

Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Pada Sekolah Sepak Bola Indonesia Muda Legok Berbasis Web

Mochamad Azi Haetami^{1*}, Aries Saifudin¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1*Haetami97@gmail.com, 2Aries.Saifudin@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak– Pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok, calon peserta yang akan mendaftar masih menggunakan formulir kertas. Serta proses pendataan pemain/siswa masih menggunakan buku, begitupun jadwal latihan masih menggunakan buku. Selain itu untuk mengisi jadwal pertandingan sepak bola masih harus menulis dipapan tulis/buku. Pada pendaftaran siswa baru formulir siswa baru sering terjadi kehilangan akibatnya dalam proses pengerjaan adminitrasi masih belum rapih karena belum menggunakan basis data dengan begitu pihak sekolah meminta mengisi ulang kembali pada formulir. Metode penelitian bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang memecahkan suatu permasalahan yang ada berdasarkan data-data analisis dan interpretasi. Metode analisis yang digunakan adalah model air terjun (*waterfall*). Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Dengan adanya sistem informasi pendaftaran *online* pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok, masyarakat tidak perlu lagi untuk datang langsung sekolah sepak bola, tetapi sudah bisa mendaftar secara *online* melalui web Sistem informasi pendaftaran *online* pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok masyarakat atau pemain dapat mengetahui dengan lebih mudah tentang sekolah sepak bola Indonesia muda legok.

Kata Kunci: Sistem Informasi Pendaftaran, Sepak Bola, Web

Abstract– At legok young Indonesian football schools, prospective participants who will apply still use paper forms. As well as the process of collecting players / students still using books, as well as training schedules still using books. In addition, to fill the schedule of football matches still have to write in the writing / book. On the registration of new students, the new student form often occurs as a result in the administrative process is still not neat because it has not used the database so that the school asks to refill the form again. Research methods are descriptive, namely research that solves an existing problem based on analysis and interpretation data. The analysis method used is the waterfall model. The waterfall model is often also called the linear sequential model or classic life cycle. The waterfall model provides a sequential or sequential approach to software life flow starting from analysis, design, coding, testing, and support stages. With the online registration information system at legok young Indonesian football schools, the public no longer needs to come directly to the football school, but can already register online through the web Online registration information system at young Indonesian football schools legok community or players can find out more easily about legok young Indonesian football schools.

Keywords: Registration Information System, Football, Web

1. PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu dari sekian banyak cabang olahraga di dunia yang keberadaannya sangat populer dikalangan masyarakat, baik di indonesia maupun diluar negeri. Dengan menggunakan bola sebagai alat permainan dan dimainkan oleh dua tim, setiap tim berisikan 11 pemain utama dan sebagian sebagai pemain pengganti. Tujuan bermain sepak bola itu sendiri adalah mencetak goal sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Gol yang paling banyak maka dia lah yang keluar sebagai pemenang dalam pertandingan sepak bola.

Pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok, calon peserta yang akan mendaftar masih menggunakan formulir kertas dan harus datang ke tempat. Dengan pendataan pemain masih menggunakan buku dan membuat jadwal pertandingan masih menggunakan papan tulis atau buku. Permasalahan dalam biodata siswa belum tersimpan dengan baik sehingga dokumen-dokumen yang ada rawan terjadi kehilangan atau rusak dan penjadwalan masih kurang rapi sehingga pihak sekolah meminta mengisi ulang kembali formulir dan menulis kembali penjadwalan pertandingan.

Perancangan tersebut bertujuan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan pada informasi yang terkait dengan sekolah sepak bola Indonesia muda legok terutama dalam pendaftaran, jadwal latihan maupun pendataan siswa. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan model air terjun (*waterfall*). Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Sukanto, 2016).

Informasi merupakan hal yang sangat mendasar yang sangat diperlukan oleh suatu kegiatan dalam pengambilan suatu keputusan agar tidak terjadi kesalahan. Informasi juga dapat diartikan sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerima informasi.

Dari penjabaran di atas maka penulis mengambil skripsi ini dengan judul: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE PADA SEKOLAH SEPAK BOLA INDONESIA MUDA LEGOK BERBASIS WEB”**.

