



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN PEKAN
OLAHRAGA PELAJAR DAERAH JAWA TIMUR (STUDI KASUS:
DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA PROVINSI JAWA
TIMUR)**



Oleh:

NUGROHO JATI YUDHO

16390100019

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

LAPORAN KERJA PRAKTIK
RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN PEKAN
OLAHRAGA PELAJAR DAERAH JAWA TIMUR (STUDI KASUS:
DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA PROVINSI JAWA
TIMUR)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Madya Komputer



Disusun Oleh:

Nama : NUGROHO JATI YUDHO
NIM : 16390100019
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Manajemen Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019

“TIDAK ADA KATA TERLAMBAT UNTUK BELAJAR”

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kupersembahkan hasil karya kecilku untuk

ibu yang selalu mendoakanku,

ayah yang selalu mempercayaku,

serta sahabat yang selalu mengingatkan dan menasehatiku.

Terima kasih



UNIVERSITAS
Dinamika

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN PEKAN
OLAHRAGA PELAJAR DAERAH JAWA TIMUR (STUDI KASUS:
DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA PROVINSI JAWA
TIMUR)**

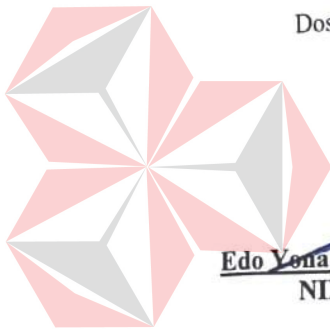
Telah diperiksa diuji dan disetujui

Surabaya, Januari 2019

Disetujui :

Dosen Pembimbing

Penyelia



Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc.
NIDN. 0718128903

10/1/19



Andrian, S.Sy

NIP.109-04011977012011-1831

Mengetahui :

Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika

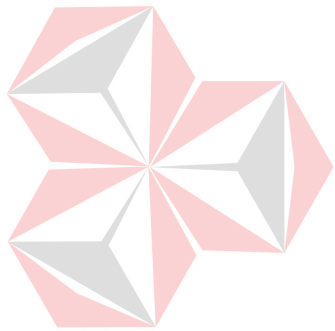


FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN 0723037707

10/1/19



UNIVERSITAS
Dinamika

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : NUGROHO JATI YUDHO
NIM : 16390100019
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN PEKAN
OLAHRAGA PELAJAR DAERAH JAWA TIMUR(STUDI
KASUS: DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA JAWA
TIMUR).

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

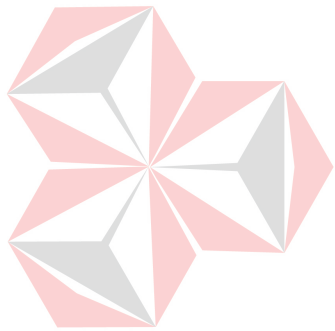
Surabaya, Januari 2019

Yang menyatakan



Nugroho Jati Yudho

NIM : 16390100019



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Pada era Orde Baru, bidang olahraga menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah telah membuat program untuk menggalakan perkembangan di bidang olahraga sejak dini yang ada di Indonesia. Untuk sasarnya sudah bukan lagi atlet murni, akan tetapi, atlet yang mengenyam pendidikan di sekolah-sekolah di Indonesia. Tujuan dari penyelenggaraan Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) bukan hanya pencapaian prestasi olahraga semata, tetapi terkandung juga maksud sebagai ajang pendidikan karakter, melatih disiplin, kerja keras, kerjasama tim dan sportivitas di kalangan pelajar, disamping juga semangat persatuan dan kesatuan.

Berdasarkan hasil kerja praktik pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur (DISPORA JATIM), diketahui informasi bahwa sistem pendaftaran POPDA masih dilakukan proses manual dan tidak tertata dengan baik. Hal ini menyebabkan sulitnya pencarian data yang telah di arsip.

Dengan diterapkannya aplikasi pendaftaran POPDA Jawa Timur pada DISPORA JATIM, maka diperoleh informasi detil terkait dengan proses pendaftaran POPDA Jawa Timur. Aplikasi ini juga mempermudah atlet dalam proses pendaftaran karena dapat mendaftar secara *online* serta membantu DISPORA JATIM dalam proses laporan dan perekapan data secara *realtime* sehingga dapat membantu dalam pengelolaan data atlet POPDA Jawa Timur.

Kata Kunci: Sistem Informasi, PPID DISPORA JATIM

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan proyek dengan judul Rancang Bangun Web dan Aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar (POPDA) ini dengan baik dan lancar. Selain berkat Tuhan Yang Maha Esa, tanpa kerja keras penulis tidak mungkin laporan ini terselesaikan.

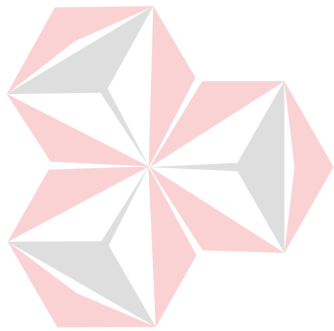
Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak lepas dari bantuan pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih:

1. Kedua Orang Tua dan segenap keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan di setiap perjuangan penulis.
2. Bapak Andrian, S.Sy, selaku kepala PPID yang telah memberikan izin kepada penulis untuk membuat aplikasi di Dinas Kepemudaan dan Olahraga.
3. Bapak Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing yang telah mendukung dan memberikan kepercayaan penuh kepada penulis dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan selama proses pembuatan laporan ini.
5. Segenap teman, saudara, serta sahabat tercinta yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan, motivasi, semangat dan membantu selama mengerjakan laporan proyek sistem informasi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, dan dukungan selama pelaksanaan kerja praktik maupun pembuatan laporan kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, untuk itu segala kritik dan saran membangun, sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Surabaya, Januari 2019



UNIVERSITAS
Dinamika

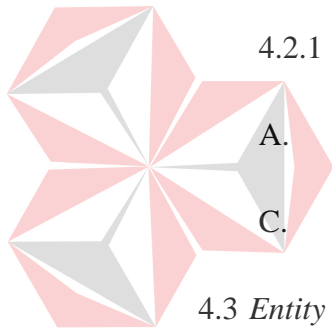
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Gambaran Umum DISPORA Provinsi Jawa Timur	4
2.2 Logo DISPORA Provinsi Jawa Timur.....	6
2.3 Visi Kantor DISPORA Provinsi Jawa Timur	6
2.4 Misi Kantor DISPORA Provinsi Jawa Timur	8
2.5 Struktur Organisasi DISPORA JATIM	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Rancang Bangun	12

3.2 Analisa Sistem	12
3.3 Aplikasi.....	13
3.5 <i>System Development Life Cycle</i>	13
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1 Analisa Sistem	15
4.1.1. Identifikasi Masalah.....	16
4.1.2. Spesifikasi Aplikasi Masalah.....	16
4.1.3. Lingkungan Operasi.....	16
4.1.4. <i>System Flow</i>	17
4.2.1 <i>Sitemap</i>	19
A. <i>Context Diagram</i>	20
C. <i>Data Flow Diagram</i>	23
4.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
4.3.1. <i>Conceptual Data Model</i>	25
4.3.2. <i>Physical Data Model</i>	26
4.4 Struktur File	27
4.5 Desain <i>Input Output</i>	29
4.7 Implementasi Sistem.....	37
BAB V PENUTUP.....	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	39



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Struktur Tabel Pendaftar	27
Tabel 4.2 Struktur Tabel Grup	27
Tabel 4.3 Struktur Tabel Poin	28
Tabel 4.4 Struktur Tabel Jadwal	28
Tabel 4.4 Struktur Tabel Cabor.....	29
Tabel 4.4 Struktur Tabel Kategori	29

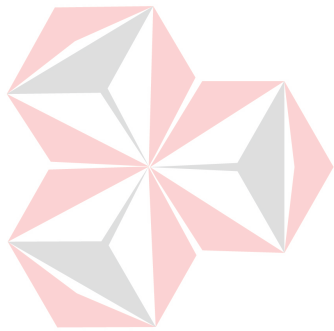


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo DISPORA Provinsi Jawa Timur.....	6
Gambar 2.2 Bagan susunan Struktur organisasi DISPORA JATIM.....	9
Gambar 4.1 System Flow Pendaftaran POPDA.....	18
Gambar 4.2. <i>Sitemap</i> Aplikasi Pendaftaran POPDA.....	22
Gambar 4.3. Context Diagram	20
Gambar 4.4 Diagram Jenjang Level 0.....	20
Gambar 4.5 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Data Master	21
Gambar 4.5 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Data Master	21
Gambar 4.6 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Data Master.....	
Gambar 4.7 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Seleksi Pendaftar.....	40
Gambar 4.8 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Laporan.....	40
Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 0	23
Gambar 4.10 DFD Level 1 Mengelola Data Master	24
Gambar 4.11 DFD Level 2 Mengelola Data Master	25
Gambar 4.12 Conceptual Data Model.....	26
Gambar 4.13 Physical Data Model	26
Gambar 4.14 Desain Halaman Beranda Website	30
Gambar 4.15 Desain Halaman Pengumuman Website	31
Gambar 4.16 Desain Halaman Pendaftaran Website	32
Gambar 4.17 Desain Halaman Login.....	33
Gambar 4.18 Desain Halaman Dashboard	33

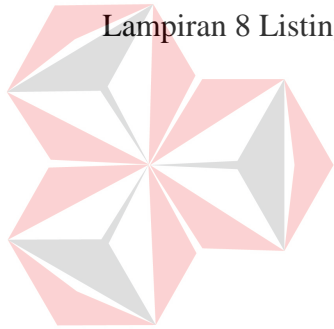
Gambar 4.19 Desain Halaman Data Pendaftar	34
Gambar 4.20 Desain Halaman Data Cabor	35
Gambar 4.21 Desain Halaman Seleksi Pendaftar	36
Gambar 4.22 Desain Halaman Laporan Pendaftar.....	36



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan	39
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja Hal 1	40
Lampiran 3 Form KP-5 Acuan Kerja Hal 2	41
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian Hal 1	42
Lampiran 5 Form KP-6 Log Harian Hal 2	43
Lampiran 6 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	44
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Kerja Praktik	45
Lampiran 8 Listing Program Penyeleksian Pendaftar	46



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Didirikan pada tahun 1997, Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur (DISPORA) diciptakan untuk mengelola penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang kepemudaan dan olahraga. Staf Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) selaku divisi yang bertanggung jawab atas segala informasi tentang Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur (DISPORA) di bagian PPID memiliki kendala, yaitu pada proses pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah di Jawa Timur. Dimana Penyelenggaraan pertandingan olahraga pada hakikatnya adalah bagian integral dari upaya pembinaan dan pengembangan olahraga secara keseluruhan. Pertandingan olahraga merupakan awal dari segala upaya pembinaan secara menyeluruh, mulai dari pembangkitan minat, pemanduan bakat, seleksi dan kompetisi sampai dengan pencapaian prestasi puncak. Maka yang diperlukan dalam mengembangkannya yaitu melalui semua cara atau metode agar semua kegiatan yang terkait dapat dilakukan dengan profesional supaya dapat mempersingkat waktu dan tingkat ke efektifitasan dalam proses pendaftaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka DISPORA JATIM memerlukan sistem yang dapat mengelola pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar daerah Jawa Timur. Aplikasi pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar daerah Jawa Timur yang dibuat dapat digunakan untuk mempermudah pendaftaran dengan cepat, bermanfaat dalam mengefisienkan dan mengefektifkan serta terjaminnya penyimpanan data.

