

BAB III

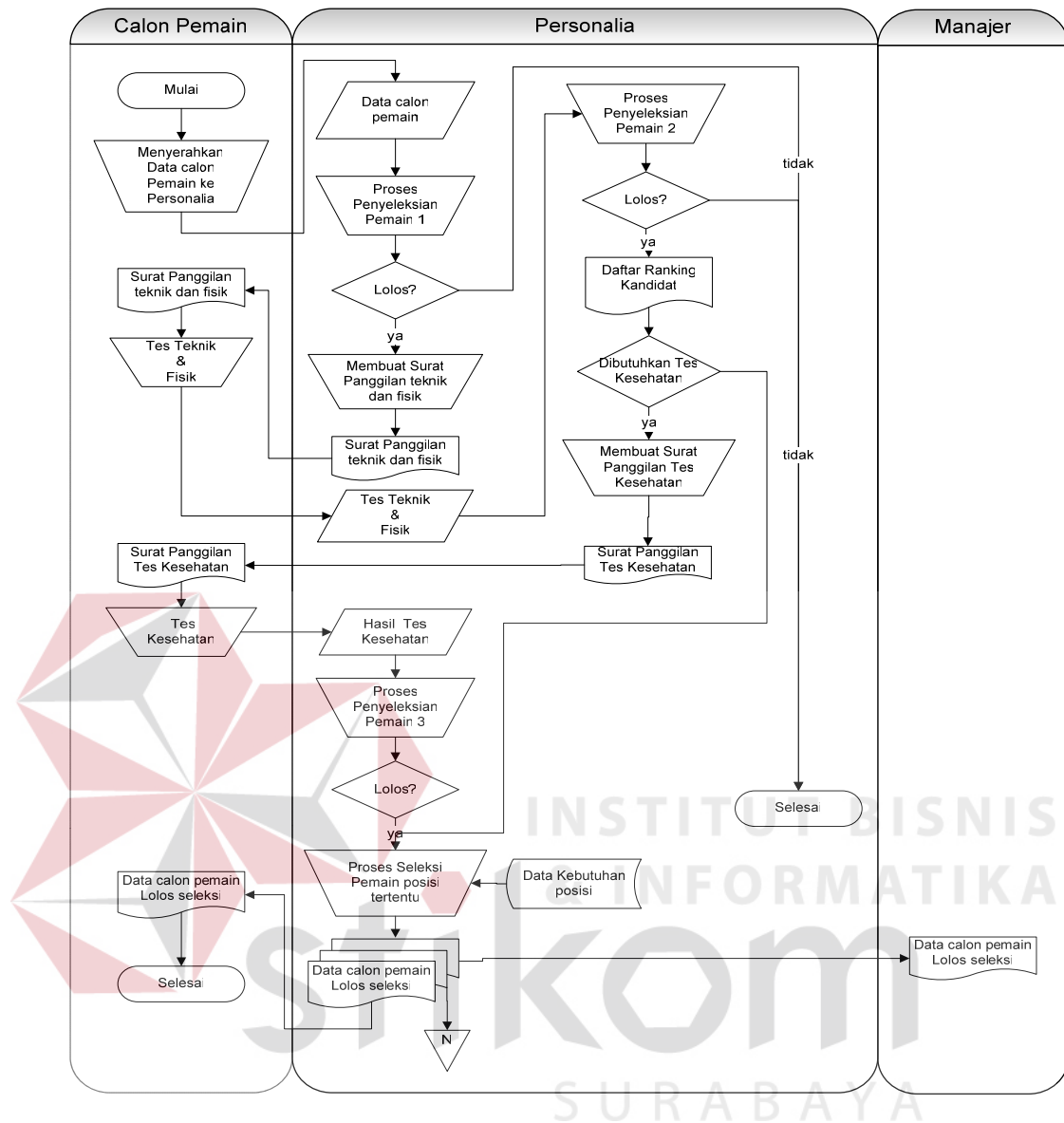
ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Dari latar belakang masalah yang telah diberikan serta dari hasil pengamatan, permasalahan yang terjadi pada Persebaya Surabaya yaitu pemilihan atau penyeleksian pemain sering kali terjadi polemik, karena ada kemungkinan penilaian subyektif manajer / pelatih terhadap seseorang pemain. Identifikasi permasalahan ini dilakukan untuk menemukan konsep-konsep dan teori-teori yang dapat mendukung untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada.

Ketika seseorang agen pemain menyerahkan data diri pemainnya pada bagian personalia, bagian personalia melakukan proses penyeleksian berdasarkan beberapa parameter seperti keadaan & ketahanan fisik, kemampuan dalam pengambilan keputusan atas masalah di lapangan, kreatifitas, disiplin kerja, latar belakang permainan di akademi / klub sepak bola, dan lain sebagainya. Jika terdapat calon pemain yang memenuhi beberapa kriteria tersebut, calon pemain tersebut akan dipanggil untuk melakukan tes teknik dan fisik. Apabila calon pemain tersebut lolos dalam tes teknik dan fisik, maka calon pemain tersebut akan dipanggil untuk melakukan tes kesehatan jika dalam diperlukan. Hasil dari seluruh tes akan dijadikan inputan pada proses penyeleksian pemain untuk suatu posisi sehingga diperoleh kandidat yang cocok untuk menempati posisi tertentu pada sebuah tim.

Gambar 3.1 adalah alur sistem manual proses penyeleksian pemain untuk suatu posisi tertentu yang berlaku pada Persebaya Surabaya pada saat ini:



Gambar 3.1. Document flow seleksi pemain manual

Dalam sepak bola, Seorang manajer sebagai pengambil keputusan memiliki tanggung jawab untuk menentukan standar persyaratan yang dibutuhkan dalam menempatkan seseorang pemain pada suatu posisi tertentu berdasarkan aspek teknis, aspek mental kerja dan aspek fisik pemain tersebut dalam bermain bola.

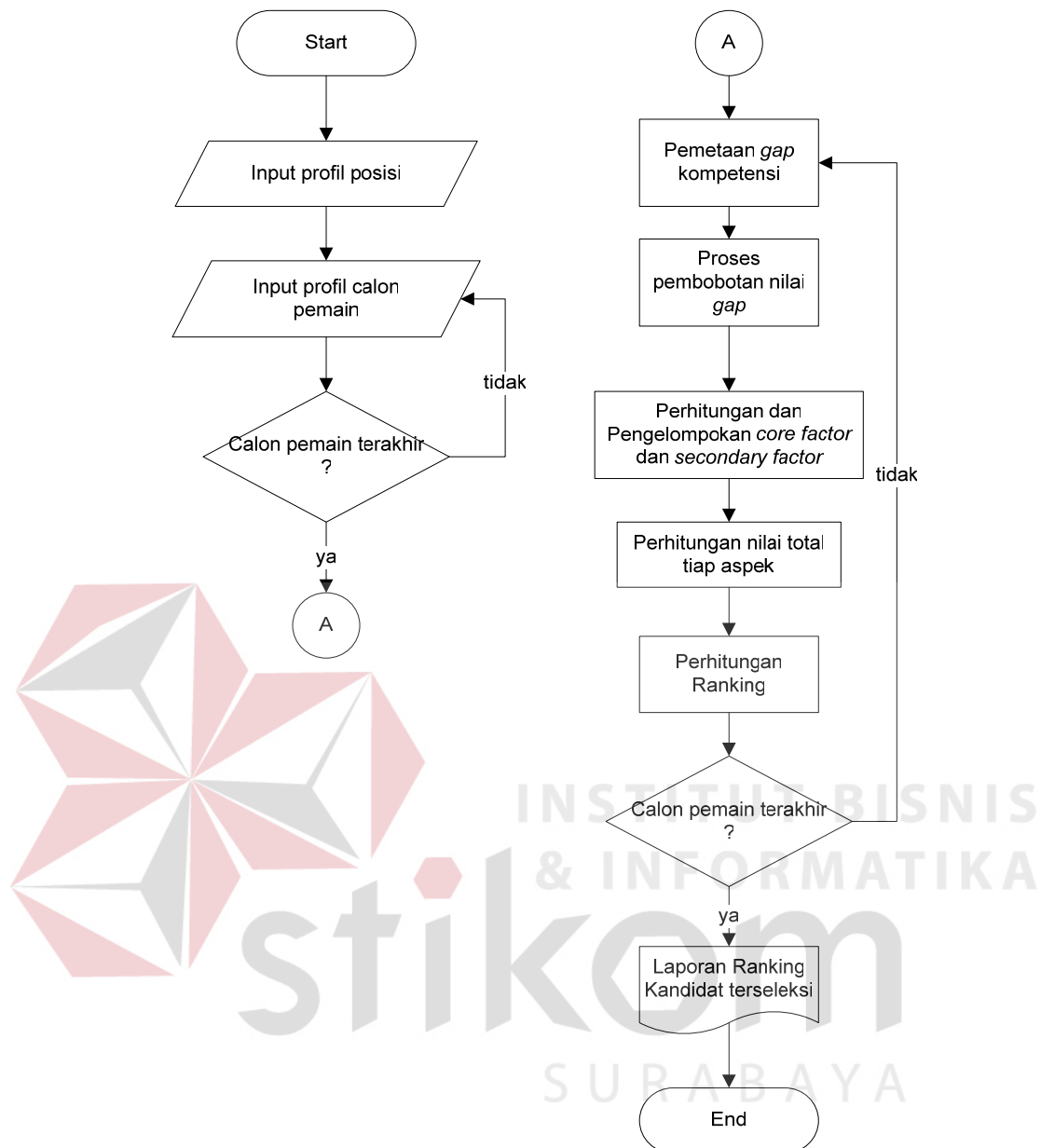
Satu metode yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan menggunakan metode profile matching, dimana profile matching

merupakan metode pembantu bagi manajer untuk menempatkan seseorang pada posisi yang sedang kosong berdasarkan aspek teknis, aspek mental kerja dan aspek fisiknya. Pada tugas akhir ini ditekankan bahwa bagian personalia mendapatkan data hasil penilaian calon pemain berdasarkan tes psikologi Pauli dan tes teknik dan fisik yang telah diikuti oleh calon pemain tersebut.

Dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi, dibutuhkan suatu program aplikasi yang mampu melakukan semua proses sehingga membantu manajer sebagai pengambil keputusan dalam menentukan calon pemain yang cocok untuk suatu posisi tertentu secara obyektif dan akurat.

