

## Sistem Seleksi Atlet Sepak Takraw Keranjang

Angga Wibisono<sup>1</sup>, Rini Indriati,<sup>2</sup> Erna Daniati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: <sup>1</sup>[\\*1anggawijaya820@gmail.com](mailto:anggawijaya820@gmail.com), <sup>2</sup> [Rini.indriati@unpkediri.ac.id](mailto:Rini.indriati@unpkediri.ac.id), <sup>3</sup> [Ernadaniati@unpkediri.ac.id](mailto:Ernadaniati@unpkediri.ac.id)

**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 di mainkan 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 ranting pada setiap alternatif pada semua atribut membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan, dalam hal ini alternatif yang di maksud adalah pemain yang paling unggul di antara pemain yang lainnya berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan. Dari persamaan perhitungan menggunakan web dan Microsoff Excel memperoleh hasil 5 alternatif yang paling unggul keluar menjadi alternatif terbaik. Hasil nilai terbaik dari perhitungan metode SAW merupakan alternative dari penilaian bagi atlet yang terpilih sebagai pemain terbaik. Aplikasi sistem pendukung keputusan dengan metode SAW dapat membantu seleksi atlet untuk menentukan pemain terbaik berdasarkan kriteria yang diinginkan.

**Kata Kunci** — Sepak Takraw, SAW, Sistem Seleksi

### 1. PENDAHULUAN

Sepak takraw merupakan olahraga permainan asli dari Indonesia. Awal mulanya permainan ini dikenal dengan istilah sepakraga. 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 diguanakn 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 di mainkan 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 junglingdengan sejenis permainan bola basket atau korf ball (bola keranjang).

Metode *Simple Additive Weight* merupakan solusi yang digunakan pada penelitian ini. [1] Friyadi dalam penelitian Pengolaan 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 kriteri yang terkait dengan sepak takraw. Sistem manual yang membantu dengan cara tes konvensional atlet dengan pengukuran nilai kriteria sepak takraw.[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] Hasbian Noor , Fitriyadi dalam penelitian proses seleksi atlet sepak takraw Hasil akhir dari penelitian ini bahwa aplikasi yang sudah di bangun 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 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

Rumus dari metode *Simple Additive Weighting* (SAW) seperti pada persamaan 1 jika  $j$  adalah atribut keuntungan (*benefit*), persamaan 2 jika  $j$  adalah atribut biaya (*cost*). Dimana  $r_{ij}$ : Rating kinerja ternormalisasi dari Alternatif  $A_i$  pada atribut  $c_j$  dengan  $i = 1, 2, \dots, m$  dan  $j = 1, 2, \dots, n$ . Nilai prefensi untuk setiap alternatif ( $v_i$ ) diberikan seperti pada persamaan 3, dimana  $v_i$ : Nilai akhir dari alternatif,  $w_i$ : Bobot yang telah ditentukan,  $r_{ij}$ : Normalisasi matriks,  $Max$ : Nilai maksimum dari setiap baris dan kolom,  $Min$ : Nilai minimum dari setiap baris dan kolom,  $x_{ij}$ : Baris dan kolom dari matriks.

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

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\max x_{ij}} \dots\dots\dots (1)$$

$$r_{ij} = \frac{\min x_{ij}}{x_{ij}} \dots\dots\dots (2)$$

$$v_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij} \dots\dots\dots (3)$$

Ada beberapa langkah dalam penyelesaian metode SAW, sebagai berikut :

- a. Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria.
- b. Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria ( $c_i$ ), kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga di peroleh matriks ternormalisasi  $R$ .
- c. 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.
- d. Menentukan kriteria-kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan

### 2.2 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:

- a. 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 skil dan teknik bermain.
- b. Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan pelatih (Abdian Asgi Sukmana, S.Pd., M.Or) yang melatih skil dan memberikan materi tentang sepak takraw krawnjang, topik wawancara seputar teknik dasar dan skil, kendala yang dihadapi dalam hal seleksi atlet sepak takraw krawnjang menggunakan metode *Simple Additive Weight*.
- c. Studi Pustaka  
Menggali informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian seperti buku-buku, jurnal, prosiding, e-jurnal, e-book, dan internet.
- d. 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

Pada gambar desain flowchart (gambar 1) 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.

