

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI SEKOLAH SEPAK BOLA POR UNI BANDUNG BERBASIS *WEBSITE*

Rachmi Rabani¹, Ricky Firmansyah²

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung, 022-7100124
e-mail: rahmirabani@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung, 022-7100124
e-mail: rickyfirmanars@gmail.com

Abstrak

Sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang berupa *universal* dan dimainkan dalam bentuk regu. Pada saat ini ini sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang *popular* dan sangat berkembang, banyak efek yang ditimbulkan karena perkembangan sepak bola. Pengaruh yang ditimbulkan dari perkembangan sepak bola meningkatnya ketertarikan dan antusias masyarakat Indonesia terutama bagi para orang tua yang ingin memfokuskan hobi bermain sepakbola anak-anak mereka. Cara yang paling mudah untuk mengarahkan hobi bermain sepak bola anak-anak tersebut yaitu, sebaiknya disalurkan dengan cara mengikuti pelatihan sepak bola di sekolah khusus sepak bola yang mana orang tua harus lebih teliti dan selektif ketika memilih tempat pelatihan yang baik. Adapun salah satu nama tempat pelatihan sepak bola yang ada di Kota Bandung adalah Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung, yang berlokasi di jalan Baturaden No.56. Maka dari itu untuk mengetahui informasi terbaru mengenai sekolah sepak bola hanya dapat dilakukan dengan cara meninjau langsung ke lokasi pelatihan atau mendengar dari mulut ke mulut saja. Dari 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.

Kata kunci : Sistem Informasi, Website, Sekolah Sepak Bola, POR UNI.

Abstract

Football becomes one of the universal sports and is played in the form of a squad. At this time football is one of the most popular and highly developed sports, many of the effects caused by the development of football. The influence caused by the development of football is increasing interest and enthusiasm of Indonesian people especially for parents who want to focus their children's hobby of playing football. The easiest way to direct the hobby of playing children's football is to be channeled by attending football training in a special school of football where parents should be more thorough and selective when choosing a good training place. One of the names of football training places in Bandung is UNI Bandung POR Football School, located on street Baturaden No.56. Therefore, to find out the latest information about football schools can only be done by reviewing directly to the training site or hearing word of mouth only. From observations that have been made a lack of knowledge about information about UNI Bandung POR Football School, therefore, the application design of UNI Bandung POR Football School based website. The results showed that built applications are useful for parents of students and

the general public as a medium of information in multiplying information about the Football School. This Information System application presents news information, the best graduates, achievements, history and gallery of UNI Bandung POR Football School.

Keywords : System Information, Website, Football School, POR UNI.

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman di era modern saat ini, teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat, hampir semua orang dapat menemui teknologi di berbagai bidang di sekitar kehidupan manusia salah satunya adalah dengan adanya teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan suatu media yang dapat memberikan sebuah informasi kepada penggunanya untuk mendapatkan suatu data atau sebuah informasi yang dapat mendukung kecermatan dalam mengangkat suatu keputusan dengan menggunakan teknologi yang efisien. Teknologi informasi pada saat ini memiliki pengaruh terhadap informasi mengenai olahraga sepak bola (Lasminiasih et al., 2016)

Sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang berupa *universal* dan dimainkan dalam bentuk regu. Saat ini sepak bola menjadi salah satu cabang olahraga yang *popular* dan sangat berkembang, banyak efek yang ditimbulkan karena perkembangan sepak bola, dari mulai banyaknya terbentuk tim sepak bola yang baru, semakin banyak diadakannya pertandingan sepak bola nasional maupun internasional, sampai berdirinya sekolah-sekolah sepak bola untuk berbagai kalangan dan usia. Pengaruh yang ditimbulkan dari perkembangan sepak bola yang sudah disebutkan sebelumnya, meningkatnya ketertarikan dan antusias masyarakat Indonesia terutama bagi para orang tua yang ingin memfokuskan hobi bermain sepakbola anak-anak mereka. Cara yang paling mudah untuk mengarahkan hobi bermain sepak bola anak-anak tersebut yaitu, sebaiknya disalurkan dengan cara mengikuti pelatihan sepak bola di sekolah khusus sepak bola yang mana orang tua harus lebih teliti dan selektif ketika memilih tempat pelatihan yang baik. Adapun salah satu nama tempat pelatihan sepak bola yang ada di Kota Bandung adalah Sekolah Sepak Bola POR UNI, yang berlokasi di JL. Baturaden No.56. Maka dari itu untuk mengetahui informasi terbaru mengenai sekolah sepak bola POR UNI hanya dapat dilakukan dengan cara meninjau langsung

ke lokasi pelatihan atau mendengar dari pengurus (Syawalia & Sari, 2019).