3.2 Perancangan Proses Sistem

Pada alur proses aplikasi ini dijelaskan urutan proses yang terjadi pada aplikasi. Gambar 3.2 adalah *flowchart* dari proses profile matching yang akan digunakan pada program aplikasi ini. Pada proses profile matching ini dibutuhkan inputan profile posisi, yang merupakan nilai acuan dari suatu posisi dan profile pemain, yang didapat dari hasil 3 tes yang diadakan oleh pihak klub sepak bola. Setelah didapat nilai-nilai tersebut, dilakukan proses pemetaan gap kompetensi, yang merupakan selisih dari profile pemain dan profile posisi. Kemudian hasil yang didapat dari pemetaan gap tersebut akan dilakukan proses pembobotan nilai gap. Langkah selanjutnya adalah proses pengelompokan dan perhitungan core factor dan secondary factor. Hasil yang didapat akan dilakukan proses perhitungan nilai total dan langkah terakhir adalah perhitungan ranking kandidat.



Gambar 3.2 Flowchart Alur Proses Sistem

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan pada aplikasi program yang akan dibuat:

3.2.1 Pemetaan GAP Kompetensi

Yang dimaksud gap adalah beda atau selisih antara profil calon pemain dengan profil posisi. Pengumpulan gap-gap yang terjadi pada tiap aspeknya mempunyai perhitungan yang berbeda. Variabel-variabel dan cara perhitungan

yang dipergunakan dalam pemetaan gap kompetensi tersebut terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

1. Aspek Teknikal

Aspek teknikal, yang menggambarkan semua kemampuan teknik individu dalam sepak bola, mempunyai aspek antara lain:

a. Passing

Merupakan kemampuan mengumpan secara akurat antar sesama pemain.

b. Dribbling

Merupakan kelincahan membawa bola dan menghindari hadangan pemain lawan.

c. Tackling

Merupakan kemampuan memotong pergerakan lawan dan merebut bola dari pemain lawan.

d. First Touch

Merupakan kemampuan mengontrol bola saat menerima umpan sekaligus penempatan bola sebelum melakukan tembakan.

e. Positioning

Merupakan kecakapan dalam mencari dan menempati daerah kosong yang tidak dikawal pemain lawan.

f. Finishing

Merupakan kemampuan melakukan tembakan kearah gawang.

g. heading

Merupakan kelincahan mengontrol bola, mengumpan maupun melakukan tembakan menggunakan kepala.

h. Marking

Merupakan kelincihan membaca pergerakan pemain lawan dan menghadang arah bola.

i. Set piece

Merupakan kemampuan mengeksekusi dan mengumpan ke sesama pemain dari sepak pojok / tendangan bebas

j. Penalties

Merupakan kemampuan mengeksekusi tendangan penalti.

k. Handling

Merupakan ketangkasan pemain saat menangkap dan menepis bola yang mengarah kearah gawang.

l. Reflexes

Merupakan kecepatan pemain untuk membaca dan menghadang arah bola.

m. Throwing

Merupakan kemampuan pemain untuk melempar bola secara akurat kepada pemain yang berdiri bebas.

n. One on Ones

Merupakan kemampuan pemain untuk duel satu lawan satu di depan gawang.

2. Aspek mental kerja

Mental kerja yang menggambarkan daya tahan, ketekunan, dan ketelitian.

kerja yang merupakan fungsi dari motivasi dan kemampuan, memiliki aspek sebagai berikut:

a. Energi psikis

Mengungkap besarnya potensi energi kerja, terutama ketika dibawah tekanan.

b. Ketelitian dan Tanggungjawab

Menunjukkan adanya kesediaan bertanggung jawab, teliti, kepedulian, akan tetapi dapat berarti pula mudah dipengaruhi, labil, kurang waspada.

c. Kehati-hatian

Menunjukkan adanya kecermatan, hati-hati, konsentrasi, kesiagaan dan kemantapan kerja terhadap pengaruh tekanan.

d. Pengendalian Perasaan

Menunjukkan adanya ketenangan, penyesuaian diri, keseimbangan dan sebaliknya dapat berarti menggambarkan penuh temperamen, mudah terangsang, dan cenderung egois.

e. Konsentrasi

Merupakan kemantapan dalam memusatkan perhatian dalam memahami suatu persoalan

f. Antisipasi

Merupakan kecakapan dalam memprediksi suatu kejadian (akibat) dan mampumengenali akan adanya gejala-gejala perubahan.

g. Kestabilan

Menunjukkan kemampuan individu untuk mengerjakan tugas dengan irama kerja yang stabil.

h. Keberanian

Merupakan energi positif yang dimiliki individu yang muncul dari keberaniannya terhadap kapasitas pribadi.

i. Kerja tim

Menunjukkan kemampuan individu untuk bekerja secara berkelompok dengan individu yang lain untuk satu tujuan yang sama.

3. Aspek fisik

Aspek fisik, yang menggambarkan kemampuan fisik pemain, memiliki aspek sebagai berikut:

a. *Speed*

Merupakan kelincahan berlari pemain pada saat menggiring bola maupun mengejar pergerakan pemain lawan.

b. *Jumping*

Merupakan kemampuan melompat pada saat bola di udara.

c. *agility*

Merupakan kelincahan membaca pergerakan pemain lawan dan membaca arah bola.

d. *Stamina*

Mengungkap besarnya potensi stamina pemain, terutama ketika bermain di lapangan.

Proses penentuan nilai tiap aspek akan ditentukan oleh pihak manajemen SDM untuk tiap posisi yang ada pada tim, dengan range nilai berkisar dari 1-6 (kurang sekali hingga baik sekali). Setelah didapat nilai-nilai aspek tersebut dilakukan proses perhitungan gap antara profil calon pemain dan profil posisi.

Kemudian gap-gap tersebut dikumpulkan menjadi 2 tabel yang terdiri dari *field* '(-)' untuk menempatkan jumlah dari nilai gap yang bernilai negatif dan *field* '(+)' untuk nilai gap yang bernilai positif.

Lebih jelasnya akan dipaparkan dalam sebuah kasus penempatan pemain pada suatu posisi yang kosong seperti berikut ini.

Kode Posisi : ST

Nama Posisi : Striker

Profil Posisi :

Tabel 3.1 Profil Posisi Striker

Nama Profil	Nilai Posisi
Aspek Teknikal	
Passing	3
Dribbling	3
Heading	3
Tackle	2
Marking	4
First Touch	4
Finishing	6
Set Piece	4
Penalty	4
Positioning	2
Handling	1
Reflexes	3
Throwing	3
One on one	6
Aspek Fisik	
Speed	3
Jumping	4
Agility	5
Stamina	3
Aspek mental kerja	
Energi Psikis	5
Ketelitian dan Tanggung Jawab	3

Nama Profil	Nilai Posisi
Kehati-hatian	2
Pengendalian Perasaan	3
Konsentrasi	5
Antisipasi	2
Kestabilan	3
Keberanian	6
Kerja Tim	3

Nilai profil posisi diinputkan di tiap posisi sesuai dengan kondisi yang diperlukan oleh pihak klub.

Kandidat pemain yang akan menduduki posisi sebagai Striker memiliki profil calon pemain dan nilai gapnya seperti yang akan ditampilkan pada tabel 3.2 untuk aspek teknikal, tabel 3.3 untuk aspek fisik dan tabel 3.4 untuk aspek mental kerja. Pengisian nilai profil calon pemain ini didasarkan pada hasil tes dan nilai kompetensinya.

Tabel 3.2 Tabel Profil Calon Pemain Aspek teknikal

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Gap	
1	1107001	3	4	3	3	4	5	4	5	5	4	5	6	6	4		
2	1107002	3	4	4	4	5	4	4	3	4	6	4	5	2	6		
3	1107003	4	3	5	5	4	3	4	3	5	6	5	4	4	5		
4	1107004	5	5	4	4	5	2	3	4	5	4	3	5	3	4		
5	1107005	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	6	4	3		
	Profil	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	(-)	(+)
1	1107001	-2	-1	-2	-1	0	0	0	1	0	-1	0	1	1	-1	10	3
2	1107002	-2	-1	-1	0	1	-1	0	-1	-1	1	-1	0	-3	1	11	3
3	1107003	-1	-2	0	1	0	-2	0	-1	0	1	0	-1	-1	0	8	2
4	1107004	0	0	-1	0	1	-3	-1	0	0	-1	-2	0	-2	-1	11	1
5	1107005	0	-1	-1	1	-1	-1	1	0	0	0	0	1	-1	-2	7	3

Tabel 3.3 Tabel Profil Calon Pemain Aspek Fisik

No	ID	1	2	3	4	Gap	
1	1107001	3	4	4	4		
2	1107002	3	6	3	3		
3	1107003	4	3	5	5		
4	1107004	4	3	4	6		
5	1107005	5	4	4	5		
Profil		5	5	4	5	(-)	(+)
1	1107001	-2	-1	0	-1	4	0
2	1107002	-2	1	-1	-2	5	1
3	1107003	-1	-2	1	0	3	1
4	1107004	-1	-2	0	1	4	1
5	1107005	0	-1	0	0	1	0

Tabel 3.4 Tabel Profil Calon Pemain Aspek Mental kerja

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Gap	
1	1107001	4	3	5	4	4	4	4	4	4		
2	1107002	5	4	4	5	4	3	5	4	3		
3	1107003	4	5	4	4	5	5	4	5	5		
4	1107004	5	6	3	4	4	5	4	4	5		
5	1107005	6	4	5	5	5	4	5	5	4		
Profil		3	5	5	3	4	6	5	5	5	(-)	(+)
1	1107001	1	-2	0	1	0	-2	-1	-1	-1	7	2
2	1107002	2	-1	-1	2	0	-3	0	-1	-2	8	4
3	1107003	1	0	-1	1	1	-1	-1	0	0	3	3
4	1107004	2	1	-2	1	0	-1	-1	-1	0	5	4
5	1107005	3	-1	0	2	1	-2	0	0	-1	4	6

3.2.2 Profile Matching

Pada proses profile matching sendiri terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

Langkah pertama adalah Penentuan Bobot Nilai Gap. Penentuan bobot nilai masing-masing aspek dengan menggunakan bobot nilai yang telah ditentukan bagi masing-masing aspek itu sendiri. Dalam penentuan peringkat pada aspek teknikal, aspek mental kerja dan aspek fisik untuk posisi yang sama pada setiap gap, diberikan bobot nilai sesuai dengan tabel 2.1.