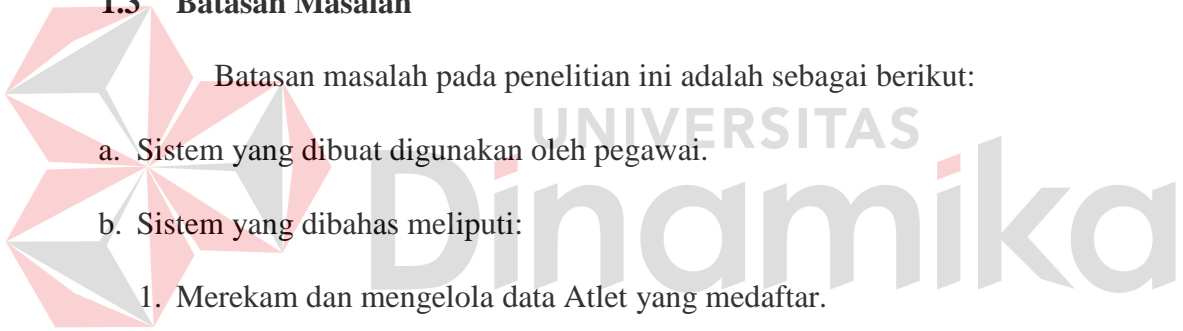
Oleh karena itu dibuatlah suatu aplikasi pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar daerah Jawa Timur. Aplikasi ini mampu membantu proses pendaftaran dan menyelesaikan permasalahan yang dialami bagian PPID secara cepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana merancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah Jawa Timur Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 
- a. Sistem yang dibuat digunakan oleh pegawai.
 - b. Sistem yang dibahas meliputi:
 - 1. Merekam dan mengelola data Atlet yang mendaftarkan.
 - 2. Merekam laporan jumlah pendaftar.
 - c. Sistem yang dibuat berbasis web
 - d. Tidak membahas tentang keamanan sistem.

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah Jawa Timur Pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah relasi dan dapat silaturahmi dengan beberapa karyawan di instansi.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk membekali diri baik *hardskill* ataupun *softskill* untuk menghadapi dunia kerja.
- c. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
- d. Dapat memahami berbagai alur kerja yang ada di instansi.

2. Bagi PPID

- a. Membantu merekam dan mengelola pendataan Atlet yang mendaftar.
- b. Membantu dalam pemberian informasi secara lebih luas .

3. Bagi Akademik

Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil di bidangnya, jalinan kerja sama dengan dunia usaha, lembaga BUMN, BUMD, perusahaan swasta serta instansi pemerintahan. Sebagai tambahan referensi khususnya mengenai perkembangan teknologi informasi pada sektor industri maupun pemerintahan di Indonesia dalam rangka menghasilkan lulusan-
lulusan handal yang memiliki pengalaman sesuai dengan bidangnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Gambaran Umum DISPORA Provinsi Jawa Timur

PP Nomor: 65 tahun 1951, Penyerahaan urusan bidang pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan Kepada provinsi Pelaksanaan urusan:

Dinas Kependidikan kebudayaan pada Seksi Pemuda dan Olahraga.

- a. Secara operasional berkembang sesuai tugas pokok Dinas pendidikan dan kebudayaan.
- b. Secara Staf / Perumusan kebijaksanaan oleh Biro Bina Sosialisasi pada bagian Pemuda, Olahraga dan Peranan wanita, Tugasnya:

1. Penyusunan atau pengelolaan data
2. Perumusan Kebijakan
3. Pengelolaan Bantuan – Bantuan

Surat Gubernur Kepala Daerah Tanggal 20 Maret 1997 Nomor: 061/3126/041/1997 tentang usulan Pembentukan DISPORA Provinsi Jawa Timur dengan pertimbangan.

1. Kebutuhan Daerah.
2. Kemampuan Daerah.
3. Bidang Kepemudaan dan Keolahragaan Dinas P dan K, Biro Sosial dan Kanwil Diknas.
4. Jawa Timur ditujuk Penyelenggara PON XV tahun 2000.
5. Persetujuan Depdagri 15 September 1997 Nomor: 061/2743/Sj Organisasi Pola minimal.

6. PERDA Nomor: 10 tahun 1997 tentang Organisasi dan Tata kerja DISPORA Provinsi Jawa Timur.

Realisasi PP 84 nomor 2000 tentang pedoman Organisasi Perangkat Daerah, Organisasi Perangkat Daerah, Organisasi Perangkat Daerah dibentuk berdasarkan pertimbangan:

1. Kewenangan Pemerintah yang memiliki oleh daerah.
2. Karakteristik, potensi dan kebutuhan daerah.
3. Kemampuan Keuangan Daerah.
4. Ketersediaan sumber daya Aparatur.

Terbentuknya DISPORA Provinsi Jawa Timur berdasarkan Perda 32 tahun 2000 dengan Penambahan 1 (satu) Subdin Prasarana dan Sarana. Dengan adanya Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2017 tentang Organisasi Perangkat Daerah Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007. Maka diterbitkan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 87 Tahun 2008 tentang Uraian Tugas Sekretariat, Bidang, Sub Bagian dan Seksi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur.

2.2 Logo DISPORA Provinsi Jawa Timur

Berikut ini adalah logo dari Dinas Kepemudaan dan Olahraga, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo DISPORA Provinsi Jawa Timur

2.3 Visi Kantor DISPORA Provinsi Jawa Timur

Perumusan Visi tersebut didasarkan pada mengemukannya permasalahan dimasyarakat yang dituangkan dalam urusan permasalahan daerah, sehingga membutuhkan keterlibatan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur untuk berperan dalam penanganan dan penyelesaian permasalahan tersebut sesuai tupoksinya, dengan strategi-strategi yang disusun berdasarkan isu-isu yang sedang berkembang dimasyarakat.

Berikut ini adalah Perwujudan Visi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur.

1. Menjadi Pemuda Terampil dan Mandiri.
2. Menjadi Pemuda Yang Tanggap dan Berkarakter.
3. Menjadi atlet yang Mandiri dan Peduli terhadap prestasi olahraga.

Mengembangkan kompetensi sumber daya manusia pada industri elektronika dan telematika.

4. Menjadi budaya masyarakat yang peduli terhadap olahraga

Sedangkan Pokok-Pokok Visi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur yang telah ditetapkan adalah Mandiri, tanggap dan Peduli. Dengan demikian disusunlah suatu Pernyataan Visi Dispora Provinsi Jawa Timur sebagai berikut:

Menjadi pemuda yang memiliki kemandirian untuk menghidupi diri sendiri dan memiliki kemampuan untuk secara cepat tanggap terhadap kondisi masyarakat yang ada serta peduli untuk mau bertindak secara proaktif.

Olahraga yang membangun kemandirian dalam meraih prestasi dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan kebugaran untuk menjaga kesehatan” Melahirkan Atlet yang tanggap terhadap potensi diri dan peduli kepada prestasi olahraga atlet pelajar dan penyandang disabilitas”.

A. Mandiri

Pemuda yang memiliki kemandirian dalam berkarya sehingga mampu menghidupi diri sendiri. Olahraga yang membangun kemandirian dalam berprestasi dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan kebugaran untuk menjaga kesehatan.

B. Tanggap

Pemuda yang cepat mengetahui dan menyadari gejala permasalahan yang datang untuk memberikan solusi. Olahraga yang mampu melahirkan atlet pelajar dan penyandang disabilitas untuk tanggap terhadap potensi diri dalam meningkatkan prestasi.

C. Peduli

Pemuda yang mau memperhatikan masalah yang dating dan bertindak nyata untuk menanggulangi. Olahraga yang peduli terhadap tingkat kebugaran masyarakat dan pengembangan atlet disabilitas.

2.4 Misi Kantor DISPORA Provinsi Jawa Timur

Misi-misi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur sebagai berikut:

- a. Mewujudkan pemuda yang terampil, berdaya guna dan berhasil guna
- b. Mewujudkan bibit-bibit atlet olahraga yang potensial berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

- c. Penggalan dan pemberdayaan olahraga tradisional serta pemassalan olahraga kebugaran

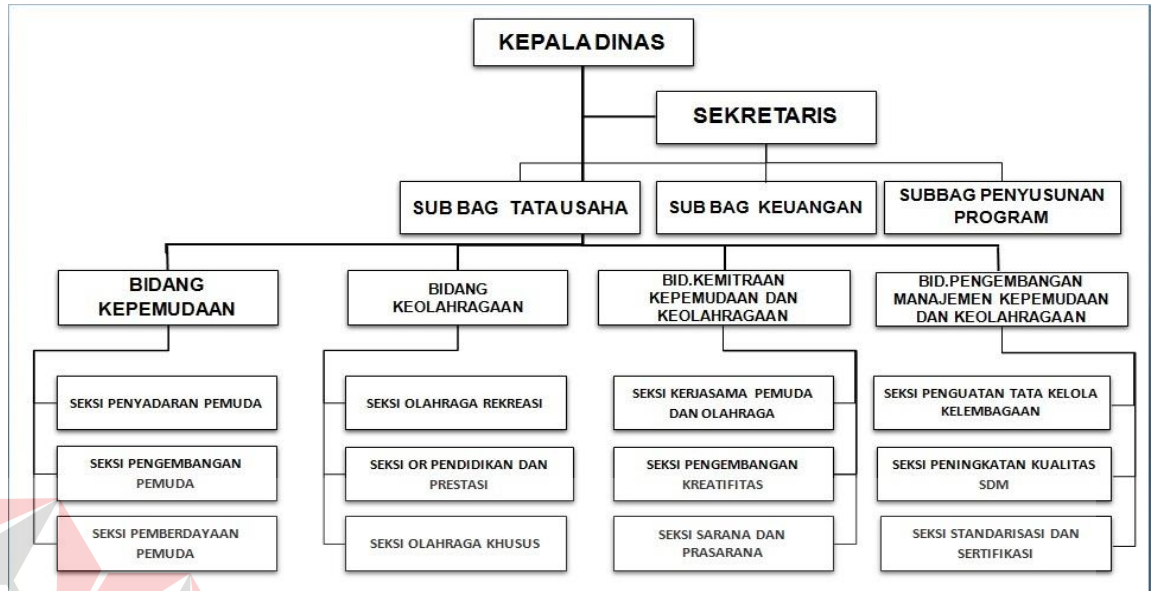
Tujuan Pembangunan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur yang didasarkan pada masing-masing Misi dan Tujuan ini akan dituangkan

kedalaman Renstra 2014 – 2019 adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan pemuda yang terampil, berdaya guna dan berhasil guna
 - a. Meningkatkan peran serta pemuda dalam pembangunan.
 - b. Meningkatkan pemuda yang berwawasan kebangsaan dan kepeloporan dalam pembangunan.
2. Mewujudkan bibit-bibit olahraga yang potensial berbasis IPTEK
 - a. Meningkatkan prestasi olahraga melalui Program Pembibitan dan Pembinaan atlet pelajar termasuk penyandang disabilitas berbasis IPTEK.
 - b. Meningkatkan pusat pendidikan olahraga pelajar termasuk penyandang disabilitas.

