

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Implementasi


Pada form utama terdapat menu-menu yang dapat mengarahkan pada form-form yang ada, menu-menu tersebut, antara lain (1) Maintenance, (2) Seleksi, (3) Laporan, (4) Grafik, (5) Help.



Gambar 4.1 Tampilan menu utama

Tampilan form anggota digunakan untuk *maintenance* data para pemain yang memperkuat klub, meskipun pemain tersebut sudah tidak aktif lagi.

CRM MAINTENANCE

Posisi	...	GELANDANG SERANG
Kode	...	P-00002
Nama		USTON
Alamat		SUKODONO, SIDOARJO
Telepon		.
Tempat Lahir		SIDOARJO
Tanggal Lahir		30 Dec 1974
Email		.
Gaji Pokok		6500000
Tanggal Masuk		26 Jul 2004
Tanggal Keluar		26 Jul 2004
Usia		29 Tahun
Preferred Foot		BOTH
Pengalaman Bertanding		100 Kali
Tinggi		175 Cm
Berat		65 Kg
Kondisi		100 %
Nomor Punggung		2
Foto		

Add Update Delete Print Close

Gambar 4.2 Tampilan form anggota

Tampilan form teknis digunakan untuk memberikan penilaian teknis terhadap para pemain. Penilaian teknis tersebut dapat berupa penilaian kemampuan teknis seorang pemain pada waktu latihan maupun pada waktu pertandingan resmi.

NIS PEMAIN DARI HASIL LATIHAN FORM PENILAIAN KEMAMPUAN TEK

TEKNIS LATIHAN

Tanggal Latihan: 17 Nov 2003

Kode Pemain: P-00004

Nama Pemain: PIETERZ

Kode Posisi: FC

Acceleration	Sangat Buruk	Jumping	Buruk
Aggression	Buruk	Long Shots	Baik
Agility	Buruk	Marking	Buruk
Anticipation	Cukup	Off The Ball	Buruk
Balance	Sangat Buruk	Pace	Buruk
Bravery	Buruk	Passing	Sangat Baik
Creativity	Cukup	Positioning	Cukup
Crossing	Buruk	Reflexes	Buruk
Decisions	Buruk	Set Pieces	Buruk
Determination	Cukup	Stamina	Cukup
Dribbling	Buruk	Strength	Buruk
Finishing	Cukup	Tackling	Buruk
Flair	Buruk	Team Work	Baik
Handling	Buruk		
Heading	Buruk		
Influence	Baik		

Nilai rata-rata Kemampuan Teknis: 8.93

Save Close

Gambar 4.3 Tampilan form teknis

Tampilan form mental digunakan untuk memberikan penilaian faktor mental terhadap para pemain. Penilaian faktor mental tersebut dapat berupa penilaian mental seorang pemain pada waktu latihan maupun pada waktu pertandingan resmi.

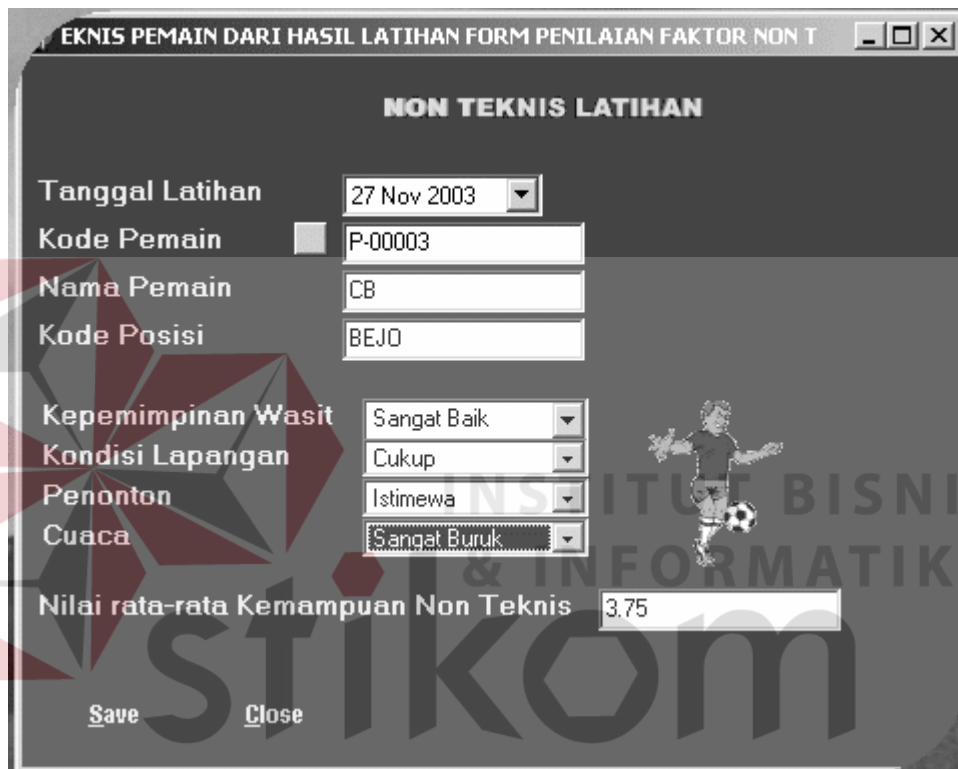
The screenshot shows a software window titled "NTAL DARI LATIHAN FORM DATA FAKTOR ME" with a sub-header "MENTAL LATIHAN". The form contains the following fields and values:

Field	Value
Tanggal Latihan	27 Nov 2003
Kode Pemain	P-00003
Nama Pemain	CB
Kode Posisi	BEJO
Moral	Sangat Baik
Emosi	Buruk
IQ	Sangat Baik
Motivation	Buruk
Nilai rata-rata Kemampuan Mental	3.50

At the bottom of the window, there are "Save" and "Close" buttons. A watermark for "STIKOM SURABAYA" is visible in the background.