2. LANDASAN TEORI

Pada landasan teori akan dijelaskan beberapa teori yang diambil menggunakan studi pustaka dan berkaitan dengan permasalahan yang dibahas sebagai dasar pemahaman sekaligus memperkuat dalam perancangan sistem informasi pendaftaran online pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok berbasis web.

Dalam perancangan sistem informasi pendaftaran online pada Sekolah Sepak Bola Indonesia Muda Legok Berbasis Web, penulis mengambil beberapa jurnal sebagai landasan dan acuan untuk memperkuat konsep yang akan dituliskan. Jurnal yang terkait dalam pembahasan ini antara lain:

Menurut (Syawalia & Sari, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul Sistem Informasi Akademik yang berbasis web pada Sekolah Sepak Bola Tunas Betawi Football Club. Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis nomor P-ISSN: 2655-7541 Volume 1, Mei 2019. Selama ini, untuk mengetahui informasi terbaru mengenai sekolah sepak bola hanya dapat dilakukan dengan cara mengunjungi langsung ke lokasi pelatihan atau mendengar dari mulut ke mulut saja. Dan untuk perkembangan nilai siswa di diskusikan secara langsung tanpa adanya pemberian nilai secara tertulis seperti buku raport kepada orang tua siswa. Selain itu, proses bisnis yang berjalan atau setiap kegiatan yang ada hanya di catat dalam buku besar saja. Pada penelitiannya membuat dan merancang sistem informasi akademik sekolah sepak bola berbasis web menggunakan metodologi *Prototype Paradigma*. Hasil penelitian ini adalah rancangan sistem informasi akademik sekolah sepak bola berbasis web pada Sekolah Sepak Bola Tunas Betawi Football Club.

Menurut (Aryputra, Hanggara, & Wicaksono, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola berbasis Website menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: SSB Sumbersari FC). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 4, No. 5, Mei 2020, hlm. 1584-1590. Pihak manajer SSB sering mengalami kehilangan berkas siswa seperti foto, ijazah, KK, dan akta kelahiran. Dengan penyimpanan berkas yang masih manual ini berdampak kepada aktivitas SSB sendiri seperti pihak manajer harus meminta kembali berkas pendaftaran kepada siswa pada saat screening lomba. Selain permasalahan dan keinginan. Metode yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan sistem akademik di SSB Sumbersari FC. Dalam membangun sistem informasi akademik untuk mempermudah menyimpan berkas ketika proses pendaftaran siswa baru di SSB Sumbersari FC menghasilkan fitur pendaftaran secara online yang terdiri dari mengunggah berkas pendaftaran dan mengisi formulir pendaftaran bagi siswa, sedangkan untuk pihak manajer SSB bisa melakukan penerimaan, menolak, memvalidasi pembayaran, mengunduh berkas siswa, dan melihat data siswa

Menurut (Rabani & Firmansyah, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Sekolah Sepak Bola Por Uni Bandung Berbasis Website menggunakan Metodologi waterfall. Jurnal Teknik Informatika (PROTEKTIF), Vol. 1 No.1 November 2020, hlm 119-126. Penelitiannya membahas observasi yang telah dilakukan kurangnya pengetahuan tentang informasi seputar Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung maka dari itu dibuatlah Perancangan

Aplikasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung Berbasis Website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun bermanfaat bagi para orangtua siswa dan masyarakat umum sebagai media informasi dalam mengali informasi tentang Sekolah Sepak Bola. Aplikasi Sistem Informasi ini menyajikan informasi berita, lulusan terbaik, prestasi, sejarah dan galery Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang sebuah sistem dibutuhkan hasil yang baik agar dapat yang diharapkan, maka diperlukan data dan informasi yang sedang berjalan. Data atau informasi tersebut didapat dengan menganalisa sistem yang ada pada saat ini dan hasil dari analisa sistem tersebut kita dapat mengetahui kekurangan-kekurangan sistem yang akan disempurnakan pada sistem yang akan dirancang.

Dari analisa sistem yang sedang berjalan tersebut kita dapat mengetahui kebutuhan. Dalam melakukan proses analisa kebutuhan. Pertama peneliti melakukan pengumpulan data dengan observasi penelitian yang dilakukan langsung di Sekolah Sepak Bola Indonesia Muda Legok untuk mengumpulkan data pemain dan kegiatan. Kedua, dengan wawancara langsung dengan pengurus Sepak Bola Indonesia Muda Legok.

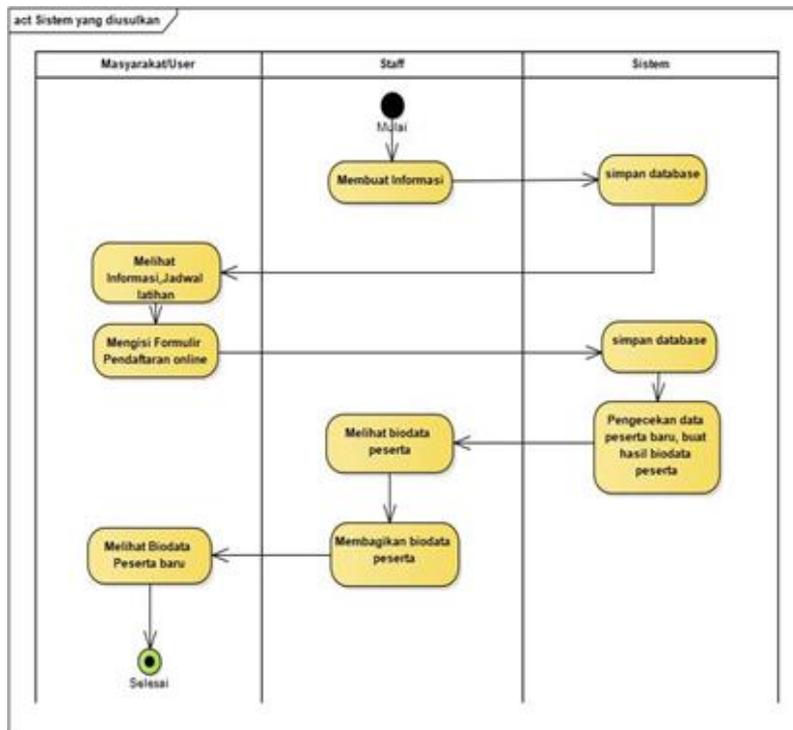
Proses manajemen Sekolah Sepak Bola Indonesia Muda Legok tentang berjalanya sistem. Sistem pendaftaran sekolah sepak bola selama ini pada umumnya dengan datang ke tempat dan mengambil formulir. Sistem jadwal pelatihan ini berjalan dengan mulut ke mulut oleh pelatih atau melalui papan informasi. Sistem pendataan siswa/pemain yang selama ini berjalan masih dengan menggunakan buku.

Dari analisa di atas, bisa disimpulkan ke dalam *activity diagram* sebagai berikut:



Gambar 1. Analisa Sistem Berjalan

Berdasarkan permasalahan yang dibahas pada analisa berjalan, maka penelitian ini mengusulkan “perancangan sistem informasi pada Indonesia muda legok berbasis web”. Sekolah Sepak Bola Indonesia Muda Legok menggunakan sistem informasi berbasis web dapat memudahkan staf dalam menyampaikan informasi jadwal pelatihan dan administrasi pemain. Masyarakat tidak hanya mendapatkan informasi dengan cara mulut ke mulut dan akan mendapatkan secara *online*. Sistem informasi yang akan di usulkan sebagai berikut:



Gambar 2. Analisa Sistem Usulan

Perancangan Database adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem.

4. IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan tahap menata sistem supaya siap untuk digunakan atau dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan sehingga pengguna bisa memberi masukan kepada pengembang sistem.

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi sistem informasi pendaftaran online pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok berbasis web ini adalah:

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Lunak

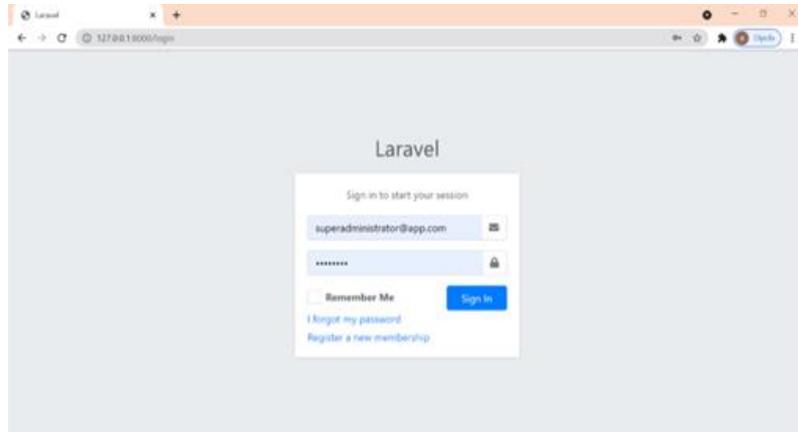
Nama	Jenis
Database	SQL
Control Panel	XAMPP APP
Sistem Operasi	Windows 10
Web Browser	Google Chrome
Tools	Microsoft Visual Studio Code

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi sistem informasi pendaftaran online pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok berbasis web ini adalah:

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

Nama	Jenis
Procesor	AMD Ryzen 5
Memory	4GB DDR4
Hardisk	500GB

Pertama masuk ke halaman admin dengan cara mengetikan url ke "Login". Maka akan tampil seperti halaman seperti di bawah ini. Masukkan email dan passwordnya



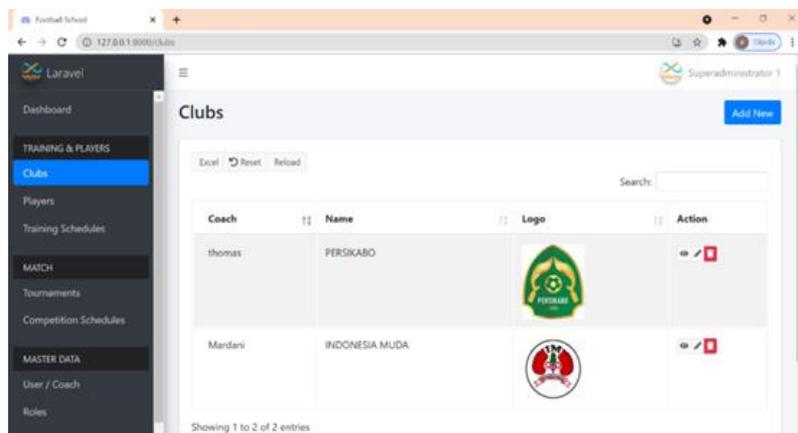
Gambar 3. Halaman Admin *Login*

Maka akan tampil halaman seperti di bawah ini.



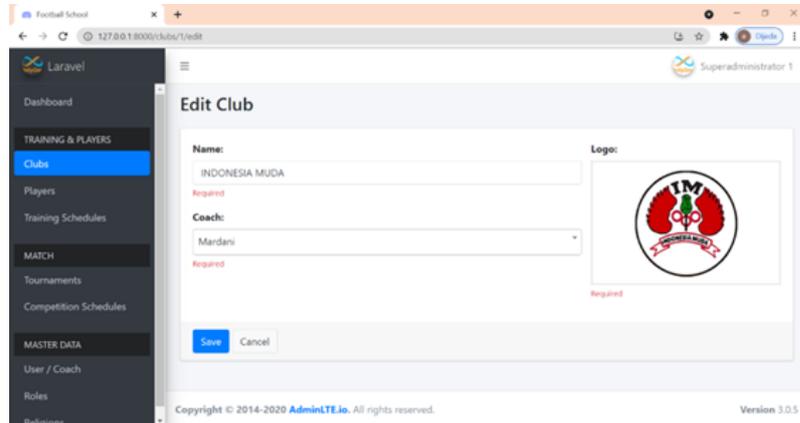
Gambar 4. Halaman Admin *Dashboard*

Klik menu *club* yang berada di kiri layar. Maka akan menampilkan halaman *club*. Lakukan tambah *club* jika ingin nemambah *club*. Lakukan edit dengan klik ikon pensil yang ingin dipilih. Lakukan hapus member dengan klik ikon tempat sampah yang ingin dipilih.



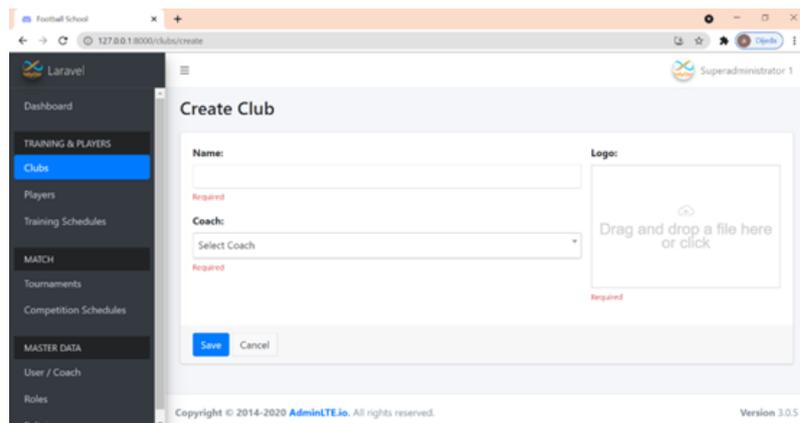
Gambar 5. Tampilan Halaman *Club*

Untuk halaman *edit club* akan seperti di bawah ini. Isi *form name, coach*, logo pada form yang sudah dibuatkan.



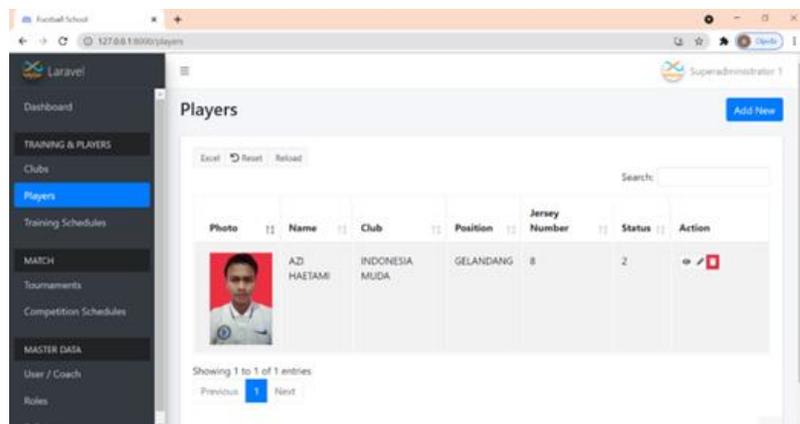
Gambar 6. Tampilan Halaman *Edit Club*

Untuk halaman *create club* akan seperti di bawah ini. Isi *form name, coach*, logo pada form yang sudah dibuatkan.



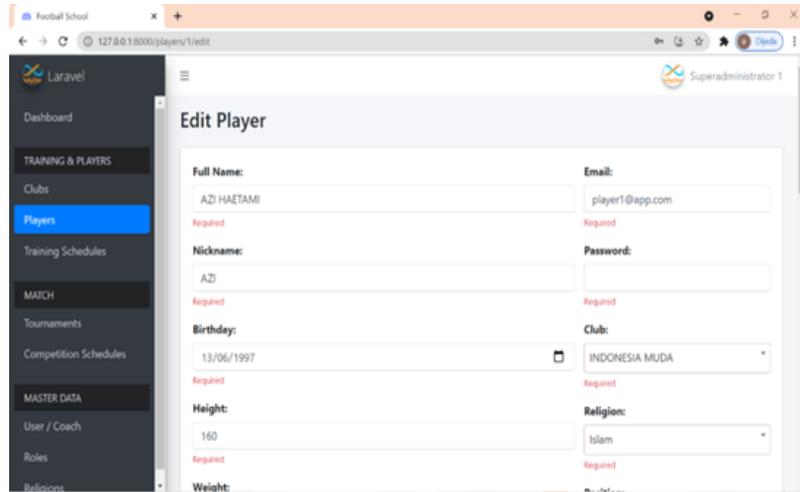
Gambar 7. Tampilan Halaman *Create Club*

Klik menu *players* yang berada di kiri layar. Maka akan menampilkan halaman *players*. Lakukan tambah *players* jika ingin menambah *players*. Lakukan edit dengan klik ikon pensil yang ingin dipilih. Lakukan hapus *players* dengan klik ikon tempat sampah yang ingin dipilih.



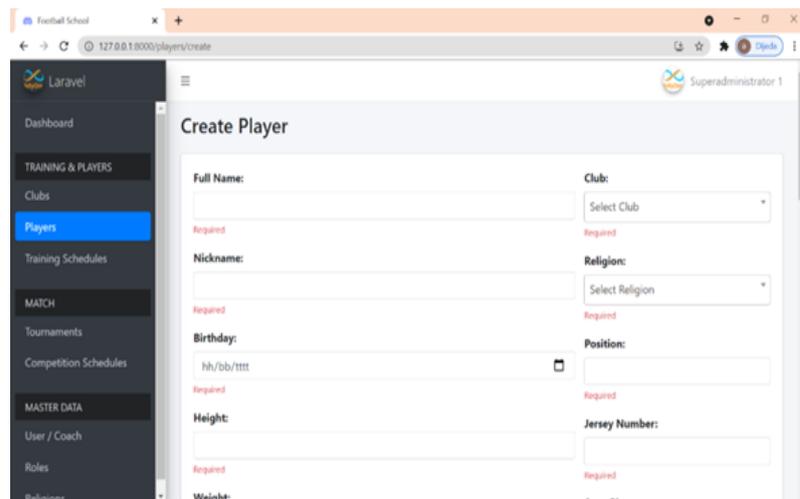
Gambar 8. Tampilan Halaman Menu *Players*

Tampilan halaman *edit players* di bawah ini digunakan oleh *admin* untuk mengubah data pemain.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Edit Players*

Tampilan halaman *create players* di bawah ini digunakan oleh *admin* untuk menambah data pemain.



Gambar 10. Tampilan Halaman *Create Players*

5. KESIMPULAN

Dengan adanya aplikasi sistem informasi pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok berbasis web ini, maka penelitian ini menyimpulkan:

1. Dengan adanya sistem informasi pendaftaran *online* pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok, masyarakat tidak perlu lagi untuk datang langsung sekolah sepak bola, tetapi sudah bisa mendaftar secara *online* melalui web Sistem informasi pendaftaran *online* pada sekolah sepak bola Indonesia muda legok.
2. Masyarakat atau pemain dapat mengetahui dengan lebih mudah tentang sekolah sepak bola Indonesia muda legok.
3. Meringankan pekerjaan dalam mengontrol data dan mengakses informasi, sehingga dapat mengoptimalkan waktu dan tenaga dengan hasil yang maksimal.

REFERENCES

- Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Anwar, S., & Irawan, F. (2017). Pengadaan Suku Cadang Mobil. 113-121.
- Arizona, N. D. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawa Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 105-119.
- Danurwindo, I. (2017). *Panduan Kepelatihan Sepak Bola*. Erlangga Group.
- Firmansyah, Y., & Udi. (2018). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*, 185-191.
- Fridayanthie, E. W., & Tias, M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Peminatan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus:Kejaksanaan Negeri Rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12-64.
- Giant, G. M., & Rispiana. (2015, Januari). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour and Travel Berbasis Website Electronic Commerce Studi Kasus Ninetours Indonesia. *Jurnal Online*(2338-5081).
- Hidayatullah, P., & Jauhari, K. K. (2017). *Pemrograman Web Edisi Revisi*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Kesuma, C., & Rahmawati, L. (2017). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Banyumas. *Indonesia Journal on Networking and Securty*, VII, 1-9.
- Mubarok, & Hadianti. (2016). Perancangan Program Transaksi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Berbasis Web. *Junal Informatika*, Vol.III No.1, 1-8.
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Prayitno, A., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1-10.
- Sihombing, D. O., Nugraha, W., & Andani, F. (2016). Aplikasi Pengelolaan Data Order Mkios Berbasis Web Pada TDC PT.Telesindo Shop Pontianak. *Jurnal Simnasiptek*, 129-138.
- Sukanto, R. S. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak – Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Syawalia, F. (2019). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola. *Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis*, Volume 1, Issue 3, Mei 2019;P-ISSN: 2655-7541.
- Wasiyanti, S., & Talaouhu, R. (2016, September). Sistem Informasi Penjualan Obat Berbasis Web Pada Apotek Kondang Waras Depok. *Paradigma*, XVIII, 49-62.