skala Penilaian Flank.....	48
Tabel 17 Skala Penilaian Kiper.....	48
Tabel 18 Tabel Perhitungan Anchor.....	49
Tabel 19 Tabel Perhitungan Pivot.....	50
Tabel 20 Tabel Perhitungan Flank.....	50
Tabel 21 Tabel Perhitungan Kiper.....	51
Tabel 22 Bobot Nilai.....	52
Tabel 23 Bobot GAP Setiap Pemain Anchor.....	52
Tabel 24 Hasil Perhitungan Bobot GAP Pivot.....	53
Tabel 25 Hasil Perhitungan Bobot GAP Flank.....	54
Tabel 26 Hasil Perhitungan Bobot GAP Kiper.....	54
Tabel 27 Hasil Perhitungan Core Factor, Secondary Factor, dan Nilai Total Anchor.....	57
Tabel 28 Hasil Perhitungan Core Factor, Secondary Factor, dan Nilai Total Pivot.....	58

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 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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 29 Hasil Perhitungan Core Factor, Secondary Factor, dan Nilai Total Flank	59
Tabel 30 Hasil Perhitungan Core Factor, Secondary Factor, dan Nilai Total Kiper	61
Tabel 31 Nilai Total Anchor	62
Tabel 32 Nilai Total Pivot.....	63
Tabel 33 Nilai Total Flank	63
Tabel 34 Nilai Total Kiper.....	63
Tabel 35 Starting Lineup.....	64
Tabel 36 Rencana Pengujian.....	65
Tabel 37 Pengujian Register	67
Tabel 38 Pengujian Login	67
Tabel 39 Pengujian Fitur Kelola Pemain	68
Tabel 40 Pengujian Fitur Kelola Aspek	69
Tabel 41 Pengujian Fitur Kelola Kriteria.....	71
Tabel 42 Pengujian Fitur Kelola Statistik	73
Tabel 43 Pengujian Fitur Kelola Penilaian	74
Tabel 44 Pengujian Fitur Rekomendasi Line up.....	75
Tabel 45 Pengujian Skenario 1	75
Tabel 46 Pengujian Skenario 2	76
Tabel 47 Pengujian Skenario 3	77
Tabel 48 Bobot Nilai.....	78
Tabel 49 Hasil Pengujian UMUX.....	79
Tabel 50 Hasil Pengujian UMUX Lite.....	79



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Futsal adalah salah satu olahraga yang sangat digemari di Indonesia, dengan tingkat peminat yang tinggi di berbagai kalangan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya turnamen futsal yang diadakan di berbagai daerah, serta tingginya minat masyarakat untuk bermain futsal sebagai rekreasi. Dalam sebuah tim futsal, pemilihan pemain inti merupakan faktor penting dalam mencapai performa terbaik dan meraih kemenangan. Keputusan mengenai pemain inti harus mempertimbangkan beragam faktor, termasuk kemampuan teknis, taktik, fisik, emosional dan kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi permainan.

Dalam peraturan futsal, untuk memulai sebuah pertandingan sebuah tim harus terdiri dari 5 pemain yang berada di lapangan yaitu berposisi sebagai penjaga gawang, *flank* sebanyak 2 orang, *anchor*, dan *pivot*. Pada sebuah tim futsal sekolah menengah umumnya memiliki lebih dari 20 pemain yang aktif mengikuti latihan tim. Berdasarkan hasil wawancara dengan Rudy Erlangga selaku kepala pelatih tim futsal SMK 26 Pembangunan Jakarta, proses seleksi pemain saat ini dilakukan menggunakan metode pengamatan dan keputusan yang diambil lebih didasari oleh intuisi tanpa ada *tools* yang digunakan untuk mendukung proses pengambilan keputusan. Ketersediaan banyak pemain dalam tim menjadi salah satu alasan mengapa pelatih merasa kesulitan untuk menentukan lima pemain inti yang layak bermain di posisi masing-masing, serta menentukan pemain pengganti atau alternatif yang cocok dengan skema yang di tentukan tim pelatih.