Gambar 4.4 Tampilan form mental

Tampilan form non teknis digunakan untuk memberikan penilaian pengaruh faktor non teknis terhadap para pemain. Penilaian pengaruh faktor non teknis tersebut dapat berupa penilaian pengaruh faktor non teknis seorang pemain pada waktu latihan maupun pada waktu pertandingan resmi.



The image shows a screenshot of a software application window titled "EKNIS PEMAIN DARI HASIL LATIHAN FORM PENILAIAN FAKTOR NON T". The main heading inside the window is "NON TEKNIS LATIHAN". The form contains several input fields and dropdown menus:

- Tanggal Latihan: 27 Nov 2003
- Kode Pemain: P-00003
- Nama Pemain: CB
- Kode Posisi: BEJO
- Kepemimpinan Wasit: Sangat Baik
- Kondisi Lapangan: Cukup
- Penonton: Istimewa
- Cuaca: Sangat Buruk
- Nilai rata-rata Kemampuan Non Teknis: 3.75

At the bottom of the form, there are two buttons: "Save" and "Close". A watermark for "STIKOM SURABAYA" is visible in the background of the form.

Gambar 4.5 Tampilan form non teknis

Tampilan bobot AHP digunakan untuk menentukan pembobotan pada faktor teknis, mental, dan non teknis.

FORM MAINTENANCE BOBOT AHP

BOBOTAN AHP

Tanggal Input: 26 Jul 2004

	T	M	NT
T	1	2	6
M	0.50	1	4
NT	0.17	0.25	1
Total	1.67	3.25	11.00

	T	M	NT	
T	0.60	0.62	0.55	0.59
M	0.30	0.31	0.36	0.32
NT	0.10	0.08	0.09	0.09
	1.00	1.00	1.00	


	T	M	NT	
T	0.59	0.65	0.54	1.77
M	0.29	0.32	0.36	0.98
NT	0.10	0.08	0.09	0.27

Teknis (T) : 0.59 $CI = (tMax-n):(n-1) = (3.02-3):2 = 0.01$

Mental (M) : 0.32 $CR = CI : RI = 0.01:0.58 = 0.01$

Non Teknis (NT) : 0.09 Karena $CR \leq 0.1$ Maka Perhitungan Konsisten

Process Save Close



Gambar 4.6 Tampilan bobot AHP

Tampilan seleksi admin digunakan untuk melakukan seleksi awal terhadap para pemain yang akan dimainkan dalam suatu pertandingan melalui kriteria-kriteria yang telah dimasukkan.

SELEKSI AWAL

Nomor Seleksi: 1

Tanggal Seleksi: 26 Jul 2004

Tanggal Pertandingan: 26 Jul 2004

Nama Kejuaraan: LIGA INDONESIA

Klub Lawan: PSM MAKASSAR

Tempat Pertandingan: Home Away

Umur: 17 s/d 42

Pengalaman Bertanding: 1 Kali

Kondisi: 1 %

Tanggal Pembobotan: 17 Nov 2003

Posisi	Kode	Nama
LB	P-00018	KOMENG
CB	P-00003	BEJO
CB	P-00013	PACE
RB	P-00012	GUE
LB	P-00008	DAYAT
RB	P-00007	AGUNG S.

Process Save Close

Gambar 4.7 Tampilan seleksi admin

Tampilan seleksi digunakan untuk melakukan penyeleksian terhadap para pemain yang telah lolos pada seleksi admin, penyeleksian tersebut dapat berupa seleksi latihan maupun seleksi pertandingan.

LATIHAN FORM SELEKSI

Nomor Seleksi: 1

Tanggal Pembobotan: 17 Nov 2003

Tanggal Awal: 17 Nov 2003

Tanggal Akhir: 26 Jul 2004

Process

	P-00001	P-00002	P-00003	P-00004	P-00005
P-00001	1.46	2.42	5.69	1.72	1.1
P-00002	2.42				
P-00003	5.69				

	P-00001	P-00002	P-00003	P-00004	P-00005
P-00001	1.000	0.603	0.257	0.849	1.281
P-00002	1.658	1.000	0.425	1.407	2.123
P-00003	3.897	2.351	1.000	3.308	4.991