Dengan profil calon pemain seperti yang terlihat pada tabel 3.2, tabel 3.3 dan tabel 3.4 di atas dan dengan acuan pada tabel bobot nilai gap seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.1, maka tiap calon pemain akan memiliki nilai bobot tiap sub aspeknya seperti terlihat pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Tabel Perolehan Nilai Gap Aspek Teknikal

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	1107001	-2	-1	-2	-1	0	0	0	1	0	-1	0	1	1	-1
2	1107002	-2	-1	-1	0	1	-1	0	-1	-1	1	-1	0	-3	1
3	1107003	-1	-2	0	1	0	-2	0	-1	0	1	0	-1	-1	0
4	1107004	0	0	-1	0	1	-3	-1	0	0	-1	-2	0	-2	-1
5	1107005	0	-1	-1	1	-1	-1	1	0	0	0	0	1	-1	-2

Salah satu calon pemain didapat hasil perhitungan nilai bobotnya sebagai berikut:

Tabel 3.6 Tabel Perolehan Bobot Nilai Aspek Teknikal

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	1107001	-2	-1	-2	-1	0	0	0	1	0	-1	0	1	1	-1

Penentuan nilai bobot ini dilakukan untuk masing-masing calon pemain pada aspek teknis sehingga didapat bobot nilai dari masing-masing calon pemain.

Tabel 3.7 Tabel Perolehan Nilai Gap Aspek fisik

No	ID	1	2	3	4
1	1107001	-2	-1	0	-1
2	1107002	-2	1	-1	-2
3	1107003	-1	-2	1	0
4	1107004	-1	-2	0	1
5	1107005	0	-1	0	0

Salah satu calon pemain didapat hasil perhitungan nilai bobotnya sebagai berikut:

Tabel 3.8 Tabel Perolehan Bobot Nilai Aspek fisik

No	ID	1	2	3	4
1	1107001	-2	-1	0	-1

Penentuan nilai bobot ini dilakukan untuk masing-masing calon pemain pada aspek fisik sehingga didapat bobot nilai dari masing-masing calon pemain.

Tabel 3.9 Tabel Perolehan Nilai Gap Aspek mental kerja

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1107001	1	-2	0	1	0	-2	-1	-1	-1
2	1107002	2	-1	-1	2	0	-3	0	-1	-2
3	1107003	1	0	-1	1	1	-1	-1	0	0
4	1107004	2	1	-2	1	0	-1	-1	-1	0
5	1107005	3	-1	0	2	1	-2	0	0	-1

Salah satu calon pemain didapat hasil perhitungan nilai bobotnya sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tabel Perolehan Bobot Nilai Aspek mental kerja

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1107001	1	-2	0	1	0	-2	-1	-1	-1

Penentuan nilai bobot ini dilakukan untuk masing-masing calon pemain pada aspek mental kerja sehingga didapat bobot nilai dari masing-masing calon pemain.

Langkah kedua adalah Pengelompokan dan Perhitungan Core Factor dan Secondary Factor. Setelah menentukan bobot nilai gap untuk ketiga aspek yaitu aspek teknis, fisik dan mental kerja dengan cara yang sama, tiap aspek dikelompokkan lagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok core factor dan secondary factor.

Untuk lebih jelasnya pengelompokan dan perhitungan nilai core factor dan secondary factor dapat dilihat pada contoh perhitungan aspek teknis, fisik dan mental kerja untuk calon pemain yang memiliki kode "00001" berikut ini:

Tabel 3.11 Tabel Pengelompokan Bobot Nilai Core Factor Aspek Teknikal

<u>Nama Profile</u>	<u>Type</u>	<u>Profil Posisi</u>	<u>Profil Pemain</u>	<u>Gap</u>	<u>Bobot</u>
Kapasitas Teknikal (CORE FACTOR)					
Passing	CF	5	3	-2	4
Dribbling	CF	5	4	-1	5
Heading	CF	5	3	-2	4
Tackle	CF	4	3	-1	5
Marking	CF	4	4	0	6
First Touch	CF	5	5	0	6
Finishing	CF	4	4	0	6
Handling	CF	5	5	0	6
Reflexes	CF	5	6	1	5.5

Tabel 3.12 Tabel Pengelompokan Bobot Nilai Secondary Factor Aspek Teknikal

<u>Nama Profile</u>	<u>Type</u>	<u>Profil Posisi</u>	<u>Profil Pemain</u>	<u>Gap</u>	<u>Bobot</u>
Kapasitas Teknikal (SECONDARY FACTOR)					
Set Piece	SF	4	5	1	5.5
Penalty		5	5	0	6
Positioning	SF	5	4	-1	5
Throwing	SF	5	6	1	5.5
One on one	SF	5	4	-1	5

Tabel 3.13 Tabel Perhitungan Core Factor dan Secondary Factor Aspek Teknikal

<u>ID</u>	<u>Nm_Calon_Pemain</u>	<u>Core1</u>	<u>Sec1</u>
1107001	Juan Pablo Rojas	5.27	5.40

Tabel 3.14 Tabel Pengelompokan Bobot Nilai Core Factor Aspek fisik

<u>Nama Profile</u>	<u>Type</u>	<u>Profil Posisi</u>	<u>Profil Pemain</u>	<u>Gap</u>	<u>Bobot</u>
Fisik (CORE FACTOR)					
Speed	CF	5	3	-2	4
Jumping	CF	5	4	-1	5

Tabel 3.15 Tabel Pengelompokan Bobot Nilai Secondary Factor Aspek fisik

<u>Nama Profile</u>	<u>Type</u>	<u>Profil Posisi</u>	<u>Profil Pemain</u>	<u>Gap</u>	<u>Bobot</u>
Fisik (SECONDARY FACTOR)					
Agility	SF	4	4	0	6
Stamina	SF	5	4	-1	5

Tabel 3.16 Tabel Perhitungan Core Factor dan Secondary Factor Aspek fisik

<u>ID</u>	<u>Nm_Calon_Pemain</u>	<u>Core2</u>	<u>Sec2</u>
1107001	Juan Pablo Rojas	4.5	5.5

Tabel 3.17 Tabel Pengelompokan Bobot Nilai Core Factor Aspek mental kerja

<u>Nama Profile</u>	<u>Type</u>	<u>Profil Posisi</u>	<u>Profil Pemain</u>	<u>Gap</u>	<u>Bobot</u>
Mental kerja (CORE FACTOR)					
Energi Psikis	CF	3	4	1	5.5
Ketelitian dan Tanggung Jawab	CF	5	3	-2	4
Kehati-hatian Pengendalian Perasaan	CF	5	5	0	6
Konsentrasi	CF	3	4	1	5.5
	CF	4	4	0	6

Tabel 3.18 Tabel Pengelompokan Bobot Nilai Secondary Factor Aspek mental kerja

<u>Nama Profile</u>	<u>Type</u>	<u>Profil Posisi</u>	<u>Profil Pemain</u>	<u>Gap</u>	<u>Bobot</u>
Mental kerja (SECONDARY FACTOR)					
Antisipasi	SF	6	4	-2	4
Kestabilan	SF	5	4	-1	5
Keberanian	SF	5	4	-1	5
Kerja Tim	SF	5	4	-1	5

Tabel 3.19 Tabel Perhitungan Core Factor dan Secondary Factor Aspek mental kerja

<u>ID</u>	<u>Nm_Calon_Pemain</u>	<u>Core3</u>	<u>Sec3</u>
1107001	Juan Pablo Rojas	5.40	4.75

Seperti dapat dilihat pada tabel di atas, terlebih dahulu telah ditentukan sub aspek mana saja yang menjadi core factor dari aspek teknikal, maka sub aspek sisanya akan menjadi secondary factor. Kemudian nilai core factor dan secondary factor ini dijumlahkan sesuai dengan rumus, sehingga didapatkan nilai untuk calon pemain ber- id “00001” memiliki nilai core factor aspek teknikal rata-rata = 5.27 dan nilai secondary factor aspek teknikal rata-rata = 5.40, nilai core factor aspek fisik rata-rata = 4.50 dan nilai secondary factor aspek fisik rata-rata = 5.50, dan nilai core factor aspek mental kerja rata-rata = 5.40 dan nilai secondary factor aspek mental kerja rata-rata = 4.75. Hal yang sama dilakukan terhadap tiap calon pemain.

Langkah ketiga adalah Perhitungan Nilai Total Tiap Aspek. Dari hasil perhitungan tiap aspek di atas, langkah berikutnya adalah menghitung nilai total dari tiap aspek berdasarkan prosentase dari core factor dan secondary factor yang diperkirakan berpengaruh terhadap kinerja tiap profil. Untuk lebih jelasnya perhitungan nilai total dapat dilihat pada contoh perhitungan pada aspek teknikal, fisik dan mental kerja berikut ini:

Tabel 3.20 Nilai Total Aspek teknikal

ID	Nm_Calon_Pemain	Core1	Sec1	NT
1107001	Juan Pablo Rojas	5.27	5.40	5.322

Tabel 3.21 Nilai Total Aspek Fisik

ID	Nm_Calon_Pemain	Core2	Sec2	NF
1107001	Juan Pablo Rojas	4.5	5.5	4.9

Tabel 3.22 Nilai Total Aspek Mental kerja

ID	Nm_Calon_Pemain	Core3	Sec3	NMK
1107001	Juan Pablo Rojas	5.40	4.75	5.14

Langkah terakhir adalah Perhitungan Ranking Kandidat. Hasil akhir dari proses profile matching adalah ranking dari kandidat yang diajukan untuk mengisi suatu posisi tertentu. Penentuan ranking mengacu pada hasil perhitungan tertentu. Sesuai dengan rumus perhitungan ranking kandidat yang terdapat pada bab II, maka hasil akhir dari proses penyeleksian kandidat pemain dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.23 Hasil Akhir Proses Profile Matching

Ranking	ID	Nm_Calon_Pemain	Score	NT	NF	NMK
1	1107002	Gustavo Chena	5.36	5.20	4.90	5.70
2	1107003	Battang Ba Issom	5.33	5.30	5.07	5.50
3	1107005	Anthony jomah ballah	5.24	5.50	4.73	5.45
4	1107004	Raymon nsangue	5.24	5.35	4.80	5.45
5	1107001	Juan Pablo Rojas	5.06	5.32	4.9	5.14

