

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENYELEKSIAN PEMAIN FUTSAL MENGGUNAKAN METODE *MULTIFACTOR EVALUATION PROCESS* (MFEP) PADA TEAM NUXER FC SAMARINDA

M. Irwan Ukkas¹⁾, Asep Nurhuda²⁾, Poby Suhendra³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : irwan212@yahoo.com¹⁾, asepnurhuda@gmail.com²⁾, suhendrapoby@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Poby Suhendra, 2017, Sistem Pendukung keputusan, adalah Sistem yang dapat membantu seseorang dalam mengambil keputusan yang akurat dan tepat sasaran. Banyak permasalahan yang dapat diselesaikan dengan menggunakan SPK, salah satunya adalah SPK Penyeleksian Pemain Futsal Menggunakan Metode *Multifactor Evaluation Process* (MFEP), Pada *Team Nuxer FC Samarinda*. Skripsi jurusan Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma, Pembimbing (I) M. Irwan Ukkas, S.Si., M.Kom., Pembimbing (II) Asep Nurhuda, M.Kom.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Sistem Pendukung Keputusan Penyeleksian Pemain Futsal Menggunakan Metode *Multifactor Evaluation Process* (MFEP) pada *Team Nuxer FC Samarinda* dengan harapan mendapatkan pemain yang berkualitas, bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan *databasenya* menggunakan *Microsoft Access*. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, studi lapangan, observasi dan wawancara.

Hasil dari penelitian ini adalah dibuatnya sistem pendukung keputusan untuk mengetahui pemain yang kualitas berdasarkan hasil penyeleksian pemain. Pengguna dapat menginputkan data faktor, data pemain, melakukan proses penilaian pada pemain, kemudian sistem akan mencari solusi dengan metode MFEP. Setelah keputusan diperoleh, sistem akan menunjukkan keputusan.

Kata Kunci: Sistem Pendukung Keputusan, Metode *Multifactor Evaluation Process*, Penyeleksian Pemain Futsal.

1. PENDAHULUAN

Futsal adalah suatu permainan dengan bola yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regunya terdiri dari lima orang termasuk seorang penjaga gawang. Permainan futsal dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan/tangan. Hampir seluruh permainan dilakukan menggunakan kaki kecuali penjaga gawang yang pada waktu memainkan bola bebas menggunakan anggota badan dengan kaki maupun tangannya.

NUXER FC adalah sebuah tim futsal yang berpartisipasi dalam ajang kejuaraan tingkat daerah khususnya pada Samarinda Kalimantan timur. Tim futsal Nuxer FC sudah berdiri sejak tahun 2013 hingga saat ini.

Dalam pertandingan futsal, salah satu faktor yang terpenting adalah pemain. Pemain yang memiliki kemampuan yang baik akan menguntungkan bagi suatu tim dan begitu juga sebaliknya. Untuk mendapatkan pemain tersebut, perlu dilakukan proses perekrutan pemain. Jika kurang selektif dalam perekrutan pemain,

maka pemain yang didapatkan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Akibatnya tim akan mengalami kerugian dan sulit bersaing dalam suatu kompetisi. Proses perekrutan pemain menjadi salah satu penentu keberhasilan suatu tim dalam dunia futsal. Untuk melakukan perekrutan pemain tidaklah mudah, beberapa masalah yang terjadi adalah jika ada dua pemain dengan tipe bertahan yang sama baiknya namun memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga dapat membuat bingung dalam memilih keputusan untuk mendapatkan pemain yang dibutuhkan oleh tim.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mempermudah melakukan proses perekrutan pemain. Maka dibuatlah suatu perangkat lunak yang dinamakan sistem pendukung keputusan multikriteria. Sistem pendukung keputusan (SPK) secara umum didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan baik kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah semi-terstruktur. Menurut Khoirudin (2008) bahwa SPK yaitu sebuah sistem berbasis komputer yang adaptif, fleksibel, dan interaktif yang digunakan untuk

memecahkan masalah-masalah tidak terstruktur sehingga meningkatkan nilai keputusan yang diambil.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

2.1 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka hal yang perlu dirumuskan dalam masalah ini yaitu : “Bagaimana membangun Sistem Pendukung Keputusan Penyeleksian Pemain Futsal Menggunakan Metode *Multifactor Evaluation Process* (MFEP) Pada Team NUXER FC ?”