Proses pemilihan pemain yang dilakukan secara subjektif kurang dapat memberikan keputusan yang optimal dikarenakan kurang didasari pada data yang terperinci dan terukur tentang kinerja tiap pemain dalam setiap latihan dan pertandingan. Pemilihan pemain inti tanpa didasarkan pada data statistik juga dapat menghambat proses pengembangan individu dan tim secara keseluruhan. Kurangnya data statistik yang terukur tentang kinerja pemain juga dapat menghambat identifikasi pola-pola permainan yang tepat, baik dalam hal taktik maupun strategi tim secara keseluruhan.



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut maka diperlukan pembangunan sistem pendukung keputusan untuk pemilihan pemain inti tim futsal agar dapat menentukan lima pemain terbaik dari yang tersedia dalam tim. Sistem pendukung keputusan dapat di manfaatkan sebagai alat bantu untuk mengurangi tingkat kesubjektifan dalam proses penilaian pada permasalahan yang bersifat semi terstruktur (Dartini et al., 2018). Metode *profile matching* dipilih karena memungkinkan penilaian menyeluruh terhadap kemampuan dan karakteristik pemain berdasarkan data terukur. Ini membantu menilai kemampuan teknis, taktik, fisik, dan adaptasi pemain dalam permainan. Dengan membandingkan kemampuan pemain dengan standar kompetensi, metode ini mengidentifikasi perbedaan (gap) antara keduanya. Semakin kecil gap, semakin besar bobot nilai, yang menunjukkan peluang lebih tinggi bagi pemain untuk terpilih sebagai pemain inti dalam tim.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu "bagaimana mengembangkan aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan pemain inti tim futsal berbasis *mobile* menggunakan metode *profile matching*?"

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *framework* Flutter
2. Aplikasi ini menggunakan metode *profile matching*.
3. Aspek yang digunakan pada aplikasi ini berdasarkan ketentuan pelatih. Aspek yang ditetapkan memiliki nilai persentase untuk *core factor* dan *secondary factor*.
4. Kriteria yang digunakan pada aplikasi ini berdasarkan ketentuan pelatih. Kriteria yang ditetapkan memiliki perbedaan di tiap posisi yang akan dipilih.
5. Penilaian emosional pada aplikasi ini berdasarkan ketentuan pelatih dan ditetapkan parameter penilaian di setiap aspek penilaian emosional.
6. Penilaian dilakukan dalam setiap sesi latihan utama dalam satu minggu pertemuan.

7. Alternatif yang digunakan pada aplikasi ini adalah anggota tim futsal SMK 26 Pembangunan Jakarta.
8. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah Dart dengan *framework Flutter* dan *MongoDb* sebagai *database*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan pemain inti tim futsal berbasis *mobile* menggunakan metode *profile matching*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembangunan sistem pendukung keputusan ini adalah untuk menyediakan pendekatan yang lebih objektif dan terukur dalam menentukan pemain terbaik untuk setiap pertandingan. Diharapkan Sistem ini dapat mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pelatih dalam memilih pemain inti berdasarkan data statistik yang akurat dan komprehensif, serta untuk meningkatkan kualitas keputusan pemilihan pemain.

1.5. Sistematika Penulisan

Klasifikasi penulisan ini dibuat untuk mempermudah dalam menyusun skripsi ini, sehingga perlu ditentukan klasifikasi penulisan yang tepat dan benar. Sistem penulisan dibagi menjadi beberapa bab:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI ATAU RANCANG SISTEM

Bab III berisi uraian tentang metode yang akan digunakan, meliputi rancangan penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian, aplikasi pembangunan yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data, jadwal pelaksanaan dan perincian biaya.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV berisikan pembahasan menjelaskan tentang pemaparan dan analisis kebutuhan dan perancangan sistem mencakup seperti *Flowchart*, *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *User Interface*. Bab ini juga membahas pengujian seperti deskripsi prosedur pengujian yang terdiri dari pengujian *BlackBox*, pengujian ketepatan metode *profile matching* dan *System Usability Test* untuk menguji aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan pemain inti tim futsal berbasis *mobile* menggunakan metode *profile matching*.

