

BAB IV

Deskripsi Kerja Praktek

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak PDAM surya sembada kota Surabaya pada saat kerja praktek, maka dapat diketahui aplikasi pendukung yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Analisa kebutuhan aplikasi diambil berdasarkan data yang di peroleh pada saat survei ke perusahaan.

Permasalahan yang timbul pada PDAM surya sembada kota Surabaya yaitu terletak pada kegiatan PORPAMSI yang dimana PDAM surya sembada kota Surabaya yang menjadi tuan rumahnya. Untuk mengatasi permasalahan ini langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa Sistem
2. Mendesain Sistem

Langkah – langkah di atas bertujuan untuk mencari solusi yang tepat berdasarkan permasalahan yang ada dan menyesuaikan solusi dengan sistem yang sedang berjalan saat ini. Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan pada sub bab di bawah ini.

4.1 Analisis Sistem

Dalam pengembangan teknologi dibutuhkan analisa dan keakuratan data yang baik karena dengan analisa dan keakuratan yang baik dapat memperbaiki kualitas PERPAMSI khususnya pada kegiatan PORPAMSI, sehingga akses untuk pendaftaran kegiatan, Jadwal, Form login admin, cetak kartu peserta dapat

mempermudah peserta dan pihak penyelenggara kegiatan serta data dapat tersimpan dengan baik.

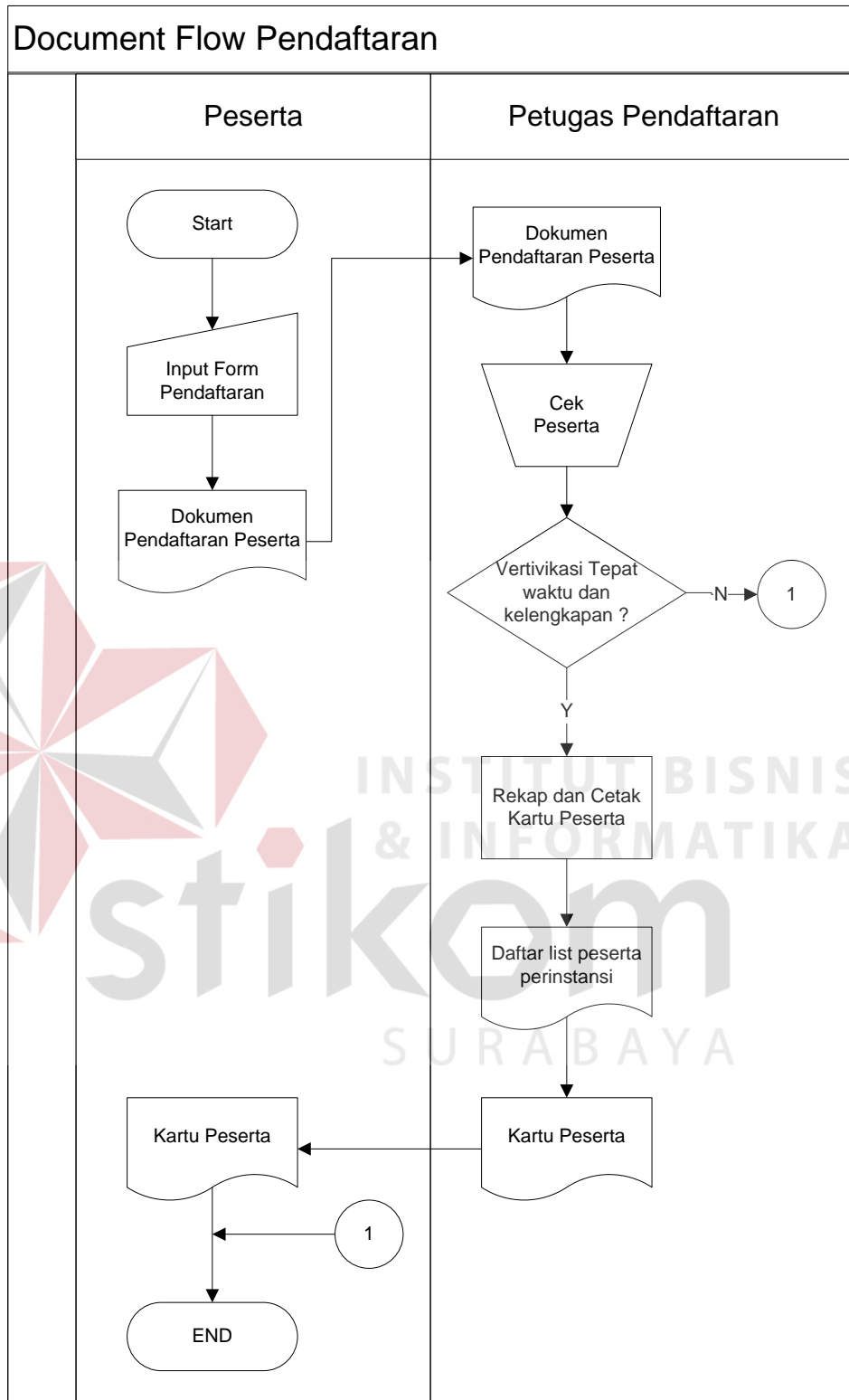
Rancangan sistem yang dibuat akan mengacu pada alur di atas, sehingga solusi untuk manajemen kegiatan PORPAMSI pada PERPAMSI adalah dengan membuat aplikasi pengelolaan lomba PERPAMSI berbasis web pada PDAM surya sembada kota Surabaya menggunakan PHP dengan *database MySQL* yang diperoleh pada saat meng-*instal* XAMPP.

4.1.1. Document Flow

Document flow yaitu bagan yang memiliki arus dokumen secara menyeluruh dari suatu sistem yang menjelaskan urutan prosedur – prosedur yang terdapat didalam sistem.

a) Document Flow Proses Pendaftaran PORPAMSI

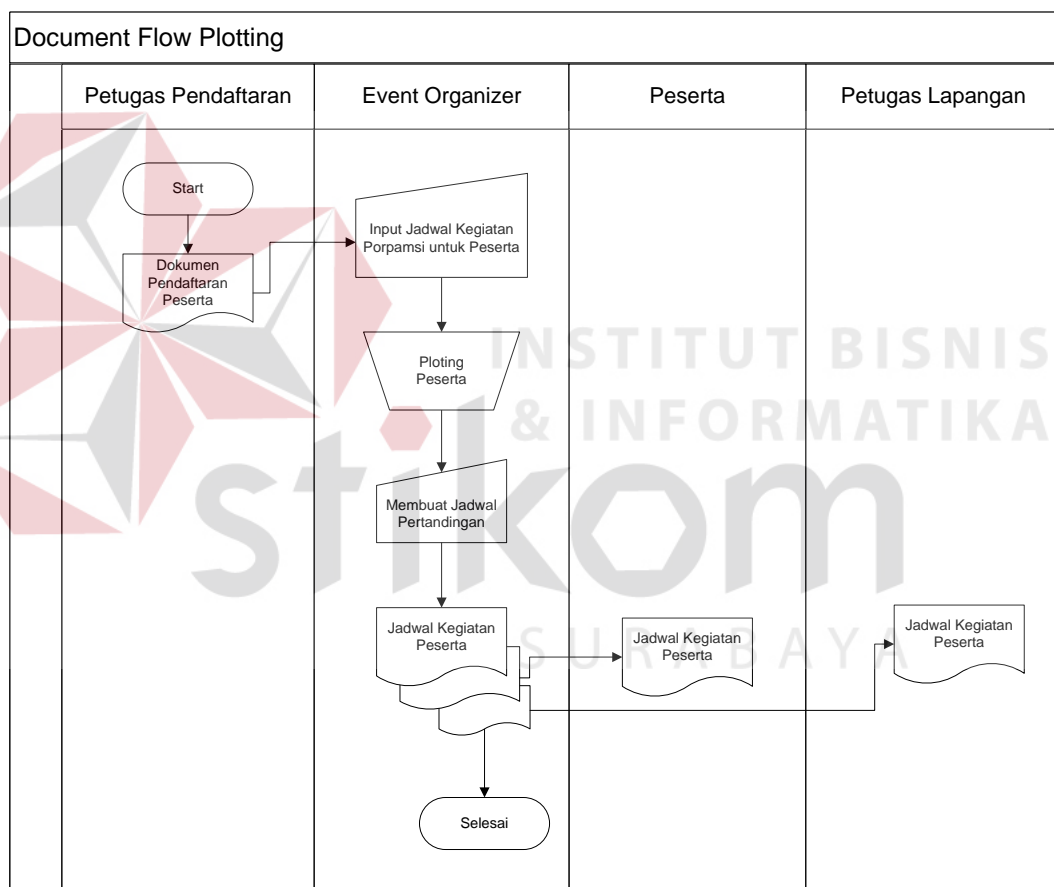
Transaksi Pendaftaran PORPAMSI terjadi ketika Peserta mengisi Form pendaftaran peserta setelah itu dokumen form peserta diberikan kepetugas pendaftaran. Petugas pendaftaran menerima form setelah itu mencek data peserta dan vertivikasi tepat waktu pendaftar dan kelengkapan, jika tidak lengkap maka dikembalikan jika lengkap petugas pendaftaran rekap dan cetak kartu peserta dan membuat dokumen daftar list peserta perinstansi. Kartu peserta yang telah di buat petugas pendaftaran ddiberikan kepeserta, seperti terlihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Document Flow* Pendaftaran Perpamsi

b) Document Flow Ploting Kegiatan PORPAMSI

Transaksi Ploting kegiatan PORPAMSI terjadi ketika bagian Petugas Pendaftaran memberikan dokumen pendaftaran peserta ke *event organizer*, lalu *event organizer* menginput jadwal kegiatan porpamsi untuk peserta dan ploting peserta serta membuat jadwal pertandingan, *event organizer* mencetak tiga dokumen yang dimana satu dokumen jadwal akan di berikan kepeserta dan satu lagi diberikan ke petugas lapangan, seperti terlihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Document Flow Kegiatan Perpamsi

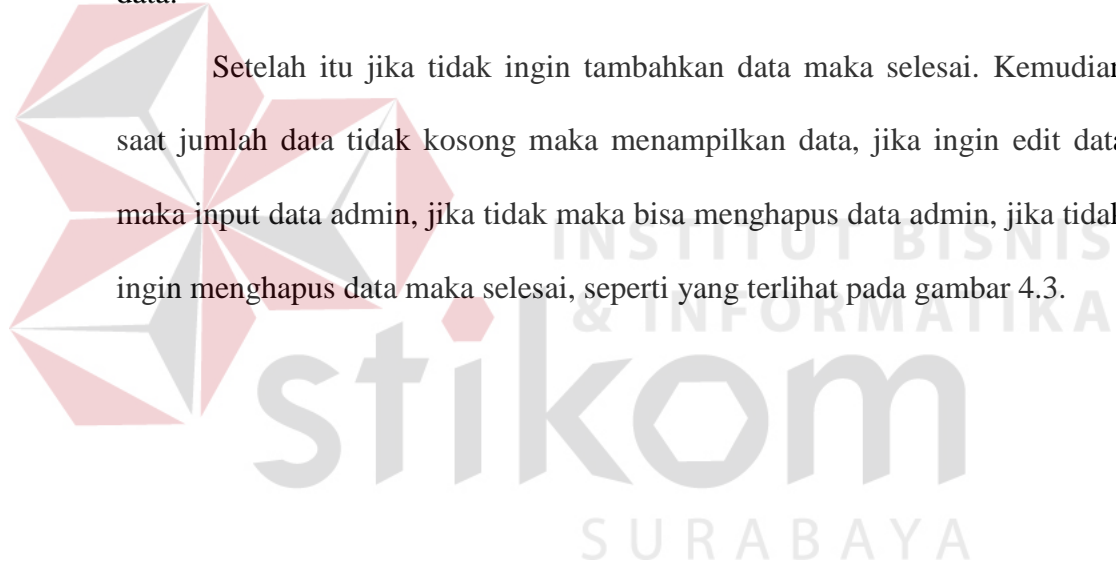
4.1.2. System Flow

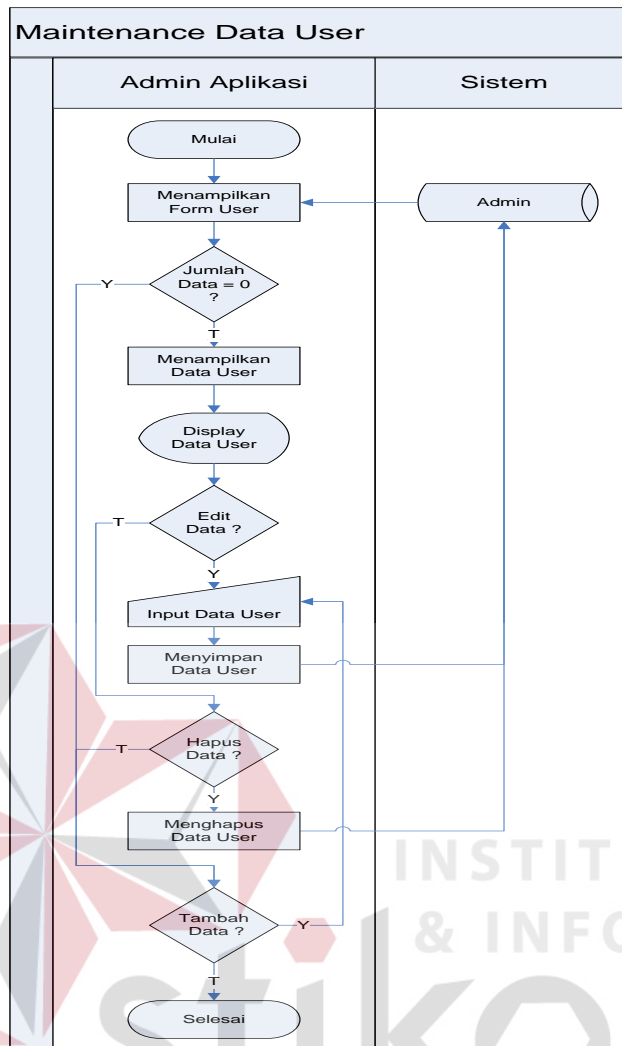
System flow yaitu bagan yang memiliki arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu sistem yang menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang terdapat di dalam sistem.

a) Sysflow Maintenance Data User

Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses *maintenance* data *user*, pengguna yang terlibat adalah Admin Aplikasi. Pada saat login web dan masuk ke menu admin, apabila jumlah data User kosong maka tambahkan data.

