

ABSTRAK

**PEMANFAATAN METODE TOPSIS UNTUK MENENTUKAN
PEMAIN INTI BOLA BASKET UIN SGD BANDUNG**

Trifan Ghani Nugraha – NIM. 1137050216

Jurusan Teknik Informatika

FABBIS adalah organisasi yang mengelola Tim Bola Basket Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung sehingga FABBIS mempunyai kewajiban untuk mengembangkan, menggunakan dan memelihara pemain bola basket dalam kualitas dan kuantitas yang tidak banyak berubah. Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan pada organisasi FABBIS, penyeleksian pemain dan pemilihan penempatan posisi pemain yang ideal untuk masuk menjadi tim inti masih dilakukan oleh pelatih secara manual. Kendala yang masih dialami biasanya pelatih belum bisa menilai pemain secara objektif. Proses pengambilan keputusan di dalam menentukan peran pemain masih mengandalkan insting pelatih saja. Dari latar belakang tersebut penulis mengambil rumusan masalah bagaimana membangun sistem pendukung keputusan untuk menentukan pemain yang layak secara objektif untuk masuk menjadi pemain inti berbasis Android. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu dengan Metode Technique of Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS). Metode TOPSIS ini dipilih karena mampu menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif, dalam hal ini alternatif yang dimaksudkan yaitu data setiap pemain yang akan mengikuti seleksi pemilihan pemain tim inti disimpan pada sebuah basis data. Data tersebut berupa kriteria-kriteria penilaian yang telah disebutkan sebelumnya. Dari data ini akan diproses melalui sistem pendukung keputusan menggunakan algoritma TOPSIS dan akan menghasilkan nilai setiap pemain. Sistem akan mengurutkan pemain yang memiliki nilai dari yang tertinggi hingga yang terendah. Urutan pemain ini akan membantu pelatih untuk memilih siapa pemain yang masuk kedalam tim inti.

Kata Kunci: FABBIS, Sistem Pendukung Keputusan, Android, TOPSIS