5. BAB V PENUTUP

Bab V dari penutup menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dan saran dari penelitian serta untuk proses pengujian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

© Hak Cipta milik 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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 Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah pengembangan dan pengujian, aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Inti Tim Futsal Berbasis Mobile dengan Metode *Profile Matching* telah menunjukkan hasil yang cukup baik. Aplikasi ini telah berhasil dibuat sesuai dengan tujuan utamanya, yaitu membantu pelatih dalam memilih pemain inti tim futsal dengan lebih objektif. Hasil pengujian blackbox menunjukkan bahwa sebagian besar fungsi utama, seperti manajemen data pemain, penilaian pemain berdasarkan kriteria yang ditentukan, dan pemberian rekomendasi pemain, berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan fatal yang signifikan.

Pengujian kegunaan menggunakan *UMUX (Usability Metric for User Experience)* dan *UMUX-Lite* menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat kegunaan yang cukup baik. Pelatih dan asisten pelatih memberikan skor *UMUX* sebesar 87,5 dan 70,83, serta skor *UMUX-Lite* sebesar 91,67 dan 100, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup memenuhi kebutuhan pelatih dalam proses pemilihan pemain, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelatih lebih objektif, meningkatkan efisiensi waktu, dan berkontribusi pada peningkatan kualitas permainan tim futsal melalui pemilihan pemain yang lebih objektif dan berbasis data.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari sistem aplikasi pendukung keputusan untuk penentuan pemain inti tim futsal menggunakan metode *profile matching* dengan framework Flutter, masih diperlukan beberapa perbaikan agar sistem dapat beroperasi lebih efektif di masa mendatang. Selain itu, pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut diperlukan agar aplikasi dapat berjalan dengan lebih optimal. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya:

- a. Menambahkan tutorial atau panduan penggunaan aplikasi secara langsung di dalam aplikasi untuk membantu pengguna.

- b. Menambahkan fitur offline pada aplikasi ini, sehingga pelatih tetap dapat menggunakan aplikasi selama latihan atau pertandingan tanpa akses internet, dengan opsi untuk menyinkronkan data yang dikumpulkan secara offline saat perangkat kembali terhubung ke internet.
- c. Menambahkan fitur keamanan yang memadai untuk melindungi data pemain dan informasi sensitif lainnya.



© Hak Cipta milik 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





DAFTAR PUSTAKA

- Ardonis, M.R., 2020. Sistem Absensi Dan Penggajian Berbasis Website Menggunakan Mesin Fingerprint Pada Pt. Persada Agro Sawita. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Dalimunthe, D.A., 2021. Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Pelatih Sepak Bola Menerapkan Metode Profile Matching Studi Kasus: PSDS Deli Serdang. *J. Glob. Technol. Comput.* 1, 29–37. <https://doi.org/10.47065/jogtc.v1i1.967>
- Damara, M.D., Anwar, S.N., 2020. Sistem Pendukung Keputusan Dengan Metode Profil Matching Untuk Seleksi Pemain Futsal (Studi Kasus Di Asosiasi Futsal Kota U-19 Jepara).
- Dartini, N.P.D.S., Permana, A.A.J., Wirahyuni, K., 2018. Simulasi Seleksi Pemain Futsal Porprov Bali Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Untuk Meningkatkan Kesiapan Atlet (Studi Kasus: Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Undiksha). *J. Teknol. Inf. Dan Komput.* 4. <https://doi.org/10.36002/jutik.v4i1.399>
- Fitriani, D., 2019. Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Pada Collection Pt.Panin Bank Menggunakan Metode Profile Matching 3.
- Gusti, K.S., 2023. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Lampung. Universitas Lampung.
- Hermans, V., Engler, R., 2009. , in: *Futsal: Technique, Tactics, Training*.
- Idam, F., Junaidi, A., Handayani, P., 2019. Pemilihan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode Profile Matching Pada PT. Surindo Murni Agung. *J. Infotech* 1, 21–27. <https://doi.org/10.31294/infotech.v1i1.6985>
- Khaddafi, M., 2022. Studi Kasus: SSB Putra Marinir (PUMA) 1.
- Pawan, E., Widiyanto, W.W., Hasan, P., 2021. Implementasi Metode Profile Matching Untuk Menentukan Penerima Beasiswa Bidikmisi. *Creat. Inf. Technol. J.* 8, 54. <https://doi.org/10.24076/citec.2021v8i1.257>
- Pinte Simehate, S., Gemasih, H., Fitra, A., 2020. Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Penerimaan Bantuan Listrik Murah Gratis Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weighting) Pada PT. PLN (Persero). *J. Tek. Inform. Dan Elektro* 2, 09–21. <https://doi.org/10.55542/jurtie.v2i1.818>