Setelah itu jika tidak ingin tambahkan data maka selesai. Kemudian saat jumlah data tidak kosong maka menampilkan data, jika ingin edit data maka input data admin, jika tidak maka bisa menghapus data admin, jika tidak ingin menghapus data maka selesai, seperti yang terlihat pada gambar 4.3.





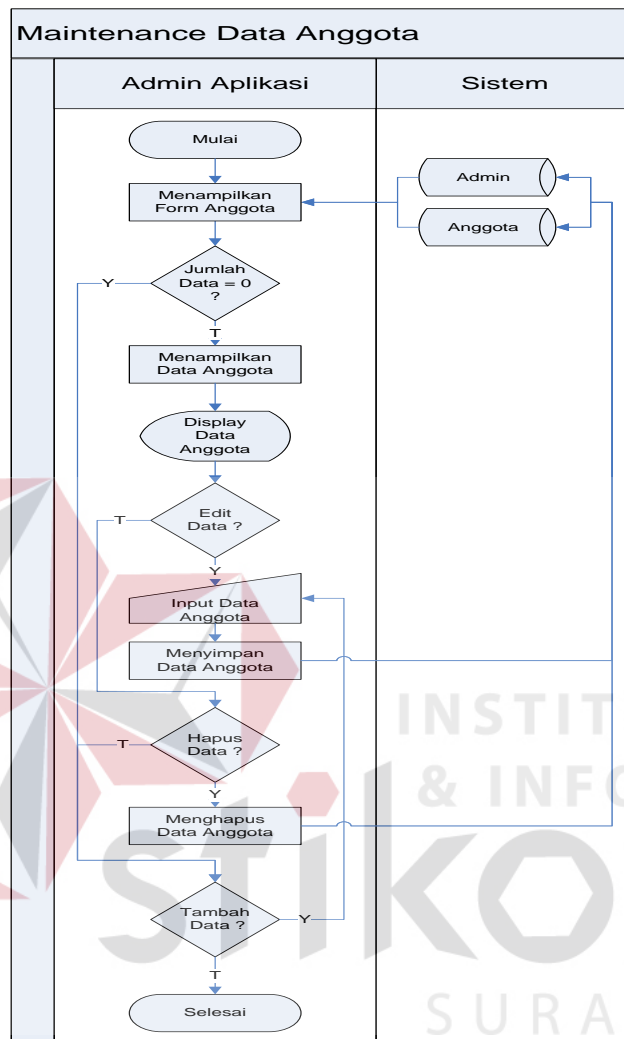
Gambar 4. 3 System Flow maintenance data user

b) Sistem flow Maintenance Data Anggota

Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses *maintenance* data anggota, pengguna yang terlibat adalah Admin Aplikasi. Pada saat login web dan masuk ke menu admin, apabila jumlah data User kosong jika maka tambahkan data.

Setelah itu jika tidak ingin tambahkan data maka selesai, kemudian saat jumlah data tidak kosong maka menampilkan data, jika ingin edit data maka input

data admin, jika tidak maka bisa menghapus data admin, jika tidak ingin menghapus data maka selesai, seperti yang terlihat pada gambar 4.4.

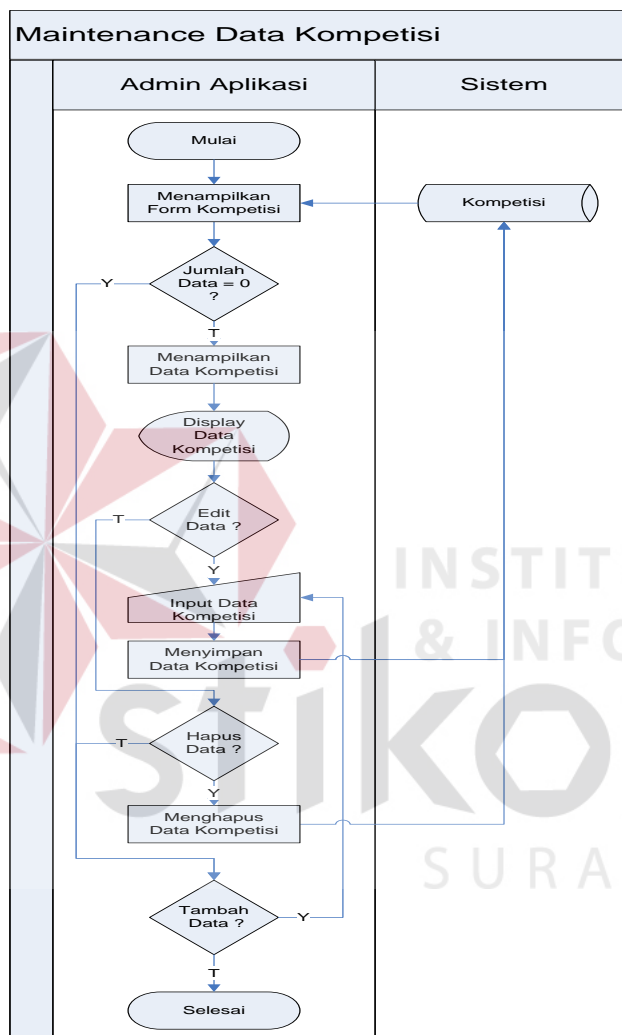


Gambar 4.4 System Flow Maintenance data anggota

c) Sysflow Maintenance Data Kompetisi

Pada System flow ini menggambarkan tentang proses maintenance data kompetisi, pengguna yang terlibat adalah Admin Aplikasi. Pada saat login web dan masuk ke menu admin menampilkan form kompetisi, apabila jumlah data kosong maka menambahkan data.

Setelah itu jika jumlah data tidak kosong maka menampilkan data kompetisi. Jika ingin mengedit data maka menginputkan data kompetisi lalu menyimpan data kompetisi. Jika tidak ingin edit data bisa menghapus data maka selesai, seperti yang terlihat pada gambar 4.5.



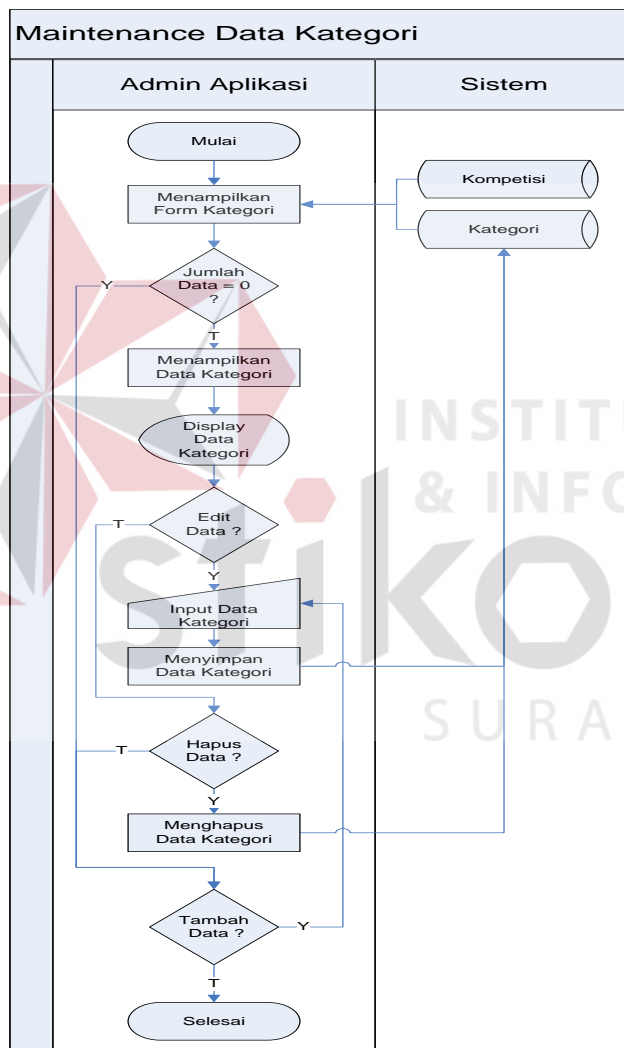
Gambar 4.5 *System Flow Maintenance* data kompetisi

d) *System Flow Maintenance Data Kategori*

Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses *maintenance* data kategori, pengguna yang terlibat adalah admin aplikasi. Pada saat login web dan

masuk ke menu admin menampilkan form kategori, apabila jumlah data kosong maka menambahkan data.

Selain itu jika jumlah data tidak kosong maka menampilkan data kompetisi. Jika ingin mengedit data maka menginputkan data kategori lalu menyimpan data kategori. Jika tidak ingin edit data bisa menghapus data maka selesai, seperti yang terlihat pada gambar 4.6.



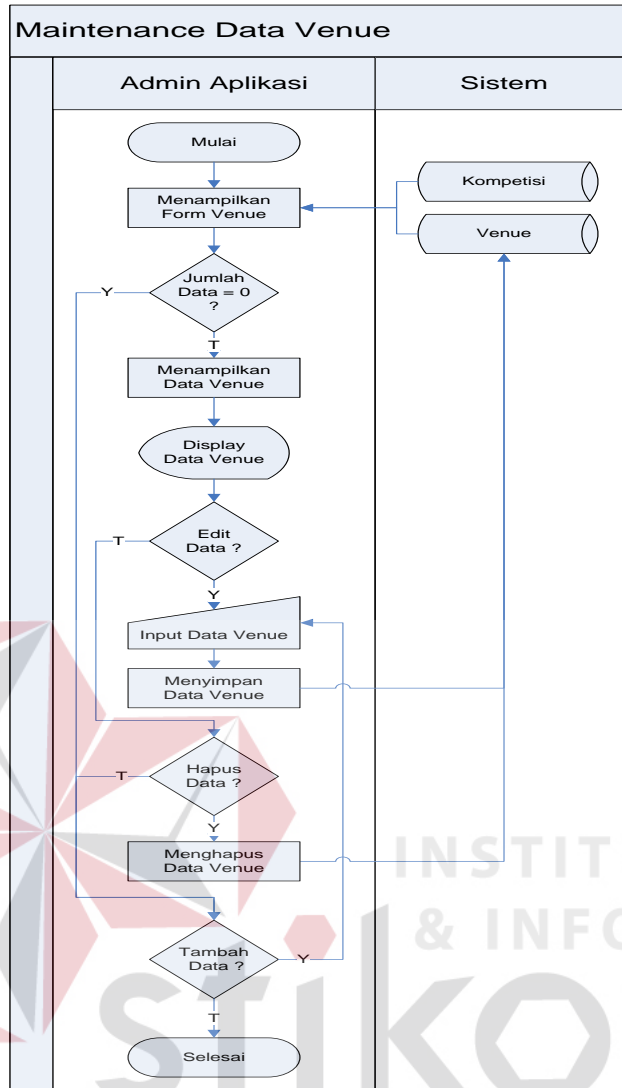
Gambar 4.6 *System Flow Maintenance data kategori*

e) System Flow Maintenance Data Venue

Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses *maintenance* data *venue*, pengguna yang terlibat adalah admin aplikasi. Pada saat login web dan masuk ke menu admin menampilkan form *venue*, apabila jumlah data kosong maka menambahkan data.

Selain itu jika jumlah data tidak kosong maka menampilkan data kompetisi. Jika ingin mengedit data maka menginputkan dataVenue lalu menyimpan data venue. Jika tidak ingin edit data bisa menghapus data maka selesai, seperti yang terlihat pada gambar 4.7.

