

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Instalasi Program

Sebelum mengimplementasikan dan menjalankan aplikasi ini terlebih dahulu komponen-komponen utama komputer yang mendukung setiap proses harus sudah terpasang.

4.1.1 Perangkat Keras

Perangkat lunak yang digunakan harus memenuhi persyaratan minimum sebagai berikut:

- a. CPU Pentium II 333 Mhz atau lebih.
- b. Memori minimal 128 MB.
- c. Harddisk minimal 10 GB.
- d. Monitor VGA/SVGA dengan resolusi 1024 x 768.
- e. CD ROM, keyboard, mouse, dan printer.

4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi minimal Windows 98 / Windows Xp.
- b. Power Designer 6.0.
- c. Microsoft Visual Basic 6.0.
- d. Microsoft SQL Server 2000.
- e. Microsoft Visio 2002.
- f. Seagate Crystal Report 8.5.

4.2 Implementasi Sistem

Setelah semua komponen komputer yang mendukung aplikasi ini terpasang, proses selanjutnya adalah implementasi sistem. Dalam implementasinya, didapatkan sistem flow, data flow diagram serta diagram relasi antar entity (ERD) yang sesuai dengan sistem pendukung keputusan ini.

Berikut ini adalah implementasi program yang telah dibuat:

4.2.1 Form Login

Form ini akan muncul pada saat aplikasi pertama kali dijalankan. Form ini berfungsi agar user dapat masuk dan dapat mengakses program aplikasi ini.



Gambar 4.1 Form Login

4.2.2 Form Utama

Setelah login sukses, maka pertama kali yang muncul pada layar adalah Form Utama.



Gambar 4.2 Form Menu Utama

Adapun menu-menu yang ada pada Form Utama adalah sebagai berikut:

- A. Menu File berfungsi untuk mengakses menu form login, menu Log Out dan menu Exit.
- B. Menu Maintenance, berfungsi untuk mengakses form Setting Profile, Data Pemain, Data Posisi, Input Hasil Tes Teknik Dan Fisik, Input Hasil Tes Psikologi dan Profil Posisi.
- C. Menu Proses Seleksi, berfungsi untuk mengakses form proses yang terdiri dari form Pemetaan Gap, Pembobotan, Pengelompokan Factor dan Perhitungan Factor, Perhitungan Nilai Total dan Perhitungan Ranking.
- D. Menu Laporan, berfungsi untuk mengakses form Laporan.
- E. Menu Bantuan, berfungsi untuk mengakses form Bantuan.

4.2.3 Form Profile

Form Profile digunakan untuk menunjukkan profile-profile yang digunakan dalam proses profile matching. Proses yang ada di form ini adalah menginputkan data baru serta menghapus dan mengedit data yang telah ada.

Id Profil	Nama Profile	Aspek
<input checked="" type="checkbox"/> Pas	Passing	Teknikal
<input checked="" type="checkbox"/> Dri	Dribble	Teknikal
<input type="checkbox"/> Tac	Tackle	Teknikal
<input type="checkbox"/> Mar	Marking	Teknikal
<input type="checkbox"/> Fir	First Touch	Teknikal
<input type="checkbox"/> Fin	Finishing	Teknikal
<input type="checkbox"/> Set	Set Piece	Teknikal
<input type="checkbox"/> Pen	Penalty	Teknikal
<input type="checkbox"/> Pos	Positioning	Teknikal
<input type="checkbox"/> Han	Handling	Teknikal

Gambar 4.3 Form Maintenance Profile

4.2.4 Form Maintenance Posisi

Form Maintenance Posisi digunakan untuk melakukan proses maintenance data Posisi pemain sepak bola. Proses yang ada di form ini adalah menginputkan data baru serta menghapus dan mengedit data yang telah ada.

MAINTENANCE POSISI

ID POSISI

NAMA POSISI

Id Posisi	Nama Posisi
<input type="checkbox"/> GK	Goalkeeper
<input type="checkbox"/> CB	Center Back
<input type="checkbox"/> RB	Right Back
<input type="checkbox"/> LB	Left Back
<input type="checkbox"/> WBL	Wing Back Left
<input type="checkbox"/> WBR	Wing Back Right
<input type="checkbox"/> DM	Defensive Midfielder
<input type="checkbox"/> AMR	Attacking Midfielder Right
<input type="checkbox"/> AML	Attacking Midfielder Left
<input type="checkbox"/> AMC	Attacking Midfielder Center
<input type="checkbox"/> ST	Striker

Simpan Batal Hapus Tutup Form

Gambar 4.4 Form Maintenance Posisi

4.2.5 Form Maintenance Calon Pemain

Form Maintenance Calon Pemain digunakan untuk melakukan proses maintenance data calon pemain yang akan diseleksi.

