

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI ATLET BASKET PADA PPLPD JATENG

TONDO KUSUMO

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang
URL : <http://dinus.ac.id/>
Email : 112200803205@mhs.dinus.ac.id*

ABSTRAK

Halaman Abstrak

Basket adalah permainan bola berkelompok. Terdiri atas dua tim beranggotakan lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan. Gerakannya terdiri dari gabungan unsur yang terkoordinasi secara rapi sehingga mampu memainkan bola dengan baik. Pada pelatihan basket di PPLPD, terdapat beberapa hal yang dilakukan untuk menentukan pemain siap bertanding yaitu vertical jump, sprint, dan agility. Aktifitas tersebut dilakukan secara rutin dan 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 yang harus diganti pada saat pertandingan sedang berlangsung dan pemain cadangan mana yang tepat untuk menggantikan pemain tersebut. Sebab itu diperlukan suatu aplikasi pendukung keputusan agar pelatih dapat mengevaluasi performa tim dan mengambil keputusan sehingga bisa menerapkan strategi yang sesuai. Aplikasi ini mampu memberikan statistik perkembangan pemain. Metode yang digunakan adalah metode profile matching, dimana metode profile matching ini membandingkan antara aspek terbaik, dengan aspek pemain yang ada.

Kata kunci : basket, sistem pendukung keputusan, agility, sprint, vertical jump

Kata Kunci : kelincahan, lari cepat, loncat vertical

**DECISION SUPPORT SYSTEM
BASKETBALL ATHLETE SELECTION IN CENTRAL JAVA PPLPD**

TONDO KUSUMO

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang
URL : <http://dinus.ac.id/>
Email : 112200803205@mhs.dinus.ac.id*

ABSTRACT

page Abstract

Basketball is a game of ball in groups. Consists of two teams of five people each compete to score points by inserting the ball into the opponent's basket. His movement is made up of a combination of elements that well coordinated so that they can play the ball well. In basketball training in PPLPD, there are a few things done to determine the players ready to play the vertical jump, sprint, and agility. The activities carried out regularly and recorded manually in a logbook, either by coach or assistant coach. Problems arise when a lot of players who should be selected, making it difficult for coaches to determine which players deserve to play first, and players who deserve to go anywhere reserve team. Another problem that arises is when the coach must determine that the player must be replaced when the game is in progress and where appropriate substitute to replace the player. It takes a decision applications support that coaches can evaluate the performance of the team and make a decision so that it can implement a strategy that is able to provide conform statistical .Aplication player development. The method used is profile matching, method profile matching, method which compares the best aspects, the aspects of the existing players.

Keywords: basketball, decision support systems, agility, sprint, vertical jump

Keyword : agility, sprint, vertical jump