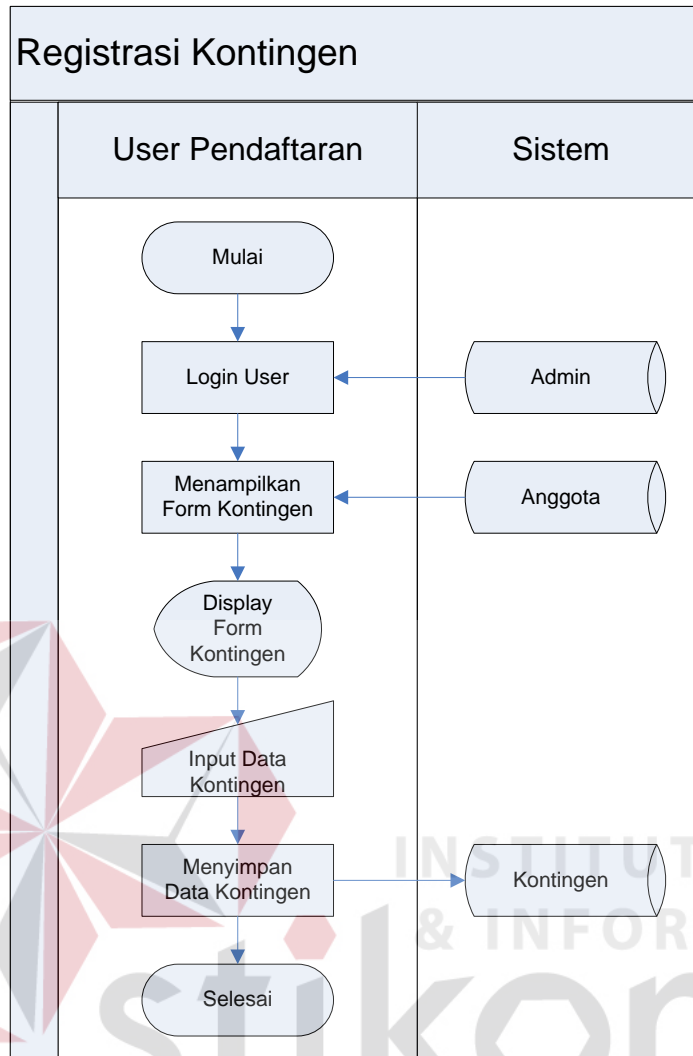




Gambar 4.7 System Flow Maintenance data venue

f) Sysflow Registrasi Kontigen

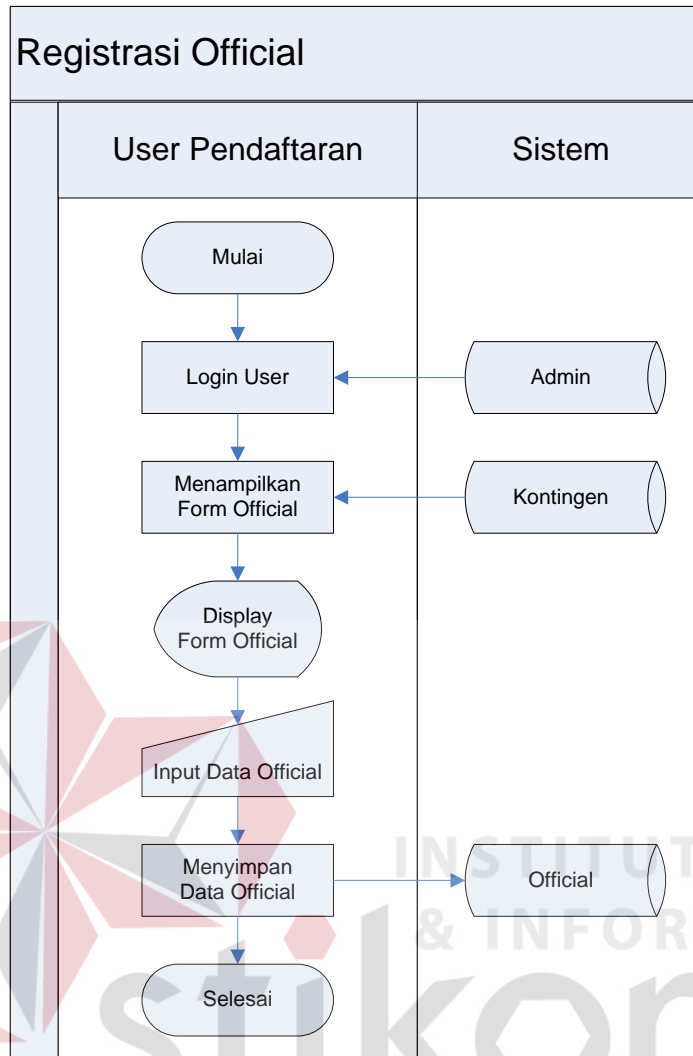
Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses *maintenance* data kontingen, pengguna yang terlibat adalah Admin Aplikasi. Pada saat login web dan masuk ke menu User Pendaftaran menampilkan form Kontingen, lalu user pendaftaran menginputkan data Kontingen dan menyimpan data kontingen, seperti yang terlihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 System Flow Registrasi Kontingen

g) Sistem Flow Registrasi Official

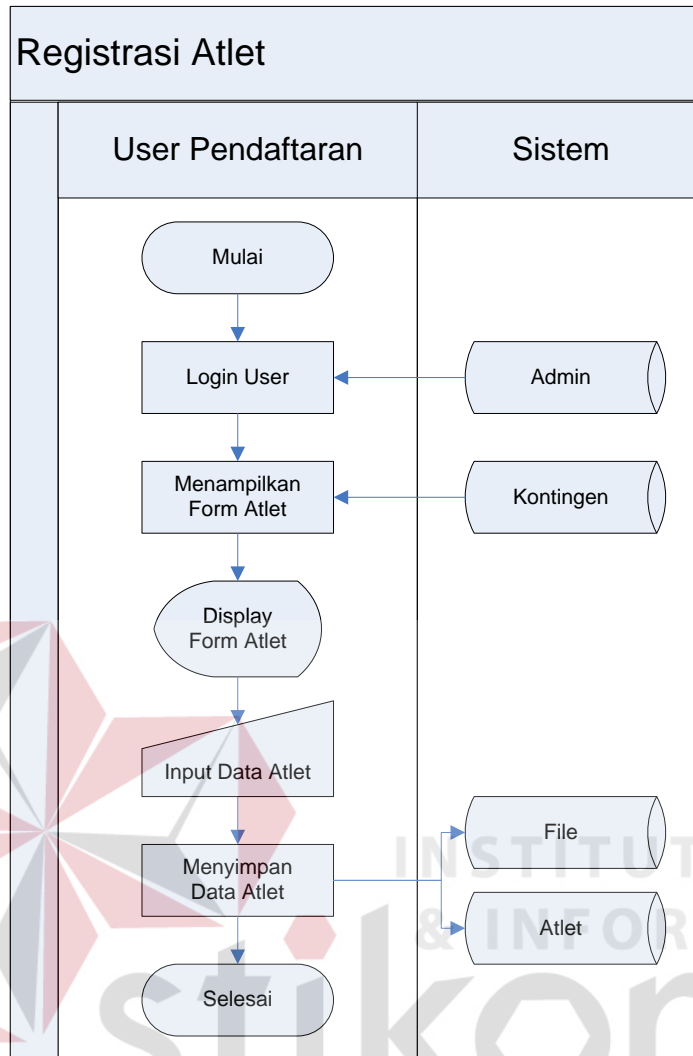
Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses *registrasi official*, pengguna yang terlibat adalah *User pendaftaran*. Pada saat login web dan masuk ke menu *User pendaftaran*, menampilkan form *Official*, lalu *user pendaftaran* menginputkan data *Official* dan menyimpan data *Official*, seperti yang terlihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 *System Flow* Registrasi Official

***h) Sistem Flow* Registrasi Atlet**

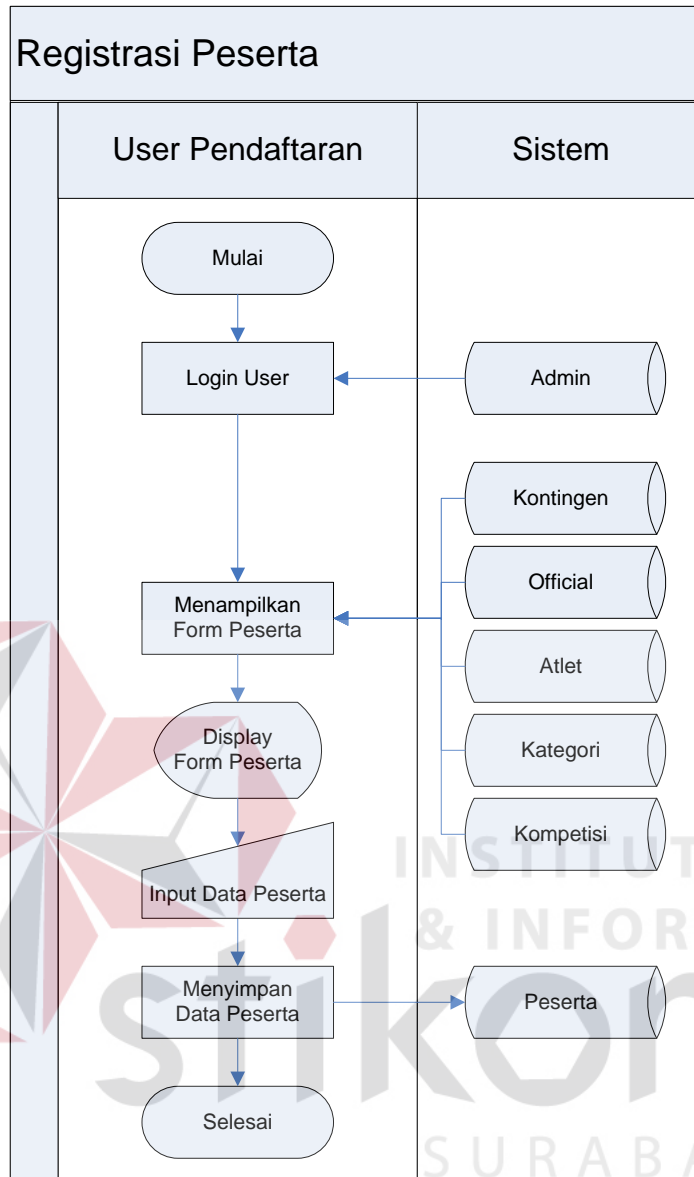
Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses registrasi atlet, pengguna yang terlibat adalah *user* pendaftaran. Pada saat login web dan masuk ke menu *user* pendaftaran menampilkan form Atlet, lalu *user* pendaftaran menginputkan data Atlet dan menyimpan data Atlet, seperti yang terlihat pada gambar 4.10



Gambar 4.10 *System Flow* Registrasi Official

i) *Sistem Flow* Registrasi Peserta

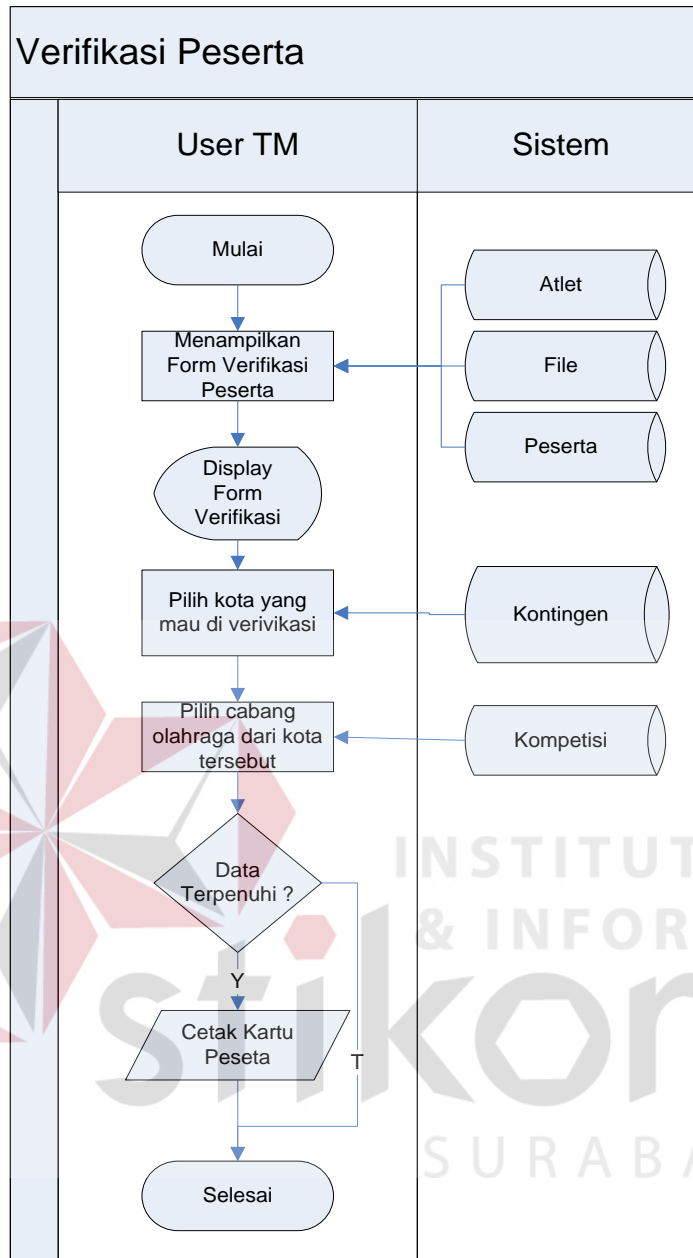
Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses registrasi peserta, pengguna yang terlibat adalah *user* pendaftaran. Pada saat login web dan masuk ke menu *user* pendaftaran menampilkan form peserta, lalu *user* pendaftaran menginputkan data peserta dan menyimpan data peserta, seperti yang terlihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 *System Flow* Registrasi Official

j) *Sistem Flow* Verifikasi Peserta

Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses verivikasi peserta, pengguna yang terlibat adalah *user* TM. Pada saat login web dan masuk ke menu *user* TM, menampilkan form verifikasi peserta, lalu *user* TM pilih kota yang mau di verifikasi lalu memilih cabang olah raga dari kota tersebut. Jika data terpenuhi maka cetak kartu jika tidak maka selesai, seperti yang terlihat pada gambar 4.12

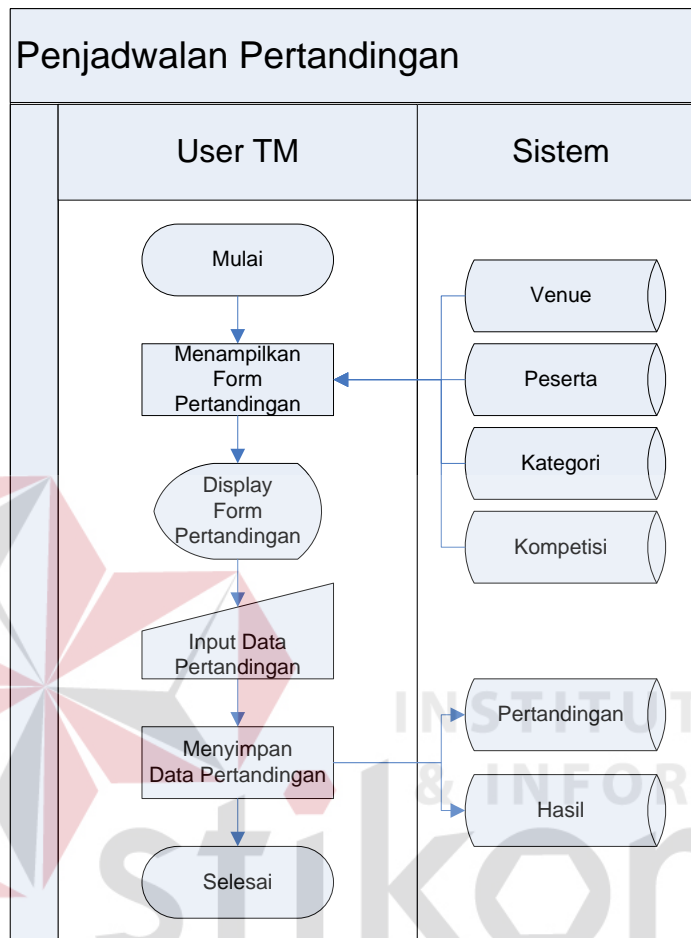


Gambar 4.12 *System Flow* Registrasi Official

k) *Sistem Flow* Penjadwalan Pertandingan

Pada *System flow* ini menggambarkan tentang proses penjadwalan pertandingan, pengguna yang terlibat adalah *user* TM. Pada saat login web dan masuk ke menu *user* TM, menampilkan form pertandingan, lalu *user* TM

