

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI

Produk awal dari aplikasi pemandu bakat sepak bola usia muda ini adalah, 14 lembar kriterian penilaian dari PSSI yang memiliki acuan dari AFC, format penilaian ini lah yang dikembangkan oleh peneliti untuk lebih memudahkan, lebih efektif, lebih aman menyimpan data dan lebih meminimalisir penggunaan kertas dalam jalannya proses pemandu bakat sehingga dikembangkan menjadi aplikasi pemandu bakat berbasis android yang di beri nama *The Scout*.

The scout dikembangkan memudahkan dan efisien sesuai kebutuhan dalam proses pemandu bakat, dari penilaian pemain yang ada di PSSI sebagai acuan *The Scout* yang ada dalam fitur aplikasi baru ada dua fitur penilaian pemain yaitu keterampilan menyerang dan bertahan, dikarenakan keterbatasan biaya pengembangan aplikasi, waktu penelitian skripsi dan kemampuan peneliti. keterbatasan-keterbatasan itulah sehingga peneliti berkolaborasi dengan garnezi riyadi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta untuk di bidang biaya dan Garnezi ini mempunyai hak yang sama dengan peneliti dalam pemilikan aplikasi ini, dan tetap dalam

pengawasan dosen pembimbing untuk menyelesaikan produk aplikasi *The scout* ini

B. HASIL PENGEMBANGAN MODEL

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Bedasarkan analisa dan latar belakang masalah yang ada seperti pengarsipan data, lebih memudahkan, efektif dan efisien dalam proses pemandu bakat menggunakan aplikasi *The Scout* ini serta meminimalisir penggunaan kertas. Aplikasi ini sangat dibutuhkan pemandu bakat dan sangat membantu pemandu bakat dalam proses pemandu bakat di kejuaraan-kejuaraan sepak bola usia muda sehingga dibuat oleh penelititi produk aplikasi pemandu bakat yakni *The Scout*.

2. Pembahasan

Dengan mengikuti langkah-langakh penelitian aplikasi *The Scout* ini mulai dikembangkan. Bentuk awal 14 lembar kertas yang dirilis dari PSSI ini menjadi konsep dasar aplikasi *The Scout*. Dengan melakukan diskusi bersama ahli bidang IT dan ahli sepak bola dan para dosen pembimbing pengembangan aplikasi di lakukan bertahap.

Awal eksekusi pembuatan aplikasi ini mengalami pergantian orang di bidang IT, orang pertama IT ini tidak sanggup untuk menyelesaikan proses pembuatan aplikasi bahkan belum tersentuh

proses pembuatan karena keterbatasan waktu IT tersebut. Karena keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti dibidang IT maka penyelesaian proses pembuatan aplikasi diserahkan kepada yang ahli dibidangnya yakni orang Ahli Teknologi yang selanjutnya. Ahli IT selanjutnya adalah Resha Rizky Firmansyah, ahli IT ini lah yang eksekusi penyelesaian pembuatan aplikasi *The Scout* ini dan bio data ahli ini terdapat di lampiran 9. Sementara pembuatan aplikasi dilakukan, Dengan melakukan diskusi bersama ahli bidang sepak bola dan para dosen pembimbing mengulas pakar dan validasi desain aplikasi *The Scout* yang mempunyai acuan 14 lembar penilaian dari PSSI untuk pemandu bakat.

Dalam waktu dua minggu aplikasi *The scout* dapat dikembangkan serta fitur digambar yang yang diinginkan. Aplikasi ini terdapat halaman depan yang terdiri dari fitur untuk registrasi dan *log in* , dan fitur-fitur yang diinginkan sudah ada. Tetapi masih terdapat kekurangan yang ada dalam fitur aplikasi sehingga harus di diskusikan kembali dengan para dosen pembimbing dan ahli Ilmu Teknologi untuk mengulas dan memperbaiki aplikasi ini sebelum melakukan uji coba kecil dan uji coba pemakaian atau uji coba kelompok besar. Setelah di kaji terdapat kekurangan-kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1). Fitur pengguna aplikasi tidak bisa berjalan lancar karena data yang di-*input*, antar pengguna aplikasi yang satu dan pengguna

aplikasi yang lainnya masih dapat terlihat pengguna tidak ada kerahasiaan data-data.

2). Pada fitur *input* pemain bagian nomor punggung belum teratur langsung dalam bentuk alfabet, masih bisa digunakan seharusnya hanya angka saja yang ada dalam fitur *input* pemain bagian nomor punggung.

3). Terlupakan fitur (*log out*) sebagai pengguna

4). Pada penulisan posisi pemain masih di tulis manual sehingga nanti terjadi tidak keseragaman dalam proses *input* data pemain pemain.

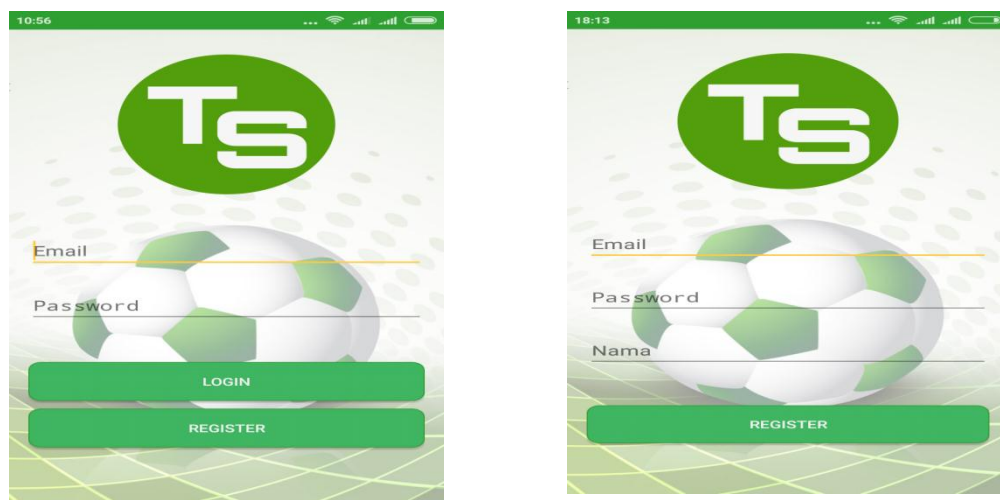
Dari kekurangan-kekurangan yang sudah diuraikan diatas, aplikasi sudah berhasil direvisi pada tahap ini aplikasi *The scout* sudah siap diuji cobakan (uji coba kelompok kecil). Pada kegiatan pemandu bakat Liga Kompas Gramedia Usia 14 pada tanggal 11 desember 2016.

a. Cara Penggunaan Aplikasi

1). Melakukan Register dan *Login*

Setelah pengguna memiliki aplikasi ini dan pengguna membuka aplikasi *The scout* ini halaman depan *the scout* adalah terdapat Email, *Password*, *Login*, langkah awal pengguna jika tidak memiliki akun harus register terlebih dahulu

supaya pengguna memiliki akun, di *register* anda diminta untuk memasukan Email, Email yang di minta adalah email yang berbasis Gmail. Pengguna diminta memasukkan *Pasword*, *password* ini bukan *password* email anda tetapi *Password* yang bisa pengguna ingat untuk masuk dalam aplikasi the scout ini. Selanjutnya anda di minta untuk memasukan nama pengguna lalu klik *register* dan anda sudah memiliki akun. Setelah pengguna memilki akun klik tombol kembali maka akan kembali ke layar utama, untuk *login* ke aplikasi *the scout* masukkan email dan *Password* yang sudah anda register lalu klik *login*.