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 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Purwoto, A., Susanto, W.H.A., Koerniawan, D., 2023. SISTEM INFORMASI KEPERAWATAN.
- Putra, N.A.S., Maksum, A., Arief, N.A., 2024. Pengembangan Instrumen Pengukuran Keterampilan Dasar Bermain Futsal Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jendela Olahraga* 9, 137–145. <https://doi.org/10.26877/jo.v9i1.17848>
- Ramadhani, S., Firdausi, F.A., 2020. Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Mobile Pada Stai Auliaurasyidin: UIN Suska Riau. *J. Intra Tech* 4, 11–24. <https://doi.org/10.37030/jit.v4i2.74>
- Sanger, A.S., Prasad, T., Singh, Y., Jha, R., Rao, S., Sharma, V., Mukhija, Dr.M., 2021. Disruptive Technology in Digital Notice Board using Flutter. *Int. J. Recent Innov. Trends Comput. Commun.* 9, 52–55. <https://doi.org/10.17762/ijritcc.v9i5.5483>
- Sari, J., Dharmalau, A., Syahrial, R., 2022. Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Laporan Skripsi Dengan Analisa Metode Swot. *Jris J. Rekayasa Inf. Swadharma* 2, 32–40. <https://doi.org/10.56486/jris.vol2no1.152>
- Sitanggang, R., Sibagariang, S., 2019. Model Pengambilan Keputusan Dengan Teknik Metode Profile Matching. *Comput. Eng. Sci. Syst. J.* 4, 44. <https://doi.org/10.24114/cess.v4i1.11460>
- Tjandra, S., Chandra, G.S., 2020. Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *J. Inf. Syst. Hosp. Technol.* 2, 76–81. <https://doi.org/10.37823/insight.v2i02.109>
- Wulandari, T., Saputra, D.R., Hendra, J., 2022. Sosialisasi Peraturan Turnamen Futsal Stkip Muhammadiyah Muara Bungo. *J. Pengabd. Pendidik. Masy. JPPM* 3, 87–92. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.752>

LAMPIRAN

Lampiran I : Daftar riwayat hidup

	<p>Alfian Adi Septianto lahir di Jakarta, pada 01 september 2000. Lulus dari SDN Kebon Pala 01 Pagi pada tahun 2012, SMPN 128 Jakarta pada tahun 2015, SMKN 26 Pembangunan Jakarta pada tahun 2019. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Diploma IV Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran II : Transkrip wawancara dengan pelatih kepala SMKN26 Pembangunan Jakarta

Transkrip Wawancara	
Narasumber	Rudy Erlangga
Tanggal	9 Juni 2024
Waktu	20.00 – 23.00
Tempat	Rumah Narasumber
Materi Wawancara	
Penulis	Assalamualaikum bang rudy, untuk penentuan pemilihan pemain inti atau pemain yang akan di kirimkan ke turnamen saat ini dilakukan dengan metode apa bang?
Pelatih Futsal SMK 26	Walaikumsalam, untuk saat ini penentuan pemilihan pemain dilakukan dengan cara melihat performa pemain saat latihan, jadi pemain yang menunjukkan performa terbaik saat latihan yang akan di pilih masuk ke dalam tim
Penulis	Untuk penilaian performa nya sendiri apakah dilakukan dengan pencatatan manual atau sudah ada sistem untuk melakukan pencatatanya sendiri?
Pelatih Futsal SMK 26	Penilaian pemain masih dilakukan secara manual, masih dengan penglihatan saya sebagai pelatih. Jadi belum ada sistem maupun pencatatan nya
Penulis	Dengan metode tersebut apakah ada kesulitan atau tantangan dalam pemilihan pemain inti tersebut bang?
Pelatih Futsal SMK 26	Pasti ada, untuk tantangannya sendiri adalah penentuan pemain berdasarkan intuisi terkadang tidak tepat karena ada pemain yang sebenarnya mempunyai potensi namun karena kurang

