

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah menjadi elemen penting bagi seluruh lapisan masyarakat dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Teknologi informasi ini sendiri merupakan sebuah bidang ilmu yang mempelajari tentang perangkat-perangkat informasi baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi untuk mengolah dan menghasilkan informasi maupun menyampaikan suatu informasi tersebut ke perangkat informasi lainnya.

Seperti halnya kejuaraan karate merupakan salah satu olahraga dari sekian banyaknya yang ada di Semarang, tetapi dalam hal layanan pengolahan data atlet berprestasi pada kejuaraan karate yang sebelumnya belum terdapat sistem aplikasi yang bisa dilakukan secara *online*. Sehingga layanan informasi dipandang masih lambat. Sistem lama yang dilakukan adalah dengan mencatat para atlet berprestasi secara manual. Hal ini menimbulkan beberapa kendala diantaranya proses pendataan atlet menjadi lama dan kurang efisien. Selain itu juga sering terjadinya kesalahan pencatatan data para atlet berprestasi dan sering hilangnya data yang telah dicatat.

Untuk itu dibutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat memperlancar kegiatan pengolahan data atlet berprestasi menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat luas, sehingga apa yang menjadi target dari suatu pertandingan atau kompetisi pada cabang olah raga bela diri tersebut dapat tercapai dengan baik. Sistem baru ini akan dibangun menggunakan web, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui siapa saja atlet berprestasi pada FORKI Kota Semarang dapat melihat secara online dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Pendataan atlet

berprestasi secara online ini juga dapat mempermudah dan mempercepat proses pendataan atlet berprestasi, sehingga lebih cepat dan efisien dalam segi waktu. Dengan Latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB ATLET BERPRESTASI PADA FORKI KOTA SEMARANG**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada maka dirumuskan pokok permasalahan di kejuaraan karate yang ada, maka dapat dibuat beberapa titik permasalahan yang muncul, Masalah penelitian yang muncul adalah

1. Bagaimana merancang sistem informasi komputerisasi untuk mengetahui tentang pendataan atlet berprestasi secara *online* yang dapat diakses oleh siapapun yang menggunakan media internet ?
2. Bagaimana model sistem pengolahan data atlit berprestasi pada Forki Kota Semarang ?
3. Bagaimana merancang database untuk mengelola data atlit berprestasi agar lebih efisien dan efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan sampai pada maksud dan tujuan yang diinginkan, maka penulis membatasi masalah yang dibahas, sebagai berikut :

1. Perancangan program hanya pada aplikasi sistem informasi pendataan atlet berprestasi berbasis Web dengan Menggunakan PHP dan MySQL .
2. Belum adanya media yang dapat memproses kejuaraan karate Berbasis web di Semarang yang dapat diakses melalui jaringan internet.

3. Pembuatan Sistem Informasi ini dibangun dan dikembangkan dengan PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan MySQL sebagai databasenya.
4. Memberikan Informasi – Informasi Kepada Masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun sistem informasi untuk mengetahui tentang pendataan atlet berprestasi secara *online* yang dapat diakses oleh siapapun yang menggunakan media internet.
2. Membuat model pengolahan data atlet berprestasi melalui seleksi secara online melalui web.
3. Membangun database untuk mengelola data atlet berprestasi agar lebih efisien dan efektif dengan menggunakan database MySQL.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Cabang Olah Raga Beladiri

Sebagai masukan dan bahan untuk perbaikan sistem yang berjalan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet mengembangkan sistem informasi kompetisi *online* yang dapat memudahkan akses panitia, peserta, serta para *official team* pada Kejuaraan Karate.

1.5.2 Bagi Akademik

Sebagai referensi dan tolak ukur keberhasilan selama ini dalam mendidik dan membekali ilmu bagi penulis sebelum terjun ke masyarakat.

1.5.3 Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan dapat menguji kemampuan penulis untuk membuat suatu website yang lengkap sebagai mahasiswa, juga untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah di dunia kerja nantinya. pengembangan pengetahuan penulis.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut Edhi Sutanta (2003 : 1) Sistem adalah sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara – cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Abdul Kadir (2005 : 546) informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi haruslah berkualitas. Menurut Burch dan Grudnitski (1989) dalam buku Abdul Kadir (2005 : 546), kualitas informasi ditentukan oleh tiga factor, yaitu relevansi, tepat waktu dan akurasi.

Akurasi berarti bahwa informasi bebas dari kesalahan. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang. Tepat waktu berarti bahwa informasi datang pada saat dibutuhkan sehingga bermanfaat untuk pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Edhy Sutanta (2005 : 4) informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Alter (1992) dalam buku Abdul Kadir (2005 : 546) sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2.1.4 UML (*Unified Modeling Language*)

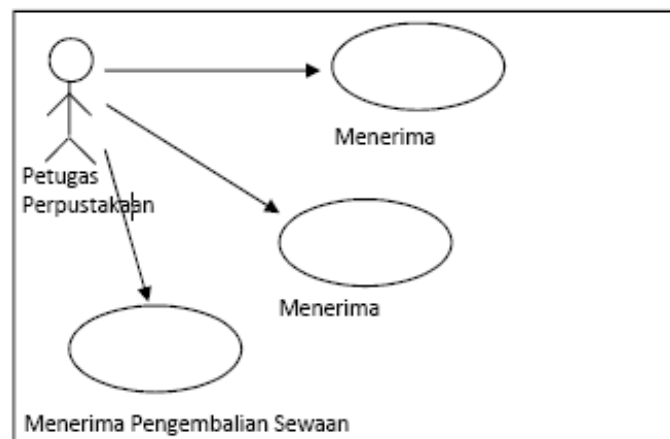
Menurut Bambang Hariyanto (2004 : 259) UML adalah bahasa grafis untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. *Unified Modeling Language* (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD (*Object-Oriented Analysis/Design*) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkonstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software. UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode OO yang telah ada sebelumnya, yaitu *Booch*, OMT (*Object Modeling Technique*), dan OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

UML merupakan kesatuan dari ketiga pemodelan tersebut dan ditambah kemampuan lebih karena mengandung metode tambahan untuk mengatasi masalah pemodelan yang tidak dapat ditangani ketiga metode tersebut. UML dikeluarkan oleh OMG (*Object Management Group, Inc*) yaitu organisasi internasional yang dibentuk pada 1989, terdiri dari perusahaan sistem informasi, *software developer*, dan para user sistem komputer.

1. Diagram UML

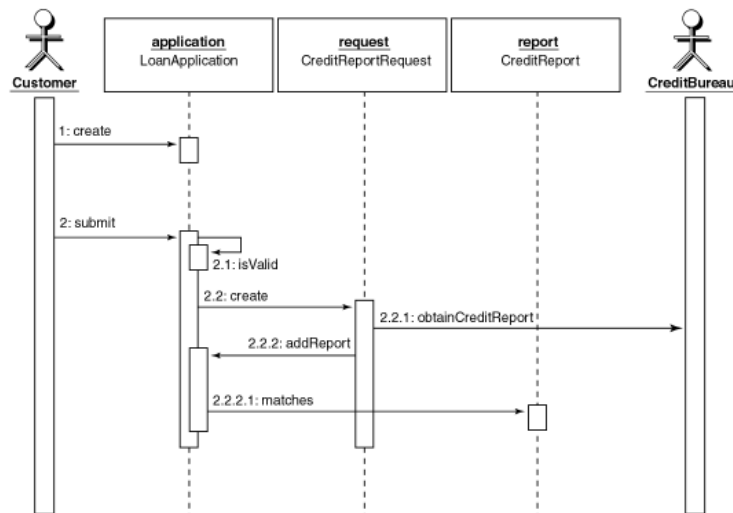
Dalam UML (*Unified Modelling Language*) yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis jenis diagramnya adalah sebagai berikut :

- a. Diagram Kelas (*Class Diagram*) bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi serta relasi-relasi.
- b. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan berorientasi objek.
- c. Diagram Objek (*Object Diagram*) bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan objek-objek serta relasi-relasi antar objek. Diagram objek memperlihatkan instansiasi statis dari segala sesuatu yang dijumpai di dalam diagram kelas.
- d. Diagram *Use-Case* (*Use-Case Diagram*) bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.



Gambar 2.1 Contoh *Use-Case Diagram*

- e. Diagram Sekuen (*Sequence Diagram*) bersifat dinamis. Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.



Gambar 2.2 Contoh Sequence Diagram

- f. Diagram Kolaborasi (*Collaboration Diagram*) bersifat dinamis. Diagram berkolaborasi adalah menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan (*message*).
- g. Diagram *Statechart* (*Statechart diagram*) bersifat dinamis. Diagram *state* ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *sstate*, transisi, event, serta aktifitas. Diagram ini penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antar muka, kelas, kolaborasi, dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.
- h. Diagram aktivitas, (*Activity Diagram*) bersifat dinamis. Diagram ini adalah diagram tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yang lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam satu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.
- i. Diagram Komponen (*Component Diagram*) bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem atau perangkat lunak pada

komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas.

- j. Diagram Penyebaran (*Deployment Diagram*) bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. *Deployment diagram* berhubungan dengan diagram komponen dimana *deployment diagram* memuat satu atau lebih komponen-komponen.

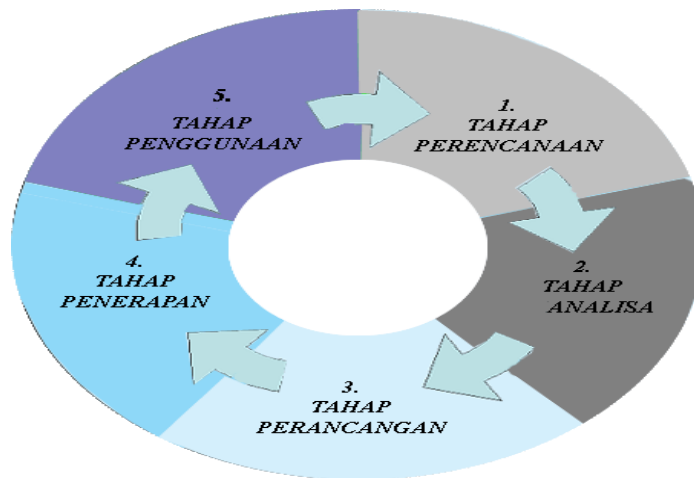
2.1.5 Tujuan UML

Menurut Bambang Hariyanto (2004 : 260) Adapun tujuan utama dari perancangan UML adalah :

- a. Menyediakan bahasa pemodelan visual yang ekspresif dan siap pakai untuk mengembangkan dan pertukaran model-model yang berarti.
- b. Menyediakan mekanisme perluasan dan spesialisasi untuk memperluas konsep-konsep ini.
- c. Mendukung spesifikasi independen bahasa pemrograman dan proses pengembangan tertentu.
- d. Menyediakan basis formal untuk pemahaman bahasa pemodelan.
- e. Mendorong pertumbuhan pasar kaku berorientasi objek.
- f. Mendukung konsep-konsep pengembangan level lebih tinggi seperti komponen, kolaborasi, *framework* dan *pattern*.

