

ABSTRAKSI

Banyak orang menggemari bola basket dari usia muda sampai tua. Hal itu membuat semakin banyak pula pertandingan yang diadakan. Dengan perkembangan ini semakin banyak pula klub bola basket yang terbentuk untuk melatih, mengasah dan menciptakan atlet-atlet bola basket muda yang berkualitas. Peran pelatih sangat diperlukan untuk memantau perkembangan fisik maupun *skill* pemain yang jumlahnya cukup banyak. Sebagai contoh pelatih harus bisa mengetahui apabila ada pemain yang memiliki kelemahan dalam hal *shooting* dan harus segera diperbaiki.

Pada tugas akhir ini, data fisik dan *skill* setiap pemain di klub Surabaya Fever disimpan pada sebuah basis data. Data fisik diperoleh dari hasil tes fisik yang dilakukan sebelumnya, sedangkan data *skill* di peroleh dari hasil input statistik pertandingan. Data fisik menghasilkan nilai untuk setiap kategori tes yang memiliki standar yang berbeda-beda untuk tiap posisinya. Data *skill* menghasilkan nilai baru yang berguna untuk mengukur efisiensi setiap pemain dalam satu kali pertandingan.

Pada tahap uji coba dan evaluasi, program ini dicoba oleh beberapa pelatih di klub Surabaya Fever guna memastikan bahwa program telah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem. Kesimpulan dari pembuatan sistem informasi di klub Surabaya Fever adalah sistem ini dapat digunakan oleh pelatih untuk menyimpan setiap data pemain yang ada dan mengolahnya menjadi laporan yang tepat dan akurat.

Kata kunci : Bola Basket, fisik basket, *skill* basket, sistem informasi basket, statistik basket