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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	terlihat oleh pelatih saat latihan, dan juga kurangnya jam terbang dan kepercayaan yang membuat pemain terbaik tersebut jadi tidak terpilih.
Penulis	Jika saya mempunyai saran untuk membuat sistem rekomendasi untuk menentukan pemain inti dalam tim futsal menggunakan data statistik tiap pemain apakah akan berguna dan apa harapan abang mengenai aplikasi ini?
Pelatih Futsal SMK 26	Pasti sangat berguna sekali, karena sebagai pelatih ingin memberikan kesempatan yang adil kepada seluruh pemain untuk dapat masuk ke dalam tim inti, harapannya pemilihan pemain akan adil karena dipilih berdasarkan data valid bukan berdasarkan intuisi lagi.
Penulis	Kalau dari pemilihan pemain di tiap posisi apakah abang mempunyai kriteria seperti apa untuk memilih pemain terbaik di tiap posisi tersebut?
Pelatih Futsal SMK 26	Pasti punya, yang pertama untuk posisi anchor harus memiliki vision, operan akurat, through pass yang baik, serta memiliki defence yang baik karena anchor adalah orang terakhir dalam futsal. Lalu untuk posisi flank pertama harus mempunyai Gerakan yang baik untuk melewati lawan, lalu positioning, crossing, dan intersep. Lalu untuk posisi pivot harus memiliki wall pass yang baik, shooting kearah gawang yang baik, lalu ball control, dan body balance yang kuat. Yang terakhir kiper, kiper harus melakukan penyelamatan yang bagus, lalu mempunyai jumlah ke golan sedikit, lalu penyelamatan dengan kaki atau lompatan yang baik serta dapat melakukan build up bola dari bawah.
Penulis	Baik Bang Rudy, Terima kasih banyak atas informasi dan waktunya

Transkrip wawancara kedua dengan pelatih kepala SMKN26 Pembangunan Jakarta

Transkrip Wawancara	
Narasumber	Rudy Erlangga
Tanggal	11 Agustus 2024
Waktu	20.00 – 21.00
Tempat	Rumah Narasumber
Materi Wawancara	
Penulis	Assalamualaikum bang rudy, dari penentuan kriteria di tiap aspek yang sebelumnya sudah ditentukan. Untuk perbandingan persentase faktor utama dan pendukung nya berapa ya bang?
Pelatih Futsal SMK 26	Walaikumsalam, untuk persentase faktor utama sebesar 70 dan untuk persentase faktor pendukung sebesar 30.
Penulis	Setelah penilaian skill dalam permainan futsal dilapangan untuk penilaian emosional pemain termasuk menjadi salah satu faktor tidak bang?

Pelatih Futsal SMK 26	Untuk penilaian emosional pemain pasti masuk kedalam faktor penilaian juga, karena dapat sedikit besarnya dapat mempengaruhi kualitas si pemain tersebut
Penulis	Kalau dari abang faktor apa aja yang menjadi tolak ukur penilaian emosional pemain tersebut?
Pelatih Futsal SMK 26	Yang pertama pasti kedisiplinan karena salah satu modal seorang atlit sudah pasti kedisiplinan, pemain tersebut harus sering latihan dan datang tepat waktu. Lalu kedua saya tidak suka pemain yang egois, karena futsal adalah sebuah permainan tim saya memerlukan pemain yang memiliki kerjasama tim yang baik, Ketiga memiliki fighting spirit ditiap latihan selalu bersemangat ketika latihan, Keempat pasti cara ia mengontrol emosi, karena akan berpengaruh saat pengambilan keputusan dilapangan.
Penulis	Jadi untuk penilaian emosional ada 4 faktor yang dijadikan acuan penilaian ya bang, baik bang rudy terima kasih atas informasi dan telah bersedia meluangkan waktunya.

