

Sistem Seleksi Atlet Sepak Takraw Krawnjang

By Angga Wibisono, Rini Indriati, Erna Daniati

Sistem Seleksi Atlet Sepak Takraw Krawnjang

8

Abstrak Sepak takraw merupakan olahraga permainan asli dari Indonesia. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang berhadapan, setiap regu terdiri dari tiga orang pemain yang dipisahkan oleh jaring (net), dalam setiap regu tersebut terdiri dari seorang tekong, apit kanan, dan apit kiri. Sepak takraw krawnjang berasal dari “Takraw dan keranjang” menggunakan alternatif tiang kayu dan dua keranjang yang berlubang bola yang digunakan bisa bola rotan atau bola yang dimodifikasi. Permainan sepak takraw krawnjang ini bisa dimainkan di dalam maupun diluar gedung (*out* atau *in door*). Dalam olahraga tersebut masih sulit untuk seleksi antar pemain dalam satu regu. Oleh karena itu, dalam pembentukan atlet sepak takraw krawnjang yang maksimal dan juga seleksi atlet, sehingga diperlukan suatu sistem sebagai alat bantu menentukan cara pemilihan atlet sepak takraw krawnjang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan atlet sepak takraw krawnjang menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*). Metode ini dipilih karena dapat menentukan nilai bobot untuk setiap atribut kemudian dilanjutkan penjumlahan terbobot dari 20 ting pada setiap alternatif sepak sila, sepak kura, sepak badeg, sepak paha, sepak dada, dan sundulan pada semua atribut membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan, dalam hal ini alternatif yang dimaksud adalah pemain yang paling unggul di antara pemain yang lainnya berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan. Dari persamaan perhitungan menggunakan web dan *Microsoft Excel* memperoleh hasil 5 alternatif yang paling unggul keluar menjadi alternatif terbaik. Hasil nilai terbaik dari perhitungan metode SAW merupakan alternatif dari penilaian bagi atlet yang terpilih sebagai pemain terbaik. Aplikasi sistem pendukung keputusan dengan metode SAW dapat membantu seleksi atlet untuk menentukan 12 main terbaik berdasarkan kriteria yang diinginkan. Dari penelitian yang didapat dapat disimpulkan bahwa dari sistem pendukung keputusan menggunakan metode SAW dapat membantu dalam memutuskan atlet sepak takraw krawnjang terbaik.

Kata Kunci — sepak takraw, SAW (*Simple Additive Weighting*), Sistem seleksi

1. PENDAHULUAN

8

Sepak takraw merupakan olahraga permainan asli dari Indonesia. Awal mulanya permainan ini dikenal dengan istilah sepakrag [16]. Sepaktakraw dimainkan di atas lapangan yang datar berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang berhadapan, setiap regu terdiri dari tiga orang pemain yang dipisahkan oleh jaring (net), dalam setiap regu tersebut terdiri dari seorang tekong, apit kanan, dan apit kiri.

Sepak takraw krawnjang berasal dari “Takraw dan keranjang” menggunakan alternatif tiang kayu dan dua keranjang yang berlubang, dipasang dengan ketinggian yang maksimal 2,3 meter. Keranjang yang berlubang digunakan media untuk memasukkan bola seperti halnya bermain bola basket, perbedaan kalau sepak takraw krawnjang menggunakan kaki ketika memasukkan bola kedalam keranjang tersebut. Untuk bola yang digunakan bisa bola rotan atau bola yang dimodifikasi. Permainan sepak takraw krawnjang ini bisa dimainkan di dalam maupun diluar gedung (*out* atau *in door*). Filosofi krawnjang olahraga yang dipertandingkan dengan melibatkan kaki yaitu sepak takraw atau i’ol atau keterampilan jungling dengan sejenis permainan bola basket atau korf ball (bola keranjang).

