

**PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI
PENENTUAN PENEMPATAN POSISI PEMAIN INTI FUTSAL
STUDI KASUS : PORPROV KAB DOMPU**



**PENCIPTA:
M. Fajrin**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG**

2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	2
DESKRIPSI	3
ASITEKTUR	3
KEBUTUHAN SISTEM	4
FITUR-FITUR APLIKASI	5
PETUJUK INSTALASI	6
PETUJUK PENGGUNAAN	8

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Arsitekture Aplikasi	4
Gambar 2 Login	8
Gambar 3 Register	8
Gambar 4 Page Admin	9
Gambar 5 Admin <i>Account</i>	10
Gambar 6 Admin Home	10
Gambar 7 Kriteria Admin	11
Gambar 8 Validasi <i>account</i> Admin	12
Gambar 9 Data Pelatih Admin	13
Gambar 10 Hapus Data	13
Gambar 11 Edit Data	14
Gambar 12 Data Pemain Admin	15
Gambar 13 Data Pemain Admin	15
Gambar 14 Hapus Data Admin	16
Gambar 15 Update Data Pemain Admin	16
Gambar 16 Update/Hapus Foto Admin	17
Gambar 17 Hasil Perhitungan <i>Profile Matching</i> Admin	17
Gambar 18 Hasil Perhitungan <i>Borda</i> Admin	18
Gambar 19 Hasil Perhitungan <i>Borda</i> Admin	19
Gambar 20 Page Pelatih	20
Gambar 21 <i>Account</i> Pelatih	21
Gambar 22 Data Pelatih Pelatih	21
Gambar 23 Data Pemain Pelatih	22
Gambar 24 <i>Input</i> Data Pemain Pelatih	23

DESKRIPSI

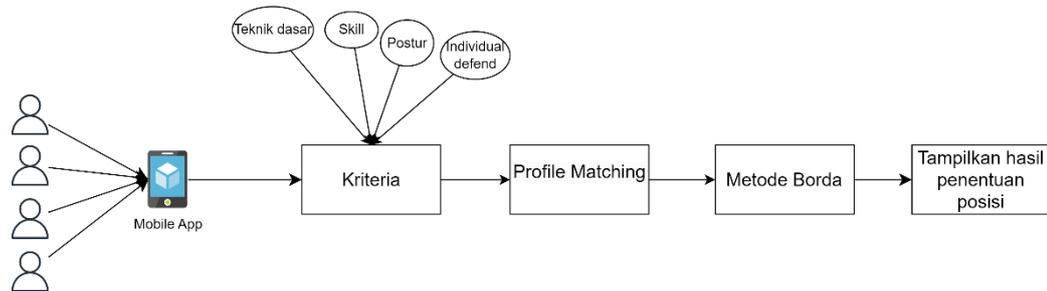
Sistem Penentuan Penempatan Posisi Pemain Inti Futsal adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pelatih dalam mengoptimalkan proses seleksi dan penempatan posisi para pemain inti tim futsal, proses pemberian penilaian dilakukan oleh beberapa pelatih guna menjadikan sistem lebih objektif karena didasarkan pada data yang terukur dan tidak hanya berdasarkan insting dan ego pelatih atau pemain, proses pemberian penilaian dapat lebih adil dan objektif, karena melibatkan partisipasi dari berbagai pihak yang terkait dalam proses penilaian tersebut, sehingga dapat menjamin bahwa setiap atlet mendapatkan penilaian yang sesuai dengan prestasinya dapat meningkatkan kualitas atlet tersebut untuk mencapai karir yang lebih baik.

Sistem ini memiliki dua peran pengguna utama, yaitu admin dan pelatih. Admin memiliki kontrol penuh atas manajemen data, seperti menambahkan, mengedit, memperbarui, dan menghapus data pemain serta hasil penilaian. Sementara itu, peran pelatih memberikan akses kepada para pelatih untuk memberikan penilaian kepada para pemain. Antarmuka yang diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Dart Flutter, yang memastikan aplikasi dapat diakses melalui perangkat Android, memberikan kenyamanan dan keterjangkauan bagi pengguna.

ASITEKTUR

Apliasi ini diterapkan berbasis *Group Decision Support System (GDSS)* dimana digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyeleksian dan penentuan posisi pemain inti futsal oleh pelatih. Hal ini dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik dan efektif melalui pertukaran ide dan opini dalam kelompok, sehingga mengurangi pengaruh subjektivitas individu dalam proses tersebut, *GDSS* dapat meningkatkan kualitas keputusan yang diambil karena dapat memperhitungkan berbagai faktor dan informasi yang relevan dalam proses pengambilan keputusan dengan hal tersebut dapat menggunakan metode *Profile Matching* dan *Borda*. *Profile Matching* merupakan metode yang menggunakan kriteria tertentu untuk membandingkan kemampuan pemain dengan posisi yang akan diisi, sedangkan Metode *Borda* digunakan dalam penentuan penempatan

pemain inti futsal untuk menghindari subjektifitas dari 1 pelatih. Dengan menggunakan metode tersebut, pelatih dapat dengan mudah membandingkan kemampuan pemain dengan posisi yang akan diisi, pelatih dapat memberikan nilai yang obyektif pada setiap pemain, sehingga dapat membantu dalam menentukan pemain yang paling tepat untuk dijadikan pemain inti.



Gambar 1 Arsitektur Aplikasi

Pada gambar merupakan arsitektur sistem yang dimana ada beberapa pelatih yang menguploadkan data penilaian, proses *input* nilai pada setiap kriteria, tujuan dari hal tersebut dapat mengurangi subjektifitas pelatih dalam menentukan penempatan posisi pemain inti futsal, data yang telah di *input* akan dilakukan proses perhitungan menggunakan metode *Profile Matching*, metode ini mencocokkan profil pemain dengan posisi penempatan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, hasil perankingan dilakukan voting dengan menggunakan metode *Borda* untuk mendapatkan hasil pemain mana saja yang akan menempati posisi tersebut, dari hasil voting tersebut akan di tampilkan data penempatan posisi pemain inti futsal.