3.3 Perancangan Sistem

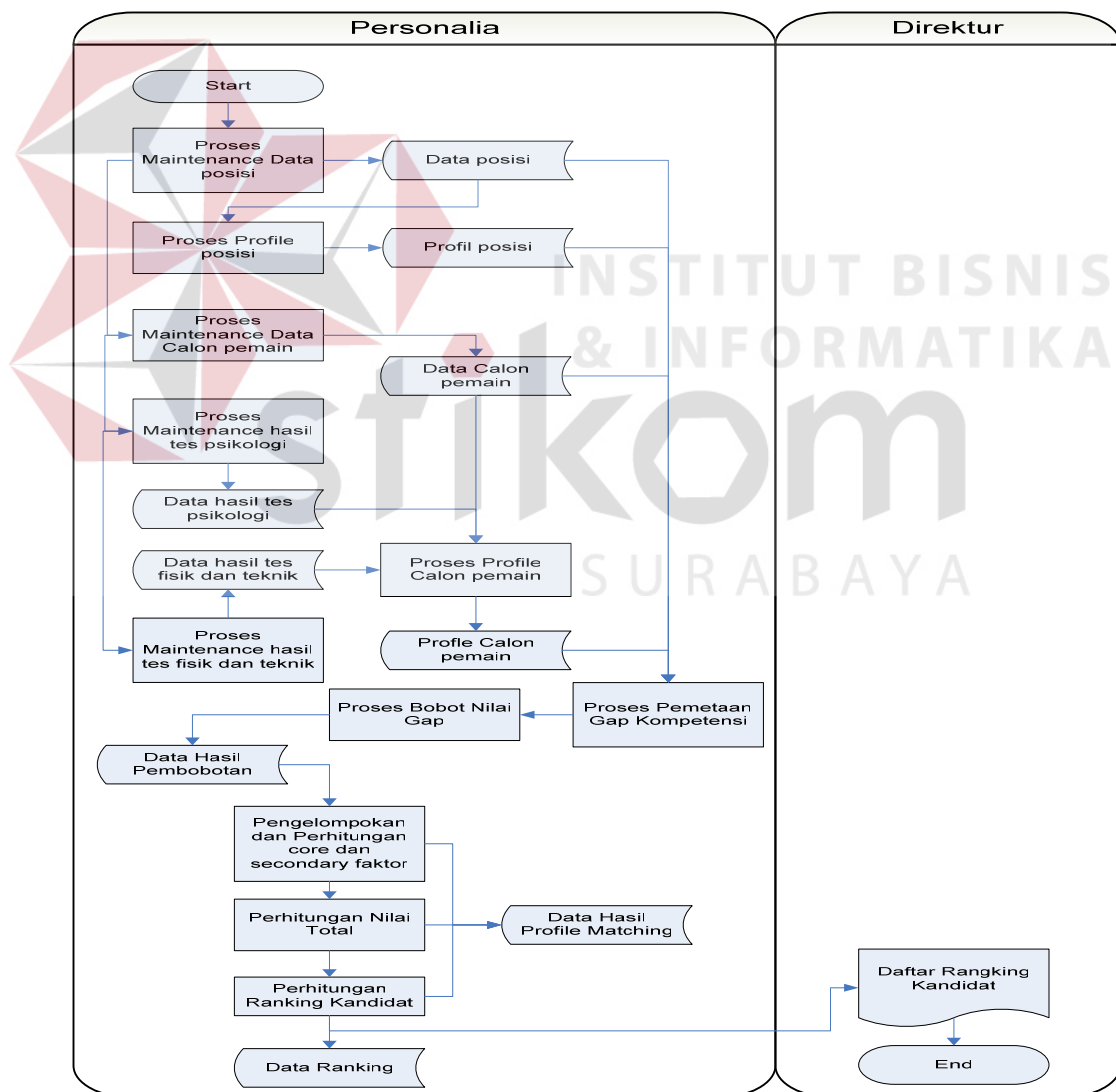
Dalam membuat program aplikasi, terlebih dulu dilakukan proses perancangan sistem. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya aplikasi yang dibuat dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan yaitu mampu membantu manajer dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, yaitu memilih pemain untuk ditempatkan pada posisi yang sedang kosong. Kemudian juga ditentukan model pendukung keputusan yang diterapkan dalam program aplikasi untuk dapat menyelesaikan permasalahan pengambilan keputusan tersebut.

Adapun tahapan-tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan *System Flow*, Diagram Berjenjang, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan Struktur Basis Data yang digunakan dalam program aplikasi ini.

3.3.1 System Flow

System Flow menunjukkan jalannya program aplikasi secara garis besar. Dalam system flow juga terlihat pengguna dari program aplikasi ini. System flow sangat membantu dalam pembuatan suatu program aplikasi, karena selain menunjukkan jalannya program aplikasi dan pengguna, system flow juga memperlihatkan database yang dibutuhkan oleh aplikasi.

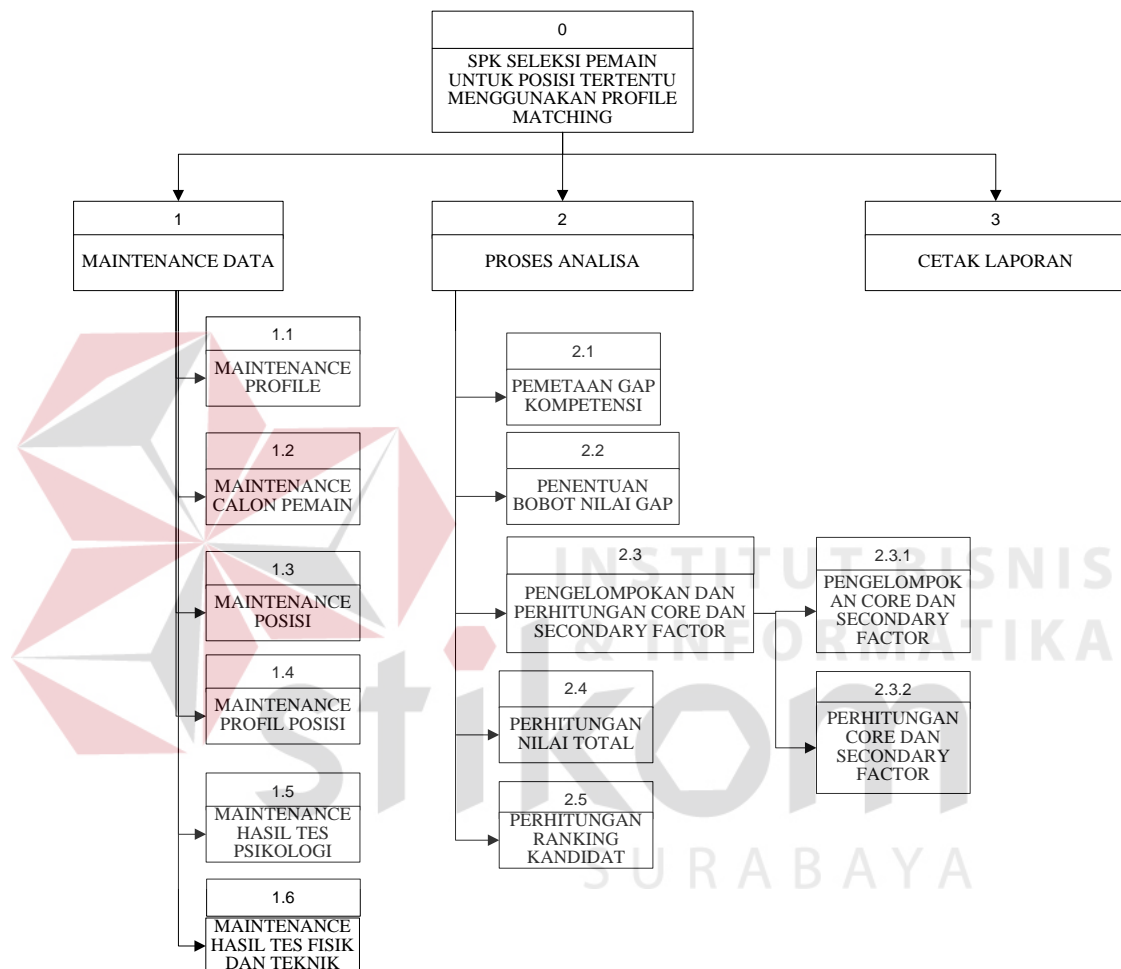
System flow yang dibuat dalam aplikasi ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.4 System Flow Proses Seleksi Pemain Dengan Metode Profile Matching

3.3.2 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang merupakan alat perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Secara garis besar dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

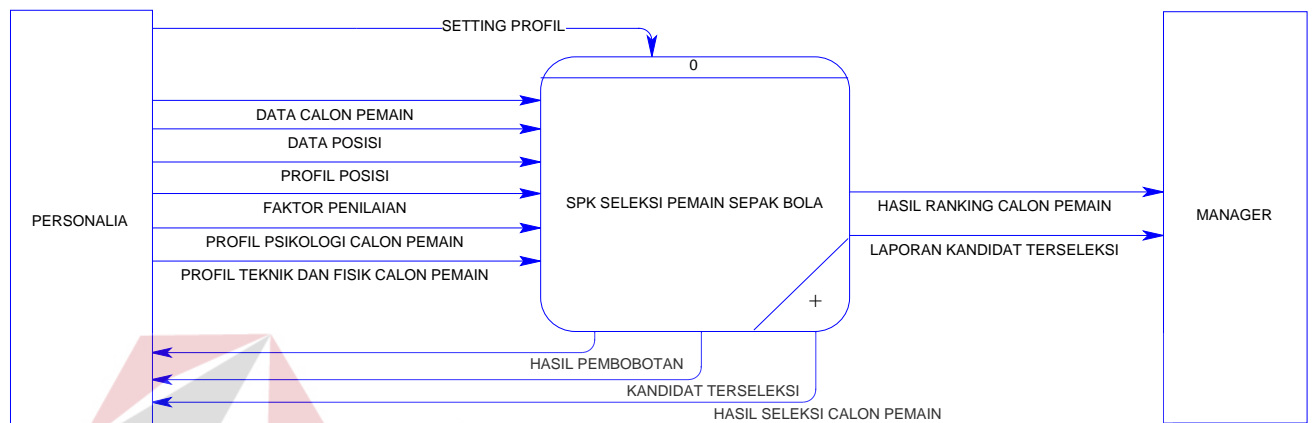


Gambar 3.3 Diagram Berjenjang

3.3.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) pada aplikasi ini terdiri atas *Context Diagram* sampai dengan level 2 sebagaimana terlihat pada gambar-gambar di bawah.

