

**SISTEM INFORMASI PENGAMBILAN KEPUTUSAN PEMILIHAN PEMAIN SEPAK BOLA
MENGUNAKAN METODE *PROFILE MATCHING*
(Studi Kasus : Sepak Bola PERSID Jember Junior)**

¹ Cindy Muzaijanah (12 1065 1006),
² Deni Arifianto., M.Kom, ³ Mudafiq Riyan Pratama. S.Kom,
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember
Email: chindymzy12@gmail.com

ABSTRAK

Sepak bola merupakan olahraga paling populer hingga saat ini. Sepak bola sering kali menjadi ajang untuk berkompetisi dari tingkat regional hingga internasional. Dalam Kejuaraan Piala Suratin u-17 pihak pelatih PERSID Junior Jember harus mencari pemain terbaik sesuai dengan kebutuhan tim.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu pelatih dalam penyeleksian pemain sepak bola. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode *Profile Matching*, secara umum proses kerja metode *Profile Matching* adalah membandingkan selisih nilai antara profil posisi yang di sebut dengan Gap. Metode *Profile Matching* menggunakan beberapa tahapan dan perumusan dalam perhitungan yang meliputi Pemetaan Gap, Pembobotan, Perhitungan dan Pengelompokkan *Core* dan *Secondary* Faktor, Perhitungan Nilai Total, dan Perhitungan Penentuan Ranking.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah daftar ranking pemain dari setiap kriteria/posisi dan hasil tingkat akurasi yang diperoleh dari tiap kriteria/posisi adalah

- | | |
|---------------------|---------|
| a. Penjaga gawang | : 66.66 |
| b. Pemain penyerang | : 47.82 |
| c. Pemain tengah | : 37.5 |
| d. Pemain belakang | : 37.14 |

Kata kunci : *Profile Matching*, *Sepak Bola*, dan *PERSID Jember Junior*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Karena dengan berolahraga dapat membuat tubuh menjadi lebih sehat. Salah satu olahraga yang paling populer hingga saat ini adalah sepak bola. Sepak bola juga seringkali menjadi suatu ajang untuk berkompetisi, bahkan sampai saat ini tidak terhitung jumlahnya kompetisi-kompetisi sepak bola yang dilaksanakan di Indonesia. Mulai dari tingkat sekolah, universitas, provinsi, bahkan sampai tingkat nasional. Untuk itu pemerintah Jember, khususnya Komite Olahraga Nasional Indonesia cabang Jember sangat memperhatikan sepak bola, salah satunya dengan mendirikan sepak bola Persid sebagai wadah bagi atlet - atlet.

Dalam Kejuaraan Piala Suratin u-17 beberapa tahap manajemen atau pelatih harus mencari pemain terbaik sesuai dengan kebutuhan tim. Pihak manajemen atau pelatih melakukan serangkaian seleksi untuk mengikuti kejuaraan tersebut. Seleksi pemain dilakukan dengan memperhatikan kriteria penilaian dan bobot kriteria dalam menentukan pemain yang ideal untuk menghadapi pertandingan.

Untuk mengoptimalkan proses penilaian dari calon pemain, dibangun sebuah sistem berbasis komputer yang dinamakan sistem pendukung keputusan atau disebut juga Decision Support System (DSS).

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan metode *Profile Matching* untuk seleksi pemain pada sepak bola yang meliputi aspek pemilihan penjaga gawang pemain penyerang, pemain tengah, dan pemain belakang. Maksud dari *Profile Matching* adalah sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan mengansumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediktor yang ideal yang harus dimiliki oleh pelamar, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi atau dilewati. (Kusrini, 2007 : 53)