2.1.6 Metode Pengembangan Sistem SDLC

System Development Life Cycle (SDLC) yaitu keseluruhan proses dalam mengembangkan system melalui beberapa langkah mulai dari tahap perencanaan sampai penerapan yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu :



Gambar 2.1 Lingkaran SDLC

(Sumber : Mc.Leod, Raymond, Jr, 2004)

- a. Tahap Perencanaan, yaitu penulis menyadari dan mendefinisikan masalah yang terjadi kemudian menentukan tujuan yang akan diraih dalam pembuatan suatu sistem.
- b. Analisa Sistem (*System Analysis*), yaitu membuat analisis kerja manajemen yang sedang berjalan, seperti memahami tentang jenis, ruang lingkup, dan pemahaman awal. Penulis juga melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menganalisa penyebab masalah yang timbul dari sistem lama.
- c. Spesifikasi Kebutuhan Sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
- d. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi seperti membuat pengembangan sistem informasi.
- e. Implementasi Sistem (*System Implementation*)
Setelah dianalisis dan dirancang secara rinci dan teknologi yang telah diseleksi dan dipilih. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

2.1.7 Analisa Sistem

Merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Sistem analis adalah orang yang menganalisis system dengan mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menentukan kebutuhan-kebutuhan pemakai serta mengidentifikasi pemecahan yang beralasan.

Programmer adalah orang yang menulis kode program untuk suatu aplikasi tertentu berdasarkan rancangan yang dibuat oleh system analis.

2.1.8 Web

Menurut Abdul Kadir (2005 : 460), *world wide web* (www) atau web merupakan sumber daya internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi dan bahkan melakukan transaksi pembelian barang. Web menggunakan protocol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP. Adapun dokumen web ditulis dalam format HTML (*HyperText Markup Language*). Dokumen ini diletakkan dalam *web server* (server yang melayani permintaan halaman web) dan diakses oleh pengguna melalui perangkat lunak yang disebut *web browser* atau sering disebut *browser* saja.

2.1.9 PHP

PHP adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS. (Wikipedia, 2012)

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain :

- a. *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana - mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- b. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- c. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- d. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

2.1.10 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 AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. (Wikipedia, 2012)

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang

mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

2.1.11 Hosting

Hosting adalah tempat atau jasa internet untuk membuat halaman website yang telah anda buat menjadi online dan bisa diakses oleh orang lain. Sedangkan Hosting Itu Sendiri Adalah : jasa layanan internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL atau DNS. (Rohimahyati, 2010)

Server hosting terdiri dari gabungan server-server atau sebuah server yang terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi. Ada beberapa jenis layanan hosting yaitu shared hosting, VPS atau Virtual Dedicated Server, dedicated server, colocation server.

- a. Shared Hosting adalah menggunakan server hosting bersama sama dengan pengguna lain satu server dipergunakan oleh lebih dari satu nama domain. Artinya dalam satu server tersebut terdapat beberapa account yang dibedakan antara account satu dan lainnya dengan username dan password.
- b. VPS, Virtual Private Server, atau juga dikenal sebagai Virtual Dedicated Server merupakan proses virtualisasi dari lingkungan software sistem operasi yang dipergunakan oleh server. Karena lingkungan ini merupakan lingkungan virtual, hal tersebut memungkinkan untuk menginstall sistem operasi yang dapat berjalan diatas sistem operasi lain.
- c. Dedicated Server adalah penggunaan server yang dikhususkan untuk aplikasi yang lebih besar dan tidak bisa dioperasikan dalam shared hosting atau virtual dedicated server. Dalam hal ini,

penyediaan server ditanggung oleh perusahaan hosting yang biasanya bekerja sama dengan vendor.

- d. Colocation Server adalah layanan penyewaan tempat untuk meletakkan server yang dipergunakan untuk hosting. Server disediakan oleh pelanggan yang biasanya bekerja sama dengan vendor.

2.1.12 Domain Name System (DNS)

DNS adalah sebuah sistem yang menyimpan informasi tentang nama host ataupun nama domain dalam bentuk basis data tersebar (distributed database) di dalam jaringan komputer, misalkan: Internet. DNS menyediakan alamat IP untuk setiap nama host dan mendata setiap server transmisi surat (mail exchange server) yang menerima surel (email) untuk setiap domain. Menurut browser Google Chrome, DNS adalah layanan jaringan yang menerjemahkan nama situs web menjadi alamat internet. (Inaz, 2011)

DNS menyediakan pelayanan yang cukup penting untuk Internet, ketika perangkat keras komputer dan jaringan bekerja dengan alamat IP untuk mengerjakan tugas seperti pengalamatan dan penjaluran (routing), manusia pada umumnya lebih memilih untuk menggunakan nama host dan nama domain, contohnya adalah penunjukan sumber universal (URL) dan alamat surel. Analogi yang umum digunakan untuk menjelaskan fungsinya adalah DNS bisa dianggap seperti buku telepon internet dimana saat pengguna mengetikkan `www.indosat.net.id` di peramban web maka pengguna akan diarahkan ke alamat IP `124.81.92.144` (IPv4) dan `2001:e00:d:10:3:140::83` (IPv6).

Fungsi dari DNS adalah menerjemahkan nama komputer ke IP address (memetakan) Client DNS disebut dengan resolvers dan DNS server disebut dengan name servers Resolvers atau client mengirimkan permintaan ke name server berupa queries Name server akan

memproses dengan cara mencek ke local database DNS, menghubungi name server lainnya atau akan mengirimkan message failure jika ternyata permintaan dari client tidak ditemukan Proses tersebut disebut dengan Forward Lookup Query, yaitu permintaan dari client dengan cara memetakan nama komputer (host) ke IP address.

Berikut adalah struktur DNS :

a. Root-Level Domains

Domain ditentukan berdasarkan tingkatan kemampuan yang ada di struktur hirarki yang disebut dengan level. Level paling atas di hirarki disebut dengan root domain. Root domain di ekspresikan berdasarkan periode dimana lambang untuk root domain adalah (“.”).

b. Top Level Internet Domain (TLD)

merupakan rujukan kepada huruf-huruf terakhir setelah tanda titik dalam sebuah nama domain. TLD dibagi menjadi 2, yaitu :

1) Generic Top Level Domain (gTLD)

Dipergunakan oleh macam-macam organisasi, sebagai contoh, .com untuk organisasi komersial, .org untuk organisasi nonkomersial, edu untuk lembaga pendidikan Amerika, dll. Domain ini terdiri dari 3 huruf atau lebih. Sebagian besar gTLD tersedia untuk dapat digunakan secara luas, tetapi untuk alasan historis, .mil (militer Amerika Serikat) dan .gov (Pemerintahan Federal Amerika Serikat) dibatasi dan hanya dapat digunakan oleh kedua otoritas tersebut. Domain-domain dalam gTLD disubklasifikasikan ke dalam ranah yang disponsori (sponsored top-level domains (sTLD)), misalnya .aero, .coop dan .museum, dan ranah yang tidak disponsori (unsponsored top-level domains (uTLD)), misalnya .biz, .info, .name and .pro.

2) Country code Top Level Domain (ccTLD)

Dipergunakan untuk kode negara atau wilayah dependensi. Terdiri dari 2 huruf, misalnya .jp untuk Jepang, .id untuk Indonesia, uk untuk Inggris, sg untuk Singapura.

c. Second-Level Domains

Dapat berisi host dan domain lain, yang disebut dengan subdomain. Untuk contoh: Domain Bujangan, bujangan.com terdapat komputer (host) seperti server1.bujangan.com dan subdomain training.bujangan.com. Subdomain training.bujangan.com juga terdapat komputer (host) seperti client1.training.bujangan.com. Second level di Indonesia antara lain go.id untuk lembaga pemerintahan Indonesia ; mil.id untuk lembaga militer Indonesia ; sch.id untuk lembaga pendidikan tingkat sekolah.

d. Host Name

Domain name yang digunakan dengan host name akan menciptakan fully qualified domain name (FQDN) untuk setiap komputer. Sebagai contoh, jika terdapat fileserver1.detik.com, dimana fileserver1 adalah host name dan detik.com adalah domain name. Keberadaan DNS ini bersifat terdistribusi di seluruh dunia. Dengan pendistribusian ini maka masing-masing organisasi bertanggung jawab atas database yang berisi informasi mengenai jaringannya sendiri. Misalnya, DNS Server UNM hanya bertanggung jawab atas unm.ac.id.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan perantara teknik tertentu. Dalam penyusunan skripsi ini, akan menggunakan beberapa metodologi penelitian yaitu :

3.1 Obyek Penelitian

Dalam metodologi penelitian penulis mengambil objek penelitian pada FORKI Kota Semarang.

3.2 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Jenis data kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data tidak dalam bentuk angka, meliputi informasi tentang pendataan atlet berprestasi secara online pada FORKI Kota Semarang.

2. Data Kuantitatif

Jenis data kuantitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk angka seperti data jumlah atlet berprestasi yang telah terdaftar di FORKI Kota Semarang.

3.3 Sumber Data

1. Data Primer

Merupakan data yang di peroleh secara langsung dari sumbernya, seperti halnya dengan mengajukan pertanyaan dan wawancara secara

langsung kepada pihak penyelenggara Kejuaraan Karate POPDA SD Kota Semarang yaitu FORKI Kota Semarang.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari data penulis dalam bentuk yang sudah jadi yang bersifat informasi dan kutipan, baik dari internet maupun literatur, pustaka, jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dibuat dan dari sumber lain yang berupa majalah atau buku-buku.

3.4 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan pihak FORKI Kota Semarang, tentang masalah yang sering dihadapi dalam kejuaraan karate di kota Semarang.