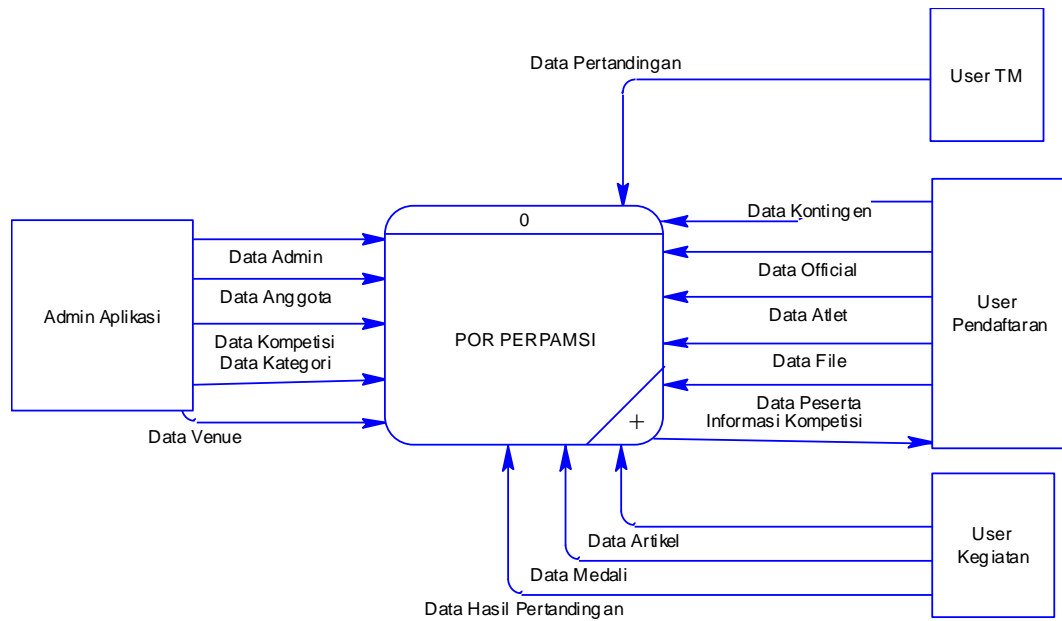
menginputkan data Pertandingan dan menyimpan data Pertandingan, seperti yang terlihat pada gambar 4.13



Gambar 4.13 *System Flow* Registrasi Official

4.1.3. *Context Diagram*

Context diagram adalah gambaran menyeluruh dari data *flow* diagram (DFD). Dimana dalam *context* diagram ini dapat dilihat gambaran umum dari aplikasi pengelolaan lomba perpamsi yaitu berupa data – data apa saja yang dibutuhkan dan dikeluarkan oleh setiap pihak yang berpengaruh dalam setiap proses didalamnya. Adapun gambar *context* diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 4.15



Gambar 4.14 *Context Diagram* Aplikasi Pengelolaan Lomba Perpamsi

4.1.4. Data Flow Diagram

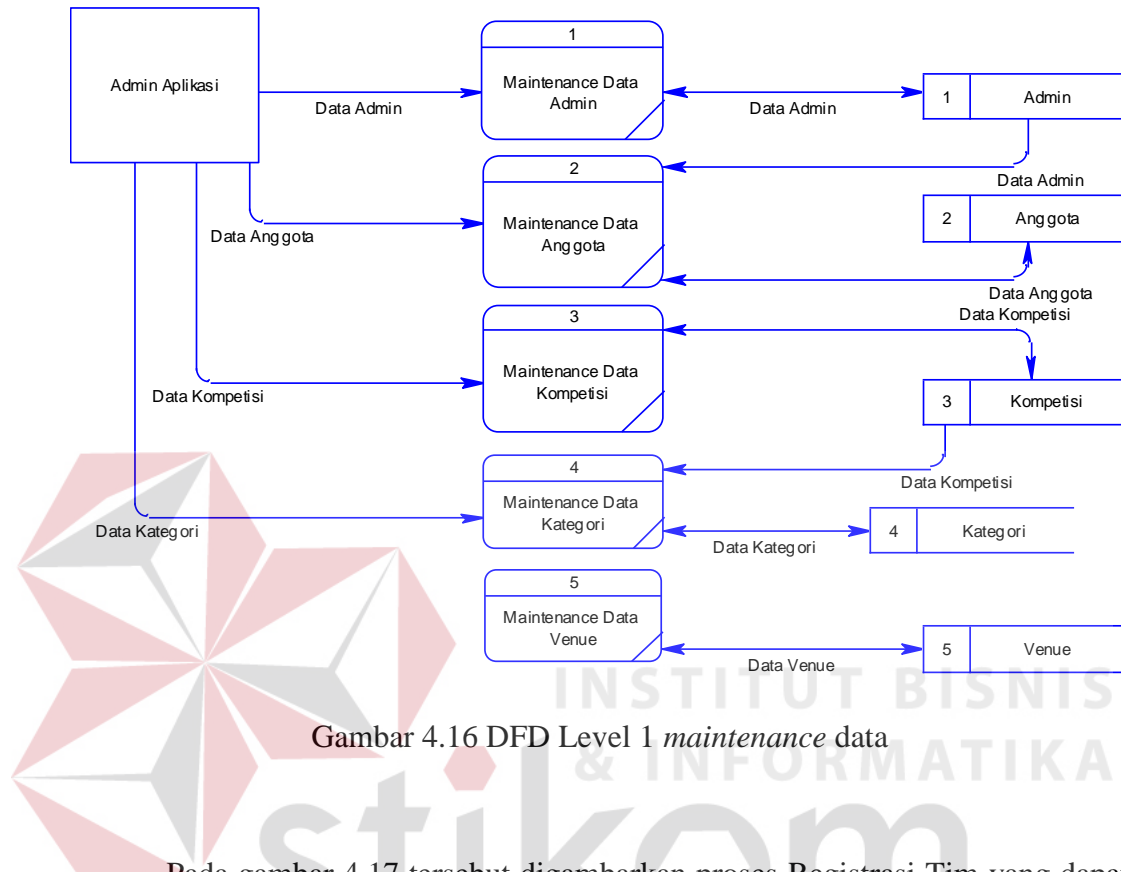
Berikut ini adalah Data Flow Diagram pada aplikasi pengelolaan lomba perpamsi. Data Flow Diagram dibawah ini terdapat dua level yaitu data flow diagram level 0 dan level 1. Dalam Data Flow Diagram level 0 digambarkan secara global proses – proses apa saja yang ada didalam sistem aplikasi pengelolaan lomba perpamsi seperti *maintenance* data, registrasi tim, *maintenance* pertandingan, pembuatan artikel dan pencatatan medali.

Dalam data flow diagram level 1 digambarkan secara lebih detil proses-proses yang ada dalam proses utama yang ada dalam Data Flow Diagram level 0 yakni proses *maintenance* data, registrasi tim dan *maintenance* pertandingan. Tabel yang terlihat antara lain Admin, Anggota, Kompetisi, Kategori, Venue, Kontingen, Official, Atlet, File, peserta, pertandingan, Hasil, Artikel dan Medali yang ada pada Aplikasi pengelolaan lomba perpamsi.



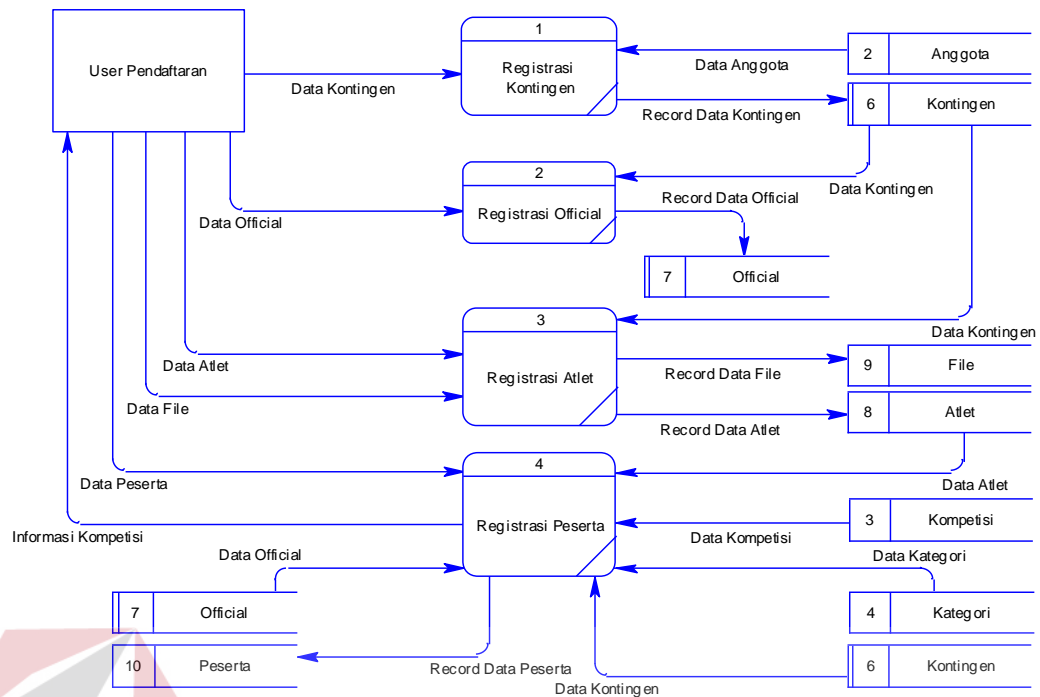
Pada DFD level 1 proses mengolah data terdapat 5 (lima) sub proses, yaitu *maintenance* data admin, *maintenance* data anggota, *maintenance* data kompetisi, *maintenance* data kategori dan *maintenance* data venue. Sub proses mengelola data bagian berfungsi untuk mengelola data-data bagian. Sub proses *maintenance* data admin berfungsi untuk mengelola data-data user. Sub proses *maintenance* data anggota berfungsi untuk mengelola data-data user pendaftaran yang telah terdaftar. Sub proses *maintenance* data kompetisi berfungsi untuk mengelola data-

data kompetisi yang telah tersimpan. Dan sub proses *maintenance* data kategori berfungsi untuk mengelola data-data kategori lomba yang telah terdaftar.



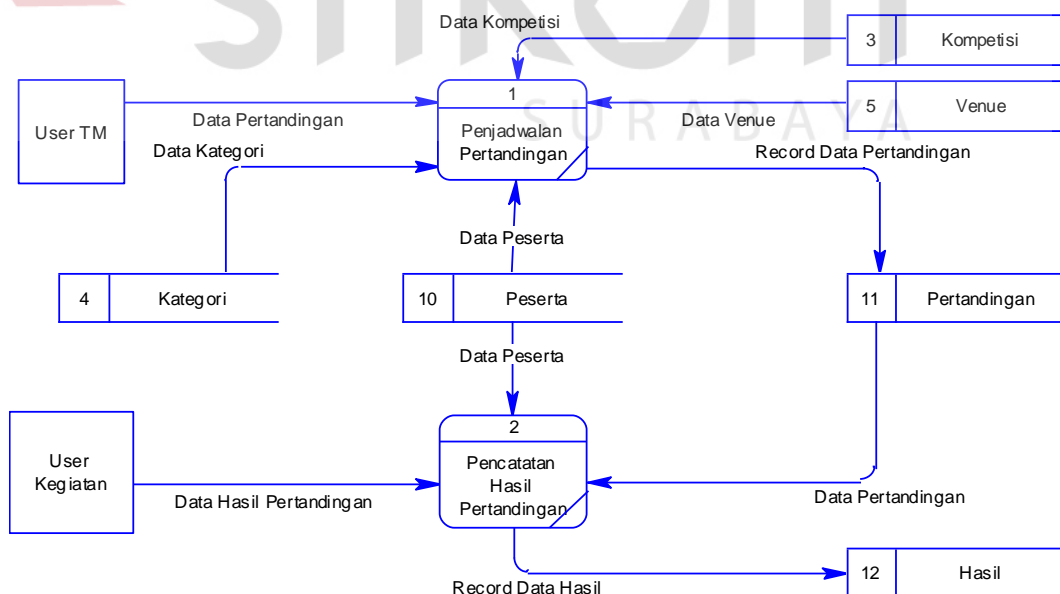
Gambar 4.16 DFD Level 1 *maintenance* data

Pada gambar 4.17 tersebut digambarkan proses Registrasi Tim yang dapat dilakukan oleh *user* pendaftaran. Ketika *user* yang berhasil masuk ke dalam sistem, maka *user* tersebut dapat melakukan Registrasi Kontingen. ketika *user* pendaftaran sudah melakukan Registrasi Kontingen maka setelah itu melakukan Registrasi Official, Registrasi Atlet, Registrasi Peserta.



Gambar 4.17 DFD Level 1 Registrasi Tim

Pada DFD level 1 proses *maintenance* pertandingan ini berguna untuk penjadwalan pertandingan, laporan pencatatan hasil pertandingan.



