

PEMILIHAN PEMAIN TERBAIK BOLA VOLI DENGAN MENGUNAKAN METODE TOPSIS

Penulis

Robbi Pradiantoro Putra

150411100068

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Sigit Susanto Putro, S.Kom., M.Kom.

Achmad Jauhari, S.T., M.Kom.

19790313 200604 1 002

19810109 200604 1 003

ABSTRAK

Bola voli merupakan permainan olahraga yang dimainkan oleh dua tim, satu tim beranggotakan enam orang yang saling bertanding untuk menjadi pemenang dan menjadi juara dalam sebuah kompetisi. Dalam sebuah kompetisi terdapat banyak penghargaan selain tim yang juara, salah satunya adalah pemain terbaik atau sering disebut dengan *Most Valuable Player (MVP)*. Namun dalam menentukan pemain terbaik dalam sebuah kompetisi masih menggunakan cara yang manual atau dengan cara menghitung nilai ranking dari semua pemain yang berkompetisi sehingga sulit bagi panitia kompetisi untuk melakukan pemilihan *pemain terbaik*, oleh sebab itu diperlukan suatu sistem pendukung keputusan agar panitia dapat lebih cepat dan akurat dalam menentukan siapa yang layak untuk mendapat penghargaan pemain terbaik. Sistem pendukung keputusan ini mengimplementasikan metode *geometric mean* dan metode *TOPSIS (Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution)*. *Geometric mean* digunakan untuk mencari rata-rata dari banyaknya bobot yang diinputkan, *TOPSIS* lebih banyak digunakan karena kesederhanaannya dalam mersepon kebutuhan pembuat keputusan dan caranya menganalisa respon. Ada beberapa kriteria yang menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan pemain terbaik antara lain *serve, receive, dig, toss, spike dan block*. Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan hasil system pendukung keputusan dengan hasil keputusan panitia yang terdiri dari 5 turnamen proliga dari tahun 2015-2019, dengan hasil tingkat akurasi sebesar 60% yang menunjukan bahwa sistem pendukung keputusan dapat digunakan untuk menentukan pemain terbaik dalam sebuah turnamaen atau kompetisi.

Kata kunci: Bola Voli, Sistem Pendukung Keputusan, *Geometric Mean*, Pemain Terbaik, *TOPSIS*

SELECTION OF THE BEST VOLLEYBALL PLAYER USING THE TOPSIS METHOD

Penulis

Robbi Pradiantoro Putra

150411100068

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Sigit Susanto Putro, S.Kom., M.Kom.

Achmad Jauhari, S.T., M.Kom.

19790313 200604 1 002

19810109 200604 1 003

ABSTRACT

Volleyball is a sports game played by two teams, a team of six people who compete with each other to win and become champions in a competition. In a competition there are many awards besides the winning team, one of which is the best player or often called the Most Valuable Player (MVP). But in determining the best players in a competition still using manual methods or by calculating the ranking values of all competing players so that it is difficult for the competition committee to select the best players, therefore a decision support system is needed so that the committee can be faster and more accurate in determining who deserves the best player award. This decision support system implements the geometric mean method and the TOPSIS (Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution) method. Geometric mean is used to find the average of the number of weights entered, TOPSIS is more widely used because of its simplicity in answering the needs of decision makers and how to analyze responses. There are several criteria that are taken into consideration in determining the best players, including serve, receive, dig, toss, spike and block. The test is done by comparing the results of the decision support system with the results of the committee's decision which consists of 5 proligea tournaments from 2015-2019, with an accuracy of 60% which shows that the decision support system can be used to determine the best players in a tournament or competition.

Keywords: *Volleyball, Decision Support System, Geometric Mean, Best Player, TOPSIS*