

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN
KAPTEN TIM U-15 PADA SSB
TRIPLE'S KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukam Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)
Pada Program Studi Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Ervan Efendi

NPM : 2113020006

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

Ervan Efendi
NPM : 2113020006

Judul :

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN
KAPTEN TIM U-15 PADA SSB
TRIPLE'S KEDIRI**

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

Tanggal : 19 Januari 2026

Pembimbing I



Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom
NIDN. 0710018501

Pembimbing II



Ahmad Bagus Setiawan, S.T, M.M, M.Kom
NIDN. 07041087701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

Ervan Efendi
NPM : 2113020006

Judul :

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KAPTEN TIM U-15 PADA SSB TRIPLE'S KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 19 Januari 2026
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom
2. Penguji I : Dr. Risky Aswi Ramadhani, S.Kom, M.Kom
3. Penguji II : Patmi Kasih, S.Kom, M.Kom



Dr. Santiono, M.Si.
NIDN. 0007076801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ervan Efendi
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tgl Lahir : Kediri/03 Mei 2003
NPM : 2113020006
Fakultas/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ 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, 19 Januari 2026
Yang Menyatakan



Ervan Efendi
NPM : 2113020006

HALAMAN PERSEMBAHAN

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. Seluruh dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan pelajaran berharga, baik dalam ranah akademik maupun kehidupan sehari-hari.
4. Teman-teman seperjuangan di kampus, yang menjadi tempat berbagi suka dan duka, serta saling menyemangati selama menjalani masa perkuliahan hingga tahap akhir ini.
5. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah menjadi tempat saya tumbuh, belajar, dan mengembangkan diri selama masa perkuliahan.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga dedikasi ini dapat menjadi penghormatan atas semua dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah diberikan.

HALAMAN MOTTO

"Sura Dira Jayaningrat Lebung Dening Pangastuti (segala sifat keras hati, picik, angkara murka, hanya bisa dikalahkan dengan kebijaksanaan, kelembutan, dan kesabaran.)"

— **Ronggowarsito**

RINGKASAN

Ervan Efendi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kapten Tim U-15 pada SSB Triple's Kediri, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: — Pemilihan Kapten Tim, Sepak Bola U-15, Sistem Pendukung Keputusan, *Weighted Product* (WP).

Proses pemilihan kapten tim U-15 di SSB Triple's Kediri masih dilakukan secara manual sehingga berpotensi menimbulkan subjektivitas dan kurang efisien dalam pengambilan keputusan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan kapten tim U-15 berbasis web dengan menerapkan metode *Weighted Product* (WP).

Sistem ini menggunakan enam kriteria penilaian, yaitu pengalaman bermain, penguasaan skill, kondisi fisik, mental dan kepemimpinan, catatan kartu kuning, serta catatan kartu merah. Penentuan bobot kriteria dilakukan menggunakan metode *Rank Order Centroid* (ROC), sedangkan perhitungan nilai preferensi alternatif dilakukan dengan metode *Weighted Product* melalui proses normalisasi dan perangkingan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mengolah data pemain secara terstruktur dan menghasilkan peringkat kandidat kapten tim berdasarkan nilai preferensi tertinggi. Dengan demikian, sistem pendukung keputusan yang dibangun dapat membantu pelatih dalam menentukan kapten tim secara objektif, efektif, dan berbasis data.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjat kan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulus nya 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. Ratih Kumalasari N S.ST., M.Kom, dan Ahmad Bagus Setiawan, ST, M.M, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dan mengarahkan kami selama mengerjakan proposal.
5. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Kediri, 19 Januari 2026



Ervan Efendi
NPM:2113020006

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Teori dan Penelitian Terdahulu	6
1. Landasan Teori	6
2. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Berfikir.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	17