Website adalah keutuhan dari halaman-halaman web yang didalamnya mengandung sebuah informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak web yang saling berhubungan. Web merupakan sebuah sistem dengan informasi yang didalamnya berbentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi web pada umumnya ditulis dalam format HTML. Interaksi web dibagi dalam tiga langkah yaitu permintaan, pemrosesan dan jawaban (Firmansyah, 2017).

Teknologi web ini bisa menjadi solusi bagi permasalahan yang ada pada kompetisi sepak bola saat ini. Solusi yang disarankan adalah dengan pembuatan sebuah sistem kompetisi sepak bola berbasis website menggunakan PHP dan MySQL sehingga dapat memberikan informasi mengenai sekolah sepak bola secara lengkap dan dapat diakses dengan mudah serta cepat oleh para orang tua siswa dan masyarakat. Sistem ini memerlukan MySQL sebagai *database* untuk perancangannya sehingga setiap pencatatan data statistik pertandingan akan disimpan oleh sistem ke dalam *database* sebagai arsip. Kemudian sistem perancangan ini menggunakan PHP yang benar-benar dirancang untuk membangun sebuah aplikasi website yang pantas. Harapannya dalam pembuatan sistem ini yaitu mampu dalam memberikan kontribusi bagi perbaikan pengelolaan administrasi sekolah sepakbola (Yudho Yudhanto, 2017).

Melihat pentingnya informasi perlu disadari oleh aktor. Pendidikan dalam hal ini tenaga pendidik dan kependidikan tetap berupaya untuk memperbaharui kompetensi mereka. Salah satu alternatif dalam pengembangan kompetensi dan karakteristik diri adalah dengan pemanfaatan website, karena dianggap media yang sangat interaktif dan media yang sangat dinamis untuk menambah wawasan sekaligus untuk eksistensi diri (Irawan et al., 2016).

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan memilih judul “**Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Berbasis Website**”. Aplikasi berbasis website ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orangtua atau masyarakat sebagai media informasi untuk mencari sebuah informasi lebih jauh tentang Sekolah sepakbola POR UNI Bandung. Aplikasi ini berisi tentang informasi seputar sekolah sepak bola POR UNI Bandung.

2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari dalam suatu organisasi, mendukung kegiatan operasional, manajemen dan strategis organisasi, serta memberikan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. Sistem informasi menerima masukan data, instruksi dan mengolah data sesuai dengan urutan yang dikeluarkan oleh hasilnya, yang merupakan bagian dari peristiwa yang terjadi pada sistem informasi (Susanti, 2016). Sistem informasi itu sendiri mempunyai bagian yaitu:

A. Sistem

Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, maka dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan atau sekelompok elemen atau komponen yang saling berhubungan atau bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan yang bekerja sama untuk mencapai tujuan dan sasaran, yang berarti bahwa sistem bukanlah sekumpulan elemen yang tersusun secara tidak teratur, tetapi tersusun dari elemen-elemen yang dapat disebut saling melengkapi karena mempunyai maksud (Nurelasari, 2016).

B. Informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang lebih bermakna bagi penerimanya. Data merupakan bentuk asli yang masih belum dapat menjelaskan banyak keadaan, sehingga diperlukan pengolahan lebih lanjut. Data tersebut akan diolah dalam model untuk menghasilkan informasi (Gani et al., 2017).

2.1 Perancangan Website

Perancangan website sering disebut juga rekayasa web adalah proses yang dilakukan untuk menciptakan aplikasi website yang memiliki kualitas tinggi. Konsep dasar rekayasa web mengadopsi rekayasa perangkat lunak yang menekankan pada aktivitas Teknis maupun manajemen. Namun, adopsi tidak secara menyeluruh, akan tetapi dengan adanya beberapa penyesuaian. Rekayasa web merupakan gabungan antara *web publishing* (yaitu konsep yang diadopsi dari *printed publishing*) dengan aktifitas rekayasa perangkat lunak. Hal tersebut karena desain grafis dan desain informasi, teori *hypertext* dan desain sistem, dan juga juga pemrograman. Proses pengembangan sistem dilakukan seluruhnya menggunakan tahapan proses multiproses dari inialisasi kebutuhan yaitu analisis, desain, implementasi hingga *maintenance* yang dikenal dengan *System Development Life Cycle (SDLC)*. Berbagai jenis model dalam *SDLC* diantaranya adalah model Fountain, Spiral, dan Waterfal (Ricky Firmansyah et al., 2019).