Penggalian dan Pemberdayaan olahraga tradisional serta pemassalan olahraga kebugaraan.

2.5 Struktur Organisasi DISPORA JATIM



Gambar 2.2 Bagan susunan Struktur organisasi DISPORA JATIM

Dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya, Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur, terdiri atas:

1. Kepala Dinas

Menerima laporan-laporan dan menyetujui atau menandatangani suatu kegiatan yang ada di dalam Dinas Kepemudaan dan Olahraga.

a. Kasubag Tata Usaha

Melakukan pengawasan terkait dengan urusan kepegawaian, keuangan, inventarisasi barang milik negara, tata persuratan, perlengkapan, kearsipan, rumah tangga, koordinasi penyusunan bahan rencana dan program, penyiapan bahan evaluasi dan pelaporan, serta pengelolaan perpustakaan.

b. Kasie Teknologi Industri

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan penelitian dan pengembangan teknologi industri bahan baku, bahan penolong, proses, peralatan / mesin, dan hasil produk, serta penanggulangan pencemaran industri.

c. Kasie Standardisasi dan sertifikasi

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan perumusan dan penerapan standar, pengujian dan sertifikasi dalam bidang bahan baku, bahan penolong, proses, peralatan/mesin, dan hasil produk.

d. Kasie Program dan Pengembangan Kompetensi

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan penyusunan program dan pengembangan kompetensi di bidang jasa riset/litbang.

2. Sekretariat

Merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan administrasi umum, kepegawaian, perlengkapan, penyusunan program, keuangan, hubungan masyarakat dan protokol.

3. Bidang Pengembangan Organisasi Pemuda

Mempunyai tugas melaksanakan pengembangan dan pemberdayaan organisasi kemasyarakatan pemuda, organisasi pendidikan dan organisasi bakat dan minat.

4. Bidang Pengembangan Aktivitas Pemuda

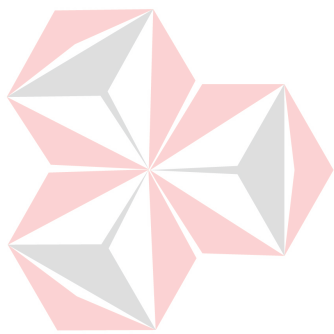
Mempunyai tugas melaksanakan pemberdayaan kepemimpinan dan kepeloporan, wawasan dan kreativitas serta kewirausahaan.

5. Bidang Pengembangan Olahraga Prestasi

Mempunyai tugas memberdayakan olahraga prestasi dengan jalur individu, kelompok, masyarakat, klub dan lingkungan pendidikan.

6. Bidang Pengembangan Olahraga Rekreasi

Mempunyai tugas memberdayakan olahraga rekreasi untuk pengembangan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan kebugaran, kesehatan, kegembiraan, dan lingkungan sosial serta melestarikan olahraga tradisional.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Rancang Bangun

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman dan untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2002). Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru (McLeod, 2002). Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2002). Bangun sistem adalah membangun sistem informasi dan komponen yang didasarkan pada spesifikasi desain (Whitten et al, 2004).

3.2 Analisa Sistem

Menurut Whitten, dkk (2004), analisis sistem adalah sebuah pembelajaran bisnis untuk memajukan perkembangan dan menspesifikasikan kebutuhan bisnis dan prioritas solusi. Tujuan dari analisis sistem adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memperbaiki kualitas informasi.
- b. Untuk memperbaiki pengendalian intern.
- c. Untuk lebih mengoptimalkan waktu.

3.3 Aplikasi

Menurut Pramana (2010), aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia. Menurut Santoso (2010), aplikasi adalah suatu kelompok file (Form, Class, Report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait.

3.4 Pendaftaran

Pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja; daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci:

1. penataran itu sudah disetujui oleh pimpinan;
2. acara jadwal kegiatan yang akan dilakukan

3.5 *System Development Life Cycle*

System development life cycle (SDLC) adalah proses untuk memahami bagaimana sebuah sistem informasi dapat mendukung kebutuhan bisnis dengan merancang suatu sistem, membangun sistem tersebut dan menyampaikan kepada pengguna (Tegarden, Dennis, Wixon, 2013).

SDLC memiliki empat fase dasar yaitu *planning*, *analysis*, *design* dan *implementation*. Setiap fase itu sendiri terdiri dari serangkaian langkah

yang menggunakan cara tertentu dalam menghasilkan *goal* yang di capai. Pada poin berikut akan dijelaskan secara singkat dari keempat fase tersebut:

a. *Planning*

Fase *planning* adalah jawaban dari pertanyaan siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dilakukan oleh sistem, dan dimana serta kapan sistem tersebut akan digunakan. Pada fase ini pula tim proyek menginvestigasi sistem yang sudah ada sebelumnya, mengidentifikasi peluang untuk perbaikan dan mengembangkan konsep yang baru untuk sistem yang akan dibuat.

b. *Analysis*

Fase *analysis* adalah jawaban dari pertanyaan siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dilakukan oleh sistem, dan dimana serta kapan sistem tersebut akan digunakan. Pada fase ini pula tim proyek menginvestigasi sistem yang sudah ada sebelumnya, mengidentifikasi peluang untuk perbaikan dan mengembangkan konsep yang baru untuk sistem yang akan dibuat.

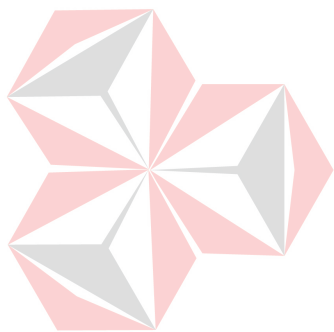
c. *Design*

Fase *design* yaitu menentukan bagaimana sistem akan berpotensi, dalam hal ini antara lain perangkat keras, perangkat lunak, infrastruktur jaringan (*user interface*), *forms* dan laporan (*database* dan *file* jika dibutuhkan aplikasi).

d. *Implementation*

Fase final pada SDLC ini adalah fase *implementation* yaitu pada saat sistem lebih selesai dibuat. Implementasi pada fase ini biasanya paling banyak mengambil perhatian karena dalam keseluruhan sistem, tahap implementasi

adalah tahap yang paling banyak memakan waktu serta biaya karena mencoba keseluruhan sistem.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil kerja praktik yang dilakukan pada saat di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur, permasalahan yang terjadi adalah pembuatan aplikasi pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah Jawa Timur (POPDA). Dalam melakukan proses pendaftaran manual masih kurang efisien dan efektif .

Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha menemukan permasalahan yang ada dan mempelajari serta mengatasi masalah tersebut. Permasalahan di Dinas Kepemudaan dan Olahraga yaitu mengenai pendaftaran pekan olahraga pelajar daerah Jawa Timur pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Untuk mengatasi masalah yang ada di atas maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis Sistem.
2. Mendesain Sistem.
3. Mengimplementasikan Sistem.
4. Melakukan Pembahasan terhadap Implementasi Sistem.

Pada langkah-langkah tersebut di atas ditunjukkan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi di Dinas Kepemudaan dan Olahraga untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan pada sub sub di bawah ini.

4.1 Analisa Sistem

Menganalisis sistem adalah langkah lebih awal untuk membuat suatu sistem baru. Dalam langkah ini harus dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar daerah Jawa Timr pada Dinas

Kepemudaan dan Olahraga. Untuk dapat membuat sistem yang baru, alangkah baiknya harus mengetahui alur proses yang masih digunakan sampai saat ini. Maka dibuatlah *System flow* yang berfungsi untuk mengetahui secara detail alur proses tersebut.

4.1.1. Identifikasi Masalah

Secara garis besar permasalahan yang diidentifikasi pada sistem ini yaitu belum adanya pembuatan aplikasi di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur. Semua kegiatan transaksi tersebut dilakukan menggunakan pencatatan secara manual melalui buku atau kertas. Sehingga tidak efektif dalam pencatatan transaksi.

4.1.2. Spesifikasi Aplikasi Masalah

Perancangan dari aplikasi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur, yaitu:

- a. Mengolah dan menampilkan data Atlet yang telah mendaftar.
- b. Menghasilkan laporan jumlah atlet yang dibutuhkan oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur.

4.1.3. Lingkungan Operasi

Dalam mengembangkan aplikasi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan, dibutuhkan lingkungan operasi. Dalam kasus ini, penulis mendapatkan informasi tentang spesifikasi sistem yang sudah ada disana sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi

Sistem operasi ini dipilih karena untuk kebututhan pembuatan aplikasi Windows 10.

b. XAMPP (Apache dan MySQL)

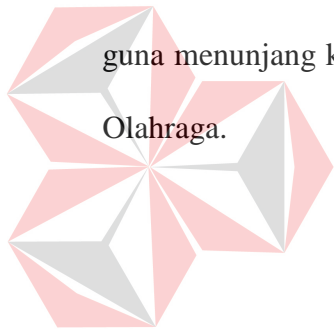
XAMPP digunakan sebuah *software* pendukung dalam membangun sebuah *website* yang akan diintegrasikan dengan MySQL.

c. Notepad++

Notepad++ merupakan sebuah *text editor* yang membantu mendukung beberapa Bahasa pemrograman.