KEBUTUHAN SISTEM

Terdapat beberapa kebutuhan yang harus dipersiapkan ketika akan menggunakan sistem yakni sebagai berikut :

1. Kebutuhan Sistem
 - a. Minimal versi android yang digunakan adalah lolipop (android 5).
 - b. Koneksi internet

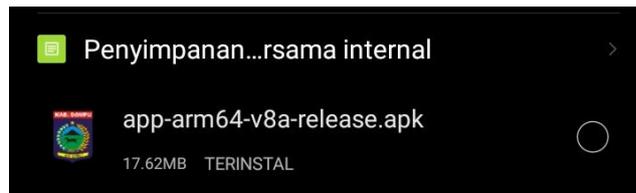
FITUR-FITUR APLIKASI

1. Create account
User pelatih yang belum terdaftar dapat melakukan proses pembuatan akun terlebih dahulu, untuk dapat mengakses fitur pelatih dalam aplikasi.
2. Login
User admin dan pelatih yang sudah terdaftar dapat melakukan proses login dengan menginputkan username dan password yang telah terdaftar.
3. Kriteria
Kriteria menampilkan informasi kriteria apa saja yang dibutuhkan pada setiap posisi.
4. Account
Account digunakan untuk dapat melakukan proses pengelolaan akun, admin dan pelatih dapat melakukan perubahan data pribadi.
5. Validasi account
Validasi akun digunakan oleh admin untuk melakukan verified akun peatih yang baru dibuat, serta memberikan role akses kepada para pelatih, posisi mana saja yang dapat diakses untuk diberikan penilaian oleh pelatih.
6. Informasi
Informasi digunakan untuk pemberitahuan atau himbauan kepada para pelatih bagaimana proses pemberian penilaian kepada para pemain.
7. Data pelatih
Data pelatih digunakan oleh admin dalam mengelola data para pelatih, admin dapat edit, update dan hapus data pelatih.
8. Data pemain
Data pemain digunakan untuk melakukan proses pengelolaan data oleh admin maupun pelatih, dimana dapat menambah, edit, update dan hapus data pemain.
9. Input data
Input data digunakan oleh para pelatih untuk melakukan proses pemberian penilaian kepada para pemain sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
10. Hasil
Hasil digunakan oleh admin maupun pelatih dalam melihat hasil akhir siapa saja pemain yang akan menempati posisi pemain inti untuk tim futsal.

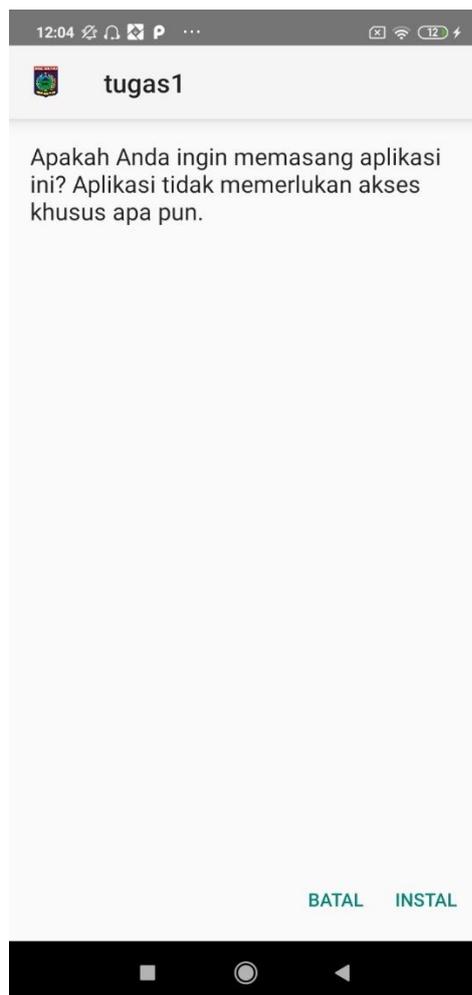
PETUJUK INSTALASI

Untuk dapat menggunakan aplikasi ikuti langkah-langkah instalasi berikut ini :

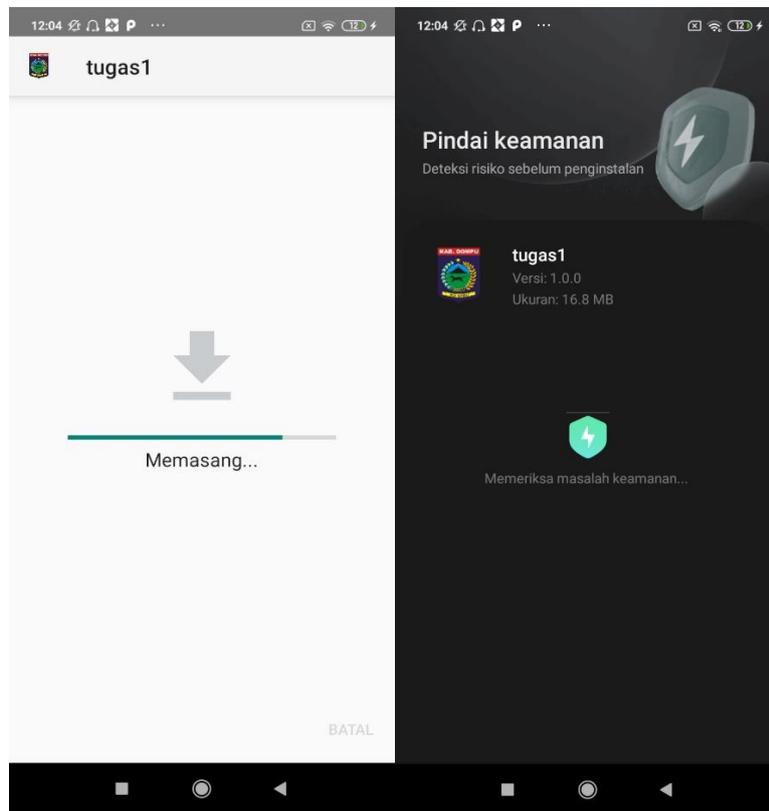
1. Unduh file aplikasi pada link yang telah berada pada menu link demo aplikasi.
2. Telusuri penyimpanan file aplikasi, jika sudah ditemukan lalu di klik file tersebut.



