

Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode Profile Matching untuk menentukan Starting Five pada PPLPD JATENG

BERNARDUS ADITYO W

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : bernardus.adit@yahoo.co.id

ABSTRAK

Basket adalah permainan bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan bola basket termasuk permainan yang kompleks akan gerakannya, artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur yang terkoordinasi secara rapi sehingga mampu memainkan bola dengan baik. Pada pelatihan pemain basket di PPLPD, terdapat beberapa hal yang dilakukan untuk menentukan pemain siap bertanding yaitu vertical jump, sprint, dan agility. Seluruh aktifitas tersebut dilakukan secara rutin dan masih dicatat secara manual pada suatu buku catatan, baik oleh pelatih maupun asisten pelatih. Permasalahan muncul ketika banyak pemain yang harus dipilih, sehingga sulit bagi pelatih untuk menentukan pemain mana yang pantas bermain dahulu dan pemain mana saja yang pantas masuk tim cadangan. Masalah lain yang muncul adalah ketika pelatih harus menentukan pemain mana yang harus diganti pada saat pertandingan sedang berlangsung dan pemain cadangan mana yang tepat untuk menggantikan pemain tersebut. Oleh sebab itu diperlukan suatu aplikasi pencatatan dan pendukung keputusan agar pelatih dapat mengevaluasi performa tim dan mengambil keputusan yang tepat sehingga bisa menerapkan strategi yang sesuai.

Kata Kunci : basket, sistem pendukung keputusan, agility, sprint, vertical jump, starting five

Decision Support Systems with Profile Matching Method for determining the PPLPD CENTRAL JAVA Starting Five

BERNARDUS ADITYO W

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : bernardus.adit@yahoo.co.id

ABSTRACT

Basket is one of ball game groups which consist of two team it has five person who join competition with each other to get poin by entered the ball into enemy basket. Playing basketball has a lot movement, it means the movement consist of element united in good coordination to play ball excellent. In learning basketball of PPLPD has some activity to confirm the player ready to play there are vertical jump, sprint, and agility. All activities are doing by continue and written by manual in the note book by the coach and assisten of coach. The problem when a lot of player must be selected, so it's difficult for coach to chosen the player to play first and the player who can join in project team. The other problem is the coach must chose the player who must change when competition happened and right project player to change with the first player. So it needs to written application and decission support to the coach can evaluated perform team and take right resolution it can take right strategy. Application which made this examination can count the player rank, so we know the best player. Beside that this application can give knowledge statistic of player from month to month. The method which used in the application is profile matching method. This profile matching can compare between good aspect with player aspect.

Keyword : basket, sistem pendukung keputusan, agility, sprint, vertical jump, starting five