

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI
PEMAIN BOLA MENGGUNAKAN METODE SIMPLE
ADDITIVE WEIGHT (SAW)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Komputer (S.Kom) Pada Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

ANGGIT RESTU LAKSONO

NPM : 19103020227

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

ANGGIT RESTU LAKSONO

NPM : 19103020227

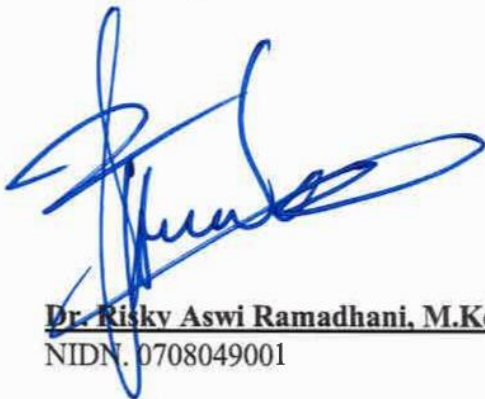
Judul :

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI
PEMAIN BOLA MENGGUNAKAN METODE SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING (SAW)**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 17 Januari 2025

Pembimbing I



Dr. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom
NIDN. 0708049001

Pembimbing II



Ardi Sanjaya, M.Kom
NIDN. 0706118101

Skripsi Oleh :

ANGGIT RESTU LAKSONO

NPM : 19103020227

Judul :

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN POSISI
PEMAIN BOLA MENGGUNAKAN METODE SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING (SAW)**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

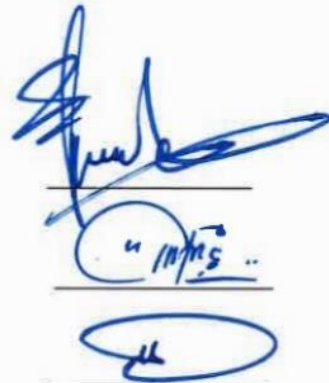
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom.
2. Penguji I : Patmi Kasih, M.Kom.
3. Penguji II : Daniel Swanjaya, M.Kom.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu
Komputer

Dr. Sulistiono, M.Si.

NIP. 196807071993031004

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Anggit Restu Laksono
Jenis Kelamin	: Laki – Laki
Tempat/ Tanggal Lahir	: Rimbo bujang, 26 Juni 2001
Npm	: 19103020227
Fakultas	: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Program Studi	: Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Januari 2025
Yang Menyatakan



ANGGIT RESTU LAKSONO
NPM. 19103020227

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Jangan berhenti belajar, karena kehidupan tidak pernah berhenti mengajarkan."

— **Albert Einstein**

"Ilmu adalah harta yang tidak akan pernah habis, maka carilah ilmu sebanyak mungkin sebelum waktumu habis."

— ***Ali bin Abi Thalib RA***

"Hidup itu bukan sekadar mencari kebahagiaan, tetapi menemukan tujuan dan memberi makna pada kehidupan." — **Albert Einstein**

Penulisan skripsi ini dengan tulus saya dedikasikan kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang dengan penuh kesabaran senantiasa mendoakan, memberikan dukungan terbaik, serta menjadi sumber motivasi tak henti-hentinya dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik-adik saya, yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan proses ini dengan baik.
3. Keluarga besar saya.
4. Teman-teman seperjuangan di kampus dan pembaca yang arif dan bijaksana
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Anggit Restu Laksono Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Posisi Pemain Bola Menggunakan Metode Simple Additive Weight (Saw), Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer (FTIK), Universitas Nusantara PGRI Kediri (UNPKediri), 2024

Kata kunci: Pemilihan Posisi Pemain, Sekolah Sepak Bola, *Simple Additive Weighting* (SAW), Sistem Pendukung Keputusan.

