

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai aplikasi penentuan *line up* pemain dengan Metode Mamdani (Logika Fuzzy) berdasarkan penilaian pelatih dengan parameter yang telah ditentukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Bahwa aplikasi dibuat berbasis web agar lebih efektif dan mudah dalam penggunaannya yang dilakukan oleh staff official, pelatih, dan pemain
2. Dalam penerapan metode FIS Mamdani untuk menentukan *line up* pemain ini, terdapat tiga langkah sebagai berikut: Langkah pertama yaitu mendefinisikan variabel. Ada tiga variabel yang didefinisikan, yaitu: *attack* (serangan), *physical* (fisik), dan *defense* (bertahan). Setiap variabel memiliki himpunan fuzzy sebagai yaitu kurang, cukup, dan baik. Langkah kedua membuat aturan (*rule-base*) dan diperoleh 27 aturan fuzzy. Langkah ketiga adalah inferensi fuzzy dengan mencari nilai keanggotaan anteseden (α) dan nilai perkiraan pemain yang akan digunakan (z) dari setiap aturan, dengan menggunakan nilai keanggotaan dari setiap himpunan fuzzy. Langkah terakhir adalah menentukan nilai output crisp berupa nilai hasil pemain yang digunakan untuk menentukan posisi *line up*.

2.2 Saran

Permasalahan yang diambil pada penerapan metode Mamdani untuk menentukan *line up* pemain ini masih terdapat kelemahan. Masih terdapat cara

yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi ini lebih baik lagi untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Menambahkan input berupa faktor (parameter) lain yang mempengaruhi dalam menentukan line up pemain.
2. Menambahkan aturan fuzzy pada inferensinya, sehingga hasil yang diperoleh semakin akurat.
3. Menerapkan dalam bahasa pemrograman yang lain, misalnya Java, Perl, C++, dan sebagainya.