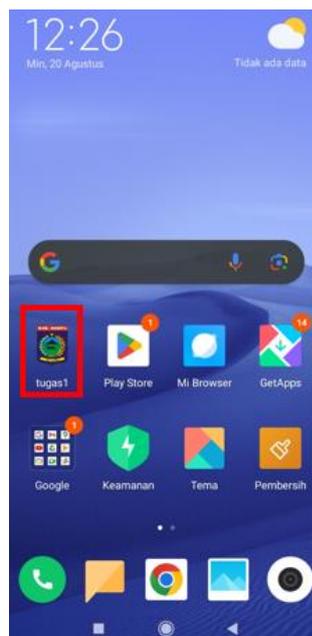
3. Klik file tersebut maka anda akan ditampilkan tampilan seperti pada gambar dibawah ini, lalu klik install



- Setelah klik install kita tunggu proses instalasi/memasang dan melakukan pemindaian keamanan selesai



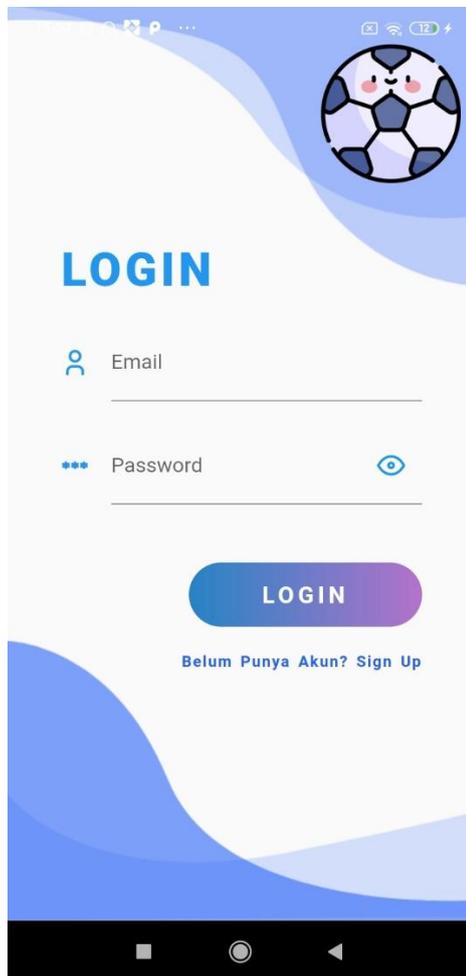
- Setelah proses instalasi selesai maka aplikasi tersebut siap digunakan dan akan di tampilkan pada dashboard smartphone anda.



PETUJUK PENGGUNAAN

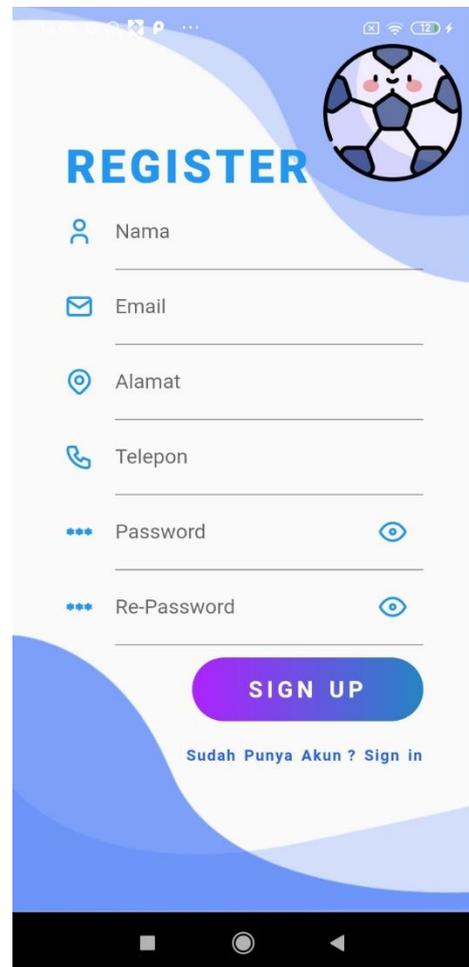
Dalama proses penggunaan aplikasi pelatih yang belum memiliki akun dapat melakukan prmbuatan akun terlebih dahulu dengan mengisi sesuai form yang telah disediakan, setelah proses register selesai maka akun tersebut belum dapat mengakses fitur-fitur lainya karena akun yang baru dibuat harus menunggu verifikasi dari admin, jika proses verifikasi sudah selesai maka akun tersebut dapat mengakses fitur-fitur yang ada. Jika sebelumnya pelatih sudah mempunya akun dapat langsung login dengan menginputkan form username dan password yang benar.

Login



Gambar 2 Login

Register

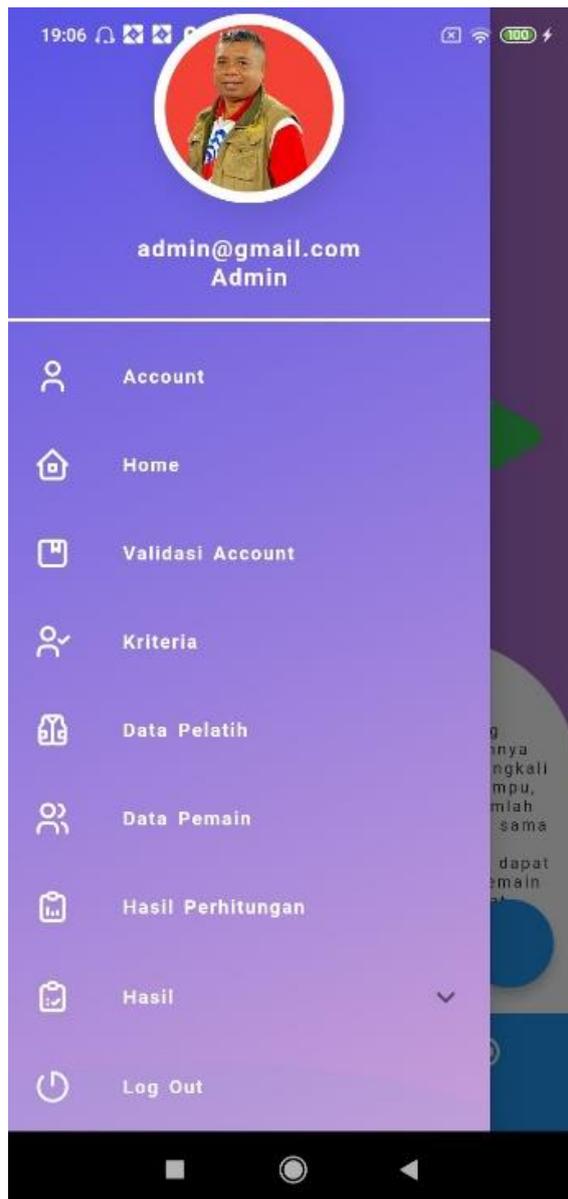


Gambar 3 Register

Implementasi tampilan dalam aplikasi ini dibagi menjadi 2 yaitu pihak administrator dan pihak para pelatih.

a. Admin

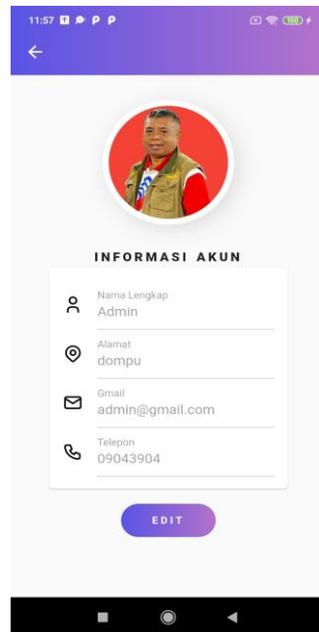
Halaman admin digunakan untuk mengelola data pemain dan data pelatih, pada halaman admin terdapat fitur-fitur yaitu *account*, home, kriteria, validasi *account*, data pelatih, data pemain, hasil perhitungan, hasil.