Sepak bola adalah olahraga yang sangat populer, di mana keberhasilan tim tidak hanya bergantung pada kemampuan individu pemain, tetapi juga pada strategi dan pengelolaan yang dilakukan oleh pelatih. Salah satu tantangan utama yang dihadapi pelatih, khususnya di Sekolah Sepak Bola (SSB) seperti SSB Triple's Kabupaten Kediri, adalah menentukan posisi pemain secara objektif. Pendekatan manual yang selama ini digunakan terbukti memakan waktu dan rawan subjektivitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pendukung keputusan berbasis metode Simple Additive Weighting (SAW) guna membantu pelatih membuat keputusan secara lebih efisien dan objektif.

Metode SAW digunakan untuk memberikan rekomendasi posisi pemain berdasarkan kriteria objektif, seperti Pace, Shooting, Passing, Dribbling, Heading, Defense, Tackling, Reflex, Physical, dan Catching. Sistem ini dikembangkan menggunakan pendekatan waterfall dengan melibatkan tahap analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Dengan platform berbasis web, sistem ini dirancang untuk mempermudah pelatih dalam mengelola data pemain serta melakukan perhitungan yang akurat dan cepat.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu menghitung nilai perangkungan pemain untuk berbagai posisi, seperti Striker, Midfielder, Defender, dan Goalkeeper, serta merekomendasikan pemain dengan nilai tertinggi untuk setiap posisi. Pengujian menggunakan metode Blackbox Testing membuktikan bahwa sistem berfungsi sesuai spesifikasi tanpa adanya error. Dengan fitur-fitur seperti normalisasi data dan perhitungan bobot, sistem ini mengotomatisasi proses evaluasi pemain sekaligus mengurangi subjektivitas dalam pengambilan keputusan. Diharapkan, sistem ini dapat membantu pelatih dalam memaksimalkan potensi tim dengan menentukan posisi pemain secara tepat dan akurat.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini sampai dengan selesai.

Skripsi dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Posisi Pemain Bola Menggunakan Metode Simple Additive Weight (Saw)” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada Kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si selaku Dekan Fakultas Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Risa Helilintar, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingannya kepada saya untuk terus berusaha lebih baik dan tidak menyerah.
5. Ardi Sanjaya, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II yang tidak pernah berhenti memberi dorongan semangat.
6. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.

7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan penelitian ini.

Disadari penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri 17 Januari 2025

ANGGIT RESTU LAKSONO
NPM. 19103020227

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	3
C.Rumusan Masalah	3
D.Batasan Masalah.....	3
E.Tujuan Penelitian	4
F.Manfaat dan Kegunaan Penelitian	5
G.Metode Penelitian.....	5
H.Jadwal Penelitian.....	8
I.Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10

A.Landasan Teori	10
1.Simple Additive Weighting (SAW)	10
2.Sistem Pendukung Keputusan.....	12
3.Pel HyperText Preprocessor (PHP).....	12
4.MySQL.....	12
5.XAMPP	13
6.Atribut dan Pengukuran	13
B.Kajian Pustaka	15
BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM.....	19
A.Analisa Sistem.....	19
a.Analisa sistem lama	19
b.Analisa Sistem Baru.....	20
c.Analisa Kebutuhan Data	20
B.Gambaran Proses	23
C.Desain Sistem	32
1.Use Case Diagram	33
2.Class Diagram.....	34
3.Activity Diagram	34
4.Sequence Diagram	36
D.Desain Interface.....	37
1.Desain Halaman Login	37
2.Desain Halaman Dashboard.....	38
3.Desain Halaman Pemain.....	38
4.Desain Halaman Kriteria	39

5.Desain Halaman Posisi	40
6.Desain Halaman Normalisasi.....	40
7.Desain Halaman Ranking (Hasil)	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL	42
A.Implemantasi Lembar Kerja.....	42
B.Keterkaitan Lembar Kerja	44
C.Implementasi Program.....	45
D.Pengujian Sistem.....	50
E.Hasil	57
F.Evaluasi Hasil.....	58
BAB V PENUTUP.....	60
A.Kesimpulan	60
B.Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	64
LAMPIRAN.....	A
Lampiran 1. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	A
Lampiran 2. Lembar Revisi Ujian Skripsi	B
Lampiran 3. Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	C