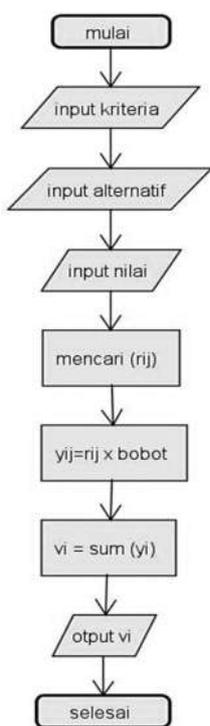
Data kriteria pada gambar 2 berisi nama kriteria. Terdapat ada 6 kategori (1)sepak sila, pasing bola yang menggunakan kaki bagian dalam seperti orang sila, (2)sepak kura, pasing bola menggunakan kaki bagian luar seperti orang mencungkit, (3)sepak badeg sepakan terhadap bola menggunakan kaki bagian luar 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.

Data kriteria pada gambar 3 berisi nama kriteria, kode kriteria, bobot Jenis kriteria terdiri dari benefit, yang artinya jika jenis kriteria benefit semakin besar nilainya semakin bagus.

Pada gambar 4 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.

Pada gambar 5 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.



Gambar 1. Flowchart Sistem

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

Gambar 2. kriteria

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

Gambar 3. bobot

Pada Gambar 6 menampilkan nilai total dari masing-masing alternatif dijumlah dari masing-masing nilai yang didapat dari masing-masing kriteria.

Gambar 7 perangkungan menampilkan rangking yang ditmpilkan dari hasil penjumlahan nilai total keseluruhan dengan dicari nilai yang paling tertinggi.

### 3.3 Perhitungan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan.

Pada gambar 8 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.

Pada gambar 9 tambah kriteria menambahkan kriteria, sifat kriteria (cost/benefit), memasukkan bobot kriteria, memasukkan item kriteria yang sudah ditentukan.

	sepak sila	sepak kura	sepak badeg	sepak paha	sepak dada	sundulan	
	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	

Gambar 4. Normalisasi

	sepak sila	sepak kura	sepak badeg	sepak paha	sepak dada	sundulan	15	NILAI	RANGKING
	25	20	10	20	10	15			
	Max	Max	Max	Max	Max	Max			
A1	20.0	20.0	4.0	12.0	8.0	7.5		71.50	7
A2	20.0	20.0	8.0	16.0	8.0	11.3		83.25	3
A3	20.0	20.0	6.0	8.0	8.0	15.0		77.00	5
A4	15.0	16.0	10.0	20.0	8.0	15.0		84.00	2
A5	10.0	16.0	4.0	12.0	10.0	15.0		67.00	8
A6	25.0	16.0	6.0	16.0	8.0	11.3		82.25	4
A7	25.0	12.0	8.0	20.0	10.0	11.3		86.25	1
A8	25.0	12.0	4.0	12.0	8.0	11.3		72.25	6
A9	10.0	12.0	10.0	16.0	10.0	7.5		65.50	9
A10	10.0	12.0	4.0	8.0	8.0	7.5		49.50	10

