

Decision Support System for Futsal Player Selection Using the Profile Matching Method

Farhan Mohammad Hafiz¹⁾, Pratiwi Rachmadi^{2*)}, Winny Purbaratri³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Informatics Engineering Study Program, Faculty of Information Technology, Perbanas Institute Jakarta

^{*)}Correspondence author: pratiwi@perbanas.id, Jakarta, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.37012/jtik.v11i2.2752>

Abstract

Futsal is a sport that is widely enjoyed by all groups. Each futsal team will open a selection process for players who want to become professional futsal players. Each team conducts a selection process to determine which players will join the core team. Player selection is a crucial aspect in shaping a team's strength and performance. Effective futsal player selection is key to forming a competitive and winning team. Selecting the right players is crucial to ensuring team performance and victory. The profile matching method is used to compare individual player profiles with the criteria set by the team for the selection process. This study aims to develop a decision support system (DSS) for selecting futsal players for the striker (pivot) position at SMA Angkasa 1 using the profile matching method. In the study, data on the futsal player selection criteria were collected from on-field assessments, skill tests, and interviews. The data used in this study included several criteria such as experience, strength, stamina, speed, and teamwork. The results of calculations using profile matching indicate the order of quality players that can be selected based on the criteria data. By creating this system, it is hoped that the futsal player selection process can be improved and result in a strong and optimal team composition, which will ultimately improve team performance in various competitions and matches.

Keywords: Decision Support System, Player Selection, Futsal, Profile Matching

Abstrak

Futsal merupakan salah satu olahraga yang banyak diminati oleh setiap kalangan. Setiap tim futsal akan membuka seleksi untuk para pemain yang ingin menjadi pemain futsal profesional. Setiap tim melakukan proses seleksi untuk menentukan pemain mana saja yang akan masuk kedalam tim inti. Pemilihan pemain menjadi aspek yang penting dalam membentuk kekuatan dan performa sebuah tim. Seleksi pemain futsal yang efektif menjadi kunci dalam membentuk tim yang kompetitif dan juara. Pemilihan Pemain yang tepat sangat penting untuk memastikan prestasi dan kemenangan tim. Metode *Profile matching* digunakan untuk membandingkan profil individu pemain dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh tim untuk proses seleksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pendukung keputusan (SPK) dalam pemilihan pemain futsal dengan posisi penyerang (pivot) di SMA Angkasa 1 menggunakan metode *Profile matching*. Dalam penelitian, data kriteria pemilihan pemain futsal dikumpulkan dari penilaian dilapangan, uji keterampilan, dan wawancara. Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa kriteria seperti pengalaman, kekuatan, stamina, kecepatan dan kerja sama. Hasil perhitungan menggunakan *Profile matching* menunjukkan urutan pemain berkualitas yang dapat dipilih berdasarkan data kriteria. Dengan membuat sistem ini, diharapkan proses seleksi pemain futsal dapat ditingkatkan dan menghasilkan komposisi tim yang kuat dan optimal yang nantinya akan meningkatkan performa tim dalam berbagai kompetisi dan pertandingan.

Kata Kunci: Sistem Pendukung Keputusan, Seleksi Pemain, Futsal, *Profile Matching*

PENDAHULUAN

Futsal adalah olahraga sepak bola di dalam ruangan yang terdiri dari lima pemain inti dan lima pemain cadangan dengan posisi yang berbeda beda, terdiri dari posisi kiper, pemain bertahan (*anchor*), pemain sayap (*flank*), dan pemain penyerang (*pivot*). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Suryo selaku pelatih futsal SMA Angkasa, posisi yang paling sulit ditentukan adalah penyerang (*pivot*). Dalam penelitian ini, tujuan penulis untuk menentukan pemain terbaik untuk posisi penyerang (*pivot*), karena faktor terbesar kemenangan ditentukan oleh penyerang yang bertugas menjadi target umpan dan menciptakan gol. Memilih pemain dengan posisi yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan tim. Namun, pemilihan pemain yang sesuai dengan posisi dan kriteria tim futsal SMA Angkasa tidak mudah ditentukan sehingga pelatih kesulitan untuk menentukan posisi pemain untuk dimasukkan kedalam tim utama, perlu adanya sistem pendukung keputusan untuk membantu pelatih dalam seleksi pemain untuk menentukan posisi yang diinginkan pelatih. Selama ini, penentuan pemain terbaik dilakukan secara manual dengan menggunakan file kertas penilaian pemain. Sehingga, penilaian pelatih kurang tepat dalam menentukan posisi pemain karena hanya mengandalkan insting (Setiawan et al., 2022).

