

ABSTRAK

Sepakbola menjadi olahraga paling bergengsi di muka bumi ini, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa menyukai olahraga sepakbola. Hal yang menjadi permasalahan dalam olahraga sepakbola yaitu masih menggunakan cara manual dalam penentuan posisi pemain, oleh karena itu diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu pelatih dalam pertandingan maupun latihan. Maka dari itu dibangun Aplikasi penentuan posisi pemain sepakbola dengan logika fuzzy.

Aplikasi yang akan di bangun nantinya akan menggunakan logika fuzzy yang memiliki kriteria seperti Berat badan, Tinggi Badan, Kecepatan Lari, Lompatan, Stamina, dan Tendangan. Aplikasi penentuan posisi pemain sepakbola dengan logika fuzzy di bangun dengan metodologi penelitian berupa metodologi Waterfall yang memiliki tahap analisa dan rekayasa sistem, analisis kebutuhan, perancangan atau desain, penulisan program, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi ini meliputi perancangan DFD, flowchart, perancangan basisdata, dan perancangan antarmuka. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai databasenya, dan untuk editor menggunakan Macromedia Dreamwaver 8.

Aplikasi penentuan posisi sepakbola menggunakan metode logika fuzzy. Metode ini dipilih agar mampu mencari alternatif posisi terbaik dari sejumlah alternatif, dalam hal ini alternatif yang dimaksudkan adalah posisi yang sesuai dari kreteria yang telah ditentukan. Aplikasi ini diharapkan akan membuat pelatih menjadi lebih mudah dalam menentukan posisi setiap pemainnya.

Kata Kunci : Sepakbola, Logika Fuzzy Mamdani, Aplikasi.