4.2.6 Form Maintenance Profile Posisi

Form Profile Posisi berfungsi sebagai isian penilaian tiap posisi.

4.2.7 Form Maintenance Hasil Tes Teknik Dan Fisik

Form Maintenance Hasil Tes Teknik Dan Fisik berfungsi sebagai isian profile tiap-tiap calon pemain berdasarkan aspek teknikal dan fisik.

4.2.8 Form Maintenance Hasil Tes Psikologi

Form Maintenance Hasil Tes Psikologi berfungsi sebagai isian profile tiap-tiap calon pemain berdasarkan aspek mental kerja.

:: Maintenance Calon Pemain ::

MAINTENANCE CALON PEMAIN

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:

ALAMAT PEMAIN:

KOTA:

TANGGAL LAHIR:

NO. TELPON:

AGAMA:

ASAL SSB: TAHUN:

POSISI IDEAL:

FOTO





ID Pemain	Nama	Posisi I...
<input type="checkbox"/>	CP00001 Juan Pablo ...	ST
<input type="checkbox"/>	CP00002 Reinold pietez	ST
<input type="checkbox"/>	CP00003 Anthony ba...	ST
<input type="checkbox"/>	CP00004 Uston Nawawi	ST
<input type="checkbox"/>	CP00005 Lucky Wahyu	AMC
<input type="checkbox"/>	CP00006 Marwal Iska...	AMC
<input type="checkbox"/>	CP00007 Taufik	AMC
<input type="checkbox"/>	CP00008 Arif Aryanto	AMC
<input type="checkbox"/>	CP00009 Mat Halil	LB
<input type="checkbox"/>	CP00010 Aulia Tri Har...	LB

NAMA:

NO. TELP:

CONTACT AGEN




Gambar 4.5 Form Calon Pemain

:: Maintenance Profil Posisi ::

MAINTENANCE PROFIL POSISI

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:



TES TEKNIKAL

ID PROFILE:

NAMA PROFILE:

NILAI TEST: [NILAI DIANTARA 1 - 6]

TES FISIK

ID PROFILE:

NAMA PROFILE:

NILAI TEST: [NILAI DIANTARA 1 - 6]

TES PSIKOLOGI

ID PROFILE:

NAMA PROFILE:

NILAI TEST: [NILAI DIANTARA 1 - 6]

Posisi	Kestabi...	Passing	Dribble	Tackle	Marking	First To...	Finishing	Set Piece	Penalty	Positio...	Handlin
Center...	4	5	3	5	5	3	1	2	3	4	1
Goalk...	5	4	1	3	1	1	1	1	1	4	5
Left B...	6	5	5	4	4	4	4	4	4	5	1
Striker	5	3	3	2	4	6	6	4	4	2	1

Gambar 4.6 Form Maintenance Profile Posisi

:: Maintenance Hasil Tes Teknik & Fisik ::


ID TEST: TF00001

ID PEMAIN: CP00001

NAMA PEMAIN: Juan Pablo Rojas

MAINTENANCE

HASIL TES TEKNIK DAN FISIK



TES TEKNIKAL

ID PROFILE: Hea

NAMA PROFILE: Heading

NILAI TEST: 4 [NILAI DIANTARA 1 - 6]

TES FISIK

ID PROFILE: Sta

NAMA PROFILE: Stamina

NILAI TEST: 5 [NILAI DIANTARA 1 - 6]

KET NILAI

6	Excelent
5	Bagus Sekali
4	Bagus
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali

Id Tes	Nama Pemain	Passing	Dribble	Tackle	Marking	First Touch	Finishing	Set Pie
TF00001	Juan Pablo ...	5	5	3	1	4	6	4
TF00002	Reinold piete...	6	4	2	6	6	4	2
TF00003	Anthony ba...	3	4	6	2	2	2	1
TF00004	Uston Nawawi	3	3	3	3	3	3	3
TF00005	Lucky Wahyu	4	4	3	2	4	4	5