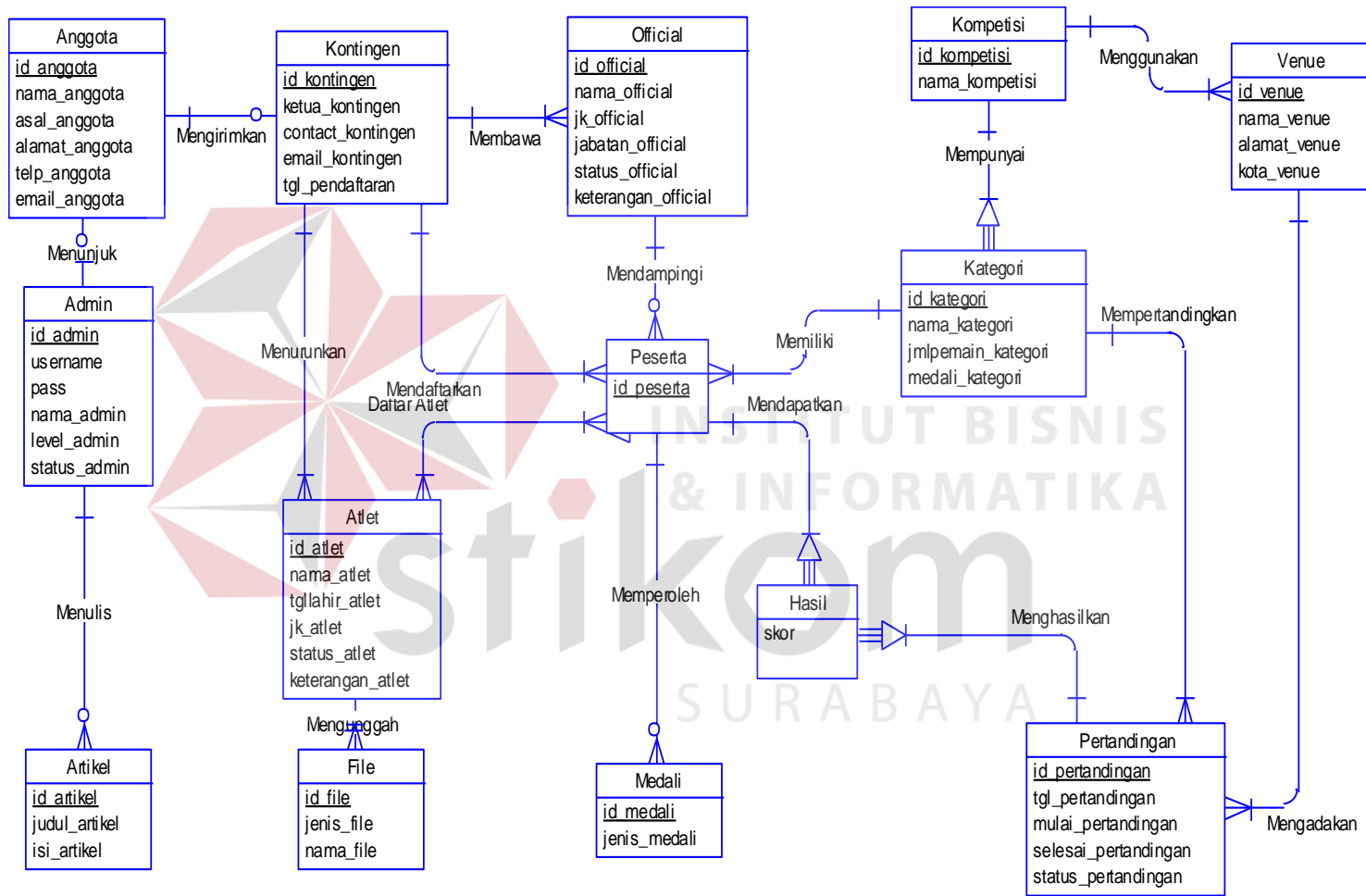
Gambar 4.18 DFD Level 1 *maintenance* pertandingan

4.1.5. Perancangan *Database*

Pada tahap ini dilakukan penyusunan dan perancangan *database* yang akan digunakan sebagai struktur dasar. Rancangan *database* sistem yang dibuat berupa *Entity Relational Diagram* (ERD), yaitu alat untuk merepresentasikan model data yang ada pada sistem dimana terdapat *entity* dan *relationship*.

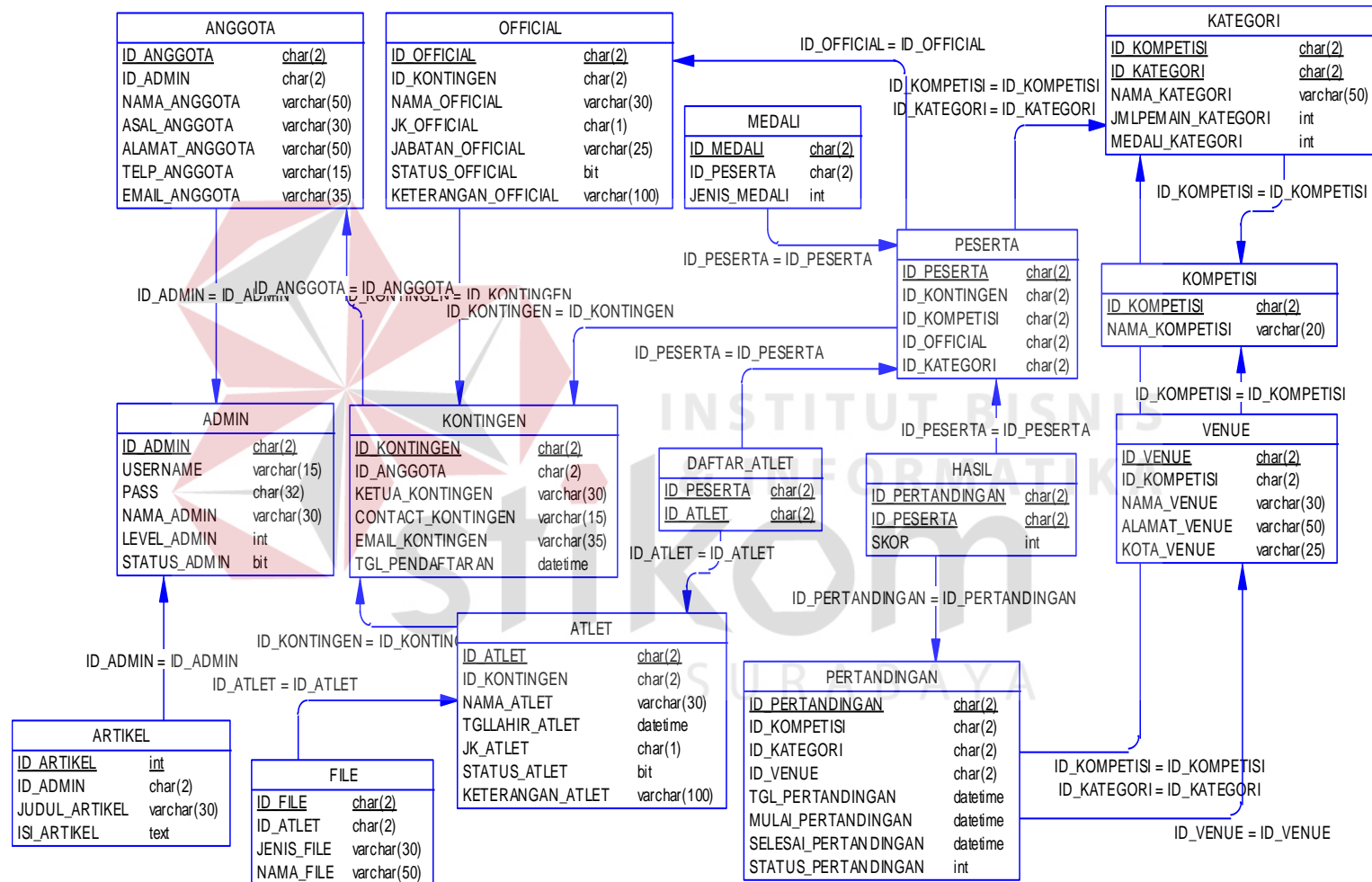


1. CDM



Gambar 4.19 CDM Aplikasi Pengelolaan Lomba Perpamsi

2. PDM



Gambar 4.20 ERD PDM Aplikasi Pengelolaan Lomba Perpamsi

4.1.6. Struktur Basis Data & Tabel

Dalam hal perancangan struktur tabel yang diperlukan, maka perlu dibuat atribut meliputi nama tabel, nama atribut, tipe data, serta data pelengkap seperti *primary key*, *foreign key*, dan sebagainya. Rancangan basis data aplikasi ini terdiri dari tabel-tabel sebagai berikut:

A. Nama tabel : Admin

Fungsi : Menyimpan data admin

Primary key : id_admin

Foreign key : -

Tabel 4.1 admin

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_ADMIN	Char	2	id admin
USERNAME	Varchar	15	User name admin
PASS	Char	32	Password admin
NAMA_ADMIN	Varchar	30	Nama admin
LEVEL_ADMIN	Int		Level admin
STATUS_ADMIN	Bit		Status admin

B. Nama tabel : Anggota

Fungsi : Menyimpan data anggota

Primary key : id_anggota

Foreign key : id_admin

Tabel 4.2 Anggota

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_ANGGOTA	Char	2	Id anggota
ID_ADMIN	Char	2	Id admin
NAMA_ANGGOTA	Varchar	50	Nama anggota
ASAL_ANGGOTA	Varchar	50	Asal anggota
ALAMAT_ANGGOTA	Varchar	50	Alamat anggota
TELP_ANGGOTA	Varchar	15	Telpon anggota
EMAIL_ANGGOTA	Varchar	35	Email anggota

C. Nama tabel : Kontingen (Nama keseluruhan peserta, official, pendamping yang mewakili daerah)

Fungsi : Menyimpan data kontingen

Primary key : id_kontingen

Foreign key : id_anggota

Tabel 4.3 Kontingen

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_KONTINGEN	Char	2	id kontingen
ID_ANGGOTA	Char	2	id anggota
KETUA_KONTINGEN	Varchar	30	Nama ketua kontingen
CONTACT_KONTINGEN	Varchar	15	Telpon kontingen

Field Name	Type	Field Size	Description
EMAIL_KONTINGEN	Varchar	35	Email kontingen
TGL_PENDAFTARAN	Datetime		Tanggal pendaftaran

D. Nama tabel : Official

Fungsi : Menyimpan data master official

Primary key : id_official

Foreign key : id_kontingen

Tabel 4.4 *Official*

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_OFFICIAL	char	2	Id official
ID_KONTINGEN	char	2	Id kontingen
NAMA_OFFICIAL	Varchar	30	Nama official
JK_OFFICIAL	Char	1	Jenis kelamin official
JABATAN_OFFICIAL	Varchar	25	Jabatan official
STATUS_OFFICIAL	bit		Status official
KETERANGAN_OFFICIAL	Varchar	100	Keterangan official

E. Nama tabel : Atlet

Fungsi : Menyimpan data atlet

Primary key : id_atlet

Foreign key : id_kontingen

Tabel 4.5 Atlet

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_ATLET	char	2	Id atlet
ID_KONTINGEN	char	2	Id kontingen
NAMA_ATLET	varchar	30	Nama atlet
TGLLAHIR_ATLET	datetime		Tanggal lahir atlet
JK_ATLET	char	1	Jenis kelamin
STATUS_ATLET	bit		Status atlet
KETERANGAN_ATLET	varchar	100	Keterangan atlet

F. Nama tabel : File

Fungsi : Menyimpan data file atlet

Primary key : id_file

Foreign key : id_atlet

Tabel 4.6 File

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_FILE	char	2	Id file
ID_ATLET	char	2	Id atlet
JENIS_FILE	varchar	30	Jenis file
NAMA_FILE	varchar	50	Nama file

G. Nama tabel : Peserta

Fungsi : Menyimpan data peserta

Primary key : id_peserta

Foreign key : id_kontingen

Tabel 4.7 Peserta

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_PESERTA	Char	2	Id peserta
ID_KONTINGEN	char	2	Id kontingen
ID_KOMPETISI	Char	2	Id kompetisi
ID_OFFICIAL	Char	2	Id official
ID_KATEGORI	Char	2	Id kategori

H. Nama tabel : Medali

Fungsi : Menyimpan data medali

Primary key : id_medali

Foreign key : id_peserta

Tabel 4.8 Mendali

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_MEDALI	Char	2	Id mendali
ID_PESERTA	Char	2	Id peserta
JENIS_MENDALI	Int	2	Jenis mendali

I. Nama tabel : Daftar_atlet

Fungsi : Menyimpan data daftar atlet

Primary key : id_peserta

Foreign key : id_atlet

Tabel 4.9 Daftar_Atlet

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_PESERTA	char	2	Id peserta
ID_ATLET	char	2	Id atlet

J. Nama tabel : Hasil

Fungsi : Menyimpan data hasil pertandingan

Primary key : id_pertandingan

Foreign key : id_peserta

Tabel 4.10 Hasil

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_PERTANDINGAN	Char	2	Id pertandingan
ID_PESERTA	char	2	Id peserta
SKOR	int		Skor peserta

K. Nama tabel : Pertandingan

Fungsi : Menyimpan data pertandingan

Primary key : id_pertandingan

Foreign key : id_kompetisi

Tabel 4.11 Pertandingan

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_PERTANDINGAN	Char	2	Id pertandingan
ID_KOMPETISI	char	2	Id kompetisi
ID_KATEGORI	char	2	Id kategori
ID_VENUE	Char	2	Id venue
TGL_PERTANDINGAN	datetime		Tanggal pertandingan
MULAI_PERTANDINGAN	datetime		Mulai pertandingan
SELESAI_PERTANDINGAN	datetime		Selesai pertandingan
STATUS_PERTANDINGAN	int		Status pertandingan

L. Nama tabel : Kategori

Fungsi : Menyimpan data kategori pertandingan

Primary key : id_kategori

Foreign key : id_kompetisi

Tabel 4.12 Kategori

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_KOMPETISI	Char	2	Id kompetisi
ID_KATEGORI	char	2	Id kategori
NAMA_KATEGORI	Varchar	50	Nama kategori

JMLPEMAIN_KATEGORI	Int		Jumlah pemain kategori
MEDALI_KATEGORI	int		Kategori medali

M. Nama tabel : Kompetisi

Fungsi : Menyimpan data kompetisi

Primary key : ID_kompetisi

Foreign key : -

Tabel 4.13 Kompetisi

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_KOMPETISI	Char	2	Id kompetisi
NAMA_KOMPETISI	Varchar	20	Nama kompetisi

N. Nama tabel : Venue

Fungsi : Menyimpan data venue (Nama tempat kegiatan)

Primary key : id_venue

Foreign key : id_kompetisi

Tabel 4.14 Venue

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_VENUE	char	2	Id venue
ID_KOMPETISI	char	2	Id kompetisi
NAMA_VENUE	varchar	30	Nama venue
ALAMAT_VENUE	varchar	50	Alamat venue

KOTA_VENUE	varchar	25	Kota venue
------------	---------	----	------------

O. Nama tabel : Artikel

Fungsi : Menyimpan data artikel

Primary key : id_artikel

Foreign key : id_admin

Tabel 4.15 Artikel

Field Name	Type	Field Size	Description
ID_ARTIKEL	int		Id artikel
ID_ADMIN	char	2	Id admin
JUDUL_ARTIKEL	varchar	30	Judul artikel
ISI_ARTIKEL	text	50	Alamat venue

4.1.7. Desain Input & Output

Desain *input/output* merupakan sebuah rancangan berupa *form* untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *input/output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

A. Form Login

Form login disini berfungsi untuk memberikan keamanan untuk aplikasi sehingga orang yang tidak terkait dengan aplikasi ini tidak dapat mengakses. Proses yang ada merupakan penyesuaian *username* dan *password* dengan *database* yang sudah tersimpan kemudian membuka web sesuai dengan bagian terkait data *login*.