	P-00001	P-00002	P-00003	P-00004	P-00005
P-00001	1.00	1.00	1.23	1.00	1.0
P-00002	1.00				
P-00003	1.23				

	P-00001	P-00002	P-00003	P-00004	P-00005
P-00001	1.00	1.00	1.14	1.00	1.0
P-00002	1.00				
P-00003	1.14				

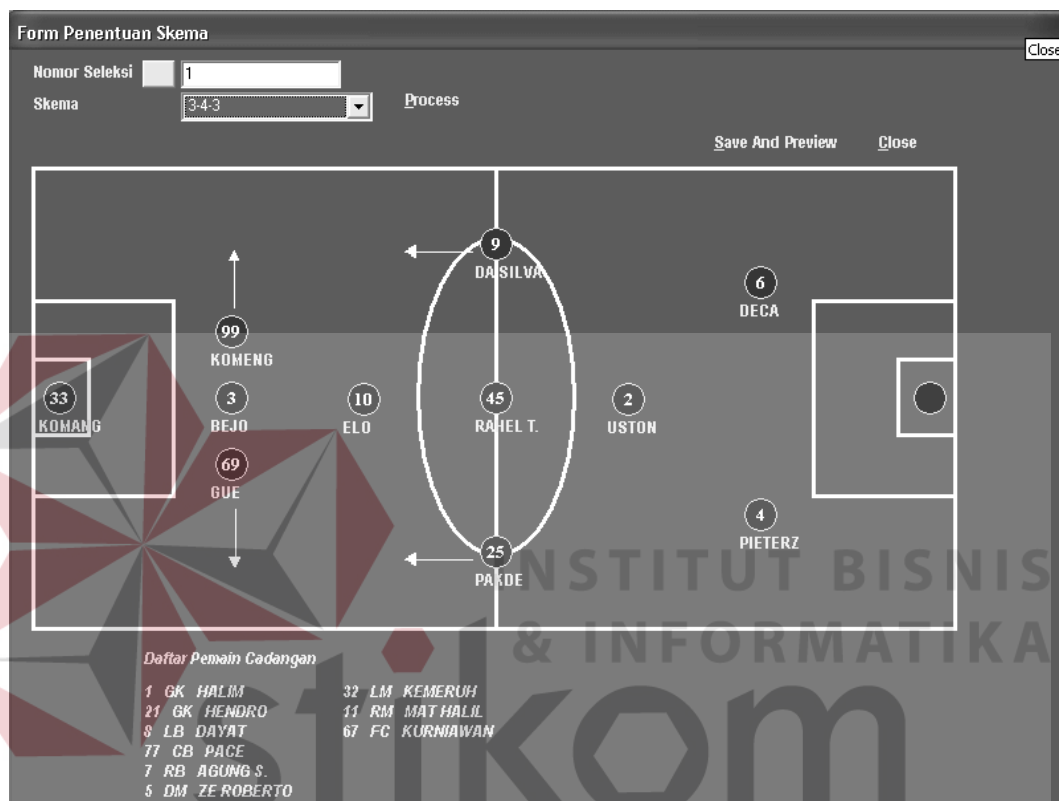
	P-00001	P-00002	P-00003	P-00004	P-00005
P-00001	1.000	1.000	0.877	1.000	1.000
P-00002	1.000	1.000	0.877	1.000	1.000
P-00003	1.140	1.140	1.000	1.140	1.140

	0.4	0.5	0.11
P-00001	0.051	0.049	0.050
P-00002	0.084	0.049	0.064
P-00003	0.197	0.061	0.116

Save Close

Gambar 4.8 Tampilan seleksi

Tampilan skema digunakan untuk menentukan skema atau strategi pertandingan yang akan dipakai dalam suatu pertandingan sesuai dengan kehendak seorang pelatih.



Gambar 4.9 Tampilan skema

Tampilan gabungan digunakan untuk melakukan penggabungan antara kedua jenis seleksi diatas yaitu seleksi latihan dan seleksi pertandingan dengan cara menjumlahkan antara kedua jenis seleksi tersebut.

ORM SELEKSI GABUNGAN F

Nomor Seleksi Process

Kode	Nama	Latihan	Tanding	Gabungan
AM	USTON	0.061	0.085	0.146
AM	RAHEL T.	0.046	0	0.046
CB	BEJO	0.117	0.248	0.365
CB	PACE	0.046	0	0.046
DM	ZE ROBERTO	0.046	0.085	0.131
DM	ELO	0.046	0.085	0.131
FC	PIETERZ	0.046	0.085	0.131
FC	DECA	0.046	0.085	0.131
FC	KURNIAWAN	0.046	0	0.046
GK	HALIM	0.049	0.085	0.134
GK	KOMANG	0.046	0	0.046
GK	HENDRO	0.046	0	0.046
LB	DAYAT	0.046	0.085	0.131
LB	KOMENG	0.046	0	0.046
LM	DA SILVA	0.046	0.085	0.131
LM	KEMERUH	0.046	0	0.046
RB	AGUNG S.	0.046	0.085	0.131
RB	GUE	0.046	0	0.046
RM	MAT HALIL	0.046	0	0.046

Save Close

football

Gambar 4.10 Tampilan gabungan

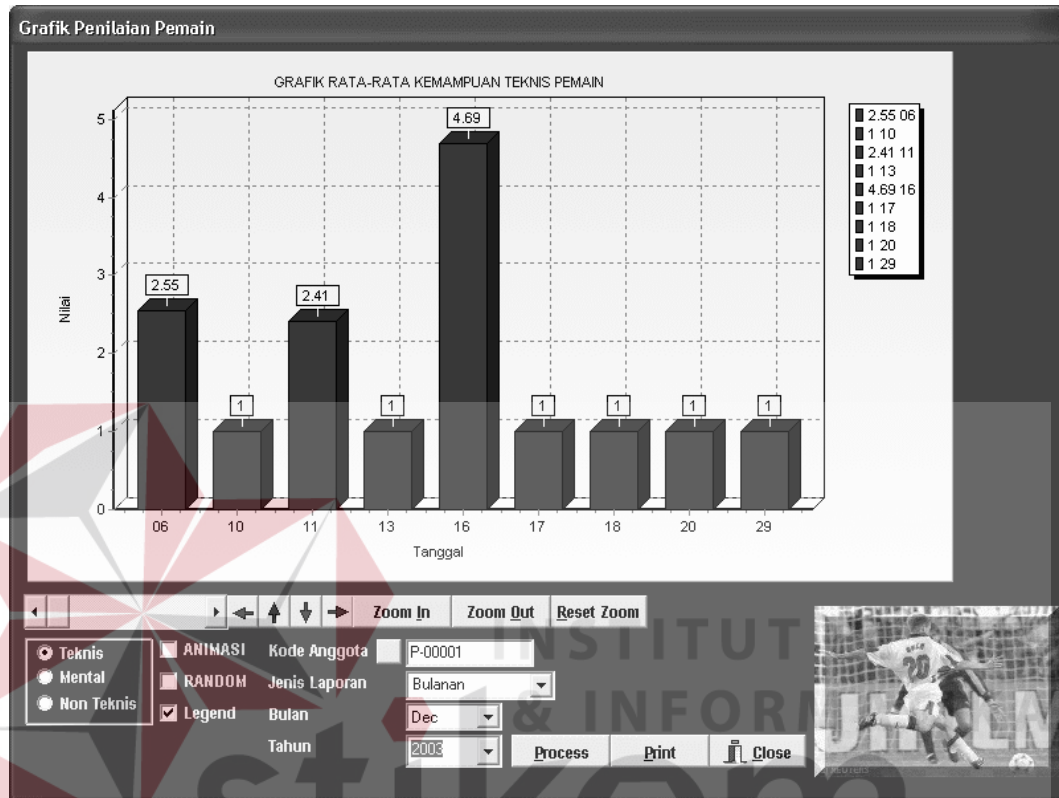
Tampilan posisi digunakan untuk memberikan prosentase penilaian pada masing-masing posisi sehingga total kemampuan pemain menjadi 100 %, pemberian prosentase ini hanya berlaku untuk kemampuan teknis saja.