2. Observasi

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi dalam penelitian, contohnya buku yang berjudul "*Proyek Website Super WOW! Dengan PHP dan jQuery*" oleh Lukmanul Hakim dan diterbitkan oleh penerbit Lokomedia Yogyakarta.

3.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam merancang sistem informasi atlet berprestasi pada FORKI Kota Semarang ini, penulis menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu keseluruhan proses dalam mengembangkan system melalui

beberapa langkah mulai dari tahap perencanaan sampai penerapan yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

- f. Tahap Perencanaan, yaitu penulis menyadari dan mendefinisikan masalah yang terjadi pada sistem pendataan atlit di FORKI Kota Semarang kemudian menentukan tujuan yang akan diraih dalam pembuatan Sistem Informasi Berbasis Web Atlet Berprestasi Pada Forki Kota Semarang.
- g. Analisi Sistem (*System Analysis*), yaitu membuat analisis kerja manajemen yang sedang berjalan, seperti memahami tentang jenis, ruang lingkup, dan pemahaman awal Sistem Informasi Berbasis Web Atlet Berprestasi Pada Forki Kota Semarang. Penulis juga melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menganalisa penyebab masalah yang timbul dari sistem lama.
- h. Spesifikasi Kebutuhan Sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem, sehingga tidak mengalami pemborosan dalam biaya dan manfaat yang diperoleh lebih besar.
- i. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi seperti membuat pengembangan sistem informasi..
- j. Implementasi Sistem (*System Implementation*)

Setelah dianalisis dan dirancang secara rinci dan teknologi yang telah diseleksi dan dipilih. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

Tahap implementasi sistem terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

1) Mempersiapkan rencana implementasi

Rencana implementasi yang dimaksudkan terutama untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama implementasi. Dalam rencana implementasi ini, semua biaya

yang akan dikeluarkan untuk kegiatan implementasi perlu dianggarkan dalam bentuk anggaran biaya.

- 2) Melakukan kegiatan implementasi
 - a) Pemilihan personil dan pelatihan implementasi
 - b) Pemilhan tempat
 - c) Pengetesan sistem dan melakukan konversi sistem
- 3) Tindak lanjut implementasi system

Analisa sistem perlu tindak lanjut berikutnya setelah semua sistem baru diimplementasikan. Penulis masih perlu melakukan pengetesan penerimaan sistem.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari Bab IV ini adalah untuk mengetahui dan mendalami sistem informasi pendataan atlit berprestasi pada cabang olahraga karate. Pertama adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dan kemudian akan dilanjutkan dengan menganalisa sistem yang dibangun oleh penulis. Terakhir adalah dengan menerapkan aplikasi sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

4.1 Analisis Hasil Penelitian

4.1.1 Sistem Yang Sedang Berjalan

Untuk mendata atlit berprestasi cara yang digunakan adalah dengan menginput data atlit berprestasi pada aplikasi yang berjalan secara single user. Data atlit akan diinput satu per satu dan aplikasi dijalankan oleh seorang operator yang telah terbiasa menggunakan komputer

4.1.2 Identifikasi Masalah

Dalam hal layanan pendataan atlet berprestasi pada kejuaraan karate yang sebelumnya belum terdapat sistem aplikasi yang bisa dilakukan secara *online*. Sehingga layanan informasi dipandang masih lambat. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem aplikasi yang dapat memperlancar kegiatan tersebut, sehingga apa yang menjadi target dari suatu pertandingan atau kompetisi pada cabang olah raga bela diri tersebut dapat tercapai dengan baik.

4.1.3 Alternatif Yang Diusulkan

Solusi yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah yang ada saat ini adalah membangun aplikasi pendataan atlet berprestasi pada cabang olahraga karate secara online yang mampu diakses dari manapun dan kapanpun.

4.1.4 Identifikasi Kebutuhan Sistem

.Untuk mengembangkan sistem, dibutuhkan suatu komputer dengan spesifikasi :

a. *Hardware*

1. Processor Intel Dual Core P6200 (2,13GHz)
2. Monitor 15,0"
3. RAM 1024 MB DDR2
4. Harddisk 160 GB
5. DVD RW
6. Mouse+Keyboard

b. *Software*

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows XP Professional
2. Editor : Adobe Dreamweaver CS4
3. HTTP Server : XAMPP 1.8.1

4. Database : MySQL

c. *Brainware*

Untuk *brianware* atau tenaga manusia dibutuhkan seseorang yang mempunyai kemampuan yang baik dalam mengoperasikan komputer atau memasukkan data melalui program komputer dan paham database MySQL, Apache Server dan terbiasa dengan aplikasi web.

4.2 Perancangan Sistem

4.2.1 Deskripsi Sistem Baru

Sebelum suatu sistem dikembangkan perlu adanya rumusan serta perancangan yang jelas, menyangkut berbagai aspek sistem maupun organisasi, sehingga dapat ditentukan sasaran dari sistem yang akan dikembangkan. Disini perlu dipertimbangkan semua pendukung atau hambatan yang ada didalam organisasi tersebut yang merupakan langkah awal dalam pengembangan sistem.

Sistem baru yang diusulkan adalah mengenai sistem informasi atlit berprestasi pada cabang olahraga karate yang lebih cepat dan mudah, karena bisa di akses kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet.

Sistem yang akan dibangun terdiri dari dua halaman utama utama yaitu halaman pimpinan dan halaman administrator.

a. Halaman Umum

Halaman ini digunakan masyarakat umum untuk mencari dan mengetahui segala informasi mengenai atlit berprestasi pada FORKI kota Semarang. Pada halaman umum terdiri dari 5 menu utama yaitu Home, Profil, Pendaftaran Atlit Berprestasi, Pendaftaran kejuaraan, Download, dan Hubungi Kami.

b. Halaman Administrator

Pada halaman administrator ini digunakan admin untuk mengelola semua konten web. Pada halaman ini terdiri dari 5 menu utama yaitu Edit Profil, Edit Selamat Datang, Tambah Kategori, Tambah Data, Lihat Pesan Masuk, Download, dan Ganti Password.

4.2.2 Narasi Sistem Baru

Narasi sistem atlet berprestasi ini adalah pertama atlet mendaftarkan diri sebagai atlet berprestasi secara online melalui form yang sudah disediakan. Selanjutnya data-data atlet akan diperiksa dan dicek kebenaran atau kevalidan data tersebut. Setelah dirasa data sesuai dengan ketentuan, maka atlet akan didata sebagai atlet berprestasi. Proses pendataan dilakukan oleh administrator dan data yang diinput akan dapat dilihat pada halaman umum yang dapat diakses semua user. Selain itu para atlet dan calon atlet bisa mendaftarkan diri secara online untuk kejuaraan yang akan diadakan oleh suatu organisasi khususnya FORKI.

4.2.3 Analisa Abbot

Adalah suatu cara (metode) untuk mengabstraksikan benda (objek). Tahapan dalam menganalisis sistem berorientasi objek :

- a. Abstraksi
- b. Struktur kelas (atribut dan perilaku)
- c. Metode

Langkah-langkah analisis dengan analisa abbot :

- a. Mencari semua kata benda / objek yang terdapat pada deskripsi / narasi sistem.

Narasi Sistem :

Narasi sistem pendataan **atlit** berprestasi ini adalah mendaftarkan diri sebagai **atlit** berprestasi secara online melalui form yang sudah disediakan. Selanjutnya data-data **atlit** akan diperiksa dan dicek kebenaran atau kevalidan data tersebut. Setelah dirasa data sesuai dengan ketentuan, maka atlit akan didata sebagai atlit berprestasi. Proses pendataan dilakukan oleh **admin** dan data yang diinput akan dapat dilihat pada halaman umum yang dapat diakses semua user. Selain itu para atlit dan calon atlit bisa mendaftarkan diri secara online untuk kejuaraan yang akan diadakan oleh suatu organisasi khususnya FORKI.

- b. Hapus semua kata benda yang tidak penting (tidak ada hubungannya dengan sistem).
- c. Cari relasi memiliki dan dimiliki (memiliki menjadi kelas, sedangkan dimiliki menjadi atribut)
- d. Cari semua kata kerja yang berhubungan dengan sistem (akan menjadi metode).

Setelah melakukan eliminasi terhadap kandidat kelas, maka selanjutnya dapat ditentukan kelas-kelas sebagai berikut :

- a. *Class Admin*

Atribut : username, password, nama, bagian, level..

Metode : simpan, edit, hapus, lihat, tambah.

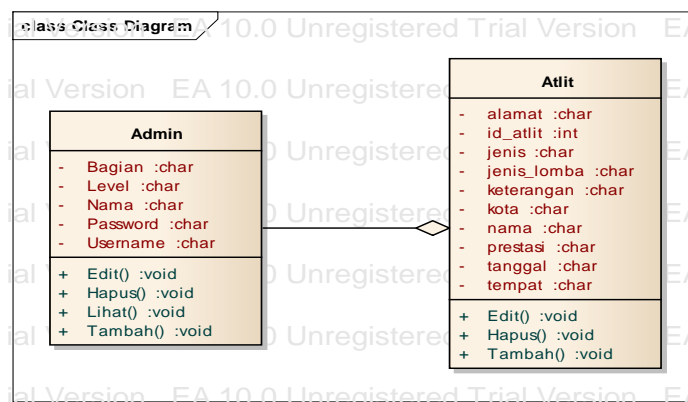
- b. *Class Atlit*

Atribut : id_atlit, nama, alamat, jenis, prestasi, keterangan, kota.

Metode : simpan, edit, hapus, lihat, tambah.

Setelah melakukan analisa abbot atau pengelompokan kata benda maka pada perancangan OOD dapat digambarkan mulai dari *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*.

