

ABSTRAK

Permainan olahraga khususnya sepakbola sudah menjadi idaman atau favorit bagi semua lapisan masyarakat dari anak-anak maupun orang dewasa. Hal yang menjadi permasalahan dalam olahraga sepakbola adalah masih menggunakannya cara manual dalam penentuan posisi pemain, oleh karena itu diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu pelatih dalam menentukan posisi pemain yang sesuai dalam pertandingan maupun latihan.

Dalam membangun sistem ini digunakan metode waterfall yaitu rekayasa dan pemodelan sistem, analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan, pengkodean dan pengujian sistem. Kriteria yang digunakan attack, body balance, defense, dribble, header, long pass, short pass, shooting, top speed, goal keeping skill. Metode perankingan yang digunakan adalah metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) yang akan memberikan nilai perbandingan antar kriteria dan kriteria.

Sistem akan menghasilkan penilaian pemain yang sebelumnya pelatih diminta untuk melakukan penilaian masing – masing pemain berdasarkan kriteria dan hasil penilaian akan ditampilkan kedalam laporan pemain yang sudah disediakan. Sistem berbasis dekstop sehingga memudahkan akses pengguna terutama pelatih.