

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Perancangan Sistem

Pada penelitian ini termasuk penelitian tentang proyek. Pembuatan proyek ini mengacu pada kinerja pelatih pada klub sepak bola dalam menentukan *starting line up* dengan menggunakan metode analisa hirarki proses (AHP).

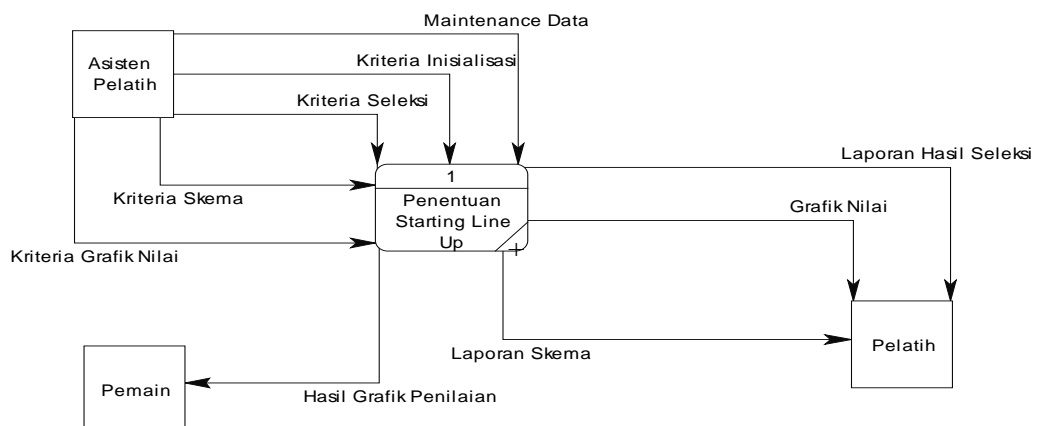
3.2 Analisa, Perancangan dan Implementasi

Pada bagian ini bertujuan untuk mempelajari kebutuhan sistem baik spesifikasi, data input yang diperlukan, alur data sistem agar mendapat sistem yang terstruktur.

3.2.1 Pemodelan sistem

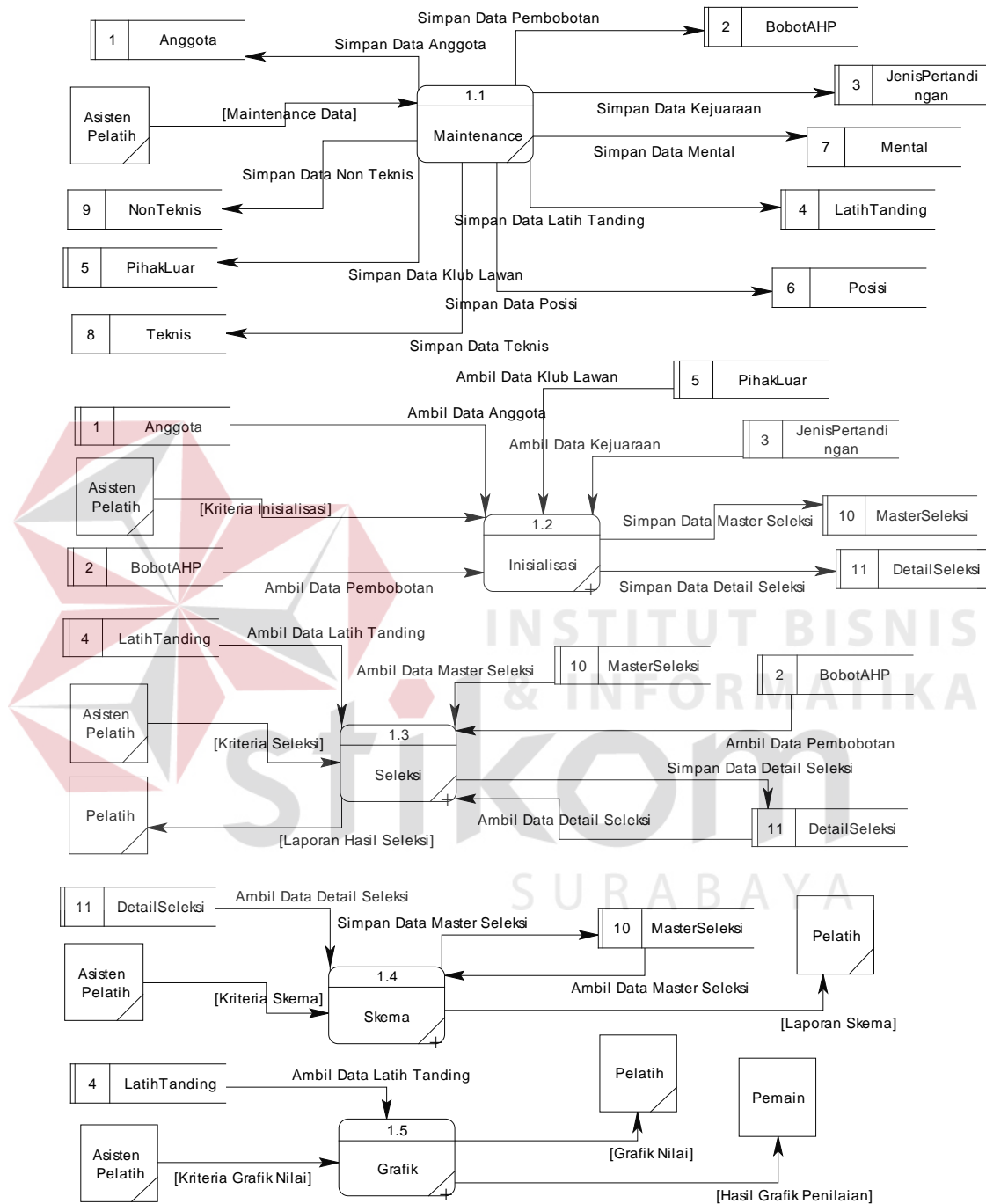
Desain sistem disini menggunakan *procest analyst* dari *power designer 6.0*. Desain sistem digunakan untuk menggambarkan aliran data yang ada antara proses dalam bentuk diagram.