Technical Skill	Percentage
Acceleration / Akselerasi / Percepatan	3%
Aggression / Penyerangan	5%
Agility / Ketangkasan / Kegesitan	6%
Anticipation / Antisipasi	5%
Balance/Keseimbangan/Ketenangan	1%
Bravery/Keberanian	3%
Creativity/Kreativitas/Daya Cipta	1%
Crossing/Umpan Silang	3%
Decisions/Ketegasan Dalam Mengambil Keputusan	5%
Determination/Kebulatan Tekad/Penentuan	2%
Dribbling/Teknik Menggiring Bola	4%
Finishing/Penyelesaian Akhir	12%
Flair/Pengamatan Yang Tajam/Bakat	1%
Handling/Penanganan	1%
Heading/Teknik Menyundul Bola	7%
Influence/Teknik Mempengaruhi	4%
Jumping/Lompatan	4%
Long Shots/Umpan Panjang/Umpan Lambung	1%
Marking/Teknik Menempel Ketat Lawan	1%
Off The Ball/Tendangan Bola Mati	2%
Pace/Melangkah Bolak-Balik	1%
Passing/Umpan Pendek	4%
Positioning/Penempatan Posisi	8%
Reflexes/reflek	1%
Set Pieces	3%
Stamina	3%
Strength	3%
Tackling	1%
Team Work	5%

Nilai rata-rata Kemampuan Teknis: 100%

Gambar 4.11 Tampilan posisi

Tampilan grafik digunakan untuk memberikan hasil laporan penilaian tiga faktor tersebut diatas terhadap para pemain dalam bentuk grafik.



Gambar 4.12 Tampilan Grafik

4.2 Peralatan yang Digunakan

Adapun peralatan yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah :

1. AMD Athlon MX 1800+ MHz
2. Hardisk 60 Gb
3. Monitor VGA 14"
4. CDRW Samsung 24-10-40x

5. Keyboard
6. Mouse
7. Printer Canon S100SP
8. Memory Corsair 256 Mb PC2700

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan adalah :

1. Borland Delphi 6.0
2. Power Designer 6.0
3. Microsoft Access 2000

4.3 Evaluasi

Dalam sub bab ini akan dibahas mengenai uji coba sistem berdasarkan data latihan yang telah dilakukan oleh para pemain selama berlangsungnya liga bank mandiri 10.

Karena sistem ini dapat dikatakan juga dengan sistem yang baru, maka pada analisa hasil ujicoba tidak ada perbandingan dengan data yang lama.

4.3.1 Analisa kinerja sistem

- Pemberian prosentase untuk faktor teknis

Untuk memberikan prosentase penilaian faktor teknis pada setiap posisi yang akan ditempati oleh seorang pemain dalam suatu pertandingan sepak bola, dibawah ini akan ditunjukkan suatu tabel yang menunjukkan prosentase penilaian teknis tersebut:

Tabel 4.1 Prosentase posisi

	Kode Posisi								
	GK	CB	LB	RB	DM	AM	LM	RM	FC
Acceleration	1%	3%	3%	3%	2%	4%	2%	2%	3%
Aggression	4%	1%	2%	2%	6%	6%	4%	4%	3%
Agility	2%	2%	4%	4%	6%	6%	4%	4%	3%
Anticipation	10%	7%	3%	3%	4%	1%	2%	2%	1%
Balance	1%	7%	2%	2%	7%	7%	4%	4%	3%
Bravery	1%	4%	5%	5%	4%	4%	4%	4%	2%
Creativity	2%	3%	3%	3%	3%	5%	5%	5%	5%
Crossing	3%	2%	6%	6%	3%	3%	6%	6%	2%
Decisions	6%	4%	5%	5%	5%	5%	3%	3%	6%
Determination	2%	3%	4%	4%	2%	2%	3%	3%	2%
Dribbling	1%	2%	2%	2%	3%	4%	7%	7%	5%
Finishing	1%	2%	1%	1%	3%	3%	2%	2%	10%
Flair	3%	6%	3%	3%	2%	2%	2%	2%	3%
Handling	7%	3%	2%	2%	2%	2%	3%	3%	4%
Heading	3%	4%	3%	3%	3%	3%	2%	2%	5%
Influence	1%	7%	2%	2%	2%	2%	3%	3%	2%
Jumping	7%	3%	3%	3%	2%	4%	2%	2%	4%
Long Shots	5%	5%	4%	4%	5%	5%	4%	4%	2%
Marking	2%	6%	7%	7%	4%	2%	3%	3%	1%
Off The Ball	2%	1%	2%	2%	3%	6%	4%	4%	4%
Pace	1%	2%	3%	3%	3%	3%	8%	8%	4%
Passing	3%	2%	4%	4%	5%	6%	3%	3%	2%
Positioning	1%	2%	2%	2%	1%	1%	2%	2%	8%
Reflexes	15%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%
Set Pieces	1%	1%	1%	1%	3%	1%	3%	3%	3%
Stamina	2%	3%	4%	4%	5%	5%	5%	5%	5%
Strength	3%	3%	5%	5%	3%	3%	4%	4%	3%
Tackling	4%	7%	10%	10%	5%	2%	2%	2%	1%
TeamWork	6%	4%	4%	4%	3%	2%	3%	3%	3%
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Keterangan:

- GK = penjaga gawang
- CB = bek tengah
- LB = bek kiri
- RB = bek kanan
- DM = gelandang bertahan
- AM = gelandang serang

- LM = sayap kiri
- RM = sayap kanan
- FC = penyerang
- Penilaian untuk masing-masing pemain

Untuk melakukan penilaian terhadap para pemain, maka dibawah ini adalah tabel-tabel yang akan menunjukkan penilaian teknis, mental, dan non teknis.