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Jadwal Penelitian.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	16
3. 1 Data Kemampuan Pemain.....	21
3. 2 Kode Data Kriteria	22
3. 3 Data Kriteria.....	22
3. 4 Nilai Bobot Kriteria Posisi	24
3. 5 Data Ternormalisasi	26
3. 6 Hasil Rank Posisi Striker	29
3. 7 Hasil Rank Posisi Midfielder	30
3. 8 Hasil Rank Posisi Defender	31
3. 9 Hasil Rank Posisi Goalkeeper	31
4. 1 Pengujian Menu Login.....	51
4. 2 Pengujian Menu Pemain	51
4. 3 Pengujian Menu Kriteria	51
4. 4 Pengujian Menu Posisi	52
4. 5 Pengujian Hitung Rank	52
4. 6 Pengujian Akurasi Posisi Striker.....	53
4. 7 Pengujian Akurasi Posisi Midfielder	54
4. 8 Pengujian Akurasi Posisi Defender.....	55
4. 9 Pengujian Akurasi Posisi Goalkeeper	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 Metode Penelitian.....	6
3. 1 Analisa Sistem Lama.....	19
3. 2 Analisa Sistem Baru.....	20
3. 3 Use Case Diagram.....	33
3. 4 Class Diagram	34
3. 5 Activity diagram admin	35
3. 6 Activity Diagram User	35
3. 7 Sequence Diagram	36
3. 8 Desain Halaman Login.....	37
3. 9 Desain Halaman Dashhboard.....	38
3. 10 Desain Halaman Pemain	38
3. 11 Desain Halaman Kriteria.....	39
3. 12 Desain Halaman Posisi.....	40
3. 13 Desain Halaman Normalisasi.....	40
3. 14 Desain Halaman Ranking (Hasil).....	41
4. 1 Halaman Login.....	45
4. 2 Halaman Dashboard	46
4. 3 Halaman Data Pemain.....	46
4. 4 Halaman Data Kriteria	47
4. 5 Halaman Data Posisi	48
4. 6 Halaman Normalisasi	48
4. 7 Halaman Hitung Ranking.....	49
4. 8 Halaman Hasil.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan ini mencakup Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat dan Kegunaan Penelitian, Metode Penelitian, Jadwal Penelitian, serta Sistematika Penulisan. Penjabaran bagian ini memberikan gambaran awal terkait konteks, tujuan, dan metode penelitian secara terstruktur.

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat umum sangat menyukai sepak bola, yang merupakan olahraga paling populer di seluruh dunia (Taran et al., 2020). Bermain sepak bola, tujuan utama adalah mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan dan mempertahankan gawang agar lawan tidak kebobolan (Aziema et al., 2023). Di dalam permainan sepak bola tentunya ada pelatih untuk menentukan strategi, melatih pemain, dan mengelola tim.

Peran seorang pelatih dalam dunia sepak bola sangatlah penting karena untuk mencapai sebuah kemenangan tim dalam pertandingan, dan mencapai sebuah kemenangan memerlukan pengelolaan yang baik dan profesional (Yoga Handoko Agustin, Asri Mulyani, 2021). Sekolah sepak bola (SSB) merupakan sebuah organisasi atau lembaga untuk pengelolaan pengembangan keterampilan dan bakat sepak bola pada anak-anak maupun remaja (Lumwartono et al., 2021).

Sekolah Sepak Bola Triple's merupakan salah satu SSB di Kabupaten Kediri, dan banyaknya pemain yang bergabung membuat pelatih kesulitan menentukan posisi tiap pemain. Bapak Suparno, pelatih sekolah sepak bola Triple's yang memiliki lisensi pelatih C, sering kali mengubah formasi tim hanya untuk menentukan posisi terbaik bagi para pemainnya.

Karena belum mampu memilih secara objektif, proses pemilihan pemain secara manual masih menjadi tantangan bagi pelatih. Dengan perkembangan teknologi yang cepat, olahraga sekarang juga dapat menggunakannya. Salah satu cara pelatih dapat menggunakan teknologi untuk menentukan posisi pemain adalah dengan menyediakan sistem pendukung keputusan yang dapat menentukan posisi para pemain.