2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan tidak terlalu meluas, maka permasalahan dibatasi sesuai dengan uraian yang ada dalam latar belakang dan rumusan masalah. Adapun batasan masalah dalam sistem pendukung keputusan seleksi pemain futsal NUXER FC dengan menggunakan metode *Multifactor Evaluation Process* (MFEP) ini adalah sebagai berikut :

1. Target User dalam sistem pendukung keputusan seleksi pemain futsal pada NUXER FC adalah *official / manager team*.
2. Aplikasi tidak untuk menyeleksi penjaga gawang.
3. Sistem pendukung keputusan ini hanya dapat melakukan proses penilaian penyeseksian pemain futsal.
4. Laporan untuk sistem pengambil keputusan penyeleksian pemain futsal laporan daftar pemain futsal, laporan penilaian hasil seleksi dan laporan grafik hasil seleksi.
5. Faktor dan sub faktor tidak bisa bertambah apabila bobotnya $\sum=1$
6. Faktor yang di seleksi di antaranya:
 - 1) Kemampuan / skill
 - (1) Penguasaan bola
 - (2) Menendang bola
 - 2) Intuisi
 - (1) Reflek / respon pemain di lapangan
 - 3) Intelegensi
 - (1) Keluar dari masalah
 - 4) Kerja sama tim
 - (1) Mengikuti intruksi pelatih
 - (2) Menyerasikan permainan dengan rekan tim
 - 5) Disiplin
 - (1) Menghadiri latihan
7. Usia data pemain yang terseleksi adalah usia dari umur 17 sampai 18 tahun.
8. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan DSS (Decision Support System).

3. KAJIAN TEORITIK

Adapun bahan dan metode algoritma yang digunakan dalam aplikasi ini adalah :

3.1 Sistem Pendukung Keputusan (*Decision Support System*)

Salah satu jenis sistem aplikasi yang sangat populer di kalangan manajemen perusahaan adalah Sistem Pendukung Keputusan. Sistem Pendukung Keputusan ini merupakan suatu informasi yang di harapkan dapat

membantu manajemen dalam proses pengambilan keputusan. Hal yang perlu di tekankan di sini adalah bahwa keadaan Sistem Pendukung Keputusan bukan untuk menggantikan tugas-tugas pimpinan, tetapi untuk menjadi sasaran Pendukung bagi mereka. Menurut Kusri (2007).

1. Fase *Intelegensi*

Intelegensi dalam pengambilan keputusan meliputi scanning (Pemindaian) lingkungan, entah secara intermiten ataupun terus-menerus. Intelegensi mencakup berbagai aktivitas yang menekankan identifikasi situasi atau peluang-peluang masalah. Tahapan dalam fase intelegensi antara lain identifikasi masalah (peluang), klasifikasi masalah, dan kepemilikan masalah.

2. Fase Desain Sistem

Fase desain meliputi penemuan atau mengembangkan dan menganalisis tindakan yang mungkin untuk dilakukan. Hal ini meliputi pemahaman terhadap masalah dan menguji solusi yang layak.

3. Fase Pilihan Atau *choice*

Dalam tahap ini pengambil keputusan memilih salah satu alternatif pemecahan yang dibuat pada tahap *design* yang dipandang sebagai aksi yang paling tepat untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Dari tahap ini didapatkan keluaran berupa dokumen solusi dan rencana implementasinya.

4. Fase *Implementation*

Dalam tahap ini pengambil keputusan menjalankan rangkaian aksi pemecahan yang dipilih ditahap *choice*. Implementasi yang sukses ditandai dengan terjawabnya masalah yang dihadapi, sementara kegagalan ditandai dengan adanya masalah yang sedang dicoba untuk diatasi. Dari tahap ini didapatkan laporan yang mendukung keputusan manajemen perusahaan.

3.2 *Microsoft Access*

Menurut *Madcoms* (2007), *Microsoft Access* adalah salah satu program aplikasi basis data (*database*) yang paling populer dan paling banyak digunakan. *Microsoft access* dapat digunakan merancang, membuat dan mengolah *database* serta penampilan dalam *form* yang bagus dan menarik. Dengan *Microsoft access* anda tidak harus mempelajari program lain sebagai referensi karena *access* dirancang untuk pendatang baru atau pemula sekalipun. *Database* ini secara apik menyediakan banyak *template* sesuai dengan *database* yang kita inginkan. Versi yang digunakan adalah *Microsoft Access* 2010.