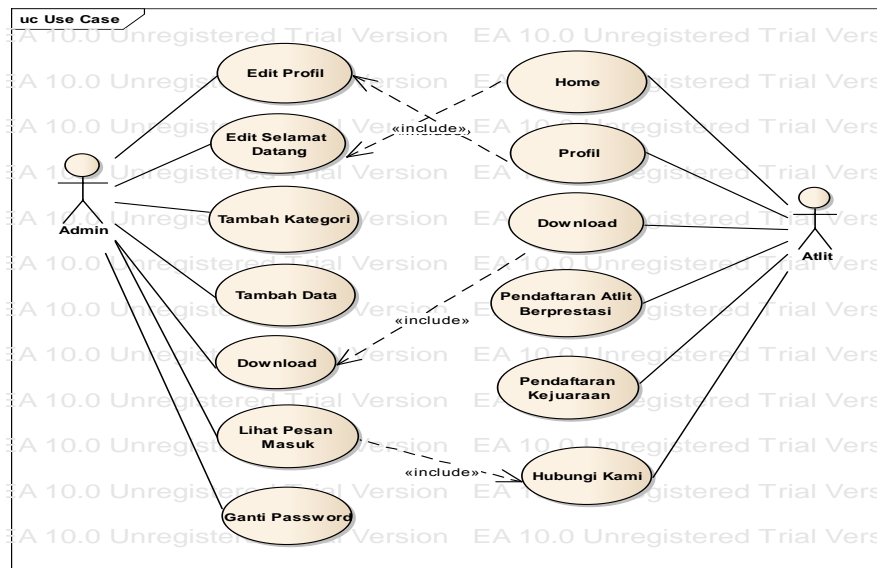
4.2.4 Diagram Class



Gambar 4.1 *Class Diagram*

Dari gambar *Class Diagram* diatas dapat dijelaskan bahwa *class diagram* mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem yang saling berelasi, dan nantinya digunakan untuk merancang database sistem.

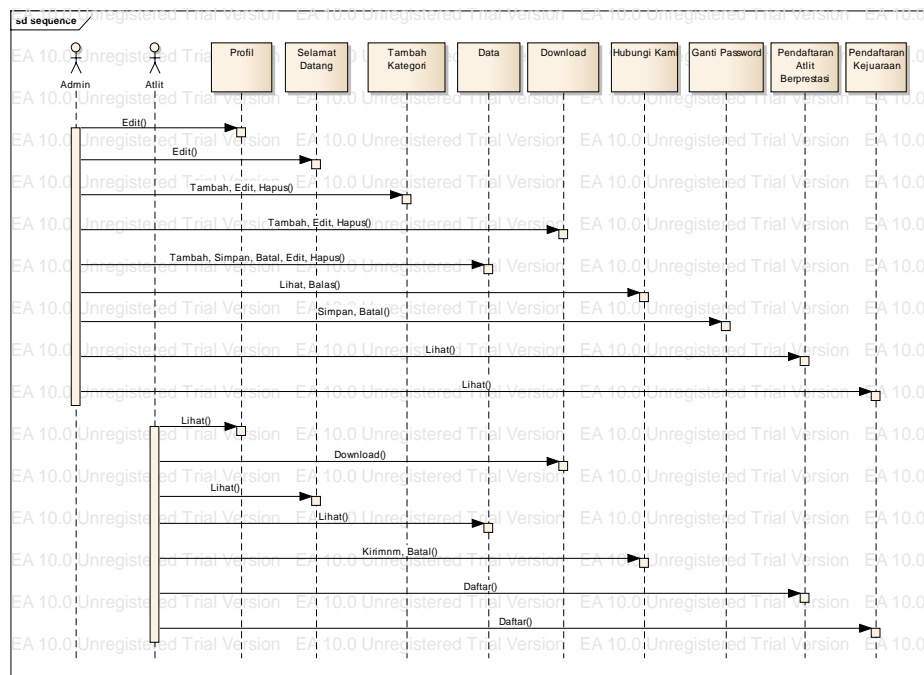
4.2.5 Diagram Use Case



Gambar 4.2 Use Case Diagram

Gambar diatas menjelaskan *graphical* dari beberapa atau semua actor, use case dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun.

4.2.6 Diagram Sequence



Gambar 4.3 *Sequence Diagram*

Sequence diagram diatas menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Obyek-obyek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan dan aktor di letakkan paling kiri dari diagram.

4.2.7 Perancangan Database

Perancangan database pada sistem informasi pendataan atlet berprestasi ini terdiri dari beberapa tabel yaitu :

1. Tabel Admin

Adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data administrator yang mengelola semua konten web.

Field Kunci : Username

Tabel 4.1 Tabel Admin

No	Nama Field	Tipe	Ukuran
1.	Username	Varchar	10
2.	Password	Varchar	10
3.	Nama	Varchar	30
4.	Bagian	Varchar	20
5.	Level	Varchar	15

Keterangan :

- Varchar adalah tipe data yang memuat huruf dan angka.

2. Tabel Atlit

Adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data pengirim surat kepada FORKI Kota Sematang.

Field Kunci : Id_atlit

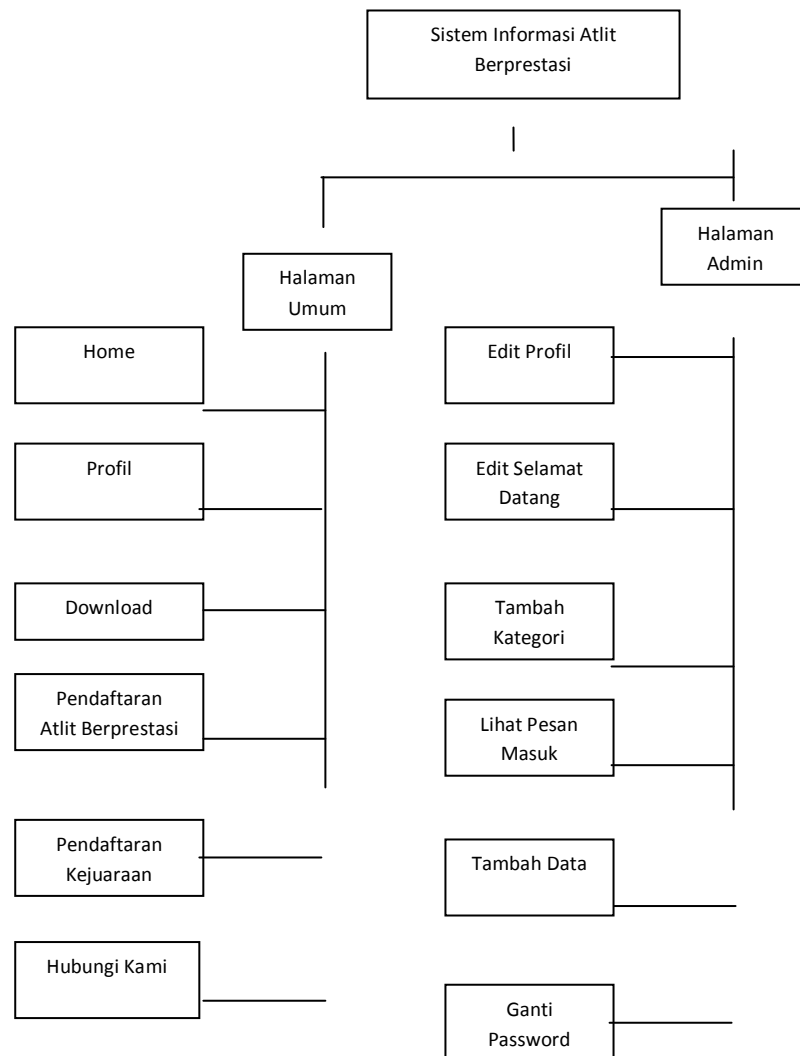
Tabel 4.2 Tabel Atlit

No	Nama Field	Tipe	Ukuran
1.	Id_atli	Int	5
2.	Nama	Varchar	30
3.	Alamat	Varchar	50
4.	Jenis	Varchar	20
5.	Prestasi	Varchar	25
6.	Keterangan	Varchar	50
7.	Kota	Varchar	15
8.	Jenis_lomba	Varchar	20
9.	Tanggal	Date	8
10	Tempat	Varchar	20

Keterangan :

- Integer atau sering di singkat **INT** adalah tipe data yang digunakan untuk menampung data yang bertipe angka atau numeric (0-9).

4.2.8 Hirarki Input Output



Gambar 4.4 *Hirarki Input Output*

Keterangan :

c. Halaman Umum

Halaman ini digunakan masyarakat umum untuk mencari dan mengetahui segala informasi mengenai atlit berprestasi pada

FORKI kota Semarang. Pada halaman umum terdiri dari 5 menu utama yaitu Home, Profil, Pendaftaran Atlit Berprestasi, Pendaftaran Kejuaraan, Download dan Hubungi Kami.

d. Halaman Administrator

Pada halaman administrator ini digunakan admin untuk mengelola semua konten web. Pada halaman ini terdiri dari 5 menu utama yaitu Edit Profil, Edit Selamat Datang, Tambah Data, Lihat Pesan Masuk, Download, dan Ganti Password.

4.3 Rancangan, Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rancangan desain antar muka web ini dibuat untuk merancang tata letak konten web supaya terlihat menarik. Rancangan desain antar muka web tersebut adalah sebagai berikut :

4.3.1 Rancangan Desain Antar Muka

1. Halaman Home

Header	
Home	Profil
Download	Pend. Atlit Berprestasi
Pend. Kejuaraan	Hubungi Kami
Selamat Datang di Forki Kota Semarang	
Kategori :	
<input checked="" type="checkbox"/> Kategori 1 <input checked="" type="checkbox"/> Kategori 2	
Statistik User :	
Jumlah user yang	
Footer	

Gambar 4.5 Halaman *Home*

Dalam rancangan halaman *Home* ini terdiri dari beberapa konten yaitu *header* yang berisi gambar *header*. Lalu dibawah *header* terdapat menu utama yang terdiri dari Home, Profil, Pendaftaran Atlit Berprestasi, Pendaftaran Kejuaraan, Download dan Hubungi Kami. Pada bagian kanan web terdapat *sidebar* dan yang yang paling bawah adalah *footer*.

