

Implementasi Metode *Multi Objective Optimization on The Basic of Ratio Analysis* (MOORA) pada Aplikasi Pemilihan Atlet Potensial Cabang Olahraga Sepak Bola di BPOK PT Pusri Palembang Berbasis *Website*



Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Diploma IV pada Jurusan Manajemen Informatika Program Studi D-IV Manajemen Informatika

Oleh:

RAFITA INDAH RASENDRYA

061940832689

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711)
353414
Laman : <http://polsri.ac.id> Pos El : info@polsri.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Rafita Indah Rasendrya
NPM : 061940832689
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : D-IV Manajemen Informatika
Judul Laporan Tugas Akhir : Implementasi Metode *Multi Objective Optimization on The Basic of Ratio Analysis (MOORA)* pada Aplikasi Pemilihan Atlet Potensial Cabang Olahraga Sepak Bola di BPOK PT Pusri Palembang Berbasis *Website*

Telah diujikan pada Ujian Laporan Tugas Akhir, tanggal 10 Agustus 2023

Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Tim Pembimbing :

Palembang, 10 Agustus 2023

Pembimbing I,

Nita Novita, SE., MM.
NIP 197411232008012008

Pembimbing II,

Febie Elfaladonna, S.Kom., M.Kom
NIP 199402222019032019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Manajemen Informatika

Dr. Indri Ariyanti, SE., M.Si.
NIP 197306032008012008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Barangsiapa yang berusaha (dalam mencari ilmu), maka Allah akan memberi kemudahan baginya”

(QS. Al-Mudassir: 5)

“Menuntut ilmu adalah taqwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad”

(Abu Hamid Al Ghazali)

“Dare to Dream, Strive to Achieve”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

- 1) Allah SWT, terima kasih atas segala rahmat dan hidayah-Mu, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
- 2) Kedua Orang Tua saya, Ayah Amiruddin dan Ibu Yuliasuti terkasih, beserta keluarga tercinta.
- 3) Almamaterku Program Studi D-IV Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, khususnya kelas 8 MID angkatan tahun 2019.

ABSTRAK

Cabang olahraga sepak bola di PT Pusri didirikan tahun 1998, bersamaan dengan pendirian BPOK PT Pusri. Sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini peneliti mengembangkan sebuah aplikasi yang bisa meningkatkan efektivitas dalam membantu pihak BPOK PT Pusri bersama dengan pelatih agar dapat mempersingkat waktu, dan tidak perlu melibatkan banyak pihak dalam menentukan keputusan pemilihan atlet potensial berdasarkan banyak kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah dilakukannya proses pengujian pada Aplikasi Pemilihan Atlet Sepak Bola Potensial dengan menerapkan metode MOORA yang dirancang dan diimplementasikan menggunakan metode pengembangan sistem RAD, dan dilakukannya pengujian *black box listing* berhasil dilakukan dengan tidak ditemukannya bagian item pengujian yang mengalami *error*. Proses Implementasi Aplikasi Pemilihan Atlet Potensial Pada BPOK PT Pusri Palembang Menggunakan Metode MOORA ini dapat dijalankan dengan baik dan memberikan hasil berupa sistem yang cukup layak untuk digunakan oleh pihak BPOK PT Pusri Palembang, terutama pada cabang olahraga sepak bola. Sistem ini terdiri dari 3 level pengguna yang dapat mengakses aplikasi dan dapat melakukan berbagai hal yang telah ditentukan sesuai dengan *jobdesk* masing-masing. Ketiga jabatan itu adalah *admin*, *coach*, dan atlet.

Kata kunci: Sistem Pendukung Keputusan, MOORA, Sistem Informasi, *Website*, Pemilihan Atlet Potensial.

ABSTRACT

The soccer sports branch at PT Pusri was established in 1998, coinciding with the establishment of BPOK PT Pusri. Keeping up with the current technological advancements, researchers developed an application to enhance the effectiveness in assisting BPOK PT Pusri and coaches to shorten the decision-making time without involving multiple parties in selecting potential athletes based on predetermined criteria. After conducting testing on the Potential Soccer Athlete Selection Application, applying the MOORA method designed and implemented using the Rapid Application Development (RAD) system development method, and successfully performing black box listing testing with no identified error occurrences, the implementation process of the Potential Athlete Selection Application at BPOK PT Pusri Palembang using the MOORA method can be executed well and yields a system that is deemed suitable for use by BPOK PT Pusri Palembang, especially in the soccer sports branch. This system consists of three user levels that can access the application and perform various tasks based on their respective job desks. These three positions are admin, coach, and athlete.