4.1.4. *System Flow*

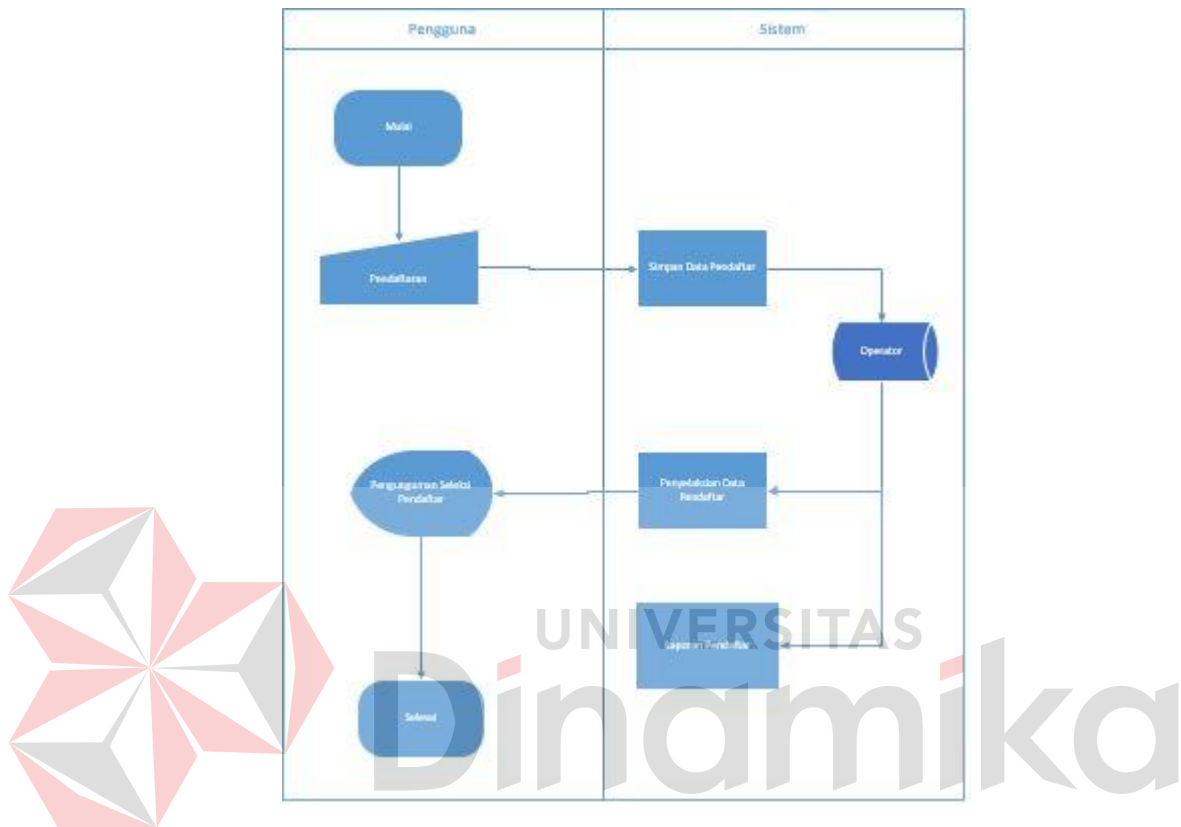
System Flow digunakan untuk melihat rancangan sistem yang akan dibuat. Langkah pertama untuk membuat sistem tersebut yaitu membuat *System flow* nya terlebih dahulu. Berikut ini adalah *system flow* yang direkomendasikan guna menunjang kinerja pada bagian admin dan operator Dinas Kepemudaan dan Olahraga.



UNIVERSITAS
Dinamika

a. *System Flow* Pendaftaran POPDA JATIM

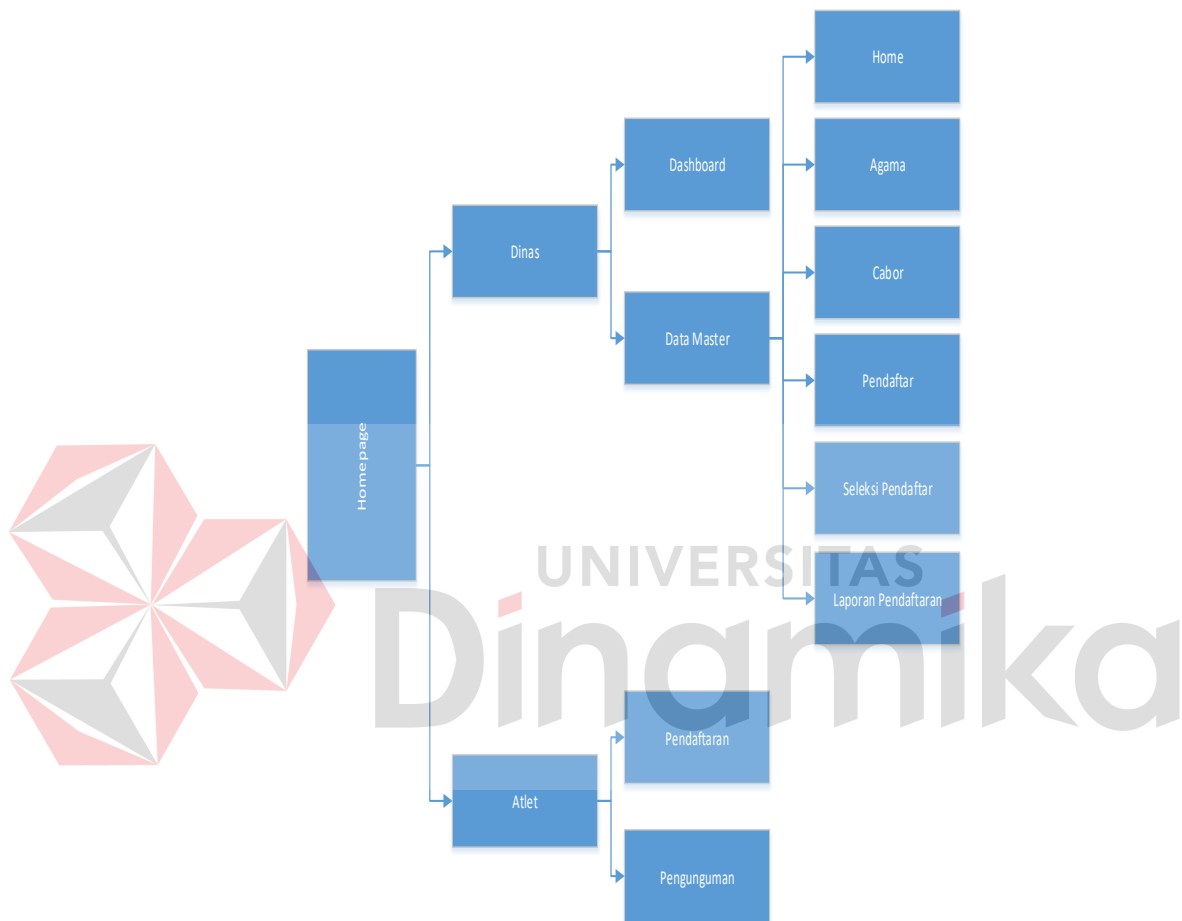
Pada Gambar 4.1 menjelaskan proses awal dimulai dengan mengisi data pada *form* pendaftaran yang akan di arsip dan dikelola oleh admin.



Gambar 4.1 System Flow Pendaftaran POPDA

4.2.1 Sitemap

Sitemap adalah salah satu alat bantu yang mempermudah dalam pengenalan peta situs dalam suatu website. Sitemap yang telah dibuat ini berfungsi untuk mempermudah dalam menjelaskan aplikasi pendaftaran POPDA.



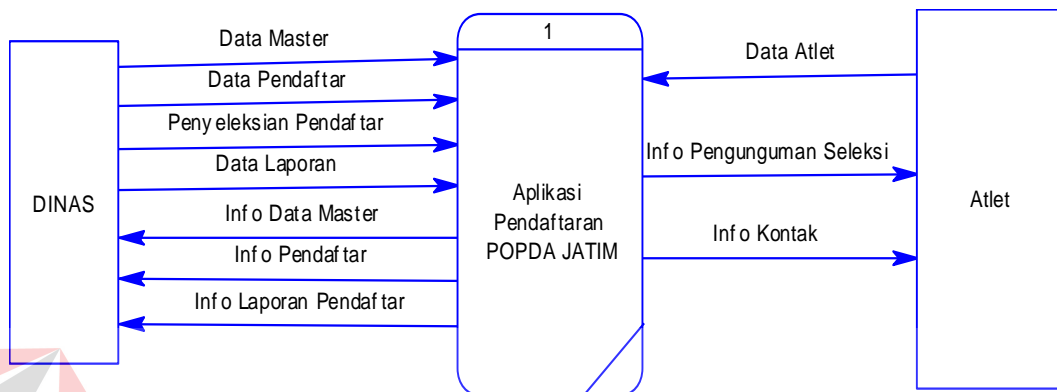
Gambar 4.2.1 Sitemap Aplikasi Pendaftaran POPDA

4.2.2 Merancang Proses

Merancang proses terdiri dari beberapa fungsi yang digambar dengan *context diagram*, diagram jenjang, dan *data flow diagram*.

A. Context Diagram

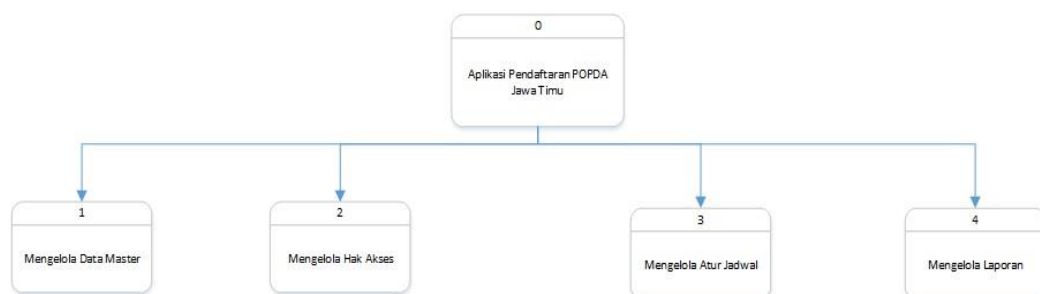
Context Diagram dibawah ini menjelaskan tentang alur sistem yang telah terkomputerisasi. Terdapat dua *external entity* dan aliran datanya masing-masing



Gambar 4.3. *Context Diagram*

B. Diagram Jenjang Proses

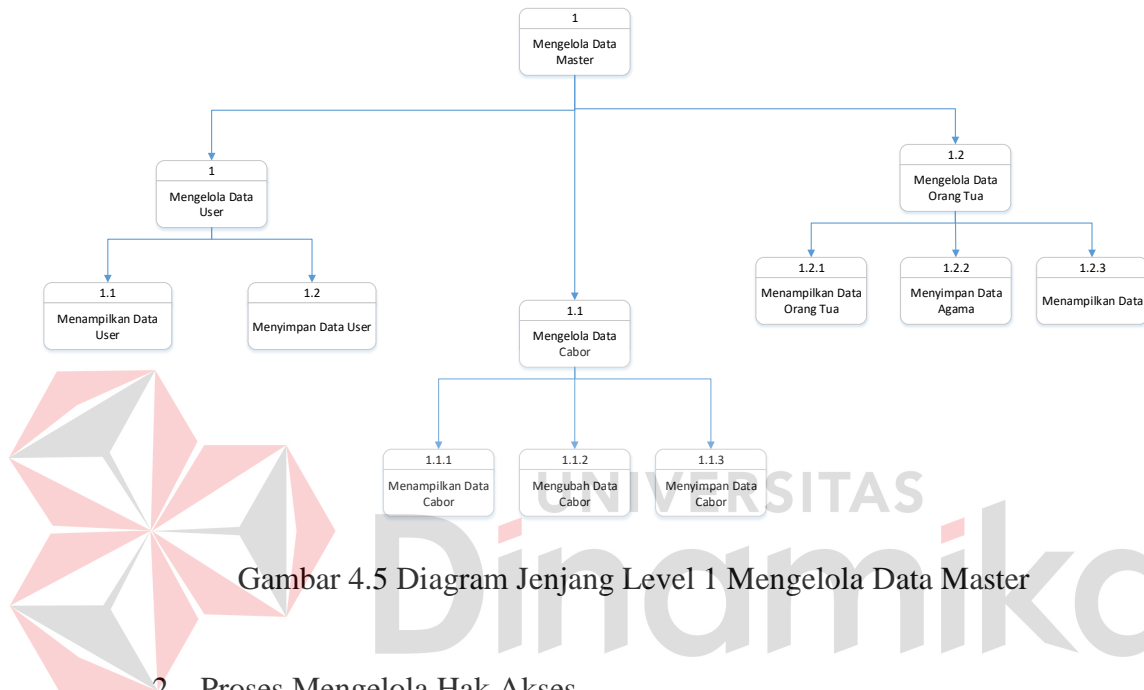
Diagram jenjang proses merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk mendokumentasikan atau menggambarkan fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi. Diagram jenjang dapat dilihat pada Gambar 4.2.2



Gambar 4.4 Diagram Jenjang Level 0

1. Proses Mengelola Data Master

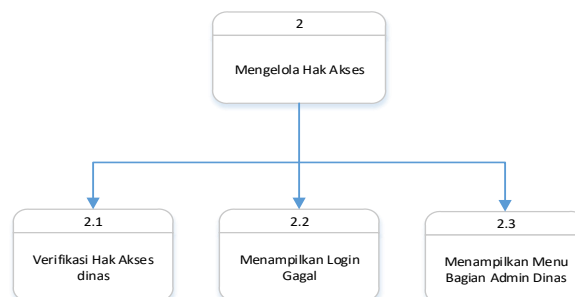
Proses mengelola data master memiliki dua tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.5 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola data master yang berfungsi untuk mengelola data master yang terdapat dalam aplikasi ini..



Gambar 4.5 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Data Master

2. Proses Mengelola Hak Akses

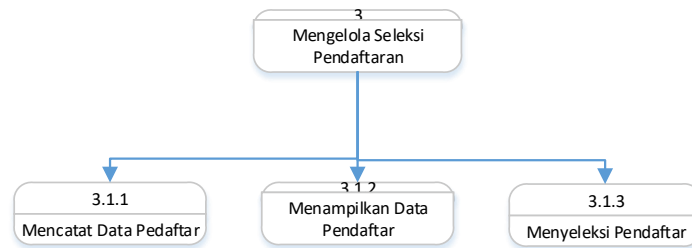
Proses mengelola hak akses memiliki dua tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.6 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola hak akses yang berfungsi untuk memeriksa hak akses dari pengguna aplikasi seperti Admin Dinas



Gambar 4.6 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Data Master

3. Proses Mengelola Seleksi Pendaftar

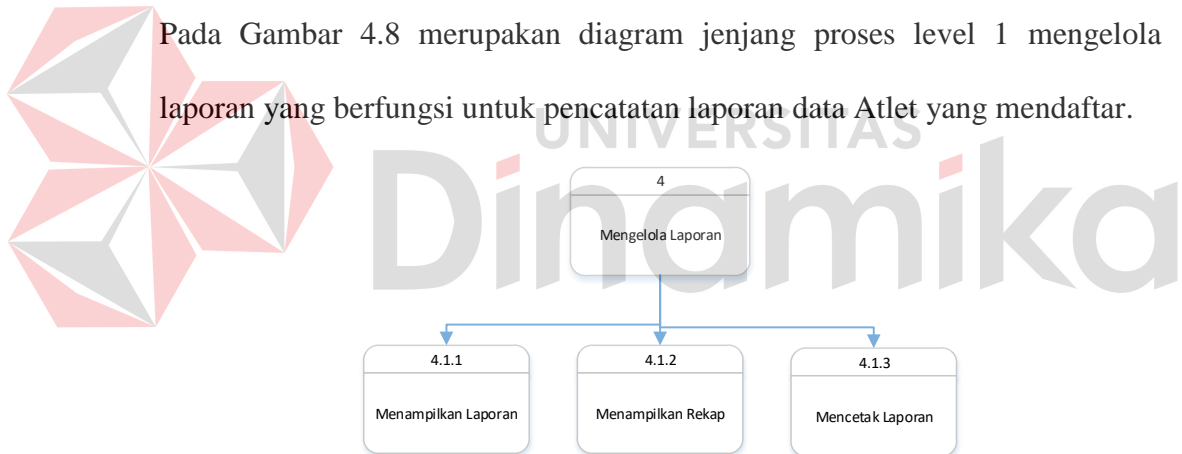
Pada Gambar 4.7 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola seleksi pendaftar yang berfungsi untuk menyeleksi Atlet yang diterima atau ditolak.



Gambar 4.7 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Seleksi Pendaftar

4. Proses Mengelola Laporan

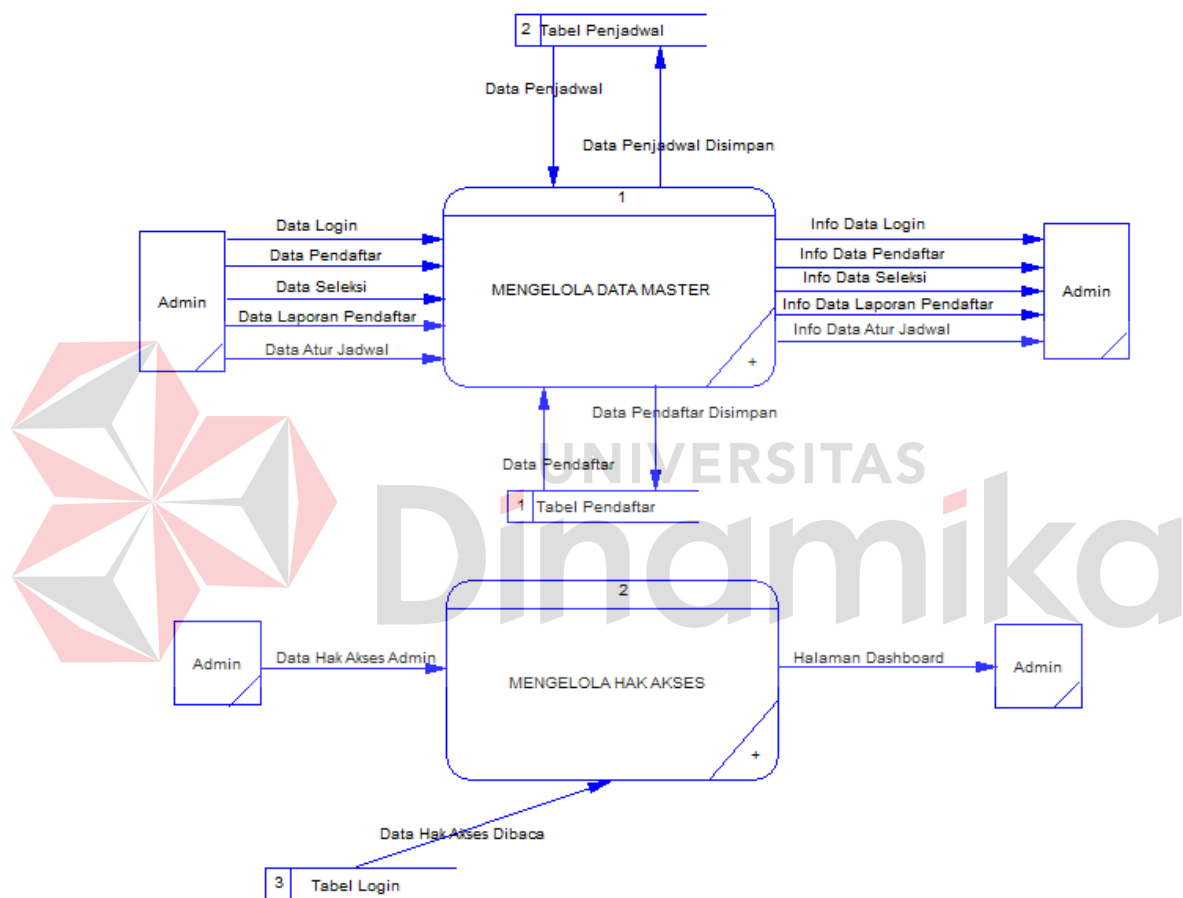
Pada Gambar 4.8 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola laporan yang berfungsi untuk pencatatan laporan data Atlet yang mendaftar.



Gambar 4.8 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Laporan

C. Data Flow Diagram

Context diagram dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dengan cara decompose context diagram dan disebut DFD Level 0. DFD Level 0 dapat mengelola didalam DFD Level 0 terdapat 2 proses yaitu mengelola data master, mengelola data transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.9.

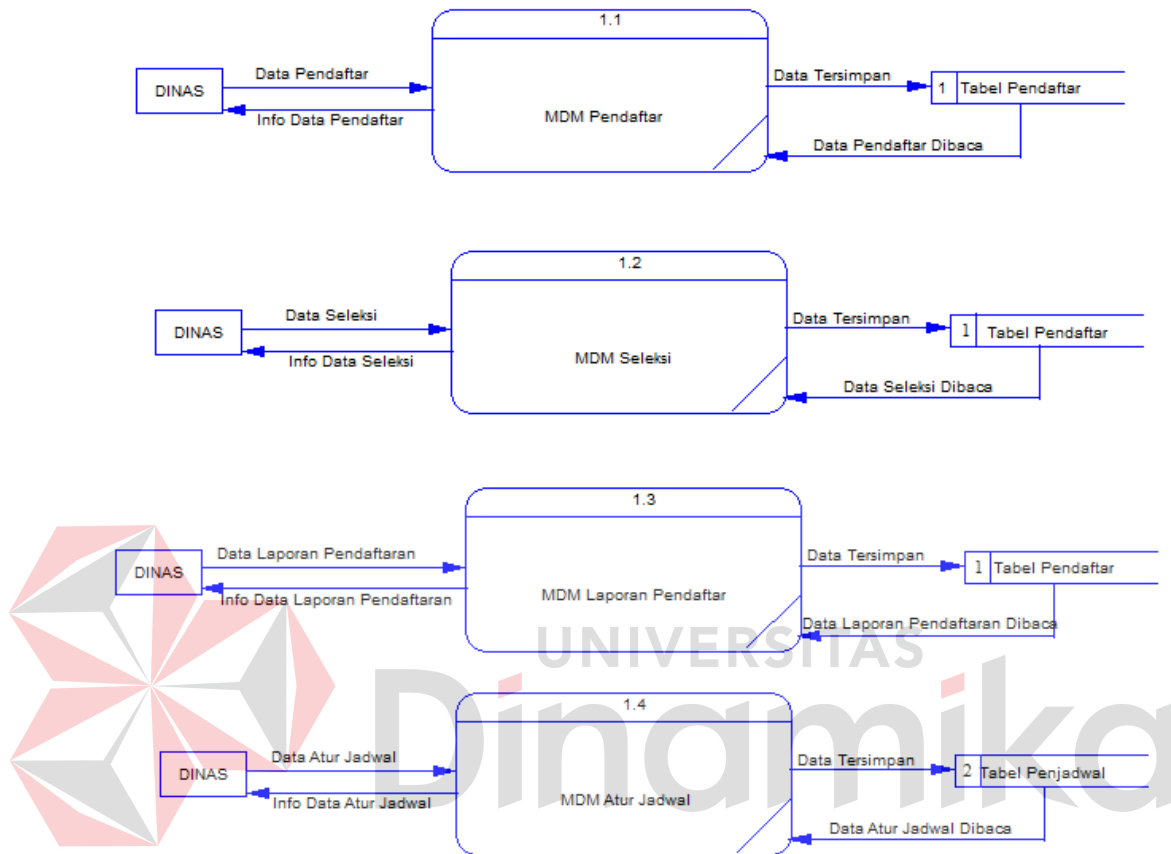


Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 0

a. Mengelola Data Master

Pada Gambar 4.10 merupakan DFD level 1 sub proses mengelola data master dari Rancang Bangun Aplikasi pendaftaran pekan olahraga pelajar

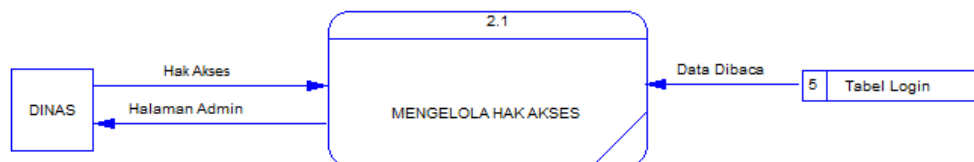
perjalanan pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 *DFD Level 1* Mengelola Data Master

b. Mengelola data Master Pendaftaran

Pada Gambar 4.11 merupakan DFD level 2 mengelola hak akses admin dari Rancang Bangun Aplikasi pendaftaran pekan olahraga pelajar pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.11.