Profile Matching dilakukan dengan cara membandingkan antara kompetensi standar, dalam hal ini profil posisi pemain yang ideal sehingga dapat diketahui perbedaan atau selisih kompetensinya (gap). Metode *Profile Matching* ini memiliki sistem berupa core factor, secondary factor, nilai total dan ranking. *Profile Matching* yang digunakan dapat menentukan keputusan berdasarkan faktor utama (core factor). Tidak hanya melihat dari nilai total pembobotan yang dihasilkan. Jadi kriteria dengan pembobotan tertinggi belum tentu terpilih jika kriteria tersebut bukan merupakan karakter utama (core factor). Sehingga menghasilkan urutan ranking dari tiap bidang seleksi pemain. Yang membedakan dengan metode lain, dimana Ian Febianto (2011) dalam penelitiannya menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) untuk proses penentuan posisi seorang pemain yang menggunakan beberapa kriteria, yang dihasilkan dalam penelitiannya. Pengambilan keputusannya berdasarkan prosedur dengan menentukan prioritas, mengatur konsistensi, memeriksa konsistensi hirarki, dan hasil akhir membandingkan dari hasil-hasil yang telah dihitung, dengan membandingkan semua hasil.

Mengacu pada latar belakang di atas, bagaimana sistem akan mempermudah seorang pelatih (user) dalam menentukan pemain yang masuk dalam tim. Sistem akan menerima input dari seorang pelatih, dengan kriteria yang ditentukan. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibuat “Sistem informasi pengambilan keputusan pemilihan pemain sepak bola menggunakan metode Profile Matching” yang akan membantu pelatih dalam menentukan pemain dalam tim.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut Subakti (2002 : 2) Sistem Pendukung Keputusan (SPK) merupakan sistem berbasis komputer yang interaktif, yang membantu pengambil keputusan memanfaatkan data dan model untuk menyelesaikan masalah-masalah yang tak terstruktur. SPK mendayagunakan resources individu-individu secara intelek dengan kemampuan komputer untuk meningkatkan kualitas keputusan. SPK merupakan sistem pendukung yang berbasis komputer untuk manajemen pengambilan keputusan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang semi terstruktur.

Aplikasi SPK digunakan dalam pengambilan keputusan. Aplikasi SPK menggunakan CBIS (Computer Based Information System) yang fleksibel, interaktif, dan dapat diadaptasi, yang dikembangkan untuk mendukung solusi atas masalah manajemen spesifik yang tidak terstruktur. Aplikasi SPK menggunakan data, memberikan antarmuka pengguna yang mudah, dan dapat menggabungkan pemikiran pengambil keputusan. Sistem Pendukung Keputusan lebih ditujukan untuk mendukung manajemen dalam melakukan pekerjaan yang bersifat analitis dalam situasi yang kurang terstruktur. SPK tidak dimaksudkan untuk mengoptimalkan pengambilan keputusan, tetapi memberikan perangkat interaktif yang memungkinkan pengambil keputusan untuk melakukan berbagai analisis menggunakan model-model yang tersedia.

2.2 Metode Profile Matching

Profile Matching (Pencocokan profil) adalah sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan mengansumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediktor yang ideal yang harus dimiliki oleh pelamar, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi atau dilewati. Kusriani (2007 : 53).

Dalam proses Profile Matching, akan dilakukan proses perbandingan antara kompetensi individu ke dalam kompetensi standar, dalam hal ini profil pemain yang ideal sehingga dapat diketahui perbedaan atau selisih kompetensinya (disebut juga Gap), semakin kecil gap yang dihasilkan maka bobot nilainya semakin besar yang berarti memiliki peluang lebih besar untuk dapat menempati posisi sebagai pemain.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap pertama dalam penelitian ini. Data ini yang selanjutnya akan dijadikan input kriteria penilaian. Tahapan dalam pengumpulan data, diantaranya :

a. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara bertanya kepada pelatih dalam seleksi pemain mengenai permasalahan yang diteliti untuk memperoleh data tentang informasi.

b. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengamati serta menganalisis berkas – berkas atau dokumen – dokumen yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3.2 Penentuan Kriteria

Dalam penyeleksian pemain dengan menggunakan metode Profile Matching diperlukan kriteria-kriteria dan bobot untuk melakukan perhitungannya sehingga akan didapat alternatif terbaik.