Dalam hal ini, salah satu faktor yang terpenting adalah seorang pemain. Pemain yang mempunyai kemampuan yang baik dan hebat akan sangat menguntungkan suatu tim. Untuk mendapatkan pemain seperti itu, perlu dilakukan proses penyeleksian pemain (Darniyati et al., 2018). Berikut penjelasan masing-masing posisi, kiper bertugas sebagai penjaga gawang, namun kiper futsal biasanya juga dibutuhkan untuk maju dan membantu peluang mencetak gol, anchor adalah pemain yang bertugas untuk bertahan sekaligus mengatur serangan, flank atau sayap bertugas menjadi penghubung antara anchor dan penyerang, penyerang atau pivot bertugas untuk mengubah peluang menjadi gol. Meskipun semua posisi penting dalam futsal, posisi pivot adalah jantung serangan dan tujuan akhir dari posisi lain untuk menciptakan kemenangan.

Untuk mengoptimalkan proses penilaian seleksi calon pemain, maka dibangunlah sistem berbasis komputer yang disebut sistem pendukung keputusan atau disebut juga *Decision Support System* (DSS) (Suhanda et al., 2022). Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode *Profile matching*. Tujuan *Profile matching* adalah mekanisme pengambilan keputusan yang mengasumsikan adanya tingkat ideal variabel prediktor yang harus dimiliki seorang pemain (Damara & Anwar, 2020).

Langkah-langkah dalam penggunaan metode *Profile matching* untuk seleksi pemain futsal terbaik meliputi pengambilan data dan memasukkan nilai sub-aspek kriteria untuk menghasilkan nilai bobot, pembobotan nilai pada sub-kriteria, pemetaan gap kompetensi, dan perhitungan nilai total dan perangkingan. Oleh karena itu, sistem pengambilan keputusan berdasarkan seleksi pemain futsal dengan menggunakan metode *Profile matching* dapat membantu tim futsal dalam mengambil keputusan seleksi posisi pemain yang lebih tepat. Diharapkan sistem ini dapat meningkatkan mutu tim futsal, dengan menempatkan sumber daya yang berkompeten di tempat atau posisi ideal yang sesuai kemauan pelatih dan tim (Saputro et al., 2024).

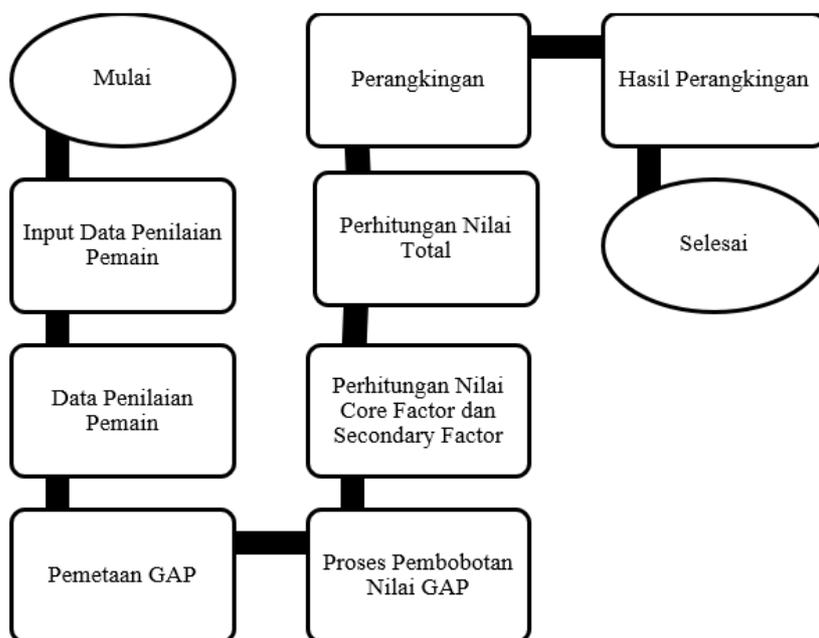
Berikut ini merupakan beberapa penelitian terkait yang menjadi alasan peneliti memilih metode *Profile matching* menjadi metode yang akan diterapkan karena banyak digunakan untuk mendukung keputusan dalam berbagai konteks, termasuk pemilihan beasiswa (Silviana, 2024), evaluasi peserta pelatihan (Sri Wahyuni & Fariz Rizal Mubarak, 2022), pemilihan lokasi perumahan (Efendi, 2019), dan penilaian promosi karyawan (Cuar & Wanda, 2023).

Metode *Profile matching* dipilih karena konsepnya sederhana dan mudah dipahami, memberikan rekomendasi yang akurat dan efisien berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Membantu dalam membandingkan profil kandidat dengan profil ideal, mengidentifikasi kesenjangan, memberi peringkat alternatif untuk menentukan opsi terbaik dan memastikan bahwa kandidat terpilih memenuhi standar yang disyaratkan (Rahim, 2021).

Tujuan penelitian ini untuk mengatasi masalah seleksi pemain tersebut, yaitu dengan merancang sebuah sistem menggunakan metode *Profile matching* sebuah mekanisme pengambilan keputusan dengan mengasumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediksi yang ideal, untuk dimiliki pemain. Metode *Profile matching* digunakan untuk membandingkan profil pemain berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk menentukan pemain yang paling cocok untuk posisi tertentu dalam tim.

METODE PENELITIAN

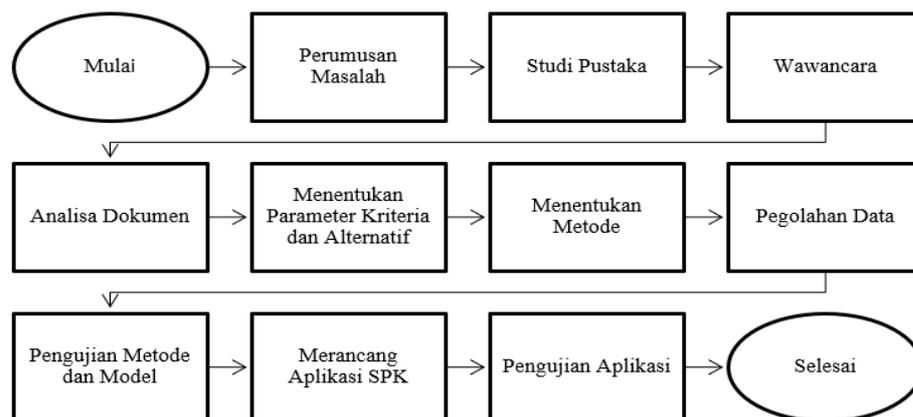
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem pendukung keputusan seleksi pemain futsal menggunakan metode Profile matching. Pengumpulamn data dilakukan melalui observasi di SMA Angkasa Jakarta. Langkah ini bertujuan untuk memahami kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Hasil observasi menunjukkan tim futsal SMA Angkasa belum memiliki sistem yang mendukung proses seleksi posisi pemain futsal dan pelatih kesulitan untuk menentukan posisi pemain berdasarkan kriteria yang dibutuhkan. Pembuatan suatu sistem merupakan kebutuhan mendesak untuk mendukung proses seleksi pemain futsal di tim futsal SMA Angkasa. Tahapan perhitungan Profile matching pada Gambar 1 (Handoko, 2022).



Gambar 1. Tahapan Metode Profile matching

Tahapan Penelitian

Langkah-langkah penelitian disusun dengan harapan segala aktivitas dan kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik pula. Tahapan peneltiian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam penelitian ini:

1. Perumusan Masalah

Perumusan merupakan tahapan paling penting dalam penelitian, berfungsi untuk menjadi penyebab kegiatan penelitian itu menjadi ada dan dapat dilakukan, serta menentukan jenis dan serta sample atau populasi yang akan diteliti (Nikmatur Ridha, n.d.).

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari, meneliti dan membaca jurnal, buku, informasi dari internet, tesis yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, yang membahas tentang sistem pendukung keputusan seleksi pemain (Wulandari, 2014).

3. Wawancara

Melakukan tanya jawab dan bertatap muka langsung dengan pihak yang berkaitan dengan penilaian pemain dalam hal ini pelatih dari tempat penelitian, sehingga pengumpulan data dan informasi akan lebih relevansi dan akurat (Handoko Agustin et al., n.d.).

4. Analisa Dokumen

Dari hasil wawancara, peneliti melanjutkan dengan dokumen yang didapat atau hasil observasi di lapangan. Laporan penilaian pemain. Hasil analisa tersebut dapat dijadikan dasar untuk menentukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang ada (Hasan Ashari et al., 2016).

5. Menentukan parameter, kriteria dan alternatif.

Proses penentuan parameter kriteria dan alternatif dilakukan untuk mengolah data yang telah diberikan pelatih untuk menentukan kriteria penentuan pemain penyerang, yaitu berdasarkan kriteria yang ada (Aruan & Situmorang, 2023).

6. Menentukan Metode SPK

Dengan kriteria-kriteria yang diberikan maka metode Profile matching dipilih untuk mengolah data penilaian seleksi pemain. Diharapkan metode Profile matching dapat memberikan output pemain terbaik dengan keputusan yang valid dan akurat (Raharja, n.d.).

7. Pengolahan Data

Data yang didapat dari tim Futsal SMA Angkasa diolah menggunakan metode Profile matching untuk menentukan pemain terbaik untuk tim Futsal SMA Angkasa. Dari proses pengolahan data tersebut didapatkan hasil nilai pemain yang tertinggi berdasarkan peringkatnya. Diharapkan dengan kombinasi metode Profile matching dapat memberikan hasil yang valid dan akurat.

8. Pengujian Metode/Model

Dalam pembuatan keputusan, tingkat konsistensi penting untuk diperhatikan karena kita tidak menginginkan keputusan berdasarkan pertimbangan dengan konsistensi yang rendah. Hal-hal yang dilakukan dalam langkah ini adalah mencoba melakukan perhitungan dari penilaian pemain. Dengan mengikuti langkah-langkah perhitungan metode Profile matching (Merlina, 2015).

9. Pengujian Aplikasi

Aplikasi diuji menggunakan Black Box Testing untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah benar sesuai dengan yang dibutuhkan. Dan menggunakan User Acceptance Test untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan pengguna (Sitorus & Fitrisia, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penentuan Kriteria

Kriteria yang digunakan dalam perankingan alternatif untuk penentuan pemain terbaik dilakukan melalui wawancara dengan para pemegang kepentingan seperti kepala pelatih dan asisten pelatih. Maka didapatkan pemilihan kriteria pemain terbaik berdasarkan pengalaman, kekuatan, kerjasama, kecepatan, dan stamina. Masing-masing kriteria memiliki nilai ideal 3, besar nilai ideal yang ditentukan tersebut dapat bervariasi tergantung kebutuhan. Setiap kriteria akan dipisahkan sesuai dengan kriteria utama dan kriteria pendukung. Pengalaman, kekuatan, dan stamina adalah salah satu kriteria yang utama dikarenakan setiap pemain futsal yang akan bermain untuk team profesional harus memiliki pengalaman yang banyak agar pemain dapat mempunyai mental bertanding yang bagus dan juga pemain harus mempunyai kemampuan utama lainnya seperti kekuatan dan stamina yang bagus karena disetiap pertandingan pemain akan bermain kurang lebih 10 menit x 2 sehingga pemain harus memiliki stamina, kekuatan, pengalaman yang kuat dan juga kriteria pendukung yang dibutuhkan pemain yaitu kecepatan dan kerja sama. Berikut tabel kriteria yang ada pada tabel 1 (Novaldi, n.d.).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Pemain

No	Kode Kriteria	Nama Kriteria	<i>Core Factor</i> dan <i>Secondary Factor</i>	Nilai
1.	C5	Pengalaman	<i>Core factor</i>	3
2.	C4	Kekuatan	<i>Core factor</i>	3
3.	C3	Stamina	<i>Core factor</i>	3
4.	C2	Kecepatan	<i>Secondary factor</i>	3
5.	C1	Kerjasama	<i>Secondary factor</i>	3

Berikut adalah penjelasan mengenai Kriteria yang digunakan dalam model penentuan seleksi pemain terbaik:

1. Pengalaman

Kemampuan dan kecakapan pemain untuk menghasilkan kerja sama dengan pemain lain. Dapat beradaptasi, memahami orang lain dan pelaksanaan teknis yang benar. Pengalaman menjadi dasar untuk mengembangkan jenis latihan kekuatan lainnya dalam futsal (Dicky Zulkarnain, n.d.).

2. Stamina

Energi fisik seseorang yang memungkinkan dia dapat bertahan dalam bekerja atau dalam kesehatan tubuh, daya tahan (Amaliya & Pudjijuniarto, 2022).

3. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan untuk mengeluarkan tenaga secara maksimal dalam satu usaha, kemampuan kekuatan berarti terjadinya kontraksi otot pada manusia (Amaliya & Pudjijuniarto, 2022).

4. Kerja sama

Kerja sama adalah kunci untuk mencapai hasil yang baik dalam jangka panjang, kerjasama tim merupakan kemampuan untuk mencapai visi bersama. (Arvinda, n.d.).

5. Kecepatan:

Kecepatan adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang sejenis secara berturut-turut dalam waktu yang sesingkat-singkat atau kemampuan untuk menempuh suatu jarak dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, kecepatan merupakan kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh atau bagian- bagiannya secara cepat (Amaliya & Pudjijuniarto, 2022).

Data Pemain

Data pemain yang di observasi dan yang akan diseleksi berjumlah 3 orang sebagai posisi penyerang (*pivot*), dibutuhkan satu pemain untuk menjadi pemain inti.

Tabel 2. Data Pemain

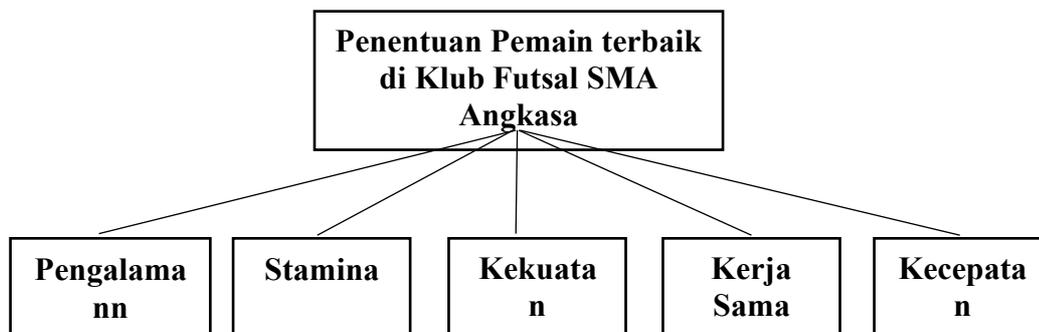
No.	Nama Pemain	Posisi
1.	Shafly	Pivot
2.	Pincen	Pivot
3.	Rohman	Pivot

Penerapan Metode *Profile matching*

Bagian ini membahas hasil perhitungan metode *Profile matching* dalam penentuan pemain futsal.

1. Pembuatan Model *Profile matching*

Berdasarkan kriteria yang telah di tentukan, selanjutnya dilakukan pembuatan model yang digunakan agar metode *Profile matching* dapat digunakan untuk menentukan pemain terbaik. Dalam penentuan pemain terbaik ini, metode *Profile matching* mengharuskan adanya core factor dan second factor di dalam setiap aspek. Core factor merupakan kriteria yang paling menonjol atau paling dibutuhkan yang diperkirakan dapat menghasilkan kriteria optimal. Sedangkan secondary factor merupakan item selain kriteria yang ada pada core factor (Muhammad Abel, n.d.). Model yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemodelan *Profile matching* dalam Penentuan Pemain Penyerang Terbaik di Tim Futsal SMA Angkasa

2. Parameter Penilaian

Adapun setiap kriteria memiliki parameter penilaiannya masing-masing. Untuk semua kriteria (Pengalaman, Stamina, Kekuatan, Kerja Sama, Kecepatan) merupakan hasil yang memiliki parameter penilaiannya yang sama. Parameter penilaian untuk pemain terbaik terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Parameter Penilaian untuk Seleksi Pemain Terbaik

Parameter	Nilai
Kurang Sekali	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Baik Sekali	5

3. Perhitungan GAP

Perhitungan GAP merupakan tahapan untuk menghitung selisih antara nilai yang ideal setiap kriteria yang ditentukan oleh pelatih dengan nilai aspek kriteria pemain. Nilai ideal setiap kriteria di suatu pemain memiliki perbedaan dengan pemain yang lainnya.

4. Analisis GAP

Tabel 4. Analisis GAP

No	GAP	Nilai Bobot	Keterangan
1	0	5	Tidak ada GAP
2	1	4,5	Kompetensi individu kelebihan 1 tingkat/level.
3	-1	4	Kompetensi individu kekurangan 1 tingkat/level.
4	2	3,5	Kompetensi individu kelebihan 2 tingkat/level.
5	-2	3	Kompetensi individu kekurangan 2 tingkat/level.
6	3	2,5	Kompetensi individu kelebihan 3 tingkat/level.
7	-3	2	Kompetensi individu kekurangan 3 tingkat/level.
8	4	1,5	Kompetensi individu kelebihan 4 tingkat/level.
9	-4	1	Kompetensi individu kekurangan 4 tingkat/level.

5. Nilai Bobot Kriteria Metode *Profile matching* (Analisis GAP)

Tabel 5. Nilai Bobot

No	Pemain	C5	C4	C3	C2	C1
1	Shafly	4	1	3	2	3
2	Pincen	3	4	2	1	2
3	Rohman	1	2	4	3	4

6. Nilai Bobot Kriteria Pemain

Tabel 6. Nilai Bobot Kriteria Pemain

Nama Pemain	C5	C4	C3	C2	C1
Shafly	4	1	3	2	3
Pincen	3	4	2	1	2
Rohman	1	2	4	3	4
Nilai Ideal	3	3	3	3	3
Shafly	1	-2	0	-1	0
Pincen	0	1	-1	-2	-1
Rohman	-2	-1	1	0	1

7. Perhitungan Konversi Nilai Gap

Tabel 7. Konversi Nilai Gap

No	Nama Pemain	C5	C4	C3	C2	C1
1	Shafly	1	-2	0	-1	0
2	Pincen	0	1	-1	-2	-1
3	Rohman	-2	-1	1	0	1
BOBOT NILAI						
1	Shafly	4.5	3	5	4	5
2	Pincen	5	4.5	4	3	4
3	Rohman	3	4	4.5	5	4.5

8. Hasil Perhitungan *Core Factor* dan *Secondary Factor*

Kemudian dilakukan perhitungan dari kedua faktor ini yaitu *core factor* dan *secondary factor*. Kriteria yang masuk kedalam *core factor* adalah pengalaman, *strength*, dan stamina dan kriteria yang masuk ke dalam *secondary factor* adalah kecepatan dan kerjasama. Rumus dari *core factor* dan *secondary factor* sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Perhitungan *Core Factor* dan *Secondary Factor*

No	Pemain	Core Factor	Secondary Factor
1	Shafly	4,16	4,5
2	Pincen	4,5	3,5
3	Rohman	3,83	4,75

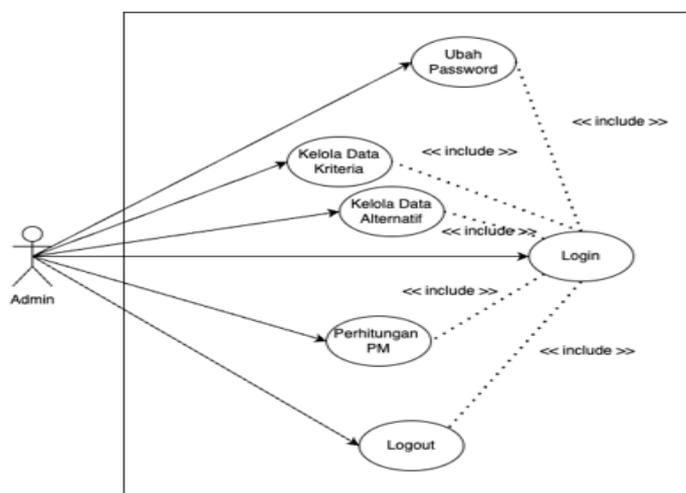
9. Menghitung Nilai Total Akhir Pemain

Tabel 9. Hasil Perangkingan

No	Nama	Nilai Total	Rangking
1	Shafly	4,300	1
2	Pincen	4,1	3
3	Rohman	4,2	2

Use Case Diagram

Use case diagram merupakan bagian penting dalam UML (*Unified Modelling Language*). *Use case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Selain itu, *use case* juga berguna untuk memperlihatkan proses aktivitas secara urut dalam sistem. Pada diagram berikut.



Gambar 4. *Use Case Diagram*

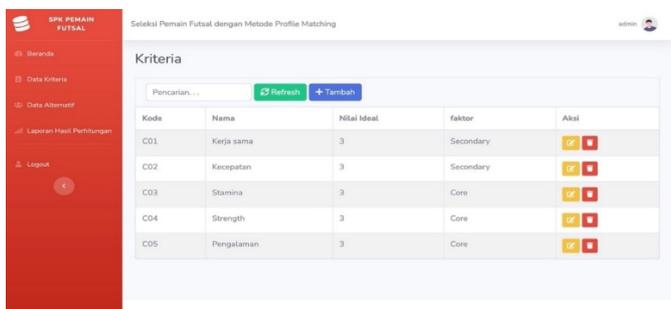
Tampilan Aplikasi

Halaman login merupakan halaman untuk login admin menuju dashboard admin untuk dapat melakukan operasi tambah, edit, dan hapus data yang digunakan dalam aplikasi.



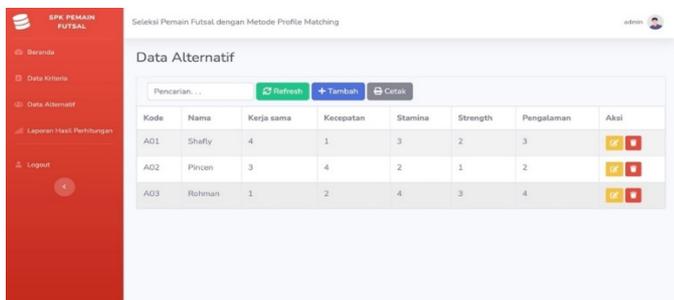
Gambar 5. Tampilan Aplikasi Login

Halaman kriteria merupakan halaman tampilan dari daftar kriteria yang digunakan pada sistem pendukung keputusan ini.