Gambar 4.7 Form Maintenance Hasil Tes Teknik Dan Fisik

:: Maintenance Hasil tes Psikologi ::


ID TEST: PS00001

ID PEMAIN: CP00001

NAMA PEMAIN: Juan Pablo Rojas

MAINTENANCE

HASIL TES PSIKOLOGI



TES PSIKOLOGI


ID PROFILE: Stb

NAMA PROFILE: Kestabilan

NILAI TEST: 6 [NILAI DIANTARA 1 - 6]

KET NILAI

6	Excelent
5	Bagus Sekali
4	Bagus
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali



Id Tes	Nama Pemain	Kestabi...	Energi ...	Keteliti...	Kehati ...	Pengen...	Konsen...	Antisipasi	Kebera...	Kerja T...
PS00001	Juan Pablo ...	6	3	6	3	5	3	3	4	5
PS00002	Reinold piete...	2	6	6	2	3	3	4	5	5
PS00003	Anthony ba...	1	2	3	4	5	6	4	3	4
PS00004	Uston Nawawi	3	3	5	5	3	4	4	4	4
PS00005	Lucky Wahyu	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Gambar 4.8 Form Maintenance Hasil Tes Psikologi

4.2.9 Form Proses Seleksi

A. Form Pemetaan Gap

Form Pemetaan Gap merupakan proses pengurangan antara nilai posisi dengan nilai calon pemain untuk menghasilkan nilai gap.

Posisi	Nama Pemain	Profile	Nilai Posisi	Nilai Test	Nilai Gap
Striker	Juan Pablo R...	Agility	5	4	1
Striker	Juan Pablo R...	Antisipasi	2	3	-1
Striker	Juan Pablo R...	Keberanian	6	4	2
Striker	Juan Pablo R...	Dribble	3	5	-2
Striker	Juan Pablo R...	Energi Psikis	5	3	2
Striker	Juan Pablo R...	Finishing	6	6	0
Striker	Juan Pablo R...	First Touch	6	4	2
Striker	Juan Pablo R...	Handling	1	1	0
Striker	Juan Pablo R...	Kehati-hatian	2	3	-1
Striker	Juan Pablo R...	Heading	3	4	-1
Striker	Juan Pablo R...	Jumping	4	3	1

Gambar 4.9 Form Pemetaan Gap

B. Form Pembobotan Gap

Form Pembobotan Gap merupakan proses pemberian bobot dari nilai gap yang telah dihasilkan sebelumnya.

C. Form Pengelompokan Faktor

Pada Form Pengelompokan Faktor, tiap-tiap profile yang terdapat pada tabel Setting Profile dibagi menjadi dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu Core Factor dan Secondary Factor

:: PEMBOBOTAN ::

PROSES PROFILE MATCHING

[PENENTUAN BOBOT NILAI GAP]

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:




HASIL PEMBOBOTAN

Posisi	Nama Pemain	Nama Profile	Nilai Gap	Nilai Bobot
Striker	Juan Pablo R...	Agility	1	5,5
Striker	Juan Pablo R...	Antisipasi	-1	5
Striker	Juan Pablo R...	Keberanian	2	4,5
Striker	Juan Pablo R...	Dribble	-2	4
Striker	Juan Pablo R...	Energi Psikis	2	4,5
Striker	Juan Pablo R...	Finishing	0	6
Striker	Juan Pablo R...	First Touch	2	4,5
Striker	Juan Pablo R...	Handling	0	6
Striker	Juan Pablo R...	Kehati - hatian	-1	5
Striker	Juan Pablo R...	Heading	-1	5

Gambar 4.10 Form Pembobotan Gap

D. Form Pengelompokan Faktor

Pada Perhitungan Faktor. Pada tahap ini nilai calon pemain akan dihitung berdasarkan faktor yang telah dilakukan sebelumnya.

E. Form Nilai Total

Pada form ini dilakukan proses perhitungan nilai total yang didapat dari hasil perhitungan core factor dan secondary factor.

F. Form Ranking

Form ini merupakan proses akhir dari proses profile matching. Pada proses ini akan dihitung nilai akhir dari tiap-tiap calon pemain dan akan diurutkan berdasarkan nilai yang tertinggi sehingga didapat ranking calon pemain.