Lampiran IV : Dokumentasi



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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



LAPORAN HASIL PERTANDINGAN
JB ONE SERIES 2
2024

Hari/Tanggal		Hasil Paruh Babak	
Jam		Hasil Akhir	

Semi 2

Team Home : SMK ~~...~~ 26

PG	Nama Pemain	Pencetak Gol	KNG	MRH	M	C
9	Anisaansyoh					
7	Ricci					
14	Rafael					
23	Raffi					
22	Gurami					
19	Doddy					
13	Cutya andia					
10	Faisol					
11	Revan					
29	Nazar					

Team Away : SMK ~~...~~ 26/21

PG	Nama Pemain	Pencetak Gol	KNG	MRH	M	C
20	Azif					
17	MARISA					
10	ABBAK					
5	APARA					
29	Aji					
11	NUR					
12	WILLIAM					
7	NAUFAL					
1	AGUS					
14	ARIPAL					

Jakarta, 2024

Kapten Home _____ Panitia _____ Kapten Away _____

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAPORAN HASIL PERTANDINGAN
JB ONE SERIES 2
2024

Hari/Tanggal : _____
 Jam : _____

Hasil Paruh Babak : _____
 Hasil Akhir : _____

Team Home : SMA Fajrul FINAL

PG	Nama Pemain	Pencetak Gol	KNG	MRH	M	C
12	Nur Abbas					
6	Akbarsyah					
8	Aditya Ramadhan					
10	Donatan Rizki					
15	Ahmad Raathir					
2	M. Khussaini					
3	M. Eddy Syahputera					
7	Fabriz A					
11	M. Ziddan					
4	Fadhd					

Team Away : SMEN 26

PG	Nama Pemain	Pencetak Gol	KNG	MRH	M	C
4	Andreansyah					
7	Rifar					
14	Raffi					
23	Raffi					
22	Gumai					
19	Bobby					
13	Surya Andika					
10	Falsal					
11	Peval					
29	Nazar					

Jakarta, _____ 2024

Kapiten Home : _____
 Panitia : _____
 Kapten Away : _____

Score Sheets Pertandingan Futsal
Regent cup 2024

Hari/tanggal : _____
 Tim : SMN 26 Wasit 1 : _____
 Kostum : _____ Wasit 2 : _____

Score : _____

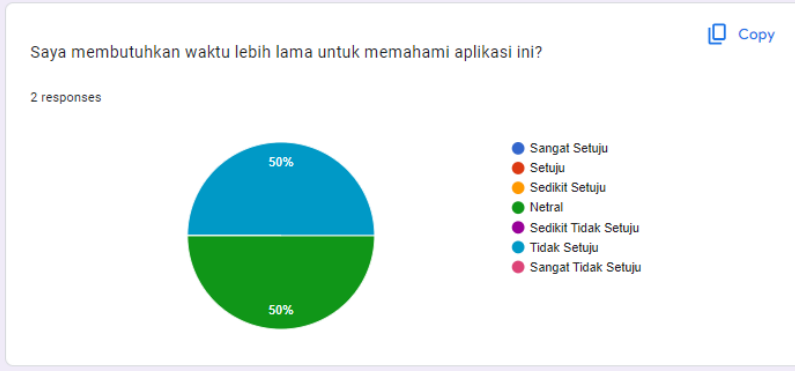
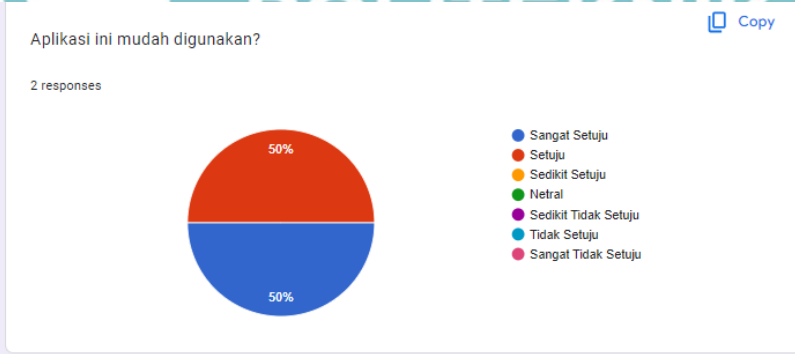
NO	NAMA	No. Pgg	F1	F2	KK	KM	GOL	KETERANGAN
1	M. Yusuf	23						
2	Raffi A.N	7,3						
3	Andreansyah	4						
4	Falsal Handani	10						
5	M. Rifak J	7						
6	Wuldan	11						
7	Rafsan Saifry	99						
8	Superdjar	31						
9	Nazar Nugraha	29						
10	Boby Febrian	19						
11	A. Gumai	22						
12	Raffi R.P	14						



