

BAB IV

GAMBARAN OBJEK

4.1. Sejarah Berdirinya Futsal MIRROR FC

Tim futsal ini didirikan di tahun 2012 di kecamatan Nogosari kabupaten Boyolali, dipelopori oleh seorang pemilik lapangan futsal yang bernama Bapak Edy di daerah kecamatan nogosari. Di tahun 2012 dia ingin memiliki sebuah tim futsal dengan tujuan untuk memberi wadah anak muda untuk menyalurkan bakatnya.

Di tahun 2012 minat anak muda untuk olahraga futsal sangat tinggi, maka dari itu dia mengumpulkan anak muda yang sudah mempunyai basic bermain bola yaitu mantan didikan SSB Tunas Harapan. Yang saat itu sudah jarang sekali latihan karena ada masalah keuangan di dalam kepengurusan sekolah sepakbolanya. Awalnya terkumpul pemain 30 an orang yang menjadi anggota tim. Setelah itu dibentuk kepengurusan tim futsal Mirror Fc dan dicarikan seorang pelatih untuk membawa Mirror Fc kesebuah kompetisi.

Dengan prestasi dari kejuaraan kejuaraan yang pernah diikuti tim Mirror Fc ini membuat minat anak muda sangat tinggi untuk masuk dalam tim Mirror Fc, ini dibuktikan dari data tahun ketahun yang selalu ada pemain yang mendaftar untuk masuk dalam tim untuk menjadi pemain inti generasi selanjutnya, tim futsal ini sudah berdiri sekitar 4 tahun dan sekarang memiliki anggota tim sekitar 25 pemain. Tim futsal ini tiap tahun akan memperbarui pemainnya karena kebanyakan pendaftar adalah anak SMA dan kuliah. Untuk menjaga agar tim ini tetap mengikuti perkembangan di dunia futsal maka

pelatih mengganti pemain tiap tahun untuk berjaga jaga apabila pemain meninggalkan tim karena kerja atau merantau.

4.1.1. Home Base

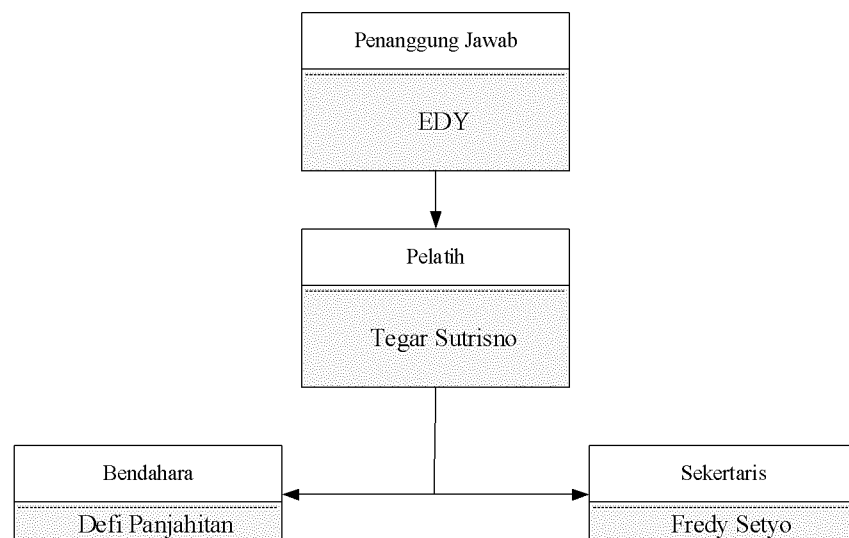
Tempat Latihan dan sekretariatnya adalah di Lapangan futsal Mirror di dukuh rejosari Rt.05 Rw.01 desa Glonggong, kecamatan Nogosari, kabupaten Boyolali, No Handphone : 085624421833, BBM : 5932AF5D, E-mail : Futsalmirror12@gmail.com

4.1.2. Susunan Pengurus

- a. Penanggung Jawab : Edy
- b. Pelatih : Tegar Sutrisno
- c. Sekertaris : Fredy setya Utama
- d. Bendahara : Defi

4.1.3. Bagan susunan Kepengurusan

Bagan struktur organisasi dibawah akan menjelaskan tentang posisi jabatan dari struktur organisasi di tim MIRROR FC di tahun 2015 dan tugas tugasnya.



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Mirror Fc

Tugas masing masing Jabatan adalah :

a. Penanggung jawab

Adalah pemimpin tertinggi dan yang bertanggung jawab pada tim futsal Mirror fc.

b. Pelatih

Adalah posisi jabatan yang mengatur semua kebutuhan tim dan yang menentukan atau melatih pemain untuk disiapkan mengikuti kompetisi.

c. Sekertaris

Tugas dari sekertaris adalah menyiapkan data data pemain seperti biodata pemain, foto pemain, dan menyiapkan surat surat yang diperlukan untuk mengikuti sebuah kompetisi.

d. Bendahara

Tugas bendahara adalah orang yang membuat pembukuan keuangan dan mengatur keuangan dalam tim.

4.2. Dasar Penilaian Pemain

Dasar penilaian dalah suatu uraian lengkap mengenai kriteria – kriteria pemain dengan dasar penilaian tertentu. Penilaian ini biasanya digunakan suatu tolak ukur tertentu yang disebut standar. Sebuah standar dapat dianggap sebagai pengukur yang ditetapkan, suatu yang harus diusahakan, sebuah model untuk perbandingan, sesuatu alat yang membandingkan suatu hal dengan hal lainnya.

4.3. Hakikat Permainan Futsal

Sejauh ini cabang olahraga futsal sangat populer dan digemari dimasyarakat, baik dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Hal ini terbukti dengan banyaknya berdiri lapangan futsal, klub-klub futsal yang berdiri, bahkan di sekolah-sekolah sudah ada ekstrakurikuler olahraga futsal, dan banyaknya event-event pertandingan antar pelajar atau antar klub. Inti dari permainan futsal ialah memainkan dan memperebutkan bola dari lawan dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dengan sebanyak-banyaknya untuk memperoleh suatu kemenangan. Selain itu, daya tarik dari permainan futsal ialah kerjasama tim, pasing dari kaki ke kaki, dan gerak tipuan yang cantik. Seorang pemain futsal harus dituntut untuk menguasai teknik dasar permainan futsal, diharapkan dengan penguasaan teknik dasar dapat bermain dengan cantik, menyusun serangan sesuai dengan strategi dan bisa tenang dalam menghadapi serangan dari lawan.

Permainan futsal hampir mirip dengan permainan sepakbola apabila dilihat dari teknik dasar permainan, sedangkan yang membedakan ialah lamanya waktu dalam permainan. Secara umum permainan futsal hampir sama dengan sepakbola yaitu bermain dengan kaki ke kaki, tetapi untuk penjaga gawang boleh menggunakan tangan. Yang membedakan dalam permainan ini ialah ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan dalam permainan, dan berat bola dalam futsal. Menurut Justinus Lhaksana, (Laksana, 2011) permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepakbola. Berikut adalah tabel perbedaan antara permainan futsal dan sepakbola.

Table 4.1 Perbandingan antara Sepakbola dan Futsal

SEPAKBOLA	FUTSAL
Ukuran bola nomor 5, berat bola 410-450	Ukuran bola nomor 4, berat 390-430 gram
11 pemain	5 pemain
3 pergantian pemain	Tidak terbatas
Lemparan ke dalam	Tendangan ke dalam
Satu babak 45 menit	Satu babak 20 menit
Tidak ada <i>timeout</i>	1x <i>timeout</i> per babak
Tendangan gawang	Lemparan kiper
Ada <i>offside</i>	Tidak ada <i>offside</i>
Tidak ada batasan pelanggaran	Ada batasan lima kali pelanggaran

Menurut Justinus Lhaksana futsal (*futbol sala*) dalam bahasa Spanyol berarti sepak bola dalam ruangan) merupakan permainan sepak bola yang di lakukan di dalam ruangan. Permainan ini sendiri di lakukan oleh lima pemain setiap tim berbeda sepak bola konvensional yang pemainnya berjumlah sebelas orang setiap tim. Ukuran lapangan dan ukuran bolanya pun lebih kecil dibandingkan ukuran yang digunakan dalam sepakbola rumput. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepakbola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Dengan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa futsal adalah permainan beregu yang dimainkan lima lawan lima dalam durasi waktu tertentu dalam sebuah lapangan yang relatif kecil, ukuran bola dan ukuran gawang yang relatif kecil dibandingkan dengan sepakbola, permainan futsal

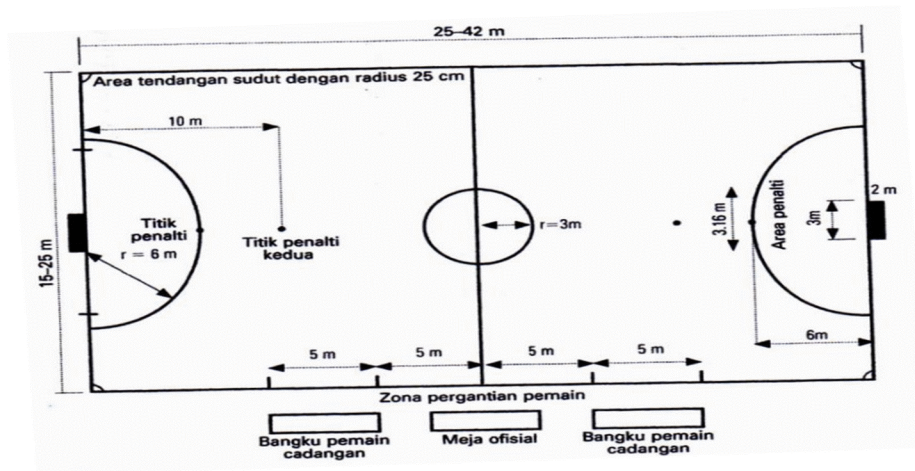
sangat menggembirakan dan menarik dimana tim yang memasukkan bola paling banyak ke gawang lawan maka tim itu yang memenangkan permainan.

4.4. Peraturan Futsal

Menurut John D. Tenang Aturan permainan futsal berbeda dengan aturan sepakbola dilapangan besar atau lapangan rumput. Mulai dari ukuran lapangan dan bola, jumlah pemain, hinggasisistem pertandingan. Berikut ini penjelasan secara terinci tentang aturan permainan futsal yang mengacu pada peraturan FIFA 2006.

1. Lapangan permainan

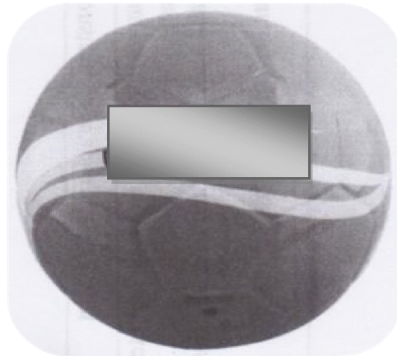
- a. Ukuran : panjang 25 – 42 m x lebar 15-25
- b. Garis batas : garis lebar 8 cm, yakni garis setengah di sisi, garing gawang di ujung-ujungnya.
- c. Lingkarang tengah : berdiameter 6 m.
- d. Daerah penalty : busur berukuran 66 m dari setiap pos.
- e. Garis penalty : 6 m dari titik tengah garis gawang.
- f. Garis penalty kedua : 12 m dari titik tengah garis gawang.
- g. Zona pergantian : daerah 6m (3m pada setiap sisi garis tengah lapangan) pada sisi tribun dari pelemparan.
- h. Gawang : tinggi 2 m x lebar 3m.



Gambar 4.2 Lapangan Futsal

2. Bola Dalam Permainan Futsal

- a. Ukuran : nomor 4
- b. Keliling : 62 – 64
- c. Berat 390 – 430
- d. Lambungan : 55- 65 cm pada pantulan pertama.
- e. Bahan : kulit atau bahan yang cocok lainnya (yang tidak berbahaya)



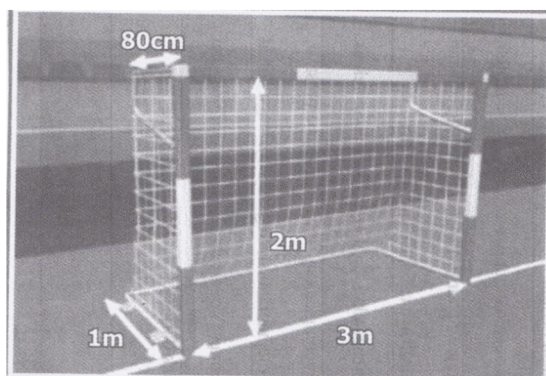
Gambar 4.3 Bola Futsal

3. Jumlah pemain (per tim)

- a. Jumlah maksimal untuk memulai pertandingan adalah 5 pemain dengan salah satunya adalah penjaga gawang.

- b. Jumlah pemain minimal untuk mengakhiri permainan adalah 2 pemain dengan salah satunya adalah penjaga gawang.
 - c. Jumlah pemain cadangan maksimal 7 orang.
 - d. Jumlah wasit 2 orang.
 - e. Jumlah hakim garis 0 orang.
 - f. Batas pergantian pemain : tidak terbatas.
 - g. Metode pergantian : “pergantian melayang” (semua pemain kecuali kiper boleh memasuki dan meninggalkan lapangan kapan saja, pergantian penjaga gawang hanya boleh dilakukan apabila bola tidak sedang dimainkan dan dengan persetujuan wasit).
4. Lama permainan
- a. Lama normal 2 x 20 menit.
 - b. Lama istirahat 10 menit
 - c. Lama perpanjangan waktu 2 x 10 menit
 - d. Ada adu penalty jika jumlah gol kedua tim sama sedangkan perpanjangan waktu sudah selesai.
 - e. *Time – out* 1 kali per tim per babak tak ada dalam waktu tambahan.
 - f. Waktu pergantian babak maksimal 10 menit.
5. Gawang
- Menurut John D. Tenang (2008: 28-30) gawang harus tempatkan pada bagian tengah dari masing-masing garis gawang. Gawang terdiri dari dua tiang yang sama dari masing-masing sudut dan dihubungkan dengan pucuk tiang oleh mistar gawang secara horizontal (*cross bar*). Jarak antar tianggawang adalah 3m, sementara jarak dari tanah ke mistar gawang adalah

2m. kedua tiang gawang dan mistar gawang memiliki lebar yang sama yaitu 80cm di bagian atas dan 1 m di bagian bawah. Jarring dapat dibuat dari nilon yang diikat ketiang gawang dan mistar gawang dibagian belakang yang dikuatkan padapantek atau benda berat.



Gambar 4.4 Gawang Futsal

4.5. Teknik Dasar Futsal

Teknik dasar dalam permainan futsal sama dengan teknik dasar permainan sepakbola. Teknik-teknik yang digunakan dalam permainan futsal relatif tidak jauh berbeda dalam permainan sepakbola namun karena faktor lapangan yang relatif kecil dan permukaan lantai yang lebih rata menyebabkan perbedaan-perbedaan penggunaan teknik. Pemain dalam tim futsal, seperti dalam sepakbola Menurut Suharno (1984: 12) teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 29) , modern futsal adalah permainan futsal yang para pemainnya diajarkan bermain dengan sirkulasi bola yang sangat cepat, menyerang dan bertahan, dan juga sirkulasi pemain tanpa bola ataupun *timing* yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan menguasai teknik dasar bermain futsal yang meliputi:

1. Teknik Dasar Mengumpan (*Passing*)

Passing adalah operan-operan pendek atau istilah kerennya *passing game*. Karenanya, seorang pemain harus menguasai teknik mengumpan atau mengoper bola dengan benar. *Passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain. Di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Ini disebabkan hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing*. Untuk menguasai *passing* diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Teknik mengumpan (*passing*) dapat dilihat pada gambar (Laksana, 2011).

2. Teknik Dasar Menahan Bola (*Control*)

Melakukan sentuhan pertama yang sempurna memerlukan *skill* yang vital bagi pemain dalam mengontrol bola ketika menerima operan dari rekannya. Ada beberapa cara mengontrol bola, yakni dengan kaki, dada dan paha. Sedangkan teknik dasar dalam keterampilan *control* (menahan bola) haruslah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Apabila menahan bola jauh dari kaki, lawan akan mudah merebut bola (Laksana, 2011).

3. Teknik Dasar Mengumpan Lambung (*Chipping*)

Ketika bola dicungkil dengan kaki memutar kebelakang sehingga bola memutar maka disebut dengan *chip*. Keterampilan *chipping* ini sering dilakukan dalam permainan futsal untuk mengumpan bola di belakang

lawan atau dalam situasi lawan bertahan satu lawan satu. Teknik ini hampir sama dengan teknik *passing*. Perbedaannya terletak pada saat *chipping* menggunakan bagian atas ujung sepatu dan perkenaannya tepat di bawah bola (Laksana, 2011).

4. Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring artinya melakukan beberapa sentuhan pada bola. Biasanya kaki dibenturkan pada bagian pinggir bola. Teknik *dribbling* merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain futsal. *Dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol (Laksana, 2011).

5. Teknik Dasar Menembak (*Shooting*)

Shooting adalah menendang bola dengan keras, guna mencetak gol. Ini juga merupakan bagian tersulit karena perlu kematangan dan kecerdikan pemain dalam menendang bola agar tidak bisa dijangkau atau ditangkap kiper. Sedangkan *shooting* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki (Laksana, 2011).

6. Tendangan dengan Ujung Kaki

Menendang dengan ujung kaki merupakan salah satu karakteristik permainan *futsal* dari sepakbola. Tujuan menendang bola dengan ujung kaki adalah untuk mengumpan (*passing*) dan yang paling dominan adalah untuk menembak gawang, dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Teknik tendangan dengan ujung kaki hampir sama dengan teknik tendangan pada umumnya akan tetapi perkenaan tendangan berada di ujung kaki atau ujung sepatu (Laksana, 2011).

7. Teknik Menyundul Bola (*Heading*)

Teknik menyundul bola (*Heading*) adalah, tidak begitu sulit untuk mengontrol bola dengan kaki atau menahan bola dengan paha. Namun, tidak mudah untuk mengontrol bola dengan kepala. Mereka yang tahu tentang sepakbola, tentu mengetahui bahwa sundulan merupakan salah satu *skill* paling penting dalam suatu permainan.

Teknik menyundul bola pada permainan futsal sama dengan teknik yang dilakukan dalam permainan sepakbola, namun dalam permainan futsal teknik menyundul bola (*heading*) jarang diterapkan. Ada satu istilah dalam menyundul, yakni *driving header* teknik ini memerlukan latihan yang rutin karena tidak mudah melakukannya. Pemain harus menjaga keseimbangan, ketepatan waktu dan kecermatan dalam membaca arah sehingga bola bisa disundul dengan baik dan sempurna kearah gawang (Laksana, 2011).

8. Latihan Untuk Kiper Futsal

Penjaga gawang adalah pemain yang istimewa karenanya mereka perlu latihan khusus untuk mengembangkan kemampuannya. Sayangnya kebanyakan pelatih menganggap kiper mereka lebih dari seorang bek. Sedangkan Menurut Justinus Lhaksana (Laksana, 2011) Dalam permainan futsal, kiper atau penjaga gawang mempunyai peranan yang sangat penting serangan dan bertahan dimulai dari kiper. Oleh karena itu seorang penjaga gawang futsal harus memiliki kekuatan kelincahan dan teknik menangkap bola yang bagus, berikut latihan untuk melatih seorang kiper

9. Teknik Membendung (*Bolocking*)

Menurut Justinus Lhaksana (Laksana, 2011) seluruh anggota badan penjaga gawang futsal dapat digunakan untuk *blocking*. Dalam sebuah pertandingan 75% tugas penjaga gawang futsal adalah melakukan *blocking*. Latihan *blocking* dapat dilakukan dengan cara melempar bola atau menendang bola ke arah kiper dari berbagai arah, diperlukan keberanian yang besar dan ketepatan untuk menahan bola kecermatan dalam menghalau datangnya bola.

10. Teknik Melempar Bola

Menurut Justinus Lhaksanan (Laksana, 2011) menyatakan bahwa lemparan yang baik akan menentukan berhasil atau tidaknya sebuah serangan. Penjaga gawang harus tahu model serangan yang akan di mulai. Apabila ingin melakukan *counter attack*. Bola harus tajam dan tepat pada kaki pemain depan, lemparan bola seperti parabola dapat dilakukan,

tergantung posisi pemain depan. Lemparan harus 100% berhasil. Apa bila tidak berhasil maka akan menjadi awal serangan bagi lawan.

4.6. Unsur Unsur Penilaian Pemain

Di dalam permainan futsal ada beberapa teknik dasar yang perlu dikuasai oleh pemain futsal. Berikut teknik-teknik dasar yang harus dikuasai dengan keahlian khusus oleh setiap pemain futsal :

1. Stamina

Stamina dalam permainan Futsal adalah sangat penting, cara untuk mengetahui seberapa stamina atau kekuatan pemain dalam bermain futsal ada berbagai macam yaitu dengan melakukan tes lari, kemudian selain tes lari kita juga bisa mengukur stamina dengan denyut nad, yaitu dihitung seberapa banyak denyut nadi selama satu menit setelah melakukan tes lari tadi. Semakin bagus stamina pemain maka semakin bagus pula kualitas permainan tersebut.

2. Fisik

Karena dalam permainan futsal dituntut banyak bergerak, berlari dengan kecepatan, maka dibutuhkan fisik yang bugar, karena tanpa fisik yang baik sangat sulit seorang pemain futsal menjalani pertandingan dengan tempo tinggi.

3. Passing / Umpan

Umpanan dapat dilakukan dengan menggunakan beragam sisi kaki, yaitu menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, ujung kaki, tumit, atau sisi bawah. Namun yang paling baik adalah menggunakan kaki bagian dalam dengan arah mendatar atau umpanan panjang yang

menyusur tanah, karena umpanan akan memiliki akurasi paling baik jika dibandingkan dengan lainnya.

4. Shooting / Menendang Keras

Teknik menendang keras yang efektif dalam permainan futsal adalah menendang bola dengan menggunakan ujung kaki / sepatu, karena dengan teknik ini bola akan melesat cukup kencang dan bola juga akan tetap bergerak lurus.

5. Mental / Ketenangan

Mental adalah hal utama yang harus dimiliki pemain untuk mengikuti sebuah kompetisi. Ketenangan dalam bermain ini sangat dibutuhkan oleh setiap pemain agar mampu konsentrasi dalam permainan serta tidak terpengaruh oleh supporter atau demam panggung dalam istilah pertunjukan.

6. Skill dan Motorik

Skill individu menjadi senjata utama dalam teknik dasar futsal dan harus dimiliki seorang pemain futsal. Di dalam olahraga futsal seorang pemain dituntut melakukan banyak passing dan dribel. Gerak motorik pemain pun harus lentur untuk mempermudah dirinya saat melakukan penguasaan bola atau memenangi perebutan bola. Dengan gerak motorik yang lentur seorang pemain bisa dengan mudah memanfaatkan sebuah peluang emas dari sudut yang sempit sekalipun.

7. Pertahanan

Dalam mengorganisir pertahanan dalam futsal tidak jauh berbeda dengan sepakbola. Pola pertahanan zona marking ataupun man to man

marking juga di gunakan di dalam futsal. Perbedaannya hanyalah dari segi teknik individu dan kemampuan pemain dalam bertahan serta lapangan yang kecil sehingga jarak untuk melakukan pertahanan juga harus semakin pendek.

8. Reaksi

Reaksi merupakan hal yang sangat penting untuk kipper dalam permainan futsal, karena di dalam unsur reaksi ini terdapat berbagai macam kriteria seperti, reflek dari kipper, kemampuan untuk membaca serangan, dan juga kemampuan menghalau bola dari serangan lawan.

4.7. Contoh kasus Pemilihan pemain futsal

Penentuan pemain futsal di tim Mirror Fc dengan mekanisme mengklasifikasi pemain berdasarkan kriteria kriteria yang sudah ditentukan oleh seorang pelatih, yaitu dihitung bobot penilaian dari setiap pemain yang nantinya akan dibandingkan dengan kriteria minimal yang sudah ditetapkan seorang pelatih.

Dimana yang nantinya bisa dijadikan untuk tolak ukur, calon pemain yang akan masuk dalam tim dan calon pemain yang akan dijadikan tim utama.

Berikut contoh mekanisme hitungan manual dari pelatih untuk mengklasifikasi pemain di tim Mirror Fc.

1. Menentukan pemain apa saja yang dibutuhkan

Tabel 4.2 Daftar posisi pemain

No	Nama Pemain
1	Pemain depan / pivot
2	Pemain samping(sayap) / flank
3	Pemain belakang / defender
4	Penjaga gawang / gol keeper

2. Mendata pemain yang akan diseleksi
3. Mendata kriteria-kriteria pemain untuk dijadikan pedoman menentukan pemain yang lolos atau tidak lolos seleksi. Kriteria dari pelatih adalah :
 - a. K1 : Stamina
 - b. K2 : Fisik
 - c. K3 : Tendangan / Shooting
 - d. K4 : Umpan / Passsing
 - e. K5 : Skils & motoric
 - f. K6 : Bertahan / defender
 - g. K7 : Reaksi / kecepatan gerak
 - h. K8 : Mental
4. Setelah semua data sudah disiapkan, maka tahap selanjutnya adalah pelatih mulai melaukan tes seleksi kepada calon pemain.
5. Merekap nilai setiap pemain dari hasil seleksi.

Tabel 4.3 Contoh Hitungan Manual Pelatih

No	Nama Pemain	Kriteria								Total Nilai	Posisi
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8		
1	Bayu	87	78	80	76	79	75	40	85	75	Pivot
2	Nurul	90	85	70	80	78	70	45	90	76	Flank
3	Gilang	88	85	75	70	75	90	60	90	79,2	Deffend
4	Agung	89	88	60	60	65	80	90	90	78	Kiper
5	Widodo	80	70	70	75	70	70	65	60	70	-

Jadi mekanisme hitungan manual dari pelatih adalah seperti diatas, proses hitunganya adalah pertama menjumlahkan nilai 8 kriteria pemain yang sudah ditentukan pelatih contoh menghitung nilai pemain bernama Bayu $(87+78+80+76+79+75+40+85)/8=75$, hasil total nilai keseluruhan adalah 75, untuk menentukan lolos dan tidaknya pemain, pelatih mempunyai kriteria

yaitu jika total nilai lebih besar atau sama dengan 75 maka pemain berhak lolos seleksi, tetapi jika nilai pemain kurang dari 75 maka pemain tersebut tidak lolos seleksi, jadi pemain yang bernama Bayu ini dinyatakan lolos seleksi karena nilainya adalah 75. Sedangkan untuk menentukan posisi pemain, pelatih punya kriteria sendiri yaitu jika nilai K3 dan K5 lebih besar dari K4,K6,K7 maka posisi pemain berada di pivot / pemain depan, jika nilai K4 dan K5 lebih besar dari K3,K6,K7 maka posisi pemain berada di flank atau pemain samping, jika nilai K6 lebih besar dari K4,K5,K6,K7 maka posisi pemain berada di Deffend / pemain belakang, jika nilai K7 lebih besar dari K3,K5,K4,K6 maka posisi pemain berada di penjaga gawang. Jadi pemain yang bernama Bayu menempati posisi sebagai Pemain depan / Pivot.

4.8. Perhitungan Metode SMART (Simple Multy Atribute Rating Technique)

Penentuan nilai alternatif pada setiap kriteria dilakukan dengan memberi nilai pada setiap kriteria berdasarkan pengaruhnya terhadap rekomendasi penentuan pemain futsal. Semakin besar nilai alternatif semakin besar nilai kriteria tersebut. Total hasil masing-masing alternatif keputusan akan relatif berbeda secara nyata dan sesuai kebutuhan

Berikut adalah langkah langkah contoh kasus Penerapan Metode *Simple Multy Atribut Rating Technique* (SMART) terhadap klasifikasi Pemain Futsal.

1. Menentukan jumlah kriteria dan sub kriteria

Kriteria yang dipakai dalam klasifikasi pemain futsal ada 8 kriteria yaitu nilai stamina, nilai fisik, nilai serang/attack, nilai passing/umpan, nilai skils, nilai bertahan, nilai reflek, nilai mental, dan untuk sub kriteria dari kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Table 4.4 Kriteria dan Sub Kriteria klasifikasi pemain

Kode Kriteria	Nama Kriteria	sub kriteria	Ket.	Nilai standar
K1	Nilai Stamina	Sk1: lari putaran lapangan 12 menit	Min. 10x putaran	70
		Sk2: Lari Bolak Balik 1menit	Min. 8x	70
		Sk3: Lari Cepat 100 m	Min. 12detik	70
		Sk4: Vo2max	Minimal	75
		((jum jarak /12)-133)*0,172)+33,3	27.476mls/kg/min	
K2	Nilai fisik	Sk1: Tinggi Badan	Lebih dari 165	75
		Sk2: Berat Badan	(Tinggi badan – 110)	70
		Sk3: Kekuatan Otot	Menahan msusuh	70
		Sk4: Kelincahan	Lincih dalam bermain	75
		Sk5: Keseimbangan	Tidak jatuh ketika dibody	70
		Sk6: Push Up 1menit	Minimal 30x	70
K3	Nilai Attack	Sk1: Kekuatan Tendangan	Tendangannya keras	70
		Sk2: Membongkar Pertahanan Lawan	Bisa melakukan	75
		Sk3: Tendangan Arah Ke gawang	Tendangan tepat sasaran	70
		Sk4: Penempatan Posisi	Mencari ruang kosong	75
		Sk5: Teknik Tendangan	Bisa melakukan	75
K4	Nilai Umpan	Sk1: Akurasi Umpan	Ketepatan umpan	75
		Sk2: Umpan Lambung	Bisa melakukan	75
		Sk3: Umpan silang	Bisa melakukan	75
		Sk4: Umpan dengan kaki dalam	Bisa melakukan	75
		Sk5: Umpan dengan Kaki Luar	Bisa melakukan	75
		Sk6: Menciptakan Peluang	Menciptakan peluang gol	75
K5	Nilai Skils	Sk1: Dribling Kaki Dalam	Bisa melakukan	70
		Sk2: Dribling Kaki Luar	Bisa melakukan	70
		Sk3: Kemampuan Lewati Musuh	Bisa melakukan	70
		Sk4: Teknik Menerima Bola	Bisa melakukan	70
		Sk5: Penyelesaian	Bisa melakukan	75
		Sk6: Mencari Ruang	Mencari ruang kosong	75
K6	Nilai Bertahan	Sk1: Menghentikan serangan lawan	Bisa melakukan	75
		Sk2: kekuatan body	Duel body dengan musuh	75
		Sk3: penjagaan lawan	Fokus menjaga lawan	75
		Sk4: membaca permainan	Bisa melakukan	75
		Sk5: disiplin dalam bertahan	Bisa melakukan	75
K7	Nilai Reflek	Sk1: Membaca Arah Bola	Bisa melakukan	70
		Sk2: Kecepatan Bergerak	Bisa melakukan	70
		Sk3: Kemampuan Power Play	Bisa melakukan	70
		Sk4: Membaca Serangan Musuh	Bisa melakukan	70
		Sk5: Menghentikan Tendangan	Bisa melakukan	70
		Sk6: Kemampuan Split	Bisa melakukan	70
		Sk7: Reflek	Bisa melakukan	75
K8	Nilai Mental	Sk1: Percaya Diri	Bisa melakukan	75
		Sk2: Fokus Dalam Permainan	Bisa melakukan	75
		Sk3: Berani Mengolah Bola	Bisa melakukan	75
		Sk4: Kerja sama tim	Bisa melakukan	75
		Sk5: Komunikasi	Bisa melakukan	75
		Sk6: Ketenangan	Bisa melakukan	75

2. Menentukan Bobot Setiap kriteria

Untuk menentukan bobot kriteria pemain, pelatih menentukan bahwa bobot yang paling tinggi adalah nilai stamina fisik dan mental, sedangkan nilai serang, umpan, skils, bertahan, reflek dibuat sama bobotnya, sedangkan untuk sub kriteria tidak dilakukan perbedaan pembobotan, yaitu setiap sub kriteria bobotnya sama.

Tabel 4.5 Pembobotan Kriteria

Kode	Kriteria	Bobot
K1	Stamina	15
K2	Fisik	15
K3	Tendangan	10
K4	Umpan	10
K5	Skils	10
K6	Bertahan	10
K7	Reaksi	10
K8	Mental	20
Total Bobot		100

3. Normalisasi Bobot Kriteria

$$\text{Rumusnya } \frac{w_j}{\sum w_j}$$

Keterangan : w_j : Bobot suatu kriteria

$\sum w_j$: Total bobot semua kriteria.

Tabel 4.6 Normalisasi bobot Kriteria

No	Kriteria	Bobot
K1	Stamina	0.15
K2	Fisik	0.15
K3	Tendangan	0.1
K4	Umpan	0.1
K5	Skils	0.1
K6	Bertahan	0.1
K7	Reaksi	0.1
K8	Mental	0.2
Total Normalisasi Bobot		1

4. Menghitung Nilai Utility

Hitung nilai utility untuk setiap kriteria masing-masing.

$$u_i(a_i) = 100 \frac{(C_{max} - C_{out\ i})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

Keterangan :

$u_i(a_i)$: nilai utility kriteria ke-1 untuk kriteria ke-i

C_{max} : nilai kriteria maksimal

C_{min} : nilai kriteria minimal

$C_{out\ i}$: nilai kriteria ke-i

Untuk menentukan penilaian kriteria di sistem klasifikasi pemain futsal ini, ada 5 nilai utility yaitu A,B,C,D dan E untuk perhitungannya adalah sebagai berikut:

Table 4.7 penentuan Cmax dan Cmin nilai Utility

nb : nilai utility	Cmax	10
	cmin	1

a. Nilai utility A : $u_i(a_i) = 100 \frac{(C_{max} - C_{out\ i})}{(C_{max} - C_{min})} \%$

$$= \frac{(10-1)}{(10-1)} * 100$$

$$= 100$$

b. Nilai utility B : $u_i(a_i) = 100 \frac{(C_{max} - C_{out\ i})}{(C_{max} - C_{min})} \%$

$$= \frac{(10-2.8)}{(10-1)} * 100$$

$$= 80$$

c. Nilai utility C : $u_i(a_i) = 100 \frac{(C_{max} - C_{out\ i})}{(C_{max} - C_{min})} \%$

$$= \frac{(10-3.5)}{(10-1)} * 100$$

$$= 70$$

$$d. \text{ Nilai utility D : } u_i(a_i) = 100 \frac{(C_{max} - C_{out i})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= \frac{(10 - 4.6)}{(10 - 1)} * 100$$

$$= 60$$

$$e. \text{ Nilai utility E : } u_i(a_i) = 100 \frac{(C_{max} - C_{out i})}{(C_{max} - C_{min})} \%$$

$$= \frac{(10 - 5.5)}{(10 - 1)} * 100$$

$$= 50$$

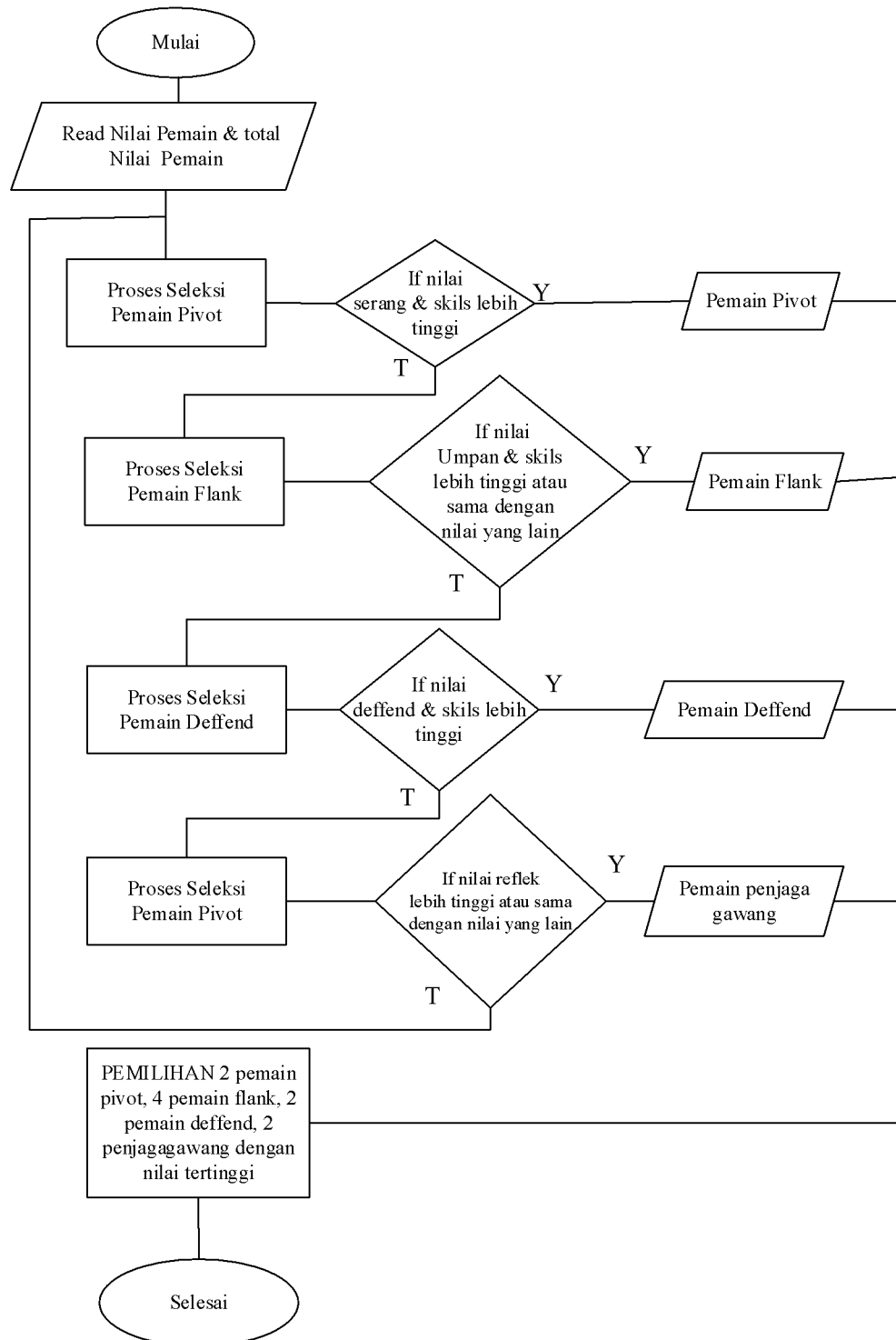
5. Menghitung Nilai Akhir

Untuk menghitung nilai akhir langkah nya yang pertama adalah menghitung nilai sub kriteria , maka diperoleh nilai A,B,C,D atau E setelah itu nilai dikonversi, jika A maka nilainya 100, jika B maka nilainya 80, jika C maka nilainya 70, jika D maka nilainya 60, dan jika E maka nilainya 50. Setelah nilai sudah dikonversi kemudian nilai kriteria dikalikan dengan nilai normalisasi bobot sesuai dengan kriterianya. Setelah itu nilai setiap kriteria ditambahkan maka diperoleh nilai akhir, rumus menghitung nilai akhir :

$$u(a_i) = \sum_{j=1}^m w_j u_i(a_i),$$

Sedangkan untuk menentukan posisi pemain, pelatih punya kriteria sendiri yaitu jika nilai K3 dan K5 lebih besar dari K4,K6,K7 maka posisi pemain berada di pivot / pemain depan, jika nilai K4 dan K5 lebih besar dari K3,K6,K7 maka posisi pemain berada di flank atau pemain samping, jika nilai K6 lebih besar dari K4,K5,K6,K7 maka posisi pemain berada di Deffend / pemain belakang, jika nilai K7 lebih besar dari K3,K5,K4,K6 maka posisi pemain berada di penjaga gawang. Berikut Contoh Perhitungan Nilai Pemain:

Berikut adalah gambar flowchart penentuan posisi pemain dan klasifikasi pemain futsal



Gambar 4.5 Flowchart Klasifikasi Pemain Futsal

Table 4.8 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 19

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
19	Nugroho	K1	Sk1= 85	A	100	0.15	90	Flank
			Sk2= 84					
			Sk3= 83					
			Sk4= 82					
		K2	Sk1= 81	A	100	0.15		
			Sk2= 83					
			Sk3= 87					
			Sk4= 85					
			Sk5= 89					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 77					
			Sk4= 75					
			Sk5= 74					
		K4	Sk1= 80	A	100	0.1		
			Sk2= 88					
			Sk3= 86					
			Sk4= 85					
			Sk5= 80					
			Sk6= 87					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 75	B	80	0.1		
			Sk2= 70					
			Sk3= 75					
			Sk4= 70					
			Sk5= 77					
K7	Sk1= 51	D	60	0.1				
	Sk2= 52							
	Sk3= 55							
	Sk4= 54							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 90							
	Sk4= 89							
	Sk5= 80							
	Sk6= 80							

Table 4.9 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 69

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
69	Bobby Ona Wibowo	K1	Sk1= 81	A	100	0.15	92	Flank
			Sk2= 86					
			Sk3= 87					
			Sk4= 84					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 83					
			Sk3= 85					
			Sk4= 88					
			Sk5= 87					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 77					
			Sk4= 75					
			Sk5= 79					
		K4	Sk1= 80	A	100	0.1		
			Sk2= 88					
			Sk3= 86					
			Sk4= 85					
			Sk5= 83					
			Sk6= 87					
		K5	Sk1= 80	A	100	0.1		
			Sk2= 85					
			Sk3= 89					
			Sk4= 86					
			Sk5= 87					
			Sk6= 90					
		K6	Sk1= 75	B	80	0.1		
			Sk2= 70					
			Sk3= 75					
			Sk4= 70					
			Sk5= 77					
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 53							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 50							
	Sk7= 50							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 89							
	Sk4= 89							
	Sk5= 89							
	Sk6= 80							

Table 4.10 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 10

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
10	Isnaini Romadhon	K1	Sk1= 87	A	100	0.15	90	Deffend
			Sk2= 86					
			Sk3= 84					
			Sk4= 84					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 85					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
			Sk6= 87					
		K3	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 77					
			Sk4= 75					
			Sk5= 74					
		K4	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 78					
			Sk3= 76					
			Sk4= 75					
			Sk5= 70					
			Sk6= 77					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 85	A	80	0.1		
Sk2= 80								
Sk3= 85								
Sk4= 80								
Sk5= 87								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 55							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 88							
	Sk4= 89							
	Sk5= 88							
	Sk6= 89							

Table 4.11 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 1

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
1	Sri Widodo	K1	Sk1= 88	A	100	0.15	89	Kiper
			Sk2= 86					
			Sk3= 85					
			Sk4= 84					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 67					
			Sk4= 65					
			Sk5= 64					
		K4	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 66					
			Sk4= 65					
			Sk5= 60					
			Sk6= 67					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 69					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 75	B	80	0.1		
			Sk2= 70					
			Sk3= 75					
			Sk4= 72					
			Sk5= 77					
K7	Sk1= 80	A	100	0.1				
	Sk2= 84							
	Sk3= 85							
	Sk4= 84							
	Sk5= 82							
	Sk6= 82							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 89							
	Sk4= 89							
	Sk5= 89							
	Sk6= 80							

Table 4.12 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 16

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
16	Ardha Shohib	K1	Sk1= 86	A	100	0.15	89	Pivot
			Sk2= 86					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 87	A	100	0.1		
			Sk2= 88					
			Sk3= 88					
			Sk4= 84					
			Sk5= 87					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 70					
			Sk4= 71					
			Sk5= 73					
			Sk6= 75					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
Sk2= 72								
Sk3= 71								
Sk4= 73								
Sk5= 77								
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 44							
	Sk3= 45							
	Sk4= 43							
	Sk5= 40							
	Sk6= 42							
	Sk7= 42							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 88							
	Sk4= 88							
	Sk5= 80							
	Sk6= 80							

Table 4.13 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 7

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
7	Fajar Nugroho	K1	Sk1= 85	A	100	0.15	89	Flank
			Sk2= 84					
			Sk3= 84					
			Sk4= 82					
		K2	Sk1= 81	A	100	0.15		
			Sk2= 83					
			Sk3= 85					
			Sk4= 85					
			Sk5= 86					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 74					
			Sk3= 77					
			Sk4= 74					
			Sk5= 74					
		K4	Sk1= 80	A	100	0.1		
			Sk2= 88					
			Sk3= 86					
			Sk4= 88					
			Sk5= 87					
			Sk6= 87					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 65	C	70	0.1		
Sk2= 60								
Sk3= 65								
Sk4= 60								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 51	D	60	0.1				
	Sk2= 52							
	Sk3= 56							
	Sk4= 54							
	Sk5= 58							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 90							
	Sk4= 89							
	Sk5= 89							
	Sk6= 80							

Table 4.14 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 11

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
11	Budy Setyawan	K1	Sk1= 83	A	100	0.15	88	Flank
			Sk2= 86					
			Sk3= 85					
			Sk4= 84					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 85					
			Sk4= 83					
			Sk5= 87					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 74					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
			Sk5= 79					
		K4	Sk1= 85	A	100	0.1		
			Sk2= 88					
			Sk3= 86					
			Sk4= 85					
			Sk5= 86					
			Sk6= 87					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 79					
			Sk4= 76					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 65	C	70	0.1		
			Sk2= 60					
			Sk3= 65					
			Sk4= 60					
			Sk5= 67					
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 44							
	Sk3= 43							
	Sk4= 43							
	Sk5= 40							
	Sk6= 40							
	Sk7= 49							
K8	Sk1= 88	A	100	0.2				
	Sk2= 88							
	Sk3= 89							
	Sk4= 89							
	Sk5= 89							
	Sk6= 80							

Table 4.15 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 6

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
6	Suhardi	K1	Sk1= 87	A	100	0.15	89	Deffend
			Sk2= 85					
			Sk3= 83					
			Sk4= 84					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 85					
			Sk3= 86					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
			Sk6= 87					
		K3	Sk1= 78	B	100	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 79					
			Sk4= 75					
			Sk5= 74					
		K4	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 76					
			Sk3= 76					
			Sk4= 75					
			Sk5= 70					
			Sk6= 77					
		K5	Sk1= 70	B	100	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 78					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 79					
		K6	Sk1= 85	A	80	0.1		
Sk2= 86								
Sk3= 85								
Sk4= 83								
Sk5= 87								
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 44							
	Sk3= 45							
	Sk4= 43							
	Sk5= 40							
	Sk6= 42							
	Sk7= 42							
K8	Sk1= 84	A	100	0.2				
	Sk2= 83							
	Sk3= 88							
	Sk4= 89							
	Sk5= 88							
	Sk6= 89							

Table 4.16 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 18

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
18	Nurul Huda	K1	Sk1= 88	A	100	0.15	89	Kiper
			Sk2= 84					
			Sk3= 83					
			Sk4= 84					
		K2	Sk1= 84	A	100	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 83					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 68					
			Sk4= 65					
			Sk5= 64					
		K4	Sk1= 63	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 68					
			Sk4= 65					
			Sk5= 60					
			Sk6= 67					
		K5	Sk1= 60	D	60	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 69					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 75	B	80	0.1		
Sk2= 70								
Sk3= 75								
Sk4= 72								
Sk5= 77								
K7	Sk1= 80	A	100	0.1				
	Sk2= 84							
	Sk3= 85							
	Sk4= 84							
	Sk5= 82							
	Sk6= 82							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 79							
	Sk4= 79							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.17 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 13

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
13	Agung Surjadi	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	75	Pivot
			Sk2= 76					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
			Sk5= 79					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 78					
			Sk3= 78					
			Sk4= 74					
			Sk5= 77					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 60					
			Sk4= 61					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 69					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 62								
Sk3= 61								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 55							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 78							
	Sk4= 78							
	Sk5= 70							
	Sk6= 70							

Table 4.18 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 15

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
15	Reihan Akbar	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	74	Flank
			Sk2= 76					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 68	C	70	0.15		
			Sk2= 67					
			Sk3= 62					
			Sk4= 61					
			Sk5= 61					
			Sk6= 65					
		K3	Sk1= 62	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 61					
			Sk4= 63					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 60					
			Sk4= 61					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 76					
			Sk3= 78					
			Sk4= 75					
			Sk5= 77					
			Sk6= 77					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 63								
Sk3= 61								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 52							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 70							
	Sk4= 79							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.19 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 12

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
12	Haikal Rizky Annafi	K1	Sk1= 75	B	80	0.15	74	Flank
			Sk2= 76					
			Sk3= 74					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 72					
			Sk4= 78					
			Sk5= 71					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 64					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 70					
			Sk4= 71					
			Sk5= 76					
			Sk6= 78					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 69					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 52	D	60	0.1		
Sk2= 52								
Sk3= 51								
Sk4= 53								
Sk5= 57								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 53							
	Sk3= 55							
	Sk4= 53							
	Sk5= 54							
	Sk6= 56							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 72							
	Sk3= 73							
	Sk4= 75							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.20 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 9

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
9	Agung Saputro	K1	Sk1= 75	B	80	0.15	78	Deffend
			Sk2= 76					
			Sk3= 73					
			Sk4= 72					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 68					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 66					
			Sk3= 60					
			Sk4= 67					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 69					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
Sk2= 72								
Sk3= 71								
Sk4= 73								
Sk5= 77								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 52							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 73							
	Sk3= 78							
	Sk4= 79							
	Sk5= 78							
	Sk6= 79							

Table 4.21 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 8

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
8	M Gilang Nur Wakhid	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	80	Kiper
			Sk2= 76					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
			Sk5= 79					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 68					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 62					
			Sk4= 61					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 65					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 62								
Sk3= 63								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 70	B	80	0.1				
	Sk2= 74							
	Sk3= 75							
	Sk4= 73							
	Sk5= 70							
	Sk6= 72							
	Sk7= 72							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 89							
	Sk4= 89							
	Sk5= 89							
	Sk6= 80							

Table 4.22 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 23

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
23	Reno Fonceka	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	75	Pivot
			Sk2= 76					
			Sk3= 75					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 60	C	70	0.15		
			Sk2= 62					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
			Sk5= 69					
			Sk6= 60					
		K3	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 75					
			Sk4= 74					
			Sk5= 77					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 60					
			Sk4= 63					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 65	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 65					
			Sk4= 65					
			Sk5= 65					
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 53							
	Sk3= 55							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 71	B	80	0.2				
	Sk2= 72							
	Sk3= 78							
	Sk4= 78							
	Sk5= 70							
	Sk6= 70							

Table 4.23 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 51

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
51	Wildan Putra Pamungkas	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	75	Flank
			Sk2= 75					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 68	C	70	0.15		
			Sk2= 67					
			Sk3= 62					
			Sk4= 64					
			Sk5= 61					
			Sk6= 65					
		K3	Sk1= 62	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 63					
			Sk4= 63					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 70					
			Sk4= 71					
			Sk5= 73					
			Sk6= 75					
		K5	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 76					
			Sk3= 75					
			Sk4= 75					
			Sk5= 77					
			Sk6= 77					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 62								
Sk3= 61								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 52							
	Sk4= 51							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 75							
	Sk4= 79							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.24 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 22

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
22	Setya Utama	K1	Sk1= 65	C	70	0.15	79	Flank
			Sk2= 66					
			Sk3= 64					
			Sk4= 68					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 72					
			Sk4= 75					
			Sk5= 71					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 64					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 75					
			Sk4= 71					
			Sk5= 76					
			Sk6= 78					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 65	C	70	0.1		
Sk2= 65								
Sk3= 61								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 50	D	50	0.1				
	Sk2= 53							
	Sk3= 56							
	Sk4= 53							
	Sk5= 57							
	Sk6= 56							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 82							
	Sk3= 83							
	Sk4= 85							
	Sk5= 89							
	Sk6= 80							

Table 4.25 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 3

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
3	Jeihan Akbar	K1	Sk1= 65	C	70	0.15	75	Flank
			Sk2= 66					
			Sk3= 63					
			Sk4= 62					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
			Sk5= 79					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 68					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 66					
			Sk3= 60					
			Sk4= 67					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 79					
			Sk4= 74					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
Sk2= 72								
Sk3= 71								
Sk4= 73								
Sk5= 77								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 52							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 73							
	Sk3= 78							
	Sk4= 79							
	Sk5= 78							
	Sk6= 79							

Table 4.26 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 5

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
5	Roddy Yoto	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	77	Kiper
			Sk2= 76					
			Sk3= 77					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 60	C	70	0.15		
			Sk2= 62					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
			Sk5= 69					
			Sk6= 60					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 68					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 62					
			Sk4= 61					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 65					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 62								
Sk3= 63								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 80	A	100	0.1				
	Sk2= 84							
	Sk3= 85							
	Sk4= 83							
	Sk5= 80							
	Sk6= 82							
	Sk7= 82							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 79							
	Sk4= 79							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.27 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 17

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
17	Wahyu Mukorobin	K1	Sk1= 73	B	80	0.15	73	Pivot
			Sk2= 74					
			Sk3= 75					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 60	C	70	0.15		
			Sk2= 62					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
			Sk5= 69					
			Sk6= 60					
		K3	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 78					
			Sk3= 78					
			Sk4= 74					
			Sk5= 77					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 66					
			Sk3= 60					
			Sk4= 61					
			Sk5= 66					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 52	D	60	0.1		
Sk2= 52								
Sk3= 51								
Sk4= 53								
Sk5= 57								
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 44							
	Sk3= 45							
	Sk4= 43							
	Sk5= 40							
	Sk6= 42							
	Sk7= 42							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 78							
	Sk4= 78							
	Sk5= 70							
	Sk6= 70							

Table 4.28 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 14

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
14	Candra Saputra	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	74	Flank
			Sk2= 76					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 68	C	70	0.15		
			Sk2= 67					
			Sk3= 62					
			Sk4= 63					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K3	Sk1= 62	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 65					
			Sk4= 63					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 70					
			Sk4= 71					
			Sk5= 73					
			Sk6= 75					
		K5	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 66					
			Sk3= 68					
			Sk4= 65					
			Sk5= 67					
			Sk6= 67					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 65								
Sk3= 61								
Sk4= 64								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 52							
	Sk4= 53							
	Sk5= 54							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 75	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 75							
	Sk4= 79							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.29 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 21

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
21	Bima Pambudi Utomo	K1	Sk1= 65	C	70	0.15	72	Flank
			Sk2= 66					
			Sk3= 64					
			Sk4= 68					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 72					
			Sk4= 78					
			Sk5= 71					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 64					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 73					
			Sk4= 71					
			Sk5= 76					
			Sk6= 78					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 64					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 52	D	60	0.1		
Sk2= 53								
Sk3= 51								
Sk4= 53								
Sk5= 54								
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 43							
	Sk3= 45							
	Sk4= 43							
	Sk5= 44							
	Sk6= 46							
	Sk7= 42							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 72							
	Sk3= 74							
	Sk4= 73							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.30 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 30

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
30	Angga Saputra	K1	Sk1= 75	B	80	0.15	72	Deffend
			Sk2= 76					
			Sk3= 73					
			Sk4= 72					
		K2	Sk1= 60	C	70	0.15		
			Sk2= 62					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
			Sk5= 69					
			Sk6= 60					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 68					
			Sk3= 66					
			Sk4= 64					
			Sk5= 66					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 60					
			Sk4= 66					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 65					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
			Sk2= 76					
			Sk3= 71					
			Sk4= 73					
			Sk5= 77					
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 56							
	Sk4= 57							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 70	C	50	0.2				
	Sk2= 73							
	Sk3= 75							
	Sk4= 76							
	Sk5= 76							
	Sk6= 79							

Table 4.31 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 25

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
25	Witia Nugroho	K1	Sk1= 66	C	70	0.15	76	Kiper
			Sk2= 66					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
		K2	Sk1= 70	B	80	0.15		
			Sk2= 72					
			Sk3= 77					
			Sk4= 77					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 65					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 66					
			Sk4= 61					
			Sk5= 65					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 65					
			Sk4= 65					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
			Sk2= 72					
			Sk3= 73					
			Sk4= 73					
			Sk5= 77					
K7	Sk1= 70	B	80	0.1				
	Sk2= 77							
	Sk3= 75							
	Sk4= 78							
	Sk5= 76							
	Sk6= 75							
	Sk7= 72							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 79							
	Sk4= 79							
	Sk5= 79							
	Sk6= 70							

Table 4.32 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 27

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
27	Muhammad Arvi	K1	Sk1= 76	B	80	0.15	73	Pivot
			Sk2= 75					
			Sk3= 74					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 60	C	70	0.15		
			Sk2= 62					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
			Sk5= 69					
			Sk6= 60					
		K3	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 78					
			Sk3= 76					
			Sk4= 76					
			Sk5= 77					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 66					
			Sk4= 66					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 70	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 79					
			Sk4= 78					
			Sk5= 77					
			Sk6= 70					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
Sk2= 62								
Sk3= 61								
Sk4= 63								
Sk5= 67								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 56							
	Sk3= 55							
	Sk4= 55							
	Sk5= 54							
	Sk6= 52							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 60	C	70	0.2				
	Sk2= 65							
	Sk3= 68							
	Sk4= 66							
	Sk5= 60							
	Sk6= 60							

Table 4.33 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 29

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
29	Rahmat Nugroho	K1	Sk1= 66	C	70	0.15	73	Flank
			Sk2= 66					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
		K2	Sk1= 78	B	80	0.15		
			Sk2= 77					
			Sk3= 72					
			Sk4= 71					
			Sk5= 71					
			Sk6= 75					
		K3	Sk1= 62	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 61					
			Sk4= 63					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 75					
			Sk3= 70					
			Sk4= 71					
			Sk5= 73					
			Sk6= 75					
		K5	Sk1= 77	B	80	0.1		
			Sk2= 76					
			Sk3= 78					
			Sk4= 75					
			Sk5= 77					
			Sk6= 77					
		K6	Sk1= 52	D	60	0.1		
Sk2= 53								
Sk3= 51								
Sk4= 53								
Sk5= 57								
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 44							
	Sk3= 42							
	Sk4= 43							
	Sk5= 40							
	Sk6= 42							
	Sk7= 42							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 70							
	Sk3= 70							
	Sk4= 79							
	Sk5= 75							
	Sk6= 70							

Table 4.34 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 32

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
32	Aries Widiyanto	K1	Sk1= 75	B	80	0.15	72	Flank
			Sk2= 76					
			Sk3= 74					
			Sk4= 78					
		K2	Sk1= 60	C	70	0.15		
			Sk2= 62					
			Sk3= 62					
			Sk4= 68					
			Sk5= 61					
			Sk6= 60					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 64					
			Sk3= 64					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 77					
			Sk4= 71					
			Sk5= 76					
			Sk6= 78					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 67					
			Sk3= 67					
			Sk4= 68					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 62	C	70	0.1		
			Sk2= 62					
			Sk3= 61					
			Sk4= 63					
			Sk5= 67					
K7	Sk1= 50	D	50	0.1				
	Sk2= 53							
	Sk3= 55							
	Sk4= 53							
	Sk5= 54							
	Sk6= 56							
	Sk7= 52							
K8	Sk1= 60	C	70	0.2				
	Sk2= 62							
	Sk3= 63							
	Sk4= 65							
	Sk5= 69							
	Sk6= 60							

Table 4.35 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 33

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
33	Dimas Saputro	K1	Sk1= 65	C	70	0.15	73	Deffend
			Sk2= 66					
			Sk3= 63					
			Sk4= 62					
		K2	Sk1= 80	B	80	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
			Sk5= 86					
			Sk6= 80					
		K3	Sk1= 67	C	70	0.1		
			Sk2= 66					
			Sk3= 66					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
		K4	Sk1= 68	C	70	0.1		
			Sk2= 66					
			Sk3= 60					
			Sk4= 67					
			Sk5= 63					
			Sk6= 65					
		K5	Sk1= 60	C	70	0.1		
			Sk2= 65					
			Sk3= 69					
			Sk4= 64					
			Sk5= 67					
			Sk6= 60					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
Sk2= 72								
Sk3= 71								
Sk4= 75								
Sk5= 77								
K7	Sk1= 40	E	50	0.1				
	Sk2= 44							
	Sk3= 42							
	Sk4= 43							
	Sk5= 40							
	Sk6= 42							
	Sk7= 42							
K8	Sk1= 70	B	80	0.2				
	Sk2= 73							
	Sk3= 75							
	Sk4= 79							
	Sk5= 78							
	Sk6= 79							

Table 4.36 Contoh Data Perhitungan Nilai No Punggung 20

No. Pu	Nama	Kriteria	Sub Kriteria	nilai	Konversi nilai	Normalisasi Bobot	Hasil Akhir	Posisi Pemain
20	Bangkit Gunawan	K1	Sk1= 89	A	100	0.15	92	Pivot
			Sk2= 86					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
		K2	Sk1= 80	A	100	0.15		
			Sk2= 82					
			Sk3= 87					
			Sk4= 88					
			Sk5= 89					
		K3	Sk1= 87	A	100	0.1		
			Sk2= 88					
			Sk3= 85					
			Sk4= 84					
			Sk5= 83					
		K4	Sk1= 78	B	80	0.1		
			Sk2= 77					
			Sk3= 70					
			Sk4= 71					
			Sk5= 73					
		K5	Sk1= 80	A	100	0.1		
			Sk2= 87					
			Sk3= 89					
			Sk4= 88					
			Sk5= 87					
			Sk6= 90					
		K6	Sk1= 72	B	80	0.1		
			Sk2= 70					
			Sk3= 71					
Sk4= 77								
Sk5= 77								
K7	Sk1= 50	D	60	0.1				
	Sk2= 54							
	Sk3= 55							
	Sk4= 53							
	Sk5= 50							
	Sk6= 52							
K8	Sk1= 80	A	100	0.2				
	Sk2= 80							
	Sk3= 89							
	Sk4= 89							
	Sk5= 80							
	Sk6= 80							