A.	Desain Penelitian	17
B.	Instrumen penelitian	18
1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	18
2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	18
3.	Dataset	19
C.	Tempat dan jadwal penelitian.....	19
1.	Tempat Penelitian	19
2.	Jadwal Penelitian	20
D.	Objek Penelitian/Subjek Penelitian	21
1.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.	Objek Penelitian	22
3.	Subjek Penelitian	22
E.	Prosedur Penelitian	23
1.	Studi Pustaka	23
2.	Observasi	23
3.	Pengumpulan Data.....	23
4.	Perancangan Sistem.....	24
5.	Implementasi Sistem	24
6.	Evaluasi Sistem	24
7.	Penyusunan Laporan	24
F.	Teknik Analisis Data	24
1.	Desain Sistem	24
2.	Simulasi Proses Penyelesaian Masalah	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
A.	Hasil Penelitian.....	52

1. Implementasi Desain Sistem	52
2. Pengujian Fungsional	59
3. Pengujian Non Fungsional	61
4. Pengujian Akurasi dan Validasi	63
A. B. Pembahasan	66
1. Analisis Hasil Fungsional dan Non Fungsional	66
2. Keunggulan Sistem Berdasarkan Uji Implementasi	67
3. Beberapa keunggulan sistem berdasarkan implementasi antara lain.....	69
4. Umpan Balik Pengguna.....	69
5. Kesimpulan Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Dataset.....	19
Tabel 3. 2 Tahap Penelitian	20
Tabel 3. 3 Form User.....	28
Tabel 3. 4 Tabel Database Pelatih	29
Tabel 3. 5 Tabel Siswa SSB	29
Tabel 3. 6 Tabel Nilai Kriteria	30
Tabel 3. 7 Tabel Spk.....	31
Tabel 3. 8 Hasil Perangkingan.....	32
Tabel 3. 9 Pengalaman Bermain.....	37
Tabel 3. 10 Penguasaan Skill	39
Tabel 3. 11 Kondisi Fisik.....	40
Tabel 3. 12 Mental dan Kepemimpinan	40
Tabel 3. 13 Catatan Kartu Kuning.....	42
Tabel 3. 14 Catatan Kartu Merah	42
Tabel 3. 15 Pembobotan Atribut	44
Tabel 3. 16 Hasil Bobot Rank Order Centroid (ROC)	46
Tabel 3. 17 Penentuan Kriteria dan Bobot.....	47
Tabel 3. 18 Data Alternatif Pemain.....	47
Tabel 3. 19 Hasil Nilai S dari nilai V (normalisasi)	48
Tabel 3. 20 Hasil Akhir Perankingan	49
Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional	60
Tabel 4. 2 Pengujian Non Fungsional	62
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian.....	64
Tabel 4. 4 Data Sampel	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	14
Gambar 3. 1 Use-Case diagram.....	25
Gambar 3. 2 Sequence Diagram.....	26
Gambar 3. 3 Activity Diagram	27
Gambar 3. 4 Class Diagram.....	28
Gambar 3. 5 Tampilan Utama Pada Halaman Siswa SSB	33
Gambar 3. 6 Halaman Hasil Seleksi.....	34
Gambar 3. 7 Halaman Login	34
Gambar 3. 8 Halaman Utama Pelatih	35
Gambar 3. 9 Halaman Input Data siswa SSB.....	35
Gambar 3. 10 Halaman Data Siswa SSB.....	36
Gambar 3. 11 Halaman Hasil Seleksi.....	36
Gambar 3. 12 Halaman Detail Seleksi	37
Gambar 4. 1 Login.....	52
Gambar 4. 2 Registrasi	53
Gambar 4. 3 Halaman Admin.....	53
Gambar 4. 4 Data SPK Siswa.....	54
Gambar 4. 5 Modul Bobot Kriteria	55
Gambar 4. 6 Modul Data Pelatih.....	55
Gambar 4. 7 Modul Data Pemain	56
Gambar 4. 8 Hasil Perhitungan Weighted Product	57
Gambar 4. 9 Tampilan User Page.....	57
Gambar 4. 10 Hasil Perangkingan.....	58