Tabel 4.2 Penilaian Teknis

Field	Hasil Penilaian	Nilai	X	Y
Acceleration	BAIK	4	3	12
Aggression	BURUK	2	3	6
Agility	SANGAT BURUK	1	3	3
Anticipation	SANGAT BURUK	1	1	1
Balance	SANGAT BURUK	1	3	3
Bravery	CUKUP	3	2	6
Creativity	BAIK	4	5	20
Crossing	CUKUP	3	2	6
Decisions	CUKUP	3	6	18
Determination	SANGAT BAIK	5	2	10
Dribbling	BAIK	4	5	20
Finishing	BAIK	4	10	40
Flair	CUKUP	3	3	9
Handling	CUKUP	3	4	12
Heading	ISTIMEWA	6	5	30
Influence	CUKUP	3	2	6
Jumping	SANGAT BAIK	5	4	20
Long Shots	CUKUP	3	2	6
Marking	CUKUP	3	1	3
Off The Ball	CUKUP	3	4	12
Pace	CUKUP	3	4	12
Passing	CUKUP	3	2	6
Positioning	BAIK	4	8	32
Reflexes	SANGAT BURUK	1	1	1
Set Pieces	CUKUP	3	3	9
Stamina	CUKUP	3	5	15
Strength	CUKUP	3	3	9
Tackling	SANGAT BURUK	1	1	1
TeamWork	BAIK	3	3	9
Total				337
Rata-rata				11.62

Keterangan:

X = Prosentase FC yang ada pada tabel 4.1

Y = Hasil kali Nilai dengan X

Rata-rata = Total dibagi dengan jumlah elemen

Tabel 4.3 Penilaian Mental

Field	Hasil Penilaian	Nilai
Moral	BURUK	2
Emosi	BAIK	4
IQ	CUKUP	3
Motivation	BAIK	4
Total		13
Rata-rata		3.25

Keterangan:

Rata-rata = Total dibagi dengan jumlah elemen

Tabel 4.4 Penilaian Non Teknis

Field	Hasil Penilaian	Nilai
Wasit	ISTIMEWA	6
Lapangan	BAIK	4
Penonton	CUKUP	3
Cuaca	SANGAT BURUK	1
Total		14
Rata-rata		3.5

Keterangan:

Rata-rata = Total dibagi dengan jumlah elemen

- Pembobotan AHP

Matriks Berpasangan				Normalisasi Matriks				Rata-rata Prioritas					
	T	M	NT		T	M	NT		T	M	NT		
T	1.00	2.00	6.00	T	0.60	0.64	0.43	0.55	T	0.55	0.75	0.44	1.74
M	0.50	1.00	7.00	M	0.30	0.32	0.50	0.37	M	0.28	0.37	0.51	1.16
NT	0.17	0.14	1.00	NT	0.10	0.04	0.07	0.07	NT	0.09	0.05	0.07	0.22
Total	1.67	3.14	14.00		1.00	1.00	1.00						
Teknis (T) = 0.55													
Mental (M) = 0.37													
Non Teknis (NT) = 0.07													
CR = 0.07													
Karena CR <= 0.10 Maka Konsisten													
												<u>Simpan</u>	<u>Close</u>

Gambar 4.13 Analisa pembobotan AHP

- Melakukan seleksi

Untuk melakukan penyeleksian, maka langkah-langkah yang diperlukan sudah dijelaskan pada bab 3.

- Penentuan skema

Untuk menentukan skema pertandingan, maka dalam sistem ini telah ditetapkan macam-macam skema, yaitu: 4-4-2, 4-4-2 Defensive, 4-4-2 Attacking, 4-4-2 Diamond, 3-4-3, 3-5-2, 3-5-2 Defensive, 3-5-2 Attacking, 4-1-2-1-2, 4-2-4, 4-3-3, 4-5-1, 5-3-2, 5-3-2 Defensive, 5-3-2 Attacking, Sweeper, 4-1-3-2, 3-6-1, 5-4-1, 6-3-1, 5-2-3, dan 4-3-2-1.

4.3.2 Analisa hasil ujicoba

Data penilaian yang digunakan pada sub bab ini adalah data penilaian pemain antara tanggal 20 Agustus 2004 sampai 24 Agustus 2004, sedangkan data pembobotan adalah 17 Nopember 2003.

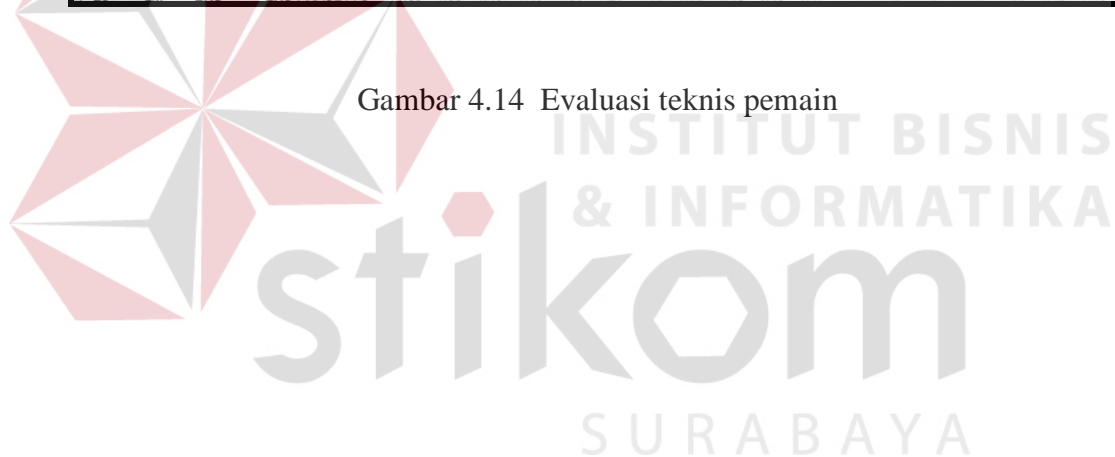
Tabel 4.5 Evaluasi AHP

Tanggal Pembobotan	Bobot Teknis	Bobot Mental	Bobot Non Teknis
17 Nopember 2003	0.4	0.5	0.11