A. Context Diagram

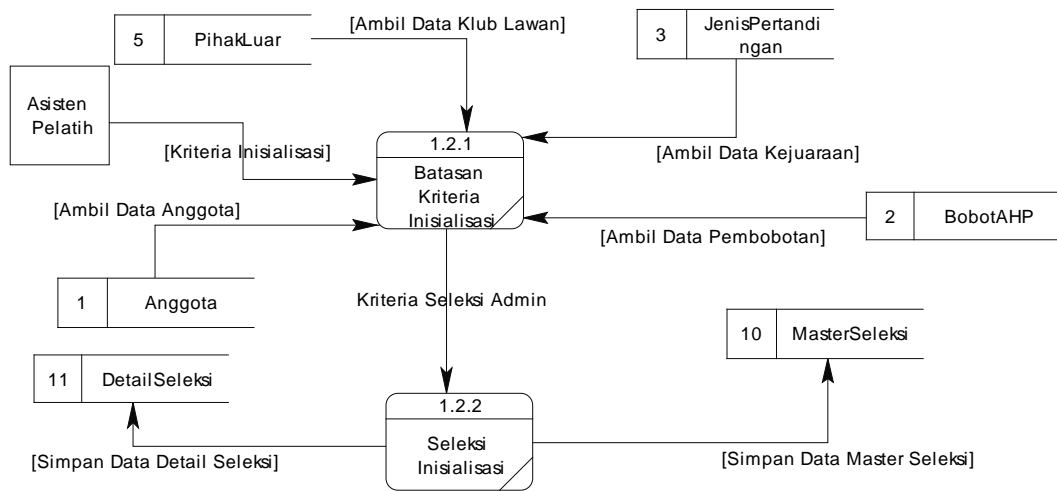


Gambar 3.1 Context Diagram

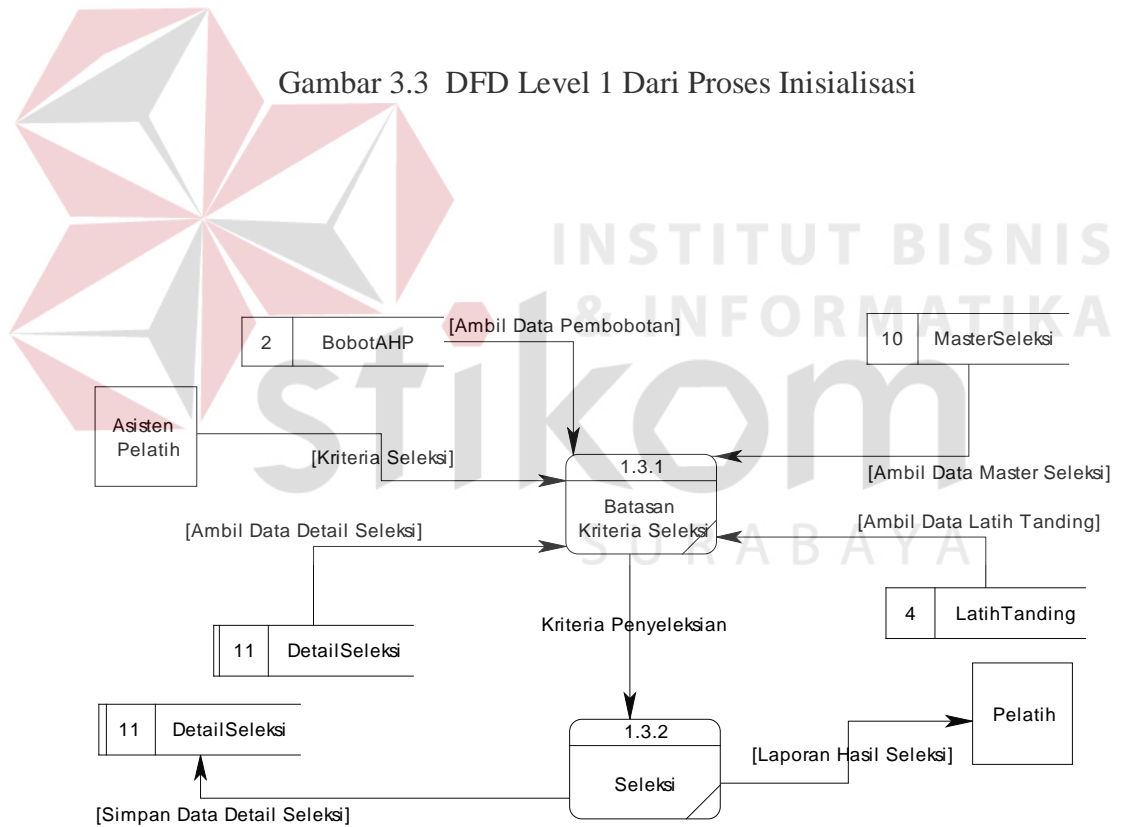
B. Data Flow Diagram (DFD)