Webiste adalah sekumpulan halaman web yang disimpan dalam hosting dan memiliki nama domain atau sub-domain sehingga dapat diakses melalui Internet. Web page merupakan halaman yang dibuat dalam format HTML yang dapat diakses dengan protokol HTTP yang mengirimkan informasi dari server web untuk disampaikan kepada klien menggunakan browser. Semua publikasi pada website akan membentuk suatu pusat informasi yang sangat besar. Seperti halnya buku, web page dapat menyimpan berbagai macam informasi mengenai segala hal yang bersifat komersial maupun tidak (Mauliana et al., 2019).

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan adalah *waterfall*. Pada metode ini pengembangan sistem akan melalui beberapa tahap yang terpisah sehingga diharapkan segala sesuatu yang dikerjakan mudah untuk dirancang, dan diimplementasi. Model *waterfall* adalah model lama yang bersifat terstruktur, dan berurutan dalam membangun *software*. Metode ini banyak digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Dengan menggunakan

metodologi ini, pembangunan sistem dapat dikerjakan secara terstruktur dengan alokasi waktu yang ada, kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik dikarenakan pelaksanaannya dilakukan secara bertahap, sehingga tidak berfokus pada tahapan tertentu dan pengembangan sistem sangat sistematis karena setiap tahap harus terselesaikan dahulu sebelum melangkah ke tahapan berikutnya. Karena itu akan mempengaruhi kualitas sebuah *software* yang dibangun akan baik. Dari pandangan penggunaanya juga lebih menguntungkan, karena dapat merencanakan dan menyiapkan kebutuhan data dan proses yang diperlukan diawal. Penjadwalan menjadi lebih menentu, karena jadwal setiap proses dapat ditentukan secara pasti (BLACKLOCK & BLACKLOCK, 2018).

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Ditahap ini penulis melakukan analisis tentang apa saja yang dibutuhkan dalam *software* yang akan dikembangkan. Untuk *tools* yang digunakan penulis menggunakan Sublime sebagai editor code, MySQL sebagai *database*.

2. Desain

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem. *Tool design* yang digunakan untuk aplikasi, menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan diagram yang dipakai diantaranya *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*. Kemudian untuk *design* database menggunakan *Entity Relational Diagram* (ERD).

3. Code Generation

Pada tahap ini desain di terjemahkan ke dalam aplikasi. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini aplikasi menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP.

4. Pengujian

Pada tahap ini unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sistem sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Pada tahap pengujian ini aplikasi

akan di uji menggunakan *Black Box Testing*.

5. Pendukung

Pada tahap ini dilakukan pemrosesan dari coding yang dibuat pada perangkat yang memiliki spesifikasi yang sesuai, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Untuk mendukung proses pembuatan aplikasi, *software* yang digunakan pada penelitian ini adalah Software Sublime dan XAMPP.

2.3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisififikasi masalah. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.3.1. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah suatu proses yang kompleks yang disengaja dan dilakukan secara sistematis terencana, terarah, pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencakup fenomena satu atau sekelompok orang dalam konteks kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi langsung dengan individu yang diwawancara atau narasumber. Penulis melakukan tahapan wawancara ini dengan melakukan wawancara langsung. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara di Sekolah Sepakbola POR UNI Bandung.

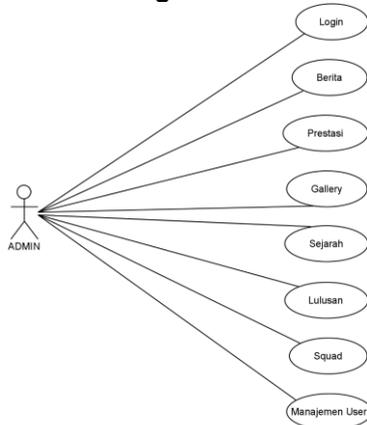
3. Studi Kepustakaan

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Pada tahapan ini penulis mencari dan mempelajari dari berbagai sumber, seperti buku-buku,

jurnal dan *internet* untuk menunjang keperluan penulis dalam penyusunan skripsi.

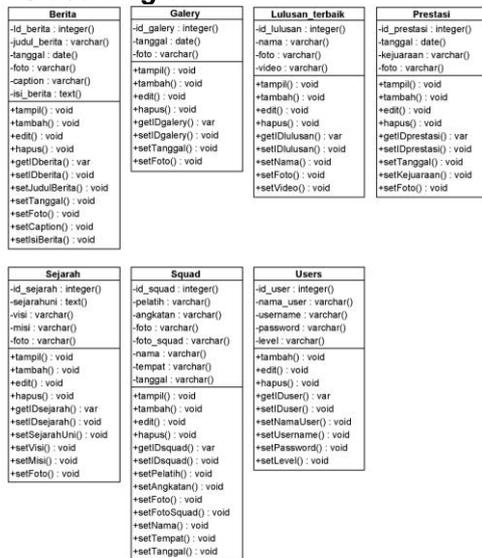
2.4 Desain

A. Use Case Diagram



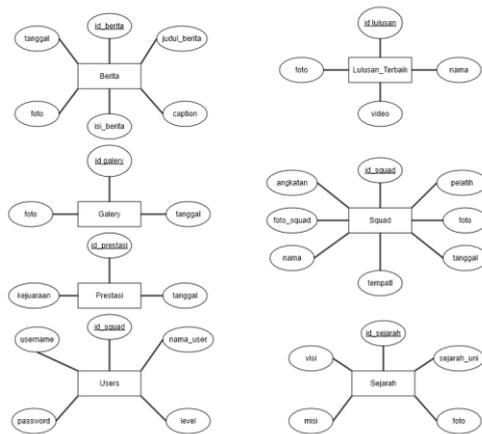
Gambar Use Case Diagram Perancangan Aplikasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung

B. Class Diagram



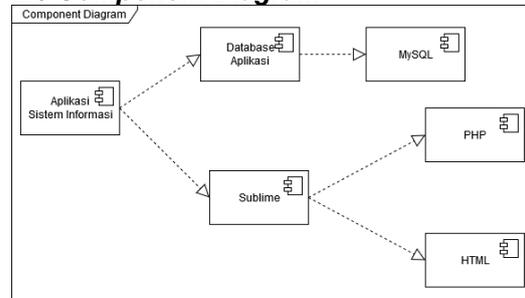
Gambar Class Diagram Perancangan Aplikasi Sekolah Sepak Bola POR UNI

2.5 Database



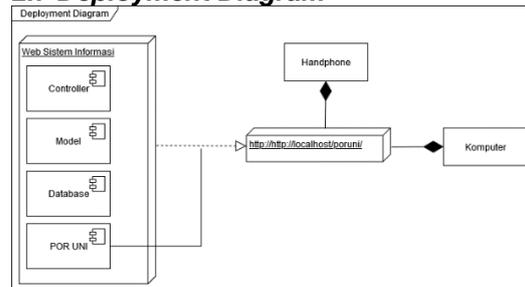
Gambar Use Case Diagram Perancangan Aplikasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung

2.6 Component Diagram



Gambar Component Diagram Perancangan Aplikasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung

2.7 Deployment Diagram



Gambar Deployment Diagram Perancangan Aplikasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung

3. Hasil Aplikasi

Tampilan hasil merupakan gambar antarmuka pengguna dari perancangan sistem yang dibuat. Perancangan antarmuka berfungsi untuk memudahkan interaksi antara pengguna dengan sistem.

3.1 Tampilan Program A. Halaman Home

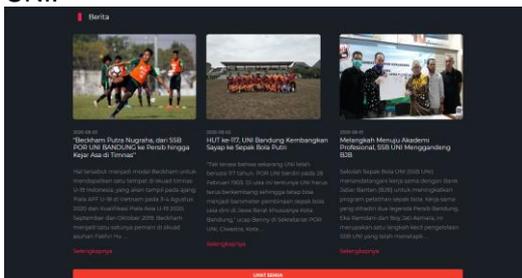
Tampilan halaman *Home* atau *frontend* merupakan halaman utama dari aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar.



Gambar Tampilan Halaman Utama

B. Halaman Berita

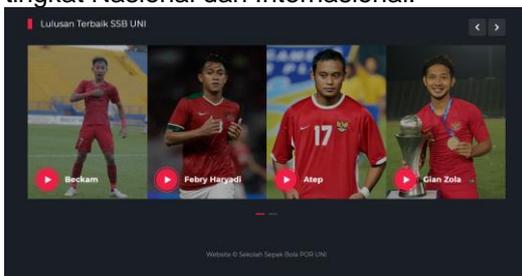
Pada halaman berita menyajikan suatu informasi berita terbaru seputar SSB POR UNI.



Gambar Tampilan Berita

C. Halaman Lulusan Terbaik

Pada halaman ini menampilkan beberapa lulusan terbaik Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung yang sudah berprestasi di tingkat Nasional dan Internasional.



Gambar Tampilan Lulusan Terbaik

D. Halaman Prestasi

Pada halaman ini menampilkan beberapa prestasi yang telah diraih oleh Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung.



Gambar Halaman Prestasi

E. Halaman Sejarah

Pada halaman ini menampilkan informasi sejarah Panjang Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung.



Gambar Halaman Sejarah

F. Halaman Gallery

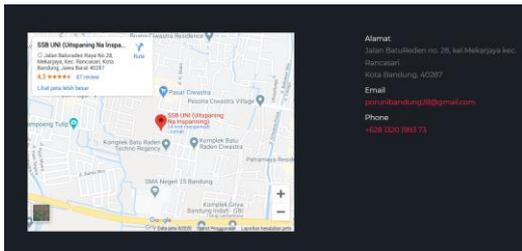
Pada halaman ini menampilkan beberapa gallery foto squad dari Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung dari kalangan usia yang termuda hingga tertua.



Gambar Halaman Gallery

G. Halaman Kontak

Pada halaman ini berisi alamat Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung, *E-mail* dan kontak telfon.



Gambar Halaman Kontak

4. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil perancangan Sistem Informasi Sekolah Sepak Bola POR UNI Bandung Berbasis *Website*, maka dapat diperoleh kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam pembuatan aplikasi ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibuat sebuah sistem informasi berbasis web pada Sekolah Sepak Bola POR UNI.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Sekolah Sepak Bola POR UNI ini akan memudahkan orang tua siswa dan masyarakat umum dalam memperoleh informasi seputar Sekolah Sepak Bola POR UNI karena bisa diakses dimana saja.
3. Tampilan yang *responsive* memudahkan orang tua siswa dan masyarakat umum karena bisa diakses melalui *gadget*, laptop dan komputer.

4.2 Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan ini, tentu saja masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sistem kedepannya, antara lain:

1. Untuk pengembangan selanjutnya perlu ditambahkan pendaftaran secara online.
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan orang tua siswa atau siswa dapat mengakses login untuk mengetahui status keaktifan siswa

dan mengetahui status pembayaran siswa.

3. Melakukan pembaruan pada interface dan sistem informasinya karena seiring berjalannya waktu akan lahir lagi fitur baru yang lebih memanjakan penggunaannya.

Demikian hasil penelitian ini beserta pembahasannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan wawasan dan wacana untuk mendukung perkembangan sistem lain yang dapat menjadi sumbangsih dalam dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Referensi

- BLACKLOCK, N., & BLACKLOCK, C. (2018). Waterfalls. *Gooseberry, XII(01)*, 41–56. <https://doi.org/10.5749/j.ctttv6b.5>
- Firmansyah, R. (2017). Web Klarifikasi Berita untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax. In *Jurnal Informatika* (Vol. 4, Issue 2, pp. 230–235).
- Gani, M. F. A., Wowor, H. F., & Kambey, F. D. (2017). Sistem Informasi Manajemen Pemantauan Pembayaran Pajak Bumi dan Bangunan di Kota Tidore Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13172>
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2016). Berbasis Website Untuk Penyampaian Informasi Sekolah Dan. *Jurnal SIMETRIS*, 7(1), 257–262.
- Lasminiasih, Akbar, A., Andriansyah, M., & Utomo, R. (2016). Perancangan Sistem Informasi Kredit Mikro Mahasiswa Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(1), 883–893.
- Mauliana, P., Firmansyah, R., & Sutardi, A. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN “ e - PANTI ” BERBASIS WEB. *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PANTI ASUHAN “ e - PANTI ” BERBASIS WEB*, 10, 62–71.
- Nurelasari, E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Koperasi (Studi Kasus Pada Koperasi Simpan Pinjam Soliamitra). *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(2), 47–56.
- Ricky Firmansyah, Nanang, H., & Sugiyono.

-
- (2019). Perancangan Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 341–349. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.341>
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Syawalia, F., & Sari, Y. S. (2019). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola Berbasis Web (Studi Kasus : Sekolah Sepak Bola Tunas Betawi Football Club) Pendahuluan Studi Literatur*. 1(3), 74–83.
- Yudho Yudhanto. (2017). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM KOMPETISI SEPAK BOLA BERBASIS WEB. ى), ى(□, □.