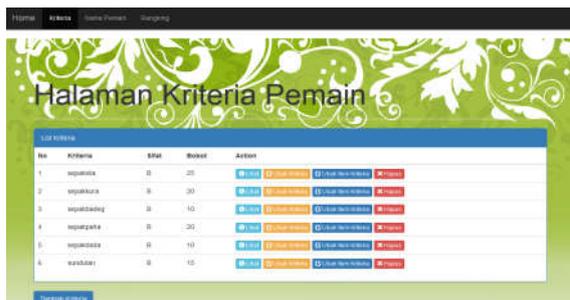
Gambar 5 normalisasi terbobot

	sepak sila	sepak kura	sepak badeg	sepak paha	sepak dada	sundulan	15	NILAI	RANGKING
	25	20	10	20	10	15			
	Max	Max	Max	Max	Max	Max			
A1	20.0	20.0	4.0	12.0	8.0	7.5		71.50	7
A2	20.0	20.0	8.0	16.0	8.0	11.3		83.25	3
A3	20.0	20.0	6.0	8.0	8.0	15.0		77.00	5
A4	15.0	16.0	10.0	20.0	8.0	15.0		84.00	2
A5	10.0	16.0	4.0	12.0	10.0	15.0		67.00	8
A6	25.0	16.0	6.0	16.0	8.0	11.3		82.25	4
A7	25.0	12.0	8.0	20.0	10.0	11.3		86.25	1
A8	25.0	12.0	4.0	12.0	8.0	11.3		72.25	6
A9	10.0	12.0	10.0	16.0	10.0	7.5		65.50	9
A10	10.0	12.0	4.0	8.0	8.0	7.5		49.50	10

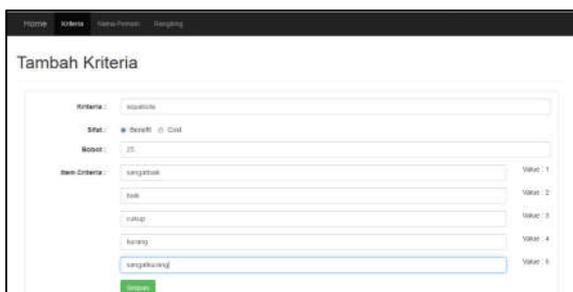
Gambar 6 nilai total

	sepak sila	sepak kura	sepak badeg	sepak paha	sepak dada	sundulan	15	NILAI	RANGKING
	25	20	10	20	10	15			
	Max	Max	Max	Max	Max	Max			
A1	20.0	20.0	4.0	12.0	8.0	7.5		71.50	7
A2	20.0	20.0	8.0	16.0	8.0	11.3		83.25	3
A3	20.0	20.0	6.0	8.0	8.0	15.0		77.00	5
A4	15.0	16.0	10.0	20.0	8.0	15.0		84.00	2
A5	10.0	16.0	4.0	12.0	10.0	15.0		67.00	8
A6	25.0	16.0	6.0	16.0	8.0	11.3		82.25	4
A7	25.0	12.0	8.0	20.0	10.0	11.3		86.25	1
A8	25.0	12.0	4.0	12.0	8.0	11.3		72.25	6
A9	10.0	12.0	10.0	16.0	10.0	7.5		65.50	9
A10	10.0	12.0	4.0	8.0	8.0	7.5		49.50	10

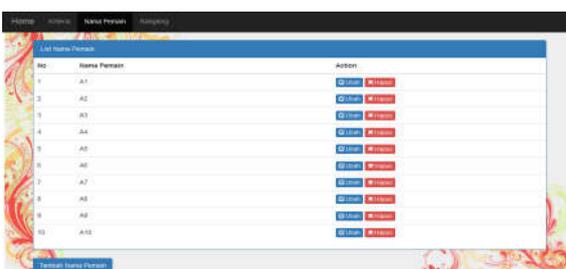
Gambar 7 perangkungan



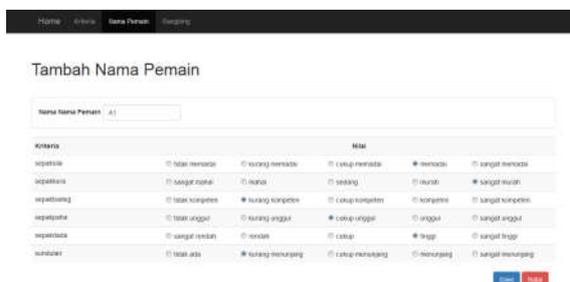
Gambar 8 halaman kriteria



Gambar 9 Tambah kriteria



Gambar 10 halaman alternatif



Gambar 11 halaman tambah pemain

No	Nama Pemain	sepatada	sepatakura	sepatabidang	sepatapaka	sepatadisa	kaskader
1	A1	4.00	5.00	2.00	3.00	4.00	2.00
2	A2	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	3.00
3	A3	4.00	5.00	3.00	2.00	4.00	4.00
4	A4	3.00	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	3.00	4.00	4.00	3.00
7	A7	5.00	3.00	4.00	5.00	5.00	3.00
8	A8	3.00	5.00	2.00	5.00	4.00	3.00
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 12 tampilan nilai awal

Pada gambar 10 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.