A login form with two input fields: 'Username:' and 'Password:'. Below the fields is a blue button labeled 'Login'.

Gambar 4.21 *Form Login*

B. *Form Manajemen Admin*

Form menu manajemen admin ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk *create user* dan memberikan hak akses kepada *user* pengguna aplikasi. menu pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Manajemen admin

Gambar 4.23 Tambah user

Ini adalah menu tambah user yang ada di manajemen admin.

C. *Form* Manajemen Anggota

Form menu manajemen anggota ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk menambah anggota yang akan di undang untuk kegiatan porpamsi. menu pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.24.

Gambar 4.24 *Form* manajemen anggota

The image shows a web application interface for adding a new member. On the left is a vertical menu with buttons for 'Admin', 'Anggota', 'Kompetisi', 'Kategori', and 'Venue'. The main content area is titled 'Tambah Anggota'. It contains five input fields, each with a label to its left: 'Nama', 'Asal', 'Alamat', 'Telephone', and 'Email'. Below these fields are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.25 *form* manajemen anggota

Ini adalah menu tambah anggota yang ada di manajemen anggota.

D. Manajemen Kompetisi

Form manajemen kompetisi ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk membuat kategori permainan grub atau gugur, sebagai acuan untuk jadwal pertandingan. pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.26

The image shows a web application interface for managing competitions. On the left is a vertical menu with buttons for 'Admin', 'Anggota', 'Kompetisi', 'Kategori', and 'Venue'. The main content area is titled 'Manajemen Kompetisi'. It contains a button labeled 'Tambah Kompetisi' and five empty rectangular boxes arranged horizontally, likely for displaying a list of competitions or categories.

Gambar 4.26 Manajemen kompetisi

Gambar 4.27 Tambah kompetisi

Ini adalah menu tambah kompetisi yang ada di manajemen kompetisi.

E. Manajemen Kategori

Manajemen kategori ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk menambahkan jenis kegiatan yang akan diperlombakan seperti basket, tenis, bulutangkis dan lain – lain. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.28.

Gambar 4.28 Manajemen kategori

The image shows a web application interface for adding a category. On the left is a sidebar menu with buttons for 'Admin', 'Anggota', 'Kompetisi', 'Kategori', and 'Venue'. The main content area is titled 'Tambah Kategori'. It contains four input fields: 'Kompetisi' (a dropdown menu), 'Nama Kompetisi' (a text box), 'Jumlah Pemain' (a text box), and 'Medali Kategori' (a text box). Below these fields are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.29 Tambah kategori

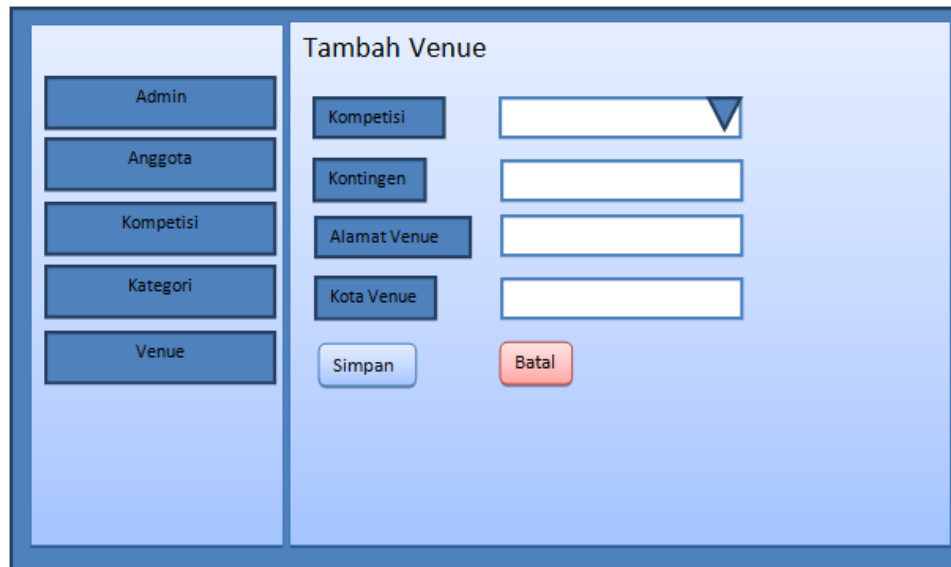
Ini adalah menu tambah kategori yang ada di manajemen kategori.

F. Manajemen *Venue*

Manajemen kategori ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk menambahkan keterangan tempat kegiatan pertandingan berlangsung. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.30.

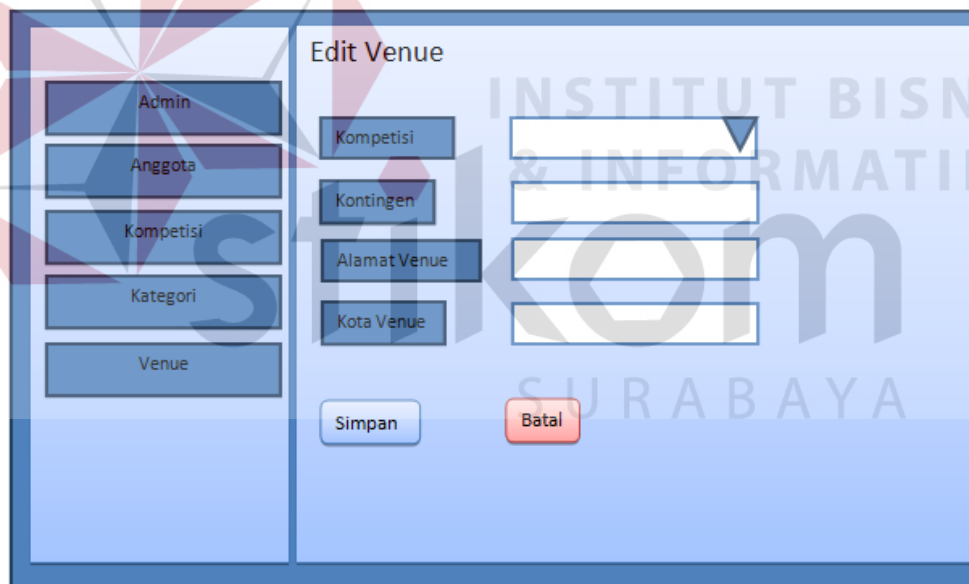
The image shows a web application interface for managing venues. On the left is a sidebar menu with buttons for 'Admin', 'Anggota', 'Kompetisi', 'Kategori', and 'Venue'. The main content area is titled 'Manajemen Venue'. It contains a 'Tambah Venue' button and five empty rectangular boxes for listing venues.

Gambar 4.30 Manajemen *venue*



Gambar 4.31 Tambah *venue*

Ini adalah menu tambah *venue* yang ada di manajemen *venue*.

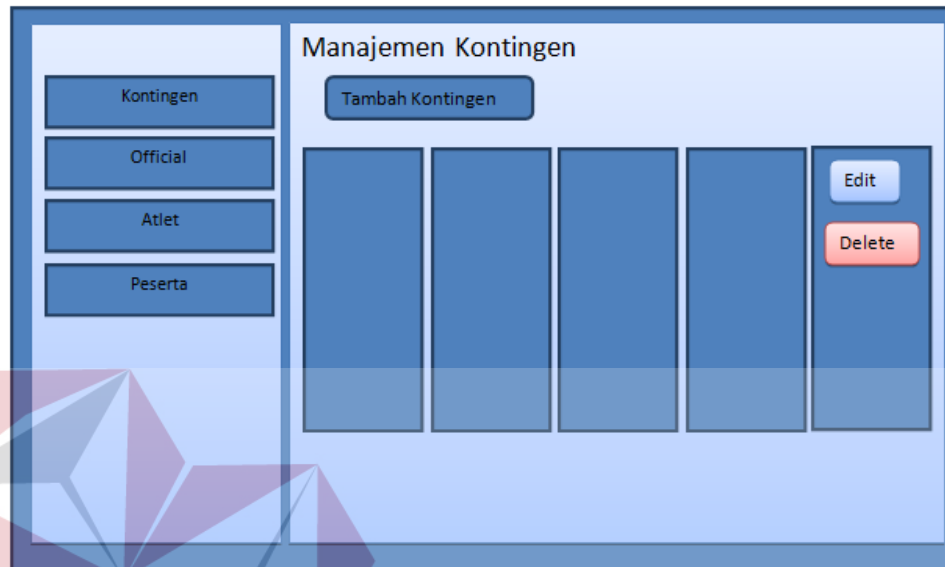


Gambar 4.32 edit *venue*

Ini adalah menu edit *venue* yang ada di manajemen *venue*.

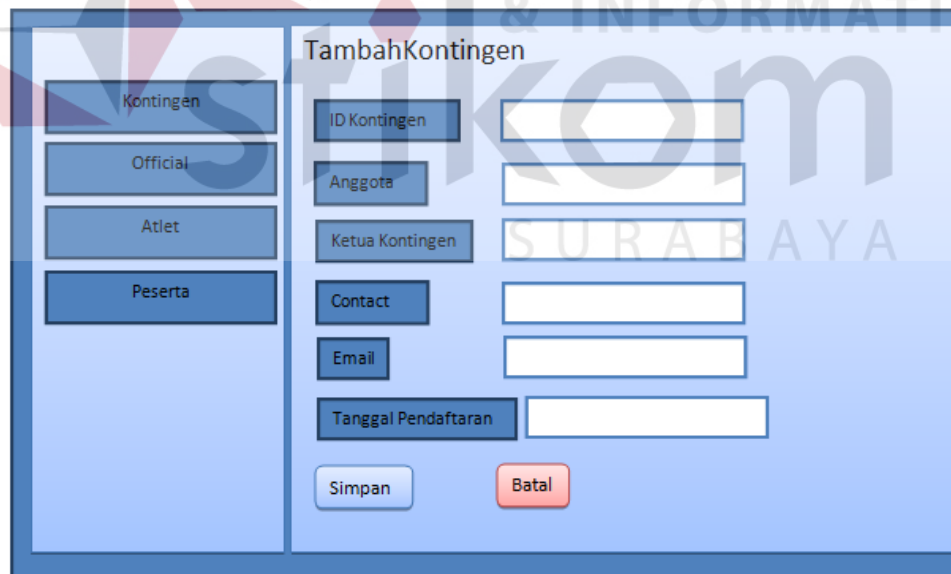
G. *Form Kontingen*

Form kontingen ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk menambahkan data pendamping yang mewakili PDAM yang diundang. pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.33.



The screenshot shows a web application interface for managing contingencies. On the left, there is a vertical sidebar with four buttons: 'Kontingen', 'Official', 'Atlet', and 'Peserta'. The main content area is titled 'Manajemen Kontingen'. At the top of this area is a button labeled 'Tambah Kontingen'. Below this is a table with four empty rows. To the right of the table are two buttons: 'Edit' (light blue) and 'Delete' (red).

Gambar 4.33 *Form kontingen*



The screenshot shows the 'TambahKontingen' form. It has a sidebar on the left with buttons for 'Kontingen', 'Official', 'Atlet', and 'Peserta'. The main form area contains several input fields: 'ID Kontingen', 'Anggota', 'Ketua Kontingen', 'Contact', 'Email', and 'Tanggal Pendaftaran'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (light blue) and 'Batal' (red).

Gambar 4.34 Tambah kontingen

Ini adalah menu tambah kontingen yang ada di kontingen.

Edit Kontingen

Kontingen

Official

Atlet

Peserta

ID Kontingen

Anggota

Ketua Kontingen

Contact

Email

Tanggal Pendaftaran

Simpan

Batal

Gambar 4.35 edit kontingen

Ini adalah menu edit kontingen yang ada di kontingen.

H. *Official*

Official berfungsi untuk untuk peng-input-an data *official* yang mengikuti pertandingan. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.36.

Manajemen Official

Kontingen

Official

Atlet

Peserta

Tambah Official

Edit

Delete

Gambar 4.36 *Official*

Tambah Official	
Kontingen	<input type="text" value="Id Official"/>
Official	<input type="text" value="Kompetisi"/>
Atlet	<input type="text" value="Nama Official"/>
Peserta	<input type="text" value="Jenis Kelamin"/>
	<input type="text" value="Jabatan Official"/>
	<input type="text" value="Status Official"/>
	<input type="text" value="Keterangan"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 4.37 Tambah *official*

Ini adalah *form* tambah *official* yang ada di *official*.