Metode *simple additive weight* merupakan solusi yang digunakan pada penelitian [14] [1] Frieyadi dalam penelitian Pengolahan data dapat membantu memfasilitasi pengawas dan departemen sumber daya manusia untuk mengambil keputusan yang berkaitan

dengan promosi karyawan. Perhitungan menggunakan *Simple Additive weight*

Dalam pemilihan atlet sepak takraw selama ini masih menggunakan cara seleksi berdasarkan minat dan bakat. Belum ada sistem yang membantu dalam pengujian beberapa kriteria yang terkait dengan sepak takraw. Sistem manual yang membantu dengan cara tes konvensional atlet dengan pengukuran nilai kriteria sepak takraw [10]. [2] Harold Situmorang dalam penelitian metode ini dipilih karena mampu menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif, dalam pemilihan calon peserta olimpiade sains berdasarkan kriteria yang ditentukan. Dengan adanya metode *Simple Additive Weight*. [3] Hasbians Noor, Fitriyati [5] dalam penelitian proses seleksi atlet sepak takraw Hasil akhir dari penelitian ini bahwa aplikasi yang sudah dibangun sudah sesuai dengan tujuan yaitu dapat membantu dalam proses penyeleksian pemain sepak takraw Kabupaten Banjar. [4] Ni Putu Dwi Sucita Dartini, Agus Aan Jiwa Permana, Kadek Wirahyuni, untuk menurunkan tingkat subyektifitas dalam proses penilaian untuk permasalahan semiterstruktur. SPK digunakan sebagai simulasi yang akan digunakan untuk mahasiswa jurusan pendidikan jasmani pada Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Undiksha untuk mengetahui apakah mereka layak untuk lolos dalam seleksi Porprov. [5] Agum Gumelar, memasukkan data dan data keluaran dari sistem. Dengan adanya sistem ini dapat menghitung data dan memproses data yang dimasukkan untuk menentukan pemilihan handphone yang sesuai dengan pilihan handphone yang sudah

ditentukan oleh pengguna.[6] Erna Daniati, Pemilihan Tempat Kost diharapkan bias membantu menyelesaikan masalah alternatif tempat tinggal. Metode SAW, metode *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Sistem seleksi Atlet Sepak Takraw” yang menggunakan metode SAW.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pemilihan Metode

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode (SAW) *Simple Additive Weighting* dalam buku [4] metode sering juga di kenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Pada metode SAW terdapat dua atribut, seperti kriteria keuntungan (benefit) dan kriteria biaya (cost). Kedua kriteria tersebut merupakan dasar dalam pemilihan kriteria ketika mengambil keputusan

Berikut rumus dari metode *Simple Additive Weighting* (SAW):

$$rij = \frac{x_{ij}}{\max x_{ij}} \text{ jika } j \text{ adalah atribut keuntungan}$$

$$(benefit). \frac{1}{\max x_{ij}} \text{ adalah atribut biaya (cost).}$$

$$rij = \text{Rating kinerja ternormalisasi}$$

Maximum= Nilai maksimum dari setiap baris dan kolom

Minimum= Nilai minimum dari setiap baris dan kolom

x_{ij} = Baris dan kolom dari matriks

Dimana rij adalah rating kinerja ternormalisasi dari Alternatif A_i pada atribut

c_j ; $i = 1, 2, \dots, m$ dan $j = 1, 2, \dots, n$. Nilai preferensi untuk setiap alternatif (v_i) diberikan sebagai:

$$v_i = \sum_{j=1}^n W_j r_{ij}$$

v_i = Nilai akhir dari alternatif

w_i = Bobot yang telah ditentukan

rij = Normalisasi matriks

Hasil perhitungan nilai v_i yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif A_i merupakan alternatif terbaik.

Ada beberapa langkah dalam penyelesaian metode SAW, sebagai berikut :

- Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria.
- Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria (c_i), kemudian melakukan normalisasi matriks

berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga diperoleh matriks ternormalisasi R.

- Hasil akhir diperoleh dari proses perankingan yaitu penjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi R dengan vektor bobot sehingga diperoleh nilai terbesar yang dipilih sebagai alternatif terbaik (A_i) sebagai solusi.
- Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan

2.3 Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen[1]. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan datang ke Universitas Nusantara PGRI Kediri di Kampus IV dan mengamati bagaimana atlet sepak takraw krawnjang berlatih skill dan teknik bermain.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pelatih (Abdian Asgi Sukmana, S.Pd., M.Or) yang melatih skill dan memberikan materi tentang sepak takraw krawnjang, topik wawancara seputar teknik dasar dan skill, kendala yang dihadapi dalam hal seleksi atlet sepak takraw krawnjang menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.

