

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH SEPAK BOLA TUNAS JAYA DURIANGKANG BERBASIS WEBSITE

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh :

Erlinda Ainun Hasanah

4311711049

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

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH SEPAK BOLA
TUNAS JAYA DURIANGKANG BERBASIS WEBSITE**

Oleh :

Erlinda Ainun Hasanah

4311711049

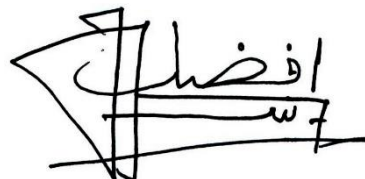
Proposal ini telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing sebagai
persyaratan untuk melaksanakan Sidang Proposal
pada

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

Batam, 3 November 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



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

NIP. 107048

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH SEPAK BOLA TUNAS JAYA DURIANGKANG BERBASIS WEBSITE

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling terkenal di dunia. Di Indonesia, olahraga ini sudah menjadi sebuah permainan yang disukai masyarakat dari berbagai lapisan umur. Hingga Sekolah Sepak Bola menjadi suatu cara untuk menyalurkan bakat dengan ikut bergabung dengan klub tersebut dan ikut bertanding di turnamen. Namun masih terdapat ketertinggalan teknologi dari penyampaian informasi, proses pendaftaran sampai mengetahui update terkini tentang suatu turnamen. Oleh karena itu, perlu adanya sistem untuk mempermudah proses penyampaian segala informasi mengenai hal apa saja yang terkait dengan Sekolah Sepak Bola Tunas Jaya Duriangkang. Implementasi dari pembuatan sebuah sistem informasi sekolah sepak bola berbasis *website* menggunakan PHP dan MySQL yang mampu memberikan informasi mengenai data statistik pertandingan dari turnamen secara lengkap dan dapat diakses dengan cepat oleh para aktor sepak bola, juga memberikan kemudahan dalam proses pendaftaran secara *online*.

Kata kunci: Sistem Informasi, *Website*, Pendaftaran, Turnamen

1. Latar Belakang

SSB Tunas Jaya Duriangkang merupakan salah satu sekolah sepak bola yang didirikan oleh Bapak Darmoyo pada tanggal 21 Januari 2017 di Tanjung Piayu Kota Batam. SSB ini berada di bawah naungan Yayasan Tunas Jaya Duriangkang dan resmi berbadan hukum pada tahun 2019.

Di era serba modern ini peranan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh. Hal ini tidak terlepas dari aktivitas kita yang kerap kali ditunjang dengan teknologi itu sendiri yang mampu menjawab tuntutan yang lebih cepat, mudah dan menghemat waktu.

Pada sekolah sepak bola ini, Penulis melihat suatu permasalahan pada kegiatan pendaftaran dimana calon member diharuskan untuk datang ke SSB Tunas Jaya Duriangkang untuk mengisi formulir pendaftaran masih menggunakan cara manual dan kemudian pihak SSB Tunas Jaya Duriangkang akan mengumpulkan formulir yang telah diisi oleh calon member tersebut ke dalam buku besar yang nantinya akan dijadikan arsip atau berkas data. Apabila pihak SSB hendak mendapatkan informasi pendaftaran calon member, pihak sekolah sepak bola harus mencari kembali arsip yang telah disimpan kedalam buku besar tersebut.