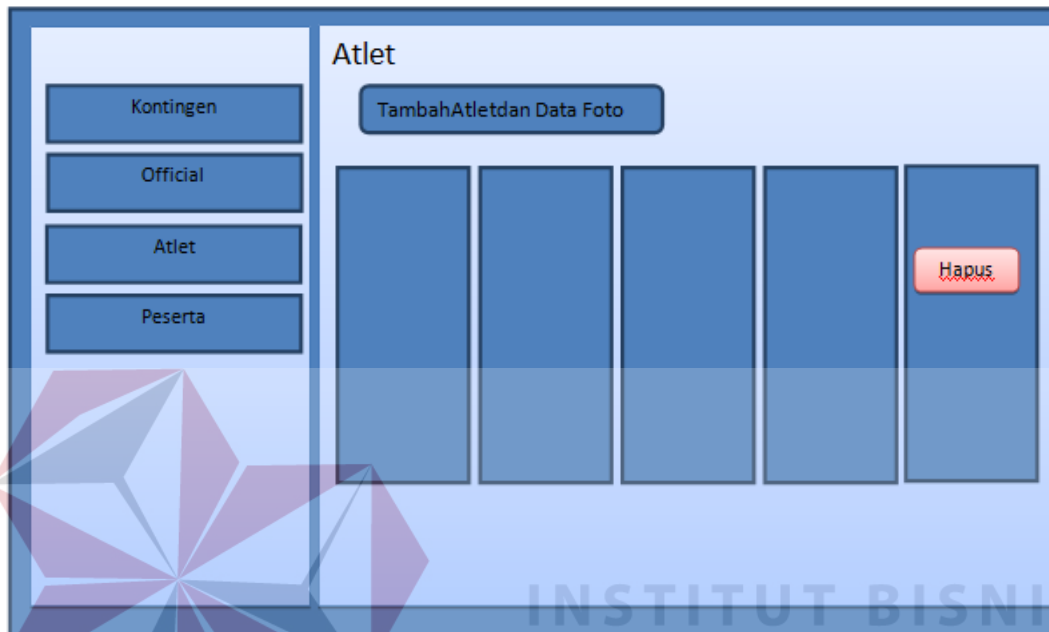
Edit Official	
Kontingen	<input type="text" value="Id Official"/>
Official	<input type="text" value="Kompetisi"/>
Atlet	<input type="text" value="Nama Official"/>
Peserta	<input type="text" value="Jenis Kelamin"/>
	<input type="text" value="Jabatan Official"/>
	<input type="text" value="Status Official"/>
	<input type="text" value="Keterangan"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 4.38 edit *official*

Ini adalah *form* edit *official* yang ada di *official*.

I. Atlet

Form manajemen kompetisi ini merupakan sebuah *guide user interface* (GUI) yang digunakan untuk mendaftarkan atlet yang akan mengikuti lomba. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.39.



Atlet				
TambahAtletdan Data Foto				
				Hapus

Gambar 4.39 Atlet



Tambah Atlet	
Id atlet	<input type="text"/>
Kontingen	<input type="text"/>
Nama Atlet	<input type="text"/>
Tanggal Lahir	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="text"/>
Status	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>
Simpan	Batal

Gambar 4.40 Tambah atlet

Ini adalah *form* tambah atlet yang ada di atlet.

Edit Atlet

Kontingen

Official

Atlet

Peserta

ID Atlet

Kontingen

Nama Atlet

Tanggal Lahir

Jenis Kelamin

Status Atlet

Keterangan

Simpan

Masukkan Foto

Gambar 4.41 edit atlet

Ini adalah *form* edit atlet yang ada di atlet.

Foto Data Diri

Kontingen

Official

Atlet

Peserta

Atlet

Foto

ScanSK

Scan Keplek

Simpan

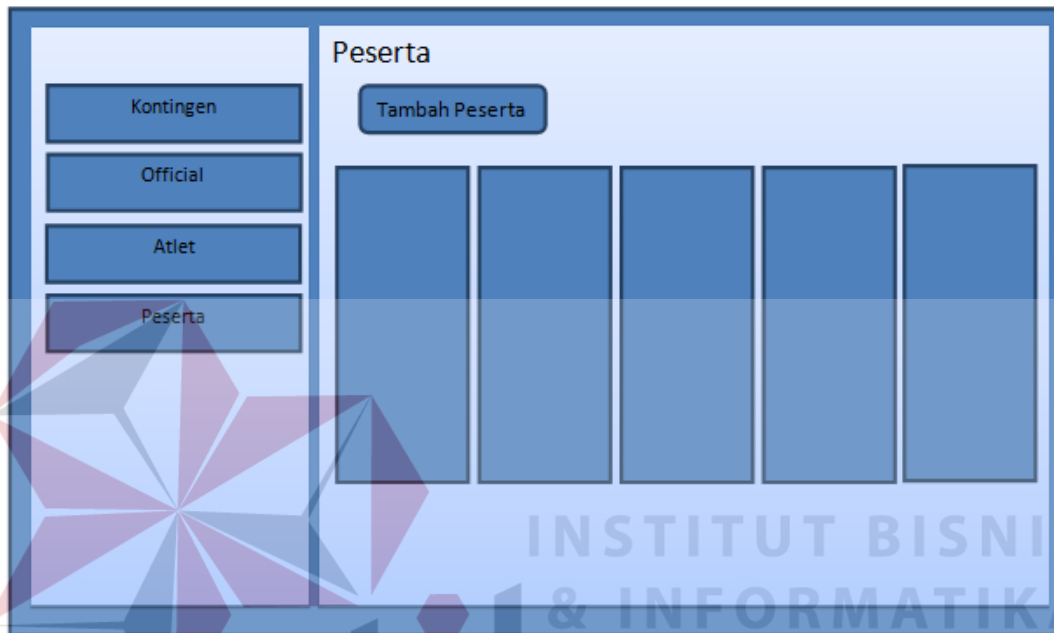
Batal

Gambar 4.42 Upload foto

Ini adalah *form upload* foto atlet yang ada di atlet.

J. Peserta

Form manajemen *venue* digunakan untuk menambahkan anggota – anggota atlet dan *official* yang akan ikut pertandingan. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.43.



The image shows a web application interface for managing participants. On the left, there is a vertical sidebar with four buttons: 'Kontingen', 'Official', 'Atlet', and 'Peserta'. The 'Peserta' button is highlighted. The main content area is titled 'Peserta' and contains a 'Tambah Peserta' button at the top. Below this button are five empty rectangular boxes, likely for displaying a list of participants. The interface is watermarked with 'INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA' and 'stikom SURABAYA'.

Gambar 4. 43 Peserta

K. Form Manajemen Kegiatan

Form manajemen *kegiatan* berfungsi untuk memverivikasi data atlet yang mengikuti pertandingan. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.46.

The screenshot shows a web interface for 'Verifikasi Data'. On the left, there is a sidebar with two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Pertandingan'. The main area is titled 'Verifikasi Data' and contains a table with five empty columns. A button labeled 'Detil Atlet' is located in the top right corner of the table area.

Gambar 4.44 *Form* Manajemen Kegiatan

The screenshot shows a web interface for 'Detil Atlet'. On the left, there is a sidebar with two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Pertandingan'. The main area is titled 'Detil Atlet' and contains a table with five empty columns. A button labeled 'Edit' is located in the top right corner of the table area. A large watermark for 'stikom SURABAYA' is visible across the center of the image.

Gambar 4.45 detil atlet

Ini adalah *form* detil atlet yang ada di atlet.

The image shows a web application interface for editing athlete details. On the left, there is a sidebar with two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Pertandingan'. The main content area is titled 'Edit Detil'. It contains several input fields, each with a label button to its left: 'IDAtlet', 'Kontingen', 'Nama Atlet', 'Tanggal Lahir', 'Jenis Kelamin', 'Status Atlet', and 'Keterangan'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.46 edit detil

Ini adalah *form* edit detil atlet yang ada di atlet untuk mengganti status menjadi terverifikasi.

L. Manajemen Pertandingan

Form manajemen pertandingan berfungsi untuk jadwal pertandingan tiap kategori. Pilihan untuk semua proses, seperti pada gambar 4.47.

The image shows a web application interface for managing matches. On the left, there is a sidebar with two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Pertandingan'. The main content area is titled 'Pertandingan'. It contains a button labeled 'Tambah Pertandingan' and five empty vertical rectangular slots, likely intended for scheduling or listing matches.

Gambar 4.47 Jadwal pertandingan

The image shows a web application interface for adding a match. On the left, there is a sidebar with two buttons: 'Verifikasi Data' and 'Pertandingan'. The main content area is titled 'Tambah Pertandingan'. It contains several input fields, each with a label button to its left: 'ID Pertandingan', 'Kategori', 'Venue', 'Tanggal Pertandingan', 'Mulai Pertandingan', 'Selesai Pertandingan', and 'Status Pertandingan'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.488 Tambah pertandingan

4.2 Mengimplementasi Sistem

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detail aplikasi *history* investor, penjelasan *hardware/software* pendukung, dan *form-form* yang ada pada aplikasi.

a. *Software* Pendukung

1. Sistem Operasi *Microsoft Windows 7*
2. Xampp

b. *Hardware* Pendukung

- a) Processor 1 Ghz
- b) Memory dengan RAM 512 MB
- c) VGA on Board
- d) Monitor Super VGA (1024x768) dengan *minimum* 256 warna
- e) Keyboard + mouse

4.3 *User Interface*

Dalam *sub* ini dijelaskan langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi pengelolaan lomba perpamsi:

A. *Login*

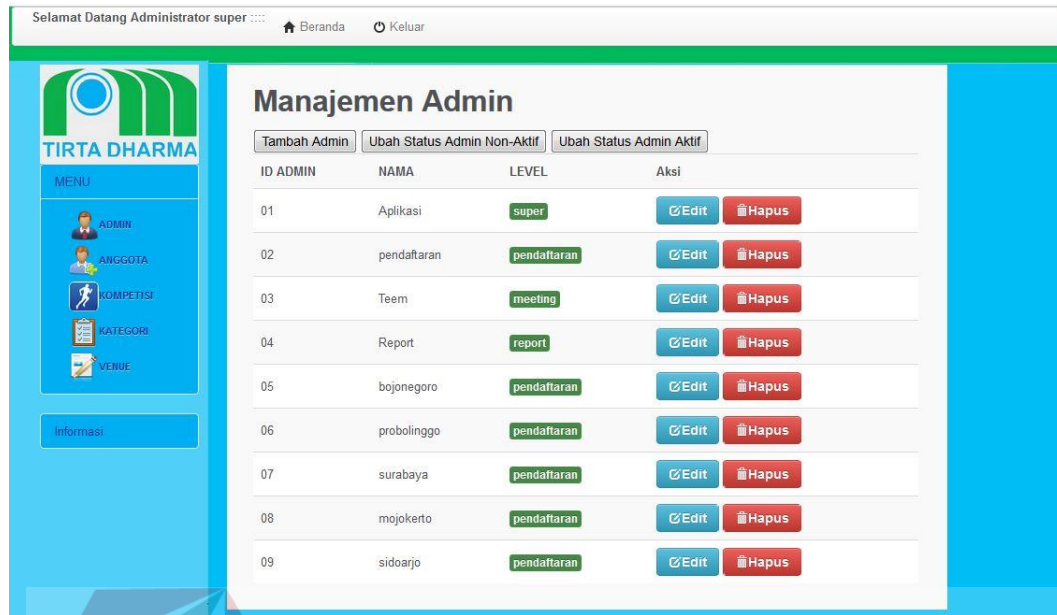


The screenshot shows the login interface of the PERPAMSI application. The header is blue with the PERPAMSI logo and name. Below the header is a navigation bar with links for Home, Download, and About. The main content area contains a login form with fields for Username and Password, and a Login button. The footer of the page says 'Developed By Ercanap'.

Gambar 4.499 *Login*

Login pada aplikasi ini diharapkan dapat mengakses semua fungsi yang ada pada aplikasi. Disini pengguna meng-*input*-kan *username* beserta *password* setelah itu menekan tombol *login*.

B. *Manajemen Admin*



Gambar 4.500 Manajemen Admin

Setelah pengguna berhasil *login* sebagai admin maka akan muncul menu utama, pada tampilan akan muncul beberapa menu, pertama pengguna memilih menu manajemen admin untuk *create user* dan memberikan hak akses kepada *user* pengguna aplikasi. Setelah itu mengklik tambah admin maka akan muncul *form* tambah admin.

Tambah admin

USERNAME :
 PASSWORD :
 NAMA ADMIN :
 LEVEL ADMIN :
 STATUS ADMIN :

Default admin pertama adalah 1(untuk meng-aktifkan admin), dan 0(untuk meng-nonaktifkan admin)

Gambar 4.511 Tambah admin

Pada form manajemen admin juga dapat melakukan ubah status admin aktif, atau non aktif

C. Manajemen Anggota

Selamat Datang Administrator super [Beranda](#) [Keluar](#)

Manajemen Anggota

[Tambah Anggota](#)

ID ANGGOTA	ADMIN	NAMA ANGGOTA	ASAL ANGGOTA	ALAMAT ANGGOTA	TELEPHONE ANGGOTA	EMAIL ANGGOTA	Aksi
01	bojonegoro	Bojonegoro	bojonegoro	jl.bojonegoro	0987654321	bojonegoro@gmail.com	Hapus
02	Probolinggo	Probolinggo	probolinggo	jl.probolinggo	03350897	probolinggo@gmail.com	Hapus
03	surabaya	Surabaya	surabaya	jl.surabaya	03112345	surabaya@gmail.com	Hapus
04	mojokerto	Mojokerto	mojokerto	jl.Mojokerto	09876889	Mojokerto@gmail.com	Hapus
05	sido	Sidoarjo	sidoarjo	jl.sidoarjo	096575765	sidoarjo@gmail.com	Hapus

Gambar 4.522 Manajemen Anggota

Manajemen anggota ini digunakan untuk memasukan kota yang akan diundang, jika ingin menambah anggota maka mengklik tambah anggota maka akan muncul *form* tambah anggota.

Tambah Anggota

NAMA ANGGOTA :

ASAL ANGGOTA :

ALAMAT ANGGOTA :


TELEPHONE ANGGOTA :

EMAIL ANGGOTA :

Gambar 4.533 *form* Tambah Anggota

D. Manajemen Kompetisi

Selamat Datang Administrator super ... [Beranda](#) [Keluar](#)



TIRTA DHARMA

MENU

- ADMIN
- ANGGOTA
- KOMPETISI
- KATEGORI
- VENUE

Informasi

Manajemen Kompetisi

ID KOMPETISI	NAMA KOMPETISI	Aksi
01	Gugur	<input type="button" value="Hapus"/>
02	Grup	<input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.544 Manajemen Kompetisi

manajemen kategori ini digunakan untuk membuat kategori permainan grub atau gugur, sebagai acuan untuk jadwal pertandingan. Pada saat mengklik tambah kompetisi maka akan muncul *form* tambah kompetisi.

