

RANCANG BANGUN WEBSITE PERSATUAN BADMINTON SELURUH INDONESIA PROVINSI PAPUA

Selviana Palik Tondo¹, Yulius Palumpun, M. Cs²
e-mail : [1cilutselvy2@gmail.com](mailto:cilutselvy2@gmail.com), [2n2.ardelia@gmail.com](mailto:n2.ardelia@gmail.com)

Program Studi Sistem informasi
Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen
Universitas Sains dan Teknologi Jayapura

Abstraksi - Olahraga bulutangkis di Indonesia sudah dikenal sejak lama, demikian juga di Papua olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup digemari di kalangan masyarakat Papua. Walaupun demikian cabang olahraga bulutangkis bukan merupakan olahraga utama di Papua, khususnya di Kota Jayapura. Induk organisasi tingkat provinsi yang mewadahi olahraga bulutangkis adalah Pengurus Provinsi (PENGPROV) Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Provinsi Papua. Namun saat ini penanganan data dan informasi di PENGPROV PBSI Provinsi Papua seperti data pengurus kabupaten/kota, data pengurus, pemain, perkumpulan bulutangkis, sarana latihan, jadwal turnamen hingga rengking pemain masih mengalami kendala karena dilakukan secara konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat website yang menghasilkan sebuah sistem untuk membantu dan mempermudah PENGPROV PBSI Provinsi Papua dalam mengolah data dan menghasilkan informasi seperti data pengurus kabupaten/kota, data pengurus, pemain, perkumpulan bulutangkis, sarana latihan, jadwal turnamen hingga rengking pemain. Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah menganalisis sistem kerja saat ini dan menemukan permasalahan yang terjadi dalam sistem administrasi, kemudian membangun sebuah sistem yang baru dengan tahapan membuat data flow diagram, skema tabel, desain input dan output serta membangun sebuah menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai penyimpanan database. Website yang dibangun dapat digunakan untuk mengolah data dan menghasilkan informasi seperti data pengurus kabupaten/kota, data pengurus, pemain, perkumpulan bulutangkis, sarana latihan, jadwal turnamen hingga rengking pemain.

Kata Kunci: PENGPROV PBSI, Website, Informasi, Provinsi Papua, Bulutangkis

1. PENDAHULUAN

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di Indonesia tidak terkecuali di Provinsi Papua, khususnya Kota Jayapura. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan baik dalam bentuk pertandingan tingkat desa hingga tingkat nasional. Olahraga bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Olahraga bulutangkis di Indonesia sudah dikenal sejak lama, demikian juga di Papua olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup digemari di kalangan masyarakat Papua. Walaupun bulutangkis memiliki banyak penggemar, tetapi bulutangkis di Papua cenderung agak lambat, terutama karena olahraga bulutangkis bukan merupakan olahraga utama seperti futsal atau sepakbola.

Dalam era teknologi informasi saat ini, penggunaan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dari proses administrasi, hal ini dikarenakan hampir setiap keputusan dalam administrasi selalu membutuhkan dukungan informasi yang disediakan menggunakan teknologi informasi. Dalam pengurusan administrasi di PENGPROV PBSI Provinsi Papua terdapat permasalahan yang terjadi dimana pengolahan data pengurus kabupaten/kota, data pengurus, pemain, perkumpulan bulutangkis, sarana latihan, jadwal turnamen hingga rengking pemain masih dilakukan secara konvensional. Hal tersebut mengakibatkan dukungan informasi kepada pihak manajemen di PENGPROV PBSI Papua maupun pihak-pihak yang membutuhkan menjadi kurang maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah membangun website yang dapat digunakan untuk mengolah data pengurus kabupaten/kota, data pengurus, pemain, perkumpulan bulutangkis, sarana latihan, jadwal turnamen hingga rengking pemain.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini adalah:

Andi Christian, dkk (2018) dalam jurnal dengan judul Rancang Bangun Website Sekolah dengan menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih) dimana program ini dapat digunakan untuk meningkatkan layanan informasi tetang sekolah SMP Negeri 6 Prabumulih kepada masyarakat proses pengolahan data informasi sekolah. Bahasa pemrograman yang digunakan Bootstrap, Dreamweaver, Xampp, PHP, Mysql, Web Server.

Andi Muhammad Fauzi El-Shirazy (2018) dalam skripsi dengan judul Rancang Bangun Website Profil Universitas Sains dan Teknologi Jayapura dengan virtual E-Panorama dimana program ini dapat digunakan untuk mempermudah calon mahasiswa yang berasal dari luar Kota Jayapura dapat melihat keadaan lingkungan kampus USTJ tanpa harus datang ke lokasi dan pengunjung web juga dapat mengetahui kualitas dari kampus yang menjadi pilihan untuk melanjutkan pendidikan karena dapat menghemat biaya dan waktu. Bahasa pemrograman yang digunakan *Virtual Tour*.

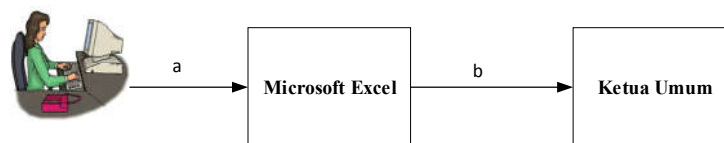
Dessy Septianie, dkk, (2017) dalam skripsi dengan judul Aplikasi Gelanggang Olahraga Bulutangkis Di Daerah Lembang Berbasis Web. Dimana program ini dapat memfasilitasi masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai Gelanggang olahraga bulutangkis. Bahasa pemrograman yang digunakan Php, Mysql, Ci, Sms Gateway.

Immanuel Nenotek (2016) dalam artikel dengan judul Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Badminton di Gor Shela Berbasis dekstop dimana program ini dapat digunakan untuk mengolah dan menampilkan data penyewaan lapangan badminton di Gor Shella dan juga untuk mengolah data tagihan bulanan untuk member Gor Shella untuk meminimalisir kesalahan pencatatan dan perhitungan tagihan. Bahasa pemrograman yang digunakan Netbenst, Xampp, Jasper Reports (Ireport).

Rini Kartiko Sari(2016) dalam skripsi dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pengolahan Data Kelahiran, Kematian, Datang, dan Pindah Di Kantor Kelurahan Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dimana programan ini dapat digunakan untuk membuat sistem informasi dan pengolahan adata kelahiran, kematian, datang, dan pindah agar lebih efektif, efisien dan terkomputerisasi yaitu dengan mengidentifikasi tujuan dan syarat informasi yang dibutuhkan di kelurahan seperti surat kelahiran, surat kematian, surat datang dan pindah. Bahasa pemrograman yang digunakan Mysql, Php dan Html, Database Dan Bootsrap.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

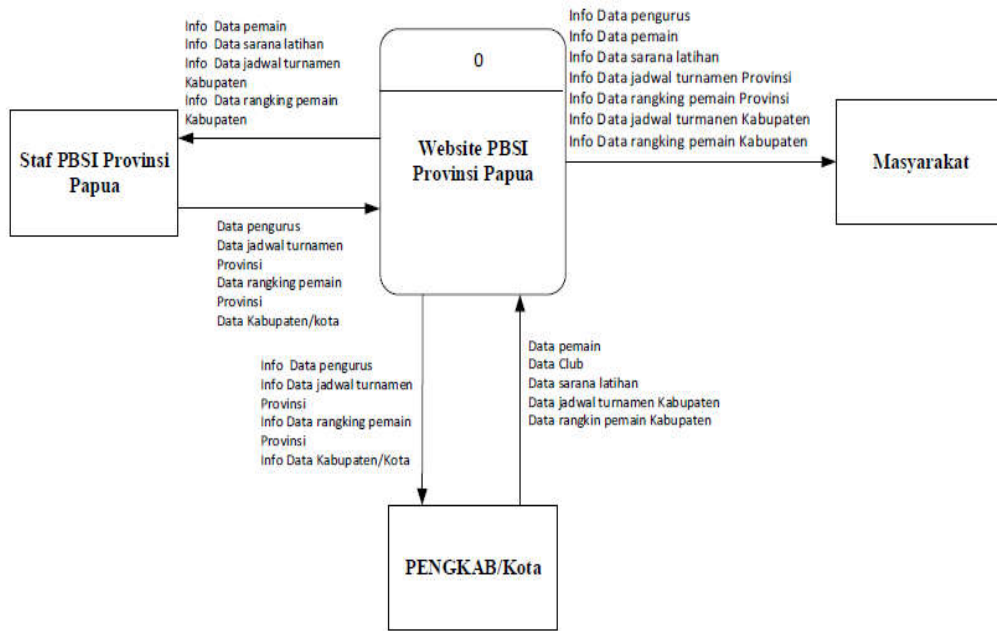
a. Analisa Sistem Berjalan



Alur proses yang digambarkan pada Gambar 1 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

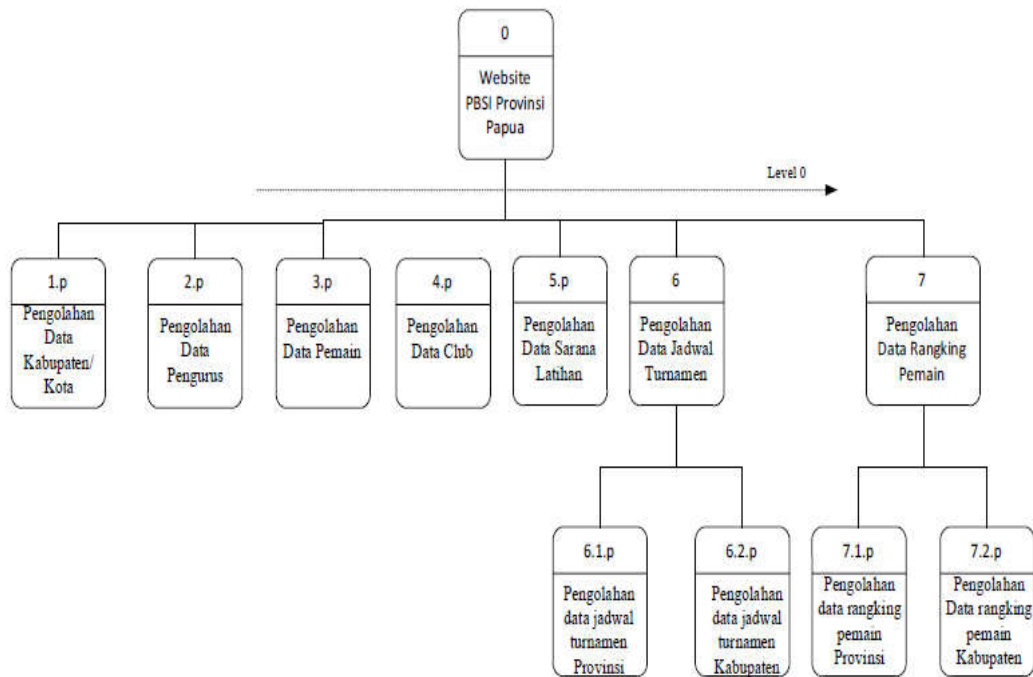
- 1) Sekretaris umum PBSI Provinsi Papua menginput data-data mengenai kepengurusan PENGPROV PBSI Papua, data kepengurusan PENGKAB/Kota PBSI, data atlet badminton, dan juga data fasilitas olahraga (Gedung Badminton) di masing-masing daerah.
- 2) Berdasarkan data yang diolah tersebut, sekretaris umum akan membuat laporan, untuk diserahkan kepada Ketua Umum. Untuk menyelesaikan masalah diatas perlu adanya suatu website untuk membantu pengurus PBSI Provinsi Papua dalam mengolah data-data pemain.

b. Context Diagram



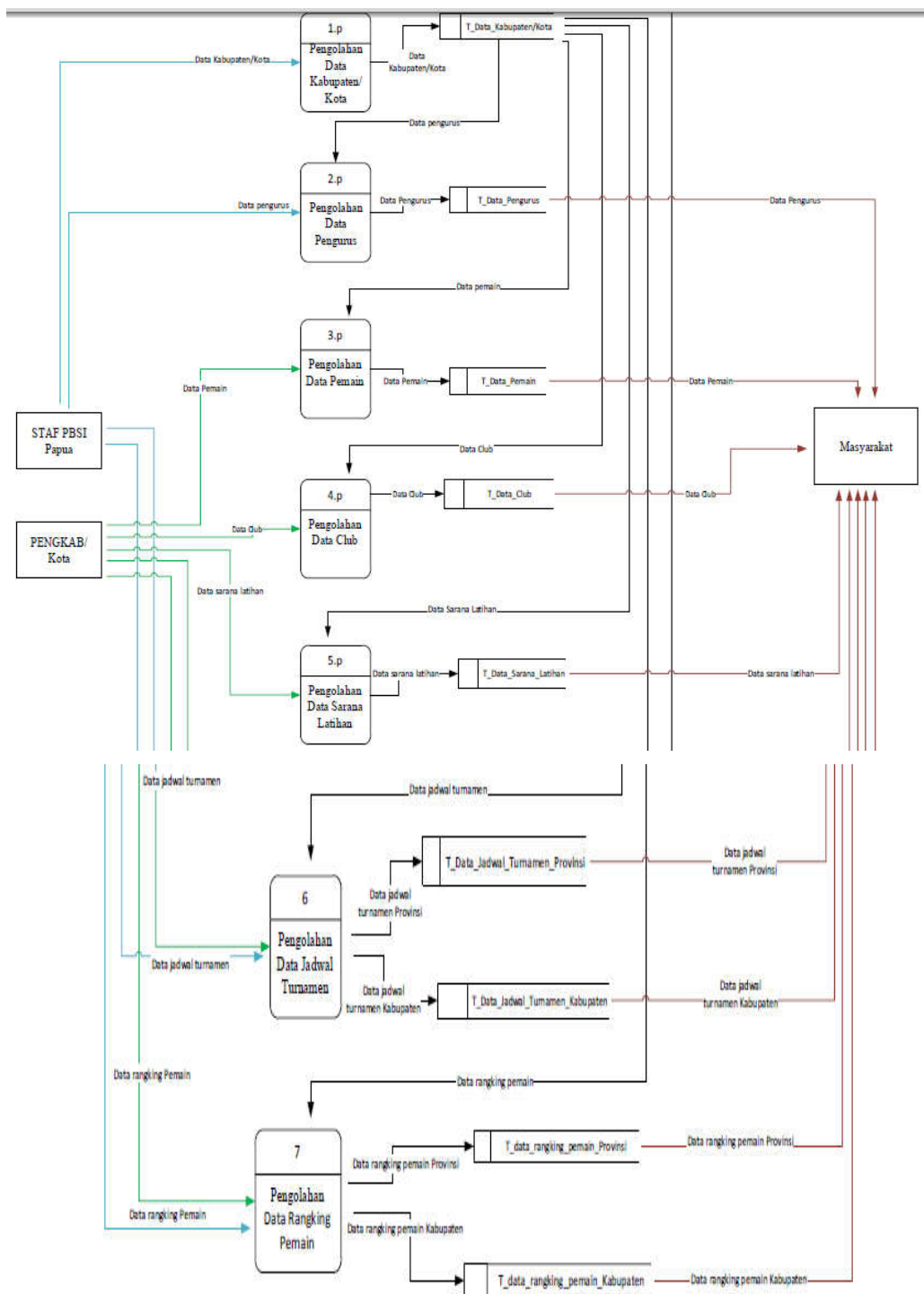
Gambar 1. Diagram konteks

c. Diagram Berjenjang



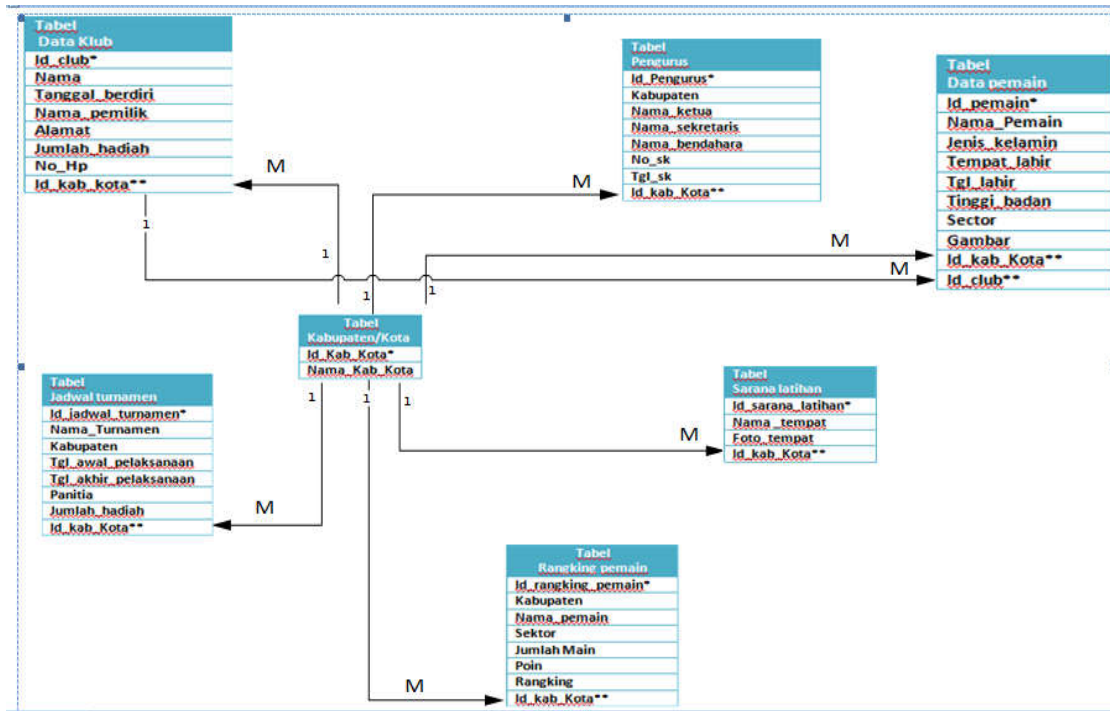
Gambar 2. Diagram berjenjang

d. Diagram Overview Level 0



Gambar 3. Diagram over view level 0

e. Tabel Relasi



Gambar 4. Tabel Relasi

f. Hasil Proses Sistem

1) Menu Utama

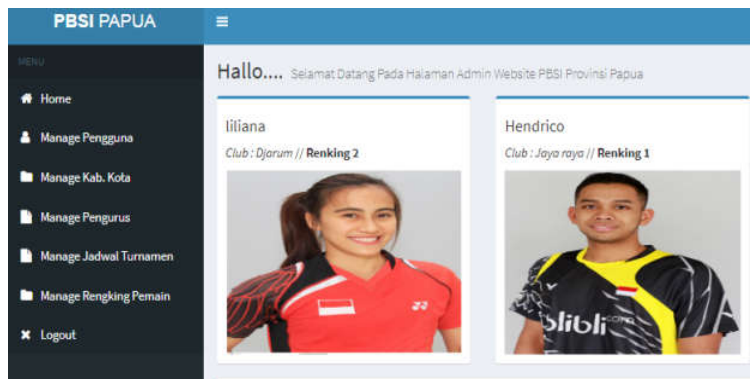
Form menu utama merupakan tampilan awal dari halaman web, pada form ini terdapat beberapa menu sebagai navigasi sistem.



Gambar 5. Menu utama sistem

2) Halaman Admin

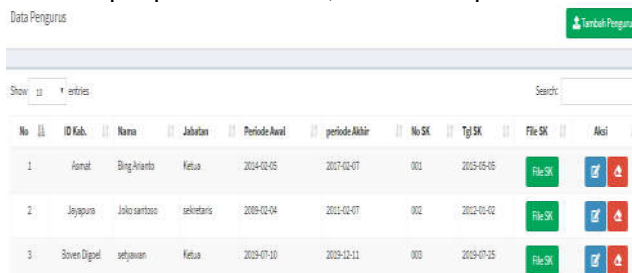
Halaman admin merupakan halaman pilihan bagi admin agar dapat melakukan proses input data dan updata data, pada form admin terdapat menu home, manage pengguna, manage kabupaten/kota, manage pengurus, manage jadwal turnamen, manage ranking pemain dan logout.



Gambar 6. Halaman Admin

3) Form Data Pengurus

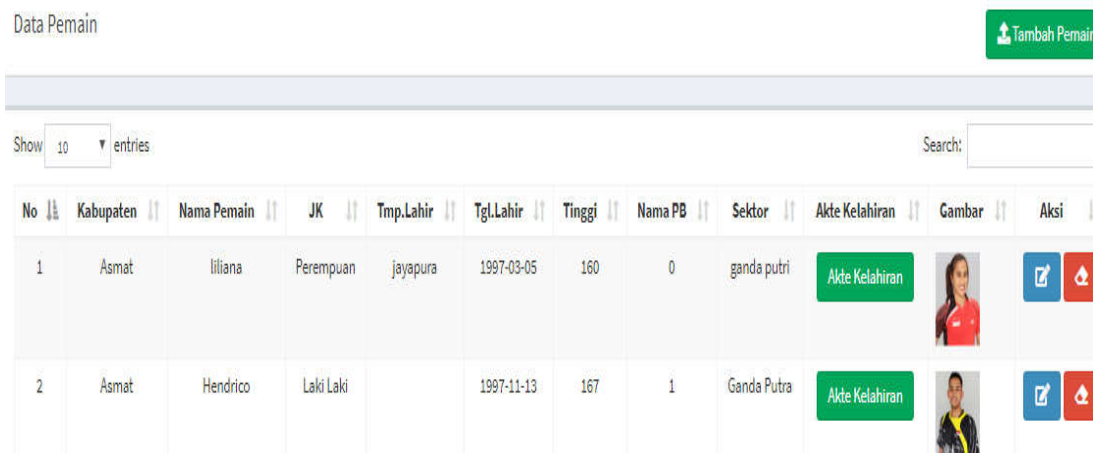
Form input data pengurus digunakan untuk mengolah data pengurus yang dilakukan oleh admin. Dimana terdapat pilihan tambah, edit dan hapus.



Gambar 7. Form Input Data Pengurus

4) Menu Data Pemain

Form input data pemain digunakan untuk menginput data pemain. Pada form ini terdapat pilihan tambah, edit dan hapus data.



Gambar 8. Form Data Pemain

5) **Menu Data Klub**

Form input data klub digunakan untuk menginput data club. Pada form tersebut terdapat pilihan tambah, edit dan hapus data.

Data Club Tambah Club

Show 10 entries Search:

No	Nama	Tanggal Berdiri	Nama Pemilik	No HP	Alamat	ID Kab.	Aksi
1	Jaya raya	2014-02-05	hendrawan	081244562341	Bis Agas	Asmat	
2	Djarum	2011-02-08	irawan	081344246678	ATJS	Asmat	
3	Ganesa Baten	2010-04-09	Gunawan	082133445762	Sawa Erma	Asmat	

Gambar 9. Form Data Club

6) **Menu Jadwal Pertandingan**

Form input data jadwal turnamen berfungsi untuk menginput data jadwal turnamen yang akan diselenggarakan. Pada form terdapat pilihan tambah, edit dan hapus data.

Data Jadwal Turnamen Tambah Jadwal Turnamen

Show 10 entries Search:

No	Nama	Kabupaten	Jadwal	Tgl Mulai	Tgl Selesai	Tempat Pelaksanaan	Ketua Panitia	Jml Hadiah	Aksi
1	hendrico	Biak Numfor	Jadwal	2015-02-03	2015-02-03	Gor Waringin Kotaraja	Reinhard Semboari	3	
2	Badminton World Federation(BWF)	Asmat	Jadwal	2015-06-16	2015-03-17	Lapangan PTC Entrop	Reinhard Semboari	10	
3	Japan Open	Biak Numfor	Jadwal	2014-10-28	2014-12-25	lapangan biak numfor	Reinhard Semboari	10	
4	Badminton World Federation(BWF)	Boven Digoel	Jadwal	2009-09-25	2009-11-02	Lapangan Boven digoel	adrian	12	

Gambar 10. Form Data Jadwal Turnamen

7) **Menu Info Data Ranking Pemain**

Form input data ranking pemain berfungsi untuk menginput data ranking pemain berdasarkan point yang diperoleh ketika mengikuti suatu kejuaraan. Pada form terdapat pilihan tambah, edit dan hapus data.

Data Rengking Pemain Tambah rengking

Show 10 entries Search:

No	Nama Pemain	Jenis Pertandingan	Sektor	Jml Main	total Poin	Rengking	ID Club	ID Kab	Aksi
1	litiana	Beregu	ganda putri	4	900	2	Djarum	Biak Numfor	
2	Hendrico	Perorangan	Ganda Putra	10	1000	1	Jaya raya	Asmat	
3	Ade Yusuf Santoso	Perorangan	ganda campuran	7	1200	3	Djarum	Biak Numfor	
4	Ni Ketut Mahadewi	Perorangan	ganda putri	6	260	5	Ganesa Baten	Boven Digoel	

Gambar 11. Form Data Rengking Pemain

4. PENUTUP

a. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Website yang dibangun secara umum dapat digunakan untuk mengolah data dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh PENGPROV PBSI Papua, setiap PENGKAB/KOTA PBSI yang ada di Provinsi Papua maupun masyarakat umum yang membutuhkan informasi terkait olahraga bulutangkis khususnya di Provinsi Papua.
- 2) Sistem yang dibangun belum dapat digunakan untuk menghitung rangking pemain secara otomatis, khususnya pemain ganda (ganda putra, ganda putrid maupun ganda campuran) yang berganti pasangan.

b. Saran

Adapun saran perbaikan/pengembangan dari sistem ini adalah sistem dapat dikembangkan lebih lanjut, khususnya agar sistem dapat digunakan untuk membuat rangking pemain terutama pemain ganda (ganda putra, ganda putrid maupun ganda campuran) yang berganti pasangan.

5. REFERENSI

- [1] Anggraeni E.Y., Irviani R., 2017, *Pengantar Sistem Informasi*, penerbit CV. ANDI OFFSET.
- [2] Cristian A., Hesinto S., Agustina., 2018, *Rancang Bangun Website Sekolah dengan Menggunakan Framework Bootstrap(Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)*, diakses tanggal 1 Maret 2018.
- [3] EL-Shirazy A.M.F., 2018, *Rancang Bangun Website Profil Universitas Sains dan Teknologi Jayapura dengan virtual E-panorama*.
- [4] Enterprise J., 2018, *HTML, PHP, dan MYSQL untuk pemula*, penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [5] Fadul F., Belajar Bootstrap Dasar Untuk Pemula, <https://www.apacara.com/tutorial/bootstrap/belajar-bootstrap-untuk-pemula.html>, diakses tanggal 02 Februari 2019.
- [6] Nenotek I., 2016, *sistem informasi penyediaan lapangan badminton di Gor Shela berbasis desktop*.
- [7] Septianie D., Hidayat W., Yunarso E.W., 2017, *Aplikasi Gelanggang Olahraga Bulutangkis di Daerah Lembang berbasis web*.
- [8] Yuliawan D. M. Or., 2017, *Bulu Tangkis Dasar*, https://books.google.co.id/books?id=uUE9DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, Edisi 1, Cetakan 1, Yogyakarta.