Untuk sistem pendukung keputusan, ada banyak metode yang digunakan. Salah satu metode yang akan digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah ini adalah metode *Simple Additive Weight* (SAW), juga dikenal sebagai metode penjumlahan terbobot, yang menghitung jumlah terbobot dari penilaian kinerja untuk setiap atribut (Pratama et al., 2019).

Ada sejumlah atribut yang akan digunakan peneliti, termasuk *Pace*, *Shooting*, *Passing*, *Dribbling*, *Heading*, *Defense*, *Tackling*, *Reflek*, *Physical* dan *Catching*. Penelitian ini menghasilkan output berupa nilai yang tertinggi untuk di jadikan rekomendasi dari kriteria yang dipilih. Metode ini digunakan karena dapat menentukan nilai bobot dari setiap alternatif, kemudian melakukan perbandingan untuk memberikan rekomendasi terbaik dari semua alternatif berdasarkan kriteria dan bobot tertentu (Muqorobin et al., 2019)

B. Identifikasi Masalah

Salah satu masalah yang ditemukan dari penjelasan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

Beberapa pelatih terus menggunakan metode manual untuk memilih posisi pemain di sekolah sepak bola, metode manual membutuhkan banyak waktu dan tenaga bagi pelatih, dan pemilihan secara subjektif menyebabkan tim tidak memaksimalkan potensinya dalam permainan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem pendukung keputusan berbasis web menggunakan metode *Simple Additive Weight* (SAW) untuk pemilihan posisi pemain bola ?
2. Bagaimana pengujian akurasi sistem pemilihan posisi pemain di SSB Triple's ?

D. Batasan Masalah

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pokok penelitian, berikut adalah beberapa poin batasan penelitian:

1. Data yang akan di gunakan dalam pemilihan posisi pemain bola adalah data dari pemain bola yang terdaftar di SSB Triple's dengan rentang umur 15 tahun pada tahun 2023.
2. Pemilihan posisi pemain bola yang akan di seleksi yaitu posisi penyerang (*Striker*), gelandang (*Midfielder*), back(*Defender*) dan penjaga gawang (*Goalkeeper*).
3. Sistem yang akan di buat untuk pemilihan posisi pemain bola yaitu berbasis web.
4. Data atribut yang akan di pakai untuk pemain penyerang (*Striker*), gelandang(*Midfielder*), back(*Defender*) dan penjaga gawang (*Goalkeeper*) adalah *Pace, Shooting, Passing, Dribling, Heading, Defense, Tackling, Reflek, Pysical* dan *Catching*
5. Nilai pemain yang memenuhi nilai kriteria pelatih akan menjadi *output* sistem ini.
6. Pengguna dari website tersebut ialah pelatih dan siswa SSB Triple's, tempat latihan SSB Triple's berada di lapangan desa wonosari, kecamatan pagu, kabupaten kediri. Dan untuk waktu penggunaan website ini ketika awal penerimaan siswa SSB Tiple's dan apabila ada tournamen.
7. Pakar dalam penelitian ini adalah bapak Suparno yang memiliki lisensi pelatih C

E. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan penelitian dapat disimpulkan dari rumusan masalah:

1. Membuat sistem pendukung keputusan untuk pemilihan posisi pemain bola pada SSB Triple's
2. Menguji akurasi sistem pemilihan posisi pemain bola di SSB Triple's