3.2.1 Tabel Kriteria Penjaga Gawang

Kriteria	Sub Kriteria Penjaga Gawang
Keterampilan 29%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) PGK1 : Penempatan Posisi PGK2 : Penyelamatan Bola PGK3 : Teknik Menangkap Bola Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) PGK4 : Membagi Bola
Fisik 35%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) PGF1 : Ketahanan Fisik PGF2 : Kelenturan PGF3 : Kecepatan PGF4 : Postur Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) PGF5: Power
Kemampuan/ Mental 36%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) PGM1 : Keberanian PGM2 : Konsentrasi PGM3 : Kepercayaan Diri PGM4 : Ketahanan Mental Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) PGM5 : Jiwa Kepemimpinan

3.2.2 Tabel Kriteria Pemain Penyerang

Kriteria Penyerang	Sub Kriteria
Fisik 61,5%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) PF1 : Postur PF2 : Speed PF3 : Ketahanan Tubuh PF4 : Ketahanan Mental PF5 : Kepercayaan Diri Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) PF6 : Konsentrasi PF7 : Kemauan Bekerja Sama PF8 : Kecerdasan Taktik

	PF9 : Koordinasi
Skill Penyerang 38,5%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) SP1 : Umpan SP2 : Shooting SP3 : Ball Control Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) SP4 : Vision SP5 : Dribbling SP6 : Heading

3.2.3 Tabel Kriteria Pemain Tengah

Kriteria Tengah	Sub Kriteria
Fisik 62,5%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) TF1 : Postur TF2 : Ketahanan Tubuh TF3 : Ketahanan Mental TF4 : Kepercayaan Diri TF5 : Konsentrasi Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) TF6 : Kemauan Bekerja Sama TF7 : Kecerdasan Taktik TF8 : Speed TF9 : Koordinasi
Skill Tengah 37,5%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) ST1 : Trik Individu ST2 : Ball Control ST3 : Vision Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) ST4 : Dribbling ST5 : Heading ST6 : Umpan

3.2.4 Tabel Kriteria Pemain Belakang

Kriteria Belakang	Sub Kriteria
Fisik 62,5%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) BF1 : Postur BF2 : Speed BF3 : Ketahanan Tubuh BF4 : Ketahanan Mental BF5 : Kepercayaan Diri BF6 : Konsentrasi Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) BF7 : Kemauan Bekerja Sama BF8 : Kecerdasan Taktik BF9 : Koordinasi
Skill Belakang 36,5%	Faktor Utama (<i>Core Factor</i>) SB1 : Penyelamatan Bola SB2 : Ball Control SB3 : Body checks Faktor Pendukung (<i>Secondary Factor</i>) SB4 : Heading SB5 : Umpan SB6 : Pressing

3.3 Pemetaan Gap Kompetensi

Gap yang dimaksud di sini adalah perbedaan/selisih value masing-masing aspek/atribut dengan value target (Kusrini, 2007 : 56).

$$\text{Gap} = \text{Value Atribut} - \text{Value Target}$$

Keterangan :

Value Atribut = nilai-nilai yang diperoleh.

Value Target = nilai standar yang ditentukan terlebih dahulu.

berikut perbandingannya :

3.3.1 Tabel Pemetaan Gap Kriteria Keterampilan Penjaga Gawang

No	ID	Kriteria				Gap
		PG K1	PG K2	PGK 3	PGK 4	
1	10001	81	78	85	80	
2	10002	80	75	85	82	
3	10003	81	75	85	80	
4	10004	70	70	75	70	
Profil Posisi		80	70	80	60	
1	10001	1	8	5	20	Gap
2	10002	0	5	5	22	
3	10003	1	5	5	20	
4	10004	-10	0	-5	10	

3.4 Pembobotan

Setelah diperoleh Gap pada masing-masing calon pemain, setiap profil calon pemain diberi bobot nilai sesuai ketentuan pada Tabel Bobot Nilai Gap.

