

ABSTRAK

Pada saat ini, bola basket merupakan cabang olahraga yang semakin banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Kobatama merupakan kompetisi bola basket tingkat nasional yang paling konsisten diputar dan telah menjadi barometer pebolabasketan di Indonesia. Dengan adanya Kobatama ini maka terjadi beberapa perkembangan baru di bidang bola basket, antara lain munculnya pelatih-pelatih basket berusia muda dengan pengalaman yang minim. Padahal pelatih tersebut dituntut untuk mengformulasikan pola permainan yang tepat bagi timnya dan memaksimalkan pemain-pemain yang dimilikinya. Salah satu solusi terbaik untuk permasalahan ini adalah dengan melakukan simulasi. Dengan simulasi ini pelatih dapat terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap taktik / strategi yang dimilikinya sebelum diterapkan pada pertandingan sesungguhnya.

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan suatu sistem simulasi yang dapat membantu pelatih dalam membentuk pola permainan yang tepat serta merupakan sebuah permainan yang menarik, khususnya bagi penggemar bola basket. Sistem yang disimulasikan adalah pertandingan antara klub-klub Kobatama dengan melibatkan kemampuan-kemampuan teknis yang dimiliki oleh pemain bola basket. Hasil dari program ini berupa data statistik pemain yang diperoleh dari pertandingan simulasi. Dari data statistik inilah pelatih dapat melakukan analisa dan koreksi terhadap pola permainan yang digunakan. Dengan melakukan simulasi berulang kali, pelatih dapat memperoleh informasi yang mendukung proses penentuan pola permainan yang terbaik bagi tim yang dibawahinya.