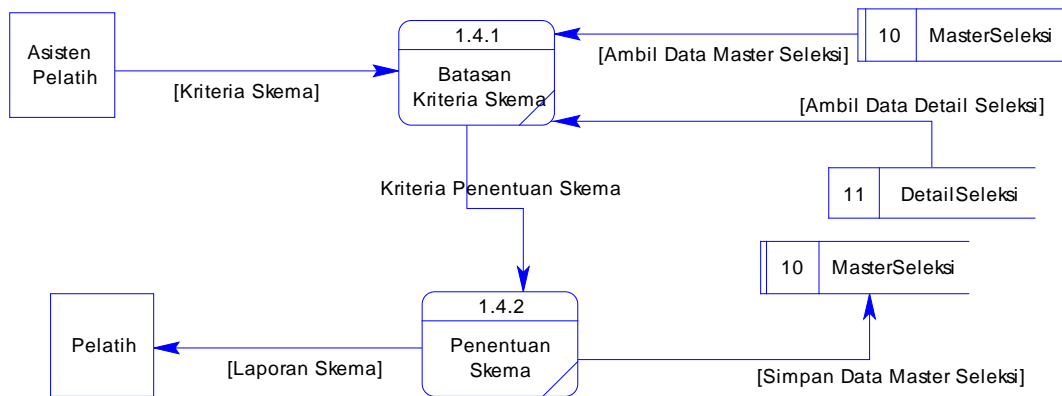
Gambar 3.2 DFD Level 0



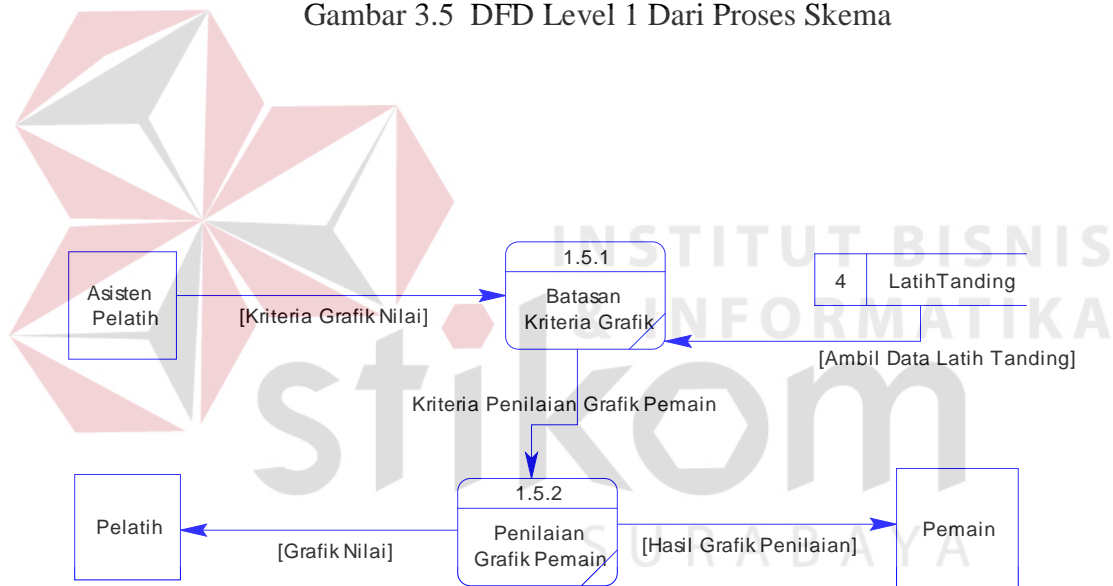
Gambar 3.3 DFD Level 1 Dari Proses Inisialisasi