Menurut penulis, hal ini kurang efektif dan sangat menyita waktu. Untuk itu, perlu dibuat sebuah sistem pendaftaran Sekolah Sepak Bola yang lebih *up to date*. Oleh karena itu, penulis menemukan alternatif lain untuk pendaftaran member baru dengan cara membuat suatu website pada sekolah sepak bola yang mana nantinya, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat umum khususnya bagi calon member dan juga dapat mempermudah pihak sekolah sepak bola untuk menyimpan data - data sekolah sepak bola tersebut secara terkomputerisasi. Juga penyampaian informasi statistik pertandingan yang masih menggunakan cara manual membuat lambatnya informasi untuk di terima oleh semua anggota turnamen. Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk membuat tugas akhir ini dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Sepak Bola Tunas Jaya Duriangkang

Berbasis Web”. Pengembangan ini merupakan tahap kedua dari pembuatan *Website* SSB Tunas Jaya Duriangkang yang di lakukan pada proyek internal. Penambahan tampilan bagan pertandingan serta statistik pertandingan satu musim menjadi titik pengembangan yang akan di lakukan pada Tugas Akhir ini.

2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah di dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Sekolah Sepak Bola Tunas Jaya Duriangkang membutuhkan suatu sistem yang dapat memudahkan mereka dalam proses pendaftaran dan manajemen data turnamen.
- b. *Website* tersebut juga di gunakan sebagai media promosi oleh Sekolah Sepak Bola Tunas Jaya Duriangkang untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas.
- c. Dampak penyebaran virus covid-19 mengakibatkan *website* ini sangat membantu dalam proses administrasi di SSB Tunas Jaya Duriangkang.

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diangkat di dalam tugas akhir yang akan dibuat yaitu :

- a. Bagaimana membangun sistem informasi SSB Tunas Jaya Duriangkang berbasis *website* yang dapat memberikan seluruh informasi terkait SSB Tunas Jaya Duriangkang sampai kepada pendaftaran hingga manajemen data turnamen.
- b. Bagaimana pengaruh pembuatan sistem informasi SSB Tunas Jaya Duriangkang berbasis *website* terhadap peningkatan kinerja di SBB Tunas Jaya Duriangkang.

4. Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir yang akan dibuat yaitu:

- a. Mengimplementasikan sistem informasi SSB Tunas Jaya Duriangkang berbasis *website* yang kompleks dan terintegrasi.
- b. Mengetahui pengaruh sistem informasi SSB Tunas Jaya Duriangkang

berbasis *website* terhadap peningkatan kinerja di SBB Tunas Jaya Duriangkang.

5. Manfaat

Adapun manfaat dari tugas akhir yang akan dibuat yaitu:

- a. Menjadi bahan referensi dan kajian mengenai pembuatan sistem informasi sekolah sepak bola berbasis *website*.
- b. Menambah pengetahuan masyarakat tentang pentingnya pembuatan sistem informasi untuk meningkatkan kinerja di suatu sekolah dan badan.

6. Batasan Masalah

Batasan masalah yang meliputi laporan ini terdiri atas beberapa hal yang diantaranya :

- a. Sistem ini hanya memberikan informasi terkait SSB Tunas Jaya Duriangkang, pendaftaran member atau liga dan manajemen data turmanen.
- b. *Guest* hanya dapat melakukan fungsi CREATE dan READ.
- c. Fungsi CREATE, READ, UPDATE dan DELETE hanya dapat dilakukan oleh admin.

7. Tinjauan Pustaka / Landasan Teori

Pertama, sistem informasi sekolah sepak bola website ini mengacu dari skripsi yang pernah disusun oleh ANAM AZWAR HAMIDI dengan judul “SISTEM PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SMA NEGERI 1 PULOKULON” sistem ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses pendaftaran secara online, melihat hasil seleksi, juga mengkonfirmasi daftar ulang.

Kedua, sistem informasi sekolah sepak bola website ini mengacu dari skripsi yang pernah disusun oleh KHOLISATUL MUNAH dengan judul “SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI SMK NASIONAL BERBAH” sistem ini bertujuan untuk untuk mempermudah

dalam pengelolaan pendaftaran peserta didik baru diantaranya dapat melakukan pendaftaran, pendataan dan menyeleksi calon siswa baru.

