

Seleksi Pemain Bulu Tangkis Menggunakan Metode *Weighted Product*

Farid Nuari Misie, Huzainsyahnoor Aksad, Siti Fathimah

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Banjarbaru

Jl. Ahmad Yani KM. 33,5 Loktabat Banjarbaru

Email: Faried.nieno14@gmail.com, syahnooraksad@yahoo.co.id, fathimahrahman@gmail.com

Abstrak

*Sistem penunjang keputusan seleksi pemain bulu tangkis Dimansindo Banjarbaru tidak memiliki pembobotan pada prosesnya, sehingga penentuan menjadi kurang tepat. Pembobotan pada kriteria perlu dilakukan agar fungsi-fungsi proses bisnis yang diukur bisa berjalan dengan baik. Pendekatan yang diambil untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan menggunakan metode *Weighted Product* yaitu dengan cara perkalian untuk menghubungkan penilaian atribut, dimana setiap penilaian yang ada harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif, dalam hal ini alternatif yang dimaksud adalah pemain Bulu Tangkis yang berhak mewakili Dimasindo untuk bertanding berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan. Sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih akurat terhadap siapa yang akan mewakili Dimansindo dalam pertandingan.*

*Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan yaitu metode *Weighted Product* dapat memberikan penilaian dan perankingan untuk seleksi pemain bulu tangkis Dimansindo Banjarbaru dengan akurasi yang sangat baik. Setelah pengukuran pada pretest dan posttest disimpulkan bahwa sistem ini memiliki tingkat keakuratan. 30% dari 20 sample dan 70% tingkat yang tidak akurat.*

Kata kunci: Seleksi, Pemain Bulu Tangkis, *Weighted Product*.

Abstract

*Decision support system selection Banjarbaru Dimasindo badminton player has no weighting in the process, so that the determination becomes less precise. The weighting of the criteria needs to be done so that the functions of the business processes that can be run properly measured. The approach taken to resolve this problem is to use a method *Weighted Product* that is by multiplication to link the assessment of attributes, wherein each of the existing assessment should be raised to first with attribute weights are concerned, then followed with a ranking process that will select the best alternative from a number of alternatives, in this case the alternative in question is a player of Badminton entitled to represent Dimasindo to compete based on specified criteria. So it will get more accurate results of who will represent Dimansindo in the match.*

*The conclusion of the research that has been done the method of *Weighted Product* can provide assessment and perankingan for selection Banjarbaru Dimansindo badminton player with excellent accuracy. After the pretest and posttest measurements concluded that this system has a level of accuracy. 30% of the 20 samples and 70% level that is not accurate.*

Keywords: Selection, Badminton Players, *Weighted Product*.

1. Pendahuluan

Bulu Tangkis adalah bentuk permainan yang dilakukan oleh dua orang (dalam permainan tunggal) atau empat orang (dalam permainan ganda) dengan menggunakan rangkaian bulu yang ditata dalam sepotong gabus sebagai bolanya, dan raket sebagai alat pemukulnya, di atas sebidang lapangan. Inti permainannya adalah memasukkan bola di bidang lapangan lawan yang dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 meter dari permukaan lantai, dengan memukulkan raketnya, atas dasar peraturan tertentu.

Terdapat lima partai yang dimainkan dalam Bulu Tangkis yaitu, Tunggal putra, ganda putra, ganda putri dan campuran biasanya memakai sistem pemenang dua set (dari tiga) yang

masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin. Tunggal putri biasanya memakai sistem pemenang dua set (dari tiga) yang masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin.[1]

Di Banjarbaru tepatnya di Dimasindo diadakan seleksi pemain Bulu Tangkis yang mewakili club Dimasindo untuk mengikuti kompetisi di Banjarbaru. Selain itu diharapkan melalui kegiatan ini kalangan generasi muda dapat tertarik untuk berolahraga karena olahraga itu sangat baik untuk kesehatan.

Dalam seleksi bulu tangkis di Dimasindo ini diikuti pemain dari pemain putra, seleksi pemain Bulu Tangkis hendaknya memiliki kemampuan dalam bertanding, memiliki stamina yang baik serta menguasai tehnik dalam bermain Bulu Tangkis dan mengetahui segala peraturannya, sehingga mampu memenangkan kompetisi.

Adapun beberapa kriteria yang dilakukan dalam seleksi Bulu Tangkis di Dimasindo ini antara lain, stamina, tehnik, lompatan, kecepatan, dan power (Power).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, proses penyeleksian pemain Bulu Tangkis hanya hanya menjumlahkan nilai dari semua kriteria yang telah ditentukan, tanpa melihat kriteria satu dengan kriteria lainnya, padahal dari semua kriteria tersebut ada yang bernilai sangat penting dan kurang penting dalam penyeleksian pemain Bulu Tangkis di Dimasindo, sehingga menyebabkan sulitnya menentukan yang terbaik saat nilai sama, serta tidak adanya suatu sistem yang dapat menunjang penggunaan bobot untuk menghasilkan hasil yang tepat.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ahmad Busairi mahasiswa STMIK Banjarmasin tahun 2012 tentang dengan judul Aplikasi Perhitungan Poin Ranking Atlet Bulu tangkis Pada Club PB Purnama Kabupaten Banjar, Dimana hasil dari aplikasi tersebut memberikan kemudahan dan memperlancar dalam proses perhitungan poin ranking atlet berdasarkan prestasi atlet yang diperoleh pada tingkat *event* (kejuaraan) adapun tingkatan atlet, tingkatan yang paling tinggi adalah tingkat Nasional, tingkatan kedua yaitu tingkat Provinsi, dan tingkatan yang paling rendah adalah tingkat Kabupaten/Kota. [2] Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Busairi hanya membuat sebuah aplikasi perhitungan ranking tanpa menggunakan metode Metode *Weighted Product* (WP).

Proses penyeleksian pemain Bulu Tangkis merupakan permasalahan yang melibatkan banyak komponen atau multikriteria yang dinilai. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini bermaksud memecahkannya dengan salah satu alternatif yaitu dengan menggunakan metode. Salah satu metode sistem pendukung keputusan ini adalah Metode *Weighted Product* (WP) ini dipilih karena metode ini melakukan pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan penilaian atribut, dimana setiap penilaian yang ada harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif, dalam hal ini alternatif yang dimaksud adalah pemain Bulu Tangkis yang berhak mewakili Dimasindo untuk bertanding berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan.

2. Metode Penelitian

2.1 *Weighted Product* (WP)

Metode *Weighted Product* (WP) Merupakan metode pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan. *Weighted Product* adalah salah satu analisis multi-kriteria keputusan *multi-criteria decision analysis* (MCDA) yang sangat terkenal/ metode multi-kriteria pengambilan keputusan *multi-criteria decision making* (MCDM). Hal ini mirip dengan model jumlah tertimbang *weighted sum model* (WSM).

Misalkan masalah MCDA diberikan didefinisikan pada alternatif m dan kriteria keputusan. Selanjutnya, mari kita asumsikan bahwa seluruh kriteria tersebut kriteria manfaat, yaitu, semakin tinggi nilai-nilai, semakin baik. Selanjutnya menganggap bahwa W_j menunjukkan berat relatif pentingnya kriteria C_j dan a_{ij} adalah nilai kinerja A_i alternatif ketika dievaluasi dalam hal kriteria C_j .

Kemudian, jika seseorang ingin membandingkan dua alternatif A_K dan A_L (di mana $m = K, L = 1$) lalu, produk berikut harus dihitung:

$$P(A_K/A_L) = \prod_{j=1}^n (a_{Kj}/a_{Lj})^{w_j}, \text{ for } K, L = 1, 2, 3, \dots, m.$$

Jika rasio $P(A_K/A_L)$ lebih besar dari atau sama dengan nilai 1, maka menunjukkan bahwa A_K alternatif lebih diinginkan daripada A_L alternatif (dalam kasus maksimalisasi). Jika

kita tertarik dalam menentukan alternatif terbaik, maka alternatif terbaik adalah salah satu yang lebih baik daripada atau setidaknya sama dengan semua alternatif lain. [3]

2.2 Kebutuhan Sistem

Proses penyeleksian pemain Bulu Tangkis merupakan permasalahan yang melibatkan banyak komponen atau multikriteria yang dinilai. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini bermaksud memecahkannya dengan salah satu alternatif yaitu dengan menggunakan metode. Salah satu metode sistem pendukung keputusan ini adalah Metode *Weighted Product (WP)* ini dipilih karena metode ini melakukan pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan penilaian atribut, dimana setiap penilaian yang ada harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif, dalam hal ini alternatif yang dimaksud adalah pemain Bulu Tangkis yang berhak mewakili Dimasindo untuk bertanding berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan.

Dengan metode perankingan *Weighted Product (WP)* tersebut, diharapkan penilaian akan lebih tepat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot yang sudah ditentukan sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih akurat terhadap siapa yang akan terpilih untuk mewakili Dimasindo dalam kompetisi

Data yang digunakan dalam proses sistem adalah data yang dijumlahkan semua tanpa menggunakan bobot kriteria, contoh kasus yaitu pada rekapitulasi nilai pemain bulu tangkis.

Tabel 1 Data Pemain Bulu Tangkis dan Jumlah Total Nilai Rata-Rata

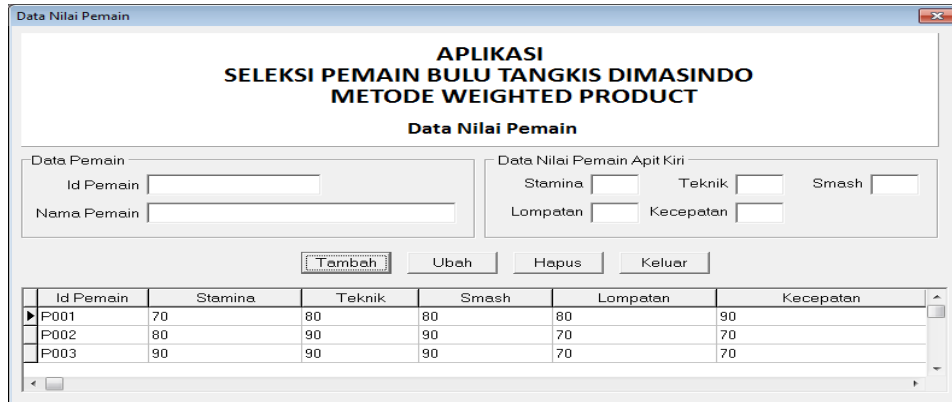
No	Nama	Stamina	Tehnik	Power	Lompatan	Kecepatan	Total
1	Akhmad Humaidi	70	80	80	80	90	400
2	Deni Sumanto	80	90	90	70	70	400
3	Jaka Sidiq	90	90	80	70	70	400
4	M. Arif Ridwan	70	80	80	80	80	390
5	Tulus Adi Prakoso	70	90	90	70	70	390
6	Nabil	70	80	80	80	80	390
7	Sandy Aprianto	90	80	70	80	70	390
8	Aldi Fajri	70	80	70	70	90	380
9	Ridho Sarwani	90	70	70	70	80	380
10	Zoldy Perdana	70	90	80	70	60	370
11	Gustama	70	80	80	70	70	370
12	Agus Tian	80	60	70	80	80	370
13	Deni Agung T	80	60	70	70	90	370
14	M. Rijaldi	70	80	80	70	70	370
15	M. Syarifudin	80	70	70	60	80	360
16	Agus Wiyono	70	70	60	90	70	360
17	Anta Reza	70	60	70	80	80	360
18	Erlangga	80	70	70	70	70	360
19	Aji Saputra	80	70	70	70	60	350
20	Bayu Hermawan	60	70	70	70	80	350

Sumber: (Pelatih Dimasindo Banjarbaru, 2015)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

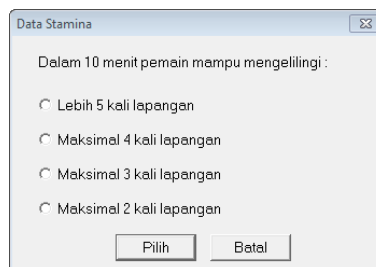
Tampilan interface Proses Aplikasi Seleksi Pemain Bulu Tangkis Dimasindo Menggunakan Metode Weighted Product seperti pada gambar dibawah ini:



Id Pemain	Stamina	Teknik	Smash	Lompatan	Kecepatan
P001	70	80	80	80	90
P002	80	90	90	70	70
P003	90	90	90	70	70

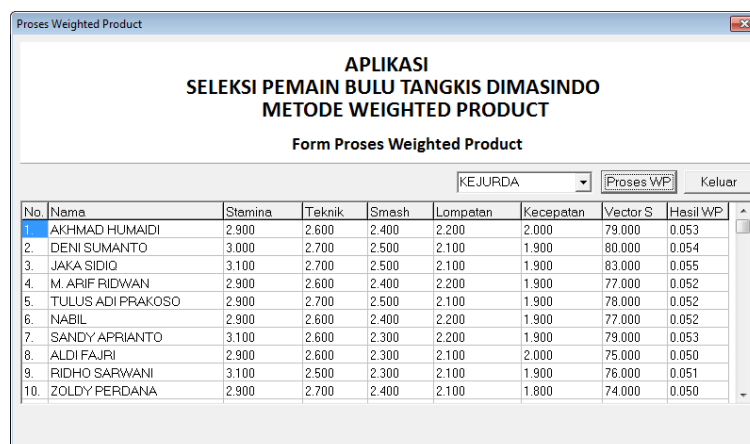
Gambar 1 Form Penilaian Pemain

Tombol tambah klik, klik id pemain maka akan muncul nama pemain lalu klik pemain yang akan dinilai, untuk menilai klik maka akan tampil form bantu seperti gambar di bawah:



Gambar 2 Form Bantu Penilaian

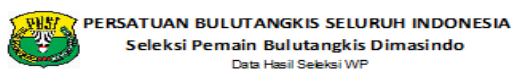
Setelah di pilih salah satu pilihan nilai pada form bantu, maka pada penilaian akan muncul nilainya. Begitu juga langkah selanjutnya untuk mengisi nilai kriteria yang lain.



No	Nama	Stamina	Teknik	Smash	Lompatan	Kecepatan	Vector S	Hasil WP
1.	AKHMAD HUMAIDI	2.900	2.600	2.400	2.200	2.000	79.000	0.053
2.	DENI SUMANTO	3.000	2.700	2.500	2.100	1.900	80.000	0.054
3.	JAKA SIDIO	3.100	2.700	2.500	2.100	1.900	83.000	0.055
4.	M. ARIF RIDWAN	2.900	2.600	2.400	2.200	1.900	77.000	0.052
5.	TULUS ADI PRAKOSO	2.900	2.700	2.500	2.100	1.900	78.000	0.052
6.	NABIL	2.900	2.600	2.400	2.200	1.900	77.000	0.052
7.	SANDY APRIANTO	3.100	2.600	2.300	2.200	1.900	79.000	0.053
8.	ALDI FAJRI	2.900	2.600	2.300	2.100	2.000	75.000	0.050
9.	RIDHO SARWANI	3.100	2.500	2.300	2.100	1.900	76.000	0.051
10.	ZOLDY PERDANA	2.900	2.700	2.400	2.100	1.800	74.000	0.050

Gambar 3 Form Proses Weighted Product

Pilih nama pertandingan lalu klik proses WP, maka program akan menghitung hasil secara otomatis. Hasil Laporannya adalah sebagai berikut :



Pertandingan : KEJUJRA,
Tanggal Pertandingan : 20-Nov-2015

No.	Id Pemain	Nama Pemain	Tanggal Lahir	Kategori
1	PO03	JAYA SIDIQ	30-Dec-1999	LOUIS
2	PO02	DEWI SUMAHITO	01-Nov-1999	LOUIS
3	PO01	AKHMAD HUMAID	20-Nov-1999	LOUIS
4	PO07	SANDY APRILYD	30-Dec-1999	LOUIS
5	PO05	TULUS ADI PRANOSO	30-Dec-1999	CADANGAN
6	PO04	M. ARIF RIYAN	30-Dec-1999	CADANGAN
7	PO08	YOSHI	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
8	PO09	REYNO SARWANI	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
9	PO06	ALDI RAJR	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
10	PO10	SOLY PERDANA	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
11	PO11	GUSTAMA	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
12	PO12	AGUS TAN	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
13	PO13	DEWI AGUNG F	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
14	PO16	ERLANGGA	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
15	PO15	M. SYARLOH	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
16	PO14	M. RUDAL	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
17	PO18	AGUS WINDO	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
18	PO17	AYU REZA	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
19	PO19	AU SARUTRA	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS
20	PO20	SAYU HERMAWAN	30-Dec-1999	TIDAK LOUIS

Gambar 4. Hasil Laporan

6.2. Pembahasan

Proses penyeleksian pemain Bulu Tangkis dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan perhitungan terhadap nilai kriteria dari tiap-tiap pemain menggunakan metode *Weighted Product (WP)*.

Sebelum melakukan proses penghitungan, dilakukan pembobot terlebih dahulu.

Tabel 2 Kriteria dan Bobot Bulu Tangkis

No	Kriteria	Bobot
1	Stamina	25%
2	Tehnik	22%
3	Power (power)	20%
4	Lompatan	18%
5	Kecepatan	15%
Jumlah		100%

Sumber: (Pelatih Dimasindo, 2015)

Proses yang pertama dilakukan adalah menghitung vektor S, dimana data yang ada akan dikalikan tetapi sebelumnya dilakukan pemangkatan dengan bobot dari masing- masing kriteria. Perhitungannya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 S_1 &= (70^{0,25})(80^{0,22})(80^{0,20})(80^{0,18})(90^{0,15}) = 78,753 \\
 S_2 &= (80^{0,25})(90^{0,22})(90^{0,20})(70^{0,18})(70^{0,15}) = 80,433 \\
 S_3 &= (90^{0,25})(90^{0,22})(80^{0,20})(70^{0,18})(70^{0,15}) = 80,909 \\
 S_4 &= (70^{0,25})(80^{0,22})(80^{0,20})(80^{0,18})(80^{0,15}) = 77,373 \\
 S_5 &= (70^{0,25})(90^{0,22})(90^{0,20})(70^{0,18})(70^{0,15}) = 77,793 \\
 S_6 &= (70^{0,25})(80^{0,22})(80^{0,20})(80^{0,18})(80^{0,15}) = 77,373 \\
 S_7 &= (90^{0,25})(80^{0,22})(70^{0,20})(80^{0,18})(70^{0,15}) = 78,629 \\
 S_8 &= (70^{0,25})(80^{0,22})(70^{0,20})(70^{0,18})(90^{0,15}) = 74,856 \\
 S_9 &= (90^{0,25})(70^{0,22})(70^{0,20})(70^{0,18})(80^{0,15}) = 76,047 \\
 S_{10} &= (70^{0,25})(90^{0,22})(80^{0,20})(70^{0,18})(60^{0,15}) = 74,245 \\
 S_{11} &= (70^{0,25})(80^{0,22})(80^{0,20})(70^{0,18})(70^{0,15}) = 74,038 \\
 S_{12} &= (80^{0,25})(60^{0,22})(70^{0,20})(80^{0,18})(80^{0,15}) = 73,115 \\
 S_{13} &= (80^{0,25})(60^{0,22})(70^{0,20})(70^{0,18})(90^{0,15}) = 71,162 \\
 S_{14} &= (70^{0,25})(80^{0,22})(80^{0,20})(70^{0,18})(70^{0,15}) = 74,038 \\
 S_{15} &= (80^{0,25})(70^{0,22})(70^{0,20})(60^{0,18})(80^{0,15}) = 71,820 \\
 S_{16} &= (70^{0,25})(70^{0,22})(60^{0,20})(90^{0,18})(70^{0,15}) = 61,016 \\
 S_{17} &= (70^{0,25})(60^{0,22})(70^{0,20})(80^{0,18})(80^{0,15}) = 70,714
 \end{aligned}$$

$$S_{18} = (80^{0,25})(70^{0,22})(70^{0,20})(70^{0,18})(70^{0,15}) = 72,376$$

$$S_{19} = (80^{0,25})(70^{0,22})(70^{0,20})(70^{0,18})(60^{0,15}) = 70,722$$

$$S_{20} = (60^{0,25})(70^{0,22})(70^{0,20})(70^{0,18})(80^{0,15}) = 68,716$$

Setelah masing-masing vektor S didapat nilainya, langkah selanjutnya adalah menjumlahkan seluruh S untuk menghitung vektor V. Langkahnya sebagai berikut:

$$S_1 = 78,753 / 1495,617 = 0,0527$$

$$S_2 = 80,433 / 1495,617 = 0,0538$$

$$S_3 = 80,909 / 1495,617 = 0,0541$$

$$S_4 = 77,373 / 1495,617 = 0,0517$$

$$S_5 = 77,793 / 1495,617 = 0,0520$$

$$S_6 = 77,373 / 1495,617 = 0,0517$$

$$S_7 = 78,629 / 1495,617 = 0,0526$$

$$S_8 = 74,856 / 1495,617 = 0,0501$$

$$S_9 = 76,047 / 1495,617 = 0,0508$$

$$S_{10} = 74,245 / 1495,617 = 0,0496$$

$$S_{11} = 74,038 / 1495,617 = 0,0495$$

$$S_{12} = 73,115 / 1495,617 = 0,0489$$

$$S_{13} = 72,651 / 1495,617 = 0,0486$$

$$S_{14} = 74,038 / 1495,617 = 0,0495$$

$$S_{15} = 71,820 / 1495,617 = 0,0480$$

$$S_{16} = 71,016 / 1495,617 = 0,0475$$

$$S_{17} = 70,714 / 1495,617 = 0,0473$$

$$S_{18} = 72,376 / 1495,617 = 0,0484$$

$$S_{19} = 70,722 / 1495,617 = 0,0473$$

$$S_{20} = 68,716 / 1495,617 = 0,0459$$

Berikut adalah tabel hasil Vektor V Pemain Bulu Tangkis.:

Tabel 3 Hasil Vektor V Pemain Bulu Tangkis

No		Nama	Vektor V
1	S ₁	Akhmad Humaidi	0,0527
2	S ₂	Deni Sumanto	0,0538
3	S ₃	Jaka Sidiq	0,0541
4	S ₄	M. Arif Ridwan	0,0517
5	S ₅	Tulus Adi Prakoso	0,0520
6	S ₆	Nabil	0,0517
7	S ₇	Sandy Aprianto	0,0526
8	S ₈	Aldi Fajri	0,0501
9	S ₉	Ridho Sarwani	0,0508
10	S ₁₀	Zoldy Perdana	0,0496
11	S ₁₁	Gustama	0,0495
12	S ₁₂	Agus Tian	0,0489
13	S ₁₃	Deni Agung T	0,0486
14	S ₁₄	M. Rijaldi	0,0495
15	S ₁₅	M. Syarifudin	0,0480
16	S ₁₆	Agus Wiyono	0,0475
17	S ₁₇	Anta Reza	0,0473
18	S ₁₈	Erlangga	0,0484
19	S ₁₉	Aji Saputra	0,0473
20	S ₂₀	Bayu Hermawan	0,0459

Langkah terakhir yaitu dirangkingkan dan dicari nilai preferensi yang terbesar untuk setiap alternatif diatas. Berikut adalah hasil perankingannya :

Tabel 4 Tabel Hasil Perangkingan

No		Nama	Vektor V
1	S ₃	Jaka Sidiq	0.0541
2	S ₂	Deni Sumanto	0.0538
3	S ₁	Akhmad Humaidi	0.0527
4	S ₇	Sandy Aprianto	0.0526
5	S ₅	Tulus Adi Prakoso	0.052
6	S ₄	M. Arif Ridwan	0.0517
7	S ₆	Nabil	0.0517
8	S ₉	Ridho Sarwani	0.0508
9	S ₈	Aldi Fajri	0.0501
10	S ₁₀	Zoldy Perdana	0.0496
11	S ₁₁	Gustama	0.0495
12	S ₁₄	M. Rijaldi	0.0495
13	S ₁₂	Agus Tian	0.0489
14	S ₁₃	Deni Agung T	0.0486
15	S ₁₈	Erlangga	0.0484
16	S ₁₅	M. Syarifudin	0.048
17	S ₁₆	Agus Wiyono	0.0475
18	S ₁₇	Anta Reza	0.0473
19	S ₁₉	Aji Saputra	0.0473
20	S ₂₀	Bayu Hermawan	0.0459

6.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem yaitu dengan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* terlihat pada bagan tabel dibawah ini :

Tabel 5 Hasil Perbandingan Pretest dan Posttestt

No	Nama	Vektor V	Perbandingan
1	Jaka Sidiq (3)	0,0541	Tidak sesuai
2	Deni Sumanto (2)	0,0538	Sesuai
3	Akhmad Humaidi (1)	0,0527	Tidak sesuai
4	Sandy Aprianto (7)	0,0526	Tidak sesuai
5	Tulus Adi Prakoso (5)	0,052	Sesuai
6	M. Arif Ridwan (4)	0,0517	Tidak sesuai
7	Nabil (6)	0,0517	Tidak sesuai
8	Ridho Sarwani (9)	0,0508	Tidak Sesuai
9	Aldy Fajri (8)	0,0501	Tidak Sesuai
10	Zoldy Perdana (10)	0,0496	Sesuai
11	Gustama (11)	0,0495	Sesuai
12	M. Rijaldi (14)	0,0495	Tidak Sesuai
13	Agus Tian (12)	0,0489	Tidak Sesuai
14	Deni Agung T (13)	0,0486	Tidak Sesuai
15	Erlangga (18)	0,0486	Tidak Sesuai
16	M. Syarifudin (15)	0,048	Tidak Sesuai
17	Agus Wiyono (16)	0,475	Tidak Sesuai
18	Anta Reza (17)	0,0473	Tidak Sesuai
19	Aji Saputra (19)	0,0473	Sesuai
20	Bayu Hermawan (20)	0,0459	Sesuai

Persentasi untuk hasil data yang sesuai adalah :

$$\text{Hasil Akurat} = \frac{\text{Total Hasil Yang Akurat}}{\text{Total Data}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil Akurat} = \frac{6}{20} \times 100\%$$

$$\text{Hasil Akurat} = 30\%$$

Persentasi untuk hasil data yang tidak akurat adalah :

$$\text{Hasil Tidak Akurat} = \frac{\text{Total Hasil Yang Tidak Akurat}}{\text{Total Data}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil Tidak Akurat} = \frac{24}{20} \times 100\%$$

Hasil Tidak Akurat = 70%

Maka grafik keakuratan dari hasil Seleksi Pemain Bulu Tangkis Dimasindo Banjarbaru Menggunakan Metode *Weighted Product* adalah sebagai berikut :



Gambar 5 Hasil Penentuan Seleksi Bulu Tangkis

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka secara garis besar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem ini dibuat sebagai alat bantu Seleksi Pemain Bulu Tangkis Dimasindo Banjarbaru berdasarkan pada kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan pelatih dengan menggunakan metode *Weighted Product*.
2. Setelah pengukuran pada pretest dan posttest disimpulkan bahwa sistem ini memiliki tingkat keakuratan. 30% dari 20 sample dan 70% tingkat yang tidak akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aksan. (2012). *Mahir Bulu Tangkis*. Bandung.
- [2] Busairi, A. (2012). *Aplikasi Perhitungan Poin Ranking Atlet Bulutangkis Pada Club PB Purnama Kabupaten Banjar*.
- [3] Kusumadewi, S., Hartati, S., Harjoko, A., & Wardoyo, R. (2006). *Fuzzy Multi-Attribute Decision Making (Fuzzy MADM)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.