3. Studi Pustaka

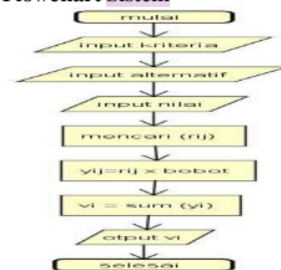
Menggal informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian seperti buku-buku, jurnal, prosiding, e-jurnal, e-book, dan internet.

4. Dokumentasi

Penulis mengumpulkan file-file dan data untuk dokumentasi yang akan digunakan sebagai sampel di penelitian ini seperti: data atlet.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Desain Flowchart Sistem



Gambar 3.1 Flowchart Sistem

Pada gambar desain flowchart sistem menunjukkan bagaimana proses pengelolaan data

yaitu dimulai dengan memasukkan data kriteria, memasukkan bobot kriteria, memasukkan alternatif kemudian sistem akan melakukan perhitungan dengan menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*), setelah semua data berhasil dihitung sistem akan menampilkan terbaik dari semua alternatif.

3.2 Manual Pengerjaan Microsoft Excel

Perhitungan dalam seleksi atlet sepak takraw krawnjang ini menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Dalam penelitian ini terdapat 6 kriteria, simulasi perhitungan dengan menggunakan *Microsoft Excel* hingga menghasilkan rekomendasi keputusan alternatif terbaik.

no	kategori
1	sepak sila
2	sepak kura
3	sepak badeg
4	sepak paha
5	sepak dada
6	sundulan

Tabel 3.2.1 kriteria

Data kriteria pada tabel 3.2.1 berisi nama kriteria. Terdapat ada 6 kategori (1)sepak sila , pasing bola yang menggunakan kaki bagian dalam seperti orang sila, (2)sepak kura, pasing bola menggunakan kaki bagian luar seperti orang mencungkit, (3)sepak badeg sepakan terhadap bola menggunakan kaki bagian luar atau bawah mata kaki, (4)sepak paha, sentuhan bola terhadap anggota tubuh, (5)sepak dada, teknik mendada atau sepak dada yang jarang digunakan dalam permainan, (6)sundulan, teknik sundul yang digunakan umpan bola atau sebagai hantaran bola masuk.

No	Kategori	bobot	Aribut
1	sepak sila	25	Benefit
2	sepak kura	20	Benefit
3	Sepak badeg	10	Benefit
4	sepak paha	20	Benefit
5	sepak dada	10	Benefit
6	Sundulan	15	Benefit

Tabel 3.2.2 bobot

Data kriteria pada tabel 3.2.2 berisi nama kriteria , kode kriteria, bobot Jenis kriteria terdiri dari benefit, yang artinya jika jenis kriteria benefit semakin besar nilainya semakin bagus.

	sepk sila	sepak kura	sepak badeg	sepak paha	sepak dada	Sun dulan
	25	20	10	20	10	15
	Max	Max	Max	Max	Max	Max
A1	0.8	1.0	0.4	0.6	0.8	0.5
A2	0.8	1.0	0.8	0.8	0.8	0.8
A3	0.8	1.0	0.6	0.4	0.8	1.0
A4	0.6	0.8	1.0	1.0	0.8	1.0
A5	0.4	0.8	0.4	0.6	1.0	1.0
A6	1.0	0.8	0.6	0.8	0.8	0.8
A7	1.0	0.6	0.8	1.0	1.0	0.8
A8	1.0	0.6	0.4	0.6	0.8	0.8
A9	0.4	0.6	1.0	0.8	1.0	0.5
A10	0.4	0.6	0.4	0.4	0.8	0.5