3.4.1 Tabel Bobot Nilai Gap

Gap	Bobot Nilai	Keterangan
0	5	Tidak ada selisih (Kompetensi sesuai yang dibutuhkan)
1 - 12	4.5	Kompetensi individu kelebihan 1 tingkat/level
(-1) - (-12)	4	Kompetensi individu kekurangan 1 tingkat/level
13 - 24	3.5	Kompetensi individu kelebihan 2 tingkat/level
(-13) - (-24)	3	Kompetensi individu kekurangan 2 tingkat/level
25 - 37	2.5	Kompetensi individu kelebihan 3 tingkat/level

(-25) – (-37)	2	Kompetensi individu kekurangan 3 tingkat/level
38 – 50	1.5	Kompetensi individu kelebihan 4 tingkat/level
(-38) – (-50)	1	Kompetensi individu kekurangan 4 tingkat/level

3.4.2 Tabel Hasil Bobot Nilai Gap Kriteria Keterampilan Penjaga Gawang

No	ID	Kriteria			
		PGK1	PGK2	PGK3	PGK4
1	10001	4,5	4,5	4,5	3,5
2	10002	5	4,5	4,5	3,5
3	10003	4,5	4,5	4,5	3,5
4	10004	4	5	4	4,5

3.5 Perhitungan dan Pengelompokan Core dan Secondary Factor

Setelah menentukan bobot nilai Gap untuk semua aspek dengan cara yang sama, setiap aspek dibagi lagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok Core Factor (faktor utama) dan Secondary Factor (Factor pendukung). Perhitungan Core Factor dapat ditunjukkan pada persamaan (Kusrini, 2007 : 62) :

$$NCF = \frac{\sum NC}{\sum IC}$$

Keterangan :

NCF : Nilai rata-rata Core Factor.

NC : Jumlah total nilai Core Factor.

IC : Jumlah item Core Factor.

Sedangkan untuk perhitungan Secondary Factor dapat ditunjukkan pada persamaan berikut (Kusrini, 2007 : 62) :

$$NSF = \frac{\sum NS}{\sum IS}$$

Keterangan :

NSF : Nilai rata-rata Secondary Factor.

NS : Jumlah total nilai Secondary Factor.

IS : Jumlah item Secondary Factor.

Perhitungan dan pengelompokan nilai Core dan Secondary Factor keterampilan penjaga gawang :

$$NCF = \frac{\sum NC}{\sum IC}$$

$$NSF = \frac{\sum NS}{\sum IS}$$

$$NCF_{PGK} = \frac{PGK1+PGK2+PGK3}{3} \quad NSF_{PGK} = \frac{PGK4}{1}$$

$$1. NCF_{PGK} = \frac{4,5+4,5+4,5}{3} = 4,50 \quad NSF_{PGK} = \frac{3,50}{1} = 3,50$$

$$2. NCF_{PGK} = \frac{5+4,5+4,5}{3} = 4,67 \quad NSF_{PGK} = \frac{3,50}{1} = 3,50$$

$$3. NCF_{PGK} = \frac{4,5+4,5+4,5}{3} = 4,50 \quad NSF_{PGK} = \frac{3,50}{1} = 3,50$$

$$4. NCF_{PGK} = \frac{4+5+4}{3} = 4,33 \quad NSF_{PGK} = \frac{4,50}{1} = 4,50$$

3.5.1 Tabel Nilai Core dan Secondary Factor Keterampilan Penjaga Gawang

No	ID	Core	Second
1	10001	4,50	3,50
2	10002	4,67	3,50
3	10003	4,50	3,50
4	10004	4,33	4,50

3.6 Perhitungan Nilai Total

Dari perhitungan Core Factor dan Secondary Factor dari tiap-tiap aspek, kemudian dihitung nilai total dari tiap-tiap aspek yang diperkirakan berpengaruh pada kinerja tiap-tiap profil.

Untuk menghitung nilai total dari masing-masing aspek, digunakan rumus (Kusrini, 2007 : 65) :

$$N = (x)\%NCF + (x)\%NSF$$

Keterangan :

N = Nilai Total kriteria.

(x)% = Nilai persentase core dan secondary factor.