:: PENGELOMPOKAN CORE DAN SECONDARY FACTOR ::

PROSES PROFILE MATCHING

[PENGELOMPOKAN CORE FACTOR DAN SECONDARY FACTOR]


ID POSISI:


NAMA POSISI:

ID PROFILE:

NAMA PROFILE:

FAKTOR:





DATA PENGELOMPOKAN FAKTOR

Nama Posisi	Nama Profile	Faktor
<input type="checkbox"/> Striker	Penalty	SF
<input type="checkbox"/> Striker	Passing	CF
<input type="checkbox"/> Striker	Dribble	CF
<input type="checkbox"/> Striker	Tackle	SF
<input type="checkbox"/> Striker	Marking	SF
<input type="checkbox"/> Striker	First Touch	CF
<input type="checkbox"/> Striker	Finishing	CF
<input type="checkbox"/> Striker	Set Piece	SF
<input type="checkbox"/> Striker	Kestabilan	CF
<input type="checkbox"/> Striker	Decisioning	CF

Gambar 4.11 Form Pengelompokan Faktor

:: PERHITUNGAN FAKTOR ::

PROSES PROFILE MATCHING


[PERHITUNGAN CORE FACTOR DAN SECONDARY FACTOR]

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:



DATA NILAI PEMAIN

Nama Profil	Faktor	Nilai Bobot	Aspek
Speed	CF	4	Fisik
Jumping	SF	5.5	Fisik
Agility	CF	5.5	Fisik
Stamina	CF	4	Fisik
Energi Psikis	CF	4.5	Mental K
Ketelitian dan Tangg...	SF	3	Mental K

HASIL PERHITUNGAN ASPEK TEKNIKAL

ZNC-T :

ZIC-T : = [NCF-T]

ZNS-T : = [NSF-T]

ZIS-T :

HASIL PERHITUNGAN ASPEK FISIK

ZNC-F :

ZIC-F : = [NCF-F]

ZNS-F : = [NSF-F]

ZIS-F :

HASIL PERHITUNGAN ASPEK MENTAL KERJA

ZNC-MK :

ZIC-MK : = [NCF-MK]

ZNS-MK : = [NSF-MK]

ZIS-MK :

RUMUS UMUM

$$NCF = \frac{ZNC}{ZIC} \quad NSF = \frac{ZNS}{ZIS}$$

Gambar 4.12 Form Perhitungan Faktor

:: NILAI TOTAL ::

PROSES PROFILE MATCHING


[PERHITUNGAN NILAI TOTAL]

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:



NILAI TOTAL ASPEK
TEKNIKAL

NCF - F : * 60 %

NSF - F : * 40 %

NF :

NILAI TOTAL ASPEK FISIK

NCF - F : * 60 %

NSF - F : * 40 %

NF :

NILAI TOTAL ASPEK
MENTAL KERJA

NCF - MK : * 60 %

NSF - MK : * 40 %

NMK :

Gambar 4.13 Form Nilai Total

:: PERHITUNGAN RANGKING ::

PROSES PROFILE MATCHING

[PERHITUNGAN RANGKING]

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:



PERHITUNGAN RANGKING

$20\% \times 4.58 + 30\% \times 5.4 + 50\% \times 4.46 = 4.77$

Id Pemain	Nama Pemain	Score	Ranking
CP00002	Reinold pietez	4.91	1
CP00003	Anthony ballah	4.84	2
CP00001	Juan Pablo Rojas	4.77	3
CP00004	Uston Nawawi	4.7	4

Gambar 4.14 Form Ranking

4.2.10 Form Laporan

Form ini berfungsi untuk proses menampilkan laporan. Pada form ini terdapat sebuah combo box yang merupakan jenis laporan yang akan ditampilkan. Pada combo box ini terdapat empat jenis laporan yaitu Calon Karyawan, Jabatan Kosong, Hasil Ranking, dan Detail Ranking. Pada jenis laporan Calon Karyawan, Hasil Ranking dan Detail Ranking akan mengaktifkan combo box "Berdasarkan" yang berisi Periode dan Jabatan, dimana jika user memilih periode, maka pada combo box di bawahnya akan muncul semua periode yang ada pada database, sedangkan jika user memilih jabatan, maka pada combo box di bawahnya akan muncul semua jabatan yang berstatus kosong.



Gambar 4.15 Form Laporan

Berikut ini adalah contoh laporan yang akan dihasilkan:

A. Laporan Calon Pemain Mengikuti Seleksi



Laporan Calon Pemain Mengikuti Seleksi Persebaya Surabaya

Jl. Karanggayam No. 1 Surabaya. Telepon (031)503-2250



19/05/2008

ID Pemain	Nama	Alamat	Tanggal Lahir	No. Telpn	Asal SSB	Posisi
CP00001	Juan Pablo Rojas	ngagel 1	06-June-1979	1234567	Santiago mornin	ST
CP00002	Reinold piete	jolutundo 5	11-March-1974	1222222	Persegres	ST
CP00003	Anthonyballah	sutorejo 3	01-April-1989	88988787	Deltras	ST
CP00004	Uston Nawawi	Gubeng lor 44	06-September-1977	76767767	gfc	ST
CP00005	Lucky Wahyu	Mes Karanggayam 1	01-April-1984	32234654	persebaya	AMC
CP00006	Marwal Iskandar	Ngagel Rejo 3	05-November-1976	123456	Gaspa	AMC
CP00007	Taufik	wonorejo 2	11-March-1974	123456	persebaya	AMC
CP00008	Arif Aryanto	Kenjeran utara 22	11-March-1974	1234567	persebaya	AMC

Gambar 4.16 Contoh Laporan Calon Mengikuti Seleksi

B. Laporan Hasil Tes Psikologi



Laporan Hasil Tes Psikologi Pemain Persebaya Surabaya

Jl. Karanggayam No. 1 Surabaya. Telepon (031)503-2250



19/05/2008

Nama	Profile	Nilai
Juan Pablo Rojas	Antisipasi	3
	Energi Psikis	3
	Keberanian	4
	Kehati - hatian	3
	Kerja Tim	5
	Kestabilan	6
	Ketelitian dan Tanggung Jawab	6
	Konsentrasi	3
	Pengendalian Perasaan	5

Gambar 4.17 Contoh Laporan Hasil Tes Psikologi

C. Laporan Hasil Tes Teknik Dan Fisik



Laporan Hasil Tes Teknik Dan Fisik Pemain Persebaya Surabaya

Jl. Karangayam No. 1 Surabaya. Telepon (031)503-2250



19/05/2008

Nama Pemain	Profile	Nilai	Aspek
Juan Pablo Rojas	Agility	4	FISIK
	Jumping	3	FISIK
	Speed	5	FISIK
	Stamina	5	FISIK
	Dribble	5	TEKNIKAL
	Finishing	6	TEKNIKAL
	First Touch	4	TEKNIKAL
	Handling	1	TEKNIKAL

Gambar 4.18 Contoh Laporan Hasil Tes Teknik Dan Fisik

D. Laporan Ranking Kandidat Pemain Seleksi



Laporan Ranking Pemain Seleksi Persebaya Surabaya

Jl. Karangayam No. 1 Surabaya. Telepon (031)503-2250



19/05/2008

ID Pemain	Nama Pemain	Posisi	Score
CP00002	Reinold piete	Left Back	4.98
CP00002	Reinold piete	Striker	4.91
CP00004	Uston Nawawi	Left Back	4.89
CP00003	Anthonyballah	Striker	4.84
CP00001	Juan Pablo Rojas	Left Back	4.80
CP00001	Juan Pablo Rojas	Striker	4.77

Gambar 4.19 Contoh Laporan Ranking Kandidat Pemain Seleksi

E. Laporan Detil Ranking Kandidat Pemain Seleksi



**Laporan Ranking Pemain Seleksi
Persebaya Surabaya**
JL. Karanggayam No. 1 Surabaya. Telepon (031)503-2250

19/05/2008

Nama Pemain	Posisi	Nilai Teknikal	Nilai Fisik	Nilai Mental Kerja	SCORE
Reinold pietez	Left Back	4.83	5.4	4.73	4.98
Uston Nawawi	Left Back	4.88	4.7	5.18	4.89
Juan Pablo Rojas	Left Back	4.55	5.4	4.53	4.80
Anthony ballah	Left Back	4.07	5.5	4.63	4.61

Gambar 4.20 Contoh Laporan Detil Ranking Kandidat Pemain Seleksi

4.3 Uji Coba dan Evaluasi Sistem

Setelah dilakukan proses implementasi, proses selanjutnya adalah uji coba dan evaluasi sistem dengan tujuan untuk mengetahui bahwa aplikasi yang telah dibuat telah sesuai dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan yang dimulai dari proses pemetaan gap kompetensi, proses pembobotan gap, proses perhitungan core factor dan secondary factor, proses perhitungan nilai total dan proses perhitungan ranking secara manual dengan hasil yang diperoleh dari perhitungan aplikasi ini.

Sebagai contoh, pada kasus di butuhkan pemain untuk menempati satu posisi yaitu posisi Striker yang memiliki profile posisi sebagai berikut:

Nama Profil	Nilai Posisi
Aspek Teknikal	
Passing	3
Dribbling	3
Heading	3

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

Tabel 4.1 Profil Posisi Striker

Untuk calon pemain akan diambil dua calon untuk dijadikan sampel yaitu calon karyawan dengan kode karyawan “0001”, “0002” dan “0003”. Calon pemain tersebut memiliki profile calon pemain sebagai berikut:

Tabel 4.2 Profil Calon pemain Aspek Teknikal

No	ID Pemain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	00001	5	3	5	6	1	3	5	3	6	3	1	1	5	2
2	00002	6	4	1	2	6	6	4	2	3	5	1	2	3	4
3	00003	3	1	2	6	2	2	2	1	3	5	5	5	5	4

Tabel 4.3 Profil Calon Pemain Aspek Fisik

No	ID Pemain	1	2	3	4
1	00001	2	2	3	4
2	00002	5	4	4	3
3	00003	3	3	4	4

Tabel 4.4 Profil Calon Pemain Aspek Mental Kerja

No	ID Pemain	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	00001	6	3	6	3	5	3	3	4	5
2	00002	2	6	6	2	3	3	4	5	5
3	00003	1	2	3	4	5	6	4	3	4

Berdasarkan tabel profile posisi dan profile calon pemain di atas, maka setelah dilakukan proses pemetaan gap kompetensi, akan didapat nilai gap yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Pemetaan Gap Aspek Teknikal

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	00001	5	3	5	6	1	3	5	3	6	3	1	1	5	2
2	00002	6	4	1	2	6	6	4	2	3	5	1	2	3	4
3	00003	3	1	2	6	2	2	2	1	3	5	5	5	5	4
	Profil	3	3	3	2	4	4	6	4	4	2	1	3	3	6
1	00001	2	0	2	4	-3	-1	-1	-1	2	1	0	-2	2	-4
2	00002	3	1	-2	0	2	2	-2	-2	-1	3	0	-1	0	-2
3	00003	0	-2	-1	4	-2	-2	-4	-3	-1	3	4	2	2	-2

Tabel 4.6 Hasil Pemetaan Gap Aspek Fisik

No	ID	1	2	3	4
1	00001	2	2	3	4
2	00002	5	4	4	3
3	00003	3	3	4	4
	Profil	3	4	5	3
1	00001	-1	-2	-2	1
2	00002	2	0	-1	0
3	00003	0	-1	-1	1

Tabel 4.7 Hasil Pemetaan Gap Aspek Mental Kerja

No	ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	00001	6	3	6	3	5	3	3	4	5
2	00002	2	6	6	2	3	3	4	5	5
3	00003	1	2	3	4	5	6	4	3	4
	Profil	5	3	2	3	5	2	3	6	3
1	00001	1	0	4	0	0	1	0	-2	2
2	00002	-3	3	4	-1	-2	1	1	-1	2
3	00003	-4	-1	1	1	0	5	1	-3	1

Hasil aplikasi:

Hasil yang didapat sesuai dengan hasil perhitungan pada calon karyawan dengan kode "00001"

Posisi	Nama Pemain	Profile	Nilai Posisi	Nilai Test	Nilai Gap
Striker	Juan Pablo R...	Agility	5	4	1
Striker	Juan Pablo R...	Antisipasi	2	3	-1
Striker	Juan Pablo R...	Keberanian	6	4	2
Striker	Juan Pablo R...	Dribble	3	5	-2
Striker	Juan Pablo R...	Energi Psikis	5	3	2
Striker	Juan Pablo R...	Finishing	6	6	0
Striker	Juan Pablo R...	First Touch	6	4	2
Striker	Juan Pablo R...	Handling	1	1	0
Striker	Juan Pablo R...	Kehati - hatian	2	3	-1
Striker	Juan Pablo R...	Heading	3	4	-1

Gambar 4.21 Hasil Evaluasi Perhitungan Proses Pemetaan Gap

Setelah mendapat nilai gap, proses selanjutnya adalah melakukan pembobotan berdasarkan nilai gap yang telah didapat dan tabel acuan yang terdapat pada bab II.

Tabel 4.8 Hasil Pembobotan Gap Aspek Teknikal

No	ID Pemain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	00001	4,5	6	4,5	2,5	3	5	5	5	4,5	5,5	6	4	4,5	2
2	00002	3,5	5,5	4	6	4,5	4,5	4	4	5	3,5	6	5	6	4
3	00003	6	4	5	2,5	4	4	2	3	5	3,5	2,5	4,5	4,5	4

Tabel 4.9 Hasil Pembobotan Gap Aspek Fisik

No	ID Pemain	1	2	3	4
1	00001	5	4	4	5,5
2	00002	4,5	6	5	6
3	00003	6	5	5	5,5

Tabel 4.10 Hasil Pembobotan Gap Aspek Mental Kerja

No	ID Pemain	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	00001	5,5	6	2,5	6	6	5,5	6	4	4,5
2	00002	3	3,5	2,5	5	4	5,5	5,5	5	4,5
3	00003	2	5	5,5	5,5	6	1,5	5,5	3	5,5

Hasil aplikasi:

PERSEBAYA

PROSES PROFILE MATCHING

[PENENTUAN BOBOT NILAI GAP]

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:

Hasil yang didapat sesuai dengan hasil pembobotan pada calon karyawan dengan kode

HASIL PEMBOBOTAN

Posisi	Nama Pemain	Nama Profile	Nilai Gap	Nilai Bobot
Striker	Juan Pablo R...	Agility	1	5,5
Striker	Juan Pablo R...	Antisipasi	-1	5
Striker	Juan Pablo R...	Keberanian	2	4,5
Striker	Juan Pablo R...	Dribble	-2	4
Striker	Juan Pablo R...	Energi Psikis	2	4,5
Striker	Juan Pablo R...	Finishing	0	6
Striker	Juan Pablo R...	First Touch	2	4,5
Striker	Juan Pablo R...	Handling	0	6
Striker	Juan Pablo R...	Kehati - hatian	-1	5
Striker	Juan Pablo R...	Heading	-1	5

Gambar 4.22 Hasil Evaluasi Pembobotan Nilai Gap

Setelah mendapat hasil pembobotan masing-masing aspek, maka dilakukan proses perhitungan core factor dan secondary factor, dimana sebelumnya dilakukan proses pengelompokan terlebih dahulu. Pada Calon pemain dengan id pemain "00001" mempunyai hasil perhitungan sebagai berikut:

Jml Nilai Core Factor aspek Teknikal	$\frac{26.5}{6}$	=	4.42
Jml Item Core Factor aspek Teknikal	6		
Jml Nilai Secondary Factor aspek Teknik	$\frac{42.5}{8}$	=	5.31
Jml Item Secondary Factor aspek Teknika	8		
Jml Nilai Core Factor aspek Fisik	$\frac{13.5}{3}$	=	4.5
Jml Item Core Factor aspek Fisik	3		
Jml Nilai Secondary Factor aspek Fisik	$\frac{5.5}{1}$	=	5.5
Jml Item Secondary Factor aspek Fisik	1		
Jml Nilai Core Factor aspek Mental kerja	$\frac{26.5}{6}$	=	4.42
Jml Item Core Factor aspek Mental kerja	6		
Jml Nilai Secondary Factor aspek Mental kerja	$\frac{13}{3}$	=	4.33
Jml Item Secondary Factor aspek Mental kerja	3		

Hasil aplikasi:

:: PERHITUNGAN FAKTOR ::

PROSES PROFILE MATCHING

[PERHITUNGAN CORE FACTOR DAN SECONDARY FACTOR]

Hasil yang didapat sesuai dengan hasil perhitungan di

DATA NILAI PEMAIN

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:

Nama Profil	Faktor	Nilai Bobot	Aspek
Speed	CF	4	Fisik
Jumping	SF	5.5	Fisik
Agility	CF	5.5	Fisik
Stamina	CF	4	Fisik
Energi Psikis	CF	1.5	Mental K
Ketelitian dan Tangg...	SF	3	Mental K

HASIL PERHITUNGAN ASPEK TEKNIKAL

ZNC-T :

ZIC-T : = [NCF-T]

ZNS-T :

ZIS-T : = [NSF-T]

HASIL PERHITUNGAN ASPEK FISIK

ZNC-F :

ZIC-F : = [NCF-F]

ZNS-F :

ZIS-F : = [NSF-F]

HASIL PERHITUNGAN ASPEK MENTAL KERJA

ZNC-MK :

ZIC-MK : = [NCF-MK]

ZNS-MK :

ZIS-MK : = [NSF-MK]

RUMUS UMUM

$$NCF = \frac{ZNC}{ZIC} \quad NSF = \frac{ZNS}{ZIS}$$

Gambar 4.23 Hasil Evaluasi Perhitungan Core dan Secondary Factor

Hasil dari perhitungan core dan secondary factor diatas akan dijadikan inputan untuk proses perhitungan nilai total masing-masing aspek. Pada Calon pemain dengan id pemain "00001" mempunyai hasil perhitungan sebagai berikut:

Aspek Teknikal			
Nilai Core Factor	<input type="text" value="4.42"/>	* 60 %	= <input type="text" value="4.78"/>
Nilai Secondary Factor	<input type="text" value="5.31"/>	* 40 %	
Aspek Fisik			
Nilai Core Factor	<input type="text" value="4.5"/>	* 60 %	= <input type="text" value="4.9"/>
Nilai Secondary Factor	<input type="text" value="5.5"/>	* 40 %	
Aspek Mental kerja			
Nilai Core Factor	<input type="text" value="4.42"/>	* 60 %	= <input type="text" value="4.38"/>
Nilai Secondary Factor	<input type="text" value="4.33"/>	* 40 %	

Hasil aplikasi:

The screenshot displays the 'PROSES PROFILE MATCHING' application interface. At the top, it shows the title 'PROSES PROFILE MATCHING' and the subtitle '[PERHITUNGAN NILAI TOTAL]'. Below this, there are input fields for player information: ID POSISI (ST), NAMA POSISI (Striker), ID PEMAIN (CP00001), and NAMA PEMAIN (Juan Pablo Rojas). A callout box points to the player's profile picture with the text 'Hasil yang didapat sesuai dengan hasil perhitungan di atas'. The main area is divided into three columns representing different aspects of evaluation: 'NILAI TOTAL ASPEK TEKNIKAL', 'NILAI TOTAL ASPEK FISIK', and 'NILAI TOTAL ASPEK MENTAL KERJA'. Each column shows weighted scores for different categories (NCF-F, NSF-F, NCF-MK, NSF-MK) and a final 'NF' or 'NMK' score. A red box highlights the final scores: 4.78 for Teknikal, 4.9 for Fisik, and 4.38 for Mental Kerja. At the bottom right, there are buttons for 'Simpan' and 'Tutup Form'.

Gambar 4.24 Hasil Evaluasi Perhitungan Nilai Total

Setelah didapat nilai total dari masing-masing aspek, maka proses terakhir adalah melakukan perhitungan ranking, dimana dari hasil ini dapat dilihat urutan peringkat dari masing-masing calon pemain. Pada calon pemain dengan id pemain "00001" mempunyai hasil perhitungan sebagai berikut:

Mental kerja	Fisik	Teknikal	Hasil Akhir
20 % * 4.58	+ 30 % * 5.4	+ 50 % * 4.46	= 4.77

Hasil aplikasi:

:: PERHITUNGAN RANGKING ::

PROSES PROFILE MATCHING

[PERHITUNGAN RANGKING]

ID POSISI:

NAMA POSISI:

ID PEMAIN:

NAMA PEMAIN:

Hasil yang didapat sesuai dengan hasil perhitungan di atas

PERHITUNGAN RANGKING

20 % x 4.58 + 30 % x 5.4 + 50 % x 4.46 = 4.77

Id Pemain	Nama Pemain	Score	Ranking
CP00002	Reinold pietez	4.91	1
CP00003	Anthony ballah	4.84	2
CP00001	Juan Pablo Rojas	4.77	3
CP00004	Uston Nawawi	4.7	4

Gambar 4.25 Hasil Evaluasi Perhitungan Ranking Kandidat

Dari hasil perhitungan di atas, calon pemain dengan id "00001" menempati ranking 3 dengan hasil nilai 4.77. Proses perhitungan di atas juga dilakukan untuk tiap calon pemain sehingga tersusun ranking sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Ranking Calon Kandidat

Ranking	Id Pemain	Nama Pemain	Score
1	00002	Reinold pieterz	4.91
2	00003	Anthony ballah	4.84
3	00002	Juan Pablo Rojas	4.77