Tambah Kompetisi

NAMA KOMPETISI :

Gambar 4.555 *Form* Tambah Kompetisi

E. Manajemen Kategori

Selamat Datang Administrator super [Beranda](#) [Keluar](#)

Manajemen Kategori

ID KATEGORI	NAMA KOMPETISI	NAMA KATEGORI	JUMLAH PEMAIN KATEGORI	MEDALI KATEGORI	Aksi
04	Gugur	Catur	5	3	<input type="button" value="Hapus"/>
01	Grup	Badminton	2	3	<input type="button" value="Hapus"/>
02	Grup	Futsal	7	3	<input type="button" value="Hapus"/>
03	Grup	Basket	12	3	<input type="button" value="Hapus"/>
05	Grup	Tenis	2	3	<input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.566 Manajemen Kategori

Manajemen kategori berfungsi untuk menambahkan jenis kegiatan yang akan diperlombakan seperti basket, tenis, bulutangkis dan lain – lainnya. Pada saat mengklik tambah kategori maka akan muncul *form* tambah kategori.

Tambah Kategori

KOMPETISI : - PILIH KOMPETISI -

NAMA KATEGORI :

JUMLAH PEMAIN :

MEDALI KATEGORI :

Simpan
Batal

Gambar 4.577 *form* Tambah Kategori

F. Manajemen Venue

Selamat Datang Administrator super...

[Beranda](#)
[Keluar](#)

TIRTA DHARMA

MENU

ANGGOTA

KOMPETISI

KATEGORI

VENUE

ARTIKEL

Informasi

Manajemen Venue

Tambahkan Venue

ID VENUE	NAMA KOMPETISI	NAMA VENUE	ALAMAT VENUE	KOTA VENUE	Aksi
01	Grup	Sport Club	Jl.pndok candra	Surabaya	Edit Hapus
02	Grup	Olah raga 1	Jl. sidoarjo	Surabaya	Edit Hapus
03	Gugur	Olah raga 2	Jl.surabaya	PDAM Surabaya	Edit Hapus

Gambar 4.588 Manajemen Venue

Manajemen *venue* digunakan untuk pengisian nama tempat kegiatan pertandingan setiap cabang olahraga dilaksanakan. Pada saat mengklik tambah *venue* maka akan muncul *form* tambah *venue*.

Tambah Menu Venue

KOMPETISI : - PILIH KOMPETISI -

NAMA VENUE :

ALAMAT VENUE :

KOTA VENUE :

Simpan
Batal

Gambar 4.599 *form* Tambah venue

G. Kontingen

Selamat Datang Super User pendaftaran

[Beranda](#)
[Keluar](#)

TIRTA DHARMA

MENU

- [KONTINGEN](#)
- [OFFICIAL](#)
- [ATLET](#)
- [PENDAFTARAN PESERTA](#)
- [PESERTA](#)
- [Informasi Akun](#)

KONTINGEN

[Tambahkan Kontingen](#)

ID KONTINGEN	NAMA ANGGOTA	KETUA KONTINGEN	CONTACT KONTINGEN	EMAIL KONTINGEN	TANGGAL_PENDAFTARAN	Aksi
KO0003	Probolinggo	PDAM Probolinggo	087808968758665	probolinggo@gmail.com	2014-11-27 12:31:00	Edit Hapus

Gambar 4.600 Manajemen Kontingen

Kontingen adalah termasuk dalam menu *user* pendaftaran, digunakan untuk menambahkan data pendamping yang mewakili PDAM yang diundang. Pada saat mengklik tambah kontingen maka akan muncul *form* tambah kontingen.

SILAHKAN DI ISI

ID KONTINGEN	:	KO0005
ANGGOTA	:	Bojonegoro
KETUA KONTINGEN	:	
CONTACT KONTINGEN	:	
EMAIL KONTINGEN	:	
TANGGAL PENDAFTARAN	:	

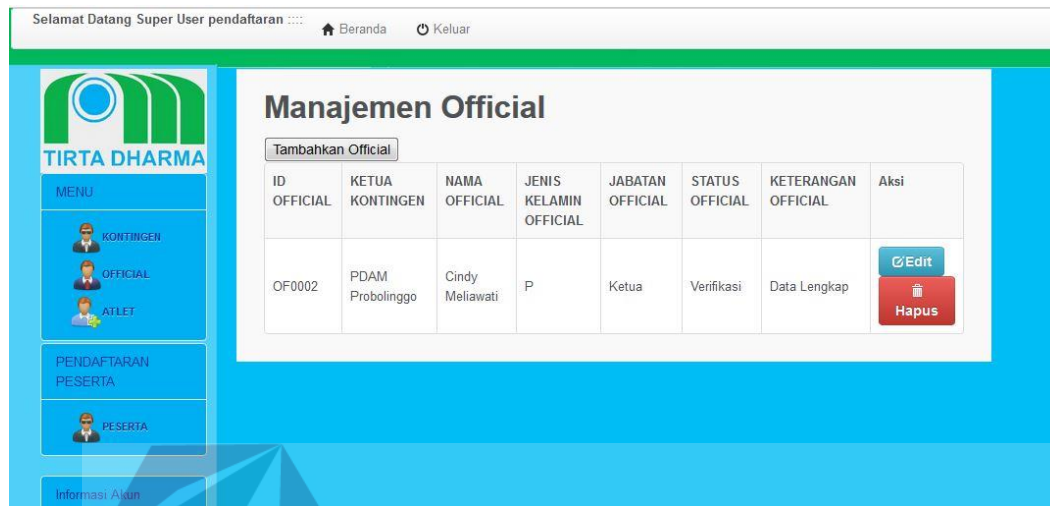
Gambar 4.611 *form* Tambah kontingen

Edit KONTINGEN

ID_KONTINGEN	:	KO0003
ANGGOTA	:	02
KETUA KONTINGEN	:	PDAM Probolinggo
CONTACT KONTINGEN	:	087808968758665
EMAIL KONTINGEN	:	probolinggo@gmail.com
TANGGAL PENDAFTARAN	:	2014-11-27 12:31:00

Gambar 4.622 *form* edit kontingen

H. *Official*



Gambar 4.633 Manajemen *Official*

Manajemen *official* digunakan untuk peng-*input*-an data *official* yang mengikuti pertandingan. Pada saat mengklik tambah *official* maka akan muncul form tambah *official*.

The screenshot shows the 'Tambah Official' form. It has a title 'Tambah Official' and a subtitle 'SILAHKAN DI ISI'. The form contains several input fields: 'ID OFFICIAL' (pre-filled with 'OF0004'), 'KONTINGEN' (pre-filled with 'PDAM Probolinggo'), 'NAMA OFFICIAL' (empty), 'JENIS KELAMIN' (radio buttons for 'Laki-Laki' and 'Perempuan', with 'Laki-Laki' selected), 'JABATAN OFFICIAL' (empty), 'STATUS OFFICIAL' (empty), and 'KETERANGAN OFFICIAL' (empty). At the bottom are 'Simpan' and 'Batal' buttons.

Tambah Official

SILAHKAN DI ISI

ID OFFICIAL : OF0004

KONTINGEN : PDAM Probolinggo

NAMA OFFICIAL :

JENIS KELAMIN : ☒ Laki-Laki ☐ Perempuan

JABATAN OFFICIAL :

STATUS OFFICIAL :

KETERANGAN OFFICIAL :

Gambar 4.644 form Tambah *official*

Edit Official

ID OFFICIAL	OF0002
KONTINGEN	KO0003
NAMA OFFICIAL	Cindy Meliawati
JENIS KELAMIN OFFICIAL	P
JABATAN OFFICIAL	Ketua
STATUS OFFICIAL	Verifikasi
KETERANGAN OFFICIAL	Data Lengkap

Gambar 4.655 form edit official

I. Pendaftaran Atlet Lomba

Selamat Datang Super User pendaftaran ... [Beranda](#) [Keluar](#)



TIRTA DHARMA

MENU

- KONTINGEN
- OFFICIAL
- ATLET

PENDAFTARAN PESERTA

PESERTA

Informasi Akun

Pendaftaran Atlet Lomba

Tambah Atlet dan Foto Data Diri

ID ATLET	KETUA KONTINGEN	NAMA ATLET	TANGGAL LAHIR ATLET	JENIS KELAMIN ATLET	STATUS ATLET	KETERANGAN ATLET	Aksi
AT0003	PDAM Probolinggo	Rama	1998-01-27 00:00:00	L	1	njdnsd	<input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.666 Pendaftaran atlet lomba

Pada menu atlet terdapat *form* pendaftaran atlet lomba, digunakan untuk mendaftarkan atlet yang akan mengikuti lomba. Pada saat mengklik tambah atlet dan foto diri maka akan muncul *form* tambah atlet.

Tambahkan Atlet Basket

ID ATLET	:	AT0004
KONTINGEN	:	PDAM Probolinggo
NAMA ATLET	:	
TANGGAL LAHIR	:	
JENIS KELAMIN	:	<input checked="" type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan
STATUS ATLET	:	
KETERANGAN ATLET	:	

[Save Changes](#)

Masukkan FOTO PESERTA, SCAN SK, SCAN KEPEK

[Masukkan Foto Data Diri](#)

Gambar 4.677 form tambah Atlet

Pendaftaran

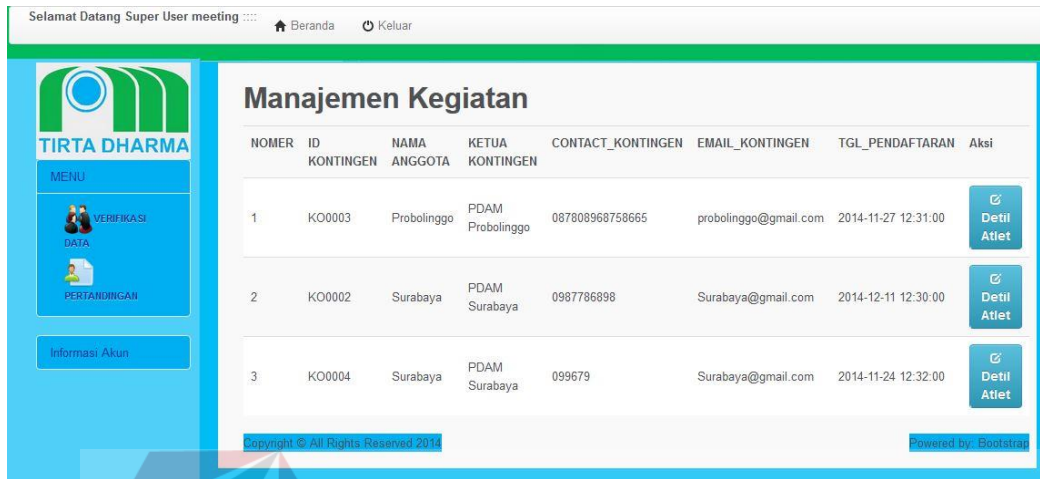
ATLET	:	Rama
FOTO	:	<input type="text"/> Browse... No file selected.
SCAN SK	:	<input type="text"/> Browse... No file selected.
SCAN KEPEK	:	<input type="text"/> Browse... No file selected.

Hanya file gambar
jpg/gif/png

[Close](#) [Save Changes](#)

Gambar 4.688 Upload foto peserta

J. Manajemen Kegiatan



Gambar 4.699 Manajemen Kegiatan

Verifikasi data adalah menu *User meeting* dimana terdapat form manajemen kegiatan. Form manajemen *kegiatan* berfungsi untuk memverifikasi data atlet yang mengikuti pertandingan. Pada saat mengklik detail atlet maka akan muncul *form* tambah atlet.



Gambar 4.700 form detail atlet

Verifikasi dilakukan pada saat *user meeting* mengklik *button* edit maka muncul *form* edit *official*.

Edit Official

ID ATLET	AT0002
KONTINGEN	KO0002
NAMA ATLET	Indra Nugraha
TANGGAL LAHIR	2009-03-05 14:14:00
JENIS KELAMIN	L
STATUS ATLET	Terverifikasi
KETERANGAN ATLET	Data Lengkap

Update Close

Gambar 4.711 *form edit official*

K. Manajemen Pertandingan

Selamat Datang Super User meeting ... Beranda Keluar

Manajemen Pertandingan

Tambahkan Jadwal Pertandingan

ID PERTANDINGAN	NAMA KOMPETISI	NAMA KATEGORI	NAMA VENUE	TANGGAL PERTANDINGAN	MULAI PERTANDINGAN	SELESAI PERTANDINGAN	STATUS PERTANDINGAN
3	Gugur	Catur	Olah raga 1	2015-01-31 11:23:00	2015-02-01 11:23:00	2015-02-01 11:23:00	1
1	Grup	Badminton	Sport Club	2014-12-31 00:00:00	2014-12-31 07:00:00	2014-12-31 16:00:00	0
2	Grup	Badminton	Sport Club	2014-12-31 00:00:00	2014-12-31 07:00:00	2014-12-31 16:00:00	1
4	Grup	Basket	Sport Club	2014-12-30 11:25:00	2014-12-30 11:25:00	2014-12-30 11:25:00	0

Gambar 4.722 Manajemen Pertandingan

Manajemen pertandingan berfungsi untuk memasukan jadwal pertandingan tiap – tiap kompetisi yang diselenggarakan, Pada saat tambah jadwal pertandingan maka akan muncul *form* tambah jadwal pertandingan.

SILAHKAN DI ISI

ID PERTANDINGAN

KATEGORI

- PILIH KATEGORI -



VENUE

- PILIH VENUE -



TANGGAL PERTANDINGAN

MULAI PERTANDINGAN

SELESAI PERTANDINGAN

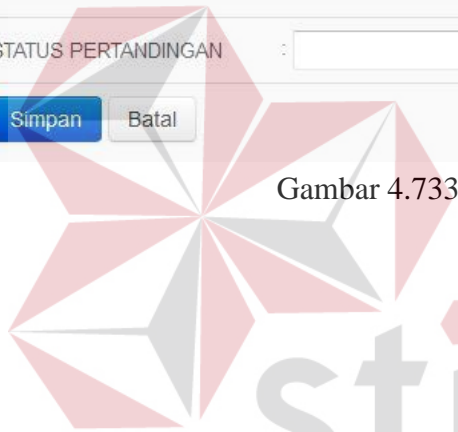
STATUS PERTANDINGAN

:

Simpan

Batal

Gambar 4.733 Tambah jadwal pertandingan



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA