

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPANAHAN KEPULAUAN RIAU SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS WEBSITE

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Herman Fitriadi P.

4311711045

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma IV



**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2020**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

JUDUL PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Herman Fitriadi P.

4311711045

Proposal ini telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing
sebagai persyaratan untuk melaksanakan Sidang Proposal
pada

PROGRAM DIPLOMA IV
PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM

Batam, 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Afdhol Dzikri, S.ST., M.T.

NIP. 107048

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPANAHAN KEPULAUAN RIAU SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS WEBSITE

Panahan dahulu merupakan alat berburu untuk mencari makan dan bertahan hidup, juga dijadikan sebagai senjata perang yang kemudian sekarang digemari sebagai salah satu cabang olahraga. Panahan dapat digunakan berbagai usia dari anak-anak hingga orang dewasa. Dibentuklah sebuah Organisasi Perpanahan Kepulauan Riau untuk perkumpulan penggemar olahraga ini. Seperti biasa, tentunya organisasi pasti memiliki jadwal tersendiri untuk kegiatan agenda didalamnya seperti Pelatihan, Mini Liga, dan Kejuaraan yang pastinya harus diketahui oleh para anggota organisasi tersebut. Karena itu, untuk mempermudah dan mempercepat pendistribusian informasi, dirancanglah sebuah sistem informasi berbasis web menggunakan PHP dan MYSQL dengan data integrasi yang menyertakan jadwal kegiatan organisasi perpanahan ini. Sistem ini juga berguna sebagai media promosi kepada para pengunjung nantinya yang ingin bergabung organisasi perpanahan ini.

Kata kunci: Panahan, Sistem Informasi , *Website*

1. Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu alasan berubahnya gaya hidup manusia. Dari peralatan yang tradisional penggunaannya menjadi serba modern. Dengan waktu yang terus berjalan, perkembangan zaman selain menjadi senjata pertahanan diri atau menyerang, busur dan panah menjadi sarana olahraga di kalangan masyarakat modern. Panahan merupakan cabang olahraga statis yang membutuhkan kondisi fisik dan daya tahan tubuh yang baik khususnya pada tubuh bagian atas. Olahraga panahan, atlet sangat dituntut untuk memberikan hasil yang baik, sehingga panahan bukan jenis olahraga dapat dipelajari dalam kurun waktu yang singkat.

Panahan terus berkembang seiring dengan banyaknya penggemar olahraga tersebut, sehingga dibentuknya perkumpulan atau organisasi Persatuan Panahan Indonesia Kepulauan Riau (PERPANI) untuk mengumpulkan bakat olahraga tersebut. Peminat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan banyak diadakan kegiatan seperti kejuaraan kompetisi, latihan gabungan, sampai pelatihan wasit.

Pelayanan informasi PERPANI Kepulauan Riau masih belum mengoptimalkan sistem informasi dengan baik karena masih menggunakan cara manual dengan data yang belum terintegrasi. Dalam penjelasan tersebut dibutuhkan *website* sebagai media informasi sekaligus promosi. Sifatnya yang interaktif dan dapat diakses kapanpun menjadi satu alasan dibuatnya *website* tersebut. Informasi didalamnya meliputi data anggota, agenda kegiatan, pelatihan gabungan wasit di daerah hingga nasional, serta mini liga.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *website* sebagai informasi sekaligus media promosi pada Persatuan Perpanahan Indonesia Kepulauan Riau
2. Bagaimana pengaruh pembuatan *website* PERPANI KEPRI terhadap penyampaian informasi dan media promosi kepada masyarakat

3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Hanya berfokus tentang organisasi PERPANI KEPRI.
2. Pembedaan hak akses antara admin dan pengunjung.
3. *Website* hanya disajikan menggunakan Bahasa Indonesia.
4. Pemberian hak istimewa *CREATE, READ, UPDATE, DELETE* kepada admin.

4. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir yang akan dibuat yaitu :

- a. Memberikan layanan media informasi dan promosi PERPANI KEPRI kepada masyarakat secara *update* .
- b. Menjadikan media internet khususnya *website* sebagai jalan pintas yang jangkauannya luas.