Perhitungan nilai total terlebih dahulu menentukan nilai persentase yang dimasukkan yaitu core factor dengan nilai 60% dan secondary factor dengan nilai 40%, persentase merupakan ketentuan dari pelatih. Berikut perhitungan nilai total dari setiap kriteria :

Perhitungan nilai total kriteria keterampilan penjaga gawang

$$1. N_{PGK} = (x)\%NCF + (x)\%NSF$$

$$N_{PGK} = (60\% \times NCF) + (40\% \times NSF)$$

$$N_{PGK} = (60\% \times 4,50) + (40\% \times 3,50)$$

$$N_{PGK} = 2,70 + 1,40$$

$$N_{PGK} = 4,10$$

$$2. N_{PGK} = (x)\%NCF + (x)\%NSF$$

$$N_{PGK} = (60\% \times NCF) + (40\% \times NSF)$$

$$N_{PGK} = (60\% \times 4,67) + (40\% \times 3,50)$$

$$N_{PGK} = 2,80 + 1,40$$

$$N_{PGK} = 4,20$$

$$3. N_{PGK} = (x)\%NCF + (x)\%NSF$$

$$N_{PGK} = (60\% \times NCF) + (40\% \times NSF)$$

$$N_{PGK} = (60\% \times 4,50) + (40\% \times 3,50)$$

$$N_{PGK} = 2,70 + 1,40$$

$$N_{PGK} = 4,10$$

$$4. N_{PGK} = (x)\%NCF + (x)\%NSF$$

$$N_{PGK} = (60\% \times NCF) + (40\% \times NSF)$$

$$N_{PGK} = (60\% \times 4,33) + (40\% \times 4,50)$$

$$N_{PGK} = 2,60 + 1,80$$

$$N_{PGK} = 4,40$$

3.7 Perankingan

Hasil akhir dari proses Profile Matching adalah ranking dari kandidat yang di ajukan untuk mengisi suatu jabatan/posisi tertentu. Penentuan mengacu ranking pada hasil perhitungan yang di ajukan pada rumus berikut (Kusrini, 2007 : 66) :

$$\text{Ranking} = (x)\% N1 + (x)\% Nn$$

Keterangan :

N = Nilai total dari tiap aspek.

(x)% = Nilai persentase kriteria.

Perhitungan ranking penjaga gawang

1. ID : 10001

$$\text{Ranking} = (x)\% N_{PGK} + (x)\% N_{PGF} + (x)\% N_{PGM}$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times N_{PGK}) + (35\% \times N_{PGF}) + (36\% \times N_{PGM})$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times 4,10) + (35\% \times 4,50) + (36\% \times 4,58)$$

$$\text{Ranking} = 1,19 + 1,44 + 1,50$$

$$\text{Ranking} = 4,13$$

2. ID : 10002

$$\text{Ranking} = (x)\% N_{PGK} + (x)\% N_{PGF} + (x)\% N_{PGM}$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times N_{PGK}) + (35\% \times N_{PGF}) + (36\% \times N_{PGM})$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times 4,60) + (35\% \times 4,50) + (36\% \times 4,58)$$

$$\text{Ranking} = 1,22 + 1,44 + 1,50$$

$$\text{Ranking} = 4,16$$

3. ID : 10003

$$\text{Ranking} = (x)\% N_{PGK} + (x)\% N_{PGF} + (x)\% N_{PGM}$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times N_{PGK}) + (35\% \times N_{PGF}) + (36\% \times N_{PGM})$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times 4,10) + (35\% \times 4,50) + (36\% \times 4,65)$$

$$\text{Ranking} = 1,19 + 1,44 + 1,53$$

$$\text{Ranking} = 4,15$$

4. ID : 10004

$$\text{Ranking} = (x)\% N_{PGK} + (x)\% N_{PGF} + (x)\% N_{PGM}$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times N_{PGK}) + (35\% \times N_{PGF}) + (36\% \times N_{PGM})$$

$$\text{Ranking} = (29\% \times 4,40) + (35\% \times 4,43) + (36\% \times 4,63)$$

$$\text{Ranking} = 1,28 + 1,41 + 1,59$$

$$\text{Ranking} = 4,28$$

3.7.1 Tabel Ranking Penjaga Gawang

No	ID	K	NF	NM	TNR	R
1	10004	1,28	1,41	1,59	4,28	1
2	10002	1,22	1,44	1,50	4,16	2
3	10003	1,19	1,44	1,53	4,15	3
4	10001	1,19	1,44	1,50	4,13	4