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran IV : Demografi responden



Hak Cipta :

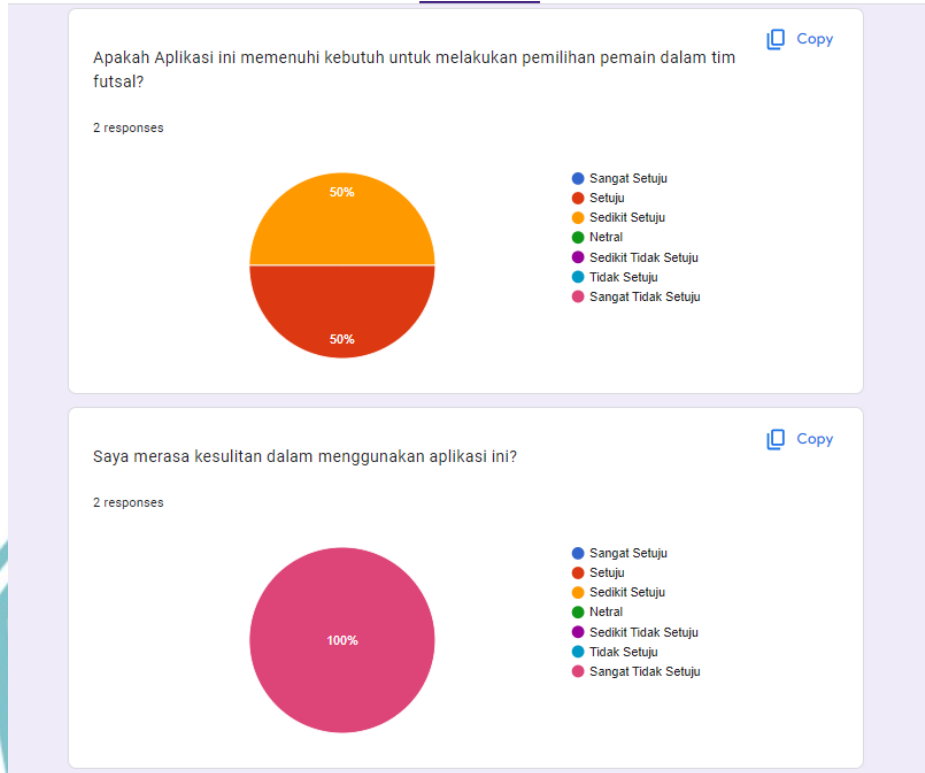
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



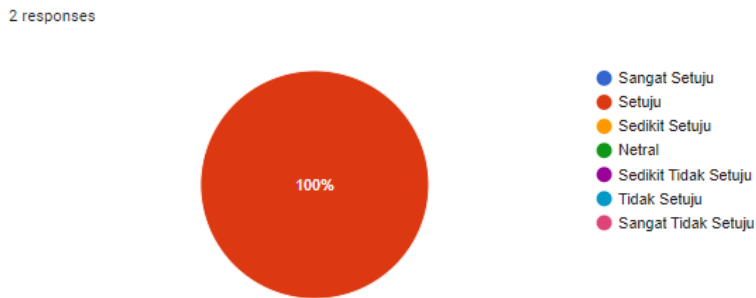


Hak Cipta :

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Apikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan dalam melakukan pemilihan pemain inti tim futsal?



Copy

Apakah aplikasi pemilihan pemain inti tim futsal ini mudah digunakan?