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam berkembangnya waktu saat ini, tren sepakbola sangat populer khususnya di negara Indonesia dari dulu hingga saat ini. Permainan sepakbola itu sendiri terdiri dari 2 regu yang saling berlawanan, per-regu terdiri atas 11 pemain dan terdapat 3-4 pemain cadangan yang dimana untuk pengganti pemain yang mengalami cedera, performa menurun, bahkan terkena kartu kuning yang posisinya krusial. Di dalam permainan sepakbola itu sendiri bertujuan untuk mencetak goal ke gawang lawan dan mempertahankan skor tersebut hingga menit akhir. Sekolah Sepak Bola (SSB) Triple's Bapak Sony Sandra, di bawah naungan dari Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI), club sepakbola Triple's saat ini sedang menjalani laga di piala soeratin. (Richardo et al., 2019)

Bermain 11 orang yang tentunya sangat sulit bagi pelatih mempercayai seseorang pemain yang dimana salah satu pemain yang terpilih akan menjadi kapten tim yang berfungsi untuk memimpin rekan-rekan di lapangan serta menjaga performa terbaik di tim itu sendiri. Penentuan kapten tim dapat di pilih oleh pelatih itu sendiri melalui *track record* yang dimiliki pada pemain itu sendiri. *Track record* dapat dilihat dari karakteristik mereka bermain pada musim lalu, seseorang pelatih harus punya data- data penting kepada anak asuhnya, untuk memilih siapa bakal jadi kandidat calon kapten baru di klub tersebut, namun dalam menentukan kapten tim harus bersifat obyektif sesuai dengan statistik dan karakter pemain itu sendiri. Proses pemilihan kapten tim secara manual masih menjadi tantangan bagi pelatih karena sulitnya menentukan kandidat kapten tim secara objektif. (Febrina et al., 2019)

Kapten tim sering diidentikkan sebagai simbol dalam sebuah tim, dan perannya sangat dibutuhkan. Bagi sebagian orang, tugas seorang kapten mungkin hanya memimpin rekan-rekannya ketika memasuki lapangan, namun sebenarnya, tugas utama seorang kapten adalah sebagai penyambung

antara pelatih dan pemain, baik dari sisi taktik maupun psikologis. Seorang kapten juga memiliki hak lebih untuk berbicara atau mengajukan protes kepada wasit, tetapi masih dalam batas yang wajar. Yang paling penting, seorang kapten diharapkan dapat berpengaruh terhadap performa tim karena perannya yang krusial. Dalam sepak bola, kapten tim berfungsi sebagai pemimpin yang mampu memberikan motivasi dan instruksi kepada pemain lainnya, serta memiliki jiwa kepemimpinan yang baik. Kapten juga harus memahami taktik permainan dan dapat berkomunikasi dengan baik dengan tim. Menjadi seorang kapten tidaklah mudah, karena selain sifat-sifat yang telah disebutkan, seorang kapten juga harus mampu bertanggung jawab penuh. Oleh karena itu, pelatih sering merasa bingung dalam menentukan siapa yang layak menjadi kapten tim dalam permainan sepak bola.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini tentunya penentuan seseorang menjadi kapten tim seharusnya lebih mudah dengan dibuatnya sistem untuk pemilihan kapten tim dengan kombinasi metode *Weighted Product (WP)*, dengan harapan sistem ini dapat menentukan seseorang yang layak menjadi kapten tim sesuai data yang di peroleh dari pelatih, ada beberapa atribut yang akan di gunakan pada peneliti diantaranya pengalaman, penguasaan *skill*, fisik, mental dan kepemimpinan, catatan kartu kuning, catatan Kartu Merah. Setiap atribut mempunyai bobot yang menggambarkan seberapa penting skala tertentu. Pembobotan dan pemberian peringkat ini diharapkan dapat diperoleh alternatif terbaik. Dengan adanya sebuah sistem pendukung keputusan dalam menentukan pemilihan kapten tim di ssb triple's U-15 dengan menggunakan metode *Weighted Product (WP)*. Dengan metode perangkingan tersebut, diharapkan sistem dapat membantu pelatih dalam menentukan kapten tim dengan efektif, adil dan efisien.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemilihan kapten tim U-15 di SSB Triple's Kediri masih dilakukan secara manual sehingga cenderung bergantung pada subjektivitas pelatih.
2. Belum tersedia sistem pendukung keputusan yang mampu membantu pelatih dalam menentukan kapten tim secara objektif dan terstruktur.
3. Kriteria penilaian seperti pengalaman bermain, penguasaan skill, kondisi fisik, mental dan kepemimpinan, serta catatan kartu kuning dan kartu merah belum dikelola dalam suatu sistem penilaian terintegrasi.
4. Proses evaluasi dan perbandingan pemain membutuhkan waktu yang cukup lama karena belum menggunakan metode perhitungan yang terstandarisasi.
5. Belum diterapkannya metode pengambilan keputusan berbasis perhitungan matematis yang dapat menghasilkan peringkat pemain secara objektif sebagai dasar penentuan kapten tim.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, berikut adalah rumusan masalah yang diidentifikasi:

1. Bagaimana menentukan kriteria seorang kapten tim pada SSB Triple's Kediri?
2. Bagaimana membangun aplikasi sistem pendukung Keputusan berbasis web menggunakan *Weighted Product (WP)*?

D. Batasan Masalah

Dalam masalah ini, terdapat poin-poin penting Batasan masalah yang memberikan Gambaran yang jelas dan tidak ada pelebaran inti masalah tersebut:

1. Fokus pada penelitian pemilihan kapten tim di SSB Triple's U-15 Kediri, pemain dikategori usia lain tidak akan diperhitungkan dalam pemilihan kapten tim.

2. Menggunakan atribut yang telah ditentukan, yaitu pengalaman, penguasaan *skill*, fisik, mental dan kepemimpinan, dan catatan pada kartu kuning serta catatan kartu merah.
3. Sistem yang dibuat akan berbasis web dan menggunakan metode *weighted Product (WP)*.
4. Menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*.
5. Menggunakan tools *visual studio code*.
6. Basis data yang digunakan *MySQL*.
7. Framework yang di gunakan *Bootstrap*.
8. Laragon untuk menjalankan server web data base.
9. Metode *weighted Product (WP)*.
10. Admin/Pelatih: Bertugas memasukkan data pemain, memberi bobot kriteria, dan melihat hasil perangkingan.
11. Validator: Berperan memverifikasi hasil akhir atau memberi validasi atas hasil yang direkomendasikan oleh sistem sebelum diumumkan.
12. Pemain/Publik Internal: Hanya dapat mengakses hasil seleksi tanpa bisa mengubah data. Misalnya untuk melihat peringkat atau status kapten terpilih.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membangun system aplikasi berbasis web dengan menggunakan metode *weighted product (WP)*, yang dapat digunakan pelatih untuk menentukan pemilihan kapten tim.
2. Mengidentifikasi dan menetapkan kriteria yang paling relevan dan objektif untuk pemilihan kapten tim pada SSB Triple's U-15 Kediri, berdasarkan dari atribut pengalaman, penguasaan *skill*, fisik, mental dan kepemimpinan serta catatan pada kartu kuning dan kartu merah.

3. Memberikan rekomendasi kepada pelatih mengenai kandidat kapten tim berdasarkan analisis data yang diperoleh dari system, guna kapten tim yang terpilih benar-benar yang diharapkan kepada pelatih.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yang di buat oleh penulis tentunya berbagai macam manfaat salah satunya adalah bisa bermanfaat buat pelatih, pemain dan buat club, berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian yang dibuat:

1. Bagi Pelatih

- a) Membantu pelatih dalam proses penentuan kepten tim secara cepat, praktis dan efisien daalam system berbasis web.
- b) Mengurangi subjektifitas dan kecenderungan dalam pemilihan kapten tim, Keputusan yang dapat diambil lebih objektif dan berdasarkan data yang valid.