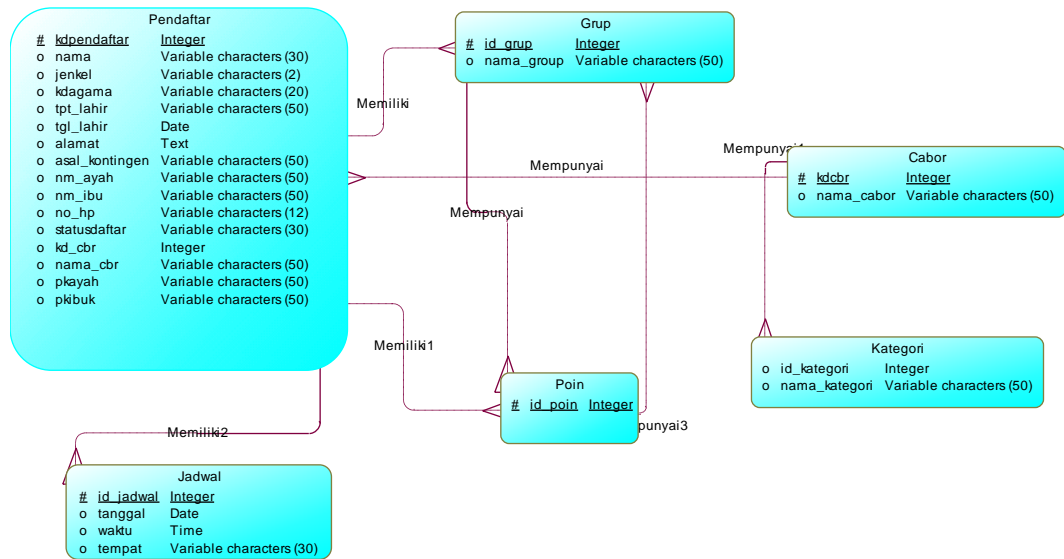
Gambar 4.11 DFD Level 2 Mengelola Data Master

4.3 Entity Relationship Diagram

Berdasarkan desain sistem di atas *Entity Relationship Diagram* ini menjelaskan tentang *conceptual data model* dan *physical data model* Rancang Bangun Aplikasi Aplikasi pendaftaran pekan olahraga pelajar pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga.

4.3.1. Conceptual Data Model

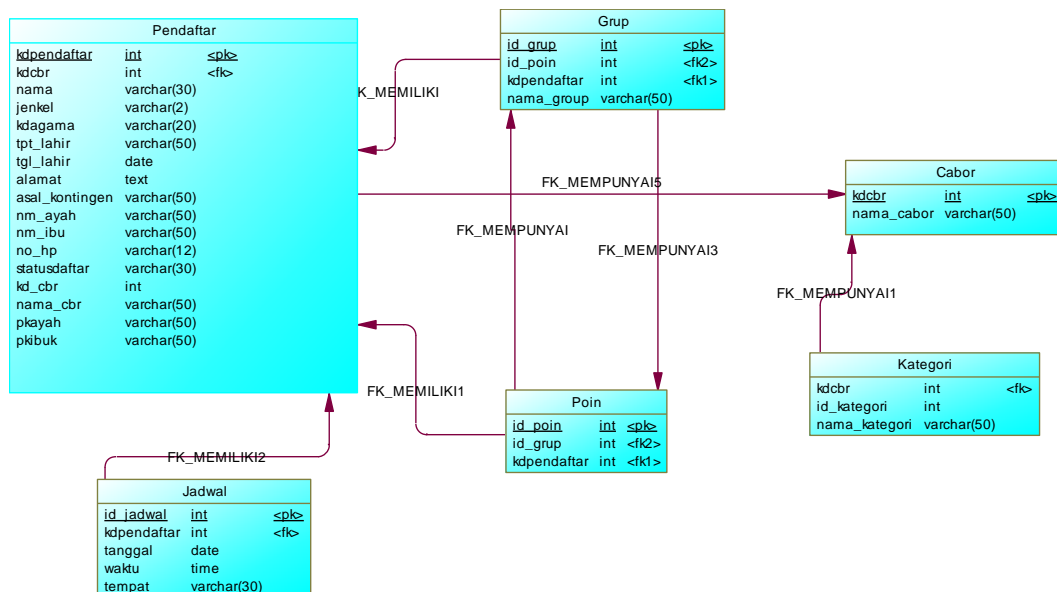
Pada Gambar 4.12 menjelaskan tentang *Conceptual Data Model* (CDM) pada Rancang Bangun Aplikasi Aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah Jawa Timur pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga, merupakan model struktur logis dari struktur aplikasi data. CDM di bawah ini memiliki 6 *entity* yang saling terhubung.



Gambar 4.12 Conceptual Data Model

4.3.2. Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) adalah representasi fisik dari *database* yang dibuat dengan mempertimbangkan DBMS yang digunakan. PDM pada aplikasi Pendaftaran pekan olahraga pelajar Jawa Timur memiliki 6 tabel yang di gambarkan pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Physical Data Model

4.4 Struktur File

Struktur tabel Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah Jawa Timur pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga di deskripsikan sebagai berikut:

a. Tabel Pendaftar

Primary Key : KDPENDAFTAR

Foreign Key : Kd_cbr

Fungsi : Untuk menyimpan data atlet yang mendaftar

Tabel 4.1 Struktur Tabel Pendaftar

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KDPENDAFTAR	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	NAMA	Varchar	30	-
3	JENKEL	Varchar	2	-
4	KDAGAMA	Varchar	20	-
5	TPT-LAHIR	Varchar	50	-
6	TGL_LAHIR	Date	-	-
7	ALAMAT	Text	-	-
8	ASAL_KONTINGEN	Varchar	50	-
9	NM_AYAH	Varchar	50	-
10	NM_IBU	Varchar	50	-
11	NO_HP	Varchar	12	-
12	STATUSDAFTARr	Varchar	30	-
13	KD_CBR	Integer	11	<i>Foreign key</i>
13	NAMA_CBR	Varchar	50	-
14	PK_AYAH	Varchar	50	-
15	PK_IBUK	Varchar	50	-

b. Tabel Grup

Primary Key : ID_GRUP

Foreign Key : ID_POIN, Kd_pendaftar

Fungsi : Mengakses data grup

Tabel 4.2 Struktur Tabel Grup

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_GRUP	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	ID_POIN	Integer	11	<i>Foreign key</i>

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
3	KDPENDAFTAR	Integer	11	<i>Foreign key</i>
4	NAMA_GROUP	Varchar	50	-

c. Tabel Poin

Primary Key : ID_POIN

Foreign Key : ID_GRUP, KDPENDAFTAR

Fungsi : Untuk mengakses data poin

Tabel 4.3 Struktur Tabel Poin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_POIN	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	ID_GRUP	Integer	11	<i>Foreign key</i>
3	KDPENDAFTAR	Integer	11	<i>Foreign key</i>

d. Tabel Jadwal

Primary Key : ID_JADWAL

Foreign Key : KDPENDAFTAR

Fungsi : Untuk menyimpan data Jadwal

Tabel 4.4 Struktur Tabel Jadwal

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_JADWAL	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	KDPENDAFTAR	Integer	11	<i>Foreign key</i>
3	TANGGAL	Date	-	-
4	WAKTU	Time	-	-
5	TEMPAT	Varchar	30	-

e. Tabel Cabor

Primary Key : KDCBR

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data Cabor

Tabel 4.5 Struktur Tabel Cabor

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KDCBR	Integer	11	<i>Primary key</i>
2	NAMA_CABOR	Varchar	50	-

f. Tabel Kategori

Primary Key : -

Foreign Key : KDCBR

Fungsi : Untuk menyimpan data Kategori

Tabel 4.6 Struktur Tabel Kategori

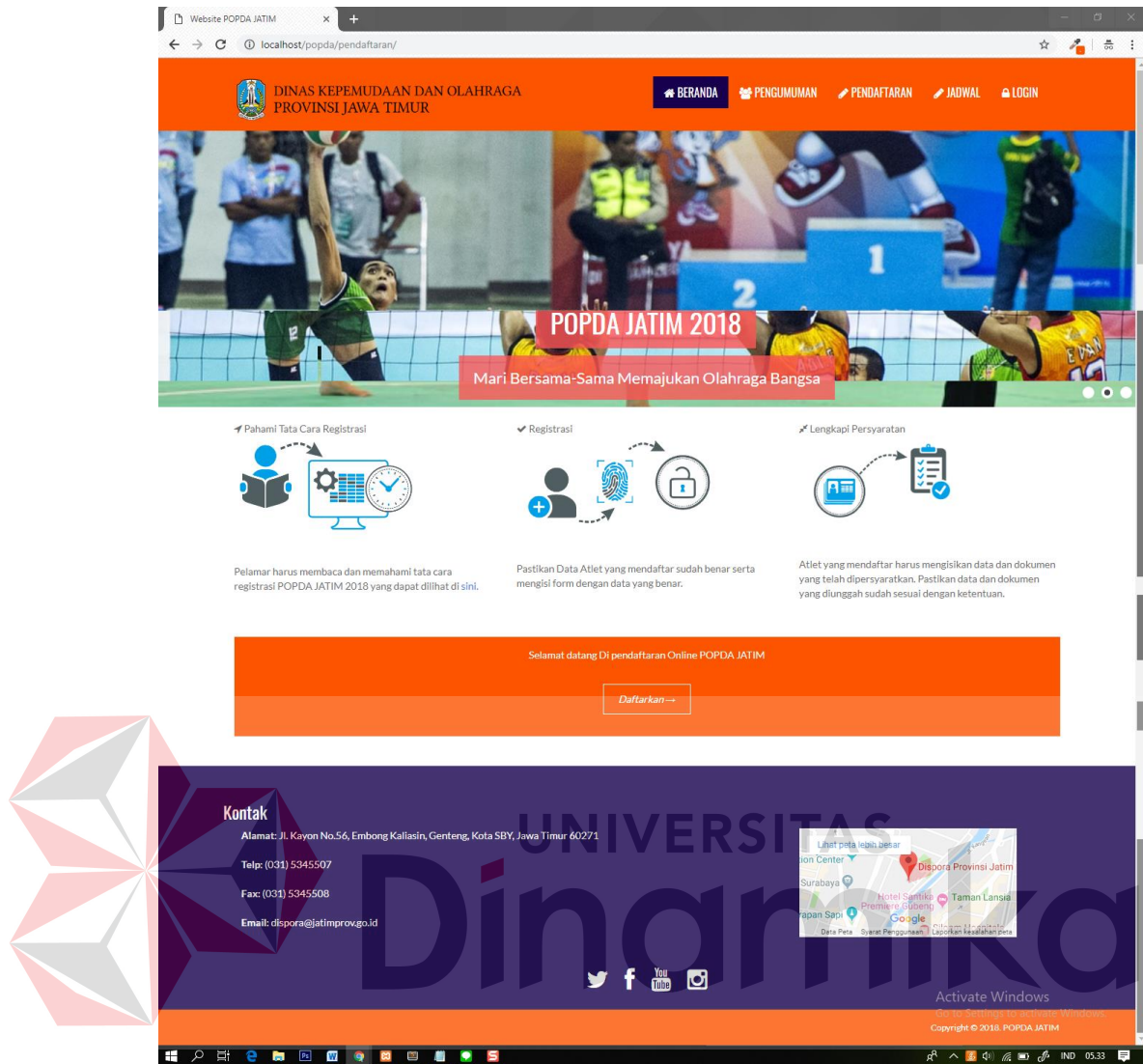
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	<i>KDCBR</i>	Integer	11	<i>Foreign key</i>
2	ID_KATEGORI	Integer	11	-
3	NAMA_KATEGORI	Varchar	50	-

4.5 Desain Input Output

Di bawah ini terdapat desain dari program aplikasi Rancang Bangun Aplikasi pendaftaran pekan olahraga pelajar Perjalanan pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga dan akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan program ini nantinya.

a. Desain Halaman Beranda Website

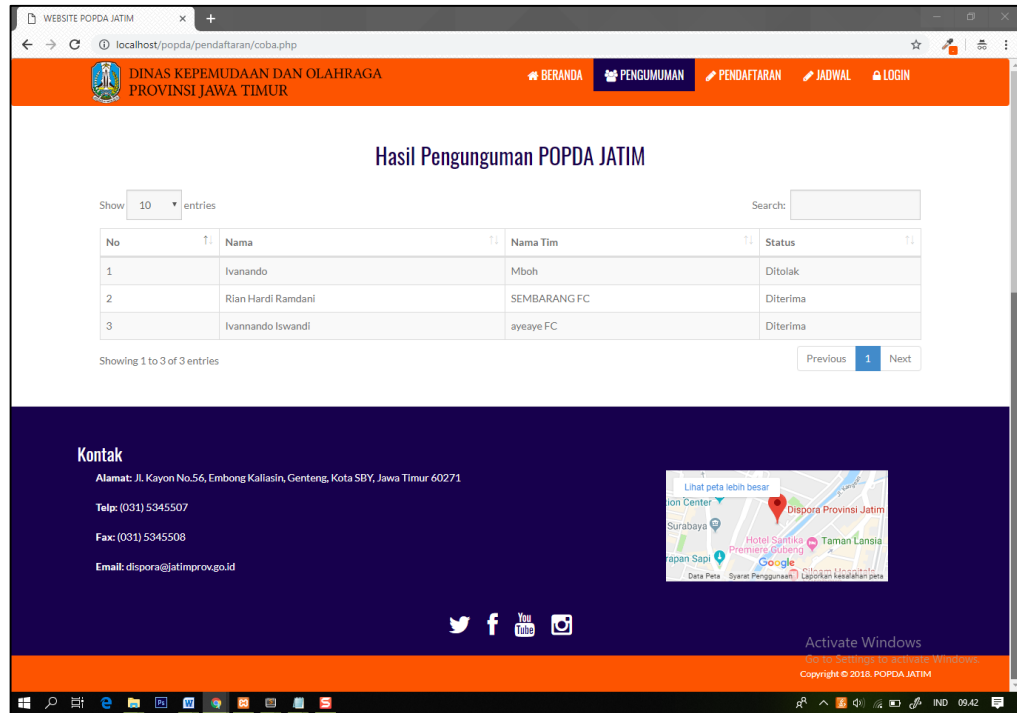
Halaman tampilan awal dari aplikasi yang dijalankan. Pada halaman ini terdapat *Navbar* yang berisi Beranda, Pengumuman, Pendaftaran, Penjadwalan dan *Login*. Halaman awal pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Desain Halaman Beranda Website

b. Desain Halaman Pengumuman Website

Halaman Pengumuman adalah halaman yang memuat tentang hasil penyeleksian Admin yang akan di tampilkan menjadi sebuah informasi. Halaman Pengumuman dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Desain Halaman Pengumuman Website

c. **Desain Halaman Pendaftaran Website**

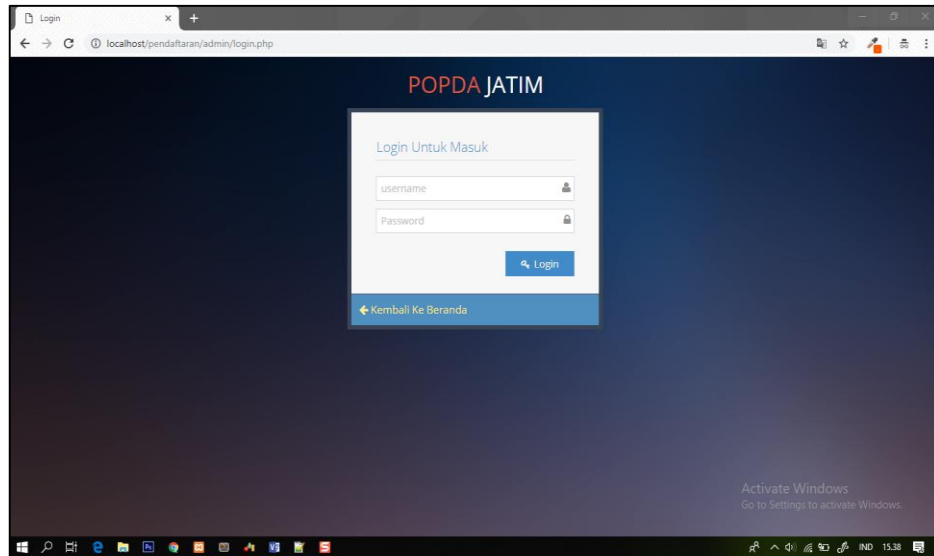
Halaman Pendaftaran adalah halaman yang digunakan untuk mengisi biodata sehingga Atlet dapat terdaftar. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.16.

The image shows two screenshots of the POPDA JATIM website. The top screenshot displays the registration form titled 'Tambah Data pendaftar'. The form includes fields for 'Nama pendaftar', 'Cabang Olahraga', 'Kategori', and 'Nama Tim'. Below the form, there are three small notes: '*) Foto Di Tempel sesudah anda mengisi semua form Dengan Benar dan Anda di terima dalam tahap seleksi', '*) Jika anda Anda bingung harap meminta bantuan Panitia POPDA', and '*) Dengan Mengisi semua form anda akan menjadi Calon Atlet dan akan menunggu beberapa hari untuk pengumuman hasil seleksi'. A 'Simpan' button is at the bottom right. The bottom screenshot shows the 'Kontak' (Contact) page with the address 'Alamat: Jl. Krayon No.56, Embong Kalasin, Genteng, Kota SBY, Jawa Timur 60271', phone number '(031) 5345507', fax '(031) 5345508', and email 'dispora@jatimprov.go.id'. It also features a map of the location and social media icons for Twitter, Facebook, YouTube, and Instagram. The footer includes 'Activate Windows' and 'Copyright © 2016. POPDA JATIM'.

Gambar 4.16 Desain Halaman Pendaftaran Website

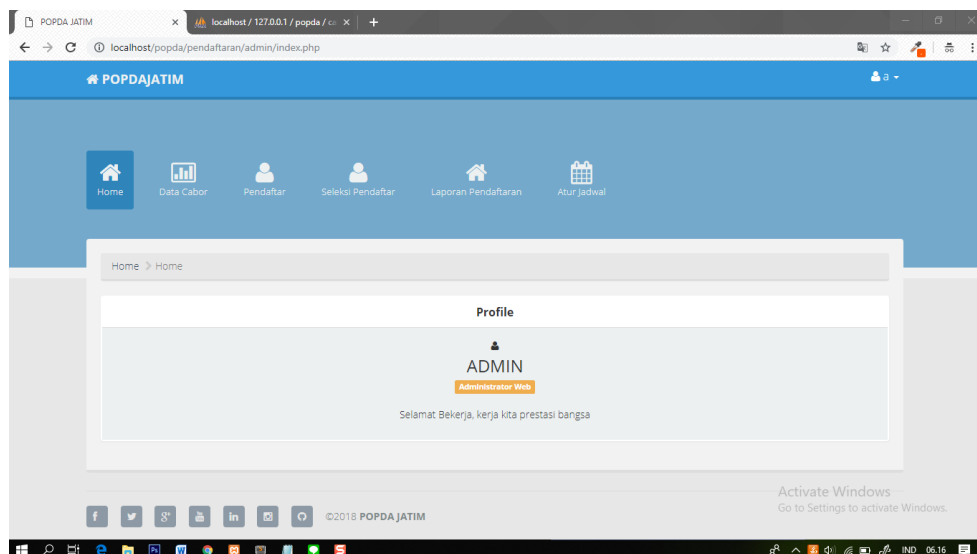
d. Desain Halaman Login

Aplikasi pendaftaran pekan olahraga pelajar ini mengharuskan Admin untuk melakukan login dengan memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar pada *database*. Apabila data yang dimasukkan benar, maka pengguna akan diarahkan ke halaman *dashboard* dan dapat melakukan aktifitas pada aplikasi sesuai dengan hak aksesnya. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.17.

Gambar 4.17 Desain Halaman *Login*

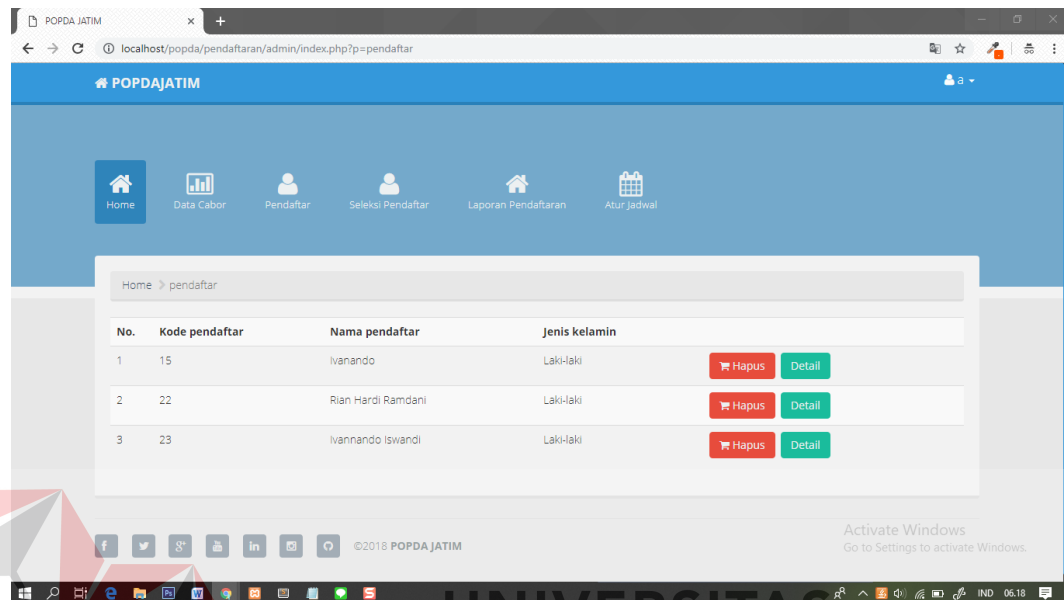
e. Desain Halaman *Dashboard*

Halaman *Dashboard* merupakan halaman lanjutan yang terbuka setelah pengguna melakukan proses autentifikasi login, halaman ini memiliki tampilan yang sama namun dengan menu yang berbeda untuk admin dan operator. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.18.

Gambar 4.18 Desain Halaman *Dashboard*

f. Desain Halaman Data Pendaftar

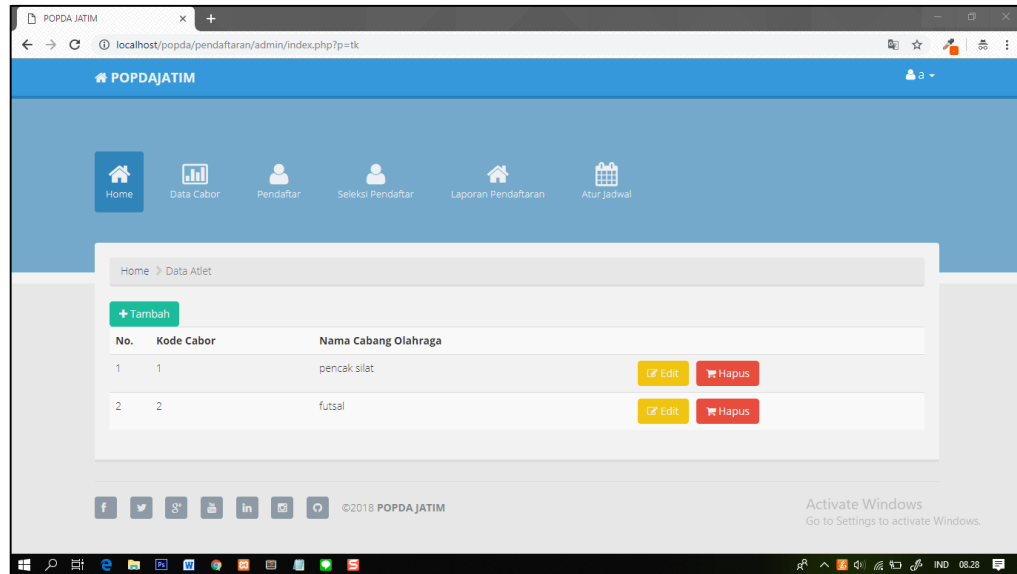
Pada Gambar 4.19 merupakan halaman ubah admin untuk memproses merubah data admin. Dan ada tampilan *username*, *password* dan level.



Gambar 4.19 Desain Halaman Data Pendaftar

g. Desain Halaman Data Cabor

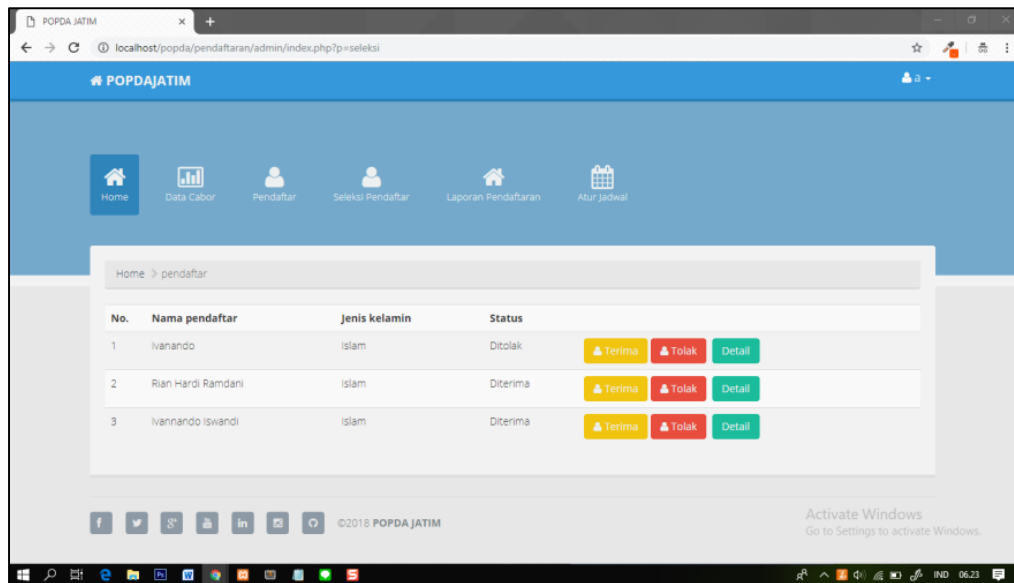
Pada Gambar 4.20 merupakan Gambar data Cabang Olahraga (Cabor), merupakan proses untuk menambahkan data Cabor, dan menghapus. Desain halaman data Cabor di gambarkan pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Desain Halaman Data Cabor

h. Desain Halaman Seleksi Pendaftar

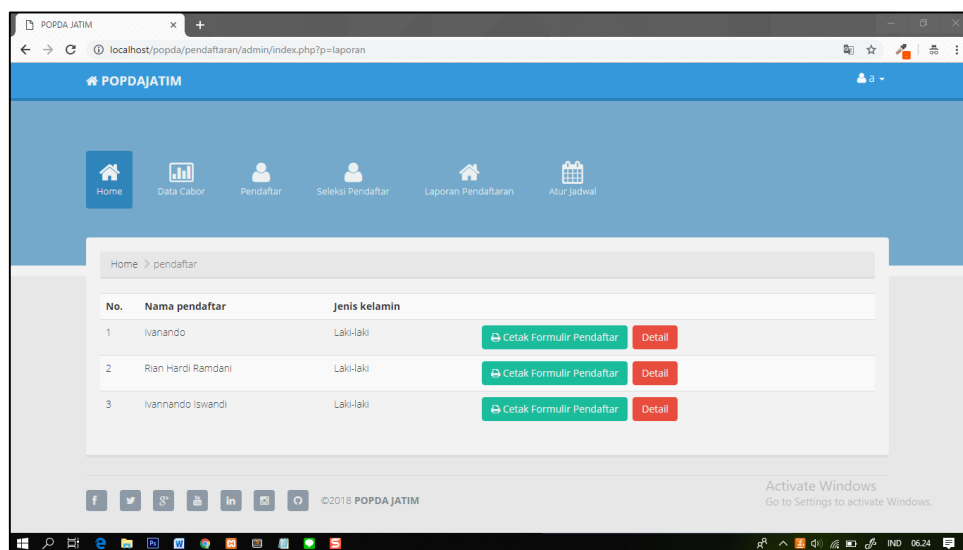
Pada Gambar 4.21 merupakan Gambar halaman seleksi pendaftar yang digunakan untuk proses penyeleksian, terima atau ditolaknya Atlet yang mendaftar. Desain halaman seleksi pendaftar di gambarkan pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Desain Halaman Seleksi Pendaftar

i. Desain Halaman Laporan Pendaftar

Pada Gambar 4.17 merupakan halaman Laporan Pendaftar di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur. Pada halaman ini terdapat pilihan cetak laporan dan *Detail* untuk melihat data laporan. Desain halaman Laporan Pendaftar di gambarkan pada Gambar 4.17.



Gambar 4.22 Desain Halaman Laporan Pendaftar

4.6 Instalasi Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap penginstalan perangkat lunak. Berikut beberapa aplikasi yang perlu diinstall:

- a. *Install XAMPP* pada komputer yang akan digunakan.
- b. *Install Web Browser*.

4.7 Implementasi Sistem

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk melakukan implementasi aplikasi pendaftaran POPDA, yaitu:

a. Software Pendukung

1. Web Browser.
2. XAMPP (Apache, MySQL).

b. Hardware Pendukung

1. Prosessor Inter Celeron 2.16 GHz .
2. Memory RAM 1.00 Gb atau lebih tinggi.
3. Harddisk 100 Gb.
4. *Keyboard, mouse, monitor, dan printer.*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan aplikasi rancang bangun Pekan Olahraga Pelajar Daerah Jawa Timur (POPDA), maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat mampu melakukan proses pendaftaran melalui *website*.
- b. Dapat mempermudah dalam pencarian dan pendataan data atlet yang mendaftar.

5.2 Saran

Dari penggunaan sistem ini, masih terdapat beberapa kekurangan. Untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih, kedepan bisa dikembangkan dengan dibuatnya aplikasi di android atau *mobile*. Sehingga lebih memudahkan Atlet maupun *Official* untuk mengakses Aplikasi Pendaftaran POPDA dan tidak perlu menulis link untuk bisa mengakses *website* ini, dan ini juga sebagai solusi ketika lupa link *website* Pendaftaran POPDA.

DAFTAR PUSTAKA

KBBI, Definisi Pengertian.[Internet]. Tersedia di: <https://kbbi.web.id/jadwal>

McLeod. 2004. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT Indeks.

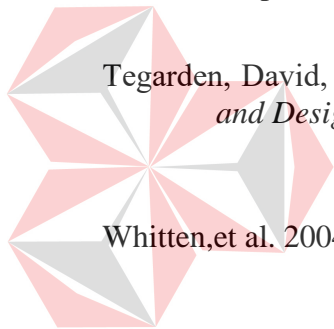
Pramana, H. 2010. *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Pressman. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta: ANDI.

Santoso, H. 2010. *Aplikasi Web/asp.net + cd*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Tegarden, David, Dennis, Alan., Haley Wixom, Barbara. 2013. “*System Analysis and Design with UML 4th Edition*”. Singapore: John Wiley & Analysis.

Whitten, et al. 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: ANDI.



UNIVERSITAS
Dinamika