**SISTEM INFORMASI CLUB PENCAK SILAT PRESTASI PELAJAR**

**Proposal Proyek I**



Oleh :

Agni Kurniawati (1803033)

Dwi Septyan Hadi Nugraha (1803041)

Putri Fauziah Rahman (1803056)

Kelas :

D3TI2B

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**2019/2020**

# **HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM INFORMASI CLUB PENCAK SILAT PRESTASI PELAJAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas mata kuliah

Proyek I pada jurusan TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU.

Disusun oleh :

Agni Kurniawati (1803033)

Dwi Septyan Hadi Nugraha (1803041)

Putri Fauziah Rahman (1803056)

Telah disetujui dan disahkan

Indramayu*,* 14 Oktober 2019

|  |  |
| --- | --- |
| Dosen pembimbing I  **Muhammad Anis Al Hilmi, S.Si., M.T**  **NIP. 199002282019031012** | Dosen pembimbing II  [**Munengsih Sari Bunga, S.Kom., M.Eng**](http://lecturer.polindra.ac.id/~munengsih)  **NIP.** **198507202019032015** |
| Dosen Pembimbing III  **Fachrul Pralienka Bani Muhamad, S.ST., M.Kom**  **NIP.** **199204232018031001** | |

# **DAFTAR ISI**

[**HALAMAN PENGESAHAN** i](#_Toc22026790)

[**DAFTAR ISI** ii](#_Toc22026791)

[***ABSTRACK*** vi](#_Toc22026792)

[**BAB I PENDAHULUAN** 1](#_Toc22026793)

[**1.1.** **Latar Belakang** 1](#_Toc22026794)

[**1.2.** **Rumusan Masalah** 1](#_Toc22026795)

[**1.3.** **Batasan Masalah** 1](#_Toc22026796)

[**1.4.** **Tujuan Dan Manfaat Penelitian** 2](#_Toc22026797)

[**1.5.** **Manfaat Penelitian** 2](#_Toc22026798)

[**a.** **Sistematika Penelitian** 2](#_Toc22026799)

[**BAB II LANDASAN TEORI** 4](#_Toc22026800)

[**2.1** **Sistem Informasi** 4](#_Toc22026801)

[**2.2** **Web Statis dan Web Dinamis** 4](#_Toc22026802)

[**2.3** **HTML** 5](#_Toc22026803)

[**2.4** **CSS** 5](#_Toc22026804)

[**2.5** **PHP** 5](#_Toc22026805)

[**2.6** **MySQL** 6](#_Toc22026806)

[**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** 7](#_Toc22026807)

[**3.1** **Alat dan Bahan** 7](#_Toc22026808)

[**3.2** **Alur Penelitian** 7](#_Toc22026809)

[**3.3** **Rencana Kegiatan** 8](#_Toc22026810)

[**DAFTAR PUSTAKA** 9](#_Toc22026811)

**DAFTAR TABEL**

[**Table 3.3.1 Rencana Kegiatan 8**](#_Toc21961309)

**DAFTAR GAMBAR**

**ABSTRAK**

Mitra kami merupakan salah satu club Pencak Silat di Indramayu, yaitu Club Pencak Silat Prestasi Pelajar. Merupakan salah satu club baru di dunia persilatan Indramayu. Hal tersebut menjadi salah satu dari beberapa permasalahan yang kami angkat pada proyek 1 ini , yaitu kebutuhan akan promosi. Kemudian, permasalahan lainnya yang dialami mitra kami adalah pendaftaran yang masih secara offline, dimana memungkinkan adanya redundansi pada data anggota club silat yang dapat berdampak pada ketidak akuratan data. Disamping itu, jadwal latihan pada club PSPP ini masih tergolong belum pasti, karena setiap minggu latihan dilakukan dihari dan jam yang berbeda.

Untuk mensiasati beberapa permasalahan pada mitra kami, kami memiliki tujuan membuat suatu sistem yang di dalamnya terdapat solusi dari permasalahan tersebut. Diantaranya system tersebut dapat memberikan informasi mengenai rencana kegiatan dari club PSPP, kemudian dapat melakukan pendaftaran online dan dapat melakukan voting jadwal latihan secara online satu minggu sekali. Oleh karena itu, kami berniat membuat Sistem Informasi Club Pencak Silat Prestasi Pelajar.

# ***ABSTRACK***

*Our partner is one of the Pencak Silat clubs in Indramayu, the Student Achievement Pencak Silat Club. Is one of the new clubs in the martial arts world of Indramayu. This is one of the problems we raised in Project 1, namely the need for promotion. Then, another problem experienced by our partners is registration that is still offline, which allows for redundancy in the data of silat club members which can have an impact on data inaccuracies. Besides that, the training schedule at the PSPP club is still relatively uncertain, because every week the training is done on different days and hours.*

*To anticipate some problems with our partners, we have the goal of creating a system in which there is a solution to these problems. Among these systems can provide information about planned activities of the PSPP club, then can register online and can vote online training schedule once a week. Therefore, we intend to create a Student Performance Pencak Silat Club Information System.*

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Mitra kami merupakan club Pencak Silat baru di wilayah Indramayu, yaitu club Silat Prestasi Pelajar. Club PSPP ini masih tergolong club kecil dan namanaya masih belum terdengar seperti club Silat besar lainnya. Oleh karena itu, anggota dari club silat PSPP ini masih sedikit dan pendaftaran serta pendataan dilakukan secara offline. Meskipun anggota Club PSPP ini masih sedikit bukan berarti mudah untuk melakukan pengembangan dan latihan secara rutin, pasalnya anggota yang berasal dari jenjang pendidikan yang berbeda justru membuat jadwal latihan menjadi tidak tentu setiap minggunya.

Beberapa hal tersebut membuat kami mengangkat permasalahan tersebut untuk focus proyek ini, karena kami yakin semangat dari pendiri dan anggota club PSPP mampu membuat club PSPP berkembang menjadi besar. Oleh karena itu, kami bertujuan untuk membuat suatu system yang dapat mengatasi setidaknya beberapa masalah yang kami sebtukan sebelumnya, yaitu system yang mampu menjadi tempat promosi untuk club PSPP, seperti mengenalkan profile dari PSPP, kemudian rencana kegiatan, prestasi dan lain sebaginya. Selain itu, sebuah system yang mampu melakukan pendaftaran online untuk calon anggota dari club PSPP, agar data anggota lebih akurat dan pasti. Dan yang terakhir dapat melakukan voting secara online untuk menentukan jadwal latihan setiap minggunya.

Kesimpulannya, kami bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Pencak Silat Prestasi Pelajar.

## **Rumusan Masalah**

1. Apakah cara mempromosikannya sekedar lewat website?
2. Bagaimanakah caranya melakukan pendaftaran online PSPP?
3. Apakah data sebelumnya belum efisien dan tidak terstruktur dengan baik?

## **Batasan Masalah**

1. Tema pembahasan pada proyek 1 ini akan dibatasi seputar, pendataan anggota club, promosi dan profile Club PSPP
2. Wilayah yang kami teliti akan dibatasi seputar wilayah Balongan Indramayu
3. Sumber Informasi yang kami dapatkan berasal dari Pendiri Club PSPP
4. Lokasi penelitian dibatasi seputar SMP Negeri 1 Balongan
5. Waktu penelitian dibatasi seputar waktu lenggang pendiri Club PSPP

## **Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

1. Membantu dalam mempromosikan Club Pencak Silat Prestasi Pelajar
2. Melakukan pendaftaran anggota club yang dapat di lakukan dengan secara online
3. Membuat Pendataan anggota agar lebih efisien dan terstruktur
4. Dapat melakukan voting jadwal latihan setiap minggu

## **Manfaat Penelitian**

1. Mengurangi redundasi data-data pada club PSPP
2. Meningkatkan pengembangan informasi ke PSPP
3. Menyebarluaskan kepada masyarakat
4. Memberikan inovasi kepada para pemuda
5. Membantu menyusun data-data anggota PSPP

## **Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan proposal ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal Proposal

Terdiri dari Sampul proposal, halaman pengesahan, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan abstrak.

1. Bagian isi proposal terdiri dari 3 bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang
  2. Rumusan Masalah
  3. Batasan Masalah
  4. Tujuan dan Manfaat Penelitian
  5. Manfaat Penelitian

1. Sistematika Penelitian

BAB II : LANDASAN TEORI

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

* 1. Alat dan Bahan
  2. Alur Penelitian
  3. Rencana Kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

# **BAB II LANDASAN TEORI**

## **Sistem Informasi**

Sistem Informasi atau yang biasa disingkat dengan SI dapat didefenisikan sebagai suatu sistem yang menerima sumber data sebagai input dan mengolahnya menjadi produk informasi sebagai output (Marimin et. al., 2006). Dalam arti yang sangat luas, istilah Sistem Informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis (Kroenke, 2008).

## **Web Statis dan Web Dinamis**

Web statis adalah web yang isinya/ content-nya tidak berubah-ubah (isi dari dokumen web tidak dapat diubah dengan cepat dan mudah. Teknologi yang digunakan untuk web statis adalah jenis client side scripting seperti HTML, Cascading Style Sheet (CSS). Perubahan isi/data pada halaman web statis hanya dapat dilakukan dengan cara mengubah langsung isinya pada file mentah web tersebut.

Web dinamis adalah jenis web yang content/isinya dapat berubah-ubah setiap saat. Untuk melakukan perubahan data user cukup mengubahnya langsung secara online di internet melalui halaman control panel/ administrasi yang biasanya telah disediakan untuk user administrator sepanjang user tersebut memiliki hak akses yang sesuai. Untuk membuat web dinamis diperlukan beberapa komponen yaitu: Client side scripting (HTML, JavaScript, Cascading Style Sheet), Server side scripting (PHP dan MySQL).

Client Side Scripting adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang proses pengolahannya dilakukan di sisi client. Proses pengolahan client side scripting dilakukan oleh web browser sebagai client-nya. Di dalam web browser terdapat library yang mampu menerjemahkan semua perintah di halaman web yang menggunakan client side scripting. Library ini secara teknis disebut sebagai web engine. Masing-masing web browser memiliki web engine yang berbeda-beda. Itulah mengapa script yang sama dapat ditampilkan dengan layout yang berbeda-beda di web browser yang berbeda. Pada client side scripting pemrosesannya dilakukan di sisi client yang dalam hal ini komponen client-nya adalah web browser dan komponnen servernya adalah web server. Contoh Client Side Scripting HTML, HTML5, XHTML, CSS, JavaScript, VBScript, jQuery.

Server side scripting adalah bahasa pemrograman web yang pengolahannya (diterjemahkan) dilakukan di sisi server (web server yang di dalamnya telah mengintegrasikan komponen web engine). Tugas web engine adalah memproses semua script yang termasuk kategori client side scripting di dalam dokumen web. Server side scripting adalah HTML embeded, artinya adalah semua server side scripting dapat disisipkan ke dalam dokumen web yang menggunakan HTML atau sebaliknya. Contoh server side scripting: Active Server Pages (ASP), PHP (Hypertext Preprocessor) dan Java Server Pages (JSP).

## **HTML**

HTML adalah kependekan dari Hypertext Markup Language. Artinya adalah bahasa markup (penanda) berbasis text atau bisa juga disebutsebagai formatting language (bahasa untuk memformat), Jadi sudah jelas bahwa HTML bukanlah bahasa pemrograman, melainkan bahasa markup/formatting. HTML adalah bahasa Markup, artinya bahasa HTML hanya digunakan untuk me-markup suatu dokumen. Sebagai penyederhanaan kita analogikan dengan pembuatan dokumen di Microsoft Word atau aplikasi Word Processing lainnya.

## **CSS**

CSS adalah kependekan dari Cascading Style Sheet, berfungsi untuk mempercantik penampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan, seperti menentukan posisi, merubah warna teks atau background dan lain sebagainya.

## **PHP**

PHP merupakan singkatan dari PHP: **Hypertext Preprocessor**. Singkatan ini disebut singkatan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangan PHP juga terdiri dari singkatan PHP itu sendiri, yakni PHP: Hypertext Preprocessor. Hypertext Preprocessor bisa diterjemahkan sebagai 'pemroses hypertext', atau 'pemroses HTML'. Jadi tidak jauh berbeda dengan pengertian sederhana kita bahwa PHP adalah bahasa pemrograman web yang digunakan untuk men-generate atau menghasilkan kode HTML.

## **MySQL**

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL merupakan sebuah aplikasi RDBMS, singkatan dari Relational Database Management System. Pengertian sederhana dari RDBMS adalah : aplikasi data base yang menggunakan prinsip relasional.

Database model adalah teori dasar seputar bagaimana data itu akan disimpan, disusun, dan dimanipulasi dalam sebuah sistem database. MySQL digunakan untuk mengolah database seperti disimpan, disusun dan dimanipulasi sedemikian rupa. Untuk kemudian hasilnya digunakan pada Website Sistem Informasi yang kami buat.Kemudian MySQL akan kami gunakan untuk menghubungkan antara PHP dengan database, namun peran MySQL disini untuk memodifikasi database agar dapat sesuai dengan yang kita inginkan.

# **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

## **Alat dan Bahan**

1. Microsoft office
2. PC atau laptop
3. PHP (Hypertext Preprocessor)
4. Corel Draw
5. JavaScript
6. JQuery
7. Bootstrap
8. MySQL
9. CSS
10. Xampp
11. HTML
12. Sublime Text 3
13. Balsamiq
14. Trello

## **Alur Penelitian**

Observasi dengan Mitra

Menentukan Calon Mitra

Menentukan konsep

Desain Sistem

Membuat Proposal

Menentukan Masalah

Implementasi Sistem

Impementasi Sistem

Membuat Sistem

## **Rencana Kegiatan**

Table 3.3.1 Rencana Kegiatan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan | Mingguan | | | | | | | | | | | | | | | |
| September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pembentukan kelompok |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Penentuan topik/judul |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Survey mitra kerja |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Pembuatan proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Pembuatan mock-up |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Implementasi 50% |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | UTS Presentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Implementasi 75% |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Implementasi 100% |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | UAS – Expo |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Upload ke Playstore/Repo online |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **DAFTAR PUSTAKA**

[2.1] Creative Team UR-IK. 2011. *Pengantar Sistem Informasi*. Riau.

[2.2] Rudyanto Arief. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[2.3] Ariona Rian.2013. *Belajar HTML & CSS : “Tutorial Fundamental dalam Mempelajari HTML & CSS”*. Bandung:ariona.net

Webiste (<http://www.ariona>.net/ebook-belajar-html-css/)

[2.4] ­Ariona Rian.2013. *Belajar HTML & CSS : “Tutorial Fundamental dalam Mempelajari HTML & CSS”*. Bandung:ariona.net

Webiste (<http://www.ariona.net/ebook-belajar-html-css/>)

[2.5] Pratama Andre. 2017. *PHP Uncover* *Panduan Belajar PHP untuk Pemula*. Jakarta: Duniailkom.

[2.6] Pratama Andre. 2017. *MySQL Uncover* *Panduan Belajar MySQL dan MariaDB untuk Pemula*. Jakarta: Duniailkom.