3.3 *Crystal Report 8.5*

Menurut *Madcoms* (2010), *Crystal Report* adalah program yang terpisah dengan program *Microsoft visual basic* 6.0 tetapi keduanya dapat dihubungkan (*linkage*). Membuat laporan dengan *crystal report* hasilnya lebih baik dan lebih mudah, karena pada *crystal report* banyak tersedia komponen yang mudah digunakan.

3.4 Tinjauan Microsoft Visual Basic 6.0

Menurut Madcoms (2010), *Microsoft visual basic 6.0* adalah bahasa pemrograman yang cukup untuk dipelajari. Membuat program dengan aplikasi GUI (*graphical user interface*) atau program yang memungkinkan pemakai komputer berkomunikasi dengan komputer tersebut dengan menggunakan modus grafik atau gambar.

3.5 Basis Data (Database)

Menurut Fathansyah (2007), Basis data dapat diidentifikasi sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Dapat juga didefinisikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan yang tidak disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk mengetahui kebutuhan.

Selain itu Basis Data juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan File/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik. Meski demikian perlu diperhatikan bahwa tidak semua bentuk penyimpanan data secara elektronik bisa disebut basisdata. Seperti penyimpanan dokumen berisi data dalam file teks, file spreadsheet, dan lain-lain. Karena di dalamnya tidak ada pemilihan dan pengelompokan data sesuai jenis data, sehingga akan menyulitkan pencarian data nantinya. Yang sangat ditonjolkan dalam basis data adalah pengaturan/pemilihan/pengelompokan/pengorganisasian data yang akan kita simpan sesuai jenisnya.

3.6 Metode Multi Faktor Evaluation Process (MFEP)

Menurut Render, Stair, dkk (2009), *Multi Faktor Evaluation Process* (MFEP) adalah metode kuantitatif yang menggunakan 'Weighting System'. Dalam melakukan keputusan multi faktor, pengambilan keputusan secara subjektif dan intuitif penimbang sebagai faktor yang mempunyai pengaruh penting terhadap alternatif pilihan mereka. Untuk keputusan yang berpengaruh secara strategis, lebih dianjurkan melakukan sebuah pendekatan kuantitatif seperti MFEP. Dalam MFEP pertama-tama seluruh kriteria yang menjadi faktor penting dalam melakukan pertimbangan di berikan pembobotan (*weighting*) yang sesuai. Langkah yang sama juga dilakukan terhadap alternatif-alternatif yang akan di pilih, yang kemudian dapat di evaluasi berkaitan dengan faktor-faktor pertimbangan tersebut. Metode MFEP menentukan bahwa alternatif dengan nilai tertinggi adalah solusi terbaik berdasarkan kriteria yang telah di pilih.

3.7 Konsep Dasar Penggunaan MFEP

Di bawah ini merupakan langkah-langkah proses perhitungan melakukan metode MFEP, yaitu :

1. Menentukan faktor dan bobot faktor dimana total pembobotan harus sama dengan 1 (\sum pembobotan = 1), yaitu *Factor weigh*.

2. Mengisikan nilai untuk setiap faktor yang mempengaruhi dalam setiap pengambilan keputusan dari data-data yang akan di proses, nilai yang di masukkan dalam proses pengambilan keputusan merupakan nilai objektif, yaitu sudah pasti yaitu *factor evaluation* yang di nilai antara 0-1
3. Proses perhitungan *weight evaluations* yang merupakan proses perhitungan bobot antara *factor weight* dan *factor evaluation* dengan serta penjumlahan seluruh hasil *weight evaluations* untuk memperoleh total hasil evaluasi. Penggunaan metode MFEP dapat di realisasikan dengan contoh berikut :

Steve Marcel, seorang lulusan sarjana bidang bisnis mencari beberapa lowongan pekerjaan. Setelah mendiskusikan gambaran pekerjaan yang akan di kerjakannya dengan penasehat didiknya dan departemen direktur pusat penempatan pegawai, *steve* mendapatkan bahwa dari tiga faktor yang terpenting baginya yaitu gaji, peluang karir yang lebih baik, dan lokasi tempat bekerja. *Steve* sudah memutuskan bahwa peluang jenjang karir merupakan faktor yang terpenting baginya. faktor tersebut di berinya nilai skala 0.6. *steve* menempatkan gaji di urutan 0.3. *steve* memberikan nilai skala 0.1 untuk tempat kerja.

Seperti masalah pada model MFEP yang lain, nilai skala jika di jumlahkan harus sama dengan satu (tabel 1).