Gambar 6. Tampilan Aplikasi Halaman Kriteria

Halaman alternatif merupakan halaman pilihan alternatif yang ada pada sistem keputusan ini. Pada halaman ini terdapat 3 alternatif;



Gambar 7. Tampilan Aplikasi Halaman Alternatif

Halaman hasil perhitungan merupakan halaman yang berisi hasil perhitungan nilai alternatif, nilai GAP, nilai bobot, perangkingan dan grafik hasil perhitungan profile matcing.



Gambar 8. Hasil Perhitungan

Halaman hasil akhir perhitungan merupakan halaman yang berisi hasil akhir dari perangkingan pemain terbaik.



Gambar 9. Hasil Akhir Perangkingan

Pengujian Aplikasi

Tahapan berikutnya yang tidak boleh dilupakan pada proses pembuatan suatu aplikasi adalah pengujian atau *testing* program. Pada pengujian ini peneliti menggunakan metode *Black Box Testing*. *Black Box Testing* atau dapat disebut juga *Behavioral Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik. Pengujian dengan metode ini dapat dilakukan oleh siapa saja. Berikut hasil pengujian pada sistem pendukung keputusan dalam menentukan pemain futsal terbaik.

Tabel 10. Hasil Pengujian Aplikasi

Input	Output	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik <i>Login</i>	Menuju halaman <i>dashboard admin</i>	Berhasil <i>login</i> menggunakan user dan pass yang ada dan menuju halaman <i>dashboard admin</i>	Sukses
Klik <i>Logout</i>	Menuju halaman <i>login</i> kembali	Berhasil <i>logout</i> dari akun admin dan kembali ke halaman <i>login</i>	Sukses
Klik <i>Home</i>	Menuju halaman utama aplikasi	Berhasil menuju halaman utama aplikasi	Sukses
Klik Kriteria	Menuju halaman kriteria	Berhasil menuju halaman kriteria	Sukses
Klik Tambah Kriteria	Menuju halaman <i>form</i> tambah kriteria	Berhasil menuju halaman <i>form</i> tambah kriteria dan berhasil untuk menambah kriteria baru	Sukses
Klik Ubah Kriteria	Menuju halaman <i>form</i> ubah kriteria	Berhasil menuju halaman <i>form</i> ubah kriteria dan berhasil untuk melakukan perubahan data kriteria	Sukses
Klik Hapus Kriteria	Kriteria terhapus dari daftar kriteria	Berhasil menghapus kriteria yang ada dan kriteria yang telah terhapus tidak muncul pada daftar kriteria	Sukses
Klik Alternatif	Menuju halaman alternatif	Berhasil menuju halaman alternatif	Sukses
Klik Tambah Alternatif	Menuju halaman <i>form</i> tambah alternatif	Berhasil menuju halaman <i>form</i> tambah alternatif dan berhasil menambah alternatif	Sukses
Klik Ubah Alternatif	Menuju halaman <i>form</i> ubah alternatif	Berhasil menuju halaman <i>form</i> ubah alternatif dan berhasil mengubah data alternatif	Sukses
Klik Hapus Alternatif	Alternatif terhapus dari daftar nilai <i>crips</i>	Berhasil menghapus alternatif yang ada dan nilai <i>crips</i> yang terhapus tidak muncul pada daftar alternatif	Sukses
Klik Nilai Alternatif	Menuju halaman nilai alternatif	Berhasil menuju halaman nilai alternatif	Sukses
Klik Ubah Nilai Alternatif	Mengisi nilai bobot alternatif	Berhasil mengisi kriteria pada setiap alternatif dengan nilai <i>crips</i> yang telah ditetapkan	Sukses
Klik Perhitungan	Menuju halaman perhitungan	Berhasil menuju halaman perhitungan dan menampilkan hasil perhitungan beserta perankingan berdasarkan kriteria, nilai <i>crips</i> , dan alternatif yang ada	Sukses
Klik Password	Menuju halaman <i>form</i> ganti <i>password</i>	Berhasil mengganti <i>password</i> yang ada dengan password baru dan berhasil login dengan <i>password</i> baru	Sukses
Klik Tombol Cetak	Menuju halaman <i>preview print</i>	Berhasil menuju <i>preview</i> data yang ingin dicetak	Sukses

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sisi admin yang ingin menentukan pemain terbaik. Dan berhasil dalam

menjalankan perhitungan metode *Profile matching* berdasarkan kriteria, alternatif yang ada dan dengan hasil perankingannya

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa Sistem pendukung keputusan dalam menentukan seleksi pemain futsal dengan metode *profile matching* dapat digunakan oleh pelatih atau penyeleksi sebagai dasar pengambilan keputusan jika ingin memilih calon pemain terbaik.