Gambar 3.4 DFD Level 1 Dari Proses Seleksi

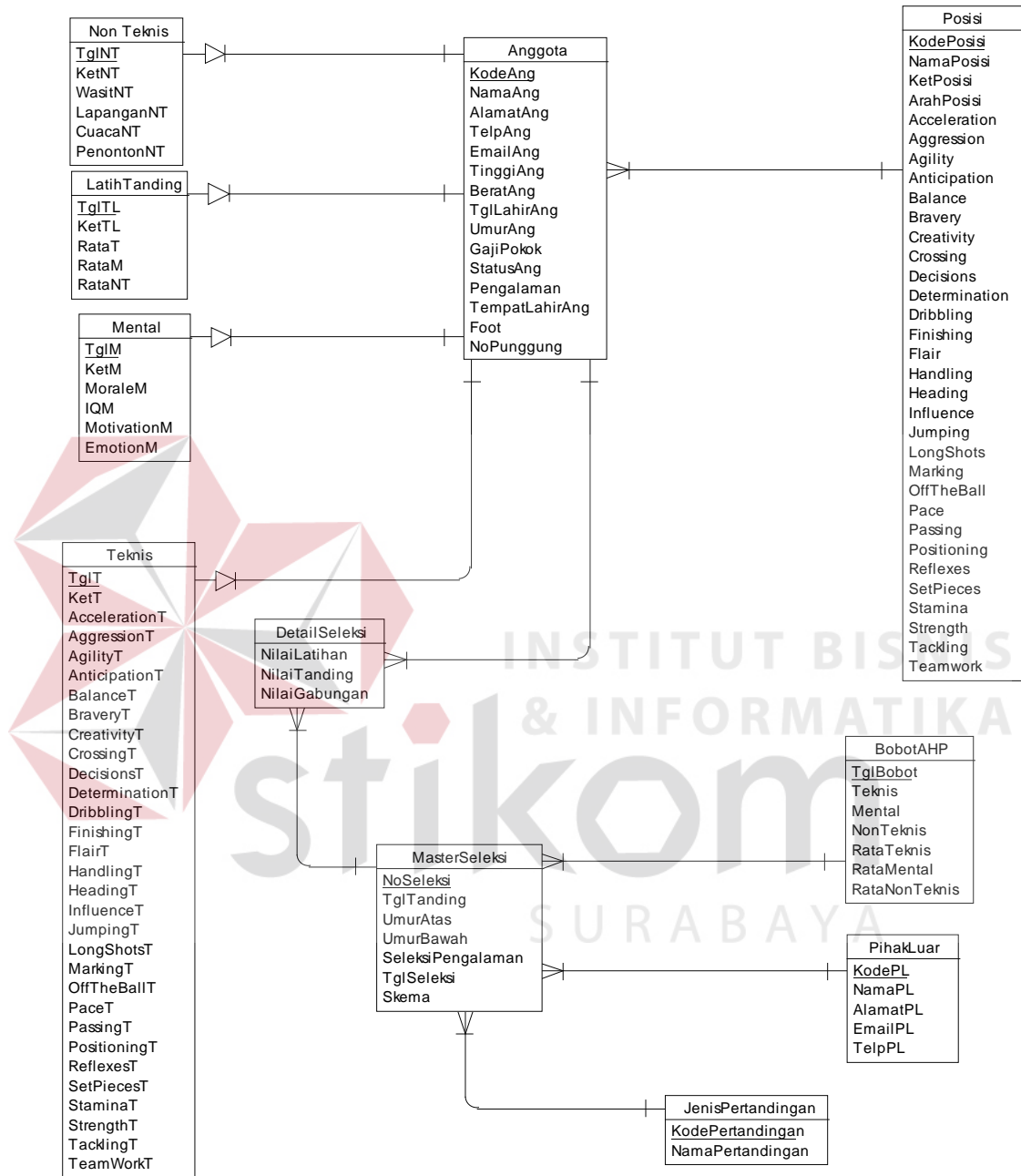


Gambar 3.5 DFD Level 1 Dari Proses Skema

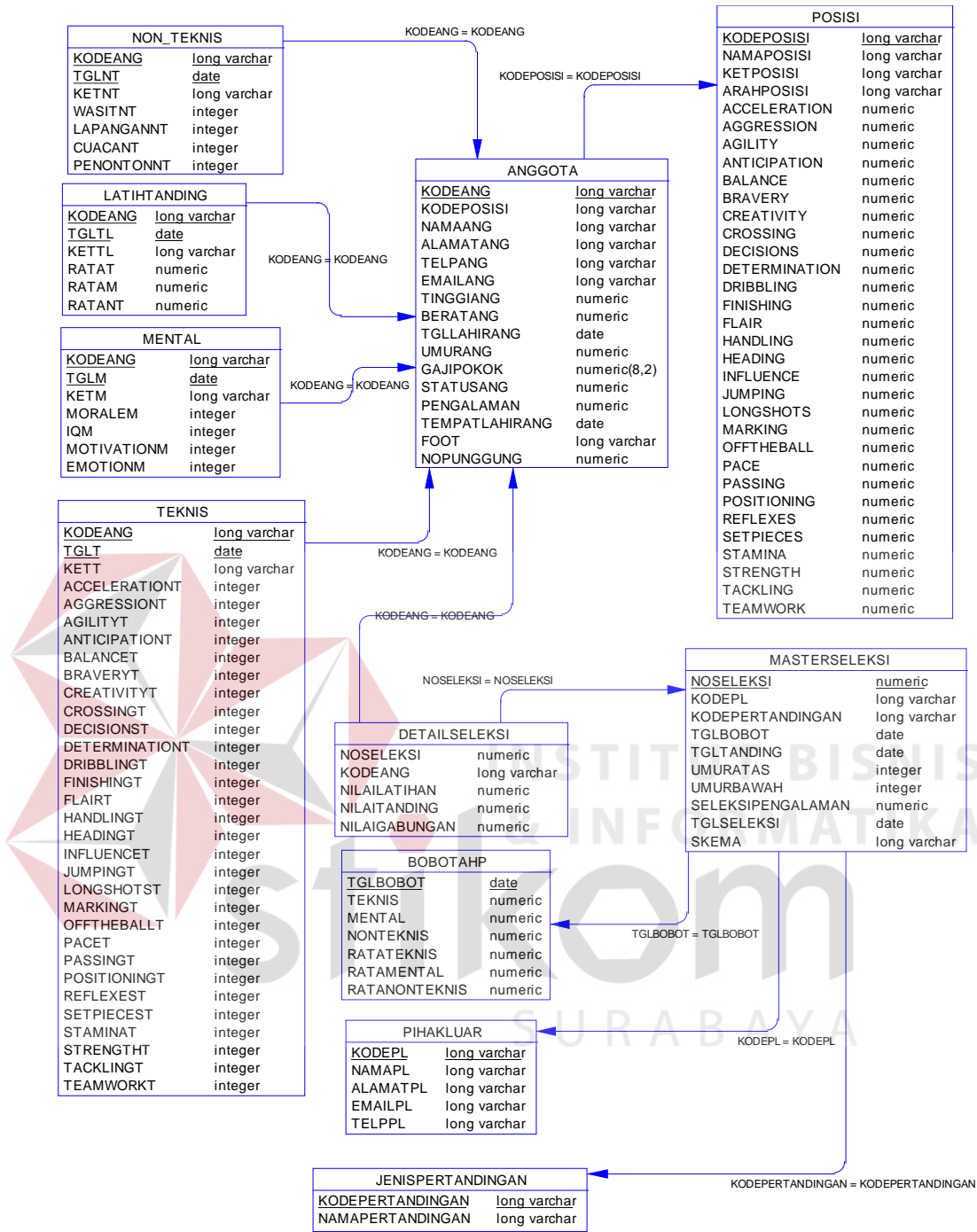


Gambar 3.6 DFD Level 1 Dari Proses Grafik

C. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.7 Conceptual Database Model (CDM)



Gambar 3.8 Physical Database Model (PDM)

3.2.2 Desain AHP

Untuk menerapkan model AHP tersebut di atas, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model ini adalah :

A. Penyusunan Hirarki

A.1 Pengelompokan data

Data yang telah diperoleh dikelompokkan berdasarkan 3 faktor, yaitu faktor teknis, mental, dan non teknis. Kemudian masing-masing bagian dikelompokkan lagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Berikut ditunjukkan pengelompokan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan seorang pemain sepak bola:

1. Faktor Teknis

Acceleration	=	Akselerasi / Percepatan
Aggression	=	Penyerangan / Daya Serang
Agility	=	Ketangkasan / Kegesitan
Anticipation	=	Antisipasi
Balance	=	Keseimbangan/Ketenangan
Bravery	=	Keberanian
Creativity	=	Kreativitas/Daya Cipta
Crossing	=	Umpan Silang
Decisions	=	Ketegasan Dalam Mengambil Keputusan
Determination	=	Kebulatan Tekad/Penentuan
Dribbling	=	Teknik Menggiring Bola
Finishing	=	Penyelesaian Akhir
Flair	=	Pengamatan Yang Tajam/Bakat
Handling	=	Penanganan
Heading	=	Teknik Menyundul Bola
Influence	=	Teknik Mempengaruhi Lawan
Jumping	=	Lompatan
Long Shots	=	Umpan Panjang/Umpan Lambung
Marking	=	Teknik Menempel Ketat Lawan
Off The Ball	=	Tendangan Bola Mati
Pace	=	Melangkah Bolak-Balik / Maju-Mundur
Passing	=	Umpan Pendek
Positioning	=	Penempatan Posisi
Reflexes	=	Gerak Reflek
Set Pieces	=	Kemampuan memecah konsentrasi lawan
Stamina	=	Stamina
Strength	=	Kekuatan

Tackling = Teknik Merebut Bola
 TeamWork = Kerjasama Tim

2. Faktor Mental

Moral
 Emosi
 IQ
 Motivation

3. Faktor Non Teknis

Wasit
 Lapangan
 Penonton
 Cuaca

A.2 Penilaian untuk masing-masing faktor

Istimewa = 6
 Sangat Baik = 5
 Baik = 4
 Cukup = 3
 Buruk = 2
 Sangat Buruk = 1

A.3 Pemberian prosentase teknis untuk masing-masing posisi

Prosentase teknis untuk masing-masing posisi yaitu antara 1 % sampai dengan 99 %, penilaian ini hanya berlaku untuk faktor teknis saja, seperti dribbling, heading, dan lain-lain.

B. Menetapkan Prioritas

B.1 Pembobotan AHP

Pemberian nilai untuk 3 faktor bobot AHP, yaitu teknis, mental, dan non teknis. Daftar nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Penilaian Perbandingan Berpasangan

Nilai	Definisi	Penjelasan
1	Kedua kriteria sama penting	Kedua kriteria penyumbang sama besar pada sifat tersebut
3	Satu kriteria sedikit lebih penting dibanding kriteria yang lain	Pengalaman menyatakan sedikit memihak pada sebuah kriteria
5	Satu kriteria sesungguhnya lebih penting dari kriteria lain	Pengalaman menunjukkan secara kuat memihak pada satu kriteria
7	Satu kriteria jelas lebih penting dari kriteria lainnya	Pengalaman menunjukkan secara kuat disukai dan didominasi kriteria tampak dalam praktek
9	Satu kriteria mutlak lebih penting dari pada kriteria lain	Pengalaman menunjukkan satu kriteria sangat jelas lebih penting
2,4,6,8	Nilai tengah diantara dua penilaian berdampingan	Nilai ini diberikan bila diperlukan kompromi
Kebalikan dari angka tingkat kepentingan diatas		Bila kriteria pertama diberi nilai k terhadap kriteria kedua maka berarti kriteria kedua memiliki nilai 1/k terhadap kriteria pertama

B.2 Melakukan seleksi

Contoh : Memilih seorang striker dari 3 orang alternatif

Tahap 1 : Menentukan Bobot Prioritas

Tabel 3.2 Perbandingan Kepentingan

	TL	ML	NTL	TT	MT	NTT	Bobot Prioritas
TL	1	4	3	1	3	4	0.32
ML	1/4	1	7	3	1/5	1	0.14
NTL	1/3	1/7	1	1/5	1/5	1/6	0.03
TT	1	1/3	5	1	1	1/3	0.13
MT	1/3	5	5	1	1	3	0.24
NTT	1/4	1	6	3	1/3	1	0.14

Keterangan:

- TL : Faktor kemampuan teknis dari hasil latihan
- ML : Faktor pengaruh mental dari hasil latihan
- NTL : Faktor pengaruh non teknis dari hasil latihan
- TT : Faktor kemampuan teknis dari hasil pertandingan
- MT : Faktor pengaruh mental dari hasil pertandingan
- NTT : Faktor pengaruh non teknis dari hasil pertandingan

Tahap2 : Membuat matrik perbandingan antara elemen

Perbandingan Faktor kemampuan teknis dari hasil latihan.

Tabel 3.3 Perbandingan Kepentingan Teknis Latihan

TL	Kurus	Alweni	Carasco
Kurus	1	1/3	1/2
Alweni	3	1	3
Carasco	2	1/3	1

Perbandingan Faktor pengaruh mental dari hasil latihan.

Tabel 3.4 Perbandingan Kepentingan Mental Latihan

ML	Kurus	Alweni	Carasco
Kurus	1	1	1
Alweni	1	1	1
Carasco	1	1	1

Perbandingan Faktor pengaruh non teknis dari hasil latihan.

Tabel 3.5 Perbandingan Kepentingan Non Teknis Latihan

NTL	Kurus	Alweni	Carasco
Kurus	1	5	1
Alweni	1/5	1	1/5
Carasco	2	5	1

Perbandingan Faktor kemampuan teknis dari hasil pertandingan.

Tabel 3.6 Perbandingan Kepentingan Teknis Tanding

TT	Kurus	Alweni	Carasco
Kurus	1	9	7
Alweni	1/9	1	1/5
Carasco	1/7	5	1

Perbandingan Faktor pengaruh mental dari hasil pertandingan.

Tabel 3.7 Perbandingan Kepentingan Mental Tanding

MT	Kurus	Alweni	Carasco
Kurus	1	1/2	1
Alweni	2	1	2
Carasco	1	1/2	1

Perbandingan Faktor pengaruh non teknis dari hasil pertandingan.

Tabel 3.8 Perbandingan Kepentingan Non Teknis Tanding

NTT	Kurus	Alweni	Carasco
Kurus	1	6	4
Alweni	1/6	1	1/3
Carasco	1/4	3	1

Tahap3 : Melakukan operasi perkalian matrik

Setelah semua matrik perbandingan diisi dan diolah maka didapatkan bobot semua prioritas lokal. Langkah berikutnya adalah melakukan operasi perkalian antara matrik yang memuat prioritas lokal tersebut sehingga akhirnya akan menghasilkan prioritas global. Prioritas lokal dan prioritas global dari pemilihan pemain ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 3.9 Prioritas Lokal Dan Global Dari Pemilihan Pemain

Kriteria	TL	ML	NTL	TT	MT	NTT	Prioritas Global
Bobot	0.32	0.14	0.03	0.13	0.24	0.14	
Kurus	0.16	0.33	0.45	0.77	0.25	0.69	0.37
Alweni	0.59	0.33	0.09	0.05	0.50	0.09	0.38
Carasco	0.25	0.33	0.46	0.17	0.25	0.22	0.25

C. Konsistensi Logis

Mengurutkan daftar pemain yang terseleksi mulai dari hasil seleksi yang tertinggi sampai dengan yang terendah. Melihat hasil perhitungan, bahwa Alweni unggul dalam kriteria-kriteria yang dianggap terpenting, yaitu TL dan MT maka Alweni yang dianggap striker terbaik dengan bobot prioritas 0.38. Berikut ini adalah daftar pemain yang terseleksi dari hasil yang tertinggi sampai dengan yang terendah:

Tabel 3.10 Daftar pemain terseleksi

Nama	Nilai
Alweni	0.38
Kurus	0.37
Carasco	0.25

3.2.3 Desain user interface

Desain form teknis digunakan untuk *maintenance* penilaian teknis latihan maupun pertandingan terhadap para pemain.

Tanggal	10 May 2003		
Kode Pemain	<input type="text"/>		
Nama Pemain	<input type="text"/>		
Kode Posisi	<input type="text"/>		
Acceleration	Baik	Jumping	Baik
Aggression	Baik	Long Shots	Baik
Agility	Baik	Marking	Baik
Anticipation	Baik	Off The Ball	Baik
Balance	Baik	Pace	Baik
Bravery	Baik	Passing	Baik
Creativity	Baik	Positioning	Baik
Crossing	Baik	Reflexes	Baik
Decisions	Baik	Set Pieces	Baik
Determination	Baik	Stamina	Baik
Dribbling	Baik	Strength	Baik
Finishing	Baik	Tackling	Baik
Flair	Baik	TeamWork	Baik
Handling	Baik		
Heading	Baik		
Influence	Baik		
Nilai Rata-rata Kemampuan Teknis	<input type="text"/>		
	Save		Close

Gambar 3.9 Form Teknis

Desain form mental digunakan untuk *maintenance* penilaian mental latihan maupun pertandingan terhadap para pemain.

Tanggal	10 May 2003		
Kode Pemain	<input type="text"/>		
Nama Pemain	<input type="text"/>		
Kode Posisi	<input type="text"/>		
Moral	Baik		
Emosi	Baik		
IQ	Baik		
Motivation	Baik		
Nilai Rata-rata Kemampuan Mental	<input type="text"/>		
	Save		Close

Gambar 3.10 Form Mental

Desain form non teknis digunakan untuk *maintenance* penilaian non teknis latihan maupun pertandingan terhadap para pemain.

Gambar 3.11 Form NonTeknis

Desain form Bobot AHP digunakan untuk *maintenance* pembobotan AHP oleh pelatih.

Gambar 3.12 Form Bobot AHP

Desain form seleksi admin digunakan untuk memberikan kriteria seleksi admin.

The form contains the following fields and controls:

- Nomor Seleksi: Text input field.
- Tanggal Seleksi: Date dropdown menu (10 Mey 2003).
- Tanggal Pertandingan: Date dropdown menu (10 Mey 2003).
- Nama Kejuaraan: Text input field.
- Klub Lawan: Text input field.
- Tempat Pertandingan: Radio buttons for Home and Away.
- Umur: Text input field.
- Pengalaman Bertanding: Text input field.
- Kondisi >: Text input field.
- Tanggal Pembobotan: Date dropdown menu (10 Mey 2003).
- Daftar Pemain: A table with columns 'Kode' and 'Nama'.
- Buttons: Process, Save, and Close.

Gambar 3.13 Form Seleksi Admin

Desain form seleksi digunakan untuk memberikan kriteria untuk seleksi latihan maupun seleksi pertandingan.

The form contains the following fields and controls:

- Nomor Seleksi: Text input field.
- Tanggal Pembobotan: Date dropdown menu (10 May 2003).
- Tanggal Awal Seleksi: Date dropdown menu (10 May 2003).
- Tanggal Akhir Seleksi: Date dropdown menu (10 May 2003).
- Nilai Teknis Tanding: Two horizontal progress bars.
- Nilai Mental Tanding: Two horizontal progress bars.
- Nilai Non Teknis Tanding: Two horizontal progress bars.
- Daftar Penilaian Tanding Pemain: A table with columns for player evaluation.
- Buttons: Save and Close.

Gambar 3.14 Form Seleksi

Desain form skema digunakan untuk menentukan skema yang akan dipakai dalam suatu pertandingan.

Nomor Seleksi Skema

Sweeper

Buffon Zambrotta Igor Tudor Pessoto Tachinardi Montero Canoranesi Colite Nared Zalayeta Deaio

Gambar 3.15 Form Skema

Desain form Anggota digunakan untuk *maintenance* data pemain.

Posisi

Kode

Nama

Alamat

Telepon

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Email

Gaji Pokok

Tanggal Masuk

Tanggal Keluar

Usia Tahun

Preferred Foot Kali

Pengalaman Bertanding

Tinggi Cm

Berat Kg

Kondisi

Nomor Punggung

Foto

Gambar 3.16 Form Anggota

Desain form gabungan digunakan untuk menampilkan seleksi gabungan dari seleksi latihan maupun seleksi pertandingan.

Nomor Seleksi **Process**

Daftar Pemain	
Posisi	Nama

Save **Close**

Gambar 3.17 Form Gabungan

Desain form posisi digunakan untuk memberikan prosentase terhadap kemampuan teknis para pemain pada setiap posisi.

Kode Posisi
Nama Posisi

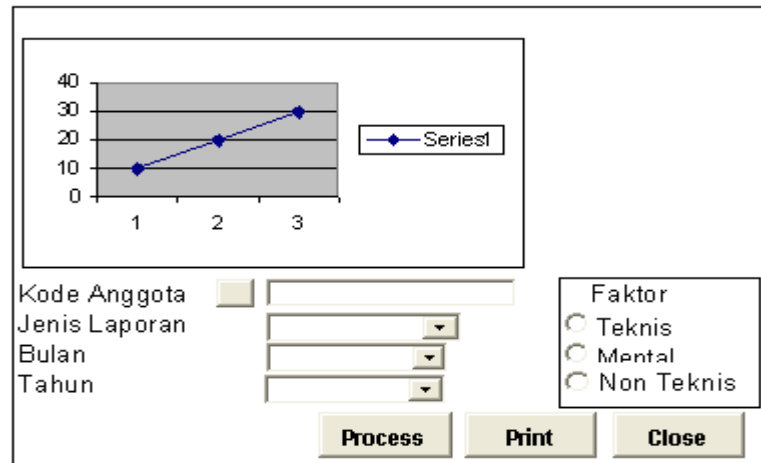
Acceleration	1 %	Jumping	1 %
Aggression	1 %	Long Shots	1 %
Agility	1 %	Marking	1 %
Anticipation	1 %	Off The Ball	1 %
Balance	1 %	Pace	1 %
Bravery	1 %	Passing	1 %
Creativity	1 %	Positioning	1 %
Crossing	1 %	Reflexes	1 %
Decisions	1 %	Set Pieces	1 %
Determination	1 %	Stamina	1 %
Dribbling	1 %	Strength	1 %
Finishing	1 %	Tackling	1 %
Flair	1 %	TeamWork	1 %
Handling	1 %		
Heading	1 %		
Influence	1 %		

Total 100 %

Save **Close**

Gambar 3.18 Form Posisi

Desain form Grafik digunakan untuk memberikan penilaian terhadap para pemain dalam bentuk grafik.



Gambar 3.19 Form Grafik

3.2.4 Struktur Database

Struktur *database* digunakan untuk menyimpan data-data dalam operasional yaitu berupa file-file. Masing-masing file tersebut saling berhubungan sehingga dapat dipergunakan untuk menyimpan data dalam suatu sistem *database*.

Adapun tabel yang dihasilkan dari sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Tabel JenisPertandingan

Tabel master JenisPertandingan digunakan untuk menyimpan semua data kejuaraan.

Tabel 3.11 Tabel JenisPertandingan

Field Name	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
KodePertandingan	PK	Text	8	Kode Kejuaraan
NamaPertandingan		Text	50	Nama Kejuaraan

2. Tabel Anggota

Tabel Anggota digunakan untuk menyimpan semua data pemain.

Tabel 3.12 Tabel Anggota

Field Name	Key Type	Data	Length	Keterangan
KodeAng	PK	Text	8	Kode Pemain
NamaAng		Text	20	Nama Pemain
AlamatAng		Text	1	Alamat Pemain
TelpAng		Text	30	Nomor Telepon
EmailAng		Text	15	Email
BeratAng		Number	5	Berat Badan
TinggiAng		Number	15	Tinggi Badan
TglLahirAng		Date		Tanggal Lahir
UmurAng		Number	2	Umur
GajiPokok		Currenc	2	Gaji Pokok
KodePosisi	FK	Text	10	Kode Posisi
TempatLahirAng		Text	3	Tempat Kelahiran
StatusAng		Number	2	Status Pemain
Pengalaman		Number	2	Pengalaman
Foot		Text	10	Kaki
Foto		OLE	1	Foto Pemain
Kondisi		Number	1	Kondisi Pemain
NoPunggung		Number	2	Nomor Punggung

3. Tabel PihakLuar

Tabel PihakLuar digunakan untuk menyimpan semua data klub lawan.

Tabel 3.13 Tabel PihakLuar

Field Name	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
KodePL	PK	Text	8	Kode Klub Lawan
NamaPL		Text	25	Nama Klub Lawan
AlamatPL		Text	30	Alamat Klub Lawan
EmailPL		Text	30	Email Klub Lawan
TelpPL		Text	25	No. Telp. Klub Lawan

4. Tabel BobotAHP

Tabel BobotAHP digunakan untuk menyimpan data pembobotan.

Tabel 3.14 Tabel BobotAHP

Field Name	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
TglBobot	PK	Date		Tanggal Pembobotan
Teknis		Number		Nilai Teknis
Mental		Number		Nilai Mental
NonTeknis		Number		Nilai Non Teknis
RataTeknis		Number		Rata Teknis
RataMental		Number		Rata Mental
RataNonTeknis		Number		Rata Non Teknis

5. Tabel Mental

Tabel Mental digunakan untuk menyimpan data penilaian faktor mental dari pemain.

Tabel 3.15 Tabel Mental

Field Name	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
TglTL	PK	Date		Tgl Latih Tanding
KetTL		Text	50	Ket Latih Tanding
KodeAng	PK, FK	Text	8	Kode Anggota
MoraleM		Number		Nilai Moral
EmotionM		Number		Nilai Emosi
IQM		Number		Nilai IQ
MotivationM		Number		Nilai Motivasi

6. Tabel NonTeknis

Tabel NonTeknis digunakan untuk menyimpan data penilaian faktor non teknis pemain.

Tabel 3.16 Tabel NonTeknis

Field Name	Key Type	Data	Length	Keterangan
TglTL	PK	Date		Tgl Latih Tanding
KetTL		Text	50	Ket Latih Tanding
KodeAng	PK, FK	Text	8	Kode Anggota
WasitNT		Number		Nilai Wasit

LapanganNT		Number		Nilai Lapangan
CuacaNT		Number		Nilai Cuaca
PenontonNT		Number		Nilai Penonton

7. Tabel Teknis

Tabel Teknis digunakan untuk menyimpan data penilaian kemampuan teknis pemain.

Tabel 3.17 Tabel Teknis

Field Name	Key Type	Data	Length	Keterangan
TglTL	PK	Date		Tgl Latih Tanding
KetTL		Text	50	Ket Latih Tanding
KodeAng	PK, FK	Text	8	Kode Anggota
AccelerationT		Number		
AggressionT		Number		
AgilityT		Number		
AnticipationT		Number		
BalanceT		Number		
BraveryT		Number		
CreativityT		Number		
CrossingT		Number		
DecisionsT		Number		
DeterminationT		Number		
DribblingT		Number		
FinishingT		Number		
FlairT		Number		
HandlingT		Number		
HeadingT		Number		
InfluenceT		Number		
JumpingT		Number		
LongShotsT		Number		
MarkingT		Number		
OffTheBallT		Number		
PaceT		Number		
PassingT		Number		
PositioningT		Number		
ReflexesT		Number		
SetPiecesT		Number		
StaminaT		Number		
StrengthT		Number		
TacklingT		Number		
TeamWorkT		Number		

8. Tabel Posisi

Tabel Posisi digunakan untuk menyimpan data prosentase kemampuan teknis dari pemain.

Tabel 3.18 Tabel Posisi

Field Name	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
KodePosisi	PK	Text	10	Kode Posisi
NamaPosisi		Text	30	Nama Posisi
KetPosisi		Text	50	Ket Posisi
ArahPosisi		Text	15	Arah Posisi
Acceleration		Number		
Aggression		Number		
Agility		Number		
Anticipation		Number		
Balance		Number		
Bravery		Number		
Creativity		Number		
Crossing		Number		
Decisions		Number		
Determination		Number		
Dribbling		Number		
Finishing		Number		
Flair		Number		
Handling		Number		
Heading		Number		
Influence		Number		
Jumping		Number		
LongShots		Number		
Marking		Number		
OffTheBall		Number		
Pace		Number		
Passing		Number		
Positioning		Number		
Reflexes		Number		
SetPieces		Number		
Stamina		Number		
Strength		Number		
Tackling		Number		
TeamWork		Number		

9. Tabel LatihTanding

Tabel LatihTanding digunakan untuk menyimpan nilai rata-rata dari setiap pemain.