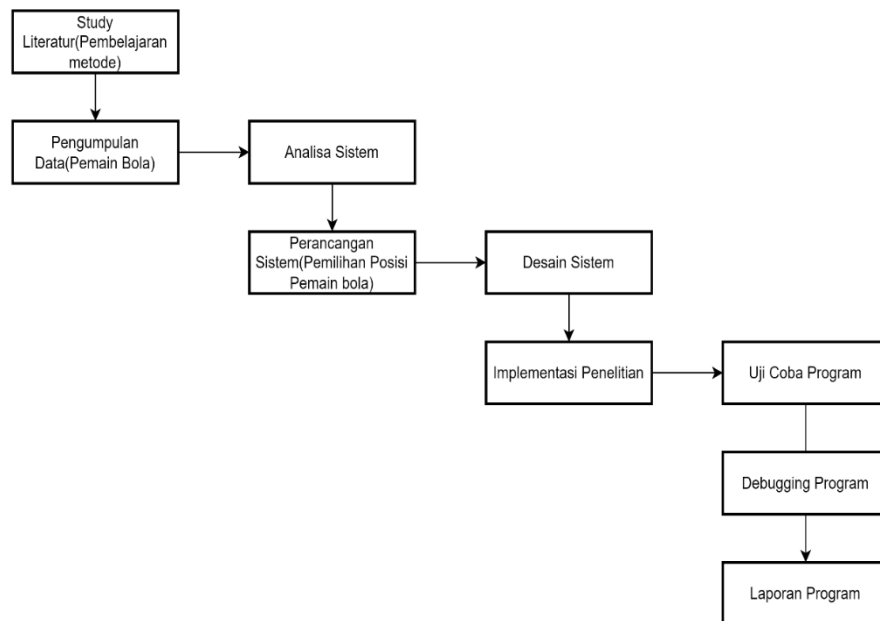
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *Simple Additive Weight* (SAW) sebagai sistem pendukung keputusan
2. Sistem yang dibuat dapat membantu pelatih memilih posisi pemain yang sudah memenuhi persyaratan pelatih
3. Manfaat Kegunaan Akademis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat membandingkan teori sebelumnya dengan teori baru serta menghasilkan karya yang mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - b. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan penulis dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan membantu pengguna dalam menentukan posisi pemain sepak bola.

G. Metode Penelitian

Metodologi waterfall yang akan digunakan peneliti, setiap tahap penelitian dilakukan secara berurutan dari atas ke bawah.



Gambar 1.1 Metode Penelitian

Berdasarkan gambar di atas, langkah-langkah berikut akan dijelaskan:

1. Studi Literatur

Mempelajari literatur dan memahami metode yang digunakan dalam berbagai artikel penelitian dan jurnal yang berkaitan dengan sistem pendukung keputusan pemilihan posisi pemain bola untuk mengumpulkan data rinci.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti mewawancarai pelatih SSB Triple untuk mendapatkan data yang nantinya akan diolah untuk menyelesaikan masalah dan kasus.

3. Analisa Sistem

Setelah studi literatur selesai, analisis sistem dapat dimulai. Ini akan menghasilkan banyak data yang akan digunakan sebagai dasar untuk membuat sistem pemilihan posisi pemain sepak bola.

4. Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis dan mengumpulkan data yang diperlukan, alur program atau algoritma akan dibuat. Selanjutnya, sistem pengambilan keputusan akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk melakukan pengambilan keputusan.

5. Desain Sistem

Penulis membuat desain sistem pada tahap desain sistem, yang kemudian diimplementasikan dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

6. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti akan menerapkan hasil rancangan, desain sistem, dan data-data yang sudah disiapkan. Namun, kode program, yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP, masih belum diuji.

7. Pengujian Program

Pada tahap ini, pengujian program akan dilakukan untuk memastikan bahwa program telah memenuhi informasi dan hasil yang diharapkan.

8. Debugging

Pemeliharaan atau *maintenance* adalah proses memperbaiki program yang telah diselesaikan jika ditemukan bug atau kesalahan yang menghambat operasinya.

9. Laporan

Pada tahap ini akan dibuatkan laporan dari sistem yang telah dibuat yang kemudian akan di ambil berupa kesimpulan dan saran.

H. Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 berikut menunjukkan urutan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, termasuk studi literatur, analisa sistem, pengumpulan data, perancangan sistem, pengujian sistem, dan evaluasi sistem:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	Jadwal Kegiatan	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3				Bulan ke-4				Bulan ke-5				Bulan ke-6			
1.	Study Literatur (Pembelajaran metode)																								
2.	Pengumpulan Data (Pemain bola)																								
3.	Analisa Sistem																								
4.	Perancangan Sistem (Pemilihan posisi pemain bola)																								
5.	Pengujian Sistem																								
6.	Evaluasi Sistem																								
7.	Laporan																								