2. Bagi Pemain

- a) Dengan adanya system pendukung Keputusan diharapkan dapat menjamin bahwa proses pemilihan kapten tim dilakukan dengan adil dan transparan. Sehingga pemain yang terpilih benar-benar layak berdasarkan kriteria yang didapat.
- b) Dapat meningkatkan motivasi terhadap pemain dilapangan, karena mereka tahu bahwa kinerja mereka akan dinilai secara objektif.

3. Bagi Club

- a) Dengan adanya pemilihan kapten tim berbasis web tersebut, diharapkan dapat meningkatkan performa dan kesolidan tim secara keseluruhan

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, D. S. A. D. S. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Pada Ariadikusumah Cup Menggunakan Metode Topsis. *Seminar Nasional CORIS 2022*.
- Febrina, D., Mesran, M., & Simarmata, J. (2019). Penerapan Promethee II Untuk Pemilihan Kapten Tim Sepak Bola. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Fitria, M. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(1), 12–16.
- Giap, Y. C., Krishna, R., & Purbaratri, W. (2022). Sistem pendukung keputusan penerimaan Pemain Futsal dengan Menggunakan metode topsis (Studi Kasus: Tim Futsal Bhineka FC). *TopUp Perbanas*, 1(1).
- Handoko, D. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kapten Tim Futsal Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 1(2), 77–86.
- Hartati, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. *SISKOMTI (Sistem Informasi Komputer Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 37–48.
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1).
- Mandarani, P., Ramadhan, H. L., Yulianti, E., & Syahrani, A. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Penulis Terbaik Menggunakan Metode Rank Order Centroid (ROC) dan Evaluation based on Distance from Average Solution (EDAS). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 686–694.
- Nurjannah, N., Arifin, Z., & Khairina, D. M. (2015). Sistem pendukung keputusan pembelian sepeda motor dengan metode weighted product. *J. Inform. Mulawarman*, 10(2), 2–6.
- Perwira, Y. (2019). cStudi Kasus di PT. Asia Raya Foundry): Penentuan Peringkat Pelanggan Terbaik dengan Metode Weighted Product (Studi Kasus di PT. Asia Raya Foundry). *Jurnal Mantik*, 3(1), 138–147.
- Ramdani, H., Witanti, W., & Hadiana, A. I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kapten Tim Sepak Bola Menggunakan Metode Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution (Studi Kasus Ukm Sepak Bola Unjani Fc). *Prosiding Seminar Nasional Informatika Bela Negara*, 2, 127–131.

- Richardo, I., Yahya, A., & Rozi, A. F. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Pada Tim Basket Menggunakan Metode Weighted Product (WP). *Jurnal Teknologi Informasi*, 3.
- Safitri, D. A. N., Halilintar, R., & Wahyuniar, L. S. (2021). Sistem rekomendasi skincare menggunakan metode Content-Based Filtering dan algoritma apriori. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 5(2), 242–248.
- Sarwandi, L. T. S., Hasibuan, N. A., Sudipa, I. G. I., Syahrizal, M., Alwendi, M., Muqimuddin, B. D. M., Ginanta, N. L. W. S. R., & Israwan, L. M. F. (2023). *Sistem pendukung keputusan*. Graha Mitra Edukasi.
- Tampilan Implementasi Metode Naive Bayes-Certainty Factor Untuk Identifikasi Cedera Pada Pemain Futsal*. (n.d.).
- Yahya, I. R. A., & Rozi, A. F. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Pada Tim Basket Menggunakan Metode Weighted Product (WP). *Respati*, 14(3).