Tabel 3.19 Tabel LatihTanding

Field	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
TglTL	PK	Date		Tgl Latih Tanding
KetTL		Text	50	Keterangan
KodeAng	PK, FK	Text	8	Kode Anggota
RataT		Number		Rata Teknis
RataM		Number		Rata Mental
RataNT		Number		Rata Non Teknis

10. Tabel MasterSeleksi

Tabel MasterSeleksi digunakan untuk menyimpan data Master Seleksi.

Tabel 3.20 Tabel MasterSeleksi

Field Name	Key Type	Data Type	Length	Keterangan
NoSeleksi	PK	Number		No. Seleksi
TglTanding		Date		Tgl Pertandingan
TglSeleksi		Date		Tgl Seleksi
TempatTanding		Text	30	Tempat Tanding
TglBobot		Date		Tgl Pembobotan
KodePL		Text	8	Kode Lawan
KodePertandingan	FK	Text	8	Kode Tanding
SeleksiUmur1		Number		Umur Bawah
SeleksiUmur2		Number		Umur Atas
Pengalaman1		Text	5	Pengalaman 1
Pengalaman2		Number		Pengalaman 2
SeleksiKondisi		Number		Kondisi

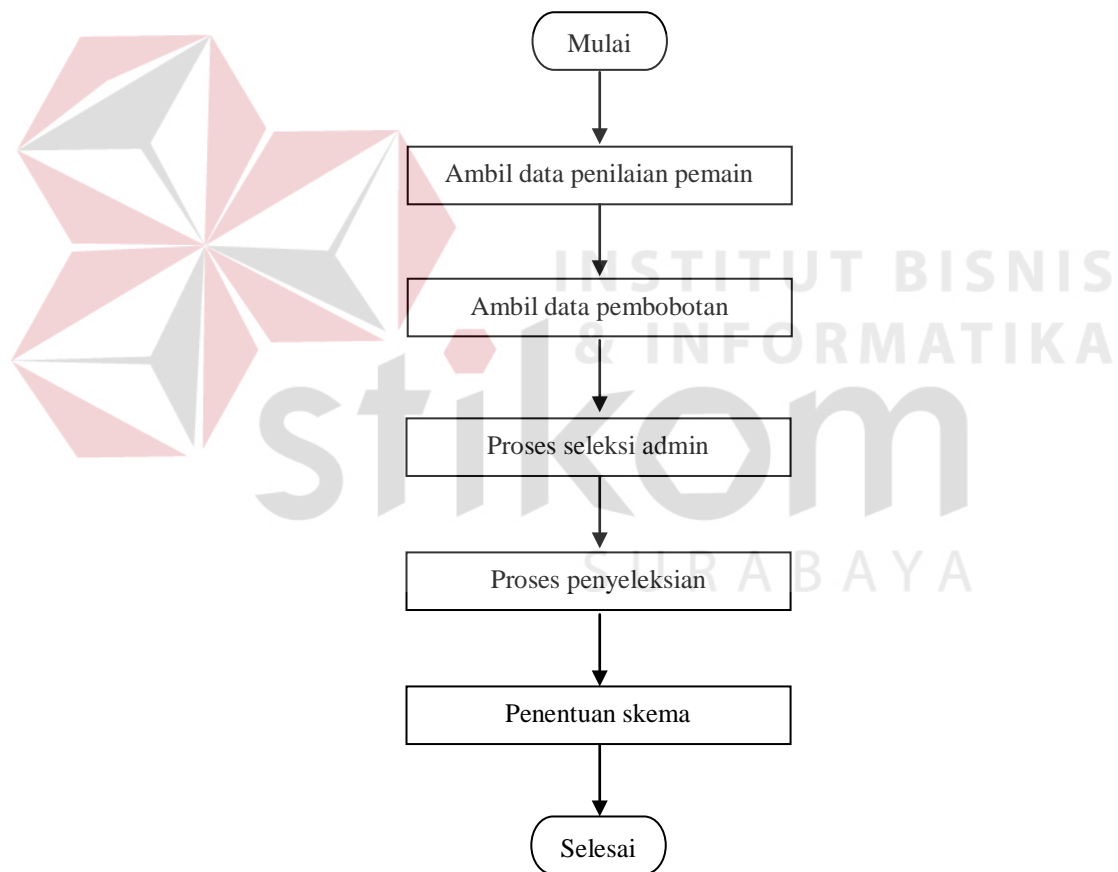
11. Tabel DetailSeleksi

Tabel DetailSeleksi digunakan untuk menyimpan data Detail Seleksi.

Tabel 3.21 Tabel DetailSeleksi

Field Name	Key Type	Data	Length	Keterangan
NoSeleksi	FK	Number		Nomor Seleksi
KodeAng	FK	Text	8	Kode Pemain
NilaiLatihan		Number		Nilai Latihan
NilaiTanding		Number		Nilai Tanding
NilaiGabungan		Number		Nilai Gabungan

3.2.5 Proses Penentuan Starting Line Up



Gambar 3.20 Sistem flow penentuan *starting line up*

Keterangan gambar :

Proses dimulai dengan mengambil data penilaian pemain yaitu penilaian latihan maupun pertandingan, mengambil data pembobotan AHP yang sudah

disimpan, melakukan seleksi awal berdasarkan kriteria yang sudah diinputkan, melakukan penyeleksian (seleksi latihan, seleksi tanding, maupun gabungan antara keduanya), dan diakhiri dengan penentuan skema pertandingan yang akan digunakan dalam suatu pertandingan.

3.3 Rancangan Evaluasi

Dalam pembuatan proyek ini ada beberapa hal yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil proyek yang akurat. Adapun hal-hal tersebut sebagai berikut :

3.3.1 Desain uji coba dan obyek data

Uji coba dilakukan dengan membuat beberapa skenario skema pertandingan berdasarkan data posisi dan penilaian dari para pemain. Subyek cobanya adalah Tim Persebaya Yuniior.

3.3.2 Jenis data dan instrumen pengumpulan data

Jenis data yang akan digunakan pada uji coba dan analisa desain adalah data penilaian dari latihan dan pertandingan yang telah dilakukan oleh para pemain selama berlangsungnya liga bank mandiri 10.

3.3.3 Analisa hasil uji coba

Analisa yang dilakukan bertujuan untuk mengukur ketepatan penempatan posisi pemain yang akan diturunkan dalam suatu pertandingan, sehingga tercapainya hasil yang diinginkan oleh seorang pelatih dalam setiap pertandingan.