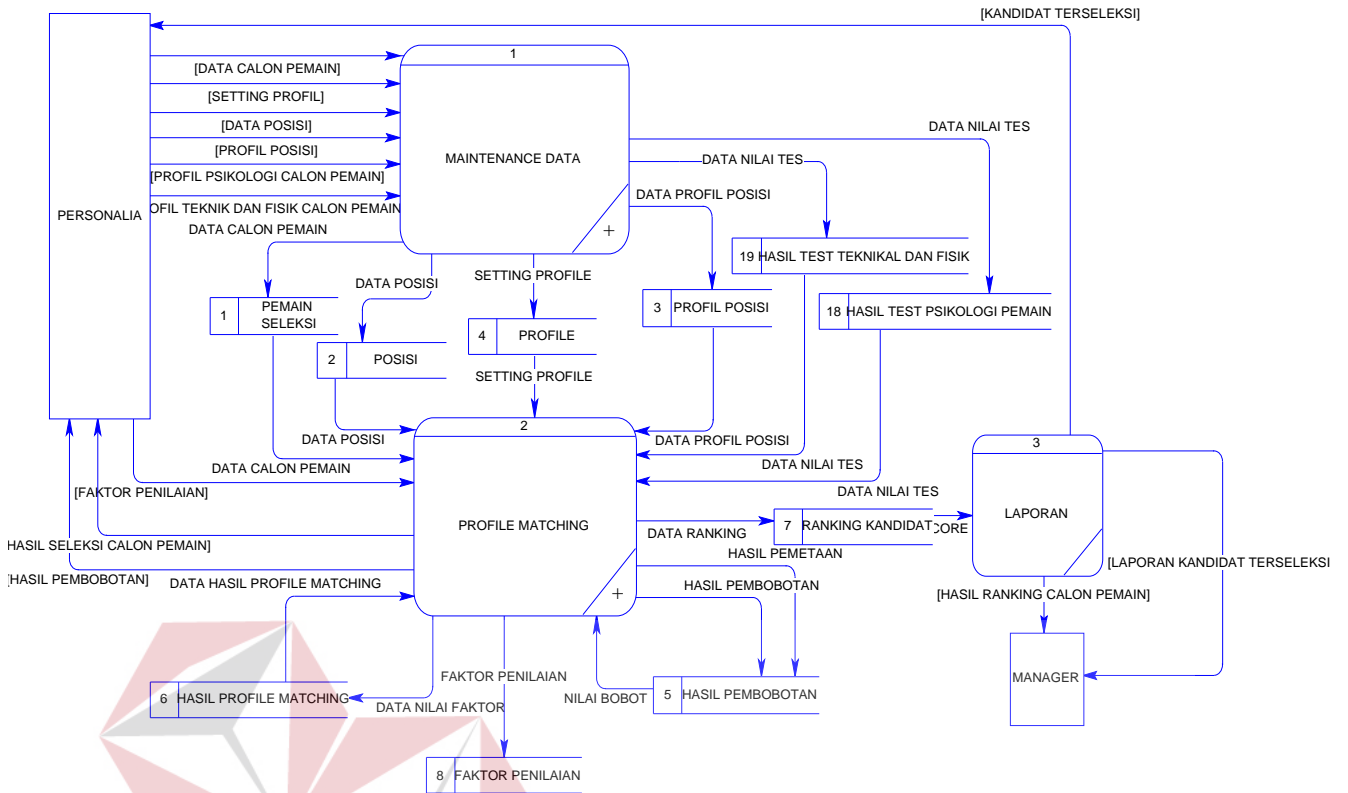
Gambar 3.4 menunjukkan context diagram. Context Diagram merupakan level paling awal dari suatu DFD. Dalam context diagram terlihat entity-entity yang berperan dalam program aplikasi ini, yaitu Calon Pemain, Bagian Personalia dan Manajer.



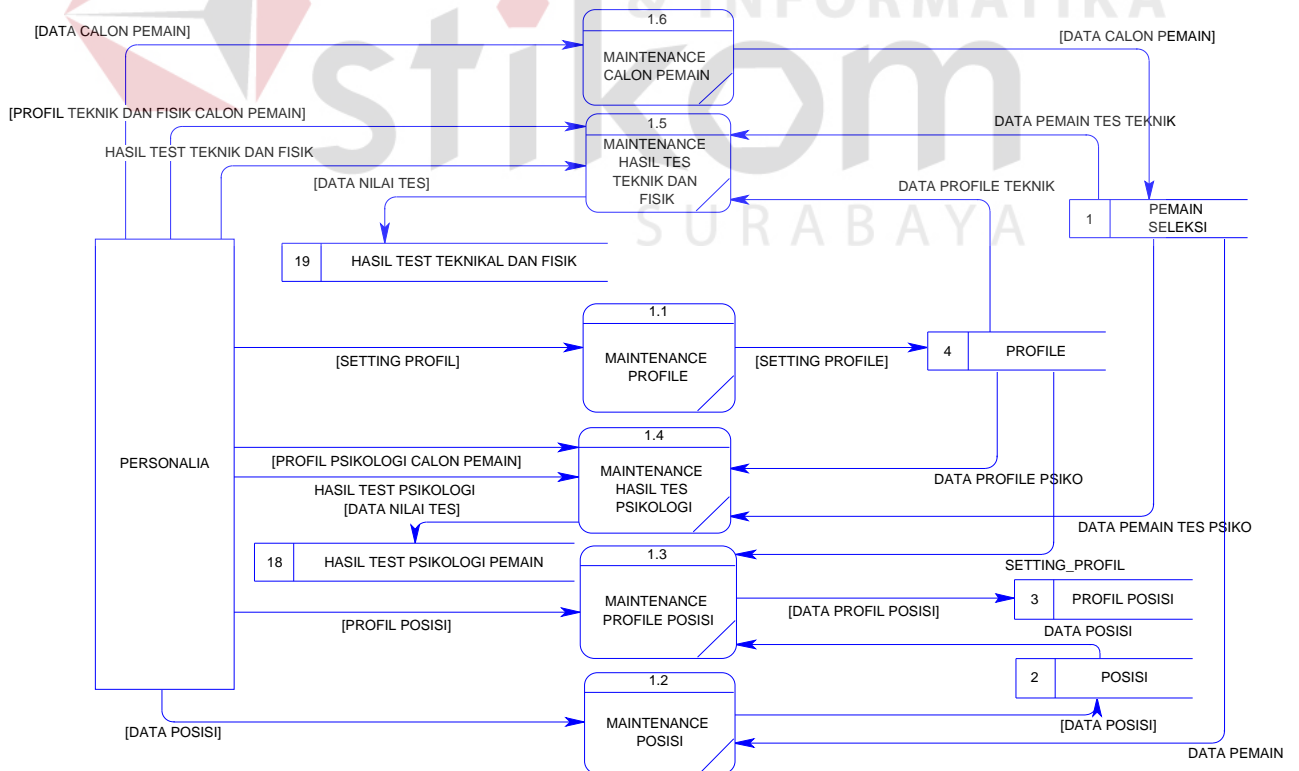
Gambar 3.5 Context Diagram Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Untuk Posisi Tertentu Menggunakan Profile Matching

Gambar 3.6 merupakan DFD Level 0. Dalam DFD level 0 terlihat bahwa pengguna dengan hak otoritas sebagai administrator dapat melakukan proses-proses utama yang terdapat dalam proses ini. Proses-proses utama yang digunakan dalam program aplikasi ini antara lain *Maintenance* Data, Proses Analisa dan Cetak Laporan.

Gambar 3.7 merupakan DFD Level 1 dari proses *Maintenance* Data. Pada proses ini terdapat 7 (tujuh) proses yang semuanya berfungsi untuk melakukan proses *maintenance* data yang dibutuhkan untuk proses *profile matching*. Proses-proses tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.6 DFD Level 0 Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Pemain Untuk Posisi Tertentu Menggunakan Profile Matching



Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses Maintenance Data

1. Maintenance Profile

Proses ini digunakan untuk melakukan maintenance data profile.

2. Maintenance Posisi

Proses ini digunakan untuk melakukan maintenance data posisi.

3. Maintenance Profile Posisi

Proses ini digunakan untuk melakukan input profile posisi, dimana data yang diinputkan didapat dari kebijakan pihak perusahaan.

4. Maintenance Hasil Test Psikologi

Proses ini digunakan untuk melakukan input profile para calon pemain yang data hasil test psikologi pauli

5. Maintenance Hasil Test Fisik dan Teknik

Proses ini digunakan untuk melakukan input profile para calon pemain yang didapat dari data hasil test fisik dan teknik di lapangan

6. Maintenance Calon Pemain

Proses ini digunakan untuk melakukan maintenance data calon pemain.

Gambar 3.8 adalah DFD Level 1 dari proses Profile Matching. Dalam level ini terdapat 5 (lima) proses, yaitu:

1. Pemetaan Gap Kompetensi

Proses ini digunakan untuk mengetahui selisih *gap* antara profile pemain dan profile posisi.