5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari sistem ini yaitu :

- a. Memberikan informasi terkini untuk user pengunjung terkait PERPANI KEPRI
- b. Sebagai media promosi PERPANI KEPRI kepada masyarakat
- c. Memfasilitasi masyarakat yang ingin bergabung dengan organisasi PERPANI KEPRI

6. Landasan Teori / Landasan Teori

Di penelitian ini, sebelumnya di paparkan kembali penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan keterkaitan dimiliki sebagai bahan referensi dan uji sebagai pembanding dengan peneliti yang dilakukan oleh penulis. Yaitu yang pertama adalah “ SISTEM INFORMASI OLAHRAGA KUTAI KARTANEGARA BERBASIS WEB ” yang disusun oleh GUSTI ARYA GINANJAR, EDY BUDIMAN, dan POHNY sistem tersebut bertujuan untuk memberikan akses kemudahan kepada tim peserta yang berpartisipasi dalam mengikuti suatu turnamen

dan bagi yang tim tim yang sudah maupun belum berpartisipasi bisa melihat turnamen yang diselenggarakan.

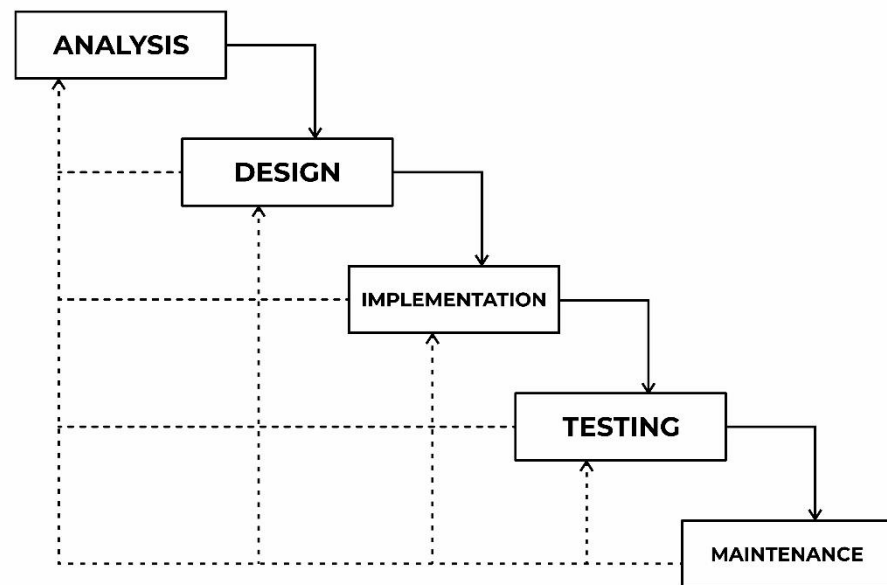
Penelitian selanjutnya adalah “ ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SEPAK BOLA BERBASIS WEB” pada studi kasus SSB Tunas Betawi Football Club yang disusun oleh FITRIA SYAWALIA dan YUNITA KARTIKA SARI sistem tersebut bertujuan untuk mengetahui informasi lebih detail terdapat pada rancangan pendaftaran *online* untuk memudahkan siapa saja dan dimana saja dalam melakukan pendaftaram tanpa harus ke secretariat

Penelitian selanjutnya adalah “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SEKOLAH SEPAK BOLA PERSIM MANONJAYA” yang disusun oleh DEDDY SUPRIADI dan OPIK TAOPIK HIDAYAT.Sistem tersebut bertujuan untuk memberikan data yang terintergrasi dan terstruktur kepada penerima informasi maupun calon anggota yang akan mendaftar.

Dengan ditemukannya referensi tinjauan pustaka ini, besar harap nantinya rancangan sistem informasi berbasis *website* pada PERPANI KEPRI akan bermanfaat bagi organisasi dan mengefisiensikan waktu serta kinerja dalam proses pengolahan data.

7. Metode Penyelesaian Masalah

Metode *Waterfall* adalah metode yang akan diterapkan pada *website* PERPANI KEPRI. Metode *Waterfall* adalah mode pengembangan yang menekan kepada fase-fase yang berurutan dan berulang tanpa henti sampai disempurnakan



Gambar 1. Model *Waterfall*

Mode *Waterfall* mempunyai 5 fase, yaitu; analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Berikut merupakan penjelasan dari kelima fase tersebut :

1. Fase Analisis

Fase analisis menjelaskan sistem informasi yang akan dikembangkan untuk memahami oleh pengguna dan batasan pada *website* tersebut. Seperti; tujuan, spesifikasi fungsi, standar kualitas, dan kebutuhan didalam *website* yang diharapkan didalam sistem.

2. Fase Desain

Fase desain yaitu fase persiapan rancangan implementasi dimulai dengan algoritma, *database* data integrasi, diagram, arsitektur sistem, dan desain *interface* oleh pengguna dan admin.

3. Fase Implementasi

Fase implementasi mengumpulkan seluruh rancangan untuk dijadikan sebuah program bahwa lalu diuji yang melibatkan setiap unit yang sudah dimasukan untuk memenuhi spesifikasi tersebut.

4. Fase Pengujian

Fase pengujian adalah fase melakukan uji coba sistem, percobaan dilakukan di setiap fitur yang telah di cantumkan. Jika ditemukan suatu gangguan sistem dan adanya bug maka akan langsung diperbaiki.

5. Fase Pemeliharaan

Fase pemeliharaan adalah memperkecil tingkat error, merubah sistem setelah terjadi proses input dan output, serta meningkatkan kinerja dan kualitas pada sistem yang berguna untuk menyesuaikan sistem sesuai kebutuhan *user*.

8. Rencana Pelaksanaan

Berikut adalah pelaksanaan penelitian terdapat pada table 1

No	Kegiatan	Bulan dan Minggu ke -																			
		November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Sistem																				
2	Desain Sistem																				
3	Implementasi Sistem																				
4	Pengujian Sistem																				
5	Pengolahan Data dan Uji Sistem																				
6	Penulisan Laporan																				

Gambar 1. Perencanaan Waktu

9. Daftar Pustaka

Ladjamudin, 2013, Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta

Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi

Komputer, Wahana. 2016. Responsive *Web Design with Bootstrap*. Semarang : Andi Yogyakarta

Nugroho, Adi. 2002. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek. Bandung : Informatika

Pratama, Widhi, Nugraha. 2010. CodeIgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP. Jakarta: MediaKita.

Sunyoto, Andi. 2007. Dengan Teknologi Asynchronous JavaScript&XML. Yogyakarta: Andi.

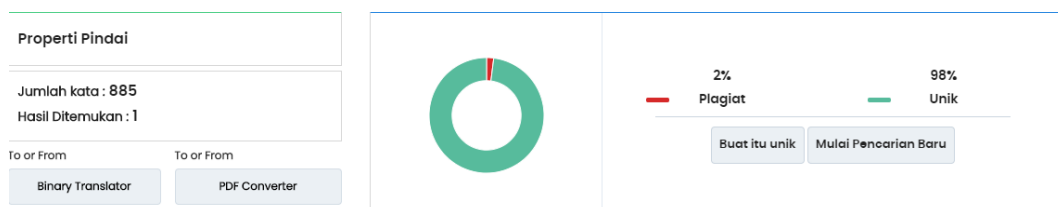
Oetomo, B. S. D. 2002. E-Education : Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internal Pendidikan. Yogyakarta : Andi Offset.

Deddy Supriadi

Hidayat, Opik Taopik., Supriadi, Deddy. “Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web pada Sekolah Sepak Bola Persim Manonjaya”. Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST). Maret 2013

Pohny., Ginanjar, Gusti Arya., Budiman, Edy. “Sistem Informasi Olahraga Futsal Kutai Kartanegara Berbasis Web”. Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Vol 2, No. 1, Maret 2017

10. Hasil Pengecekan Plagiarisme



11. Lampiran Pustaka