Aplikasi sistem pendukung keputusan ini dapat membantu pelatih atau penyeleksi dalam memilih pemain terbaik yang akan dipergunakan dalam pertandingan. Secara objektif dengan hasil Shafly sebagai pemain yang dipilih untuk mengikuti pertandingan.

Perhitungan dengan metode *profile matching* dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan rumus perhitungan metode *profile matching*, sehingga dapat menentukan perankingan berdasarkan nilai atau bobot kriteria dan nilai alternatif yang ada.

REFERENSI

- Andoyo, A, Angraeni, EY, & Khumaidi, A (2021). *Sistem Pendukung Keputusan Konsep, Implementasi & Pengembangan.*, books.google.com,
- Cuar, M. H. N., & Wanda, S. S. (2023). Penerapan Metode Profile Matching Pada Proses Pengambilan Keputusan Promosi Jabatan Karyawan PT. United Tractors. *Co-Science*, 3(1), 17–23. <https://doi.org/10.31294/coscience.v3i1.1527>
- Damara, M. D., & Anwar, S. N. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Dengan Metode Profil Matching Untuk Seleksi Pemain Futsal (Studi Kasus di Asosiasi Futsal Kota U-19 Jepara. *Proceeding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Dan Call For Papers*, 127–133. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/7971>
- Darniyati, R., Artha, E. U., & Setiawan, A. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain pada Cabang Olahraga Futsal dengan Metode Profile Matching. *Komtika* :

-
- Jurnal Komputasi Dan Informatika*, 2(1), 61–70.
<https://doi.org/10.31603/komtika.v2i1.2115>
- Efendi, Z. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Lokasi Perumahan Menggunakan Metode Profile Matching. *JURTEKSI : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 6(1), 79–86. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v6i1.408>
- Faritsi, DM El, Saripurna, D, & ... (2022). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tenaga Pengajar Menggunakan Metode MOORA. *Jurnal Sistem Informasi ...*, ojs.trigunadharma.ac.id,
<http://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsi/article/view/4948>
- Pertiwi, C, & Diana, A (2020). Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Karyawan Terbaik Menggunakan Metode AHP Dan SAW. *Bit (Fakultas Teknologi Informasi ...)*, journal.budiluhur.ac.id, <https://journal.budiluhur.ac.id/bit/article/view/1000>
- Pribadi, D, Saputra, RA, & Hudin, JM (2020). *Sistem Pendukung Keputusan*.
- Saputro, D. K., Nurchim, & Pamekas, B. W. (2024). Implementation of Profile Matching Method to Determine the Ideal Position of Football Players. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(4), 2431–2440.
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/g-tech/article/view/5052>
- Setiawan, H., Sholihaningtias, D. N., & Asma, F. R. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Menggunakan Metode Profile Matching Pada Bahar Futsal. *Prosiding SEMNAS RISTEK*, 6(1), 535–549.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5768>
- Silviana, R. (2024). Penerapan Metode Profile Matching Dalam Sistem Informasi Seleksi Beasiswa Pada SMA NU 03 Muallimin Weleri. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 3(1), 17–23. <https://doi.org/10.51903/juisi.v3i1.834>
- Suhanda, Y., Nugroho, P. A., & Alvia, A. (2022). Rancangan Sistem Informasi Pendukung Keputusan Penetapan Bonus Karyawan Menggunakan Metode Topsis. *JRIS : Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 2(2), 7–15.
<https://doi.org/10.56486/jris.vol2no2.174>
- Susanto, F (2021). *Pengenalan Sistem Pendukung Keputusan.*, books.google.com,
<https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jtik/article/view/2752/2488>

TEBLURU, BKMDID, & DIANA, F (2023). *Sistem Pendukung Keputusan.*,
eskripsi.usm.ac.id,

<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2018/G.111.18.0063/G.111.18.0063-15-File-Komplit-20230906030608.pdf>

Qiyamullailiy, A, Nandasari, S, & ... (2020). Perbandingan penggunaan metode SAW dan AHP untuk sistem pendukung keputusan penerimaan karyawan baru. ... : *Engineering and Sains* ..., e-journal.umaha.ac.id, <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/teknika/article/view/487>