Gambar 4 Page Admin

- *Account*

Halaman *account* digunakan untuk melakukan *edit* dan *update* data pribadi admin.



Gambar 5 Admin *Account*

- *Home*

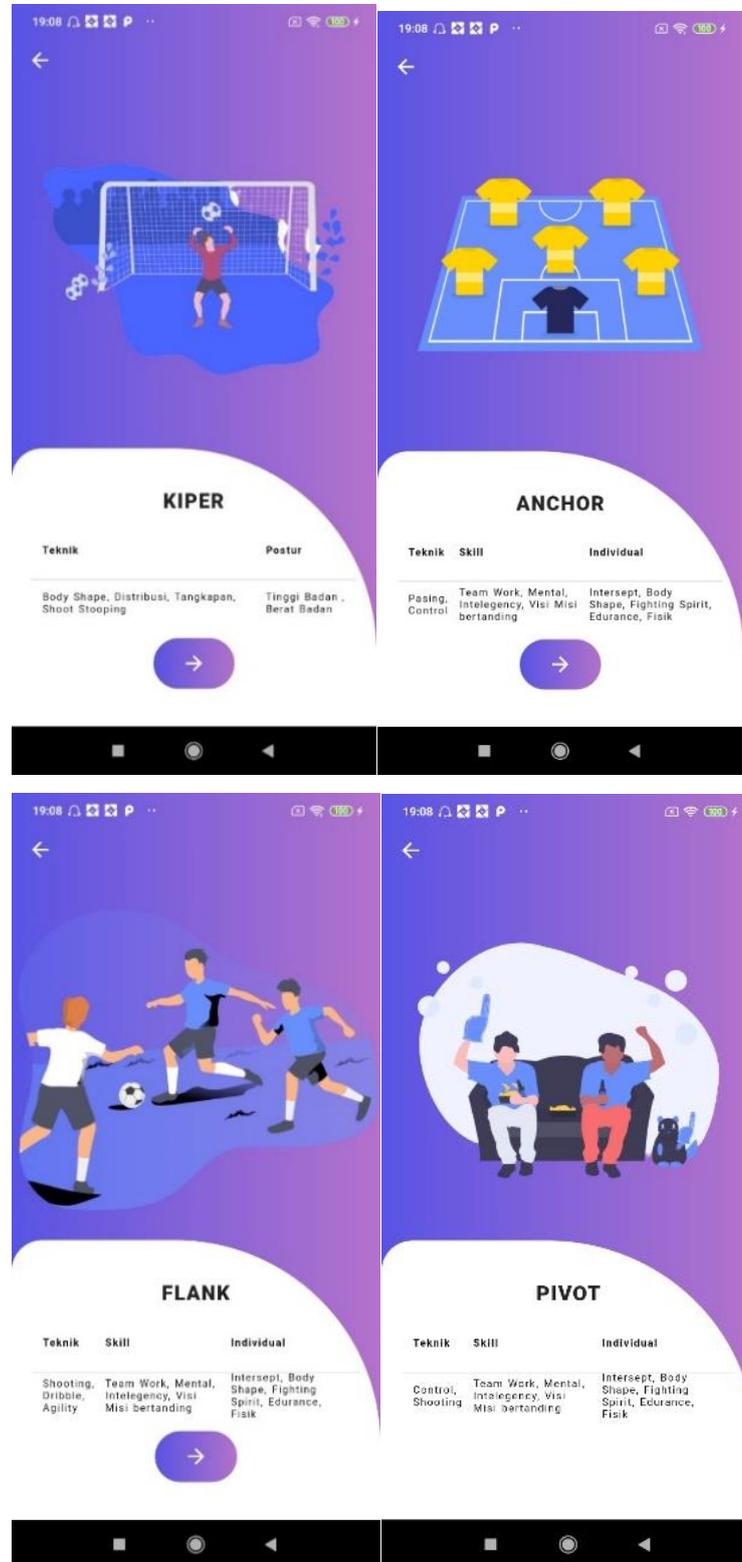
Halaman *dashboard* yang merupakan tampilan awal aplikasi



Gambar 6 Admin *Home*

- Kriteria

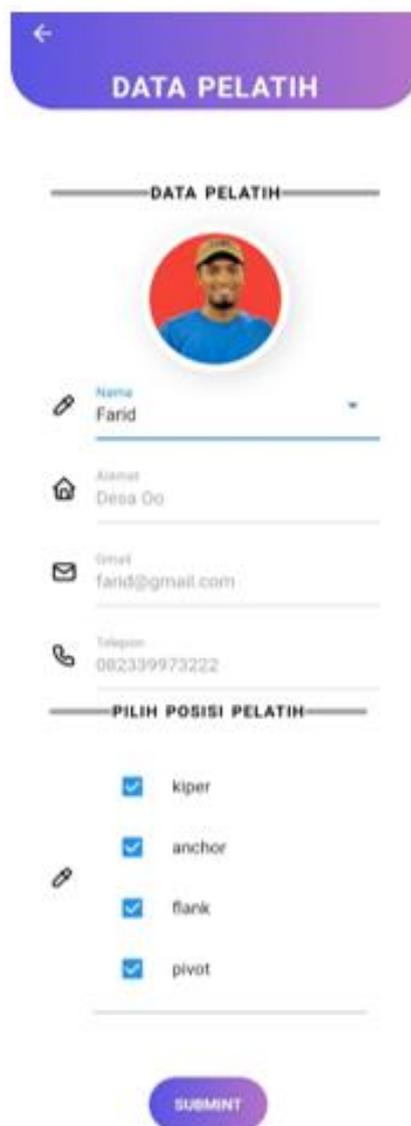
Halaman kriteria menampilkan informasi kriteria pada masing-masing posisi pemain.



