

PROPOSAL PROYEK WEB

1. RINGKASAN EKSEKUTIF

Nama Proyek: Sistem Informasi Pengelolaan Persatuan Lempar Pisau dan Kapak Kota Padang

Klien/Pemilik Proyek: Persatuan Lempar Pisau dan Kapak Kota Padang

Tim Pengembang: Kelompok A2

Tanggal Proposal: 7 Maret 2025

Deskripsi Singkat

Proyek Sistem Informasi Pengelolaan (SIP) adalah proyek pengembangan sistem berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan organisasi Persatuan Lempar Pisau dan Kapak Kota Padang. Sistem ini akan menjadi solusi digital yang memungkinkan pengelolaan organisasi seperti anggota, klub, atlet secara lebih terstruktur dan mudah diakses. Selain itu, sistem ini juga akan digunakan untuk mengelola berbagai event dan pertandingan secara lebih sistematis, mulai dari pendaftaran peserta hingga pencatatan hasil kompetisi.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan seluruh proses administrasi dan event yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat terdigitalisasi, sehingga meminimalkan potensi kesalahan data, mempercepat akses informasi, serta meningkatkan transparansi dalam pengelolaan organisasi.

Tujuan Proyek

- Mempermudah pengelolaan data organisasi
 - Sistem akan memungkinkan pengelolaan data anggota, klub, atlet, dan juri dalam satu platform yang terintegrasi.
 - Informasi dapat diakses dengan cepat dan diperbarui secara real-time sesuai

kebutuhan.

- Meningkatkan efisiensi dalam penyelenggaraan pertandingan
 - Proses pendaftaran atlet, penyusunan jadwal pertandingan, hingga pencatatan hasil akan dilakukan secara digital.
 - Sistem akan mengurangi pekerjaan manual dan meminimalisir kesalahan pencatatan data.
- Meningkatkan keterlibatan masyarakat dan transparansi informasi
 - Masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi seputar event, peraturan, serta hasil pertandingan melalui website.
 - Organisasi dapat lebih aktif dalam mengikuti perkembangan olahraga lempar pisau dan kapak.

2. LATAR BELAKANG & PERMASALAHAN

Latar Belakang

Persatuan Lempar Pisau dan Kapak Kota Padang merupakan organisasi yang aktif dalam menyelenggarakan berbagai kompetisi dan pelatihan. Namun, pengelolaan administrasi, pencatatan data anggota, serta dokumentasi pertandingan masih dilakukan secara manual, yang mengakibatkan kesulitan dalam pencarian data serta efisiensi pengelolaan organisasi. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan organisasi ini.

Permasalahan yang Dihadapi

- Kesulitan dalam Pengarsipan Dokumen – Pengelolaan dokumen seperti data anggota, laporan kegiatan, dan regulasi organisasi masih dilakukan secara konvensional, sehingga menyulitkan pencarian dan pembaruan informasi.
- Kurangnya Sistem Digital yang Efektif – Belum ada sistem terintegrasi yang dapat mengelola pendaftaran, jadwal pertandingan, serta hasil kompetisi secara otomatis.

- Minimnya Aksesibilitas Informasi – Masyarakat dan anggota organisasi kesulitan mendapatkan informasi terkini terkait kegiatan dan event yang diselenggarakan.

3. RUANG LINGKUP PROYEK

Fitur Utama yang Akan Dikembangkan

1. Halaman Beranda

Halaman beranda akan menjadi pintu utama bagi pengguna untuk mengakses berbagai informasi penting mengenai organisasi. Halaman ini akan menampilkan profil singkat perkumpulan, termasuk visi, misi, dan sejarahnya. Selain itu, pengguna dapat melihat statistik keanggotaan, daftar atlet, serta juri yang tergabung dalam organisasi. Informasi terkait jadwal pertandingan, hasil pertandingan sebelumnya, pengumuman penting, dan galeri foto atau video dokumentasi juga akan ditampilkan secara dinamis di halaman ini. Dengan tampilan yang intuitif, halaman beranda diharapkan dapat mempermudah navigasi ke fitur-fitur lain dalam sistem.

2. Sistem Autentikasi Pengguna

Sistem ini memungkinkan pengguna untuk memiliki akun yang disesuaikan dengan peran mereka, yaitu sebagai admin, atlet, dan juri. Proses registrasi dilakukan melalui formulir online yang akan diverifikasi terlebih dahulu oleh admin sebelum pengguna diberikan akses penuh. Setiap pengguna dapat melakukan login menggunakan email dan password yang telah didaftarkan, serta diberikan opsi untuk melakukan reset password jika diperlukan. Sistem ini juga akan menerapkan manajemen peran berbasis hak akses, di mana admin memiliki kontrol penuh, sedangkan atlet dan juri hanya dapat mengakses fitur yang relevan dengan kebutuhan mereka.

3. Dashboard Admin

Admin memiliki peran utama dalam mengelola sistem. Oleh karena itu, dashboard admin dirancang untuk menyediakan antarmuka yang memungkinkan pengelolaan data keanggotaan, atlet, juri, pertandingan, serta hasil pertandingan. Selain itu, admin dapat mempublikasikan pengumuman, mengunggah konten ke galeri, serta menampilkan statistik perkembangan atlet dalam bentuk grafik. Dengan adanya fitur ini, admin dapat dengan mudah memantau aktivitas organisasi serta memastikan informasi yang tersedia selalu terbaru dan akurat.

4. **Sistem Manajemen Konten**

Sistem ini memungkinkan admin untuk mengelola berbagai konten yang berhubungan dengan kegiatan organisasi. Konten yang dapat ditambahkan, diedit, atau dihapus meliputi berita tentang kejuaraan, pengumuman event, serta artikel mengenai teknik melempar yang dapat membantu anggota dalam meningkatkan keterampilan mereka. Selain itu, sistem ini juga mencakup halaman statis seperti "Tentang Kami", "Kontak", dan "FAQ" untuk memberikan informasi tambahan kepada pengguna. Dengan adanya fitur ini, organisasi dapat menyajikan informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses oleh seluruh anggota organisasi.

5. **Fitur Lain**

Sistem ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur tambahan, seperti Manajemen Klub, yang memungkinkan admin untuk membuat, memperbarui, dan menghapus klub dalam organisasi. Admin dapat menambahkan informasi lengkap tentang klub, termasuk nama, lokasi, serta daftar anggota. Pengguna lain dapat melihat daftar klub yang tersedia dan mencari klub berdasarkan kategori atau nama. Selain itu, fitur *Club Details* memungkinkan anggota untuk melihat informasi lebih mendalam mengenai klub, sementara fitur *Member Role* digunakan untuk mengelola peran dalam klub, seperti admin atau anggota biasa.

Fitur berikutnya adalah Manajemen Anggota, yang berfungsi untuk mengelola data individu dalam organisasi. Admin dapat mendaftarkan anggota baru dengan data pribadi, foto, dan riwayat pertandingan mereka. Setiap anggota juga memiliki profil

yang menampilkan biodata lengkap serta statistik pertandingan. Jika terdapat perubahan dalam informasi anggota, admin dapat melakukan pembaruan secara langsung. Selain itu, sistem ini dilengkapi dengan fitur *Notifikasi*, yang akan memberi pemberitahuan kepada anggota mengenai perubahan data atau acara yang relevan.

Sistem juga mencakup Manajemen Pertandingan, yang memungkinkan admin untuk membuat dan mengatur pertandingan dengan informasi mendetail seperti tanggal, lokasi, atlet yang berpartisipasi, serta juri yang bertugas. Pengguna dapat melihat daftar pertandingan yang telah dijadwalkan, dan admin memiliki akses untuk mengedit informasi pertandingan jika diperlukan, seperti memperbarui skor, daftar peserta, atau juri. Dengan fitur *Match History*, pengguna juga dapat melihat riwayat pertandingan yang telah berlangsung, sehingga mereka dapat meninjau hasil sebelumnya dengan lebih mudah.

Selain itu, terdapat Manajemen Hasil Pertandingan, di mana admin atau juri dapat menambahkan hasil pertandingan, termasuk skor akhir, peringkat atlet, dan catatan khusus dari juri. Jika ada kesalahan dalam hasil yang telah dicatat, admin dapat melakukan pembaruan. Sistem juga menyediakan fitur *Stats and Analysis*, yang menyajikan statistik hasil pertandingan dalam bentuk grafik, memungkinkan admin dan atlet untuk melihat tren performa mereka dari waktu ke waktu.

Untuk memastikan keteraturan dalam sistem, tersedia Manajemen Juri, yang memungkinkan admin untuk mendaftarkan, memperbarui, dan menghapus data juri. Juri dapat melihat daftar pertandingan yang akan mereka nilai serta menerima tugas tertentu melalui fitur *Judge Assignment*. Selain itu, sistem dilengkapi dengan *Juri Ratings*, yang memungkinkan evaluasi terhadap kinerja juri berdasarkan umpan balik dari pertandingan sebelumnya.

Fitur lain yang tidak kalah penting adalah Manajemen Atlet, di mana admin dapat menambahkan data atlet beserta informasi prestasi dan statistik pertandingan mereka. Atlet dapat mengakses *Athlete Performance Dashboard* untuk melihat perkembangan performa mereka, serta fitur *Training Records* yang memungkinkan

pencatatan hasil latihan mereka.

Selain fitur yang berkaitan langsung dengan atlet dan pertandingan, sistem juga memiliki Manajemen Kategori Pertandingan, yang memungkinkan admin untuk menambah, mengedit, atau menghapus kategori pertandingan yang tersedia. Untuk mendukung penyelenggaraan pertandingan, terdapat Manajemen Jadwal Pertandingan, yang mempermudah admin dalam menetapkan jadwal pertandingan dan menyajikannya dalam format kalender. Pengguna dapat melihat daftar pertandingan yang akan datang, sementara admin dapat melakukan perubahan jadwal jika diperlukan.

Dalam rangka penyebaran informasi yang lebih efektif, sistem menyediakan Manajemen Pengumuman, di mana admin dapat membuat dan mengelola pengumuman yang ditujukan kepada atlet, juri, atau anggota organisasi lainnya. Fitur *Announcement History* juga disediakan untuk melihat riwayat pengumuman yang telah dibuat sebelumnya.

Terakhir, sistem dilengkapi dengan Manajemen Galeri, yang memungkinkan admin untuk mengunggah dan mengelola foto atau video terkait pertandingan dan acara organisasi. Pengguna dapat melihat galeri yang tersedia, sementara admin dapat menentukan siapa saja yang dapat mengakses atau menambahkan konten melalui fitur *Gallery Access Control*.

6. Batasan Proyek

- Sistem ini hanya mencakup pengelolaan organisasi, event, dan hasil pertandingan.
- Tidak termasuk fitur aplikasi mobile, tetapi akan dikembangkan dalam versi web yang responsif untuk perangkat seluler.

4. TARGET PENGGUNA

Target Pengguna

- **Kelompok Utama:**

- Administrator
- Penyelenggara event
- Klub
- Atlet
- Juri
- Masyarakat Umum

- **Kebutuhan Pengguna:**

- Administrator
 - Bertanggung jawab atas pengelolaan sistem secara keseluruhan.
 - Mengelola data organisasi, termasuk klub, anggota, juri, dan atlet.
 - Memastikan data selalu diperbarui dan akurat.
- Penyelenggara Event
 - Bertugas mengatur jalannya kompetisi, mulai dari pendaftaran peserta, penyusunan jadwal, hingga sistem pertandingan.
 - Menentukan aturan dan memastikan kelancaran acara.
- Klub
 - Bertanggung jawab atas pendaftaran dan pendataan anggota yang tergabung dalam organisasi lempar pisau dan kapak.
 - Mengelola keanggotaan serta melatih atlet untuk mengikuti kompetisi.
- Atlet
 - Peserta yang berpartisipasi dalam pertandingan.
 - Memerlukan akses terhadap jadwal pertandingan dan hasil kompetisi.
- Juri
 - Bertugas menilai jalannya pertandingan dan mencatat skor langsung ke

dalam sistem.

- Memastikan pertandingan berjalan sesuai dengan regulasi yang ditetapkan.
- Masyarakat Umum
 - Penggemar olahraga lempar pisau dan kapak yang ingin mengetahui informasi terbaru mengenai organisasi dan kompetisi.
 - Memanfaatkan sistem untuk mendapatkan berita, jadwal event, serta hasil pertandingan.

5. TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN

Komponen	Teknologi
Frontend	Laravel
Backend	Laravel
Database	MySQL
Hosting & Deployment	AWS

6. JADWAL PROYEK & MILESTONE

No	Milestone	Deskripsi	Estimasi Waktu
1	Analisis Kebutuhan	Menyusun dokumen kebutuhan sistem dari mitra	18 – 24 Februari 2025
2	Desain Sistem	Membuat wireframe, flowchart dan desain database	25 Februari – 10 Maret 2025
3	Pengembangan Awal	Implementasi fitur dasar CRUD untuk pengurus,	11 Maret – 7 April 2025

		anggota, klub dan pertandingan	
4	Pengujian	Testing fitur utama dan perbaikan bug	8 – 21 April 2025
5	Implementasi	Sistem siap digunakan dan diuji oleh mitra	22 April – 5 Mei 2025

7. ANGGARAN PROYEK

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan(Rp)	Total(Rp)
1.	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	Hosting Server (1 tahun)	1	500.000	500.000
	Domain Website (1 tahun)	1	100.000	100.000
	Template UI/UX	1	500.000	500.000
	Buku Panduan Digital (PDF)	1	100.000	100.000
	Materi Promosi Digital (Poster, Banner)	5 Desain	50.000	250.000
	SUB TOTAL			1.450.000
2.	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Sewa Canva Pro (6 bulan)	1	600.000	600.000
	Sewa Google Workspace (6 bulan)	1	800.000	800.000
	SUB TOTAL			1.400.000
3.	Perjalanan (maks. 30%)			
	Kunjungan Pengumpulan Data	3 orang x 1 perjalanan	100.000	300.000
	Perjalanan Sosialisasi Aplikasi	3 orang x 1	100.000	300.000

		perjalanan		
SUB TOTAL				600.000
4.	Lain-lain (maks. 15%)			
	Biaya Promosi Digital (Iklan Media Sosial)	5 kali	100.000	500.000
	Paket Internet (6 bulan)	1	350.000	350.000
SUB TOTAL				850.000
GRAND TOTAL				4.300.000
GRAND TOTAL (Terbilang Lima Juta Tiga Ratus Ribu Rupiah)				

8. RISIKO DAN MITIGASI

Risiko	Dampak	Mitigasi
Keterlambatan Pengembangan	Mengganggu jadwal peluncuran	Menyusun timeline yang realistis dan menerapkan agile development
Masalah Keamanan Data	Data anggota dan pertandingan bisa rentan	Menerapkan enkripsi data dan autentikasi berlapis
Kesulitan dalam Penggunaan	Pengguna kesulitan beradaptasi	Menyediakan dokumentasi dan pelatihan untuk admin

9. KONTAK DAN PENUTUP

Tim Pengembang: Kelompok A2

Kontak: kelompokdua098@gmail.com

Alamat: Padang

Dengan disusunnya proposal ini, kami berharap dapat bekerja sama untuk menciptakan solusi berbasis web yang optimal bagi kebutuhan proyek ini.

Persetujuan:

 **Pemilik Proyek:** Persatuan Lempar Pisau dan Kapak Kota Padang

📌 **Tanggal: Maret 2025**

📌 **Tanda Tangan: _____**