2. Penentuan Bobot Nilai Gap

Proses ini digunakan untuk melakukan pembobotan nilai *gap* yang didapat dari proses Pemetaan Gap Kompetensi

3. Pengelompokan Dan Perhitungan Core Factor Dan Secondary Factor

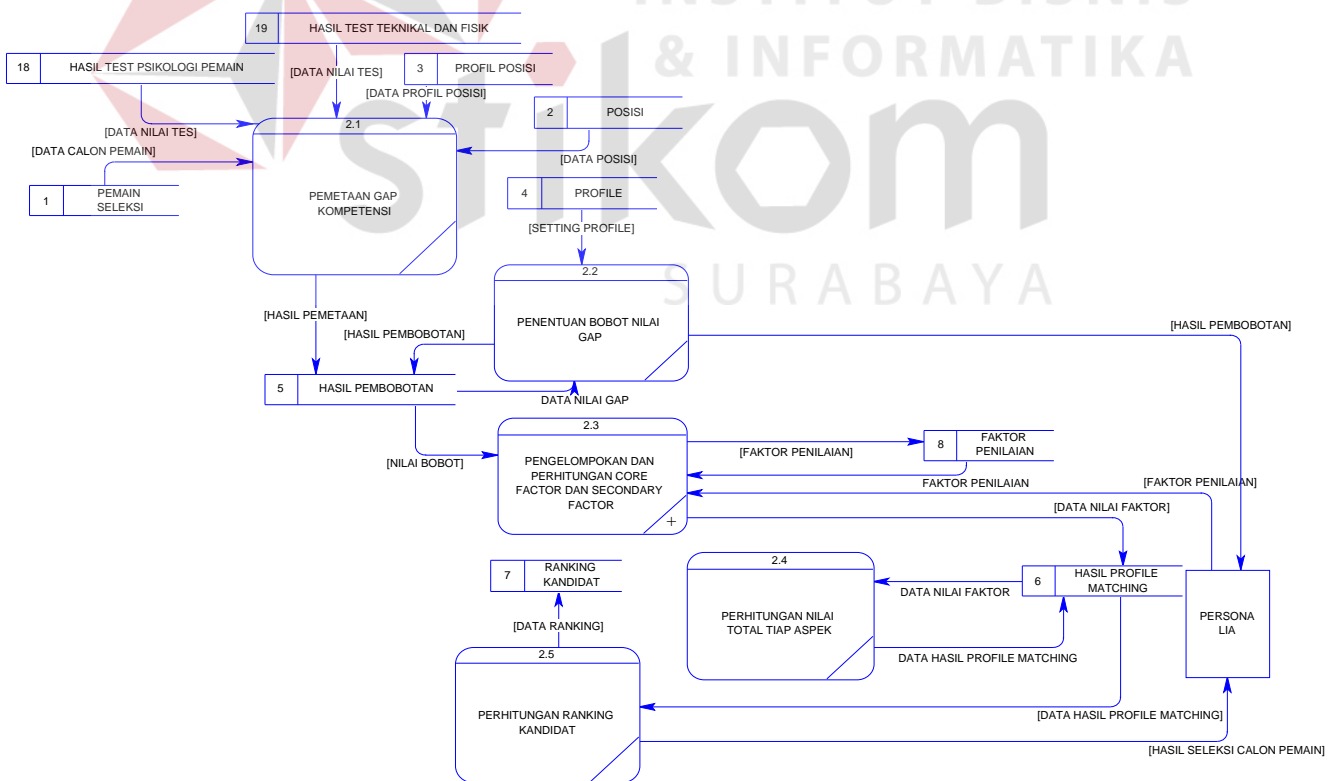
Pada proses pengelompokan core factor dan secondary factor, tiap sub-aspek dikelompokkan menjadi core factor dan secondary factor. Setelah dilakukan pengelompokan tersebut, dilakukan perhitungan berdasarkan rumus yang terdapat pada Bab II.

4. Perhitungan Nilai Total Tiap Aspek

Proses ini digunakan untuk melakukan perhitungan nilai total pada tiap aspek. Input pada proses ini didapat dari hasil perhitungan core factor dan secondary factor.

5. Perhitungan Ranking Kandidat

Setelah didapat nilai total dari tiap aspek, maka proses terakhir adalah menghitung ranking kandidat, dimana hasil dari perhitungan ini adalah nilai calon pemain beserta rankingnya.



Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses Profile Matching

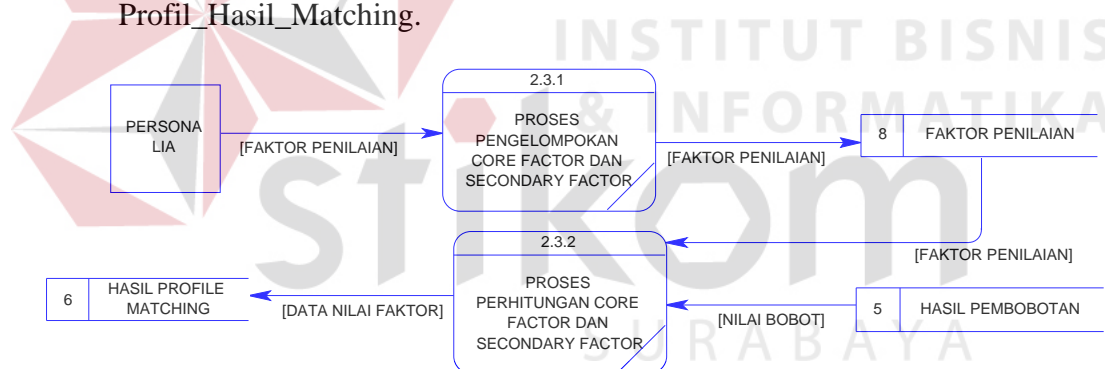
Gambar 3.9 adalah DFD Level 2 dari proses pengelompokan dan perhitungan core dan secondary factor. Dalam level ini terdapat dua proses, yaitu:

1. Proses Pengelompokan Core dan Secondary Factor

Pada proses ini bagian personalia menginputkan data faktor yang terdiri dari Core Factor (CF) dan Secondary Factor (SF) pada tiap sub aspek di tiap posisi. Data faktor tersebut kemudian disimpan di tabel Faktor.

2. Proses Perhitungan Core dan Secondary Factor

Setelah dikelompokkan, data factor kemudian akan dijadikan inputan untuk proses perhitungan core factor dan secondary factor. Pada proses ini juga membutuhkan inputan nilai hasil dari pembobotan dari tabel Profil_Hasil_Bobot. Dan hasil dari perhitungan ini akan disimpan di tabel Profil_Hasil_Matching.



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Pengelompokan dan Perhitungan Core Factor dan Secondary Factor

3.4.4 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu desain sistem yang digunakan untuk merepresentasikan, menentukan, dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan database. ERD juga menunjukkan

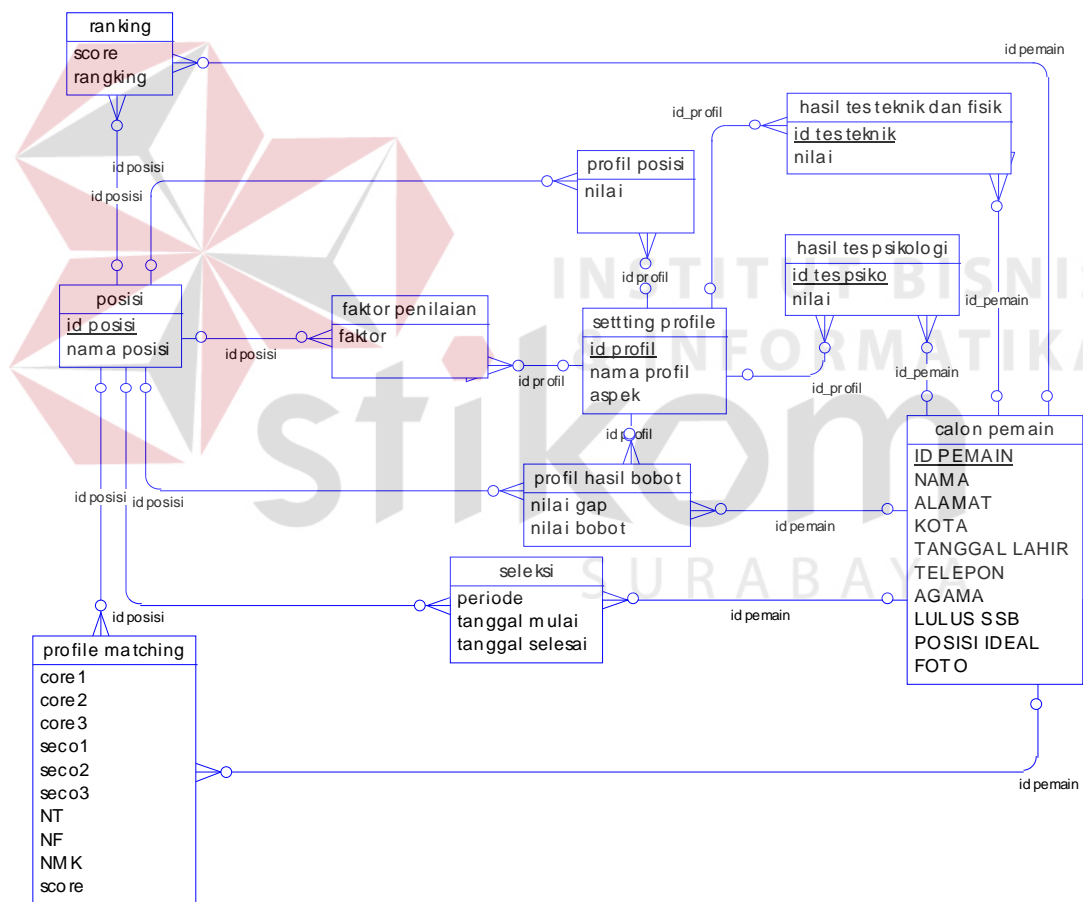
hubungan atau relasi antar tabel. ERD terdiri atas *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*.

1. Conceptual Data Models (CDM)

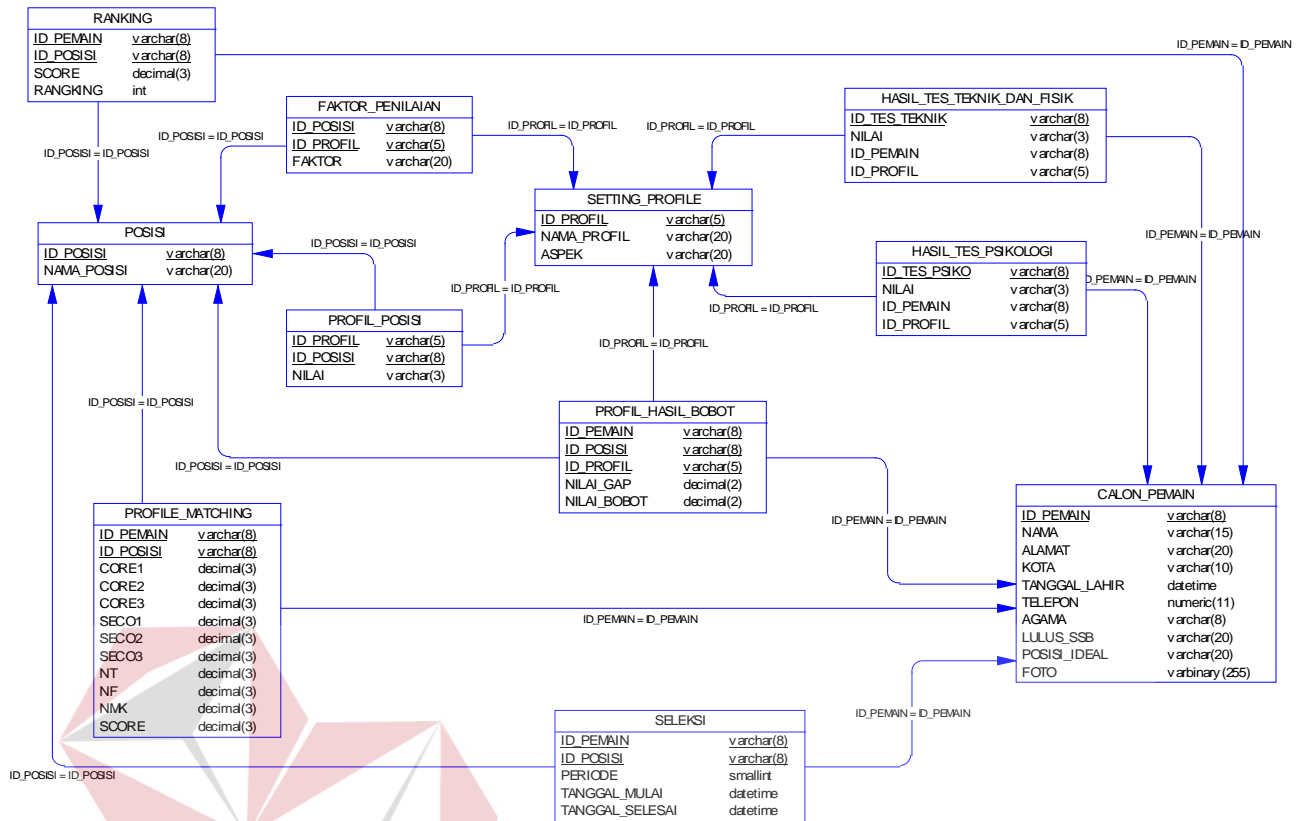
CDM adalah penggambaran model data secara konseptual. CDM dari sistem aplikasi ini ditunjukkan pada gambar 3.10 di bawah ini:

2. Physical Data Models (PDM)

PDM adalah penggambaran model data secara fisik. PDM dari sistem aplikasi ini ditunjukkan pada gambar 3.11 di bawah ini:



Gambar 3.10 ERD – CDM



Gambar 3.11 ERD – PDM

3.4.5 Struktur Basis Data

Struktur tabel merupakan uraian dari struktur fisik dari tabel-tabel yang terdapat pada database sistem yang berfungsi untuk menyimpan data-data yang saling berhubungan. Adapun tabel-tabel pada struktur basis data yang dibentuk untuk membangun aplikasi ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tabel hasil tes psikologi

Primary Key : id_tes_psiko, id_pemain, id_profile

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel hasil tes psikologi digunakan untuk menyimpan data-data hasil tes psikologi calon pemain.

Tabel 3.24 Struktur Tabel hasil tes psikologi

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_tes_psiko	varchar	8	Not Null
nilai	varchar	3	Not Null
Id_profile	varchar	8	Not Null
Id_pemain	varchar	8	Not Null

b. Tabel hasil tes teknik dan fisik

Primary Key : Id_tes_teknik,id_pemain,id_profile

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel Divisi digunakan untuk menyimpan data-data hasil tes teknik dan fisik calon pemain.

Tabel 3.25 Struktur Tabel hasil tes teknik dan fisik

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_tes_teknik	varchar	8	Not Null
nilai	varchar	3	Not Null
Id_profile	varchar	8	Not Null
Id_pemain	varchar	8	Not Null

c. Tabel Posisi

Primary Key : id_posisi

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel Posisi digunakan untuk menyimpan data-data posisi dalam formasi tim

Tabel 3.26 Struktur Tabel Posisi

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_posisi	Char	8	
nama_posisi	varchar	20	Not Null

d. Tabel Profil_Posisi

Primary Key :

Foreign Key : - id_posisi (Posisi.id_posisi)
- id_profil (Profile.id_profil)

Fungsi : Tabel Profil_Posisi digunakan untuk menyimpan data-data nilai dari suatu posisi (profile posisi) sesuai dengan standard kebijakan klub.

Tabel 3.27 Struktur Tabel Profil Posisi

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_posisi	varchar	5	
Nilai	integer	8	
id_profil	varchar	3	

e. Tabel Calon_Pemain

Primary Key : id_pemain

Foreign Key : id_posisi (Posisi.id_posisi)

Fungsi : Tabel Calon_Pemain digunakan untuk menyimpan data-data calon pemain.

Tabel 3.28 Struktur Tabel Calon_Pemain

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_pemain	char	8	
nama	varchar	15	
Alamat	varchar	20	
kota	varchar	10	
tanggal_lahir	datetime		
telepon	varchar	11	
agama	varchar	8	
lulus_ssb	varchar	20	Akademi sepak bola
Posisi ideal	varchar	20	

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
foto	image		
Nama agent	char	8	
Telepon Agent	varchar	15	

f. Tabel Profile

Primary Key : id_profil

Foreign Key :

Fungsi : Tabel Profile digunakan untuk menyimpan data-data profile.

Tabel 3.29 Struktur Tabel Profile

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_profil	Char	5	
nama_profil	Varchar	20	

g. Tabel Faktor penilaian

Primary Key :

Foreign Key : - id_posisi (Posisi.id_posisi)
- id_profil (Profile.id_profil)

Fungsi : Tabel Faktor digunakan untuk menyimpan data-data faktor penilaian.

Tabel 3.30 Struktur Tabel Faktor Penilaian

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_posisi	Char	8	
id_profil	Char	5	
Type	Char	20	CF, SF

h. Tabel Profil_Hasil_Bobot

Primary Key : -

Foreign Key : - id_posisi (Posisi.id_posisi)
 - id_pemain (Calon_Pemain.id_pemain)
 - id_profil (Profile.id_profil)

Fungsi : Tabel Profil_Hasil_Bobot digunakan untuk menyimpan data-data hasil dari pembobotan nilai *gap*.

Tabel 3.31 Struktur Tabel Profil_Hasil_Bobot

Field	Tiype	Ukuran	Keterangan
id_posisi	char	8	
id_pemain	char	8	
id_profil	char	5	
nilai_gap	float	2	
nilai_bobot	float	2	Nilai hasil pembobotan

i. Tabel Profil_Hasil_Matching

Primary Key : -

Foreign Key : - id_posisi (Posisi.id_posisi)
 - id_pemain (Calon_Pemain.id_pemain)

Fungsi : Tabel Profil_Hasil_Matching digunakan untuk menyimpan data-data hasil dari perhitungan proses profile matching.

Tabel 3.32 Struktur Tabel Profil_Hasil_Matching

Field	Type	Ukuran	Keterangan
id_posisi	char	10	
id_pemain	char	10	

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
core1	float	6	Nilai core factor T
seco1	float	6	Nilai secondary factor T
core2	float	6	Nilai core factor F
seco2	float	6	Nilai secondary factor F
core3	float	6	Nilai core factor Mk
seco3	float	6	Nilai secondary factor Mk
NT	float	6	Nilai Total T
NF	float	6	Nilai Total F
NMK	float	6	Nilai Total MK

j. Tabel Ranking

Primary Key : -

Foreign Key : - id_posisi (Posisi.id_posisi)

- id_pemain (Calon_Pemain.id_pemain)

Fungsi : Tabel Ranking digunakan untuk menyimpan data-data ranking kandidat.

Tabel 3.33 Struktur Tabel Ranking

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_posisi	Char	8	
id_pemain	Char	8	
score	Float	6	Nilai Akhir
tanggal	datetime		Tanggal Perankingan

k. Tabel Seleksi

Primary Key : -

Foreign Key : - id_posisi (Posisi.id_posisi)

- id_pemain (Calon_Pemain.id_pemain)

Fungsi : Tabel Seleksi digunakan untuk menyimpan periode serta

tanggal awal dan akhir dari periode tersebut.

Tabel 3.34 Struktur Tabel Seleksi

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_posisi	char	8	
id_pemain	char	8	
Periode	number	2	
Tanggal_awal	Date		
Tanggal_akhir	Date		

1. Tabel Login

Primary Key : - username

- password

Fungsi : Tabel Login digunakan untuk menyimpan data user dan passwordnya.

Tabel 3.35 Struktur Tabel Login

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
username	varchar	50	
password	varchar	50	

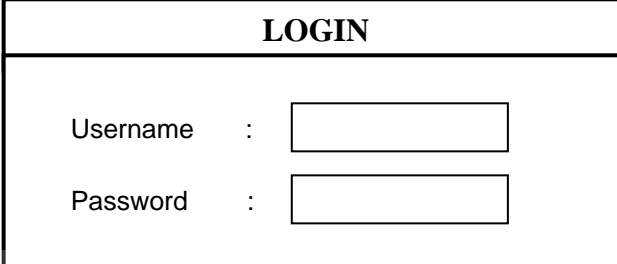
3.5 Desain Input dan Output

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan beberapa form yang digunakan sebagai sarana untuk melakukan proses yang dibutuhkan.

3.5.1 Desain Form Login

Form Login tampil pertama kali pada saat aplikasi dijalankan. Tampilan desain Form Login dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Dalam form login terdapat dua teks box untuk *username* dan *password*. Setelah user memasukkan username dan password yang benar, user tinggal menekan tombol enter. Apabila username dan password yang dimasukkan cocok dengan yang terdapat di dalam tabel login, maka proses akan masuk ke dalam form utama.

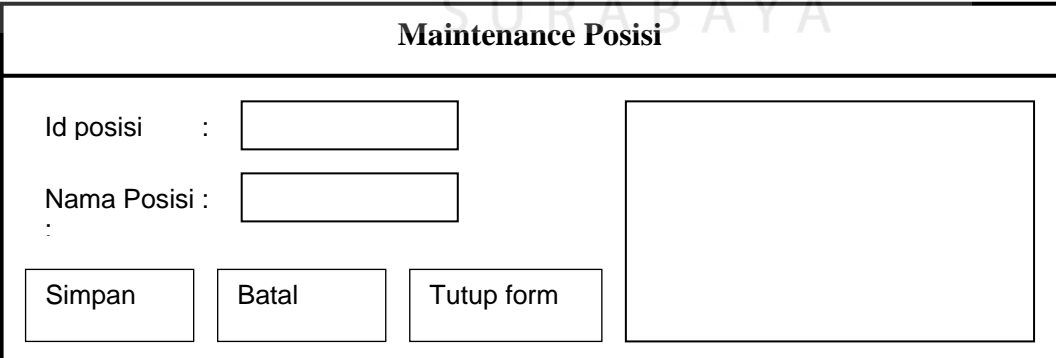


LOGIN	
Username :	<input type="text"/>
Password :	<input type="text"/>

Gambar 3.12 Desain Form Login

3.5.2 Desain Form Maintenance Posisi

Form Maintenance Posisi digunakan untuk melakukan proses maintenance data posisi. Pada form ini terdapat dua teks box untuk menampung data Id posisi dan nama posisi tersebut dan satu data list posisi untuk menampung data posisi yang ada dalam database. Pada form ini juga terdapat tiga tombol, yaitu:



Maintenance Posisi	
Id posisi :	<input type="text"/>
Nama Posisi :	<input type="text"/>
:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>
<input type="button" value="Tutup form"/>	<input type="text"/>

Gambar 3.13 Desain Form Maintenance Posisi

1. Simpan

Tombol ini berfungsi untuk melakukan penyimpanan ke dalam *database*.

2. Batal

Tombol ini berfungsi untuk membatalkan semua proses dan membersihkan semua teks box.

3. Tutup

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari form.

3.5.3 Desain Form Maintenance Calon Pemain

Form Maintenance Calon Pemain digunakan untuk melakukan proses maintenance data calon pemain. Pada form ini terdapat sebelas teks box dan sebuah Date Time Picker untuk menampung data yang terdapat pada tabel Calon_Pemain ataupun data yang akan disimpan pada tabel Calon_Pemain. Pada form ini terdapat lima tombol proses, yaitu:

The image shows a web form titled "Maintenance Calon Pemain". The form contains the following fields and controls:

- Id pemain :**
- Nama pemain :**
- Alamat :**
- Kota :**
- Tanggal lahir :**
- Telepon :**
- Agama :**
- Asal ssb :**
- Posisi ideal :**
- Foto :** A large empty rectangular box for uploading a photo.
- Buttons:** "Simpan", "Batal", and "Tutup form" are located at the bottom of the form.

Gambar 3.14 Desain Form Maintenance Calon Pemain

1. Save

Tombol ini berfungsi untuk melakukan penyimpanan ke dalam tabel Calon_Pemain.

2. Edit

Tombol ini berfungsi untuk melakukan penyimpanan ke dalam tabel Calon_Pemain setelah sebelumnya dilakukan perubahan terhadap data tersebut.

3. Cancel

Tombol ini berfungsi untuk membatalkan semua proses dan membersihkan semua teks box.

4. Delete

Tombol ini berfungsi untuk menghapus data di dalam *database*.

5. Exit

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari form.

3.5.4 Desain Form Maintenance Profile

Maintenance Posisi	
Id profile :	<input type="text"/>
Nama Profile :	<input type="text"/>
Jenis Tes :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>
<input type="button" value="Tutup form"/>	

Gambar 3.15 Desain Form Maintenance Profile

Form Maintenance Profile digunakan untuk melakukan proses maintenance data profile. Pada form ini terdapat dua teks box dan sebuah combo

box yang menampung data yang terdapat pada tabel Profile. Pada form ini juga terdapat tiga tombol, yaitu:

1. Simpan

Tombol ini berfungsi untuk melakukan penyimpanan ke dalam *database*.

2. Batal

Tombol ini berfungsi untuk membatalkan semua proses dan membersihkan semua teks box.

3. Tutup

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari form.

3.5.5 Desain Form Maintenance Profile Posisi

Form Maintenance Profile Posisi digunakan untuk melakukan proses maintenance data profile posisi. Pada form ini terdapat teks box id posisi dan nama posisi yang akan dinilai oleh bagian personalia, kemudian pada form ini terdapat juga teks id profile, nama profile dan nilai, dimana teks tersebut berfungsi sebagai inputan untuk proses profile matching. Tombol Simpan pada form ini berfungsi untuk menginputkan data profile posisi ke dalam listView sekaligus disimpan ke database.

1. Simpan

Tombol ini berfungsi untuk melakukan penyimpanan ke dalam *database*.

2. Batal

Tombol ini berfungsi untuk membatalkan semua proses dan membersihkan semua teks box.

3. Tutup

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari form.

Maintenance Profile Posisi	
Id Posisi : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nama Posisi : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Id profile : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nama Profile : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nilai Tes : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Id profile : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nama Profile : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nilai Tes : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Id profile : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nama Profile : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
Nilai Tes : <input style="width: 100%;" type="text"/>	
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Tutup form"/>	

Gambar 3.16 Desain Form Maintenance Profil Posisi

3.5.6 Desain Form Maintenance Hasil Tes Psikologi

Form Maintenance Hasil Tes Psikologi digunakan untuk melakukan proses maintenance data profile pemain berdasarkan kriteria mental kerja. Pada form ini terdapat teks box id posisi dan nama posisi yang akan dinilai oleh bagian personalia, kemudian pada form ini terdapat juga teks id profile, nama profile dan nilai, dimana teks tersebut berfungsi sebagai inputan untuk proses profile matching. Tombol Simpan pada form ini berfungsi untuk menginputkan data profile posisi ke dalam listView sekaligus disimpan ke database.

Maintenance Hasil Tes Psikologi	
Id Posisi : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nama Posisi : <input style="width: 100%;" type="text"/> : <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Id profile : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nama Profile : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nilai Tes : <input style="width: 100%;" type="text"/> </div>	<div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> Simpan Batal Tutup form </div>	

Gambar 3.17 Desain Form Maintenance Hasil Tes Psikologi

3.5.7 Desain Form Maintenance Hasil Tes Teknik Dan Fisik

Maintenance Hasil Tes Teknik Dan Fisik	
Id Posisi : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nama Posisi : <input style="width: 100%;" type="text"/> : <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Id profile : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nama Profile : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nilai Tes : <input style="width: 100%;" type="text"/> </div>	<div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Id profile : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nama Profile : <input style="width: 100%;" type="text"/> Nilai Tes : <input style="width: 100%;" type="text"/> </div>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> Simpan Batal Tutup form </div>	

Gambar 3.18 Desain Form Maintenance Tes Teknik Dan Fisik

Form Maintenance Hasil Tes Teknik Dan Fisik digunakan untuk melakukan proses maintenance data profile pemain berdasarkan kriteria Teknikal dan Fisik. Pada form ini terdapat teks box id posisi dan nama posisi yang akan dinilai oleh bagian personalia, kemudian pada form ini terdapat juga teks id profile, nama profile dan nilai, dimana teks tersebut berfungsi sebagai inputan untuk proses profile matching. Tombol Simpan pada form ini berfungsi untuk menginputkan data profile posisi ke dalam listView sekaligus disimpan ke database.

3.5.8 Desain Output

Desain Output adalah bagian dari perencanaan laporan-laporan yang akan dibangun untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini. Berikut adalah desain dari laporan-laporan tersebut:

A. Desain Laporan Calon Pemain Mengikuti Seleksi

laporan calon pemain mengikuti seleksi persebaya surabaya

id pemain	nama	alamat	kota	tgl lahir	no. telp	asal ssb	posisi
00001	juan pablo rojas	ngagel jaya selatan 2	surabaya	31/08/82	5555555	IM	striker
00002	battang ba issom	ngagel jaya selatan 3	surabaya	31/08/83	5555555	IM	striker
00003	uston nawawi	ngagel jaya selatan 4	surabaya	31/08/82	5555555	IM	winger
00003	eki baadillah	ngagel jaya selatan 5	surabaya	31/08/84	5555555	IM	kipper
00004	bejo sugiantoro	ngagel jaya selatan 6	surabaya	31/08/80	5555555	IM	back
00005	reinald pieterz	ngagel jaya selatan 7	surabaya	31/08/81	5555555	IM	striker

Gambar 3.19 Desain Laporan Calon Pemain Mengikuti Seleksi

B. Desain Laporan Hasil Tes Psikologi

laporan hasil tes psikologi berdasarkan calon pemain persebaya surabaya

nama pemain	kestabilan	Energi psikis	ketelitian	Kehati-	dst
juan pablo rojas		5 4	3		5 4
battang ba issom		3 3	2		4 5
reinald pieterz		2 3	4		5 3

Gambar 3.20 Desain Laporan Hasil Tes Psikologi

C. Desain Laporan Hasil Tes Teknik Dan Fisik

laporan hasil tes teknik & fisik berdasarkan calon pemain persebaya surabaya

nama pemain	passing	dribbling	tackle	marking	dst
juan pablo rojas		5 4	3		5 4
battang ba issom		3 3	2		4 5
reinald pieterz		2 3	4		5 3

Gambar 3.21 Desain Laporan Hasil Tes Teknik Dan Fisik

D. Desain Laporan Ranking Kandidat

laporan rangking pemain seleksi persebaya surabaya

Rangking	Id pemain	nama pemain	nama posisi	score
1	00001	juan pablo rojas	Striker	4.25
2	00002	battang ba issom	Striker	4.22
3	00005	reinald pieterz	Striker	4.17

Gambar 3.22 Desain Laporan Ranking Kandidat

E. Desain Laporan Detil Ranking Kandidat

laporan detil rangking pemain seleksi persebaya surabaya

Rangking	Id pemain	nama pemain	Posisi	Teknikal	fisik	mental kerja	score
1	00001	juan pablo rojas	Striker	5.33	4.52	3.9	4.25
2	00002	battang ba issom	Striker	5.21	4.31	3.78	4.22
3	00005	reinald pieterz	Striker	5.1	4.25	3.56	4.17

Gambar 3.23 Desain Laporan Detil Ranking Kandidat