Keywords: *Decision Support System, MOORA, Information System, Website, Potential Athlete Selection.*

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Implementasi Metode *Multi Objective Optimization on The Basic of Ratio Analysis (MOORA)* pada Aplikasi Pemilihan Atlet Potensial Cabang Olahraga Sepak Bola di BPOK PT Pusri Palembang Berbasis *Website*”** ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini untuk memenuhi syarat Mata Kuliah Tugas Akhir pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS, ST.,M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Nelly Masnila, S.E., M.SE.Ak. selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Zamheri, S.T.,M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd. selaku Pelaksanaan Bidang Kerjasama.
6. Ibu Dr. Indri Ariyanti, S.E., M.Si. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Meivi Kusnandar S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Ibu Rika Sadariawati, S.E., M.Si. selaku Ketua Program Studi D-IV Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Ibu Nita Novita, SE.,MM. selaku Dosen Pembimbing I saya selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
10. Ibu Febie Elfaladonna, S.Kom.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II saya selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.

11. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
12. Kedua Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat.
13. Bapak Maryadi, Bunda Afri, dan staf BPOK yang telah menerima dan membantu saya selama proses pengambilan data pada BPOK PT Pusri Palembang.
14. Mbak Adel, Yuk Anggi, Acak, Manganang, Dania, Iif, Kak Randy dan teman-teman dari klub voli Pusri tercinta yang saya tidak dapat sebutkan satu persatu karena selalu menghibur dan memberikan semangat agar saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini tepat waktu.
15. Teman-teman seperjuangan kelas 8 MID Angkatan 2019 yang selalu memberi semangat dan memberikan *update*-an akan informasi selama pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian Tugas Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penelitian yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Palembang, 08 Agustus 2023

Penulis,

Rafita Indah Rasendrya

NPM 061940832689

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.... Latar Belakang.....	1
1.2.... Rumusan Masalah.....	3
1.3.... Batasan Masalah.....	3
1.4.... Ruang Lingkup Sistem.....	4
1.5.... Tujuan dan Manfaat.....	5
1.5.1... Tujuan.....	5
1.5.2... Manfaat.....	5
1.6.... Sistematika Pembahasan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1.... Teori Umum.....	7
2.1.1... Pengertian Komputer.....	7
2.1.2... Pengertian Perangkat Lunak.....	7
2.1.3... Pengertian <i>Website</i>	8
2.2.... Teori Judul.....	8
2.2.1... Pengertian Implementasi.....	8
2.2.2... Pengertian Metode.....	9
2.2.3... Pengertian <i>Multi Objective Optimization on The Basic of Ratio Analysis (MOORA)</i>	9
2.2.4... Pengertian Aplikasi.....	12
2.2.5... Pengertian Pemilihan.....	12
2.2.6... Pengertian Atlet Potensial.....	13

2.2.7...	Pengertian Cabang Olahraga.....	13
2.2.8...	Pengertian Sepak Bola.....	13
2.2.9...	Pengertian BPOK PT Pusri Palembang.....	14
2.2.10.	Pengertian Judul Secara Keseluruhan.....	14
2.3....	Teori Khusus.....	15
2.3.1...	<i>Context Diagram</i> (Diagram Konteks).....	15
2.3.2...	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	16
2.3.3...	<i>Blockchart</i>	19
2.3.4...	<i>Flowchart</i> (Diagram Alir).....	19
2.3.5...	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	21
2.3.6...	<i>Data Dictionary</i> (Kamus Data).....	22
2.4....	Teori Program.....	23
2.4.1...	Sekilas Tentang <i>Visual Studio Code</i>	23
2.4.1.1...	Pengertian <i>Visual Studio Code</i>	23
2.4.1.2...	Keunggulan <i>Visual Studio Code</i>	24
2.4.1.3...	Kekurangan <i>Visual Studio Code</i>	25
2.4.2...	Sekilas Tentang <i>MySQL</i>	25
2.4.2.1...	Pengertian <i>MySQL</i>	25
2.4.2.2...	Keunggulan <i>MySQL</i>	26
2.4.2.3...	Kekurangan <i>MySQL</i>	28
2.4.3...	Sekilas Tentang <i>XAMPP</i>	28
2.4.3.1...	Pengertian <i>XAMPP</i>	28
2.4.3.2...	Keunggulan <i>XAMPP</i>	29
2.4.3.3...	Kekurangan <i>XAMPP</i>	29
2.4.4...	Sekilas Tentang <i>HTML</i>	30
2.4.4.1...	Pengertian <i>HTML</i>	30
2.4.4.2...	Keunggulan <i>HTML</i>	31
2.4.4.3...	Kekurangan <i>HTML</i>	31
2.4.5...	Sekilas Tentang <i>CSS</i>	32
2.4.5.1...	Pengertian <i>CSS</i>	32
2.4.5.2...	Keunggulan <i>CSS</i>	32
2.4.5.3...	Kekurangan <i>CSS</i>	33

2.4.6...	Sekilas Tentang <i>JavaScript</i>	34
2.4.6.1...	Pengertian <i>JavaScript</i>	34
2.4.6.2...	Keunggulan <i>JavaScript</i>	35
2.4.6.3...	Kekurangan <i>JavaScript</i>	36
2.4.7...	Sekilas Tentang <i>PHP</i>	36
2.4.7.1...	Pengertian <i>PHP</i>	36
2.4.7.2...	Keunggulan <i>PHP</i>	37
2.4.7.3...	Kekurangan <i>PHP</i>	38
2.4.8...	Sekilas Tentang <i>Bootstrap</i>	39
2.4.8.1...	Pengertian <i>Bootstrap</i>	39
2.4.8.2...	Keunggulan <i>Bootstrap</i>	40
2.4.8.3...	Kekurangan <i>Bootstrap</i>	41
2.4.9...	Sekilas Tentang <i>Google Chrome</i>	42
2.4.9.1...	Pengertian <i>Google Chrome</i>	42
2.4.9.2...	Keunggulan <i>Google Chrome</i>	42
2.4.9.3...	Kekurangan <i>Google Chrome</i>	43
2.5....	Referensi Penelitian Terdahulu.....	44
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	47
3.1....	Deskripsi Organisasi.....	47
3.1.1...	Gambaran Umum Organisasi.....	47
3.1.2...	Visi dan Misi.....	48
3.1.2.1...	Visi.....	48
3.1.2.2...	Misi.....	48
3.1.3...	Sasaran, Fungsi, Tugas dan Tanggung Jawab.....	48
3.1.4...	Struktur Organisasi.....	50
3.1.5...	Uraian Tugas.....	51
3.1.5.1...	Tugas dan Tanggung Jawab Pembina (Direktur SDM & Umum).....	51
3.1.5.2...	Tugas dan Tanggung Jawab Pengawas (KA. SPI).....	51
3.1.5.3...	Tugas dan Tanggung Jawab Pengurus Harian (Ketua Umum, Sekretaris, dan Bendahara).....	51

3.1.5.4...	Tugas dan Tanggung Jawab Bidang Pembinaan Olahraga Prestasi.....	53
3.1.5.5...	Tugas dan Tanggung Jawab Bidang Pembinaan Kesenian.....	53
3.1.5.6...	Tugas dan Tanggung Jawab Bidang Pembinaan Kesegaran.....	54
3.1.5.7...	Tugas dan Tanggung Jawab Bidang Pembinaan Kesekretariatan.....	54
3.1.5.8...	Tugas dan Tanggung Jawab Ketua Tangkai Olahraga.....	55
3.1.5.9...	Tugas dan Tanggung Jawab Sekretariat BPOK.	55
3.2....	Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
3.2.1...	Tempat Penelitian.....	56
3.2.2...	Waktu Penelitian.....	56
3.3....	Spesifikasi <i>Hardware/Software</i> dan Sumber Data Penelitian.....	56
3.3.1...	Spesifikasi <i>Hardware/Software</i>	56
3.3.1.1...	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	56
3.3.1.2...	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	57
3.3.2...	Sumber Data Penelitian.....	58
3.4....	Tahapan Penelitian.....	58
3.4.1...	Tahap Perumusan Masalah.....	58
3.4.2...	Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.4.2.1...	Data Primer.....	58
3.4.2.2...	Data Sekunder.....	59
3.4.3...	Tahap Perancangan Sistem.....	61
3.5....	Tahap Perancangan Sistem.....	61
3.5.1...	Menentukan Nilai Kriteria, Bobot Kepentingan Kriteria, dan Alternatif.....	61
3.5.1.1...	Menentukan Nilai Kriteria.....	61
3.5.1.2...	Menentukan Bobot Kepentingan Kriteria.....	62
3.5.1.3...	Menentukan Alternatif.....	63
3.5.2...	Membuat Matriks Keputusan.....	65

3.5.3...	Menghitung Matriks Normalisasi.....	66
3.5.3.1...	Normalisasi Kriteria Teknik (K1).....	66
3.5.3.2...	Normalisasi Kriteria Fisik (K2).....	66
3.5.3.3...	Normalisasi Kriteria Taktik (K3).....	67
3.5.3.4...	Normalisasi Kriteria Kerja Tim (K4).....	67
3.5.3.5...	Normalisasi Kriteria Mentalitas (K5).....	67
3.5.3.6...	Normalisasi Kriteria Prestasi (K6).....	68
3.5.3.7...	Normalisasi Kriteria Usia (K7).....	68
3.5.3.8...	Normalisasi Kriteria Rekomendasi Pelatih (K8)	
	68	
3.5.4...	Menghitung Nilai Optimasi.....	68
3.5.5...	Melakukan Perangkingan.....	70
3.6....	Metode Pengembangan Sistem.....	71
3.6.1...	Pengertian Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	
	71
3.6.2...	Keunggulan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	72
3.6.3...	Kekurangan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	73
3.7....	Analisis Sistem.....	74
3.7.1...	Analisis Sistem Berjalan.....	74
3.7.2...	Analisis Sistem Yang Akan Dikembangkan.....	75
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	77
4.1....	Studi Kelayakan.....	77
4.2....	Analisis Kebutuhan.....	78
4.2.1...	Kebutuhan Fungsional.....	78
4.2.2...	Kebutuhan Non-Fungsional.....	78
4.3....	Prosedur Rancangan Pengembangan Sistem.....	79
4.3.1...	Perancangan Sistem.....	79
4.3.1.1...	<i>Context Diagram</i> (Diagram Konteks).....	80
4.3.1.2...	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1.....	81
4.3.1.3...	<i>Blockchart</i> (Diagram Blok).....	83

4.3.1.4...	<i>Flowchart</i> (Diagram Alir).....	84
4.3.1.5...	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	91
4.3.1.6...	Kamus Data.....	92
4.3.2...	Perancangan Tampilan Program.....	98
4.3.2.1...	Desain Tampilan <i>Login</i>	98
4.3.2.2...	Desain Tampilan Untuk <i>Admin</i>	99
4.3.2.3...	Desain Tampilan Untuk <i>Coach</i>	103
4.3.2.4...	Desain Tampilan Untuk Atlet.....	105
4.3.3...	Tampilan Program.....	106
4.3.3.1...	Tampilan Halaman <i>Login</i>	106
4.3.3.2...	Tampilan Program Untuk <i>Admin</i>	107
4.3.3.3...	Tampilan Program Untuk <i>Coach</i>	111
4.3.3.4...	Tampilan Program Untuk Atlet.....	113
4.4....	Pengujian.....	115
4.4.1...	Hasil Pengujian.....	116
4.4.1.1...	Pengujian <i>Login</i>	116
4.4.1.2...	Pengujian Program Untuk <i>Admin</i>	117
4.4.1.3...	Pengujian Program Untuk <i>Coach</i>	120
4.4.1.4...	Pengujian Program Untuk Atlet.....	122
4.5....	Pembahasan.....	124
4.6....	Pemeliharaan.....	125
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	126
5.1....	Kesimpulan.....	126
5.2....	Saran.....	127
	DAFTAR PUSTAKA.....	128
	LAMPIRAN.....	131

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi BPOK PT Pusri Palembang.....	50
Gambar 3.2 Tahapan-Tahapan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	71
Gambar 3.3 Alur Sistem Yang Sedang Berjalan.....	74
Gambar 3.4 Alur Sistem Yang Akan Dikembangkan.....	76
Gambar 4.1 <i>Context Diagram</i> (Diagram Konteks).....	80
Gambar 4.2 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1.....	81
Gambar 4.3 <i>Blockchart</i> (Diagram Blok).....	83
Gambar 4.4 <i>Flowchart Login</i>	84
Gambar 4.5 <i>Flowchart Logout</i>	85
Gambar 4.6 <i>Flowchart Data Pengguna</i>	85
Gambar 4.7 <i>Flowchart Data Login Atlet</i>	86
Gambar 4.8 <i>Flowchart Data Kriteria</i>	87
Gambar 4.9 <i>Flowchart Data Sub Kriteria</i>	87
Gambar 4.10 <i>Flowchart Data Penilaian</i>	88
Gambar 4.11 <i>Flowchart Data Profil Atlet</i>	89
Gambar 4.12 <i>Flowchart Laporan Data Atlet</i>	89
Gambar 4.13 <i>Flowchart Laporan Hasil Penilaian</i>	90
Gambar 4.14 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	91
Gambar 4.15 Desain Tampilan <i>Login</i>	98
Gambar 4.16 Desain Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	99
Gambar 4.17 Desain Tampilan Menu Pengguna <i>Admin</i>	100
Gambar 4.18 Desain Tampilan Menu <i>Login Atlet Admin</i>	100
Gambar 4.19 Desain Tampilan Menu Kriteria <i>Admin</i>	101
Gambar 4.20 Desain Tampilan Menu Sub Kriteria <i>Admin</i>	101
Gambar 4.21 Desain Tampilan Menu Laporan Data Atlet <i>Admin</i>	102
Gambar 4.22 Desain Tampilan Menu Laporan Penilaian <i>Admin</i>	102
Gambar 4.23 Desain Tampilan <i>Dashboard Coach</i>	103

Gambar 4.24 Desain Tampilan Menu Penilaian <i>Coach</i>	104
Gambar 4.25 Desain Tampilan Menu Laporan Data Atlet <i>Coach</i>	104
Gambar 4.26 Desain Tampilan <i>Dashboard</i> Atlet.....	105
Gambar 4.27 Desain Tampilan Menu Profil Atlet.....	105
Gambar 4.28 Desain Tampilan Menu Hasil Penilaian Atlet.....	106
Gambar 4.29 Tampilan Halaman <i>Login</i>	106
Gambar 4.30 Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i>	107
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Menu Pengguna <i>Admin</i>	108
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Menu <i>Login</i> Atlet <i>Admin</i>	108
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Menu Kriteria <i>Admin</i>	109
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Menu Sub Kriteria <i>Admin</i>	109
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Menu Laporan Data Atlet <i>Admin</i>	110
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Menu Laporan Penilaian <i>Admin</i>	110
Gambar 4.37 Tampilan Halaman <i>Dashboard Coach</i>	111
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Menu Penilaian <i>Coach</i>	112
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Menu Laporan Data Atlet <i>Coach</i>	113
Gambar 4.40 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Atlet.....	113
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Menu Profil Atlet.....	114
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Menu Hasil Penilaian Atlet.....	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Diagram Context</i> (Diagram Konteks).....	15
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	16
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> (Diagram Alir).....	20
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	21
Tabel 2.5 Simbol-Simbol Kamus Data (<i>Data Dictionary</i>).....	23
Tabel 2.6 Referensi Penelitian Terdahulu.....	45
Tabel 3.1 Data Kriteria, Bobot, dan Jenis Kriteria.....	61
Tabel 3.2 Bobot Kepentingan dari Kriteria Teknik, Fisik, Taktik, Kerja Tim, dan Mentalitas.....	62
Tabel 3.3 Bobot Kepentingan dari Kriteria Prestasi.....	62
Tabel 3.4 Bobot Kepentingan dari Kriteria Usia.....	63
Tabel 3.5 Bobot Kepentingan dari Rekomendasi Pelatih.....	63
Tabel 3.6 Data Alternatif (Pemberian Nilai Setiap Alternatif).....	64
Tabel 3.7 Data Alternatif (Perubahan Nilai Setiap Alternatif).....	65
Tabel 3.8 Hasil Perangkingan Metode MOORA.....	70
Tabel 4.1 Studi Kelayakan.....	77
Tabel 4.2 Struktur Tabel Alternatif.....	95
Tabel 4.3 Struktur Tabel Atlet.....	95
Tabel 4.4 Struktur Tabel Kriteria.....	96
Tabel 4.5 Struktur Tabel Pengguna.....	97
Tabel 4.6 Struktur Tabel Penilaian.....	97
Tabel 4.7 Struktur Tabel Sub Kriteria.....	98
Tabel 4.8 Implementasi Sistem.....	115
Tabel 4.9 Pengujian <i>Login</i>	116
Tabel 4.10 Pengujian <i>Dashboard Admin</i>	117
Tabel 4.11 Pengujian Menu Pengguna <i>Admin</i>	118
Tabel 4.12 Pengujian Menu <i>Login</i> Atlet <i>Admin</i>	118

Tabel 4.13 Pengujian Menu Kriteria <i>Admin</i>	119
Tabel 4.14 Pengujian Menu Sub Kriteria <i>Admin</i>	119
Tabel 4.15 Pengujian Menu Laporan Data Atlet <i>Admin</i>	120
Tabel 4.16 Pengujian Menu Laporan Penilaian <i>Admin</i>	120
Tabel 4.17 Pengujian <i>Dashboard Coach</i>	121
Tabel 4.18 Pengujian Menu Penilaian <i>Coach</i>	121
Tabel 4.19 Pengujian Menu Laporan Data Atlet <i>Coach</i>	122
Tabel 4.20 Pengujian <i>Dashboard</i> Atlet.....	123
Tabel 4.21 Pengujian Menu Profil Atlet.....	123
Tabel 4.22 Pengujian Menu Hasil Penilaian Atlet.....	124