Pada Gambar 11 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.

Pada gambar 12 menampilkan nilai awal, hasil dari perankingan yang telah didapat peneliti dan selanjutnya di inputkan melalui aplikasi sistem pendukung keputusan.

Pada gambar 13 menampilkan bahwa data yang telah diinputkan dari kriteria, nilai, bobot dan juga alternatif selanjutnya dilakukan normalisasi dengan nilai dari alternatif dibagi dengan nilai yang tertinggi dari alternative yang lain.

Pada gambar 14 menampilkan normalisasi terbobot dari setiap alternatif dengan memasukkan nilai hasil yang didapat dari normalisasi sebelumnya dikali dengan nilai bobot yang sudah ditentukan dari setiap kriteria.

Pada gambar 15 Selanjutnya penjumlahan nilai total dari masing-masing alternatif dijumlah dari masing-masing nilai yang didapat dari masing-masing kriteria.

Pada gambar 16 tampilan perankingan, yang ditampilkan dari hasil penjumlahan nilai total keseluruhan dengan dicari nilai yang paling tertinggi.

### 3.4 Desain Sistem DFD

Pada gambar 17, 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 18 menunjukkan data kriteria dan sub kriteria yang dimasukkan oleh user disimpan pada tabel kriteria dan table 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 19 menjelaskan bahwa data yang telah diinputkan dari kriteria, nilai, bobot dan juga alternatif selanjutnya dilakukan normalisasi dengan nilai dari alternatif dibagi dengan nilai yang tertinggi dari alternative yang lain.

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.

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

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

No	Nama Pemain	sepakbola	sepakura	sepakbadag	sepakpaha	sepakada	sundulan
1	A1	0.80	1.00	0.40	0.60	0.80	0.50
2	A2	0.80	1.00	0.80	0.80	0.80	0.75
3	A3	0.80	1.00	0.60	0.40	0.80	1.00
4	A4	0.60	0.80	1.00	1.00	0.80	1.00
5	A5	0.40	0.80	0.40	0.60	1.00	1.00
6	A6	1.00	0.80	0.60	0.80	0.80	0.75
7	A7	1.00	0.60	0.80	1.00	1.00	0.75
8	A8	1.00	0.60	0.40	0.60	0.80	0.75
9	A9	0.40	0.60	1.00	0.80	1.00	0.50
10	A10	0.40	0.60	0.40	0.40	0.80	0.50

Gambar 13 tampilan hasil cost/benefit

No	Nama Pemain	sepakbola	sepakura	sepakbadag	sepakpaha	sepakada	sundulan
1	A1	20.00	20.00	4.00	12.00	8.00	7.50
2	A2	20.00	20.00	8.00	16.00	8.00	11.25
3	A3	20.00	20.00	6.00	8.00	8.00	10.00
4	A4	18.00	16.00	10.00	20.00	8.00	10.00
5	A5	18.00	16.00	4.00	12.00	10.00	10.00
6	A6	25.00	18.00	6.00	16.00	8.00	11.25
7	A7	25.00	12.00	8.00	20.00	10.00	11.25
8	A8	25.00	12.00	4.00	12.00	9.00	11.25
9	A9	18.00	12.00	10.00	16.00	10.00	7.50
10	A10	18.00	12.00	4.00	8.00	8.00	7.50

Gambar 14 tampilan hasil pembobotan

No	Nama Pemain	sepakbola	sepakura	sepakbadag	sepakpaha	sepakada	sundulan	Total	Rangking
1	A1	20.00	20.00	4.00	12.00	8.00	7.50	71.50	7
2	A2	20.00	20.00	8.00	16.00	8.00	11.25	83.25	3
3	A3	20.00	20.00	6.00	8.00	8.00	10.00	72.00	8
4	A4	18.00	16.00	10.00	20.00	8.00	10.00	82.00	5
5	A5	18.00	16.00	4.00	12.00	10.00	10.00	67.00	9
6	A6	25.00	18.00	6.00	16.00	8.00	11.25	82.25	4
7	A7	25.00	12.00	8.00	20.00	10.00	11.25	86.25	1
8	A8	25.00	12.00	4.00	12.00	8.00	11.25	72.25	6
9	A9	18.00	12.00	10.00	16.00	10.00	7.50	63.50	10
10	A10	18.00	12.00	4.00	8.00	8.00	7.50	49.50	10

Gambar 15 tampilan total nilai

Pemain yang Terpilih		Pemain yang tidak Terpilih	
A2 dengan nilai 83.25	A3 dengan nilai 77.00	A1 dengan nilai 71.50	A5 dengan nilai 67.00
A4 dengan nilai 84.00	A6 dengan nilai 82.25	A7 dengan nilai 86.25	A9 dengan nilai 63.50
A7 dengan nilai 86.25		A10 dengan nilai 49.50	

Gambar 16 tampilan perangkingan

#### 4. SIMPULAN

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

1. Sistem seleksi atlet yang dibuat dengan mengimplementasi metode SAW membantu dalam memutuskan atlet sepak takraw.
2. Sistem seleksi yang digunakan mengacu pada kriteria yang telah diberikan oleh pakar sepak takraw.

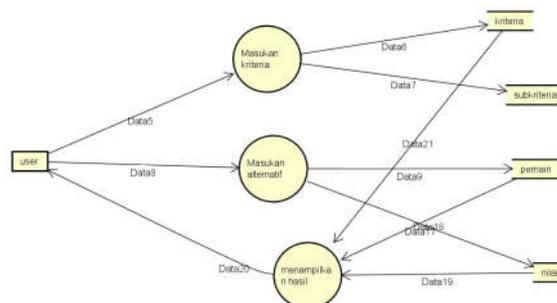
#### 5. SARAN

Saran pengembangan untuk peneliti selanjutnya adalah :

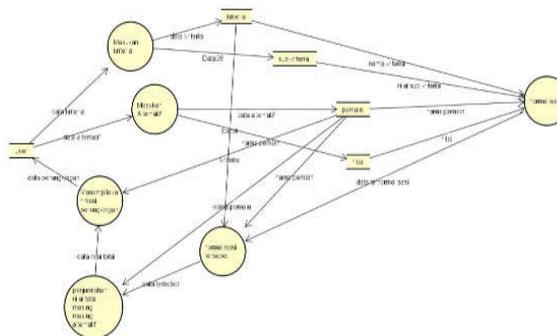
1. Dari hasil penelitian ini hasil yang didapat dapat juga digunakan dalam seleksi atlet dalam bidang olahraga yang lain.
2. Dalam aplikasi yang dihasilkan peneliti dapat juga dikembangkan untuk seleksi lain dengan mengganti nama kriteria.



Gambar 17 DFD Level 0



Gambar 18 DFD Level 1



Gambar 19 DFD Level 3

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdian Asgi Sukmana (2017), Metodik dan Teknik Pembelajaran Sepak Takraw, CV.Adjie Media Nusantara, Jl. Demang Palang No.9 Watudadang Prambon Nganjuk.
- [2] Friyadie.2016. promosi kenaikan jabatan, AMIK BSI Jakarta.
- [3] Harold Situmorang.2015. Calon Peserta Olimpiade Sains Tingkat Kabupaten Langkat Pada Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Tanjung Pura, Universitas Sumatera Utara.
- [4] Hasbian Noor , Fitriyadi.2017. Pemilihan Pemain Sepak Takraw , Jl. A. Yani Km. 33,3 Banjarbaru.
- [5] Ni Putu Dwi Sucita Dartini, Agus Aan Jiwa Permana, Kadek Wirahyuni, 2018. Simulasi Seleksi Pemain Futsal Porprov Bali Meningkatkan Kesiapan Atlet (Studi Kasus : Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Undiksha), Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Undiksha, Singaraja, Bali1) Prodi Manajemen Informatika, Undiksha, Singaraja, Bali2) Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Undiksha, Singaraja, Bali3).
- [6] Agum Gumelar, 2017. Pemilihan Handphone Berbasis Web. Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura.
- [7] Erna Daniati, 2015. Pemilihan kost di sekitar kampus UNP Kediri. Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.

*[Halaman ini Sengaja Dikosongkan]*