DAFTAR RATA-RATA KEMAMPUAN TEKNIS PEMAIN
Tanggal 8/20/2004 s/d 8/24/2004

No	Posisi	Kode	Nama	Acc	Agg	Agil	Ant	Bal	Bra	Cre	Cro	Dec	Det	Dri	Fin	Fla	Han	Hsa	Inf	Jum	Lon
1	AM	DF	DANILO FERNANDO	2.40	1.90	1.60	1.70	1.80	1.40	1.80	1.50	1.70	1.40	1.70	1.80	1.70	1.60	1.70	1.50	1.50	1.60
2	AM	RHL	RAHEL T.	2.10	2.00	1.60	1.50	1.60	2.00	1.70	1.70	1.60	1.60	1.60	1.40	1.60	1.30	1.60	1.30	1.50	1.30
3	AM	UST	USTON	2.20	1.90	1.60	1.50	1.40	1.20	1.60	1.60	1.40	1.40	1.50	1.50	1.80	1.70	1.50	1.30	1.40	1.50
4	CB	BJ	BEJO	1.80	1.70	1.40	1.70	1.50	1.50	1.40	1.40	1.30	1.50	1.30	1.50	1.50	1.50	1.30	1.40	1.40	1.40
5	CB	YEYEN	YEYEN	1.70	1.90	1.60	1.60	2.00	1.70	1.30	1.80	1.50	1.70	1.50	1.50	1.90	1.50	1.30	1.30	1.40	1.70
6	DM	AB	ANDRI BUDIANTO	1.90	1.60	1.50	1.40	1.30	1.40	1.30	1.80	1.50	1.50	1.60	1.20	1.40	1.30	1.30	1.50	1.40	1.70
7	DM	ELO	ELO	1.90	1.40	1.20	1.20	1.30	1.20	1.30	1.30	1.30	1.30	1.30	1.30	1.40	1.30	1.30	1.40	1.30	1.20
8	DM	PC	K ANWAR	2.00	1.60	1.90	1.50	1.50	1.50	1.50	1.40	1.30	1.50	1.30	1.70	1.20	1.60	1.60	1.50	1.40	1.50
9	DM	ZR	ZE ROBERTO	1.80	2.00	1.60	1.60	1.40	1.40	1.30	1.60	1.50	1.40	1.60	1.30	1.30	1.40	1.50	1.20	1.50	1.30
10	FC	CC	CRISTIAN CARASCO	2.00	2.00	1.50	1.30	1.40	1.50	1.70	1.30	1.70	1.30	1.30	1.50	1.40	1.40	1.30	1.50	1.40	1.30
11	FC	DECA	DECA	1.50	1.50	1.20	1.30	1.30	1.50	1.20	1.20	1.60	1.20	1.30	1.20	1.30	1.20	1.20	1.30	1.40	1.20
12	FC	GD	GENDUT DONI	2.10	1.90	1.40	1.30	1.50	1.30	1.50	1.40	1.40	1.50	1.50	1.40	1.60	1.60	1.30	1.90	1.40	1.60
13	FC	KRN	KURNIAWAN	2.10	1.70	1.40	1.20	1.70	1.80	1.40	1.30	1.60	1.40	1.70	1.60	1.30	1.40	1.50	1.40	1.40	1.30
14	FC	PTR	PIETERZ	2.00	1.80	1.30	1.50	1.30	1.40	1.50	1.30	1.30	1.60	1.50	1.20	1.40	1.30	1.50	1.20	1.50	1.30
15	FC	QA	QUETLY ALWENI	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
16	GK	EP	ENDRA P.	1.40	1.30	1.30	1.30	1.30	1.10	1.30	1.30	1.20	1.40	1.20	1.20	1.30	1.20	1.30	1.20	1.30	1.20
17	GK	HDR	HENDRO	2.40	1.60	1.40	1.50	1.70	1.80	1.40	1.40	2.00	1.60	1.50	1.30	1.80	1.50	1.40	1.60	1.30	1.50
18	GK	HLM	HALIM	2.20	1.60	1.40	1.60	1.40	1.40	1.40	1.50	1.30	1.60	1.40	1.40	1.40	1.30	1.40	1.40	1.40	1.30
19	GK	KMAG	KOMANG	1.60	1.20	1.20	1.40	1.20	1.20	1.20	1.30	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20	1.30	1.20	1.20	1.20	1.20
20	LB	DYT	DAYAT	1.30	1.40	1.30	1.30	1.20	1.30	1.30	1.30	1.30	1.20	1.20	1.30	1.20	1.30	1.20	1.30	1.20	1.40
21	LB	HLL	MAT HALIL	2.10	1.50	1.60	1.40	1.60	1.40	1.40	1.50	1.30	1.30	1.60	1.30	1.30	1.40	1.50	1.20	1.50	1.60
22	LB	KMEG	KOMENG	1.50	1.30	1.30	1.20	1.30	1.10	1.40	1.10	1.30	1.20	1.40	1.20	1.10	1.20	1.30	1.20	1.10	1.30
23	LB	NA	NOVA ARIANTO	1.90	1.60	1.40	1.30	1.40	1.30	1.30	1.50	1.60	1.40	1.70	1.30	1.40	1.80	1.30	1.30	1.50	1.30
24	LM	DS	DA SILVA	1.40	1.40	1.30	1.20	1.20	1.20	1.30	1.20	1.10	1.50	1.20	1.40	1.20	1.30	1.20	1.30	1.20	1.50
25	LM	EKO	EKO PRASETYO	1.60	1.60	1.40	1.40	1.30	1.20	1.30	1.30	1.40	1.40	1.40	1.30	1.40	1.30	1.40	1.30	1.40	1.40

Gambar 4.14 Evaluasi teknis pemain



DAFTAR RATA-RATA FAKTOR MENTAL PEMAIN

Tanggal 8/20/2004 s/d 8/24/2004

No	Posisi	Kode	Nama	Mor	Emo	IQ	Mot
1	AM	DF	DANILO FERNANDO	1.00	1.00	1.00	1.00
2	AM	RHL	RAHEL T.	1.00	1.00	1.00	1.00
3	AM	UST	USTON	1.00	1.00	1.00	1.00
4	CB	BJ	BEJO	1.00	1.00	1.00	1.00
5	CB	YEYEN	YEYEN	1.00	1.00	1.00	1.00
6	DM	AB	ANDRI BUDIANTO	1.00	1.00	1.00	1.00
7	DM	ELO	ELO	1.00	1.00	1.00	1.00
8	DM	PC	K. ANWAR	1.00	1.00	1.00	1.00
9	DM	ZR	ZE ROBERTO	1.00	1.00	1.00	1.00
10	FC	CC	CRISTIAN CARASCO	1.00	1.00	1.00	1.00
11	FC	DECA	DECA	1.00	1.00	1.00	1.00
12	FC	GD	GENDUT DONI	1.00	1.00	1.00	1.00
13	FC	KRN	KURNIAWAN	1.00	1.00	1.00	1.00
14	FC	PTR	PIETERZ	1.00	1.00	1.00	1.00
15	FC	QA	QUETLY ALWENI	1.00	1.00	1.00	1.00
16	GK	EP	ENDRA P.	1.00	1.00	1.00	1.00
17	GK	HDR	HENDRO	1.00	1.00	1.00	1.00
18	GK	HLM	HALIM	1.40	1.30	1.40	1.40
19	GK	KMAG	KOMANG	1.00	1.00	1.00	1.00
20	LB	DYT	DAYAT	1.00	1.00	1.00	1.00
21	LB	HLL	MAT HALIL	1.00	1.00	1.00	1.00
22	LB	KMEG	KOMENG	1.00	1.00	1.00	1.00
23	LB	NA	NOVA ARIANTO	1.00	1.00	1.00	1.00
24	LM	DS	DA SILVA	1.00	1.00	1.00	1.00
25	LM	EKO	EKO PRASETYO	1.00	1.00	1.00	1.00
26	LM	KMR	KEMERUH	1.00	1.00	1.00	1.00
27	LM	SY	SYAIFUL	1.00	1.00	1.00	1.00
28	RB	AS	AGUNG S.	1.00	1.00	1.00	1.00
29	RB	GUE	GUE	1.00	1.00	1.00	1.00
30	RB	ME	MURSYID	1.00	1.00	1.00	1.00
31	RM	AM	ANANG M.	1.00	1.00	1.00	1.00
32	RM	CA	CHOIRUL ANAM	1.00	1.00	1.00	1.00

Gambar 4.15 Evaluasi mental pemain

DAFTAR RATA-RATA FAKTOR NON TEKNIS PEMAIN
Tanggal 8/20/2004 s/d 8/24/2004

No	Posisi	Kode	Nama	Was	Lap	Cua	Pen
1	AM	DF	DANILO FERNANDO	1.00	1.00	1.00	1.00
2	AM	RHL	RAHEL T.	1.00	1.00	1.00	1.00
3	AM	UST	USTON	1.00	1.00	1.00	1.00
4	CB	BJ	BEJO	1.00	1.00	1.00	1.00
5	CB	YEYEN	YEYEN	1.00	1.00	1.00	1.00
6	DM	AB	ANDRI BUDIANTO	1.00	1.00	1.00	1.00
7	DM	ELO	ELO	1.00	1.00	1.00	1.00
8	DM	PC	K. ANWAR	1.00	1.00	1.00	1.00
9	DM	ZR	ZE ROBERTO	1.00	1.00	1.00	1.00
10	FC	CC	CRISTIAN CARASCO	1.00	1.00	1.00	1.00
11	FC	DECA	DECA	1.00	1.00	1.00	1.00
12	FC	GD	GENDUT DONI	1.00	1.00	1.00	1.00
13	FC	KRN	KURNIAWAN	1.00	1.00	1.00	1.00
14	FC	PTR	PIETERZ	1.00	1.00	1.00	1.00
15	FC	QA	QUETLY ALWENI	1.00	1.00	1.00	1.00
16	GK	EP	ENDRA P.	1.00	1.00	1.00	1.00
17	GK	HDR	HENDRO	1.00	1.00	1.00	1.00
18	GK	HLM	HALIM	1.00	1.00	1.00	1.00
19	GK	KMAG	KOMANG	1.00	1.00	1.00	1.00
20	LB	DYT	DAYAT	1.00	1.00	1.00	1.00
21	LB	HLL	MAT HALIL	1.00	1.00	1.00	1.00
22	LB	KMEG	KOMENG	1.00	1.00	1.00	1.00
23	LB	NA	NOVA ARIANTO	1.00	1.00	1.00	1.00
24	LM	DS	DA SILVA	1.00	1.00	1.00	1.00
25	LM	EKO	EKO PRASETYO	1.00	1.00	1.00	1.00
26	LM	KMR	KEMERUH	1.00	1.00	1.00	1.00
27	LM	SY	SYAIFUL	1.00	1.00	1.00	1.00
28	RB	AS	AGUNG S.	1.00	1.00	1.00	1.00
29	RB	GUE	GUE	1.00	1.00	1.00	1.00
30	RB	ME	MURSYID	1.00	1.00	1.00	1.00
31	RM	AM	ANANG M.	1.00	1.00	1.00	1.00
32	RM	CA	CHOIRUL ANAM	1.00	1.00	1.00	1.00

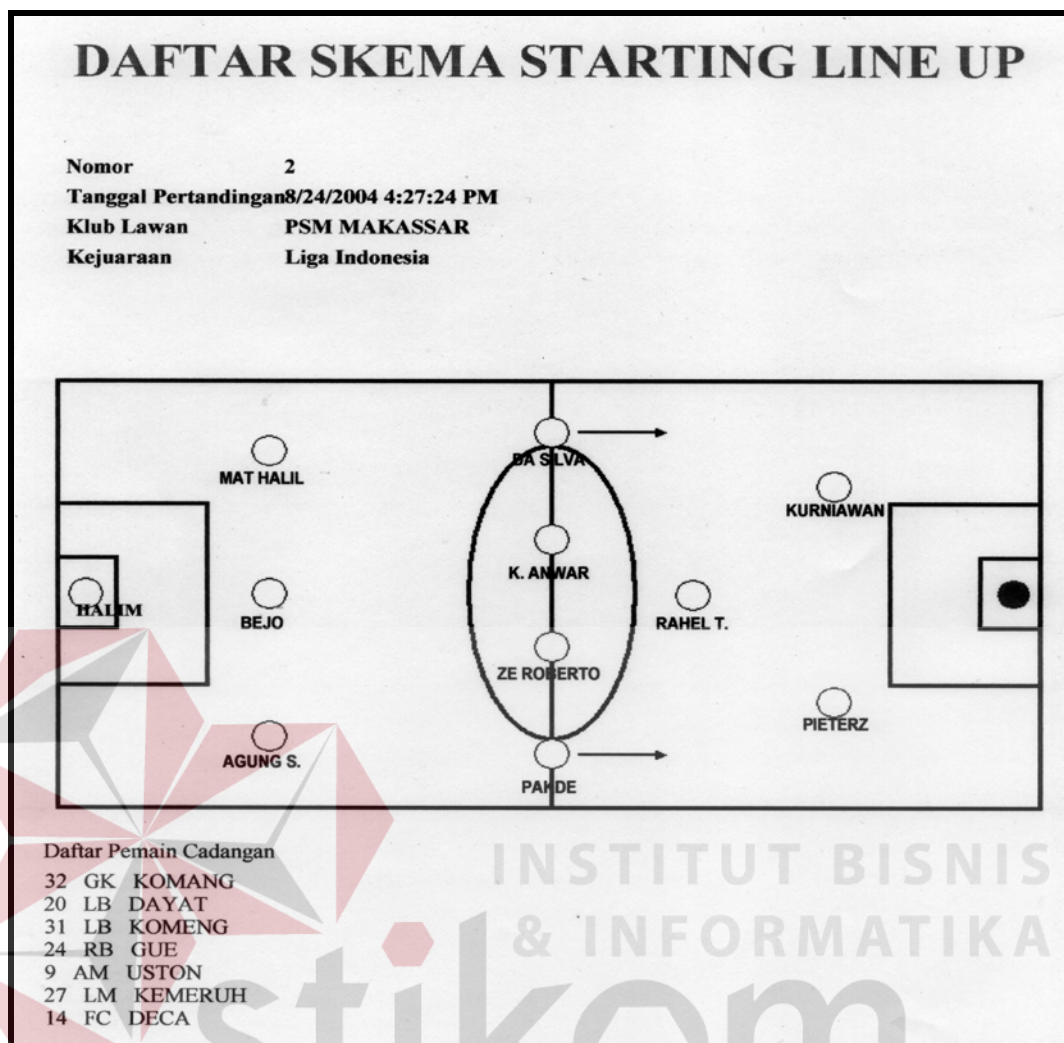
Gambar 4.16 Evaluasi non teknis pemain

Laporan Hasil Seleksi

Nomor Seleksi 2
Tanggal Pertandingan 24 Aug 2004
Tanggal Seleksi 24 Aug 2004
Tempat Pertandingan Away
Tanggal Pembobotan 29 Dec 2003
Rata-rata Kemampuan Teknis 0.3
Rata-rata Faktor Mental 0.63
Rata-rata Faktor Non Teknis 0.07
Nama Kejuaraan Liga Indonesia
Nama Klub Lawan PSM MAKASSAR
Umur 17 s/d 42
Pengalaman > 0
Kondisi > 0

Nomor	Posisi	Kode	Nama	Latihan	Pertandingan	Gabungan
1	AM	RHL	RAHEL T.	0.038	0	0.038
2	AM	UST	USTON	0.034	0	0.034
3	CB	BJ	BEJO	0.034	0	0.034
4	DM	PC	K. ANWAR	0.034	0	0.034
5	DM	ZR	ZE ROBERTO	0.033	0	0.033
6	DM	ELO	ELO	0.022	0	0.022
7	FC	KRN	KURNIAWAN	0.036	0	0.036
8	FC	PTR	PIETERZ	0.031	0	0.031
9	FC	DECA	DECA	0.022	0	0.022
10	GK	HLM	HALIM	0.034	0	0.034
11	GK	KMAG	KOMANG	0.022	0	0.022
12	LB	HLL	MAT HALIL	0.034	0	0.034
13	LB	DYT	DAYAT	0.022	0	0.022
14	LB	KMEG	KOMENG	0.022	0	0.022
15	LM	DS	DA SILVA	0.022	0	0.022
16	LM	KMR	KEMERUH	0.022	0	0.022
17	RB	AS	AGUNG S.	0.022	0	0.022
18	RB	GUE	GUE	0.022	0	0.022
19	RM	PKD	PAKDE	0.022	0	0.022

Gambar 4.17 Evaluasi Seleksi



Gambar 4.18 Skema yang dihasilkan

Gambar diatas telah menunjukkan bahwa proses seleksi dilakukan sesuai dengan data yang diinputkan, dan menghasilkan *starting line up* sesuai dengan urutan pemain yang terseleksi berdasarkan penyeleksian, baik itu seleksi latihan, pertandingan, maupun gabungan antara keduanya.

Dengan demikian maka sistem ini telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu untuk membantu seorang pelatih dalam menentukan *starting line up* pada suatu pertandingan sepak bola.