Tabel 3.2.3 normalisai

Pada tabel 3.2.3 ini menjelaskan bahwa data yang telah diinputan dari kriteria, nilai, bobot dan juga alternatif selanjutnya dilakukan normalisasi dengan nilai dari alternatif dibagi dengan nilai yang tertinggi dari alternative yang lain..

sepak sila	sepak kura	sepak badeg	sepak paha	sepak dada	Sun dulan
25	20	10	20	10	15
Max	Max	Max	Max	Max	Max
20.0	20.0	4.0	12.0	8.0	7.5
20.0	20.0	8.0	16.0	8.0	11.3
20.0	20.0	6.0	8.0	8.0	15.0
15.0	16.0	10.0	20.0	8.0	15.0
10.0	16.0	4.0	12.0	10.0	15.0
25.0	16.0	6.0	16.0	8.0	11.3
25.0	12.0	8.0	20.0	10.0	11.3
25.0	12.0	4.0	12.0	8.0	11.3
10.0	12.0	10.0	16.0	10.0	7.5
10.0	12.0	4.0	8.0	8.0	7.5

Tabel 3.2.4 normalisasi terbobot

Pada tabel 3.2.4 Selanjutnya mencari normalisasi terbobot dari setiap alternatif dengan

memasukkan nilai hasil yang didapat dari normalisasi sebelumnya dikali dengan nilai bobot yang sudah ditentukan dari setiap kriteria.

se ak sila	sep ak kur a	sep ak bad eg	sep ak pah a	sep ak dad a	sundu lan	NIL AI
18.5	20	10	20	10	15	
Max	Max	Max	Max	Max	Max	
20.0	20.0	4.0	12.0	8.0	7.5	71.50
20.0	20.0	8.0	16.0	8.0	11.3	83.25
20.0	20.0	6.0	8.0	8.0	15.0	77.00
15.0	16.0	10.0	20.0	8.0	15.0	84.00
10.0	16.0	4.0	12.0	10.0	15.0	67.00
25.0	16.0	6.0	16.0	8.0	11.3	82.25
25.0	12.0	8.0	20.0	10.0	11.3	86.25
25.0	12.0	4.0	12.0	8.0	11.3	72.25
10.0	12.0	10.0	16.0	10.0	7.5	65.50
10.0	12.0	4.0	8.0	8.0	7.5	49.50

Tabel r 3.2.5 nilai total

Tabel 3.2.5 menampilkan nilai total dari masing-masing alternatif dijumlah dari masing-masing nilai yang didapat dari masing-masing kriteria.

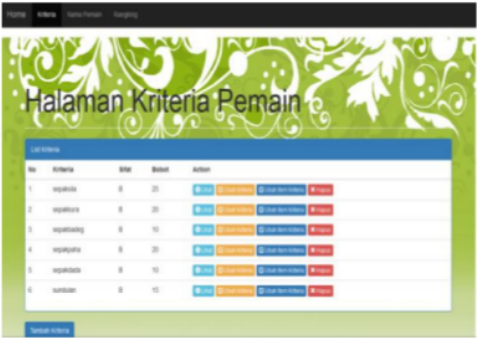
se pa k sil a	se pa k ku ra	se pa k ba de g	se pa k pa ha	se pa k da da	Su n du la n	NI LA I	RAN GKIN G
25	20	10	20	10	15		
Max	Max	Max	Max	Max	Max		
20.0	20.0	4.0	12.0	8.0	7.5	71.50	7

20.0	20.0	8.0	16.0	8.0	11.3	83.25	3
20.0	20.0	6.0	8.0	8.0	15.0	77.00	5
15.0	16.0	10.0	20.0	8.0	15.0	84.00	2
10.0	16.0	4.0	12.0	10.0	15.0	67.00	8
25.0	16.0	6.0	16.0	8.0	11.3	82.25	4
25.0	12.0	8.0	20.0	10.0	11.3	86.25	1
25.0	12.0	4.0	12.0	8.0	11.3	72.25	6
10.0	12.0	10.0	16.0	10.0	7.5	65.50	9
10.0	12.0	4.0	8.0	8.0	7.5	49.50	10

Tabel 3.2.6 perangkingan

Tabel 3.2.6 perangkingan menampilkan rangking yang ditmpilkan dari hasil penjumlahan nilai total keseluruhan dengan dicari nilai yang paling tertinggi.