2. Halaman Profil

Home Profil Download Pend. Atlit Berprestasi Pend. Kejuaraan Hubungi Kami	
Profil Kami	Kategori : <input checked="" type="checkbox"/> Kategori 1
	Statistik User :

Gambar 4.6 *Halaman Profil*

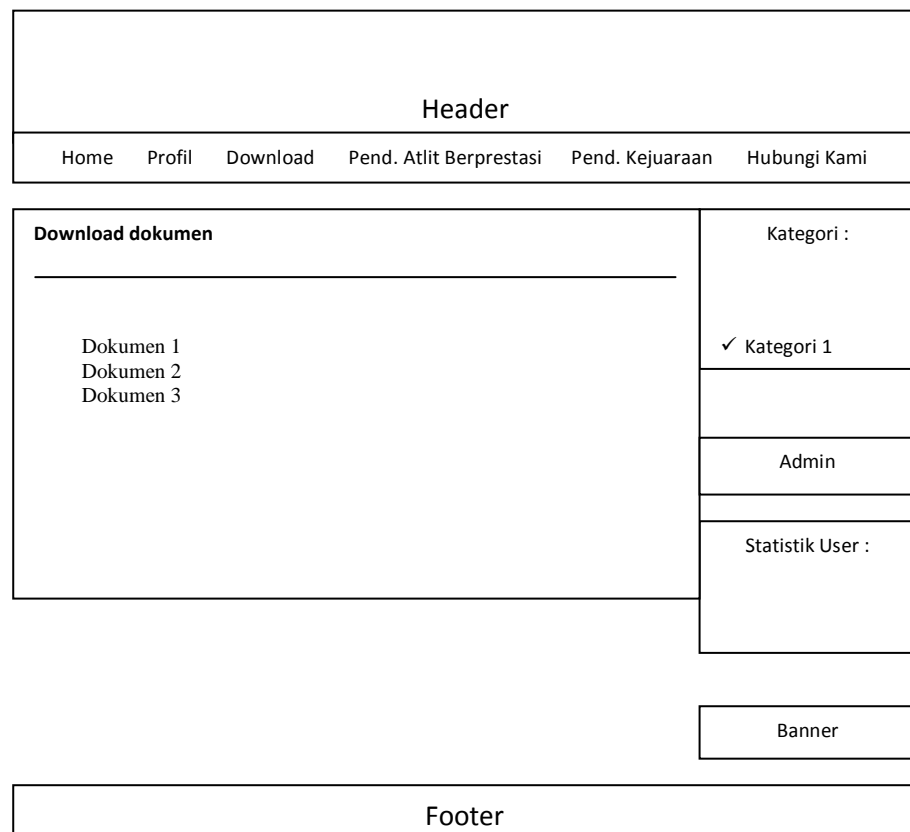
3. Halaman Atlit

Home Profil Download Pend Atlit Bernrestasi Pend Kejuaraan Hubungi Kami	
<p>Data Atlit</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Semua Data Atlit berprestasi</p>	<p>Kategori :</p> <p>✓ Kategori 1</p> <hr/> <p>Statistik User :</p>



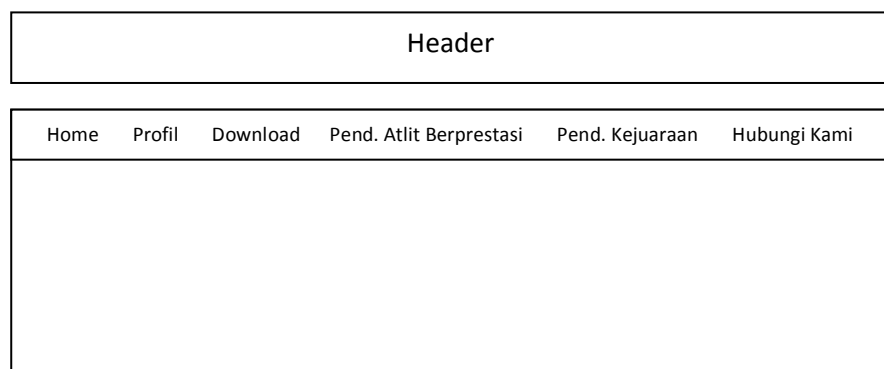
Gambar 4.7 *Halaman Data*

4. Halaman Download



Gambar 4.8 *Halaman Download*

5. Halaman Hubungi Kami



Hubungi Kami		Kategori :
Hubungi Kami Secara Online:		✓ Kategori 1 ✓ Kategori 2
	<input type="text"/>	
Nama	<input type="text"/>	Admin
Email	<input type="text"/>	Statistik User :
	<input type="text"/>	Jumlah user yang
Subjek	<input type="text"/>	
	Captcha	
	<input type="text"/>	
	Kirim Pesan	Banner
Footer		

Gambar 4.9 *Hubungi Kami*

Halaman ini digunakan masyarakat untuk mengirimkan pertanyaan, kritik dan saran, serta apapun mengenai atlet berprestasi ini. Dalam halaman ini terdapat tombol “Kirim Pesan” yang berfungsi untuk mengirim pesan dari pelanggan kepada admin.

6. Halaman Pendaftaran Atlet Berprestasi

Header					
Home	Profil	Download	Pend. Atlet Berprestasi	Pend. Kejuaraan	Hubungi Kami
Hubungi Kami					Kategori :
Hubungi Kami Secara Online:					✓ Kategori 1 ✓ Kategori 2
Nama					

The diagram illustrates the layout of a new athlete registration page. It consists of the following elements:

- Five horizontal input fields stacked vertically on the left side.
- A 'Browse' button positioned to the right of the second and third input fields.
- 'Simpan' and 'Batal' buttons located below the input fields.
- A box on the right side containing the text 'Admin' and 'Statistik User : Jumlah user yang mengunjungi'.
- A 'Footer' section at the bottom center of the page.

Gambar 4.10 *Pendaftaran Atlit Baru*

Halaman ini digunakan masyarakat untuk melakukan pendaftaran atlit baru jika belum terdaftar di website ini.

7. Halaman Pendaftaran Kejuaraan

Header	
Home Profil Download Pend. Atlit Berprestasi Pend. Kejuaraan Hubungi Kami	
<p>Hubungi Kami</p> <p>Hubungi Kami Secara Online:</p> <input style="width: 100%;" type="text"/> <p>Nama</p> <input style="width: 100%;" type="text"/> <p>Kejuaraan</p> <input style="width: 100%;" type="text"/> <p>Alamat</p> <input style="width: 100%;" type="text"/> <p><input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p>	<p>Kategori :</p> <p>✓ Kategori 1</p> <p>Admin</p> <p>Statistik User :</p> <p>Jumlah user yang</p>
Footer	

Gambar 4.11 *Pendaftaran Kejuaraan*

Halaman ini digunakan masyarakat untuk melakukan pendaftaran kejuaraan baru jika ada event.

8. Halaman Login Admin

Header
<p>Login</p> <p>Username</p>

Gambar 4.12 *Halaman Login Admin*

9. Halaman Home Admin

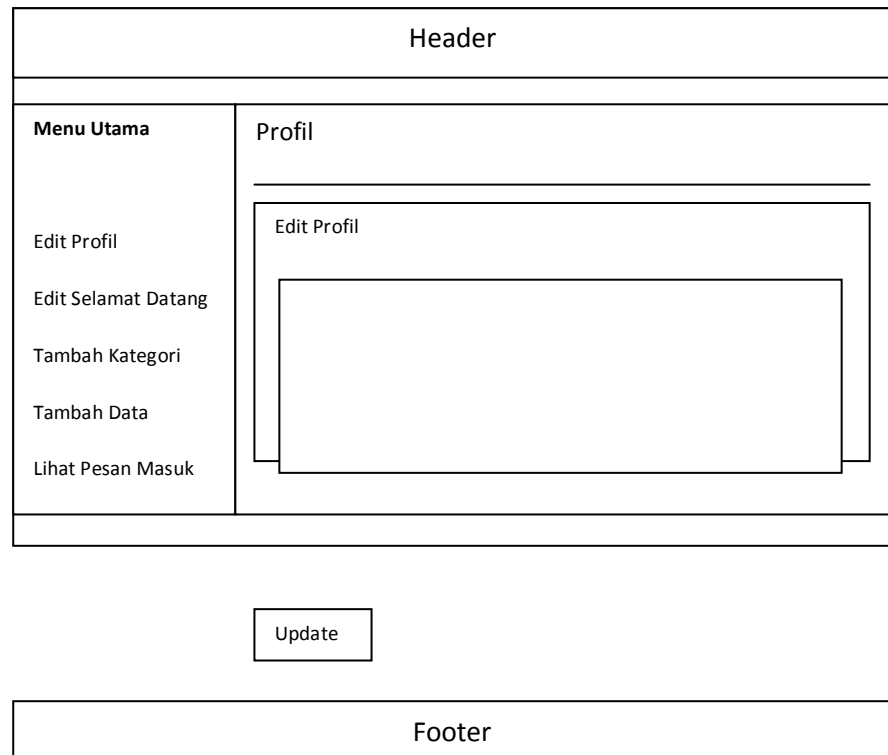
Header	
Menu Utama Edit Profil Edit Selamat Datang Tambah Kategori	Selamat Datang <hr/> Hai Admin, selamat data di halaman Administrator. Silahkan klik menu pilihan yang berada di sebelah kiri untuk mengelola konten website.
Footer	

Gambar 4.13 *Halaman Home Admin*

Dalam halaman ini berisi beberapa menu utama bagi admin untuk mengelola konten website yaitu Edit Profil, Edit Selamat Datang, Tambah Data, Lihat Pesan Masuk, Ganti

Password dan Logout. Semua konten website dapat dikelola secara dinamis.

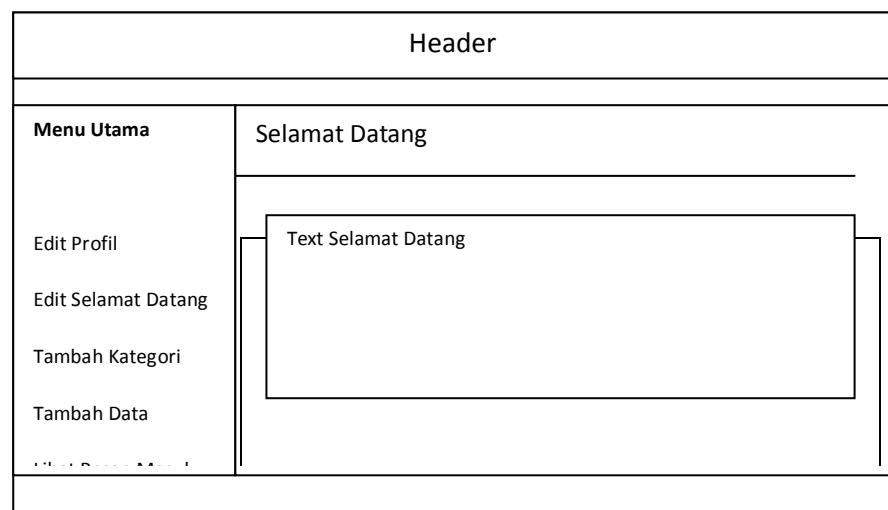
10. Halaman Profil

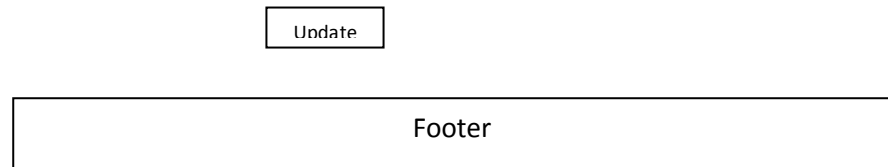


Gambar 4.14 *Halaman Profil*

Halaman ini digunakan untuk mengelola profil instansi terkait. Terdapat tombol “Update” yang berfungsi untuk menyimpan data profil.