I. Sistematika Penulisan

Skripsi kategori AI (Artificial Intelligence) terdiri dari bab-bab berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, dan batasan masalah dibahas di sini. Tujuan penelitian juga

dibahas, serta metode penelitian, jadwal penelitian, sistematika penulisan, dan keuntungan dan kegunaannya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memberikan uraian singkat dari beberapa temuan penelitian yang sudah diterbitkan yang berkaitan dengan topik tugas akhir penulis tentang pemilihan posisi pemain sepak bola.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Analisa Sistem dibahas dalam bab ini. Tugasnya adalah menemukan masalah dan membuat desain sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL

Ini membahas implementasi lembar kerja, keterkaitan lembar kerja, implementasi program, pengujian sistem, hasil, dan evaluasi hasil.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir memberikan kesimpulan dan rekomendasi untuk menyempurnakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Additive, S., Saw, W., Cipta, P. T., & Pramudira, T. (2021). *ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENGELOLAAN KONTRAK KERJA KARYAWAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) PT. CIPTA TEKNIKO PRAMUDIRA*. 9(1), 74–84.
- Arsyad, M., Redha, M. Z., Pahdi, A., & Yulianto, A. (n.d.). *Uji Akurasi Metode SAW Dalam Menentukan Kelayakan Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan*.
- Astuti, I. F., & Krisdalaksana, A. H. (2018). *Sistem Pendukung Keputusan Penempatan Posisi Pemain Sepak Bola Dengan Penerapan Metode Simple Additive Weighting*. 3(2).
- Aziema, A., Helilintar, R., & Setiawan, A. B. (2023). *Implementasi Metode SMART untuk Menentukan Posisi Ideal Pemain Sepak Bola*. 7, 1189–1196.
- Azizah, N., & Yogyakarta, U. T. (2024). *Aplikasi pemesanan tiket speedboat berbasis android android-based speedboat ticket booking application*. 7.
- Kesuma, C., & Kholifah, D. N. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Lkp Rejeki Cilacap. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v7i1.5026>
- Kurnia, E., & Ogianta, M. F. (2018). *Aplikasi Strategi Pemilihan Pemain Futsal Menggunakan Metode Electre*. 15(2), 172–181.
- Lumwartono, B. D., Aditiawan, F. P., Rizki, A. M., Informatika, P. S., Komputer, F. I., & Nasional, U. P. (2021). *PEMAIN SEPAK BOLA MENGGUNAKAN METODE*. 2(2), 377–386.
- Muqorobin, M., Apriliyani, A., & Kusriani, K. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Beasiswa dengan Metode SAW. *Respati*, 14(1), 76–85. <https://doi.org/10.35842/jtir.v14i1.274>
- Pratama, R., Fakhri, M., Negeri, I., & Utara, S. (2019). *PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DALAM MENENTUKAN PENJAGA GAWANG UTAMA PADA OLAHRAGA*. 4(2), 97–107.

- Richardo, I., Yahya, A., & Rozi, A. F. (2019). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Pada Tim Basket Menggunakan Metode Weighted Product (WP)*. XIV(November), 73–80.
- Saputra, Y. (2019). *Warisan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw)*. 3(2), 6–13.
- Sp, B T Sutrisno, W. A. (2020). *Untuk Menentukan Target Promosi Berdasarkan asal jurusan sekolah*. 11(2), 1–13.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/4784/2863>
- Sutopo, P., Cahyadi, D., & Arifin, Z. (2016). *Sistem Informasi Eksekutif Monitoring*. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 11(1), 1–6.
- Taran, F. F., Mubarak, A., Tempola, F., Fuad, A., & Lutfi, S. (2020). *The idealPosition System : Sebagai Solusi Pendukung Keputusan untuk Menentukan Pemain Bola yang Ideal Berdasarkan Posisi Pemain*. 6(2).
- Wire Bagye, S.Kom., M. K. (2022). *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi (MISI)*. *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi (MISI)*, 5(1).
- Yoga Handoko Agustin, Asri Mulyani, R. I. (2021). *Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Sepak Bola Menggunakan Metode Profile Matching*. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2), 377–386.
<https://doi.org/10.33005/jifosi.v2i2.332>