Terakhir, sistem informasi sekolah sepak bola website ini mengacu dari Jurnal yang pernah disusun oleh FITRIA SYAWALIA, YUNITA SARTIKA SARI dengan judul “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SEPAK BOLA BERBASIS WEB” sistem ini bertujuan untuk penyebaran informasi, melihat perkembangan nilai siswa, serta memudahkan staff admin dalam mengelola data dan informasi yang dibutuhkan.

Sedangkan yang membedakan penelitian yang sebelumnya dengan yang penyusun buat saat ini adalah terletak pada topik yang akan dikaji, pendaftaran anggota baru SSB, pendaftaran Liga dan hasil dari pertandingan liga.

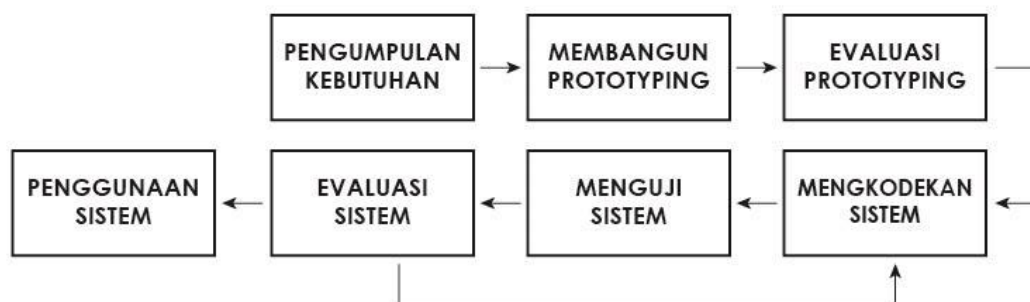
Dengan dukungan tinjauan pustaka ini diharapkan sistem informasi berbasis website ini akan bermanfaat bagi SSB Tunas Jaya Duriangkang dalam menjalankan segala aktifitas pelatihan agar lebih sistematis, efektif, efisien dan terkomputerisasi.

8. Metode Penyelesaian Masalah

Metode *Prototyping* adalah metode yang akan digunakan dalam pengembangan *website* SSB Tunas Jaya Duriangkang. Metode prototyping adalah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Menurut Ogedebe (2012), Metode prototyping dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi atau sistem berskala kecil maupun besar guna proses terjadinya pengembangan dapat berjalan dengan terstruktur, baik dan efisien. Penggunaan metode ini melibatkan semua pihak termasuk di dalamnya pengembang dan klien. Adapun manfaat dari penggunaan metode ini adalah :

- a. Mewujudkan sistem yang nyata dalam sebuah replika atau tiruan sistem yang sesuai dengan keinginan klien.
- b. Klien dapat aktif memantau perkembangan pembuatan sistem sesuai dengan perubahan *prototype* berjalan sampai hasil akhir yang di dapatkan.

- c. *Prototype* dapat ditambah maupun dikurangi sesuai berjalannya proses pengembangan dan di pantau langsung oleh klien.
- d. Penghematan sumberdaya dan waktu dalam menghasilkan produk yang lebih baik dan tepat guna bagi pengguna.



Gambar 1. Metode Prototyping

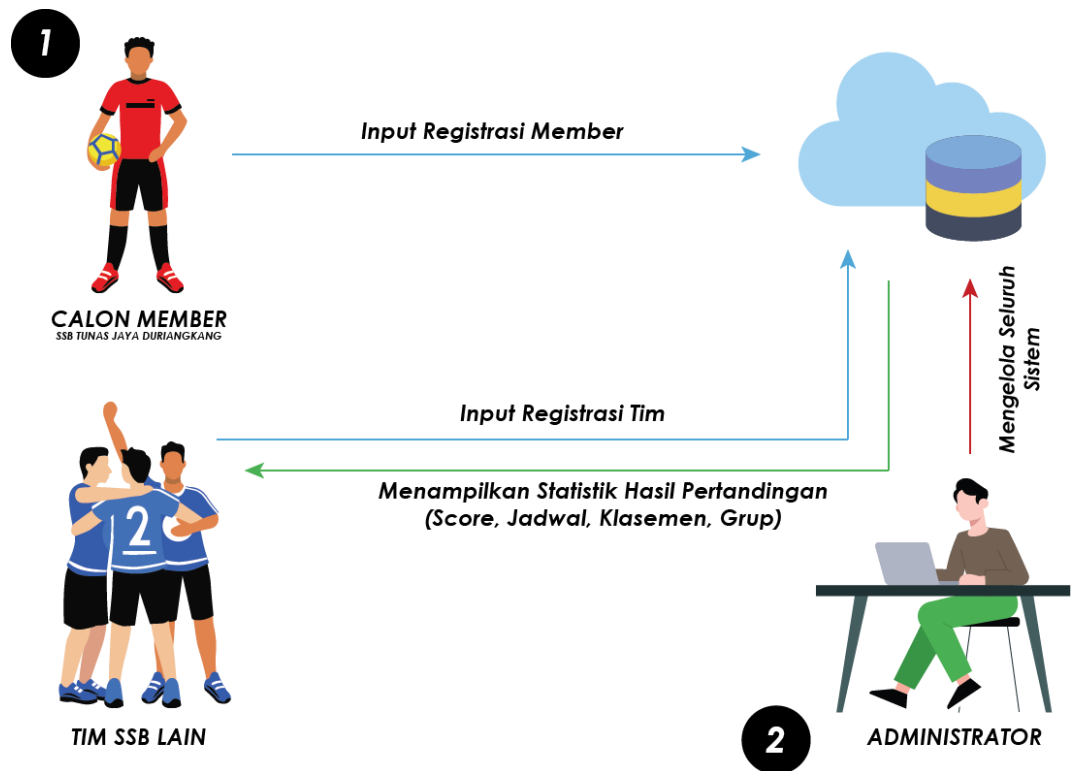
Langkah-langkah dalam prototyping adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan Kebutuhan

Metode Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, yang melibatkan langsung pengembang dan klien untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Analisa kebutuhan sistem dapat berupa : 1) Input Sistem 2) Output sistem) Proses yang berjalan dalam sistem 4) basisdata yang digunakan Ogedebe, 2012.

b. Membangun *prototyping*

Menurut Satzinger, dkk (2012) Desain diperlukan dengan tujuan bagaimana sistem akan memenuhi tujuannya dibuat atau diciptakan. Desain sistem terdiri dari kegiatan menentukan gambaran sistem yang berupa spesifikasi. Desain sistem dapat berupa konsep desain interface, alur sistem dan sebagainya. Adapun gambaran umum sistem yang akan dibuat seperti gambar berikut :



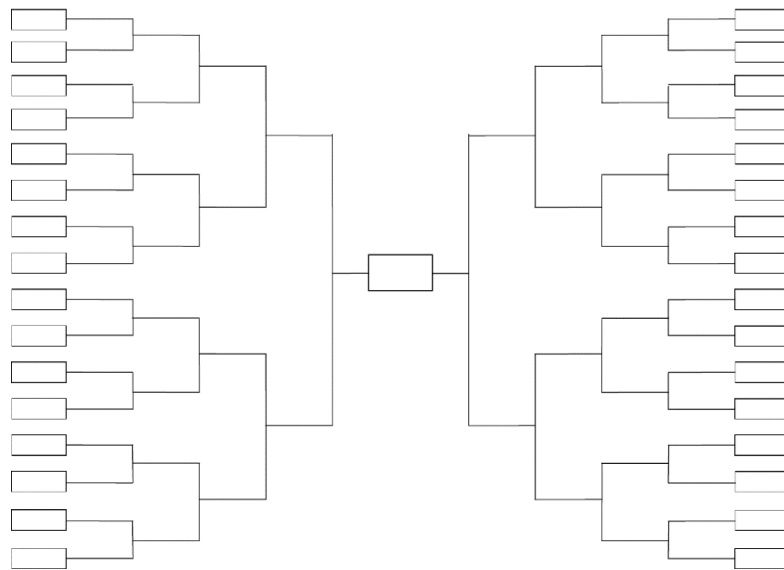
Gambar 2. Gambaran Umum Sistem

Calon Member baru SSB Tunas Jaya dan calon peserta liga melakukan proses *input* seluruh data diri dan tim yang disesuaikan dengan form yang tersedia pada sistem. Hak Akses terhadap data registrasi calon member & calon peserta liga (*Create, Read*). Administrator bertindak untuk mengelola seluruh data yang ada mulai dari CRUD user, galeri, berita, member, dan liga yang termasuk didalamnya perubahan hasil statistic pertandingan.

c. Evaluasi Prototyping

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah *prototyping* sudah sesuai dengan apa yang klien inginkan, dalam tahap ini dapat terjadi pengurangan maupun penambahan *prototype* dan dalam Website SSB Tunas Jaya Duriangkang klien meminta agar ada pengembangan pada website berupa penambahan:

- 1) Bracket Bagan Pertemuan yang berisi score, jadwal dari pertandingan yang akan di laksanakan. penambahan bagan ini memudahkan pengguna dalam melihat hasil beserta jadwal dari pertandingan yang akan di laksanakan. Bracket ini akan di desain dengan baik dan responsive sehingga apabila pengguna menggunakan mobile dalam mengkases maka tidak mengalami kesulitan.



Gambar 3. Bracket Bagan Pertemuan

- 2) Pengembangan kedua yang akan di lakukan yaitu adanya klasemen satu musim. Klasemen ini berbentuk table urutan hasil pertandingan beserta poin yang di dapat tim selama melakukan pertandingan.

No	Klub	MN	M	S	K	MG	KG	SG	Poin
1	Liverpool	7	5	1	1	17	15	2	16
2	Everton	6	4	1	1	14	9	5	13
3	Wolves	7	4	1	2	8	8	0	13
4	Chelsea	7	3	3	1	16	9	7	12
5	Aston Villa	5	4	0	1	12	5	7	12
6	Leicester City	6	4	0	2	13	8	5	12
7	Tottenham	6	3	2	1	16	8	8	11
8	Manchester City	6	3	2	1	9	8	1	11
9	Leeds United	6	3	1	2	12	9	3	10

Gambar 4 . Klasemen Satu Musim

Pengaksesan terhadap dua pengembangan ini hanya dapat di lakukan oleh admin. Pengguna hanya melihat keluaran berupa tampilan yang di masukkan ke dalam halaman utama website.

d. Mengkodekan Sistem

Pada tahap ini prototype yang telah di setuju oleh klien di ubah kedalam bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman ini dapat berupa HTML, CSS, PHP dan sebagainya.

e. Menguji Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan perancangan awal yang di sepakati pengembang dan klien. Tahap ini juga bertujuan untuk menemukan kesalahan – kesalahan ataupun bug yang terdapat dalam sistem dan memastikan bahwa sistem sudah terbebas dari berbagai kesalahan.

f. Evaluasi Sistem

Evaluasi kedua ini dilakukan untuk memastikan sistem sudah sesuai dengan harapan yang di inginkan klien.

g. Penggunaan Sistem

Dan apabila system telah di setuju oleh klien maka system sudah siap digunakan oleh masyarakat.

9. Rencana Pelaksanaan

Adapun rencana pelaksanaan penelitian ini terdapat pada Tabel 2.

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisa Kebutuhan Sistem																
2	Perancangan Sistem																
3	Pembuatan Program																
4	Testing Program																
5	Evaluasi Program																
6	Perbaikan Program																
7	Implementasi Program																
8	Penulisan Laporan																

10. Daftar Pustaka

- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Connolly, T.M.; Carolyn E. Begg. 2010. “Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management.” 5th Edition. America: Pearson. Education.
- Hamidi, Anam Azwar, 2016. Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Sma Negeri 1 Pulokulon. Semarang : Universitas Stikubank
- Ichwan, Muhammad. 2011. Pemrograman Basis Data : Microsoft visual basic 6.0 dan MySql. Bandung : Informatika.
- Komputer, Wahana. 2016. *Responsive Web Design with Bootstrap*. Semarang : Andi Yogyakarta
- Ladjamudin, 2013, Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Munash, Kholisatul, 2018. Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Di Smk Nasional Berbah. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Ogedebe, P.M., Jacob, B.P., 2012. Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Proccerssing Experience. ARPN Journal of Systems and Software. VOL. 2, No 6
- Pressman. 2010. Metode *Waterfall*
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. 2011. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.
- Syawalia, Fitria . Sari, Yunita Sartika. 2019. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola Berbasis Web (Studi Kasus : Sekolah Sepak Bola Tunas Betawi Football Club). Jakarta : Universitas Mercu Buana.

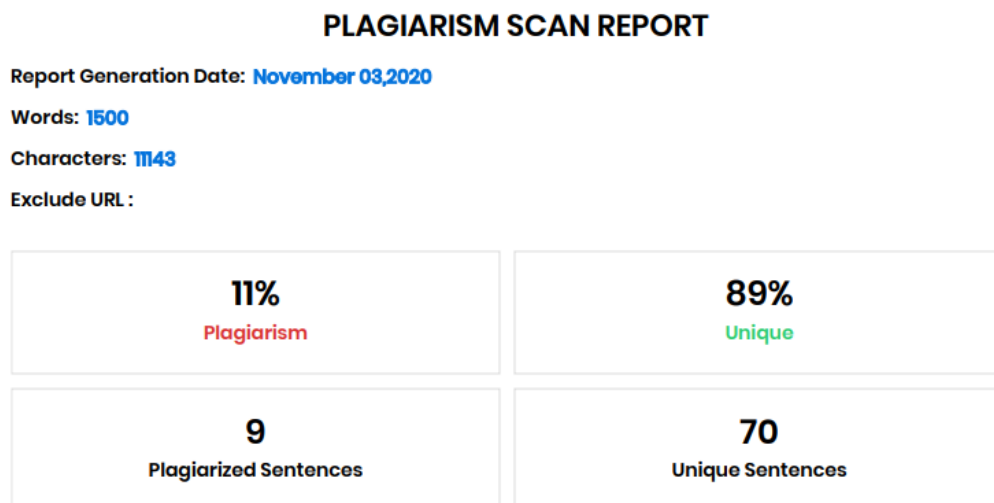
Satzinger, Jacson, Burd. 2020. System Analysis and Design In Changing World, Ed.9

Sianipar, R.H, 2015. HTML5 dan CSS 3. Bandung : Informatika Bandung

Sommerville, Ian. 2011. Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Jakarta : Erlangga.

Tanenbaum. 1997. Trik Rahasia Master HTML Terbongkar Lagi. Yogyakarta: Lokomedia.

11. Cek Plagiarisme



Gambar 5 . Hasil Pindai Plagiarisme

12. Lampiran

Lampiran 1

SKRIPSI

SISTEM PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SMA NEGERI 1 PULOKULON. OLEH : ANAM AZWAR HAMIDI, UNIVERSITAS STIKUBANK

Lampiran 2

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI SMK NASIONAL BERBAH. OLEH : KHOLISATUL MUNAH, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Lampiran 3

JURNAL

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SEPAK BOLA BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SEKOLAH SEPAK BOLA TUNAS BETAWI FOOTBALL CLUB). OLEH : FITRIA SYAWALIA , YUNITA SARTIKA SARI, UNIVERSITAS MERCU BUANA