11. Halaman Selamat Datang

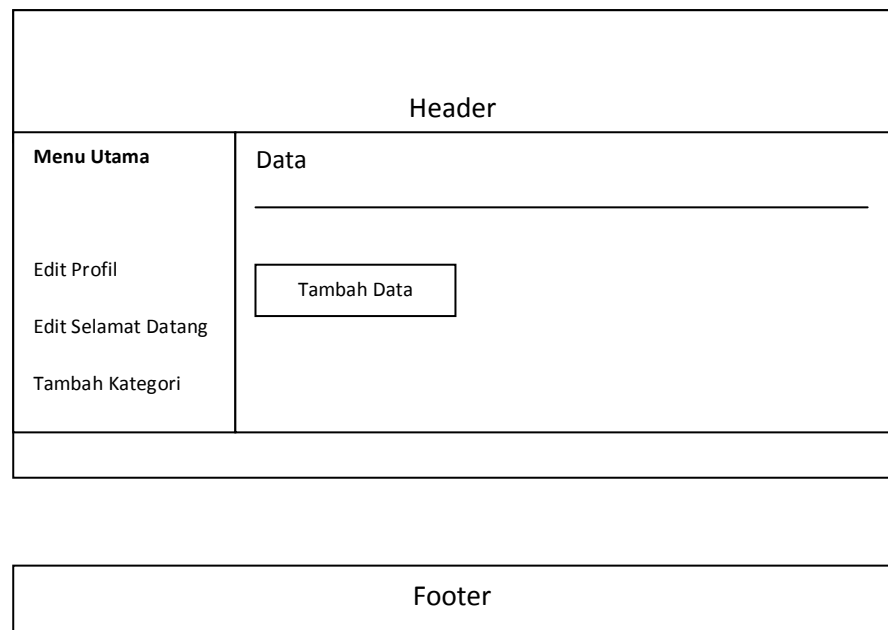




Gambar 4.15 *Halaman Selamat Datang*

Halaman ini digunakan untuk mengelola konten web halaman home yang dapat diakses oleh masyarakat umum.

12. Halaman Tambah Data



Gambar 4.16 *Halaman Tambah Data*

Dalam halaman ini menampilkan semua atlet berprestasi yang didata. Terdapat 3 tombol yaitu Tambah Data, Edit dan Hapus. Tombol "Tambah Data" digunakan untuk menginput data

atlit baru seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini. Tombol “Edit” digunakan untuk mengedit data atlit yang ada. Sedangkan Tombol “Hapus” digunakan untuk menghapus data atlit.

Header											
<p>Menu Utama</p> <p>Edit Profil</p> <p>Edit Selamat Datang</p> <p>Tambah Kategori</p> <p>Tambah Data</p> <p>Lihat Pesan Masuk</p> <p>Download</p> <p>Manajemen Admin</p>	<p style="text-align: center;">Tambah Data</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Input Data</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Id_atlit</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Alamat</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Prestasi</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Keterangan</td> <td></td> </tr> </table>	Id_atlit		Nama		Alamat		Prestasi		Keterangan	
Id_atlit											
Nama											
Alamat											
Prestasi											
Keterangan											
<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Simpan</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;">Batal</td> </tr> </table>		Simpan	Batal								
Simpan	Batal										
Footer											

Gambar 4.17 *Halaman Tambah Data*

Halaman ini digunakan untuk mengisi data atlit berprestasi. Terdapat 2 tombol yaitu Simpan dan Batal. Tombol “Simpan” digunakan untuk menyimpan data atlit yang baru, sedangkan tombol “Batal” digunakan untuk membatalkan penginputan data baru.

13. Halaman Ganti Password

Header							
Menu Utama Edit Profil Edit Selamat Datang Tambah Kategori	Ganti Password <hr/> <table border="1"> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Masukkan Password Lama</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Masukkan Password Lama	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
	Masukkan Password Lama	<input type="text"/>					
<table border="1"> <tr> <td>Proses</td> <td>Batal</td> </tr> </table>	Proses	Batal					
Proses	Batal						
Footer							

Gambar 4.18 *Halaman Ganti Password*

Halaman ini digunakan admin untuk mengganti password loginnya. Dimulai dari mengisi password lama, mengisi password baru dan mengisi ulang password baru. Dalam halaman ini terdapat 2 tombol yaitu Proses dan Batal. Tombol “Proses” digunakan untuk menyimpan password baru admin, sedangkan tombol “Batal” digunakan untuk membatalkan pergantian password admin.

4.3.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Halaman Home

HOME PROFIL DOWNLOAD PENDAFTARAN ATLET BERPRESTASI PENDAFTARAN KEJUARAAN HUBUNGI KAMI

FORKI
FORKI
KOTA SEMARANG

SEJARAH KARATE & FORKI

Ilmu bela diri sebenarnya sudah dikenal semenjak manusia ada, hal ini dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan purbakala antara lain: kapak-kapak batu, lukisan-lukisan binatang yang dibunuh dengan senjata seperti tombak dan panah.

Bela diri pada waktu itu hanya bersifat mempertahankan diri dari gangguan binatang buas dan alam sekitarnya. Namun sejak pertambahan penduduk dunia semakin meningkat, maka gangguan yang datang dari manusia mulai timbul sehingga keinginan orang untuk menekuni ilmu bela diri semakin meningkat.

Tersebutlah pada 4.000 tahun yang lalu, setelah Sidartha Gautama pendiri Budha wafat, maka para pengikutnya mendapat amanat agar mengembangkan agama Budha keseluruh dunia. Namun karena sulitnya medan yang dilalui, maka para pendeta diberikan bekal ilmu bela diri. Misi yang ke arah Barat ternyata mengembangkan ilmu Pangkraton atau Wrestling di Yunani. Misi keagamaan yang berangkat ke arah Selatan mengembangkan semacam, pencak silat yang kita kenal sekarang ini. Salah satu misi yang ke Utara menjelajahi Cina menghasilkan kungfu (belakangan di abad XII, kungfu dibawa oleh pedagang Cina dan Kubilaikhan kenegara Majapahit di Jawa Timur).

Dari Cina rombongan yang ke Korea menhasilkan bela diri yang kemudian kita kenal

Kategori

- Atlit
- Kejuaraan
- Dojo

Admin

- soma

Statistik Pengunjung

Pengunjung Online : 1
Pengunjung Hari Ini : 1

Gambar 4.19 Halaman Home

2. Halaman Profil

HOME PROFIL DOWNLOAD PENDAFTARAN ATLET BERPRESTASI PENDAFTARAN KEJUARAAN HUBUNGI KAMI

FORKI
FORKI
KOTA SEMARANG

Profil Kami

VISI dan MISI

VISI:
Mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa di dunia internasional melalui prestasi olahraga, khususnya karate.

MISI:
Mengkonsolidasikan dan mensinergikan organisasi FORKI (25 Perguruan dan 33 Pengprov) dan pemangku kepentingan (stakeholders) lainnya (organisasi pemerintah, swasta, institusi pendidikan, media, masyarakat luas dan pemegang kepentingan lainnya) untuk meningkatkan prestasi olahraga Indonesia pada tingkat nasional dan internasional.

Ketua Umum dan Sekretaris Jenderal (Umum) FORKI sejak tahun 1972 sbb :

Periode/Masa Baka	Ketua Umum	Sekretaris Jenderal/Umum	Keterangan
1977 - 1977	Wirinin Suwono	Ortoman Nuh	Kongres IV FORKI/FORKI 1972 di

Kategori

- Atlit
- Kejuaraan
- Dojo

Admin

- soma

Statistik Pengunjung

Pengunjung Online : 1
Pengunjung Hari Ini : 2

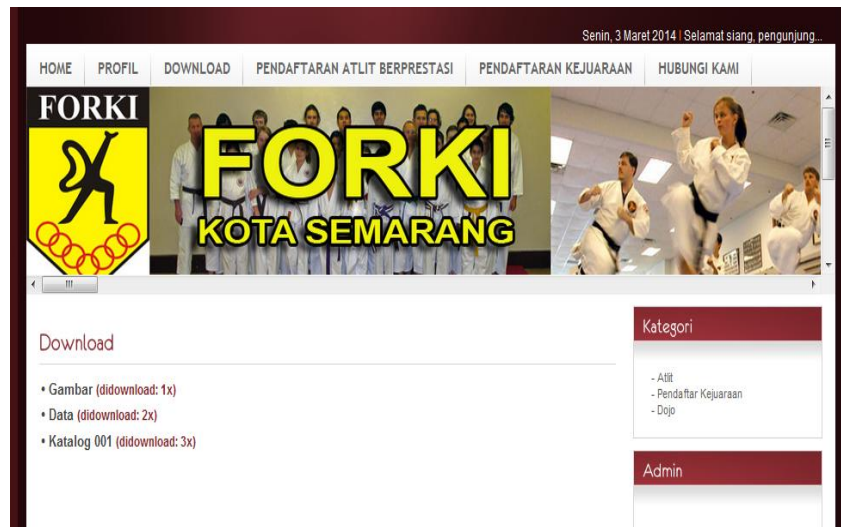
Link Terkait

100%

Gambar 4.20 Halaman Profil

Dalam halaman profil ini berisi tentang profil dari instansi yang bersangkutan, visi serta misi dan lain-lain.

3. Halaman Download



Gambar 4.21 Halaman Download

Halaman ini berisi data-data yang berhubungan dengan pendataan atlet berprestasi yang dapat didownload oleh masyarakat umum dalam bentuk file dokumen.

4. Halaman Pendaftaran Atlet Berprestasi

Gambar 4.22 Halaman Pendaftaran Atlet Baru

Senin, 3 Maret 2014 | Selamat siang, pengunjung...

HOME PROFIL DOWNLOAD PENDAFTARAN ATLET BERPRESTASI PENDAFTARAN KEJUARAAN HUBUNGI KAMI

FORKI
KOTA SEMARANG

Semua Data Pendaftar Kejuaraan

No.	Nama	Alamat	Tanggal	Tempat Kejuaraan	Kota
1	dika mahendra	jl. nangka II	2014-03-03	pati	Semarang
2	Senna Alghani	Jalan Kruing Raya II	2014-03-03	Semarang	Semarang
3	Angga	Jalan Waru	2014-03-19	Solo	Pemalang
4	Angga	Jalan Waru	0000-00-00		Semarang
5	Solma Diki	Jalan Waru	0000-00-00		
6	Angga	dfgdf	0000-00-00		
7	Solma Diki	Jalan Waru	0000-00-00		
8	adi	aaa	0000-00-00		
9	QE	111	0000-00-00		
10	QQ	QQQ	0000-00-00		

Jumlah Data Pendaftar Kejuaraan = 10 Orang

Kategori

- Atlet
- Pendaftar Kejuaraan
- Dojo

Admin

- soma

Statistik Pengunjung

Gambar 4.25 Halaman Calon Pendaftar Kejuaraan

6. Halaman Hubungi Kami

Selasa, 4 Maret 2014 | Selamat pagi, pengunjung...

HOME PROFIL DOWNLOAD PENDAFTARAN ATLET BERPRESTASI PENDAFTARAN KEJUARAAN HUBUNGI KAMI

FORKI
KOTA SEMARANG

Kontak Kami

Hubungi kami secara online dengan mengisi form di bawah ini:

Nama:

Email:

Subjek:

Pesan:

4984b2
(masukkan 6 kode di atas)

KIRIM PESAN

Kategori

- Atlet
- Kejuaraan
- Dojo

Admin

- soma

Statistik Pengunjung

- Pengunjung Online : 1
- Pengunjung Hari Ini : 3

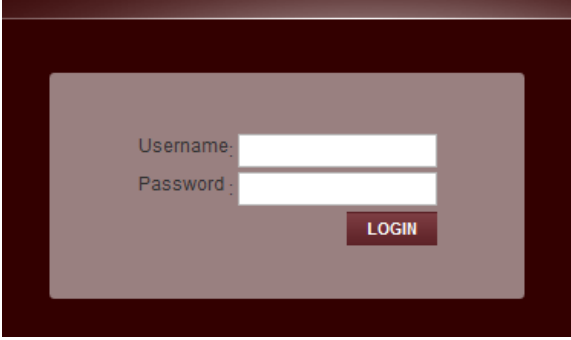
Link Terkait

Gambar 4.26 Halaman Hubungi Kami

Halaman ini digunakan masyarakat untuk mengirimkan pertanyaan, kritik dan saran, serta apapun mengenai pendataan atlet berprestasi ini. Dalam halaman ini terdapat tombol “Kirim

Pesan” yang berfungsi untuk mengirim pesan dari user kepada admin.

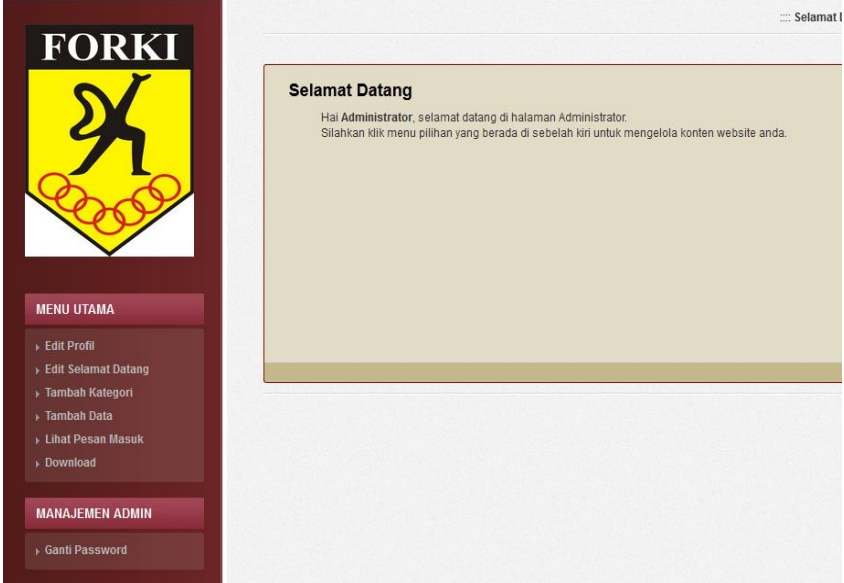
7. Halaman Login Admin



Gambar 4.27 Halaman Login Admin

Halaman ini digunakan admin untuk login ke halaman utama admin. Untuk login, admin diharuskan mengisi username dan password. Tombol “Login” digunakan untuk masuk ke halaman administrator.

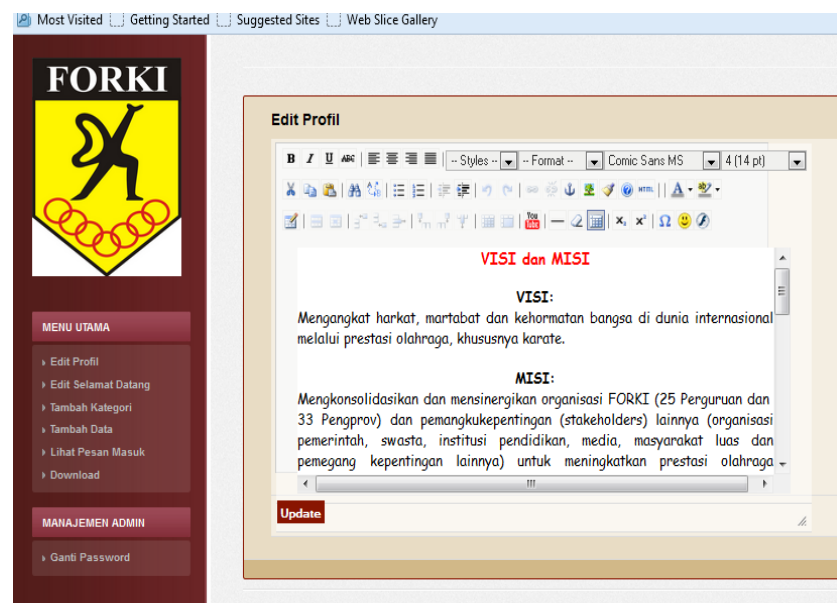
8. Halaman Home Admin



Gambar 4.28 Halaman Home Admin

Dalam halaman ini berisi beberapa menu utama bagi admin untuk mengelola konten website yaitu Edit Profil, Edit Selamat Datang, Tambah Data, Lihat Pesan Masuk, Ganti Password dan Logout. Semua konten website dapat dikelola secara dinamis.

9. Halaman Profil



Gambar 4.29 Halaman Profil Admin

Halaman ini digunakan untuk mengelola profil instansi terkait. Terdapat tombol “Update” yang berfungsi untuk menyimpan data profil.

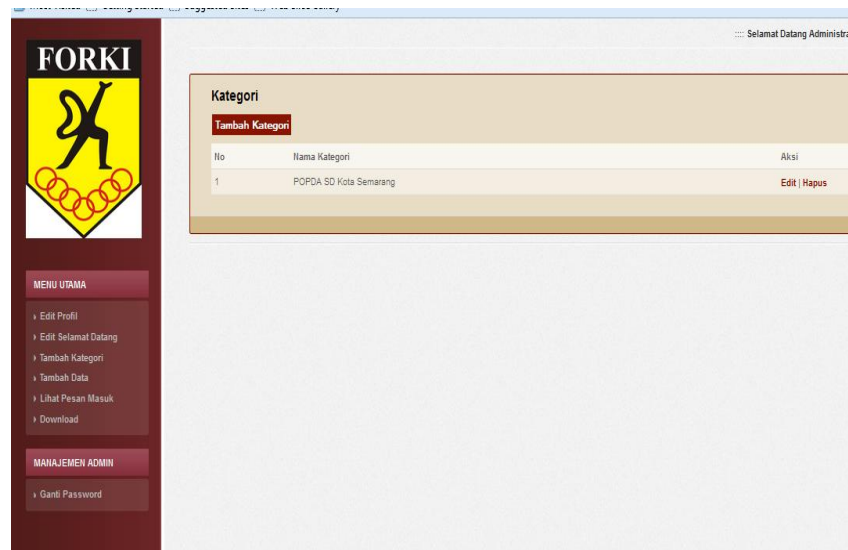
10. Halaman Selamat Datang



Gambar 4.30 Halaman Selamat Datang

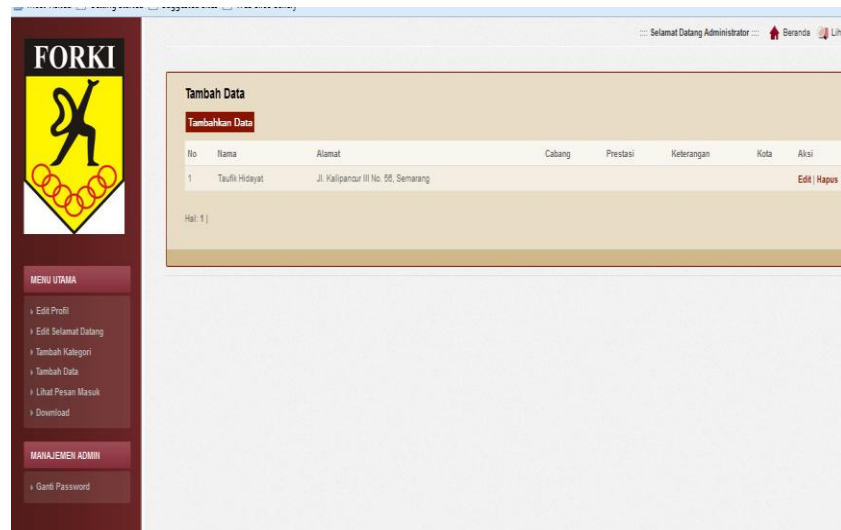
Halaman ini digunakan untuk mengelola konten web halaman home yang dapat diakses oleh masyarakat umum.

11. Halaman Tambah Kategori



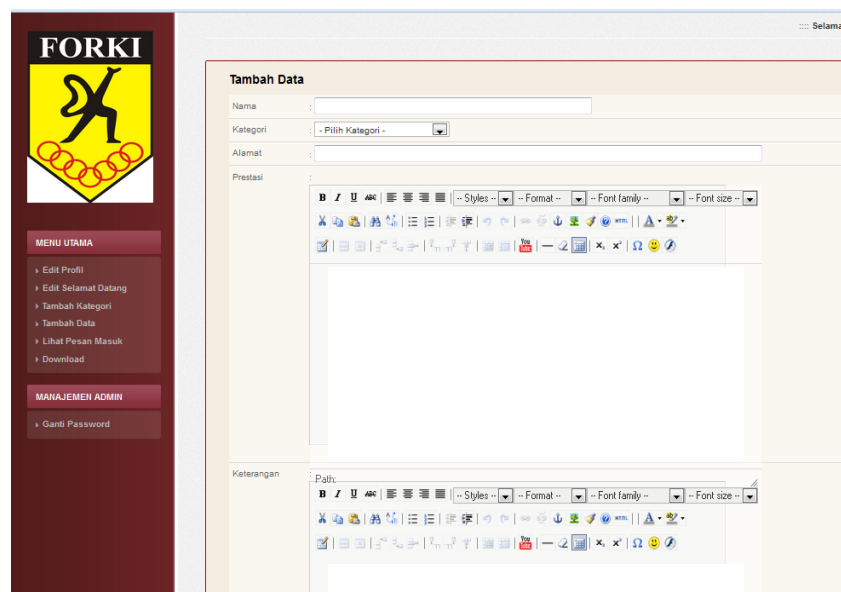
Gambar 4.31 Halaman Tambah Kategori

12. Halaman Tambah Data



Gambar 4.32 Halaman Tambah Data

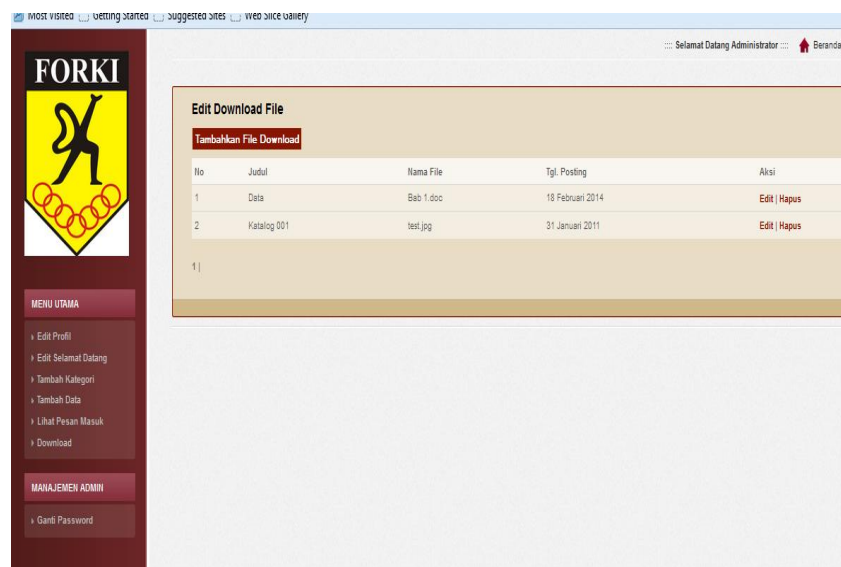
Dalam halaman ini menampilkan semua atlet berprestasi yang didata. Terdapat 3 tombol yaitu Tambah Data, Edit dan Hapus. Tombol “Tambah Data” digunakan untuk menginput data atlet baru seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini. Tombol “Edit” digunakan untuk mengedit data atlet yang ada. Sedangkan Tombol “Hapus” digunakan untuk menghapus data atlet.



Gambar 4.33 Halaman Tambah Data

Halaman ini digunakan untuk mengisi data atlet berprestasi. Terdapat 2 tombol yaitu Simpan dan Batal. Tombol “Simpan” digunakan untuk menyimpan data atlet yang baru, sedangkan tombol “Batal” digunakan untuk membatalkan penginputan data baru.

13. Halaman Download



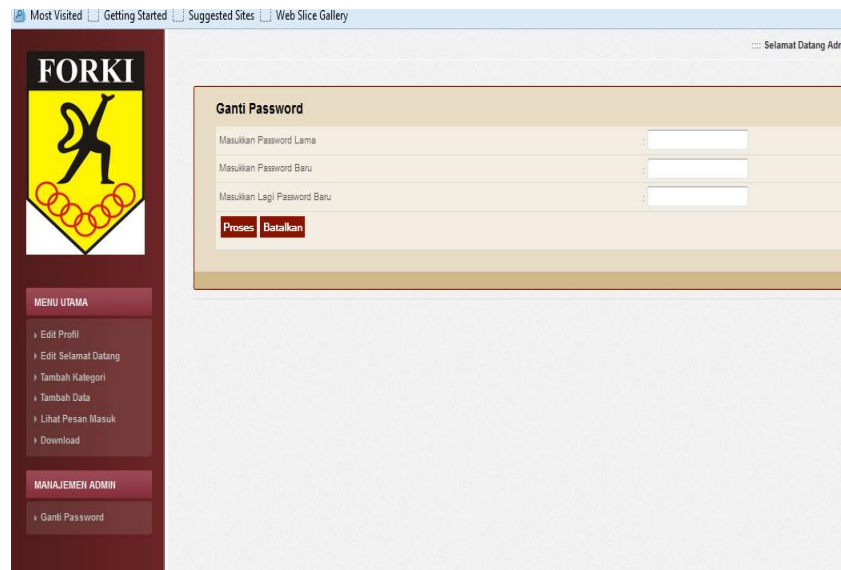
The screenshot displays the 'Edit Download File' interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'most visited', 'setting', 'stated', 'suggested bites', and 'weo nice gallery'. The user is logged in as 'Selamat Datang Administrator' with a 'Beranda' link. The main content area is titled 'Edit Download File' and includes a 'Tambahkan File Download' button. Below this is a table with the following data:

No	Judul	Nama File	Tgl. Posting	Aksi
1	Data	Elok 1.doc	18 Februari 2014	Edit Hapus
2	Katalog 001	test.jpg	31 Januari 2011	Edit Hapus

The sidebar on the left contains the 'FORKI' logo and a 'MENU UTAMA' section with the following items: Edit Profil, Edit Selamat Datang, Tambah Kategori, Tambah Data, Lihat Pesan Masuk, and Download. Below this is the 'MANAJEMEN ADMIN' section with the item: Ganti Password.

Gambar 4.34 *Halaman Download*

14. Halaman Ganti Password



Gambar 4.35 Halaman Ganti Password

Halaman ini digunakan admin untuk mengganti password loginnya. Dimulai dari mengisi password lama, mengisi password baru dan mengisi ulang password baru. Dalam halaman ini terdapat 2 tombol yaitu Proses dan Batal. Tombol “Proses” digunakan untuk menyimpan password baru admin, sedangkan tombol “Batal” digunakan untuk membatalkan pergantian password admin.

4.4 Manfaat Sistem

Dengan adanya sistem informasi atlit berprestasi berbasis web ini maka diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut .:

1. Mengembangkan sistem informasi atlit berprestasi secara *online* yang dapat memudahkan akses panitia, peserta (pendaftar), serta para *official team* pada kompetisi atau kejuaraan yang diadakan oleh Forki Kota Semarang

2. Proses pendaftaran atlet berprestasi dan pendaftaran kejuaraan lebih cepat dan mudah dilakukan, karena web dapat diakses dari manapun dan kapanpun selama terkoneksi dengan internet.
3. Masyarakat dapat mengetahui langsung melalui web mengenai informasi data para pendaftar atlet berprestasi dan kejuaraan.
4. Membantu Forki Kota Semarang dalam mempromosikan olahraga karate kepada masyarakat luas khususnya di kota Semarang.
5. Memudahkan Forki Kota Semarang dalam hal melakukan proses pendataan serta seleksi atlet berprestasi dan peserta kejuaraan yang diadakan oleh Forki Kota Semarang.

BAB V

PENUTUP

Setelah melakukan analisa dan perancangan sistem informasi berbasis web atlet berprestasi pada FORKI kota semarang, maka penulis dapat mengambil suatu kesimpulan dan saran sesuai dengan sistem baru yang telah dibuat.

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis merancang suatu sistem informasi berbasis web atlet berprestasi pada FORKI kota semarang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, maka dapat diambil kesimpulan dari hasil penulisan skripsi ini seperti berikut :

1. Selama ini untuk mendata atlet berprestasi dilakukan dengan cara mendata atlet secara manual pada sebuah buku arsip. Cara tersebut selama ini masih menimbulkan beberapa kendala diantaranya :
 - a. Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mendata atlet berprestasi, karena atlet harus didata satu per satu secara manual.
 - b. Kurangnya informasi mengenai nama-nama atlet berprestasi yang diketahui masyarakat luas.

2. Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu adanya sistem baru yang yang dapat menyelesaikan kendala-kendala yang ada. Sistem tersebut adalah sistem informasi berbasis web atlet berprestasi pada FORKI kota Semarang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
3. Dengan adanya sistem informasi atlit berprestasi pada FORKI Kota Semarang baru diharapkan dapat mengatasi permasalahan pendataan atlit berprestasi di Dinpora Semarang.

5.2. Saran-saran

Saran-saran yang dapat penulis buat sesuai dengan berjalannya sistem baru yang telah diterapkan adalah :

1. Agar penerapan aplikasi sistem informasi atlit berprestasi pada FORKI Kota Semarang dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang minimal menguasai komputer serta melakukan training atau pelatihan tentang cara penggunaan sistem ini.
2. Pemeliharaan dan penyempurnaan sistem harus terus dilakukan sesuai perkembangan dan kebijaksanaan perusahaan agar sistem ini dapat berfungsi sesuai dengan apa yang diinginkan.
3. Diperlukan dukungan teknis yaitu beberapa perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan pengguna tersebut, serta dukungan non teknis yaitu dukungan kedisiplinan pegawai yang menangani sistem baru ini.
4. Data-data yang sudah lama sebaiknya perlu di backup guna menghindari kehilangan data bila terjadi kerusakan pada sistem atau pada perangkat keras.