Ket :

K : Nilai Keterampilan NF : Nilai Fisik

NM : Nilai Mental

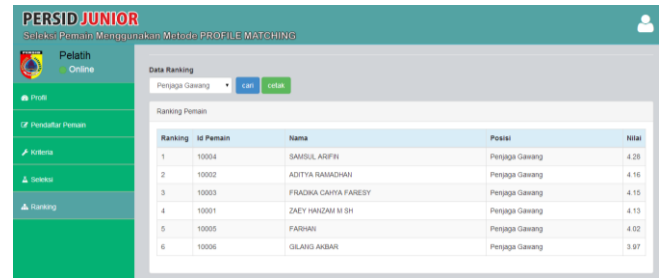
TNR : Total Nilai Ranking

R : Ranking

Dari perhitungan akhir yaitu ranking dihasilkan perankingan tertinggi yang akan direkomendasikan untuk dapat dijadikan sebagai peserta yang nantinya layak untuk lolos seleksi.

4. IMPLEMENTASI

4.1 Tampilan Antar Muka Hasil Ranking



Ranking	Id Pemain	Nama	Posisi	Nilai
1	10004	SAMSUL ARFIN	Penjaga Gawang	4.28
2	10002	ADITYA RAMADHAN	Penjaga Gawang	4.16
3	10003	FRADWA CAHYA FARESY	Penjaga Gawang	4.15
4	10001	ZAEY HANZAM M SH	Penjaga Gawang	4.13
5	10005	FARHAN	Penjaga Gawang	4.02
6	10006	GILANG ANBAR	Penjaga Gawang	3.97

Gambar 4.1 Tampilan Antar Muka Hasil Ranking

4.2 Pengujian

Setelah program selesai dibuat baru dilakukan tahap pengujian, sebagai berikut :

a. Perbedaan Profile Posisi

Pada pengujian ini dilakukan perbedaan dalam nilai profile posisi dari data yang telah ditentukan. Berikut pengujian yang dilakukan dengan menambah 1 angka, mengurangi 1 angka, menambahkan 15 angka, mengurangi 15 angka, dan angka acak dari data yang ditentukan.

Tabel 4.2.1 Hasil penambahan 1 angka dari data yang ditentukan

Ranking	Id Pemain	Posisi	Nilai
1	10004	Penjaga Gawang	4.11
2	10001	Penjaga Gawang	4.10
3	10003	Penjaga Gawang	4.08
4	10002	Penjaga Gawang	4.04
5	10005	Penjaga Gawang	3.91
6	10006	Penjaga Gawang	3.91

Tabel 4.2.2 Hasil pengurangan 1 angka dari data yang ditentukan

Ranking	Id Pemain	Posisi	Nilai
1	10004	Penjaga Gawang	4.20
2	10001	Penjaga Gawang	4.10
3	10002	Penjaga Gawang	4.10
4	10003	Penjaga Gawang	4.10
5	10005	Penjaga Gawang	3.99
6	10006	Penjaga Gawang	3.97

Tabel 4.2.3 Hasil penambahan 15 angka dari data yang ditentukan

Ranking	Id Pemain	Posisi	Nilai
1	10002	Penjaga Gawang	4.23
2	10003	Penjaga Gawang	4.18
3	10001	Penjaga Gawang	4.16
4	10005	Penjaga Gawang	3.48
5	10004	Penjaga Gawang	3.48
6	10006	Penjaga Gawang	3.41

Tabel 4.2.4 Hasil pengurangan 15 angka dari data yang ditentukan

Ranking	Id Pemain	Posisi	Nilai
1	10006	Penjaga Gawang	3.47
2	10005	Penjaga Gawang	3.41
3	10004	Penjaga Gawang	3.38
4	10003	Penjaga Gawang	3.05
5	10002	Penjaga Gawang	3.00
6	10001	Penjaga Gawang	2.84

Tabel 4.2.5 Hasil angka acak dari data yang ditentukan

Ranking	Id Pemain	Posisi	Nilai
1	10002	Penjaga Gawang	3.47
2	10003	Penjaga Gawang	3.41
3	10001	Penjaga Gawang	3.38
4	10004	Penjaga Gawang	3.05
5	10005	Penjaga Gawang	3.00
6	10006	Penjaga Gawang	2.84

b. Akurasi

Tahap pengujian akurasi dilakukan dengan perbandingan hasil dari data metode dan tidak menggunakan metode. Adapun akurasi dari hasil perbandingan ini adalah :

Tabel 4.2.6 Perbandingan Manual dengan Hasil Metode Penjaga Gawang

No	Nama		Keterangan
	Manual	Hasil Metode	
1	ZAEY HANZAM	SAMSUL ARIFIN	TidakAkurat
2	ADITYA RAMADHAN	ADITYA RAMADHAN	Akurat
3	FRADIKA CAHYA	FRADIKA CAHYA	Akurat
4	SAMSUL ARIFIN	ZAEY HANZAM	TidakAkurat
5	FARHAN	FARHAN	Akurat
6	GILANG AKBAR	GILANG AKBAR	Akurat

$$\begin{aligned}
 \text{Akurasi} &= \frac{\text{jumlah data sesuai}}{\text{jumlah data sampel}} \times 100\% \\
 &= \frac{4}{6} \times 100\% \\
 &= 66.66
 \end{aligned}$$

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan, implementasi beserta pengujian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat akurasi yang diperoleh dari tiap keteria adalah

- Penjaga gawang : 66.66
- Pemain penyerang : 47.82
- Pemain tengah : 37.5
- Pemain belakang : 37.14

Karena banyaknya ketidak akuratan antara penilaian secara manual dan penilaian yang dilakukan oleh metode *profile matching* dimana mekanisme *profile matching* melakukan penilaian

berdasarkan bobot yang sudah ditentukan sehingga tidak menutup kemungkinan terjadi ketidaksamaan dalam perangkan.

2. Dari penelitian yang telah dilakukan, ada pengaruh dalam pemetaan *gap* jika profil posisi berbeda dari data yang ditentukan.

5.2 Saran

Penelitian yang sudah dilakukan tidak lepas dari kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, untuk kebaikan pengembangan sistem lebih lanjut, maka perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya :

- Perlu dilakukan pengkajian ulang terhadap kriteria penilaian dan kemungkinan adanya penambahan kriteria penilaian untuk seleksi pemain sepak bola ini selain kriteria keterampilan, fisik, kemampuan/mental, dan skill.
- Sistem/aplikasi ini bukan hanya menyeleksi cabang olahraga sepak bola tetapi bisa juga menyeleksi cabang olahraga lainnya.
- Untuk meningkatkan tingkat akurasi peneliti menyarankan menggunakan metode dalam perhitungan ranking yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akuba, dkk, 2015. *Penerapan Metode Profile Matching untuk Pemilihan Atlet Sepak Bola Dalam Mengikuti Kejuaraan POPNAS*. Jurnal. Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo.
- ITB.LSIK, 2009. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen, Pengenalan Sistem Pendukung Keputusan*. Bandung : Laboratorium Sistem Informasi & Keputusan.
- Kusrini. 2007. *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muhajir, (2007). *Pendidikan Jasmani Teori Dan Praktek Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma, 2002. *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Pambayu, dkk, 2013. *Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penerimaan Asisten Praktikum Menggunakan Metode Profile Matching*. Jurnal. Malang : Universitas Brawijaya.
- Rahman, Fathur, 2014. *Perkumpulan Persatuan Sepakbola Indonesia Persid Junior*. Jember : Fathur Rahman.
- Subakti, Irfan, 2002. *Decision Support System*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Scheuneman.T.S, 2012. *Kurikulum dan Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia*. Jakarta : Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia.