

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**SISTEM BAGAN TURNAMEN BERBASIS ANDROID DISPORAPAR JAWA TENGAH**

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat pada mata kuliah Kerja Praktek pada

Program Studi Teknik Informatika S1 Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

**Oleh :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama** | **: Habiib Iqbal Sobari** |
| **Nim** | **: A11.2018. 1 1458** |
| **Program Studi** | **: Teknik Informatika S-1** |

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2021**

# PERSETUJUAN PEMBIMBING KERJA PRAKTEK

**“SISTEM BAGAN TURNAMEN BERBASIS ANDROID DISPORAPAR JAWA TENGAH”**

Oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | : Habiib Iqbal Sobari |
| Nim | :A11.2018.11458 |
| Progam Studi | :Teknik Informatika S-1 |

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing kerja praktek guna mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

**Semarang, 27 Oktober 2021**

**Menyetujui**

|  |  |
| --- | --- |
| **Penyelia** | **Pembimbing KP** |
| **Anton asfihani** | **Dr. Solichul Huda, M.Kom** |

# ABSTRAK

Dinas Pendidikan Olahraga Dan Pariwisata lokasi si di jalan Ki Mangun Sarkoro karang kidul kecamatan Semarang Tengah kota Semarang Jawa Tengah 50241, mempunyai fungsi atau tugas pokok yaitu:

1. perumusan kebijakan di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata
2. pengkoordinasian dan pelaksanaan kebijakan di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata
3. pembinaan, pengawasan dan pengendalian kebijakan di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata
4. pengelolaan dan fasilitas kegiatan di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata
5. pelaksanaan evaluasi dan laporan kegiatan di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata pelaksanaan administrasi dinas di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata
6. pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Bupati di bidang kepemudaan olahraga dan pariwisata

tujuan dari kerja praktek ini adalah untuk membantu mempermudah pengaplikasian bagan turnamen ke dalam sebuah turnamen di masyarakat luas sistem ini dibuat berbasis Android dengan menggunakan program Java dan Android.

**Kata Kunci : Program Java, Android**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha esa atas segala berkah yang telah diberikan Nya, sehingga laporan kerja praktek ini dapat diselesaikan titik laporan kerja praktek dengan judul “”ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna menyelesaikan program studi teknik informatika strata 1 universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak laporan kerja praktek ini tidak dapat diselesaikan tepat pada waktunya. oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan laporan kerja praktek ini yaitu kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro.
2. Dr. Guruh Fajar Shidik, S.Kom, M.Cs, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Dr. Muljono, S.Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1
4. Dr. Solichul Huda, M.Kom selaku dosen pembimbing kerja praktek yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
5. Anton Asfihani, sebagai penyelia yang berkenan memberi izin penulis untuk melaksanakan kerja praktek di tempat yang bapak pimpin
6. semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu

Akhir kata, penulis menyadari bahwa mungkin masih terdapat kekurangan dalam laporan kerja praktek ini. oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat bermanfaat bagi penulis. semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Semarang, 27 Oktober 2021

Habiib Iqbal Sobari

**Daftar Isi**

[PERSETUJUAN PEMBIMBING KERJA PRAKTEK 2](#_Toc91841895)

[ABSTRAK 3](#_Toc91841896)

[KATA PENGANTAR 4](#_Toc91841897)

[BAB 1 6](#_Toc91841898)

[PENDAHULUAN 6](#_Toc91841899)

[1.1 Latar Belakang 6](#_Toc91841900)

[1.2 Rumusan Masalah 7](#_Toc91841901)

[1.3 Batasan Masalah 7](#_Toc91841902)

[1.4 Manfaat 7](#_Toc91841903)

[1.4.1 Bagi Universitas Dian Nuswantoro 7](#_Toc91841904)

[1.4.2 Bagi Mahasiswa 7](#_Toc91841905)

[1.4.3 Bagi Tempat Kerja Praktek 8](#_Toc91841906)

[Bab II 9](#_Toc91841907)

# BAB 1

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

dinas pemuda olahraga dan pariwisata Jawa Tengah adalah dinas yang melaksanakan fungsi sebagai di era yang modern ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat titik dimana semua bidang baik bidang ekonomi, sains, sosial pendidikan dan politik. sudah menerapkan teknologi informasi yang telah ada baik untuk kepentingan umum maupun kepentingan organisasi yang akan dijalankan titik dengan teknologi yang dipakai oleh berbagai bidang saat ini teknologi ini dapat berguna untuk membantu pekerjaan lebih mudah. dengan menerapkan teknologi ini ke dalam sistem turnamen.

salah salah satu penerapan kemajuan teknologi yang ada dengan menghilangkan kegiatan secara manual menjadi digital titik dimana orang yang hendak mengakses informasi yang tersedia tidak lagi mencari secara manual dengan teknologi ini maka penulis ingin mengubah sistem pencatatan turnamen dari manual menjadi digital dengan adanya teknologi ini.

Dengan dengan menerapkan teknologi ini ke dalam sistem maka klien atau orang yang secara umum dapat mengecek cek atau melihat secara langsung skor dari pertandingan sebelum-sebelumnya. dan client dapat mengakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus melihat secara langsung ditempat. dengan hal diatas penulis memutuskan untuk membuat sistem bagan turnamen dengan dibuat menggunakan program Java atau Android dengan didukung perangkat jaringan internet, yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah admin dan client untuk menginformasikan jalannya pertandingan.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang didapat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengatasi admin dan klien melihat secara digital
2. Bagaimana admin dapat mengedit dan mempertunjukkan kepada klien hasil skor atau club.

## Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka batasan yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Admin bebas untuk mengedit klub dan score
2. Klien hanya bisa melihat club dan score

## Manfaat

manfaat dari kerja praktek

## Bagi Universitas Dian Nuswantoro

dapat meningkatkan kerjasama antara lembaga pendidikan dan instansi.

dapat mempromosikan keberadaan akademik di tengah-tengah dunia kerja

diharapkan terjalin komunikasi yang baik dan saling menguntungkan antara akademik dan instansi.

## Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat mendapatkan ilmu tentang dunia kerja yang nantinya dapat dimanfaatkan ketika memasuki dunia kerja di kemudian hari
2. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang dapat di perkuliahan
3. Menambah wawasan tentang dunia kerja
4. Menambah soft skill yang dimiliki oleh mahasiswa

## Bagi Tempat Kerja Praktek

1. Terjalin antara instansi dengan akademik
2. Berpeluang meningkatkan sistem dalam tempat kerja

# Bab II

**LANDASAN TEORI**

## Tinjauan Pustaka

**2.1.1 Sistem**

Sistem adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan saling bekerjasama