3.3 Perhitungan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan.



Gambar 3.3.1 halaman kriteria

Pada gambar 3.3.1 halaman kriteria berisi kolom kriteria menampilkan seluruh kriteria yang telah ditentukan, sifat berisi sifat cost/benefit dari setiap kriteria, bobot berisi nilai bobot yang telah ditentukan dari setiap kriteria, action berfungsi untuk menampilkan detail dari (kriteria, sifat, dan bobot), ubah kriteria berfungsi untuk merubah (kriteria, sifat, dan bobot), ubah item kriteria berfungsi merubah nilai dari kriteria yang sudah di tentukan, hapus berfungsi menghapus kriteria, dan tambah kriteria berfungsi menambahkan kriteria.

Gambar 3.3.2 Tambah kriteria

Pada gambar 3.3.2 tambah kriteria menambahkan kriteria , sifat kriteria (cost/benefit) , memasukkan bobot kriteria, memasukkan item kriteria yang sudah ditentukan.

Gambar 3.3.3 halaman alternatif

Pada gambar 3.3.3 halaman alternative berisi nama alternative , ubah alternative berfungsi merubah nama alternatif dan juga merubah nilai kriteria dari setiap alternatif, hapus alternative berfungsi untuk menghapus data alternatif, dan tambah alternative berfungsi untuk menambahkan nama alternatif dan menentukan nilai kriteria yang sudah ditentukan.

Gambar 3.3.4 halaman tambah pemain

Pada Gambar 3.3.4 tambah alternative berfungsi untuk menambahkan nama alternatif dan menentukan nilai kriteria yang sudah ditentukan, save berfungsi untuk menyimpan data alternatif, dan batal untuk membatalkan penyimpanan data alternatif.

No	Nama Pemain	setelah	setelahnya	setelahnya	setelahnya	setelahnya	setelahnya
1	A1	4.00	5.00	2.00	5.00	4.00	2.00
2	A2	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	5.00
3	A3	4.00	5.00	5.00	2.00	4.00	4.00
4	A4	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00
5	A5	2.00	4.00	2.00	5.00	5.00	4.00
6	A6	5.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00
7	A7	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00
8	A8	5.00	5.00	2.00	5.00	4.00	5.00
9	A9	2.00	5.00	5.00	4.00	5.00	2.00
10	A10	2.00	5.00	2.00	2.00	4.00	2.00

Gambar 3.3.5 tampilan nilai awal

Pada gambar 3.3.5 menampilkan nilai awal , hasil dari perangkingan yang telag didapat peneliti dan selanjutnya di inputkan melalui aplikasi sistem pendukung keputusan.

No	Nama Pemain	setelah	setelahnya	setelahnya	setelahnya	setelahnya	setelahnya
1	A1	0.00	1.00	0.40	0.00	0.00	0.50
2	A2	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.75
3	A3	0.00	1.00	0.00	0.40	0.00	1.00
4	A4	0.00	0.00	1.00	1.00	0.00	1.00
5	A5	0.40	0.00	0.40	0.00	1.00	1.00
6	A6	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.75
7	A7	1.00	0.00	0.00	1.00	1.00	0.75
8	A8	1.00	0.00	0.40	0.00	0.00	0.75
9	A9	0.40	0.00	1.00	0.00	1.00	0.50
10	A10	0.40	0.00	0.40	0.40	0.00	0.50

Gambar 3.3.6 tampilan hasil cost/benefit

Pada gambar 3.3.6 menampilkan bahwa data yang telah diinputan dari kriteria, nilai, bobot dan juga alternatif selanjutnya dilakukan normalisasi dengan nilai dari alternatif dibagi dengan nilai yang tertinggi dari alternative yang lain.

No	Nama Pemain	sepatu	sepatu	sepatu	sepatu	sepatu	sepatu
1	A1	20.00	20.00	4.00	12.00	0.00	7.50
2	A2	20.00	20.00	0.00	16.00	0.00	11.25
3	A3	20.00	20.00	0.00	0.00	0.00	10.00
4	A4	10.00	10.00	10.00	20.00	0.00	15.00
5	A5	10.00	10.00	4.00	12.00	10.00	10.00
6	A6	20.00	10.00	0.00	16.00	0.00	11.25
7	A7	20.00	12.00	0.00	20.00	10.00	11.25
8	A8	20.00	12.00	4.00	12.00	0.00	11.25
9	A9	10.00	12.00	10.00	16.00	10.00	7.50
10	A10	10.00	12.00	4.00	0.00	0.00	7.50

Gambar 3.3.7 tampilan hasil pembobotan

menampilkan normalisasi terbobot dari setiap alternatif dengan memasukkan nilai hasil yang didapat dari normalisasi sebelumnya dikali dengan nilai bobot yang sudah di tentukan dari setiap kriteria.

No	Nama Pemain	sepatu	sepatu	sepatu	sepatu	sepatu	sepatu	Total	Ranking
1	A1	20.00	20.00	4.00	12.00	0.00	7.50	71.50	7
2	A2	20.00	20.00	0.00	16.00	0.00	11.25	60.25	3
3	A3	20.00	20.00	0.00	0.00	0.00	10.00	70.00	5
4	A4	10.00	10.00	10.00	20.00	0.00	15.00	64.00	2
5	A5	10.00	10.00	4.00	12.00	10.00	10.00	67.00	6
6	A6	20.00	10.00	0.00	16.00	0.00	11.25	62.25	4
7	A7	20.00	12.00	0.00	20.00	10.00	11.25	84.25	1
8	A8	20.00	12.00	4.00	12.00	0.00	11.25	72.25	8
9	A9	10.00	12.00	10.00	16.00	10.00	7.50	65.50	9
10	A10	10.00	12.00	4.00	0.00	0.00	7.50	43.50	10

Gambar 3.3.8 tampilan total nilai

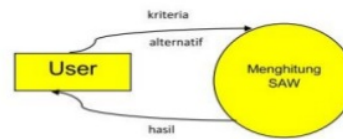
Pada gambar 3.3.8 Selanjutnya penjumlahan nilai total dari masing-masing alternatif dijumlah dari masing-masing nilai yang didapat dari masing-masing kriteria.

Pemain yang Terpilih	Pemain yang Tidak Terpilih
A2 dengan nilai 60.25	A1 dengan nilai 71.50
A3 dengan nilai 70.00	A5 dengan nilai 67.00
A4 dengan nilai 64.00	A6 dengan nilai 62.25
A5 dengan nilai 67.00	A8 dengan nilai 72.25
A7 dengan nilai 84.25	A10 dengan nilai 43.50

Gambar 3.3.9 tampilan perbandingan

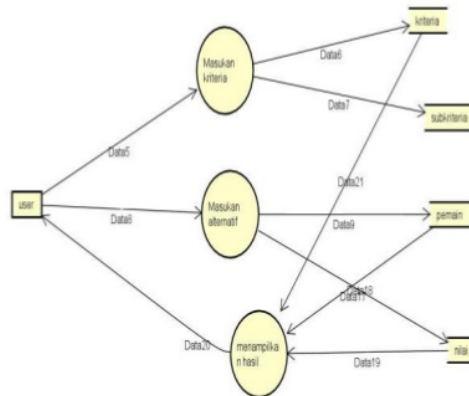
Gambar 3.3.9 tampilan perbandingan, yang ditampilkan dari hasil penjumlahan nilai total keseluruhan dengan dicari nilai yang paling tertinggi.