Gambar 7 Kriteria Admin

- Validasi *Account*

Halaman validasi *account* digunakan untuk admin memberikan role kepada pelatih untuk posisi mana saja yang dinilai oleh pelatih tersebut dimana ada posisi Kiper, Anchor, Flank dan Pivot, admin memilih terlebih dahulu data pelatih mana yang akan dilakukan pemberian role, setelah itu admin dapat memilihkan posisi mana saja yang dapat diakses oleh pelatih tersebut, sebagai contoh disini admin memilih pelatih farid untuk posisi penilaian kepada kiper, anchor, flank dan pivot.



← DATA PELATIH

DATA PELATIH



Nama
Farid

Alamat
Desa Goo

Email
farid@gmail.com

Telepon
082339973222

PILIH POSISI PELATIH

kiper

anchor

flank

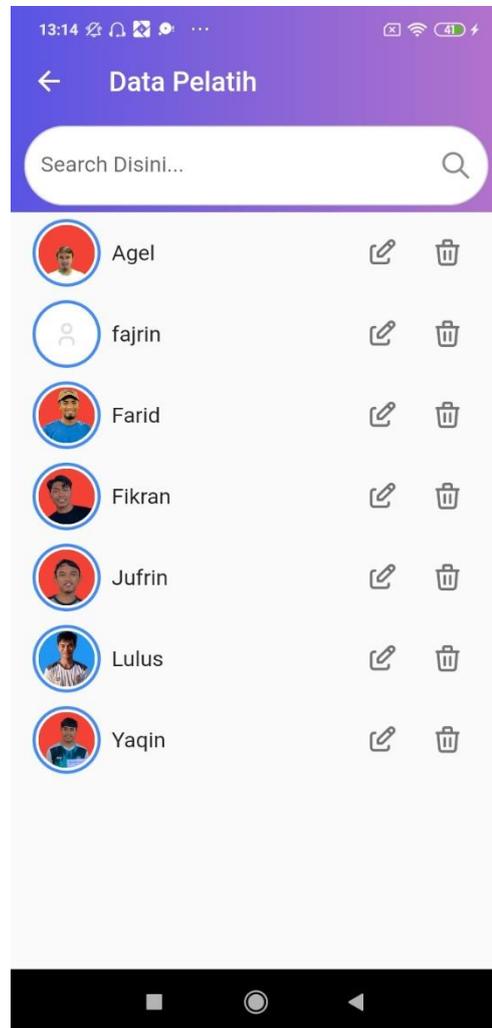
pivot

SUBMIT

Gambar 8 Validasi *account* Admin

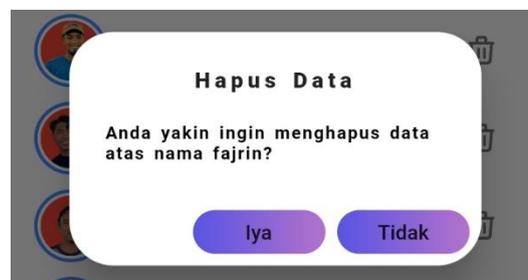
- Data pelatih

Halaman data pelatih digunakan oleh admin untuk mengolah data pelatih yaitu edit dan hapus.



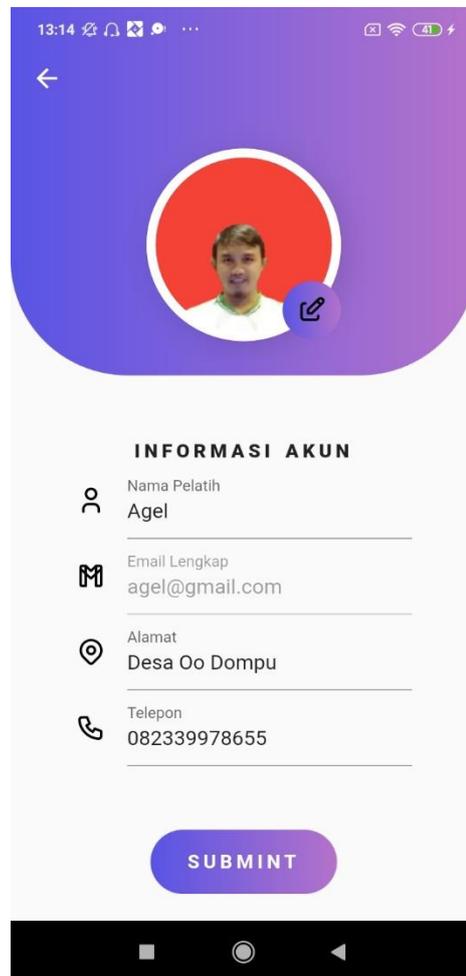
Gambar 9 Data Pelatih Admin

Ketika di klik edit maka akan ditampilakn form pengeditan seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 10 Hapus Data

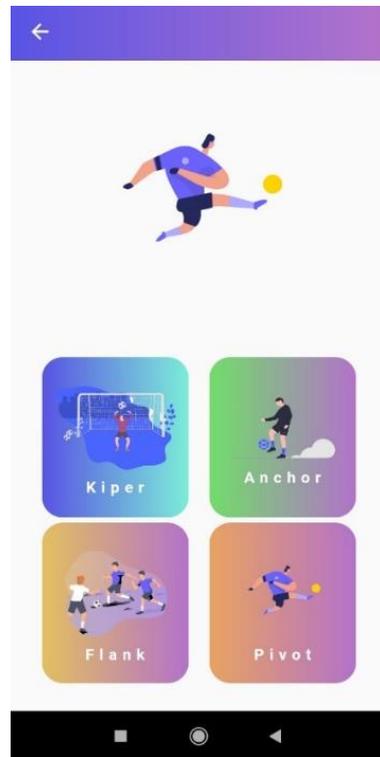
Ketika di klik hapus maka akan ditampilkan pop up penghapusan data, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 11 Edit Data

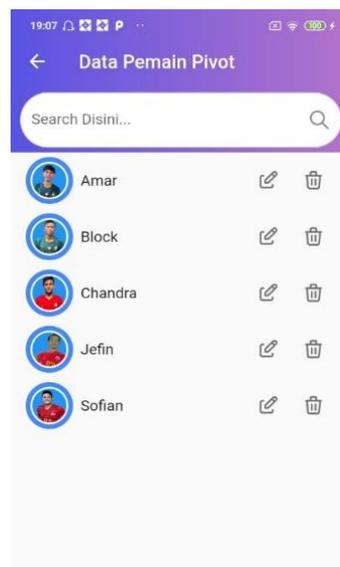
- Data pemain

Halaman data pemain digunakan oleh admin untuk mengolah data para pemain yaitu tambah, *edit*, *update* dan hapus.



Gambar 12 Data Pemain Admin

Jika diklik salah satu posisi tersebut maka akan menampilkan data pemain sesuai yang diklik seperti berikut



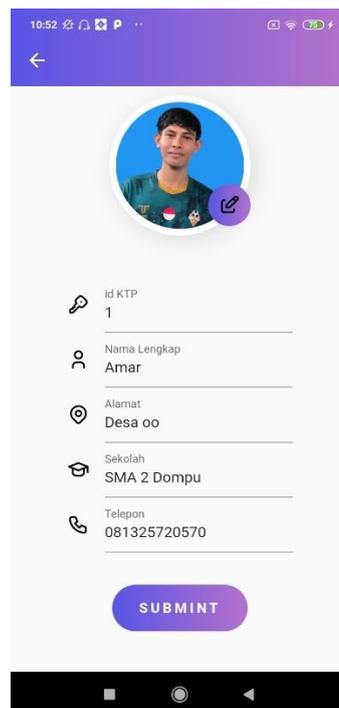
Gambar 13 Data Pemain Admin

Dari data tersebut admin dapat melakukan proses perubahan data para pelatih ataupun melakukan penghapusan data pelatih, dengan cara ketika admin klik ikon delete maka akan di tampilkan pop up seperti dibawah ini



Gambar 14 Hapus Data Admin

Dan ketika admin mengklik icon edit maka form pengeditan akan ditampilkan seperti dibawah ini, setelah proses pengeditan data maka data pelatih tersebut akan di perbarui.



Gambar 15 Update Data Pemain Admin

Ketika admin ingin melakukan proses perubahan foto pada pemain maka akan menampilkan pop up dimana admin dapat memilih apakah ingin menghapus atau merubah foto pemain, ketika admin klik dari galeri maka akan membuka galeri dan memilih foto, dan

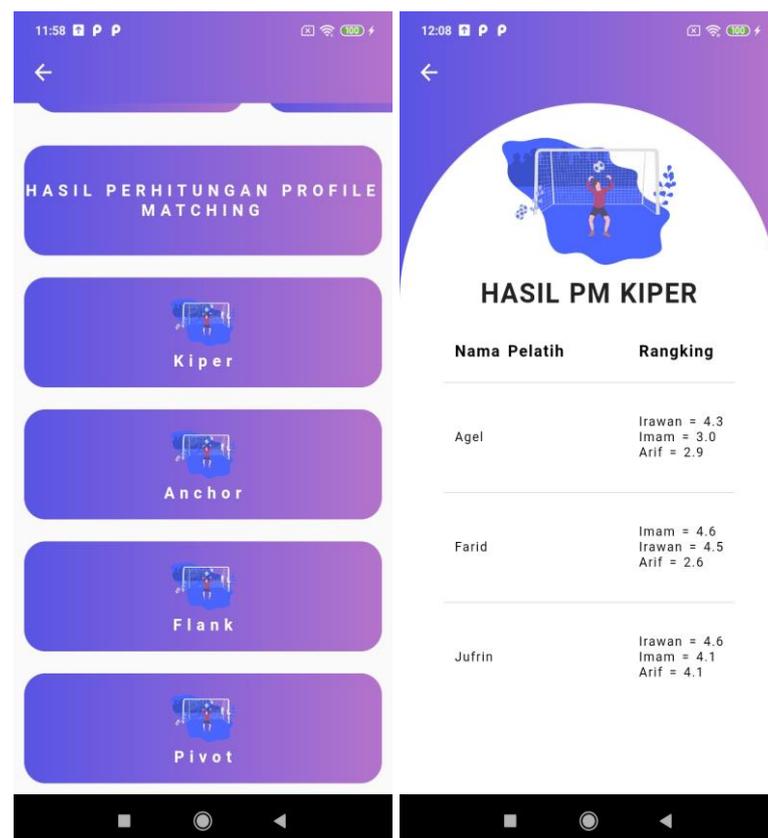
ketika admin klik menghapus foto pemain maka foto tersebut akan langsung terhapus.



Gambar 16 Update/Hapus Foto Admin

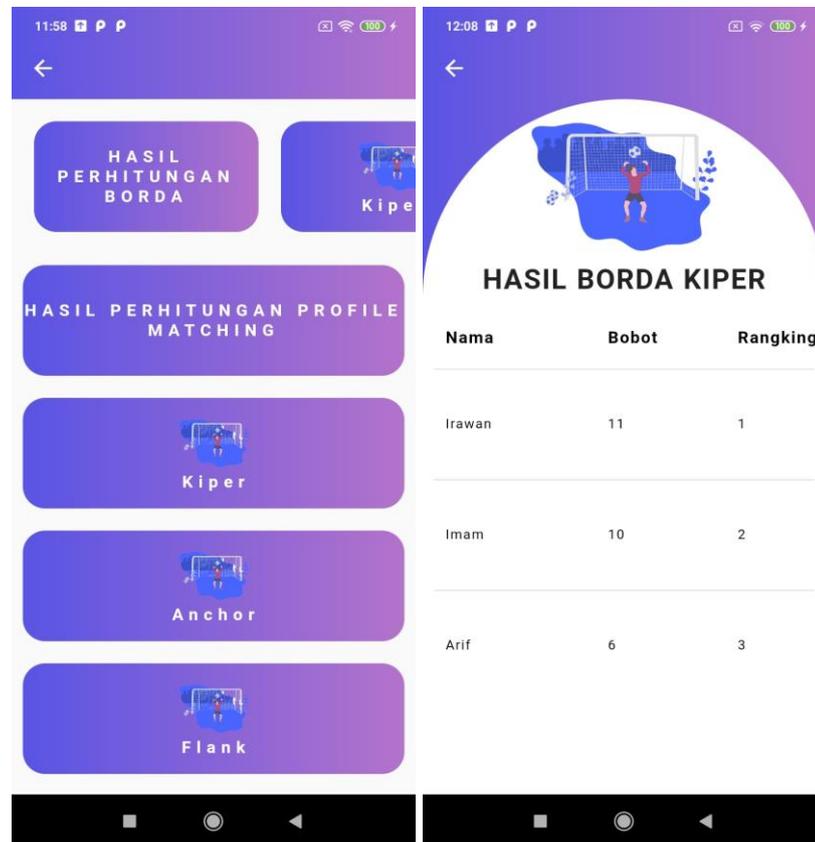
- Hasil perhitungan

Halaman yang akan menampilkan hasil perhitungan dari metode *Profile Matching* dan *Borda*. Pada Gambar 17 Hasil Perhitungan *Profile Matching* Admin dimana tampilan hasil perhitungan metode *Profile Matching* jika di klik salah satu button tersebut maka akan di tampilkan hasil perhitungannya



Gambar 17 Hasil Perhitungan *Profile Matching* Admin

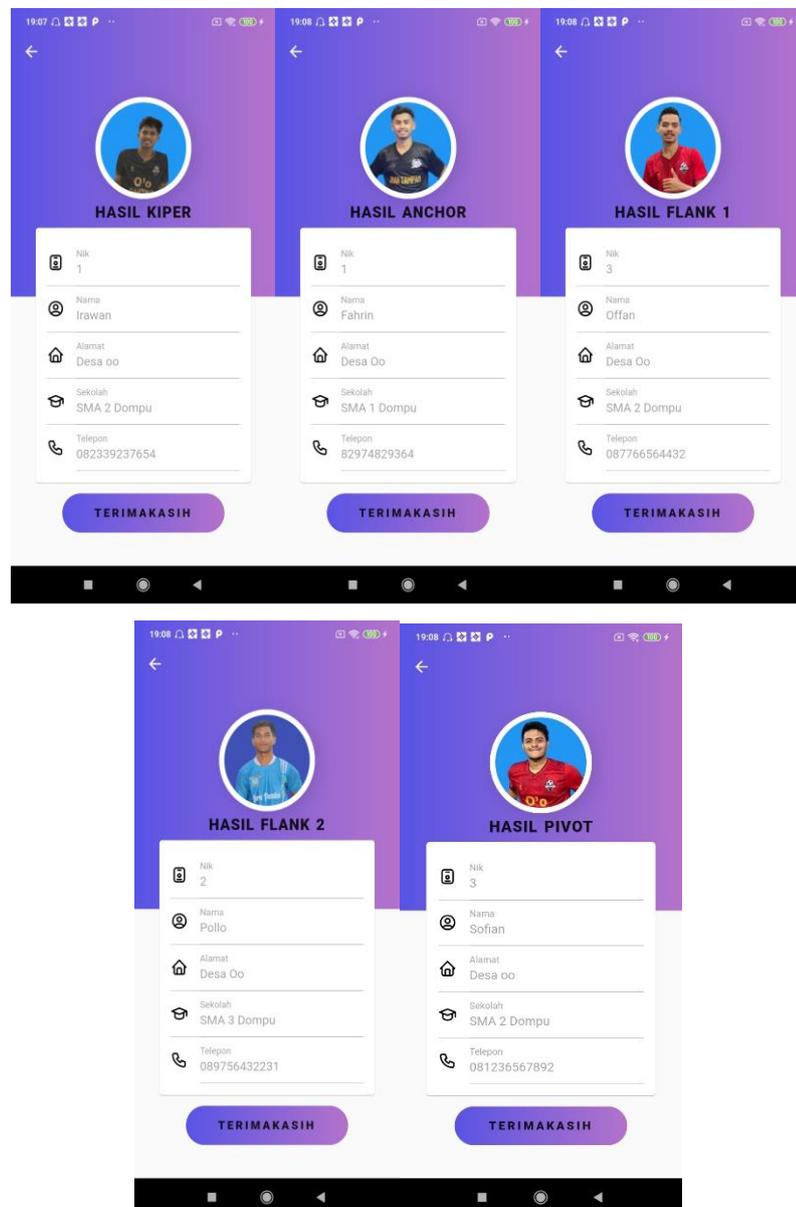
Pada Gambar 18 Hasil Perhitungan *Borda* Admin dimana tampilan hasil perhitungan metode *Profile Matching* jika di klik salah satu button tersebut maka akan di tampilkan hasil perhitungannya



Gambar 18 Hasil Perhitungan *Borda* Admin

- Hasil

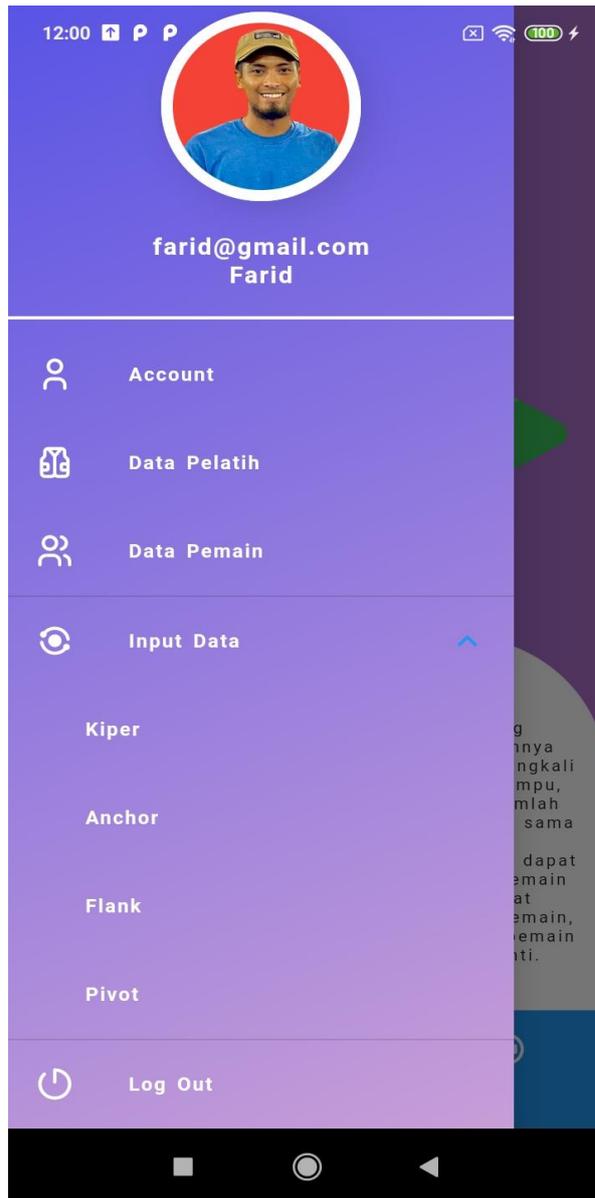
Halaman hasil menampilkan data pemain inti dari setiap posisi.



Gambar 19 Hasil Perhitungan *Borda* Admin

b. Pelatih

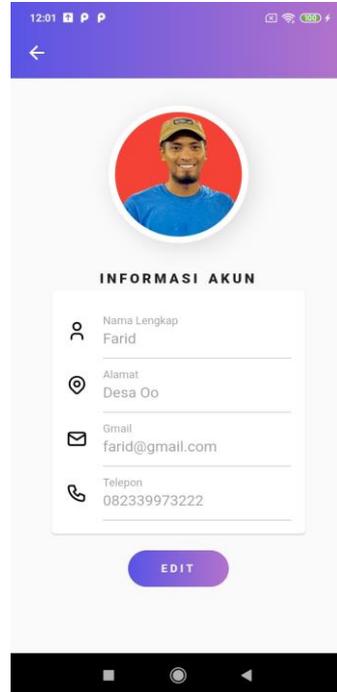
Pelatih menggunakan halaman untuk melakukan penginputan data penilaian untuk para pemain sesuai dengan Validasi *account* yang diberikan, adapun fitur yang berada pada halaman pelatih adalah *account*, *home*, kriteria, data pelatih, data pemain sesuai dengan Validasi yang diberikan oleh admin, *input data*.



Gambar 20 Page Pelatih

- *Account*

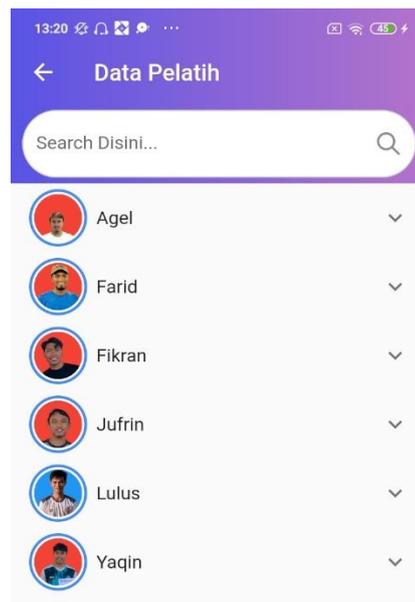
Halaman account digunakan untuk melakukan edit dan update data pribadi pelatih.



Gambar 21 *Account* Pelatih

- *Data pelatih*

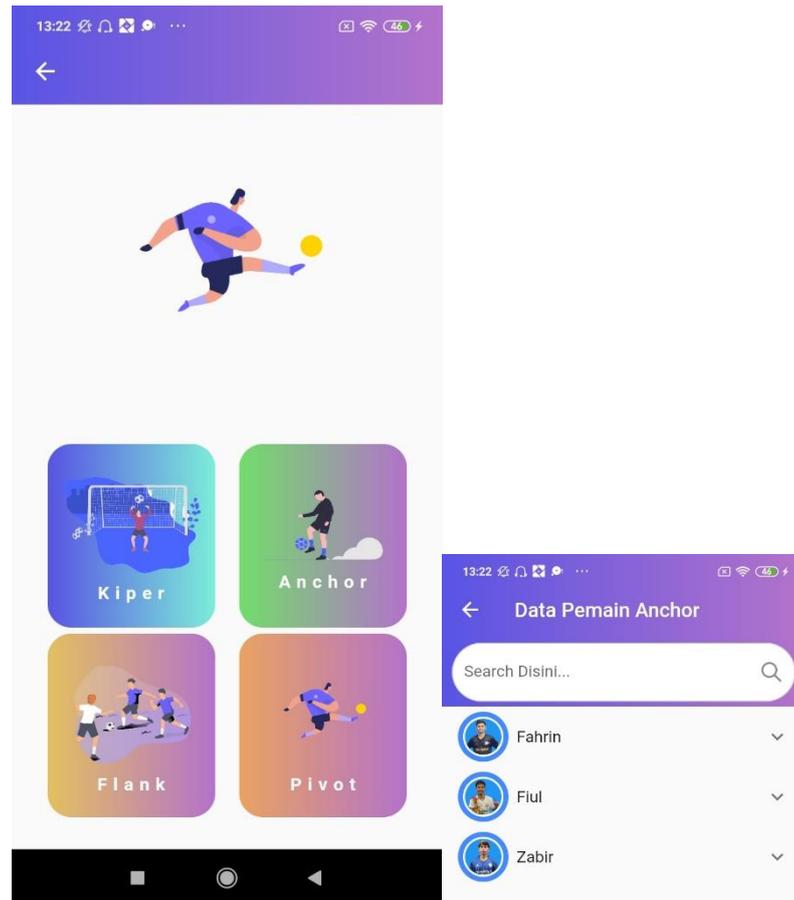
Halaman data pelatih untuk pelatih dapat melihat siapa saja pelatih yang menilai.



Gambar 22 *Data Pelatih* Pelatih

- Data pemain

Halaman data pemain digunakan oleh pelatih untuk melihat data mana saja yang diberikan inputan, dan pada halaman ini pelatih dapat mengklik data para pemain pada posisi yang diberikan disini sebagai contoh dilakukan pengecekan data untuk posisi anchor, maka data-data pemain anchor akan di tampilkan.



Gambar 23 Data Pemain Pelatih

Jika diklik salah satu posisi tersebut maka akan menampilkan data pemain sesuai yang diklik seperti yang di contohkan diatas.

- Input data

Halaman input data digunakan oleh pelatih untuk menginputkan data pemain sesuai dengan *rolle acces* yang diberikan, dalam hal ini pelatih diberikan akses kepada pemain anchor maka pemain anchor akan di tampilkan dan diisikan oleh pelatih nilainya.

The screenshot displays the 'INPUT DATA ANCHOR' mobile application interface. The screen is divided into three main sections: 'DATA PEMAIN', 'INPUT PENILAIAN', and a 'SUBMIT' button. The 'DATA PEMAIN' section shows a player profile for 'Fahrin' with fields for Name, NIK, Asal Sekolah (SMA 1 Dompus), and Alamat (Desa Oo). The 'INPUT PENILAIAN' section contains various skill and performance metrics, each with a dropdown menu for selection. The 'SUBMIT' button is located at the bottom right of the form.

Section	Field / Metric	Value / Selection
DATA PEMAIN	Nama	Fahrin
	Nik	1
	Asal Sekolah	SMA 1 Dompus
	Alamat	Desa Oo
INPUT PENILAIAN	Passing	Sedang
	Control	Sedang
	Team Work	Baik
	Mental	Sedang
	Intelegency	Baik
	Visi Misi Bertanding	Sedang
	Intersept	Baik
	Body Shape	Sedang
	Yisi Misi Bertanding	Sedang
	Intersept	Baik

Gambar 24 *Input* Data Pemain Pelatih