Tabel 1 Nilai Bobot Untuk Faktor

Faktor	Importance (Weight)
Jenjang karir	0,6
Gaji	0,3
Tempat Kerja	0,1

Pada saat itu, *steve* merasa yakin bahwa ia di terima di perusahaan AA, perusahaan EDS,Ltd, dan perusahaan PW,Inc. untuk setiap perusahaan, *steve* menghitung rata-rata variasi faktor dari nilai skala 0 sampai 1. Untuk perusahaan AA, *steve* memberikan faktor gaji dengan nilai skala 0.4. peluang jenjang karir dengan nilai skala 0.9 dan lokasi tempat kerja dengan nilai skala 0.6 untuk perusahaan EDS,Ltd, *steve* memberikan faktor gaji dengan skala 0.8, peluang jenjang karir dengan nilai skala 0.7 dan lokasi tempat kerja dengan nilai skala 0.8. untuk perusahaan PW,Inc, *steve* memberikan nilai faktor gaji dengan nilai skala 0.9, peluang jenjang karir dengan nilai skala 0.6 dan lokasi tempat kerja dengan nilai skala 0.9. hasilnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Tabel Nilai Faktor dari Setiap Data Uji

Faktor	AA.CO	EDS.LTD	PW.INC
Jenjang karir	0.7	0.8	0.9
Gaji	0.9	0.7	0.5
Tempat kerja	0.6	0.8	0.9

Dari informasi yang diperoleh, *steve* dapat menghitung total bobot evaluasi dari setiap kriteria pekerjaan. Setiap perusahaan menghasilkan nilai evaluasi

dari tiga faktor dan bobot faktor di kalikan dengan nilai evaluasi dan dijumlahkan untuk memperoleh total hasil evaluasi.

Tabel 3 Tabel Nilai *Evaluation* Perusahaan AA

Factor	Bobot factor		Evaluasi factor	=	Bobot evaluasi
Jenjang karir	0.3	X	0.7	=	0.21
Gaji	0.6	X	0.9	=	0.54
Tempat kerja	0.1	X	0.6	=	0.06
Total	1				0.81

Tabel 4 Tabel Nilai Evaluasi Perusahaan EDS.Ltd

Factor	Bobot factor		Evaluasi factor	=	Bobot evaluasi
Jenjang karir	0.3	X	0.8	=	0.24
Gaji	0.6	X	0.7	=	0.42
Tempat kerja	0.1	X	0.8	=	0.08
Total	1				0.74

Tabel 5 Tabel Evaluasi Perusahaan PW.Inc

Factor	Bobot factor		Evaluasi factor	=	Bobot evaluasi
Jenjang karir	0.3	X	0.9	=	0.27
Gaji	0.6	X	0.6	=	0.36
Tempat kerja	0.1	X	0.9	=	0.09
Total	1				0.72










Dari setiap perusahaan, seperti yang dapat di lihat pada tabel 3 perusahaan AA memperoleh total bobot 0.8. analisis yang sama juga di lakukan pada perusahaan EDS.Ltd dan perusahaan PW.Inc pada tabel 4 dan tabel 5 sesuai dengan yang dapat di lihat dari hasil analisis, perusahaan AA memperoleh total bobot faktor yang paling tinggi, setelahnya adalah perusahaan EDS.Ltd yang memperoleh total bobot evaluasi 0.74. dengan menggunakan *Multifactor Evaluation process*, steve mengambil keputusan untuk bekerja di perusahaan AA karena perusahaan tersbut memiliki nilai bobot faktor tertinggi dari yang lainnya.

3.8 Flowchart

Menurut Indra Yatini B (2010), *Flowchart* merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. *Flowchart* ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya *flowchart* urutan poses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah *flowchart* selesai disusun, selanjutnya pemrogram

(*programmer*) menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahasa pemrograman.

Tabel 6 Simbol-Simbol *Flowchart*

		
Proses	Input Output	Keterangan
		
Pengujian	Pemberian Nilai Awal	Awal/Akhir Program
		
Konektor Pada Satu Halaman	Konektor pada halaman lain	Arah

Gambar 6 Gambar Simbol-simbol Program *Flowchart*.
Sumber: Dodon Yendri, M.Kom (2013)

3.9 Metode Pengujian Sistem

Menurut Rosa A.S, Shalahuddin (2013), Pengujian adalah satu set aktifitas yang di rencanakan san sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Dalam pengujian terdapat metode-metode untuk melakukan pengujian yang meliputi:

3.9.1 *White Box Testing*

Menurut Rosa A.S, Shalahuddin (2013), *White Box* adalah pengujian dari segi *desain* dan *kode* program apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan dan keluaran yang sesuai denan keluaran spesifikasi kebutuhan.

3.9.2 *Black box Testing*

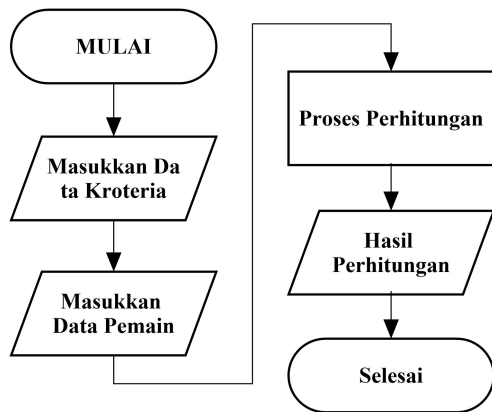
Menurut Rosa A.S, Shalahuddin (2013), *Black Box* adalah pengujian dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan pemakai perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

4. RANCANGAN SISTEM

Berikut ini adalah *flowchart* Sistem Pendukung Keputusan.

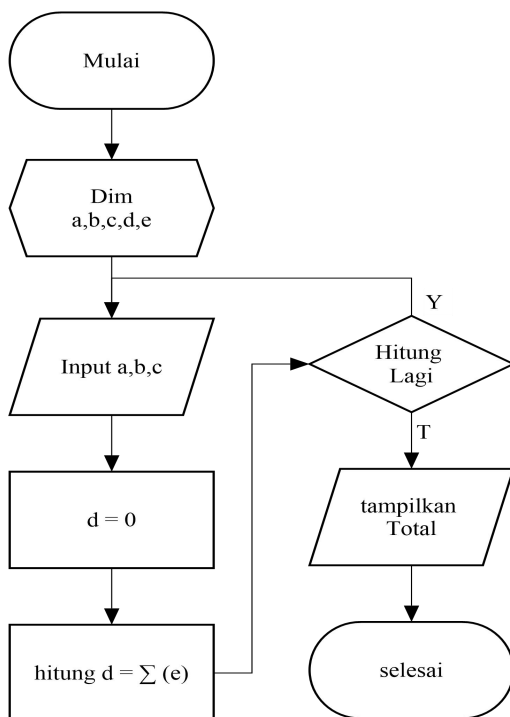
4.1 *Flowchart* Sistem Penyeleksian Relawan

Pada *flowchart* sistem admin mengimputkan data faktor, data relawan kemudian admin melakukan proses perhitungan, setelah itu mencetak laporan.



Gambar 7 Flowchart Sistem

4.2 Flowchart Factor MFEP

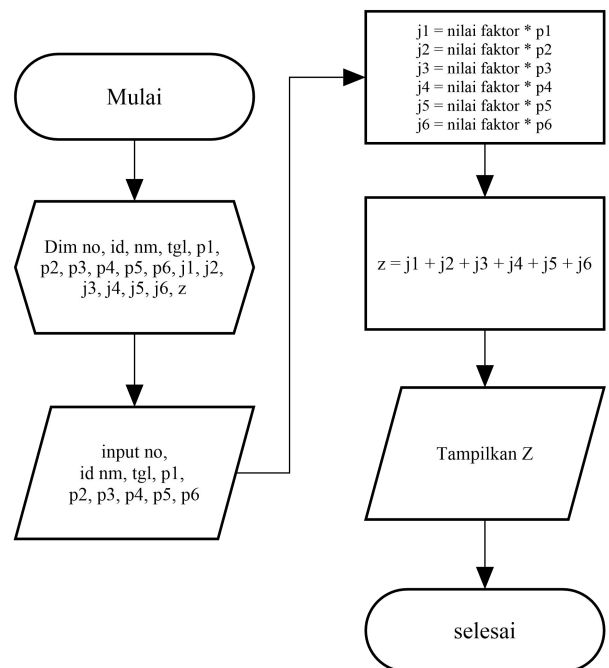


Gambar 8 Flowchart Factor MFEP

Keterangan :
 a = Kode Faktor
 b = Faktor
 c = Bobot
 d = Total Bobot Faktor
 e = Total Faktor

Pada gambar 8, pada *flowchart* ini admin menginputkan data kode kriteria, kriteria, bobot, dan total bobot kriteria, kemudian lanjut ke proses penginputan kode kriteria, kriteria, dan bobot, kemudian akan mendapatkan hasil atau total bobot kriteria, kemudian jika masih ada penjumlahan yang akan dilakukan, maka akan kembali ke awal perhitungan dan akan memproses kembali perhitungan hingga selesai, jika tidak maka akan menampilkan total nilai perhitungan kemudian selesai.

4.3 Flowchart Proses Perhitungan



Gambar 9 Flowchart Proses Perhitungan Penyeleksian Pemain

Keterangan :
 No = Nomor Proses
 Id = Id pemain
 Nm = nama pemain
 Tgl = tanggal proses
 P1 = nilai evaluasi faktor keahlian / skill
 P2 = nilai evaluasi faktor intuisi
 P3 = nilai evaluasi faktor intelektual
 P4 = nilai evaluasi faktor kerjasama tim
 P5 = nilai evaluasi faktor disiplin
 P6 = nilai evaluasi faktor usia
 J1 = nilai bobot evaluasi keahlian / skill
 J2 = nilai bobot evaluasi intuisi
 J3 = nilai bobot evaluasi intelektual
 J4 = nilai bobot evaluasi kerjasama tim
 J5 = nilai bobot evaluasi disiplin
 J6 = nilai bobot evaluasi usia
 Z = total nilai bobot evaluasi

Pada gambar 9 adalah proses perhitungan penilaian penyeleksian pemain. Pertama admin menginputkan no proses, id pemain, nama pemain dan tanggal perhitungan. Kemudian admin menginputkan nilai evaluasi faktor dari p1 sampai dengan p6. Kemudian dilakukan proses perhitungan antara nilai bobot setiap faktor akan dikalikan dengan penilaian evaluasi setiap faktor, setelah dilakukan perhitungan antara nilai bobot faktor dengan nilai evaluasi faktor maka jumlah dari masing-masing perhitungan (j1-j6) akan di tambahkan sehingga menghasilkan total nilai penyeleksian pemain (z).

5. IMPLEMENTASI

5.1 Form Login



Gambar 10 Form Login

Tampilan ini merupakan tampilan Form Login untuk masuk ke aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

5.2 Form Data Faktor



Gambar 11 Form Data Faktor

Tampilan ini merupakan tampilan Form data Faktor untuk menyimpan data faktor Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

5.3 Form Data Pemain



Gambar 12 Form Data Pemain

Tampilan ini merupakan tampilan Form data Pemain, untuk menyimpan data Pemain Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

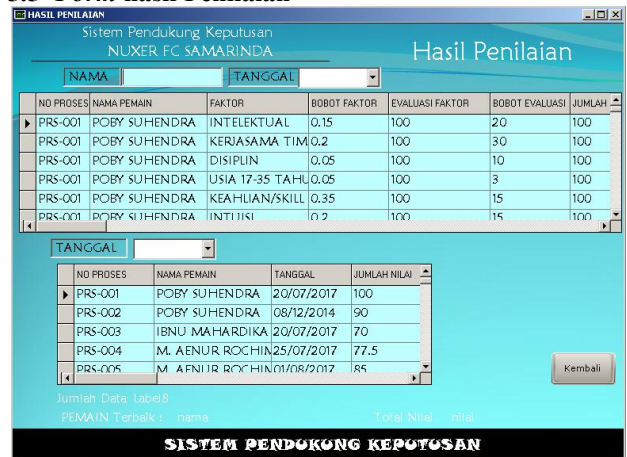
5.4 Form Proses Perhitungan



Gambar 13 Form Proses Perhitungan

Tampilan ini merupakan tampilan Form Penilaian untuk melakukan penilaian Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

5.5 Form hasil Penilaian



Gambar 14 Form Proses Perhitungan

Tampilan ini merupakan tampilan Form hasil Penilaian untuk melihat hasil penilaian seleksi Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

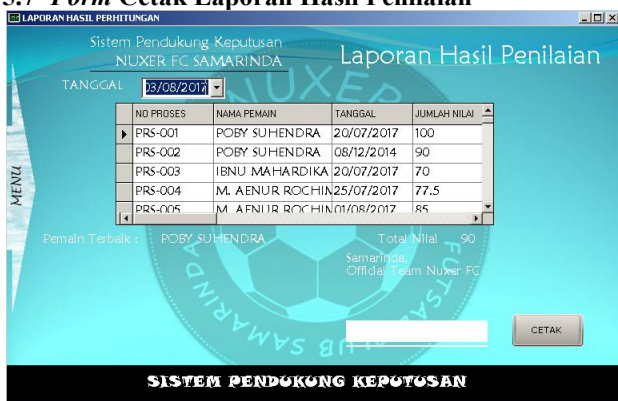
5.6 Form Cetak Laporan Data Pemain



Gambar 15 Form Cetak Data Pemain

Tampilan ini merupakan tampilan Form Cetak Data Pemain untuk mencetak data pemain Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

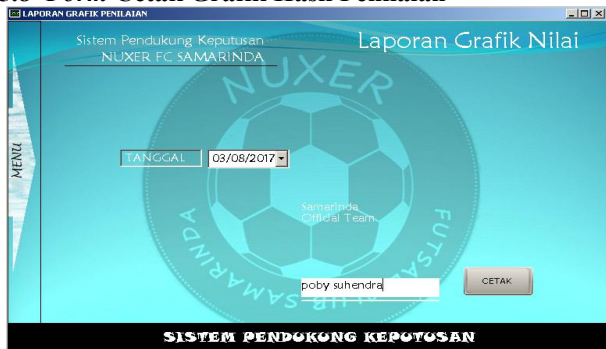
5.7 Form Cetak Laporan Hasil Penilaian



Gambar 16 Form Cetak Hasil Penilaian

Tampilan ini merupakan tampilan Form Cetak Penilaian untuk mencetak data hasil penilaian Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

5.8 Form Cetak Grafik Hasil Penilaian



Gambar 17 Form Cetak Grafik Hasil Penilaian

Tampilan ini merupakan tampilan Form Cetak Grafik Penilaian untuk mencetak data grafik hasil penilaian Aplikasi Penyeleksian Pemain Futsal Pada Team Nuxer FC Samarinda.

5.9 Tampilan Laporan Daftar Pemain

DAFTAR PEMAIN NUXER FC
 Jl. PEMUDA III SAMARINDA
 KALIMANTAN TIMUR
 Kode Pos 75118, Telpun 081347230155

No Pemain	Nama Pemain	Tempat Lahir	Tgl Lahir	Ahwal	Tempun	
P002	IBNU MAHARDIKA	SAMARINDA	03/11/1992	03	03 ANJUNGS SAMARINDA	33913
P003	M. AENUR ROCHIM	SAMARINDA	03/11/1994	03	SAMARINDA SEBERANG	34643
P004	WARDE	SAMARINDA	03/11/2014	03	AWKARIN	41948
P005	RADIT	SAMARINDA	03/11/2014	03	MERDEKA	41948
P006	ADREAS	BONTANG	03/11/1997	03	LEMPAKE CITY	33729
P007	ARTO	BONTANG	03/11/2014	03	AWS	41948
P008	RADIT	SAMARINDA	03/11/1992	03	BUKIT PERANG	33913
P009	BAYU B	SAMARINDA	09/03/1996	03	IL. MERANTI	36016
P011	POBY SUHENDRA	SAMARINDA	16/02/1996	03	JL. DIPANJAITAN	35111
P010	ANGGA PUTRA	SAMARINDA	10/12/1994	03	YORYO	34678

Samarinda, 6-Agust-2017
 Official Nuxer FC
 Gusti

Gambar 18 Laporan Daftar Pemain

Gambar 18 diatas adalah tampilan laporan daftar pemain Futsal Nuxer FC Samarinda.

5.10 Tampilan Laporan Daftar Penilaian



DATA PENILAIAN NUXER FC
 Jl. PEMUDA III SAMARINDA
 KALIMANTAN TIMUR
 Kode Pos 75118, Telpun 081347230155

Tanggal Penilaian 03/08/2017

No Pemain	Nama	Tanggal Lahir	Ahwal	Tempun	Jumlah Nilai	LAYAK
P001	POBY SUHENDRA	16/02/1996	JL. DIPANJAITAN	35111	90	LAYAK
P002	IBNU MAHARDIKA	11/03/1992	03 ANJUNGS SAMARINDA	33913	89	LAYAK
P003	M. AENUR ROCHIM	11/03/1994	SAMARINDA SEBERANG	34643	88	LAYAK
P010	ANGGA PUTRA	12/01/1994	YORYO	34678	82	LAYAK

Keterangan:
 nilai >= 60 "layak"
 nilai < 60 "TIDAK LAYAK"

Samarinda, 13-Agust-2017
 Official Nuxer FC

Gusti

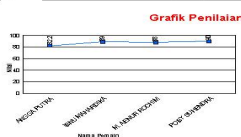
Gambar 19 Laporan Daftar Penilaian

Gambar 19 diatas adalah tampilan laporan Daftar Penilaian pemain Futsal Nuxer FC Samarinda.

5.11 Tampilan Grafik Penilaian.



GRAFIK PENILAIAN NUXER FC
 Jl. PEMUDA III SAMARINDA
 KALIMANTAN TIMUR
 Kode Pos 75118, Telpun 081347230155



No	Nama Pemain	Tanggal Penilaian	Jumlah Nilai
1	POBY SUHENDRA	03/08/2017	90.00
2	IBNU MAHARDIKA	03/08/2017	89.00
3	M. AENUR ROCHIM	03/08/2017	88.00
4	ANGGA PUTRA	03/08/2017	82.15

Samarinda, 6-Agust-2017
 Official Team

Gusti

Gambar 4.16 Laporan Grafik Penilaian

Gambar 4.16 diatas adalah tampilan laporan grafik Penilaian pemain Futsal Nuxer FC Samarinda.

6. Kesimpulan

Dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan dari uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, yaitu :

1. Dengan adanya sistem pendukung keputusan penyeleksian pemain futsal pada Team Nuxer FC Samarinda dapat mempercepat dan mempermudah dalam melakukan penilaian dan penyeleksian dengan cepat, dan sesuai dengan yang di inginkan.
2. Dengan hasil tampilan yang lebih baik, maka waktu penyimpanan dan penilaian akan menjadi lebih mudah dan efisien.

7. Saran

Setelah melakukan penelitian di lapangan, maka dengan ini peneliti akan memberikan saran-saran yang mungkin bermanfaat. Adapun saran-saran yang akan dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sistem Pendukung Keputusan ini dapat menilai penyeleksian untuk penjaga gawang.
2. Sistem pendukung keputusan penyeleksian pemain ini dapat di kembangkan menjadi sistem pendukung keputusan yang berbasis *website* yang dapat lebih

mempermudah penyeleksian pemain pada team Nuxer FC Samarinda.

8. DAFTAR PUSTAKA

- B, Indra.Yatini. (2010). Flowchart, Algoritma dan Pemrograman. Menggunakan Bahasa C++ Builder. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hadi, Rahadian, 2008, Membuat Laporan Dengan Crystal Report 8.5 dan Visual Basic 6.0, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Jogiyanto, HM. 2008. Analisis Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kusrini, 2007, Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrini, 2007, Sistem Pendukung Keputusan, Jakarta : Gava Media.
- Permana, Budi, 2011, Praktis Menguasai Microsoft Access 2007/2010, PT Elex Pustaka, Jakarta.
- Pressman, Roger S. 2007. *Rekayasa Perangkat Lunak : pendekatan praktis* (buku I). Yogyakarta : Andi Offset.
- Render, B. dan Stair, M. R, Jr, 2009, Quantitative Analysis For Management, 10th Edition, Pearson Education.
- Sabari, Yuswanti, 2008, *Panduan Lengkap Pemrograman Visual Basic 6.0*, Cerdas Pustaka Publisher, Surabaya.
- Sartika, Dewi, 2009, sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan berprestasi pada CV. Semoga Jaya Raya Samarinda, naskah tidak dipublikasi : perpustakaan STMIK Widya Cipta Dharma.
- Saufi, Ahmad 2014, Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Menggunakan Metode *Multi Factor Evaluation Process (MFEP)* Pada PT. Tekno Solution Melak, naskah tidak dipublikasi : perpustakaan STMIK Widya Cipta Dharma.
- Setiawan, Danu 2012, Sistem Pendukung Keputusan Penyeleksian calon siswa baru di SMK Negeri 5 samarinda menggunakan metode *Multifactor Evaluation Process (MFEP)*, naskah tidak dipublikasi : perpustakaan STMIK Widya Cipta Dharma.
- Simon, Markus. 2007. Konsep Dasar Sistem Pendukung Keputusan. Bandung: Widyatama.
- Sugiarti, 2013. Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6.
- Turban, Efraim. 2008. Decision Support System and Intelligent System, Prentice – Hall Inc, A Simon & Schuster Company Upper Saddle River, New Jersey. Yogyakarta : Andi Offset
- Veithzal Rivai, 2008, Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.