3.4 Desain Sistem DFD



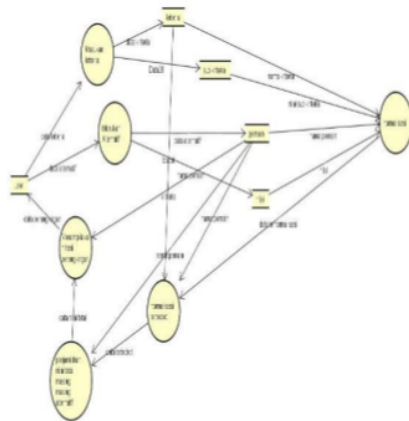
Gambar 3.4.9 DFD Level 0

Pada gambar 3.4.9, menunjukkan bahwa sistem sangat sekali digunakan terdapat satu user, proses, dan database, aliran data dimulai dari user memasukkan data melalui sistem ke database, kemudian sistem menghitung nilai yang ada didatabase ditampilkan ke user.



Gambar 3.4.10 DFD Level 1

Gambar 3.4.10 menunjukkan data kriteria dan sub kriteria yang dimasukkan oleh user disimpan pada tabel kriteria dan tabel sub kriteria, data pemain yang dimasukkan oleh user di simpan pada tabel pemain, yang terakhir sistem menghitung nilai masing-masing pemain berdasarkan data yang ada didalam tabel nilai.



Gambar 3.4.11 DFD Level 3

Selanjutnya mencari normalisasi terbobot dari setiap alternatif dengan memasukkan nilai hasil yang didapat dari normalisasi sebelumnya dikali dengan nilai bobot yang sudah di tentukan dari setiap kriteria.

Yang terakhir perangkian yang ditampilkan dari hasil penjumlahan nilai total keseluruhan dengan dicari nilai yang paling tertinggi.

3. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dihasilkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

2. Sistem seleksi yang digunakan mengacu pada kriteria yang telah diberikan oleh pakar sepak takraw.
3. Dari penelitian yang didapat dapat disimpulkan bahwa dari sistem pendukung keputusan menggunakan metode SAW dapat membantu dalam memutuskan atlet sepak takraw krawang terbaik

4. SARAN

1. Dari hasil penelitian ini hasil yang didapat dapat juga digunakan dalam seleksi atlet dalam bidang olahraga yang lain.

Sistem Seleksi Atlet Sepak Takraw Krawnjang

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.bsi.ac.id Internet	71 words — 2%
2	Nutriana Hidayati. "ANALISA PENERIMAAN DOSEN BARU DENGAN MENGGUNAKAN SAW (SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING)", Jurnal Transformatika, 2016 Crossref	66 words — 2%
3	www.scribd.com Internet	43 words — 1%
4	es.scribd.com Internet	36 words — 1%
5	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet	34 words — 1%
6	eprints.ums.ac.id Internet	32 words — 1%
7	masbudyono.com Internet	32 words — 1%
8	docplayer.info Internet	30 words — 1%
9	simki.unpkediri.ac.id Internet	29 words — 1%
10	www.stmik-time.ac.id Internet	26 words — 1%

11	inti-budidarma.com Internet	18 words — 1%
12	Susanti Pareda, Charles E. Mongi, Chriestie E.J.C. Montolalu. "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Teladan di PT Aneka Tambang (ANTAM) Tbk Unit Bisnis Pertambangan Buli Menggunakan Metode Simple Additive weight (SAW)", d'CARTESIAN, 2019 Crossref	18 words — 1%
13	repository.nusamandiri.ac.id Internet	18 words — 1%
14	ejournal.nusamandiri.ac.id Internet	17 words — 1%
15	ojs.stmikpringsewu.ac.id Internet	13 words — < 1%
16	sutrip.blogspot.com Internet	12 words — < 1%
17	media.neliti.com Internet	11 words — < 1%
18	www.mpsr.sk Internet	11 words — < 1%
19	jurnal.iainambon.ac.id Internet	10 words — < 1%
20	M. Safii. "Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa PPA Dan BBM Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)", Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika), 2017 Crossref	9 words — < 1%
21	doku.pub Internet	8 words — < 1%
22	pt.scribd.com Internet	

8 words — < 1%

23 jurnal.uns.ac.id
Internet

8 words — < 1%

24 Mukhtar Mukhtar, Munawir Munawir. "Aplikasi Decision Support System (DSS) dengan Metode Fuzzy Multiple Attribute Decission Making (FMADM) Studi Kasus : AMIK Indonesia Dan STMIK Indonesia", Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2018
Crossref

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF