

# **ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI PENENTUAN POSISI PEMAIN SEPAKBOLA DI SEKOLAH SEPAK BOLA MENGGUNAKAN ALGORITMA BUBBLE SORT**

**Endar Hermawan**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui posisi pemain sepakbola di sekolah sepakbola, dengan menghitung semua nilai pada setiap atribut, perhitungan nilai atribut dilakukan dengan cara pengurutan, Aplikasi ini sangat membantu pelatih dalam menentukan setiap posisi pemain berdasarkan kemampuan yang dimiliki. 10 atribut antara lain serangan, pertahanan, sundulan, dribble, operan, tendangan, kontrol bola, skill penjaga gawang, respon, stamina, lompatan dan power di dapatkan nilai dari setiap atribut. Terlebih dahulu dibuat model sistem aplikasi yang dapat menyimpan setiap nilai dari 10 atribut pemain yang di ujikan setelah data atribut didapat lalu di lakukan pengurutan menggunakan algoritma *Bubble sort*. Hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat perangkat lunak berbasis android dengan melihat nilai terbesar pada posisi kiper, Defender, Gelandang dan Striker. Dengan menggunakan sampel 10 pemain didapatkan posisi kiper 1, Defender 2, Gelandang 4 dan Striker 3. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini pelatih dapat menentukan posisi setiap pemain nya sesuai dengan data yang terdapat dalam nilai terbesar dalam 4 posisi yang diujikan.

**Kata kunci** : Sepakbola, Android, bubblesort, Atribut pemain, Perancangan.

# **ANALYSIS AND DESIGN APPLICATIONS FOOTBALL PLAYERS POSITION DETERMINATION IN FOOTBALL SCHOOL BY BUBBLE SORT ALGORITHM**

**Endar Hermawan**

## **Abstract**

This study aims to determine the position of football players in football, by counting all the values in each attribute, attribute value calculated by sequencing, this application is very helpful for coach in deciding the position of each players based on their capabilities. Formerly, 10 attributes are attack, defense, header, dribble, pass, kick, ball control, goalkeeper's skill, response, stamina, leaps and power will obtain the value of each attribute. First of all, made the application system model that can store any value of the 10 attributes of players who have been tested, after the attributes data obtained then performed sequencing using Bubble Sort Algorithm. The results in this research is to create software based on Android to see the largest value in the position for goalkeeper, defender, midfielder and striker. Goalkeeper positions 1, 2 defenders, 4 midfielders and 3 strikers earned by using a sample of 10 players. It is expected that these applications could help the coach to decided the position for players accordance to the data contained in the greatest value in the 4 position that being tested.

**Key Words** : Football, Android, Bubble Sort, Players Attribute, Design.