Gambar 4.1 : Halaman depan dan halaman login

Sumber : Aplikasi *the scout*

b). Fitur Utama

Setelah *login* maka selanjutnya adalah muncul fitur utama, di fitur utama terdapat beberapa fitur yaitu layar paling atas terdapat tulisan *The Scout* dan bagian atas pojok kanan

terdapat simbol X yaitu berfungsi untuk *Logout* bagi pengguna. Di bawah fitur *The Scouts* dan *Logout* terdapat logo dari aplikasi pemandu bakat ini yaitu TS yang artinya *The Scouts*, di bawah fitur TS terdapat *welcome*, dan nama pengguna yang artinya selamat datang pengguna, contohnya nama penggunanya ervin saputra makan di situ terdapat tulisan *Welcome Ervin*. Fitur selanjutnya adalah *input* pemain, fitur ini gunanya untuk input atau memasukkan nama pemain, tim pemain, posisi pemain, dan nomor punggung pemain yang akan di nilai. Fitur selanjutnya adalah penilaian pemain fitur ini berisikan kriteria dan untuk menilai pemain yang sudah di *input*. Fitur terakhir dalam layar utama ini adalah *List* penilaian pemain, fitur ini berguna untuk menyimpan nama pemain yang sudah di nilai.



Gambar 4.2 : Halaman utama aplikasi the scout

Sumber : Aplikasi *the scout*

3). Mulai Melakukan *Input* Pemain

Langkah awal untuk menilai pemain adalah dengan klik *input* pemain, lalu isi nama pemain yang akan di dinilai di kolom nama, di bawah nama terdapat posisi pemain, di fitur ini terdapat posisi-posisi pemain ialah CB, LB, RB, LM, CM, dan ST. kemudian fitur di bawah posisi pemain yaitu nama tim pemain yang akan di nilai, fitur ini kita sebagai pengguna bebas mengetik nama tim pemain yang akan di nilai. Fitur selanjutnya adalah nomor punggung, nomor punggung pemain diketik dengan angka dan pengguna bisa mengetiknya seperti nomor punggung pemain yang akan pengguna nilai gunakan. Fitur terakhir adalah jika kita sudah mengisi semua fitur yang ada di *input* pemain maka langkah selanjutnya adalah simpan pemain.



Gambar 4.3 : halaman fitur input nama, posisi, tim dan nomor punggung pemain

Sumber : Aplikasi *the scout*

Langkah selanjutnya adalah menilai keterampilan bertahan pemain. Masuk ke fitur penilaian klik keterampilan bertahan maka akan muncul fitur penilaian keterampilan bertahan. Tampilan paling atas sebelah kiri dari fitur ini yaitu tulisan *The Scouts*, paling atas kanan dengan gambar pensil jika di klik maka akan muncul penjelasan tentang kategori penilaian keterampilan bertahan. Kategori keterampilan-keterampilan bertahan yaitu

a. Intercepting

Yaitu kemampuan memotong bola yang diarahkan kepada lawan, kemampuan ini sama dengan kemampuan membaca alur bola

b. Tackling

Yaitu kemampuan pemain untuk mengambil/menjauhkan bola dari kaki lawan dari arah samping tanpa melakukan pelanggaran

c. Body Checks

Yaitu kemampuan pemain berbenturan badan tanpa melakukan pelanggaran dan sekaligus memenangkan duel

d. Defensive Run

Yaitu kemampuan berlari keposisi yang tepat saat bertahan, dengan kata lain pemain mengerti taktik bertahan.

e. Kicking The Ball Clear

Yaitu kemampuan pemain menghalau bola disaat terdesak menggunakan kakinya (entah jauh kedepan, keluar lapangan atau kedaerah yang tidak membahayakan gawang).

f. Heading The Ball Clear

Yaitu kemampuan menghalau bola disaat terdesak dengan menggunakan kepala. Bola harus dihalau kedaerah yang tidak berbahaya.



Gambar 4.4 : Fitur keterampilan-keterampilan bertahan

Sumber : Aplikasi *the scout*

Kembali ke fitur penilaian keterampilan bertahan di bawah tulisan The Scouts terdapat tulisan keterampilan bertahan. Selanjutnya terdapat nama pemain yang sudah di *input* dari fitur *input* pemain yang sudah di simpan. Lalu ada katagori-kategori keterampilan bertahan lengkap di sampingnya nilai untuk menilai kategori-kategori keterampilan bertahan pemain, nilai ini berbentuk angka dan nilainya 1,2,3,4dan 5.

- a. Untuk nilai 1 katagorinya kurang sekali, penjelasannya yaitu kemampuan keterampilan tidak nampak sama sekali dalam pertandingan.
- b. Untuk nilai 2 katagorinya kurang, penjelasannya yaitu kemampuan hampir tidak tampak atau kelihatan sama sekali dalam pertandingan.
- c. Untuk nilai 3 kategorinya cukup, penjelasannya kemampuan sesekali tampak atau kelihatan dalam pertandingan.
- d. Untuk nilai 4 kategorinya bagus, penjelasannya kemampuan keliatan jelas namun belum konsisten.
- e. Untuk nilai 5 kategorinya istimewa, penjelasannya kemampuan keterampilan bertahan terlihat menonjol dan cukup konsisten.

ketika pengguna sudah menilai pemain dengan semua kriteria bertahan maka klik hitung hasil maka di dapatkan jumlah nilai yang di dapat dari semua katagori,lalu di bawahnya terdapat rata-rata nilai yang diberikan pengguna aplikasi pemandu bakat . setelah tidak ada lagi perubahan nilai langkah selanjutnya adalah klik simpan penilaian data yang sudah dinilai akan tersimpan.

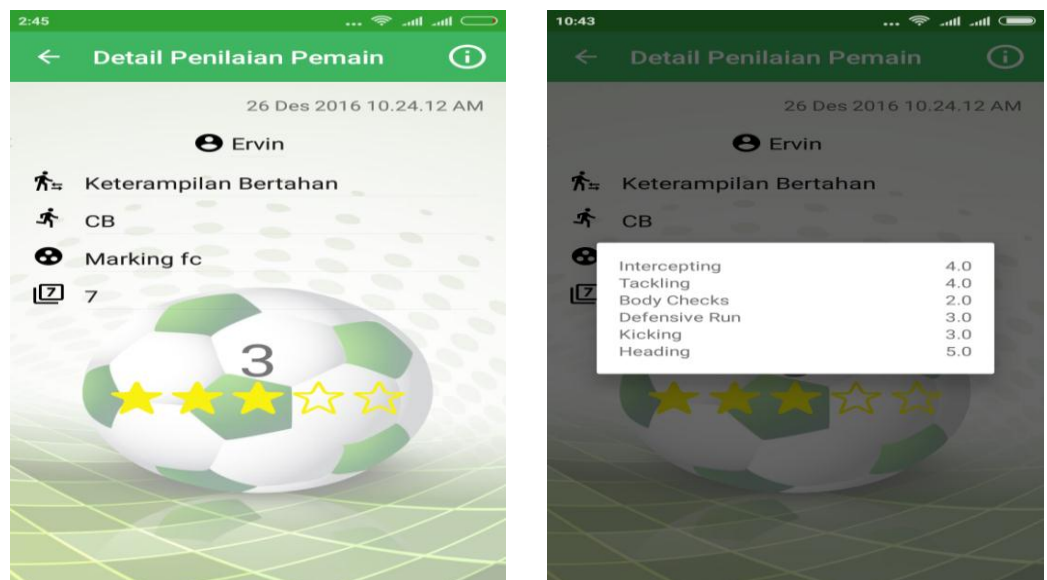


Gambar 4.5 : Fitur penilaian keterampilan bertahan

Sumber : Aplikasi *the scout*

Fitur terakhir dari aplikasi pemandu bakat ini adalah List penilaian pemain,klik list penilaian pemain maka akan muncul data pemain yang sudah di input. Klik nama pemain yang sudah di input maka akan muncul detail data pemain yang sudah dinilai , terdapat tanggal,bulan tahun dan jam penginputan di bawah tanggal terdapat nama pemain yang sudah dinilai, keterampilan bertahan,posisi, tim, dan nomor pemain. Di bagian terbawah terdapat jumlh rata-rata nilai yang di dapat, jika di klik angka

rata-rata maka akan muncul kriteria-kriteria yang sudah dinilai berikut nilai yang sudah di dapat. Nilai yang sudah di simpan ini secara otomatis masuk ke server. Karena ini adalah sebuah pengembangan maka peneliti akan terus mengembangkan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan yang ada baik itu fitur yang ada maupun dengan cara penggunaan aplikasi ini.



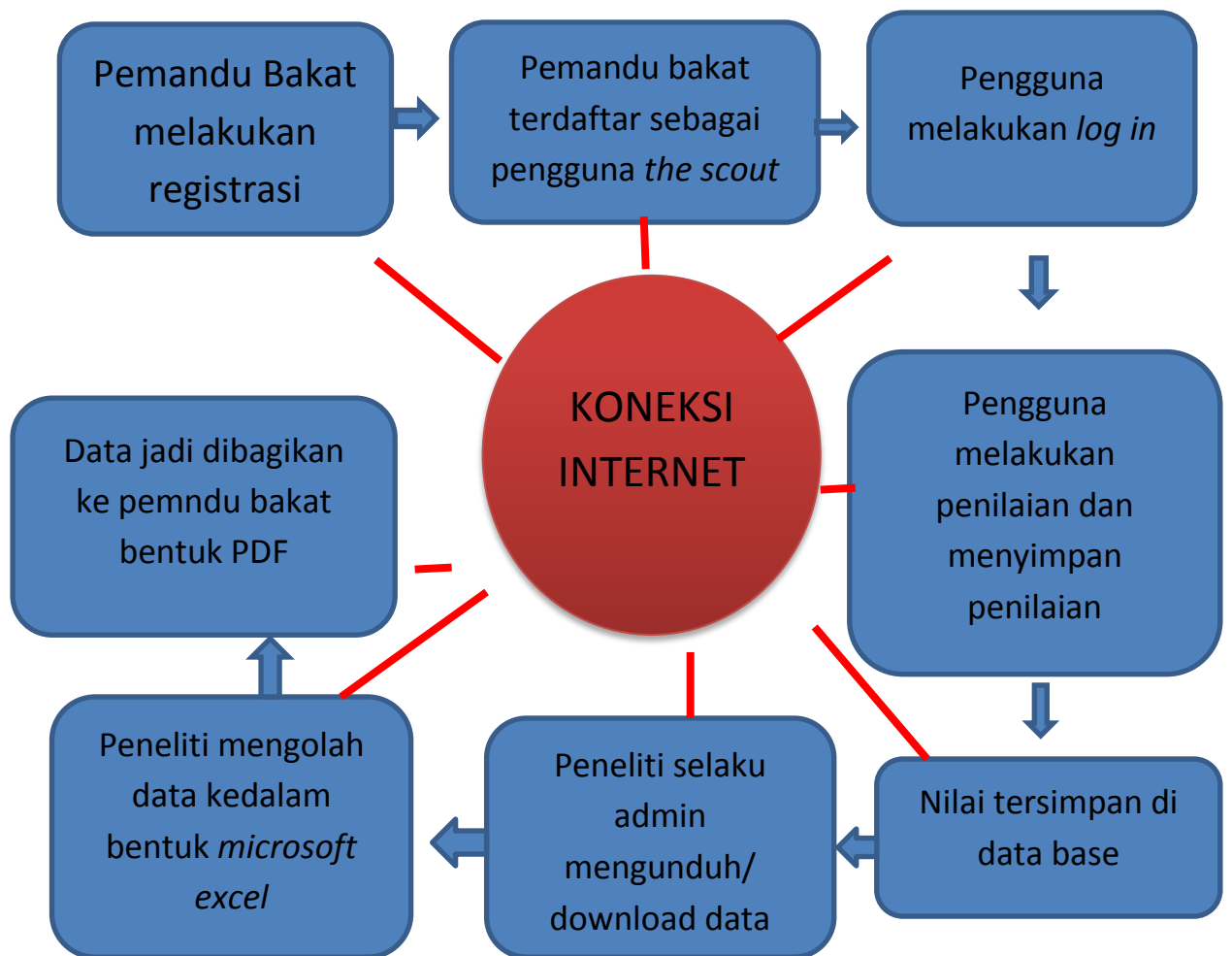
Gambar 4.1 : fitur list pemain atau data pemain yang sudah dinilai

Sumber : Aplikasi *the scout*

b. Cara Kerja Aplikasi

cara kerja aplikasi *The Scout* ini adalah sistem kerjanya dari awal pengguna aplikasi *The Scout* dari pengguna melakukan register, memasukkan data pemain, pengguna melakukan penilaian keterampilan bertahan pemain, hingga data yang masuk berbentuk

apa, data data yang di peroleh oleh admin berbentuk apa hingga data yang sudah diolah dan siap untuk dipublikasikan akan di gambarkan dengan gambar berikut :



Gambar 4.1 : Cara kerja aplikasi *the scouts*

Sumber : Dokumentasi pribadi

melakukan register dengan memasukkan nama email sama Password difitur register.setelah pemandu bakat atau pengguna melakukan register maka dengan otomatis pemandu bakat atau

pengguna terdaftar sebagai pengguna aplikasi *The scout* . Setelah terdaftar pengguna melakukan *login* untuk masuk ke fitur utama penilaian aplikasi *The scout* ini. Cara kerja selanjutnya adalah pengguna melakukan penilaian pemain dan menyimpan penilaian pemain menggunakan aplikasi *The scout* setelah pengguna melakukan penilaian dan penyimpanan data pemain maka dengan otomatis data yang di dapat akan disimpan di data *base*. Data yang di simpan di data *base* akan di *download* oleh server atau admin yaitu peneliti, cara selanjutnya adalah peneliti sebagai admin mengolaah data yang sudah di *download* dan merapikannya agar nanti memudahkan untuk melihat data tersebut data yang di olah akan berentuk *microsoft excel*. Cara selanjutnya adalah peneliti mengubah data menjadi PDF untuk di bagikan ke pemandu-pemandu bakat dan kepada pihak yang memerlukan data pemain yang sudah di dapat . semua cara kerja yang sudah dijabarkan atau dijelaskan harus terkoneksi inter dalam semua proses kerja aplikasi *The scout* ini.

3. Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di stadion Bea dan Cukai jakata timur di liga kompas gramedia U14 pada tanggal 11 desember 2016 uji kelompok kecil ini dilakukan satu pertandingan antar SSB Buperta melawan Cibinong Putra. Sebelum pemakaian

produk aplikasi pemandu bakat kita memberi tahu alasan pembuatan aplikasi itu untuk meminimalisir penggunaan kertas dan lebih efektif, efisien dan mudah di gunakan dalam proses pemandu bakat serta memberitahu cara penggunaan aplikasi dari input nama pemain hingga input nilai keterampilan bertahan kepada pemandu bakat liga Kompas Gramedia U14.

Tim pemandu bakat yang hadir pada pekan tersebut adalah Dede Sulaiman, S.E (Mantan pemain Tim Nasional Indonesia) Asep Padian, S.pd (mantan pemain nasional Indonesia, pelatih persigawa dan alumni FIK UNJ), Mulyadi, S.pd (pelatih PPOP DKI Jakarta dan alumni FIK UNJ), dan Hadi Rahmaddani, S.pd (Dosen Ahli Sepak Bola FIK UNJ). Untuk penggunaan bagi pemandu bakat tidak ada masalah tetapi kekurangan *smart phone* berbasis android yang peneliti punya membuat sedikit terganggu di awal peneliti. Beberapa saran dan masukan untuk membuat lebih baik lagi aplikasi ini.

1. Pada bagian input nama pemain, setiap pemandu bakat berbeda-beda bentuk tulisan untuk nama pemain sehingga sulit di data bagi server.
2. Penilaian pemain gelandang atau posisi lain jika mereka ikut bertahan bagai mana menilainya.
3. Di bagian nilai pemain ada masukan jika nilai yang timbul sebaiknya angka 0,1,2,3,4 dan 5.

4. Saran kemampuan fisik di masukkan dalam kriteria atau fitur dalam aplikasi.
5. Bagaimana kalau terjadi kesalahan *input* pemain dan pemandu bakat ingin *input* pemain lagi dengan pemain yang sama

Beberapa saran dan masukan di catat oleh peneliti dan di revisi untuk membuat aplikasi pemandu bakat the scout ini lebih baik lagi. Untuk uji coba kelompok kecil ini di lakukan proses pemandu bakat dalam satu pertandingan guna mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada dalam aplikasi *The Scout* ini . Nama-nama pemain yang di pilih dalam uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut :

No	Nama	Tim	Posisi	No Punggung	Nama Pemandu Bakat
1	Adrian Maulana R	SSB Buperta	RB	6	1. Dede sulaiman 2. Aseppadian 3. Hadi Rahmaddani
2	Fahri Baihaqi	SSB Buperta	CB	14	1. Mulyadi 2. Aseppadian
3	Kiego Tumansery	SSB Buperta	LB	18	1. Mulyadi
4	Yuda Febrian	Cibinong Putra	CM	13	1. Aseppadian

Tabel 4.1 : Daftar pemain Yang Dipilih Oleh Tim Pemandu Bakat di Uji Coba Kecil

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba kelompok kecil akhirnya ditemukan kendala-kendala yang menjadi solusi untuk kelancaran di uji coba kelompok besar yang sudah peneliti selesaikan berikut saran dan kendala sekaligus penanganannya :

1. Bagian *input* nama pemain, setiap pemandu bakat berbeda-beda bentuk tulisan untuk nama pemain sehingga sulit di data bagi server. Di uji coba kelompok besar ini input pemain diinput oleh peneliti sehingga pemandu bakat liga Kompas Gramedia U14 tidak perlu menginput nama pemain sehingga nama dan tulisan baik nama pemain dan tim tidak ada beda.
2. Penilaian pemain gelandang atau posisi lain jika mereka ikut bertahan bagaimana menilainya. Dalam penilaian di uji kelompok kecil terdapat salah komunikasi. Yang dimaksudkan oleh pemandu bakat penilaian keterampilan bertahan adalah siapapun yang melakukan keterampilan bertahan mendapatkan nilai keterampilan bertahan, dan itu semua posisi pemain baik gelandang dan pemain yang bukan berposisi bertahan lainnya. Jika gelandangan atau pemain lain kecuali pemain bertahan melakukan keterampilan bertahan dengan baik saat diserang oleh

lawan maka itu adalah nilai tambah bagi pemain itu untuk di nilai.

3. bagaimana nilai pemain ada masukkan jika nilai yang timbul sebaiknya angka 0,1,2,3,4 dan 5. Cara penanganan saran ini adalah pemain yang di nilai adalah pemain yang bermain atau bertanding, pemain yang sudah bermain salam suatu pertandingan itu sudah dapat nilai lebih yaitu satu jadi tidak ada nilai 0 untuk pemain yang sudah bermain.
4. Saran kemampuan fisik di masukkan dalam kriteria atau fitur dalam aplikasi. Karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti tidak memasukkan kemampuan fisik pemain tapi produk the scout ini adalah proses pengembang bukan tidak mungkin nantinya ada fitur penilaian fisik bagi pemain.
5. Bagaimana kalau terjadi kesalahan *input* pemain dan pemandu bakat ingin *input* pemain lagi dengan pemain yang sama . cara menangani adalah pemandu bakat tinggal imput lagi saja pemain yang sama tetapi data yang diambil adalah data yang masuk terakhir ke server sehingga data yang sama tidak diambil semua.

Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada satu pekan penuh yng terdiri dari delapan pertandingan Liga Kompas

Gramedi Panasonic Usia 14 tahun, berikut jadwal pertandingan pada sesi uji cobakelompok besar pada tanggal 18 Desember 2016, di stadion Bea Cukai Jakarta Timur

No	Waktu Kick Off (WIB)	Tim Bermain
1	06:30-07:30	Pelita Jaya VS Garuda Putra Bekasi
2	07:40-0840	Remci Tanggerng VS Jayakarta
3	08:50-09:50	Cibinong Poetra VS Kabomania
4	10:00-11:00	SSJ Koata Bogor VS Yakobi
5	11:10-12:10	Villa 2000 VS Persigawa
6	12:20-13:20	Bina Taruna VS Jfa
7	13:30:14:30	Rajawali Muda VS Buperta Cibubur
8	14:40-15:40	Mutiara Cempaka VS Asiop Apacinti

Tabel 4.2: Jadwal Pertandingan Liga Kompas Gramedia Panasonic Usia 14 tahun

Tim yang hadir dalam uji coba kelompok besar diantaranya adalah : Dede Sulaiman,S.E (Mantan pemain Tim Nasional Indonesia), Dwi Hadi Purnawan, S.pd. (pelatih SKO Ragunan , dan alumni FIK UNJ), Asep Padian,S.pd (mantan pemain nasional indonesia, pelatih persigawa dan alumni FIK UNJ), Mulyadi, S.pd (pelatih PPOP DKI Jkarata dan alumni FIK UNJ), dan Hadi Rahmaddani, S.pd (Dosen Ahli Sepak Bola FIK UNJ). *Coach* Dwi Hadi Purnama S.pd tidak hadir diuji coba kelompok kecil maka peneliti memberi penjelasan kepada beliau tentang aplikasi *The scout* dan cara penggunaan sehingga beliau mengerti dan langsung bisa menggunakan aplikasi *The scout*.

Seperti yang sudah dijelaskan pada uji coba kelompok besar ini peneneliti sudah memasukkan atau sudah di *input* nama-nama pemain yang sudah di pantau sehingga pemandu bakat tidak perlu memasukan nama pemain secara manual. Nama-nama pemain yang di pilih dalam uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut :

No	Nama Pemain	Tim	posisi	No punggung	Pemandu Bakat
1	Aban Yudistira	Rajawali Muda	CB	3	1. Mulyadi 2. Dwi Hadi Purnawan
2	Adrian Maulana R	Buperta	RB	6	1. Mulyadi 2. Dwi Hadi Purnawan
3	Alif Rifdah Halim	Rajawali Muda	CB	17	1. Mulyadi 2. Dwi Hadi Purnawan
4	Baghas Arga S	Remcil Tangerang	CB	17	1. Mulyadi 2. Asep padian 3. Dede sulaeman
5	Batara Dewa	Villa 2000	CB	17	1. Mulyadi 2. Dede Sulaiman 3. aseppadian
6	Husaini Satria M	Ricky Yacobi	ST	21	1. Aseppadian
7	Maulana Bintang. K	Bina Taruna	CB	88	1. Dwi hadi purnawan 2. Mulyadi
8	Moch. Supriadi	SSJ Kota Bogor	LM	6	1. Hadi rahmaddani 2. Aseppadian
9	Muhamad Rizky S	Remci Tangerang	CB	19	1. Mulyadi
10	Muhammad Daffa Imaduddin	Remci Tangerang	CB	19	1. Mulyadi 2. Dwi hadi purnawan 3. Dede sulaeman
11	Muhammad IA	Kabomania	LM	18	1. Aseppadian
12	Muhammad Reski.B	Remci Tangerang	LM	13	1. Aseppadian

13	Muhammad Zainul I	Kabomania	ST	9	1. Aseppadian
14	Sheva A. Hasim	Bina Taruna	CM	4	1. Hadi rahmaddani
15	Tabroni	Asiop Apacinti	CB	16	1. Mulyadi 2. Dwi hadi purnawan
16	Tobang Darmawan	Remci Tangerang	LB	2	1. Mulyadi 2. Aseppadian 3. Dede sulaeman
17	Unggul Perkasa	Bina Taruna	CM	8	1. Hadi rahmaddani
18	Vigo Dwi Mei Windar	Bina Taruna	CM	8	1. Mulyadi 2. Dwi hadi purnawan
19	Vigo Sandiwahyu Sutrisno	Ricky Yakobi	CB	19	1. Dwi hadi purnawan

Tabel 4.3: Daftar Pemain Pilihan Tim Pemandu Bakat Padasesi Unji Coba

Kelompok Besar

Sembilan belas pemain inilah yang dipilih oleh pemandu bakat dalam delapan pertandingan di Liga Kompas Panasonic Umur 14 tahun, sembilan belas pemain ini dipilih secara objektif oleh pemandu bakat menggunakan aplikasi *The scout*.