

**SISTEM INFORMASI KOMITE OLAHRAGA  
NASIONAL INDONESIA  
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

**SKIRIPSI**

**Oleh :**

**BERNI SAPUTRA INDRA  
NPM.180210011**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2022**

**SISTEM INFORMASI KOMITE OLAHRAGA  
NASIONAL INDONESIA  
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

**SKIRIPSI**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR  
SARJANA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**Oleh :**

**BERNI SAPUTRA INDRA  
NPM.180210011**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2022**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NPM : 180210011

Nama : Berni Saputra Indra

Tempat/Tgl Lahir : Tembilahan, 17 Februari 2000

Alamat : Desa Pulau Godang Kari, Kec. Kuantan Tengah

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “SISTEM INFORMASI KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar serjana komputer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naska ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat saya siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan palanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Teluk Kuantan, 22 Agustus 2022



**BERNI SAPUTRA INDRA**  
NPM. 180210011

**PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI**

**NPM** : 180210011  
**Nama** : BERNI SAPUTRA INDRA  
**Program Studi** : Teknik Informatika  
**Judul Skripsi** : Sistem Informasi Komite Olahraga Nasional Indonesia  
Kabupaten Kuantan Singingi

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I,**



Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1030118303

Tanggal, 22 Agustus 2022

**Pembimbing II,**



Elgamar, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1022108702

Tanggal, 29 Agustus 2022

**Mengetahui,**

**Ketua Prodi Teknik Informatika**



Jasri, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1001019001

Tanggal, 29 Agustus 2022

**Tanggal Lulus : 2 September 2022**

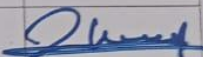




**TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

NPM : 180210011  
Nama : Berni Saputra Indra  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Sistem Informasi Komite Olahraga Nasional Indonesia  
Kabupaten Kuantan Singingi

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi

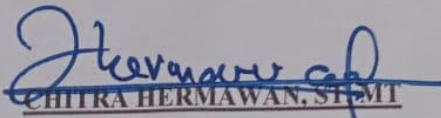
Pada Tanggal : 2 September 2022

**Dewan Penguji**

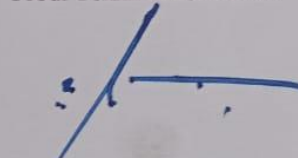
No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Chitra Hermawan, ST, MT	Ketua	
2.	Helpi Nopriandi, S.Kom, M.Kom	Pembimbing I	
3.	Elgamar, S.Kom, M.Kom	Pembimbing II	
4.	Febri Haswan, S.Kom, M.Kom	Penguji I	
5.	Aprizal, S.Kom, M.Kom	Penguji II	

**Mengetahui,**

Dekan,  
Fakultas Teknik

  
CHITRA HERMAWAN, ST, MT  
NIDN. 1022068901

Ketua,  
Prodi Teknik Informatika

  
JASRI, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 1001019001

**SISTEM INFORMASI KOMITE OLAHRAGA  
NASIONAL INDONESIA  
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

**ABSTRAK**

KONI adalah singkatan dari (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kabupaten Kuantan Singingi, instansi yang bergerak di bidang Olahraga. Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut merupakan sebuah sistem informasi untuk KONI Kuantan Singingi. Fitur yang ada dalam sistem tersebut antara lain Suatu Informasi penting yang berkaitan dengan penyampaian informasi olahraga dan prestasi yang telah diraih oleh atlet, penyampaian informasi event pertandingan, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan KONI Kuantan Singingi. Untuk Penelitian ini fitur yang harus dikembangkan adalah sistem informasi di KONI Kuantan Singingi tujuannya untuk mempermudah akses informasi yang berhubungan dengan KONI Kuantan Singingi agar lebih efisien. Selama pengembangan perangkat lunak, metodologi yang digunakan adalah BerbasisWeb. Kesimpulan dari keseluruhan proses Penelitian Skripsi adalah adanya sistem informasi KONI Kuantan Singingi berbasis web ini tujuannya membantu dan mempermudah pihak KONI Kuantan Singingi yang lebih cepat, efisien dan akurat untuk mengakses sistem informasi di internet dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun melalui android maupun komputer.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, KONI, Kabupaten Kuantan Singingi.

**SPORTS COMMITTEE INFORMATION SYSTEM  
INDONESIAN NATIONAL  
KUANTAN SINGINGI DISTRICT**

**ABSTRACT**

*KONI is an abbreviation of (Indonesian National Sports Committee) Kuantan Singingi Regency, an agency engaged in the sports sector. The research conducted is to develop software. The software is an information system for KONI Kuantan Singingi. The features in the system include important information related to the delivery of information on sports and achievements that have been achieved by athletes, submission of information on match events, and other information related to KONI Kuantan Singingi. For this research, the feature that must be developed is the information system at KONI Kuantan Singingi, the aim is to facilitate access to information related to KONI Kuantan Singingi to be more efficient. During software development, the methodology used is Web-Based. The conclusion of the whole process of Thesis Research is that there is a web-based KONI Kuantan Singingi information system.*

**Keywords :** *Information System, KONI, Kabupaten Kuantan Singingi.*

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Berni Saputra Indra berumur 22 tahun, dilahirkan di Kota Tembilahan pada Tanggal 17 Februari 2000. Penulis beragama Islam, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Bambang Indra dan Ibu Eliarni. Pendidikan formal dimulai di TK DWIPA ABADI Sungai Guntung Indragiri Hilir di Tahun 2006. Pendidikan sekolah dasar di SD DWIPA ABADI Sungai Guntung Indragiri Hilir pada Tahun 2006-2007. Pindah sekolah dasar di SD Negeri 028 Tembilahan pada Tahun 2007, Pindah sekolah dasar di SD DWIPA ABADI Sungai Guntung Indragiri Hilir Pada Tahun 2008-2009, Pindah sekolah dasar di SD Negeri 026 Pulau Godang Kari Kuantan Singingi pada tahun 2009-2012, sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan pada Tahun 2012-2015, sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan pada Tahun 2015-2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi. Penulis juga menempuh Pendidikan informal antara lain, mengikuti ujian ICT Aplikasi Perkantoran yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu (LPPPM) dan Laboratorium Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi. Lulus ujian Toefl Prediction yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu (LPPPM). Lulus ujian Laboratorium yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 22 Agustus 2022



**BERNI SAPUTRA INDRA**  
NPM. 180210011



## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa Alhamdulillah karena atas karunianya penulis bisa menyusun sebuah Laporan Skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Komite Olahraga Nasional Indonesia Kabupaten Kuantan Singingi” dengan keadaan sehat.

Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.

Atas tersusunnya Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Nopriadi, S.K.M, M.Kes selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak Chitra Hermawan, ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bapak Jasri, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Helpi Nopriandi, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan semangat kepada penulis beserta saran dan masukan untuk menyelesaikan Penyusunan Laporan Skripsi ini.
5. Bapak Elgamar, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat kepada penulis dan terima kasih juga untuk dukungan beserta saran dan masukkannya untuk menyelesaikan Penyusunan Laporan Skripsi ini.
6. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Bambang Indra dan Ibu Eliarni serta semua Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa UNIKS yang selalu memberikan saya semangat dan motivasi selama masa perkuliahan hingga dapat untuk menyelesaikan penyusunan Laporan Skripsi ini.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>TANDA PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Pendahuluan .....	8
2.2 Gambaran Umum Sistem Informasi .....	8
2.3 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi .....	14
2.3.1 Aliran Sistem Informasi .....	14
2.4 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	16
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	16
2.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	17
2.4.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	18
2.4.4 <i>Class Diagram</i> .....	19
2.5 Bahasa pemrograman PHP .....	20
2.6 Database .....	21
2.6.1 MySQL .....	22
2.6.2 XAMPP .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>23</b>
3.1 Pendahuluan .....	23
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	23
3.3 Kerangka Penelitian.....	24

3.4 Metode Penelitian .....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6 Teknik Analisis Data .....	28
3.7 Instrumen Penelitian .....	29
3.8 Indikator Pencapaian.....	29
<b>BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
4.1 Analisa Sistem Yang Di Usulkan .....	30
4.2 <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	31
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	31
4.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	32
4.2.3 <i>Squence Diagram</i> .....	40
4.2.4 <i>Class Diagram</i> .....	44
4.2.5 <i>Desain Output</i> .....	45
4.2.6 <i>Desain Input</i> .....	46
4.2.7 <i>Rancangan File</i> .....	60
<b>BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....</b>	<b>64</b>
5.1 Implementasi .....	64
5.1.1 <i>Persiapan Instalasi Tools</i> yang akan di gunakan .....	64
5.1.2 <i>Pengujian Program</i> pada perangkat lunak.....	64
5.1.3 <i>Kebutuhan Perangkat Keras Hardware</i> .....	65
5.1.4 <i>Kebutuhan Perangkat Lunak Software</i> .....	65
5.2 Implementasi antarmuka .....	65
5.2.1 <i>Halaman Login (Admin)</i> .....	66
5.2.2 <i>Halaman Menu Beranda (Admin)</i> .....	66
5.2.3 <i>Halaman Menu Galeri (Admin)</i> .....	67
5.2.4 <i>Halaman Menu Tentang (Admin)</i> .....	70
5.2.5 <i>Halaman Menu Kontak (Admin)</i> .....	72
5.2.6 <i>Halaman Menu Venue (Admin)</i> .....	74
5.2.7 <i>Halaman Menu Staff Karyawan (Admin)</i> .....	76
5.2.8 <i>Halaman Menu Laporan (Admin)</i> .....	78
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
6.1 Kesimpulan.....	82
6.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem.....	11
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Tahapan Metode SDLC .....	26
Gambar 4.1 Analisa Sistem Yang Diusulkan.....	30
Gambar 4.2 Rancangan <i>Use Case Diagram</i> KONI Kuantan Singingi .....	31
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login (Admin) .....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Galeri (Admin).....	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang (Admin).....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Kontak (Admin) .....	36
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Menu Venue (Admin) .....	37
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Menu Staff Karyawan (Admin) .....	38
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Menu Laporan (Admin).....	39
Gambar 4.10 <i>Squence Diagram</i> Login (Admin) .....	40
Gambar 4.11 <i>Squence Diagram</i> Menu Galeri (Admin).....	41
Gambar 4.12 <i>Squence Diagram</i> Menu Tentang (Admin).....	41
Gambar 4.13 <i>Squence Diagram</i> Menu Kontak (Admin) .....	42
Gambar 4.14 <i>Squence Diagram</i> Menu Venue (Admin) .....	42
Gambar 4.15 <i>Squence Diagram</i> Menu Staff Karyawan (Admin) .....	43
Gambar 4.16 <i>Squence Diagram</i> Menu Laporan (Admin).....	43
Gambar 4.17 <i>Squence Diagram</i> User (Pengguna) .....	44
Gambar 4.18 <i>Class Diagram</i> KONI Kuantan Singingi .....	45
Gambar 4.19 Rancangan Desain <i>Output</i> Staff Karyawan.....	45
Gambar 4.20 Rancangan Desain <i>Output</i> Laporan .....	46
Gambar 4.21 Halaman Login (Admin) .....	47
Gambar 4.22 Halaman Beranda (Admin) .....	47
Gambar 4.23 Halaman Menu Galeri (Admin).....	48
Gambar 4.24 Halaman Tambah Data Galeri (Admin).....	49
Gambar 4.25 Halaman Edit Data Galeri (Admin) .....	49
Gambar 4.26 Halaman Detail Galeri (Admin) .....	50
Gambar 4.27 Halaman Menu Tentang (Admin).....	50
Gambar 4.28 Halaman Tambah Data Tentang .....	51
Gambar 4.29 Halaman Edit Data Tentang .....	52
Gambar 4.30 Halaman Detail Tentang .....	52
Gambar 4.31 Halaman Menu Kontak (Admin) .....	53
Gambar 4.32 Halaman Detail Kontak (Admin) .....	53
Gambar 4.33 Halaman Menu Venue (Admin) .....	54
Gambar 4.34 Halaman Tambah Data Venue (Admin) .....	55
Gambar 4.35 Halaman Edit Data Venue (Admin).....	55

Gambar 4.36 Halaman Menu Staff Karyawan (Admin) .....	56
Gambar 4.37 Halaman Tambah Data Staff karyawan (Admin) .....	57
Gambar 4.38 Halaman Edit Data Staff Karyawan (Admin) .....	57
Gambar 4.39 Halaman Menu Laporan (Admin) .....	58
Gambar 4.40 Halaman Tambah Data Laporan (Admin).....	59
Gambar 4.41 Halaman Edit Data Laporan (Admin).....	59
Gambar 5.1 Halaman Login (Admin).....	66
Gambar 5.2 Halaman Menu Beranda (Admin) .....	67
Gambar 5.3 Halaman Menu Galeri (Admin).....	67
Gambar 5.4 Halaman Tambah Data Galeri (Admin).....	68
Gambar 5.5 Halaman Edit Data Galeri (Admin).....	69
Gambar 5.6 Halaman Detail Galeri (Admin) .....	69
Gambar 5.7 Halaman Menu Tentang (Admin).....	70
Gambar 5.8 Halaman Tambah Data Tentang .....	71
Gambar 5.9 Halaman Edit Data Tentang (Admin) .....	71
Gambar 5.10 Halaman Detail Tentang (Admin) .....	72
Gambar 5.11 Halaman Menu Kontak (Admin) .....	73
Gambar 5.12 Halaman Detail Kontak (Admin) .....	73
Gambar 5.13 Halaman Menu Venue (Admin) .....	74
Gambar 5.14 Halaman Tambah Data Venue (Admin) .....	75
Gambar 5.15 Halaman Edit Data Venue (Admin).....	75
Gambar 5.16 Halaman Menu Staff Karyawan (Admin) .....	76
Gambar 5.17 Halaman Tambah Data Staff Karyawan (Admin) .....	77
Gambar 5.18 Halaman Edit Data Staff Karyawan (Admin) .....	77
Gambar 5.19 Halaman Cetak Staff Karyawan (Admin) .....	78
Gambar 5.20 Halaman Menu Laporan (Admin) .....	79
Gambar 5.21 Halaman Tambah Data Laporan (Admin).....	79
Gambar 5.22 Halaman Edit Data Laporan (Admin).....	80
Gambar 5.23 Halaman Cetak Laporan (Admin) .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Aliran Sistem Informasi .....	15
Tabel 2.2 Simbol <i>Use-Case Diagram</i> .....	16
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	17
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	18
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	19
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Input Login (Admin) .....	60
Tabel 4.2 Input Data Galeri.....	61
Tabel 4.3 Input Data Tentang.....	61
Tabel 4.4 Input Data Kontak .....	62
Tabel 4.5 Input Data Venue .....	62
Tabel 4.6 Input Data Staff Karyawan .....	63
Tabel 4.7 Input Data Laporan.....	63

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 2. Bukti ACC Laporan Skripsi

## DAFTAR ISTILAH

### **ASI (Aliran Sistem Informasi)**

Merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan yang berguna untuk menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang ada pada sistem.

### **CSS (Cascading Style Sheet)**

Merupakan bahasa Cascading Style Sheet dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML.

### **HTML (Hypertext Markup Language)**

Merupakan sebuah bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk membuat sebuah halaman website.

### **PHP (Hypertext Preprocessor)**

Merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat open source atau gratis.

### **Web (World wide web)**

Suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan browsing atau penelusuran informasi melalui internet).

### **XAMPP (X tempat sistem operasi apapun Apache MySQL PHP Perl)**

Xampp merupakan paket PHP dan MySQL berbasis Open Source, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini perkembangan teknologi informasi menjadi elemen penting bagi seluruh lapisan masyarakat dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Teknologi informasi ini sendiri merupakan sebuah bidang ilmu yang mempelajari tentang perangkat-perangkat informasi baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi untuk mengolah dan menghasilkan informasi maupun menyampaikan suatu informasi tersebut ke perangkat informasi lainnya.

Perkembangan dunia olahraga sekarang ini mengalami peningkatan pesat, terutama dalam bidang pembinaan olahraga. Pembinaan olahraga merupakan faktor yang sangat penting dalam memajukan serta meningkatkan prestasi olahraga, karena berkembang tidaknya dunia olahraga itu tergantung pada pembinaan olahraga itu sendiri, baik pembinaan di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun di tingkat daerah, nasional, bahkan internasional [1].

KONI singkatan dari (Komite Olahraga Nasional Indonesia). Penelitian dilakukan pada Kantor KONI Kabupaten Kuantan Singingi yang terletak di Gor B Area Sport Center dan memiliki beberapa cabang olahraga yaitu (atletik, voli, bulu tangkis, basket, sepak bola kaki, pencak silat, takraw, tenis meja, karate, tekwondo, dayung, renang dan lain-lain). KONI adalah lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia, KONI Kabupaten Kuantan Singingi merupakan induk dari setiap cabang olahraga yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi untuk mewujudkan prestasi olahraga yang membanggakan, membangun karakter,

mengangkat harkat dan martabat kehormatan bangsa dalam rangka ikut serta memererat, membina persatuan dan kesatuan, serta memperkuat ketahanan nasional yaitu KONI yang berwenang dan bertanggung jawab mengelola, membina, mengembangkan dan mengkoordinasikan setiap pelaksanaan kegiatan olahraga prestasi yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi [2].

Alur proses informasi di KONI Kabupaten Kuantan Singingi dimulai dengan datangnya masyarakat mencari informasi tentang olahraga yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi serta maupun pihak KONI Kabupaten Kuantan Singingi Seperti Atlet dan Pelatih harus datang ke kantor KONI Kabupaten Kuantan Singingi untuk menanyakan informasi tentang keolahragaan yang sesuai dibutuhkan.

Di KONI Kabupaten Kuantan Singingi penulis dapat menganalisa suatu permasalahan dalam melakukan penyampaian informasi yang berkaitan dengan Olahraga seperti Informasi perolehan medali atlet atau prestasi pencapaian dari atlet Kabupaten Kuantan Singingi dan informasi lainnya yang berhubungan dengan KONI Kabupaten Kuantan Singingi. Dengan sistem yang masih manual tersebut tentu saja harus datang ke Kantor KONI Kabupaten Kuantan Singingi terlebih dahulu untuk mencari informasi tentang keolahragaan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi agar supaya mendapatkan informasi yang secara detail. Sehingga sulitnya mendapatkan informasi oleh semua pihak yang bersangkutan. Tentu saja penggunaan sistem informasi manual tersebut dalam pengaksesan informasi kurang efisien dan lambat.

Setelah penulis menganalisa permasalahan di KONI Kabupaten Kuantan Singingi dengan sistem yang manual tentu memiliki kelemahan dan kekurangan yang dapat menyebabkan kesulitan bagi masyarakat umum dan pihak KONI Kabupaten Kuantan Singingi untuk mendapatkan suatu informasi yang berkaitan dengan tentang keolahragaan di Kabupaten Kuantan Singingi bahkan sistem manual tersebut kurang efisien. Kelemahannya adalah tenaga yang dikeluarkan lebih besar dan membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan untuk kekurangannya adalah tidak ada menerapkan suatu sistem informasi yang terkomputerisasi.

Dan adanya aplikasi Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi berbasis web ini tentu saja tujuannya untuk mempermudah pihak KONI maupun masyarakat, karena bisa mengakses informasi keolahragaan di Kabupaten Kuantan Singingi lebih cepat, efisien dan akurat.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas penulis mencoba merancang sebuah program aplikasi tentang sistem informasi yang berhubungan KONI Kabupaten Kuantan Singingi dengan judul “Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis Web”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka masalah yang diteliti penulis dapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi belum ada menerapkan suatu perancangan Sistem Informasi berbasis web.

2. Sistemnya masih menerapkan informasi manual yang semua prosesnya harus datang ke kantor sehingga Sistem Informasi manual tersebut tentunya kurang efisien.
3. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai olahraga di Kabupaten Kuantan Singingi dan prestasi yang telah diraih oleh atlet olahraga serta penyampaian informasi lainnya yang berkaitan dengan KONI Kuantan Singingi.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan dan memanfaatkan teknologi Sistem Informasi untuk Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi yang berbasis Web ?
2. Apa manfaat sistem informasi untuk Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi berbasis web ?
3. Bagaimana mendapatkan informasi mengenai olahraga di Kabupaten Kuantan Singingi dan prestasi yang telah diraih oleh atlet olahraga serta penyampaian informasi lainnya yang berkaitan dengan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan proposal skripsi ini :

1. Membangun aplikasi Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi berbasis web dan memanfaatkan kemajuan teknologi sistem informasi pengaksesan terhadap data informasi yang tersedia dapat berlangsung secara cepat, efisien, serta akurat.
2. Untuk mempermudah semua pihak dalam mengakses semua informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi kapanpun dan dimanapun agar lebih efisien.
3. Adanya Aplikasi Sistem Informasi berbasis web untuk pihak KONI Kabupaten Kuantan Singingi maupun masyarakat umum yang bersangkutan bisa mengakses informasi tentang olahraga hanya dengan menggunakan jaringan internet.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dapat memahami cara kerja untuk membangun sebuah aplikasi yang terdapat pada di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi dan dapat menjelaskan cara kerja bangun aplikasi pada Sistem Informasi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi berbasis Web.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup yang dilakukan oleh penulis untuk rancangan aplikasi Sistem Informasi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi berbasis web sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang ini hanya informasi tentang olahraga dan prestasi atlet Kabupaten Kuantan Singingi, maupun informasi tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Aplikasi ini hanya menerapkan Sistem Informasi berbasis web.
3. Aplikasi ini bisa diakses pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi maupun masyarakat umum.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan proposal skripsi ini terbagi beberapa bab sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung materi pada penelitian ini.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang pemaparan waktu dan tempat dilakukannya penelitian, kerangka penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan

data, teknik analisis data, instrument penelitian dan indikator pencapaian.

#### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab keempat akan dibahas tentang sistem pendukung objek yang diteliti, perancangan input output dan juga akan dibahas rancangan program yang akan dibuat.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang implementasi secara mendetail, serta memberikan hasil pengujian yang dilakukan secara menyeluruh.

#### **BAB VI : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan terhadap sistem yang telah dibuat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pendahuluan**

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui informasi penelitian yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya yang pembahasannya hampir sama dengan yang akan diteliti pada saat ini. Hal ini penting dilakukan untuk menghindari kesamaan pada isi penelitian dan juga untuk memberikan arah penelitian yang akan dilakukan pada saat ini.

#### **2.2 Gambaran Umum Sistem Informasi**

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia. Polemic mengenai penamaan KONI muncul karena terbitnya Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang penyelenggaraan Keolahragaan yang tidak menyebutkan nama KONI dan Komite Olimpiade Indonesia (KOI) [3].

Kantor KONI Kabupaten Kuantan Singingi terletak di Gor B Area Sport Center. Peran Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi adalah Mengembangkan sistem pembinaan cabang Olahraga yang tertib, teratur dan membangun prestasi Olahraga Nasional. Bahkan KONI Kabupaten Kuantan Singingi juga Membangun karakter olahragawan baik atlet, pelatih, dan



manajer agar memperbesar semangat rasa nasionalisme dan militansi dalam setiap usaha meraih prestasi terbaik.

Berikut ini merupakan definisi gambaran umum sistem informasi yang digunakan pada penelitian di KONI Kabupaten Kuantan Singingi, yaitu sebagai berikut :

### **2.2.1 Definisi Sistem**

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sistem merupakan sekelompok elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem harus mempunyai elemen atau bagian sistem yang terkait satu dengan yang lainnya [4].

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan.

Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang saling terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu [5].

Sistem tersebut memiliki karakteristik atau beberapa sifat tertentu, yaitu memiliki komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran

(*output*), pengolah (*process*), dan tujuan atau sasaran (*goal*). Adapun penjelasan dari karakteristik suatu sistem yang ada diatas adalah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem (*System Components*)

Bagian sistem yang saling berinteraksi dan membentuk suatu kesatuan.

Komponen atau elemen sistem dapat berupa subsistem atau beberapa bagian sistem.

2. Batas Sistem (*System Boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lingkungannya atau dengan sistem lainnya. Batas sistem inilah yang membuat sistem dilihat sebagai suatu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environments*)

Segala sesuatu yang berada di luar sistem yang mempengaruhi sistem.

Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan sistem atau merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (*System Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.

Penghubung inilah yang menyebabkan beberapa subsistem berintegrasi dan membentuk satu kesatuan.

5. Masukan (*Input*)

Sesuatu yang dimasukkan kedalam sistem yang berasal dari lingkungan.

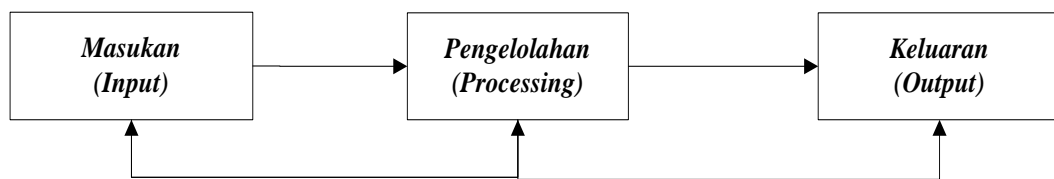
6. Keluaran (*Output*)

Suatu hasil dari proses pengolahan sistem yang dikeluarkan ke lingkungan.

7. Pengolahan (*Process*)

Bagian dari sistem yang mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran (*Objectives*) atau tujuan (*Goal*)



**Gambar 2.1** Konsep Sistem

### 2.2.2 Definisi Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat yang akan datang. Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan [6].

Kejadian-kejadian (*event*) merupakan suatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Kesatuan nyata (*fact*) merupakan suatu obyek nyata seperti tempat, benda, dan orang yang betul-betul ada dan terjadi. Suatu informasi mempunyai kualitas informasi yaitu :

1. Relevansi (*Relevancy*)

Artinya informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya.

Relevansi informasi untuk setiap orang akan berbeda.

2. Akurasi (*Accurancy*)

Artinya informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi.

3. Tepat Waktu (*Timeliness*)

Artinya informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah lama tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Apabila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

### **2.2.3 Definisi Sistem Informasi**

Sistem informasi berisi informasi-informasi penting mengenai orang. Tempat/lokasi dan hal-hal yang berkaitan dengan organisasi terkait atau lingkungan sekitarnya. Informasi dapat diartikan sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti dan fungsi bagi manusia. Sebaliknya, data dapat diartikan sebagai sekumpulan fakta-fakta mentah yang mewakili kejadian-kejadian yang terjadi dalam suatu organisasi atau lingkungan fisik lainnya,

sebelum diolah dan dibentuk kedalam bentuk yang dapat dimengerti dan digunakan manusia.

Suatu sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna mengambil keputusan pada perencanaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses [7].

Berdasarkan komponen fisik penyusunannya, sistem informasi terdiri atas komponen berikut :

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras dalam sistem informasi meliputi perangkat-perangkat yang digunakan oleh sistem komputer untuk masukan dan keluaran (*input/output, device*), *memory, modem*, pengolahan (*processor*), dan peripheral lainnya.

Perangkat lunak dalam sistem informasi adalah berupa program- Perangkat lunak (*Software*)

2. Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak dalam sistem informasi adalah berupa program- program komputer yang meliputi sistem operasi (*Operating System/OS*). Bahasa pemograman (*Programming Language*), dan program-program aplikasi (*application*).

3. Berkas basis data (*File*)

Berkas merupakan sekumpulan data dalam basis data yang disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga dapat digunakan kembali dengan mudah dan cepat.

#### 4. Prosedur (*Procedure*)

Prosedur meliputi prosedur pengoperasian untuk sistem informasi, manual dan dokumen-dokumen yang memuat aturan-aturan dengan sistem informasi lainnya.

#### 5. Manusia (*Brainware*)

Manusia yang terlibat dalam suatu sistem informasi meliputi *operator*, *programmer*, *system analyst*, manajer sistem informasi, manajer pada tingkat operasional, manajer pada tingkat manajerial, manajer pada tingkat strategis, teknisi, administrator basis data (*Database Administrator/DBA*), serta individu lain yang terlibat didalamnya.

### **2.3 Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi**


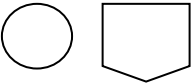

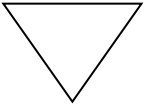

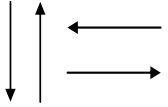
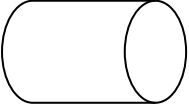
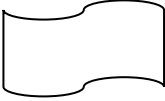
Alat bantu perancangan sistem yang digunakan untuk perancangan Aplikasi Sistem Informasi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi Berbasis Web agar perancangan sistem yang dibuat terkomputerisasi. Untuk penjelasannya dapat dilihat keterangan sebagai berikut :

#### **2.3.1 Aliran Sistem Informasi**

Aliran sistem informasi sangat berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah sistem informasi tersebut masih layak dipakai atau tidak, masih manual atau sudah terkomputerisasi. Jika sistem informasinya tidak layak lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan informasi yang

cepat dan akurat serta keputusan yang lebih baik [8]. Berikut adalah simbol-simbol dari Aliran Sistem Informasi (ASI) :

**Tabel 2.1** Simbol-Simbol Aliran Sistem Informasi

<b>SIMBOL</b>	<b>NAMA</b>	<b>KETERANGAN</b>
	Proses komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
	Penghubung	Digunakan untuk menghubungkan sambungan aliran
	Dokumen	Digunakan untuk operasi input
	<i>Arsip</i>	Merupakan arsip data yang dihasilkan
	<i>Proses Manual</i>	Untuk proses pengolahan data secara manual
	<i>Aliran Sistem</i>	Untuk arah pengaliran data proses
	<i>Basis Data</i>	Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
	<i>Pita Kertas</i>	Untuk menunjukkan input/output menggunakan pita kertas



## 2.4 Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [9]. Diagram-diagram yang digunakan pada UML adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, Dan *Sequence Diagram*.


### 2.4.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah sebuah kegiatan atau interaksi yang saling berkaitan antara aktor dan sistem. Atau secara umum, dapat diartikan sebagai sebuah teknik untuk yang dimanfaatkan untuk pengembangan perangkat lunak (*software*), guna mengetahui kebutuhan fungsional dari sistem tersebut [10]. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *diagram use case* :

**Tabel 2.2** Simbol *Use-Case Diagram*

NOTASI	KETERANGAN	SIMBOL
<i>Actor</i>	Peggunaan sistem atau yang beritegrasi dengan sistem, bila manusia, aplikasi atau objek lain	
<i>Use Case</i>	Digunakan dengan lingkungan elips dengan nama <i>use case</i> tertulis di tengah lingkaran	








<i>Assosiation</i>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan aktor dengan <i>use case</i>	
--------------------	---	---

### 2.4.2 Activity Diagram

*Activity Diagram*, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah ertic. Runtutan proses dari suatu ertic digambarkan secara ertical. Menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. [11]. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* :

**Tabel 2.3** Simbol-Simbol *Activity Diagram*

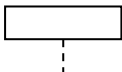
<b>SIMBOL</b>	<b>DESKRIPSI</b>
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.


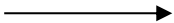
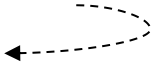
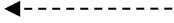
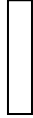
Penggabungan / <i>join</i>  	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir  	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

### 2.4.3 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu menggambarkan interaksi antar objek selama jangka waktu menggambarkan interaksi antar objek selama jangka waktu tertentu. Karena pola interaksi bervariasi dari satu use case ke yang lain, setiap sequence diagram hanya menunjukkan interaksi yang berkaitan dengan use case yang spesifik. Karena pola interaksi bervariasi dari satu use case ke yang lain [12]. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* :

**Tabel 2.4** Simbol *Sequence Diagram*



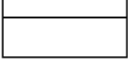
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek


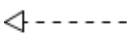


	<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
	<i>Message</i>	Manyatakan arah tujuan antara <i>object Lifeline</i>
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali dalam 1 <i>object lifeline</i>
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i>
	<i>Activication</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan beriteraksi

#### 2.4.4 Class Diagram

*Class Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk mempersentasikan kelas, komponen-komponen kelas, dan hubungan antara masing-masing kelas [13]. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram* :

**Tabel 2.5** Simbol *Class Diagram*

<b>GAMBAR</b>	<b>NAMA</b>	<b>KETERANGAN</b>
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek berbagi

		atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## 2.5 Bahasa pemrograman PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu web dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah dengan beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah di maintenance [14].

PHP bersifat server-site, yang berarti bahwa proses pengerjaan skript berlangsung di server, bukan di browser/client. Dengan kata lain jika kita menggunakan sebuah browser untuk memanggil sebuah file PHP, maka browser tersebut mengirimkan permintaan ke web server, kemudian server tersebut

mengeksekusi setiap skript yang ada dan hasilnya dikirimkan kembali ke browser anda. Karena berbasis server-site, maka untuk dapat dijalankan pada sebuah PC biasa yang berbasis Windows, PC tersebut perlu disimulasikan menjadi sebuah web server dengan Apache atau Microsoft Internet Information Services (IIS) [15]. Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain :

1. Bahasa pemrograman php adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. *Web Server* yang mendukung php dapat ditemukan dimana - mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, php adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*linux, unix, windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

## **2.6 Database**

Database adalah sebuah system file-file dan data yang terintegrasi dimana file dan data tersebut yang mempunyai sebuah primary key untuk melakukan pengulangan data.

Database adalah sebagai tempat sekumpulan berkas dan juga terkomputerisasi. Sistem database adalah system terkomputerisasi yang

mempunyai tujuan utamanya untuk melakukan pemeliharaan terhadap informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan [16].

### **2.6.1 MySQL**

MySQL adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat open source sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung dengan database MySQL [17].

### **2.6.2 XAMPP**

Xampp merupakan paket PHP dan MySQL berbasis Open Source, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP [18].

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendahuluan**

Metode penelitian berisi informasi mengenai jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu penelitian yang dilaksanakan, populasi dan sampel, variabel dan defenisi operasional, metode pengumpulan data, metode pengukuran, dan metode analisis penulisan.

#### **3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan pada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi yang terletak di Gor B Area Sport Center. Lokasi ini digunakan untuk pengambilan data yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan ini.

Waktu penelitian dilaksanakan pada 15 Juni 2022 semester delapan dan akan diselesaikan pada 20 Agustus 2022 mendatang. penelitian ini hanya melakukan pengamatan tentang suatu masalah yang dihadapi oleh tempat yang digunakan sebagai penelitian.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

**Tabel 3.1** Jadwal Penelitian

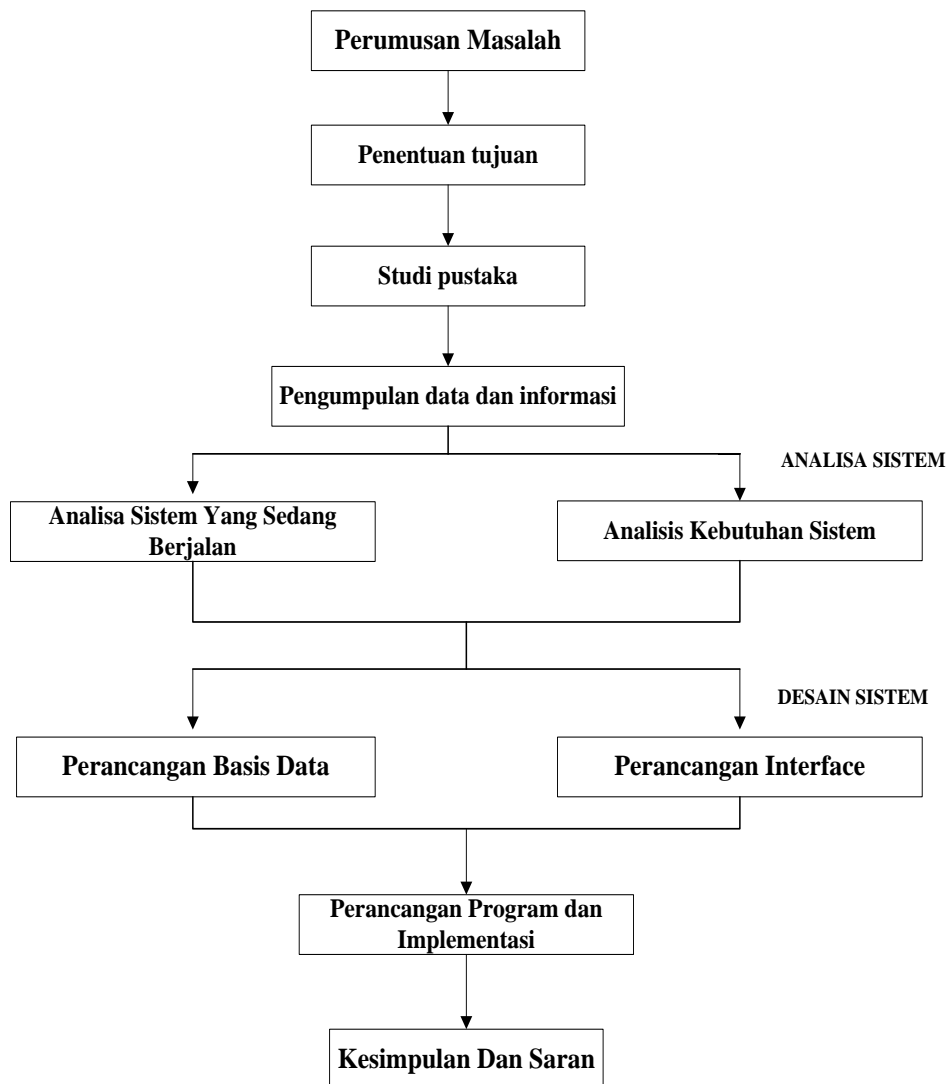
NO	KEGIATAN	BULAN					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Studi Literatur	■					
2	Analisis Sistem		■				
3	Desain Sistem			■			
4	Implementasi Sistem				■		
5	Pengujian Sistem					■	
6	Penulisan Laporan						■

### 3.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian berfungsi sebagai alur dalam penelitian agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar dan hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka penelitian yang ada pada penelitian ini yang digambarkan pada gambar sebagai berikut :





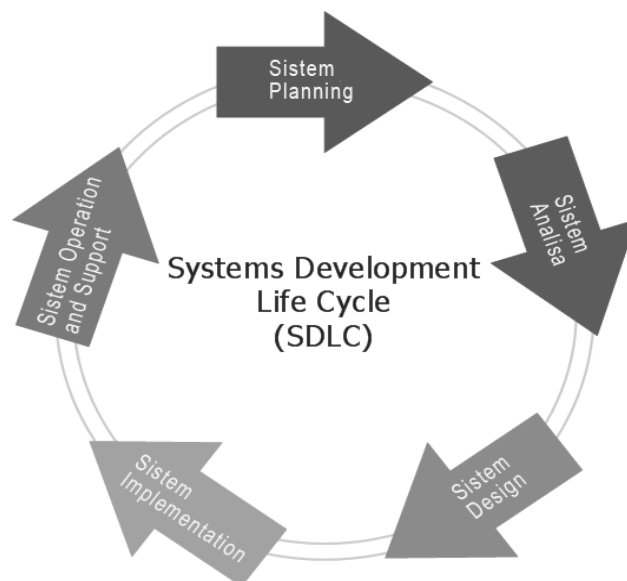
**Gambar 3.1 Kerangka Penelitian**

### 3.4 Metode Penelitian

SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analisis membangun sistem informasi [19].

Ada 6 tahapan secara umum didalam SDLC yaitu sebagai berikut :

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.
2. Desain spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
3. Kontruksi sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
4. Implementasi sistem, yaitu tahap menjalankan sistem yang sesuai dengan fungsi masing-masing.
5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.
6. Pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.



**Gambar 3.2** Tahapan Metode SDLC

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilaksanakan pada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi ini menggunakan beberapa langkah-langkah yang akan dilakukan agar menghasilkan data yang berkualitas. Berikut langkah-langkah pengumpulan datanya dapat di jelaskan sebagai berikut :

#### 1. Penelitian Lapangan ( *Field Research* )

##### a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

##### b. Wawancara

Menurut pengertiannya wawancara adalah tehnik pengumpulan data atau informasi dari “*Informan*” dan atau “*Responden*” yang sudah ditetapkan, dilakukan dengan cara “tanya jawab sepihak tetapi sistematis” atas dasar tujuan penelitian yang hendak dicapai.

#### 2. Penelitian perpustakaan ( *Library Research* )

Penelitian dilakukan melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan tema skripsi ini. Untuk mencari informasi dalam menyusun teori-teori didapat baik secara global maupun detailnya yang berhubungan dengan pembahasan.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Dalam melakukan penelitian ini perlu dilakukan teknik analisis data untuk menganalisa data-data yang didapat dari berbagai sumber. Adapun teknik yang digunakan dalam analisis data adalah sebagai berikut.

1. Melakukan perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti menganalisa proses pengolahan data pada Komite Olahraga Nasional Indonesia Kabupaten Kuantan Singingi.
- b. Peneliti membuat instrumen-instrumen peneliti yang akan digunakan untuk penelitian ini.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini melaksanakan pembelajaran pada sampel penelitian
- b. Peneliti menguji coba, menganalisa dan menetapkan instrumen penelitian

3. Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti menganalisa dan mengolah data yang telah dikumpulkan dengan metode yang telah ditentukan

4. Penyusunan laporan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun dan melaporkan hasil-hasil penelitian.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa wawancara langsung terhadap Ketua dan Wakil Ketua beserta bagian Staff Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi. Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk monitoring pembangunan proyek yang sedang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah yang diangkat pada penelitian ini.

### **3.8 Indikator Pencapaian**

Adapun Indikator pencapaian yang dikemukakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

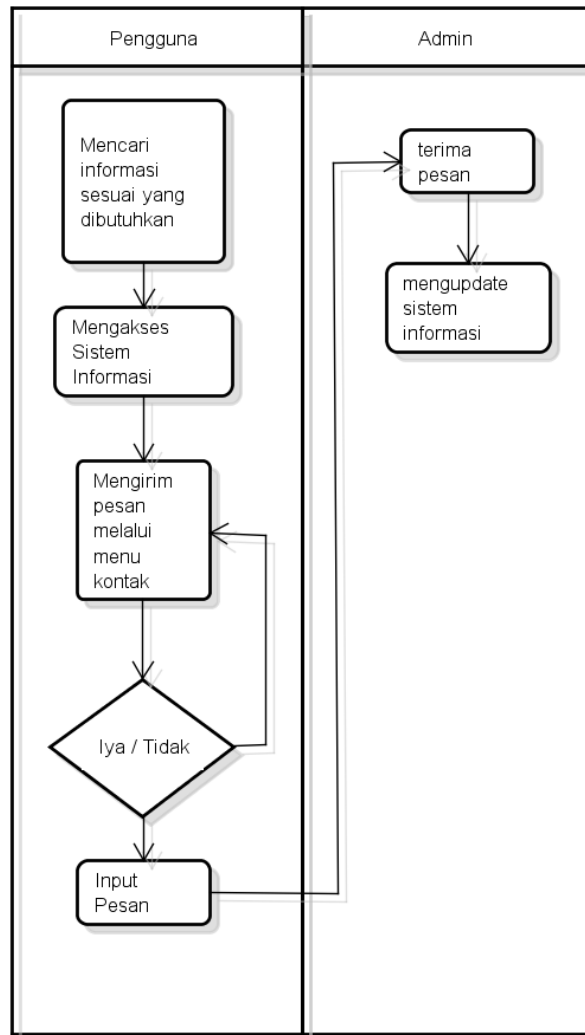
1. Meningkatkan kinerja dalam mengelolah data informasi Olahraga di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Meningkatkan kualitas Informasi Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi yang merupakan sebagai salah satu penunjang bagi masyarakat Kabupaten Kuantan Singingi.
3. Pemahaman tentang aplikasi Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi akan lebih besar dikarenakan penggunaan sistem dalam jangka waktu panjang.

## BAB IV

### ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 4.1 Analisa Sistem Yang Di Usulkan

Berdasarkan hasil analisa sistem yang lama dapat di usulkan suatu sistem yang baru yang lebih baik. Di mana sistem yang baru ini dapat mengatasi dan menghilangkan kendala-kendala pada sistem yang lama. Analisa Sistem yang di usulkan dapat di lihat pada gambar berikut :



**Gambar 4.1** Analisa Sistem Yang Diusulkan

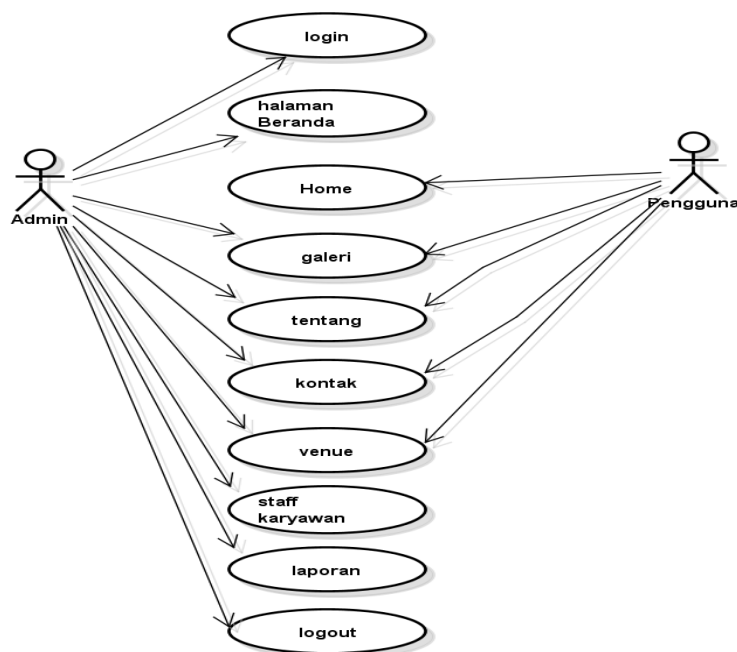
## 4.2 *Unified Modelling Language (UML)*

*Unified Modelling Language (UML)* adalah suatu metode pemodelan secara visual yang berfungsi sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Definisi UML adalah sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem aplikasi.

### 4.2.1 *Use Case Diagram*

*Use case diagram* adalah sebuah kegiatan atau interaksi yang saling berkaitan antara aktor dan sistem. Atau secara umum dapat diartikan sebagai sebuah teknik yang dimanfaatkan untuk pengembangan perangkat lunak (*software*), guna mengetahui kebutuhan fungsional dari sistem tersebut.

Adapun *use case diagram* pada pembuatan Perancangan Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



**Gambar 4.2** Rancangan *Use Case Diagram* KONI Kuantan Singingi

Keterangan :

1. Seorang Admin dapat melakukan akses pada sistem dengan mengupdate Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi seperti di Menu Home, Galery, Tentang, dan Kontak.
2. User (Pengguna) dapat melakukan akses pada sistem informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi seperti Menu Home, Galery, Tentang dan Kontak. Fungsinya agar pengunjung dapat menerima informasi yang berkaitan dengan KONI Kabupaten Kuantan Singingi secara online atau berbasis Website. Kemudian Ketua atau Staf KONI memiliki hak akses untuk memantau perkembangan informasi terbaru yang diperoleh dan dapat mengintruksikan kepada Admin agar dapat melakukan pembaruan Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi.

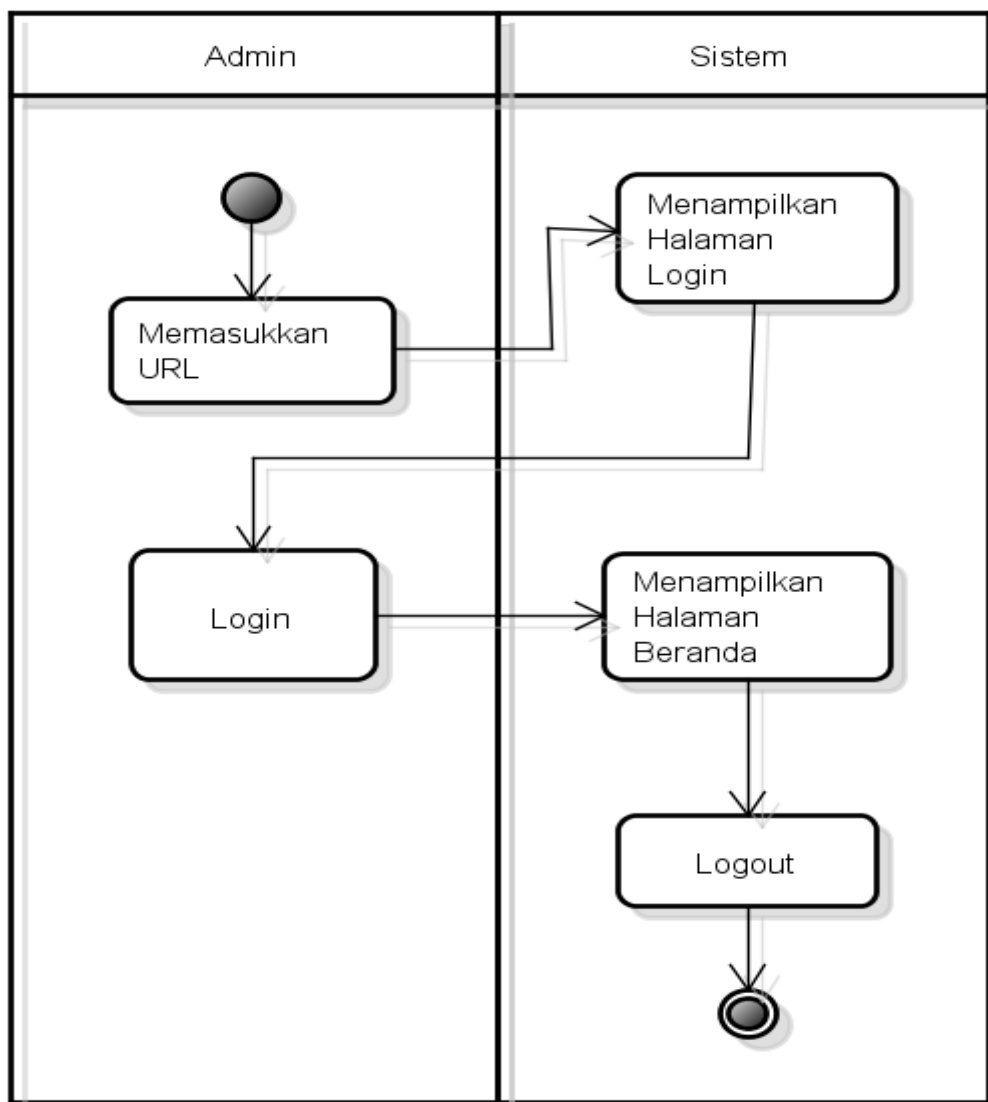
#### **4.2.2 Activity Diagram**

*Activity Diagram* yaitu *diagram* yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity Diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas. Berikut ini Penulis menggambarkan *Activity Diagram* perancangan Sistem Informasi KONI Kuantan Singingi sebagai berikut :



### 1. Activity Diagram Login (Admin)

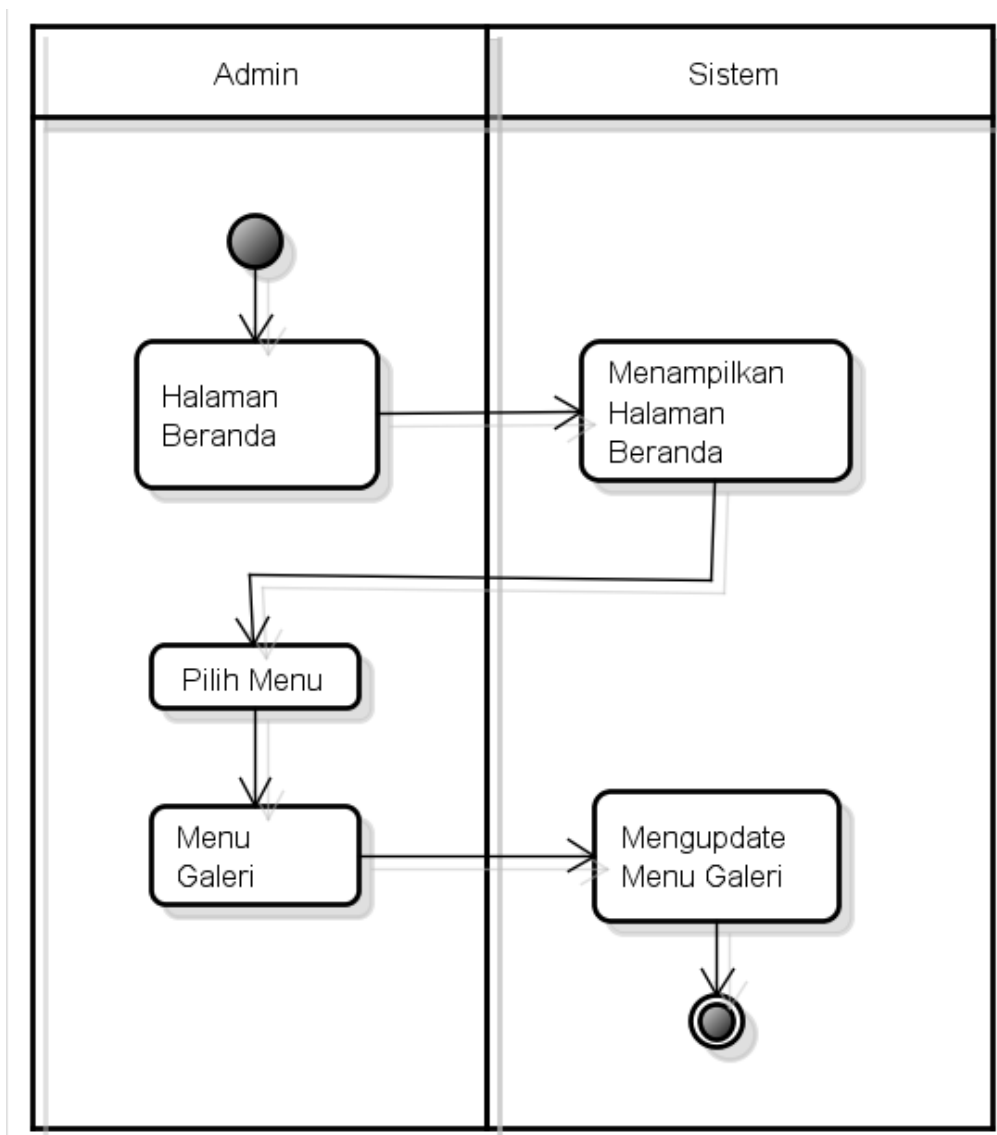
Admin harus Login terlebih dahulu agar bisa mengupdate disetiap bagian menu yang ada disistem informasi, Ketika Admin berhasil login maka akan menampilkan Halaman Beranda



**Gambar 4.3** Activity Diagram Login (Admin)

## 2. Activity Diagram Menu Galeri (Admin)

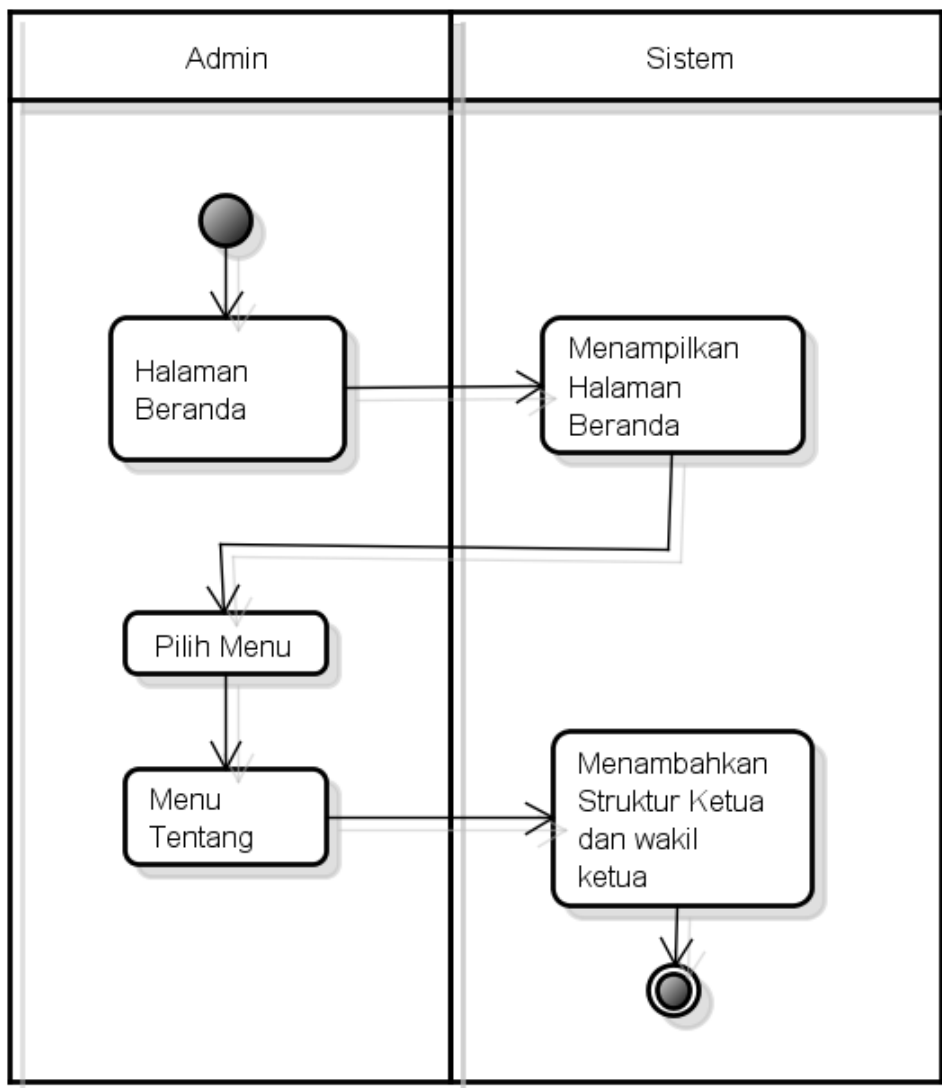
Ketika admin menampilkan halaman Beranda dan kemudian pilih menu galeri. Dimenu Galeri admin bisa mengupdate informasi seperti upload foto dan memberikan keterangan foto yang di upload kemenu galeri.



**Gambar 4.4** Activity Diagram Menu Galeri (Admin)

### 3. Activity Diagram Menu Tentang (Admin)

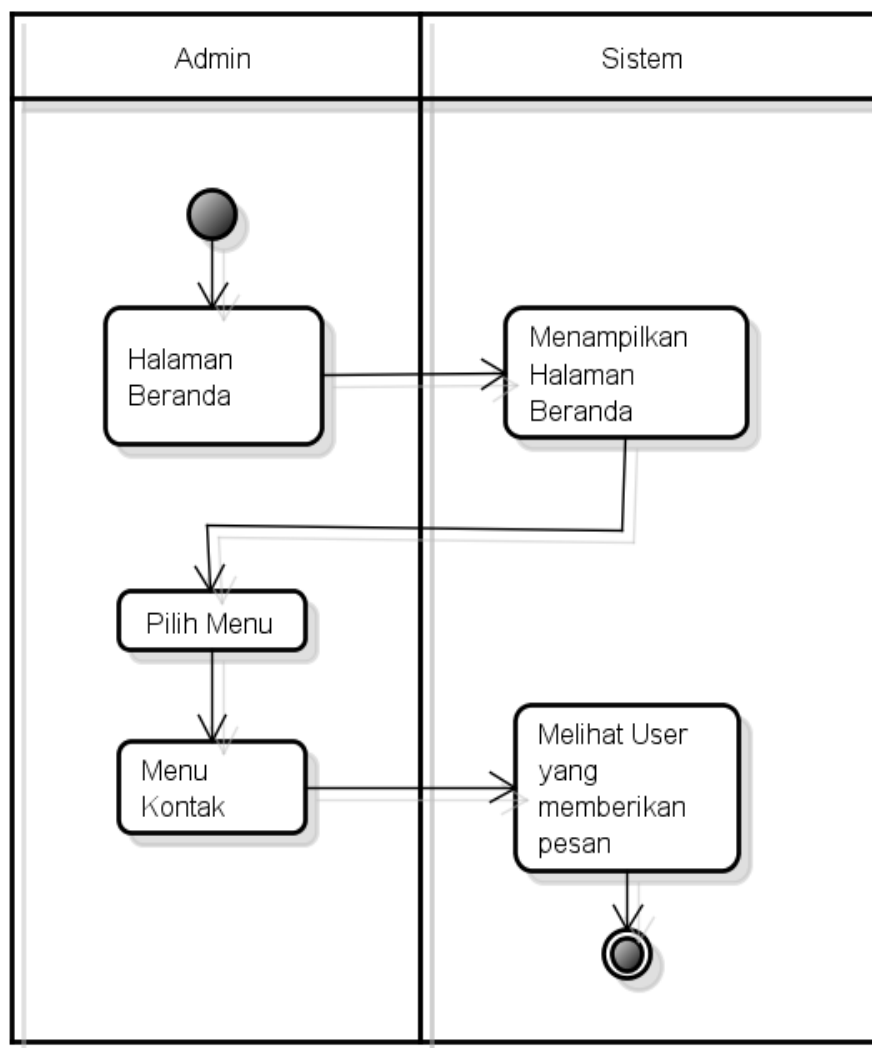
Ketika admin menampilkan halaman Beranda dan kemudian pilih menu tentang. Dimenu Tentang admin bisa mengupdate struktur ketua dan wakil ketua KONI Kabupaten Kuantan Singingi.



**Gambar 4.5** Activity Diagram Menu Tentang (Admin)

#### 4. Activity Diagram Menu Kontak (Admin)

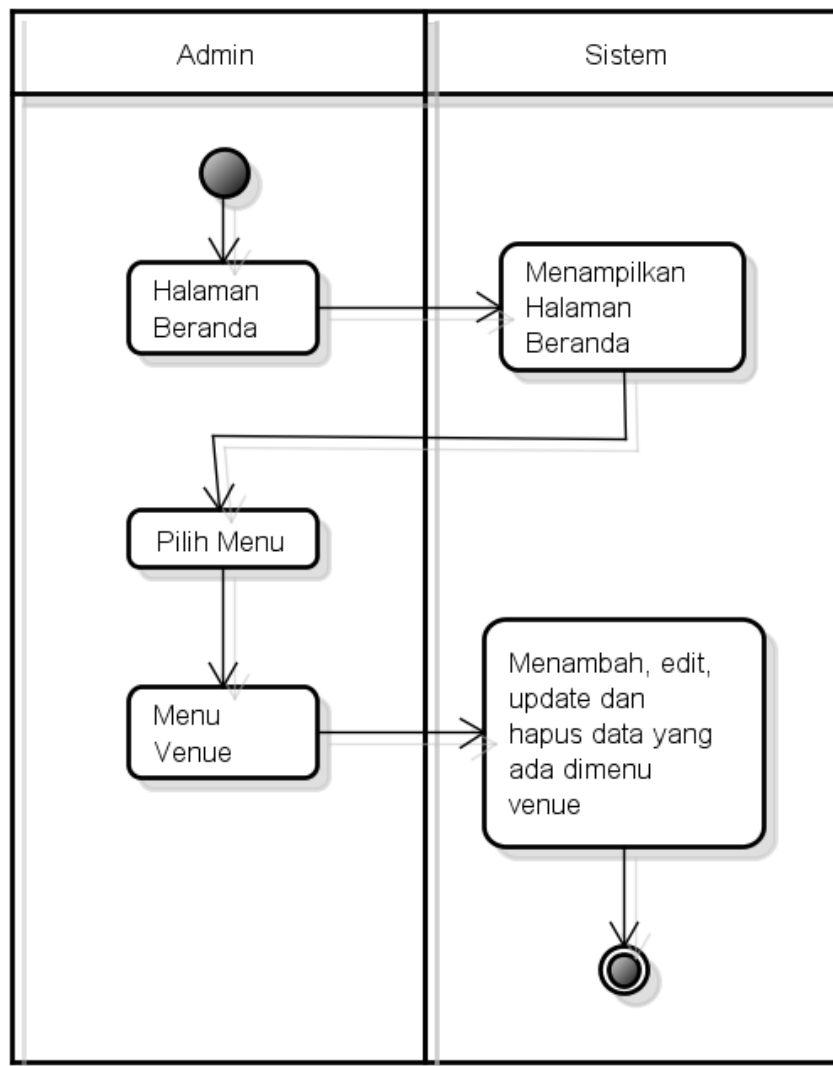
Ketika admin menampilkan halaman Beranda dan kemudian pilih menu Kontak. Dimenu Kontak Admin bisa melihat user (pengguna) yang memberikan pesan melalui formulir yang telah disediakan dimenu kontak pada Website Sistem Informasi KONI Kuantan Singingi.



**Gambar 4.6** Activity Diagram Menu Kontak (Admin)

## 5. Activity Diagram Menu Venue (Admin)

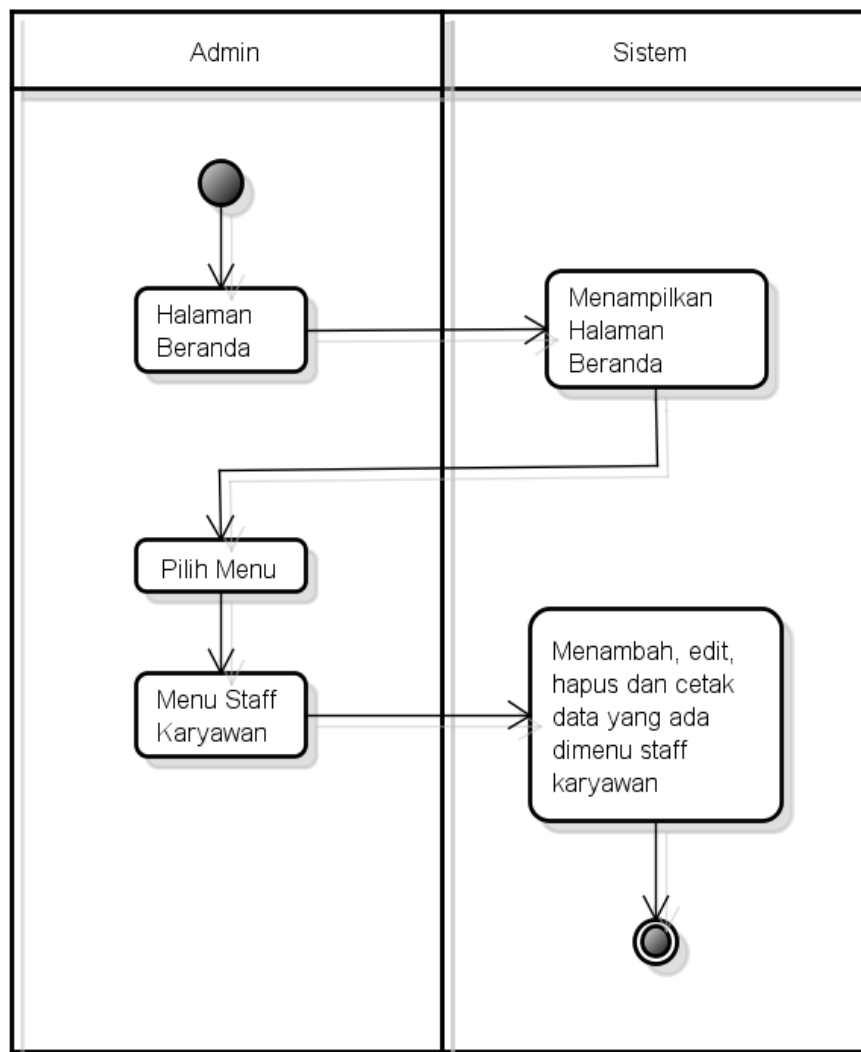
Ketika admin akan menampilkan halaman Beranda dan kemudian pilih menu Venue. Dimenu Venue Admin bisa menambahkan, edit, dan hapus data yang ada dimenu Venue.



**Gambar 4.7** Activity Diagram Menu Venue (Admin)

## 6. Activity Diagram Menu Staff Karyawan (Admin)

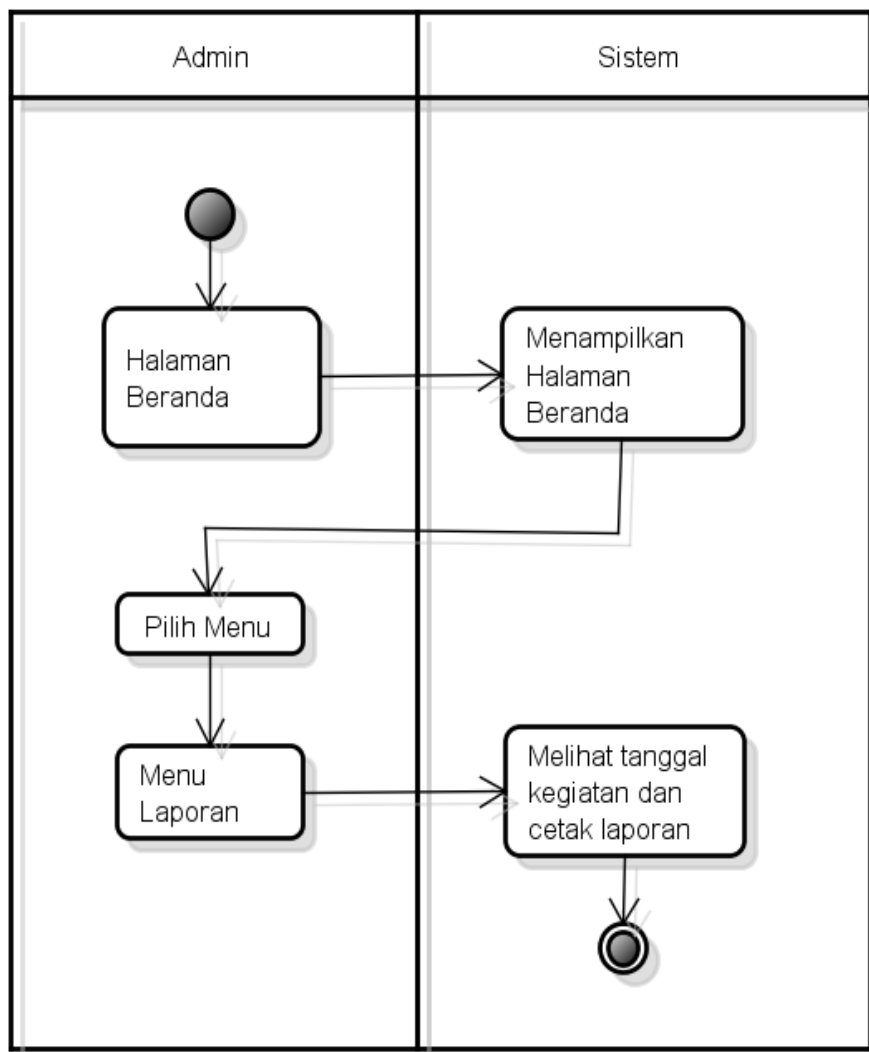
Ketika admin akan menampilkan halaman Beranda dan kemudian pilih menu Staff Karyawan. Dimenu Staff Karyawan Admin bisa menambahkan, edit, , hapus dan cetak data yang ada dimenu Staff Karyawan.



**Gambar 4.8** Activity Diagram Menu Staff Karyawan (Admin)

## 7. Activity Diagram Menu Laporan (Admin)

Ketika admin akan menampilkan halaman Beranda dan kemudian pilih menu Laporan. Dimenu Laporan Admin bisa melihat tanggal kegiatan dan cetak laporan.



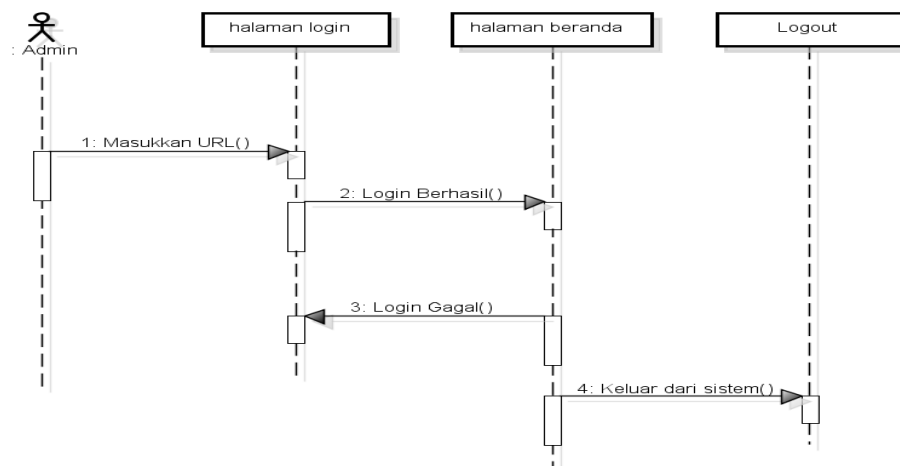
**Gambar 4.9** Activity Diagram Menu Laporan (Admin)

### 4.2.3 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Berikut ini penulis menggambarkan *Sequence Diagram* pada perancangan Sistem Informasi KONI Kuantan Singingi sebagai berikut :

#### 1. *Sequence Diagram Login (Admin)*

Admin memasukkan url kemudian menampilkan halaman login, ketika admin berhasil login maka akan menampilkan halaman beranda dan ketika admin gagal login maka harus login kembali dan memasukkan username atau password yang benar. Setelah itu admin keluar dari sistem dengan menekan tombol logout.

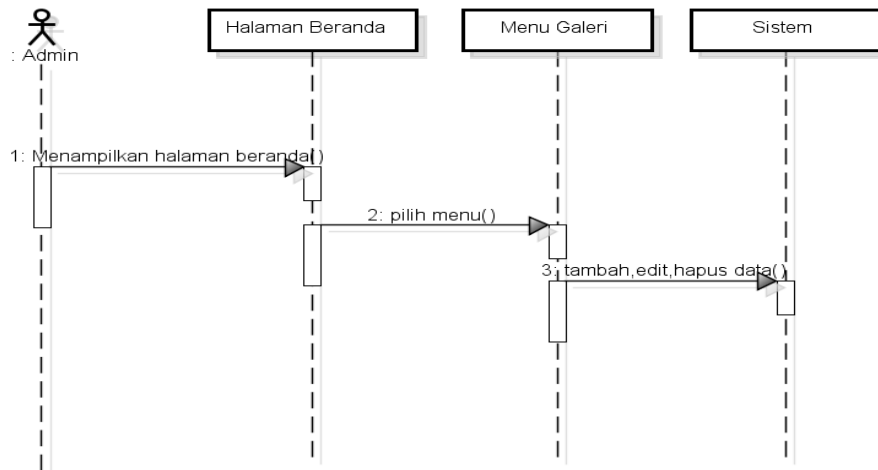


**Gambar 4.10** *Sequence Diagram Login (Admin)*



## 2. *Sequence Diagram Menu Galeri (Admin)*

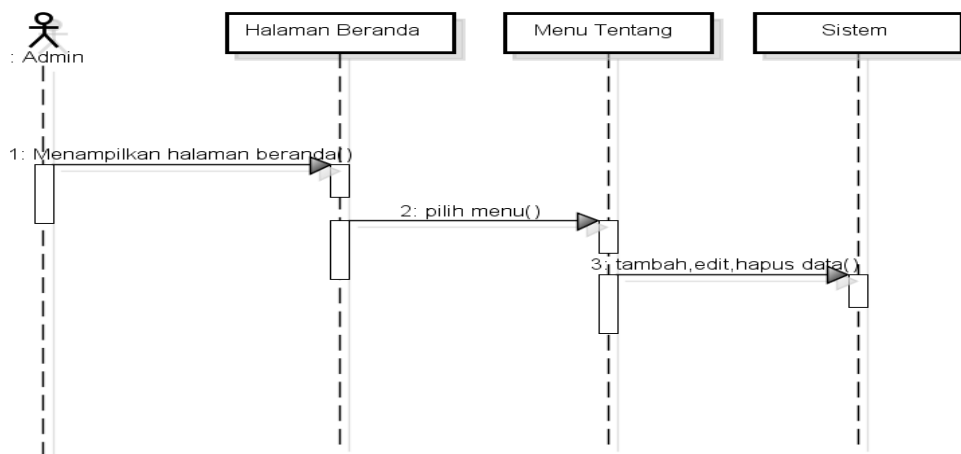
Admin menampilkan halaman beranda kemudian admin memilih menu galeri, Admin bisa tambah, edit, dan hapus data yang ada disistem.



**Gambar 4.11** *Sequence Diagram Menu Galeri (Admin)*

## 3. *Sequence Diagram Menu Tentang (Admin)*

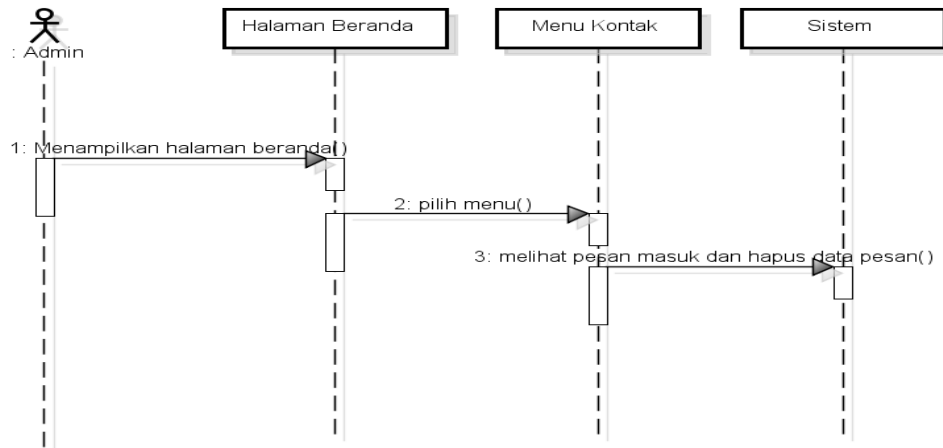
Admin menampilkan halaman beranda kemudian admin memilih menu tentang, Admin bisa tambah, edit, dan hapus data yang ada disistem.



**Gambar 4.12** *Sequence Diagram Menu Tentang (Admin)*

#### 4. *Sequence Diagram Menu Kontak (Admin)*

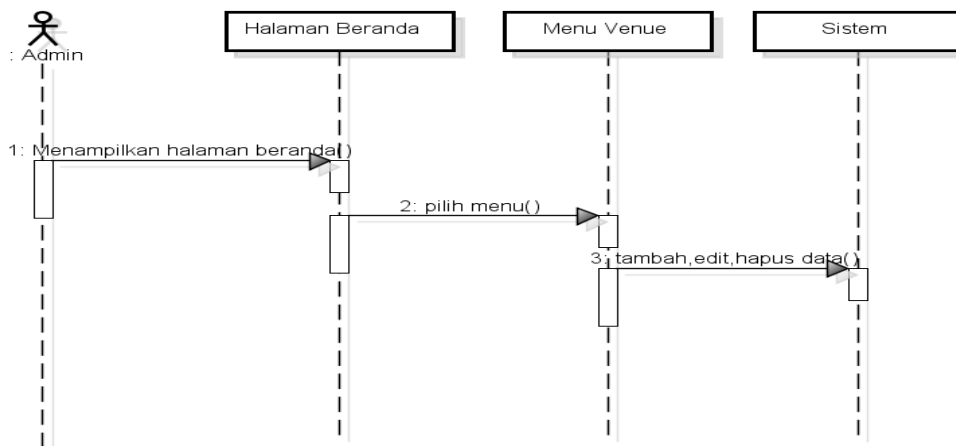
Admin menampilkan halaman beranda kemudian admin memilih menu kontak, Admin bisa melihat pesan masuk dari user (pengguna) dan hapus data pesan masuk.



**Gambar 4.13** *Sequence Diagram Menu Kontak (Admin)*

#### 5. *Sequence Diagram Menu Venue (Admin)*

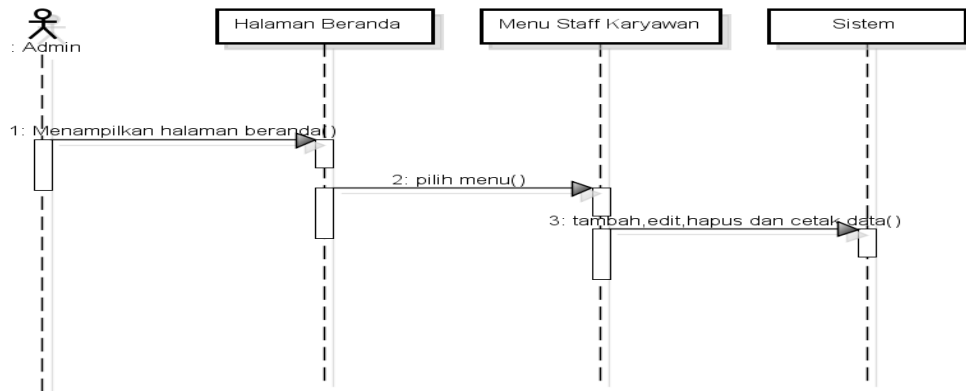
Admin menampilkan halaman beranda kemudian admin memilih menu venue, Admin bisa tambah, edit, dan hapus data yang ada disistem.



**Gambar 4.14** *Sequence Diagram Menu Venue (Admin)*

## 6. *Sequence Diagram Menu Staff Karyawan (Admin)*

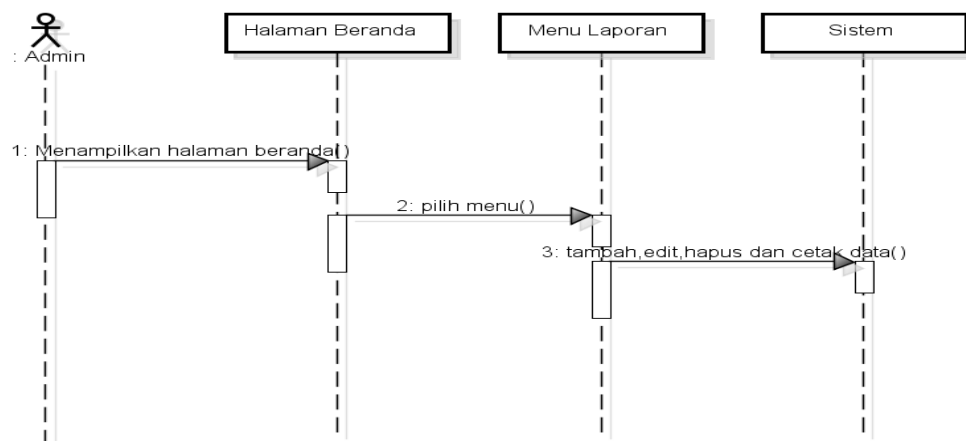
Admin menampilkan halaman beranda kemudian admin memilih menu staff karyawan, Admin bisa tambah, edit, hapus dan cetak data yang ada disistem.



**Gambar 4.15** *Sequence Diagram Menu Staff Karyawan (Admin)*

## 7. *Sequence Diagram Menu Laporan (Admin)*

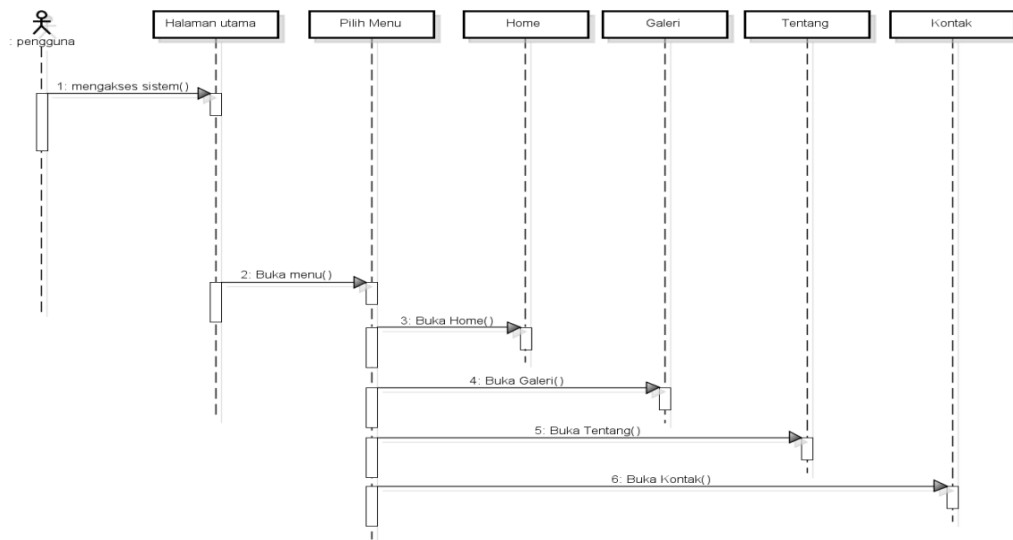
Admin menampilkan halaman beranda kemudian admin memilih menu laporan, Admin bisa tambah, edit, hapus dan cetak data yang ada disistem.



**Gambar 4.16** *Sequence Diagram Menu Laporan (Admin)*

## 8. *Sequence Diagram User (Pengguna)*

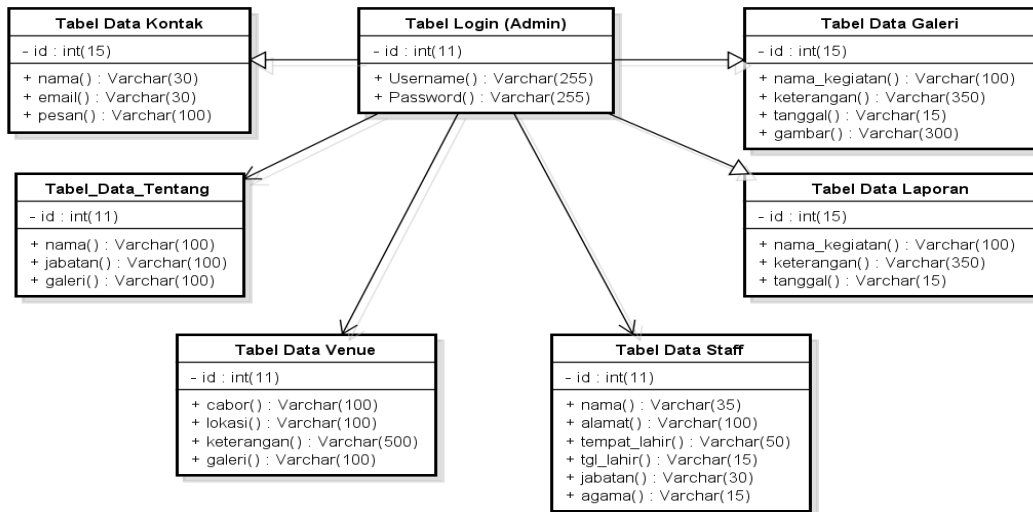
*User* menampilkan halaman beranda kemudian user bisa memilih menu galeri, tentang, venue dan kontak yang ada disistem informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi. *User* juga bisa mengirim pesan seperti saran dan masukkan kepada admin dimenu kontak.



**Gambar 4.17** *Sequence Diagram User (Pengguna)*

### 4.2.4 *Class Diagram*

*Class Diagram* merupakan diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada disistem dan hubungannya secara logik. *Class Diagram* yang dibuat pada tahap sebagai berikut adalah gambar rancangan pembuatan *Class Diagram* KONI Kuantan Singingi.



**Gambar 4.18** Class Diagram KONI Kuantan Singingi

#### 4.2.5 Desain Output

Desain *Output* atau keluaran merupakan suatu media keluaran atau berupa laporan dari proses yang mana digunakan untuk membantu Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi. Adapun bentuk desain *output* tersebut adalah sebagai berikut ini:

<p><b>KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) KABUPATEN KUANTAN SINGINGI</b>          Sekretariat : Hall. B Sport Centre Kabupaten Kuantan Singingi HP. 0812100880 – 081371984302          Email : <a href="mailto:koni.kuansing@yahoo.com">koni.kuansing@yahoo.com</a></p>						
Id	Nama	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jabatan	Agama
x (11)	x (35)	x (100)	x (50)	x (15)	x (30)	x (15)
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
x (11)	x (35)	x (100)	x (50)	x (15)	x (30)	x (15)

**Gambar 4.19** Rancangan Desain *Output* Staff Karyawan

<p style="text-align: center;"><b>KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI)</b>  <b>KABUPATEN KUANTAN SINGINGI</b>            Sekretariat : Hall. B Sport Centre Kabupaten Kuantan Singingi HP. 0812100880 – 081371984302            Email : <a href="mailto:koni.kuansing@yahoo.com">koni.kuansing@yahoo.com</a></p>			
Id	Nama Kegiatan	Keterangan	Tanggal
x (15) ↓ x (15)	x (100) ↓ x (100)	x (350) ↓ x (350)	Date ↓ Date

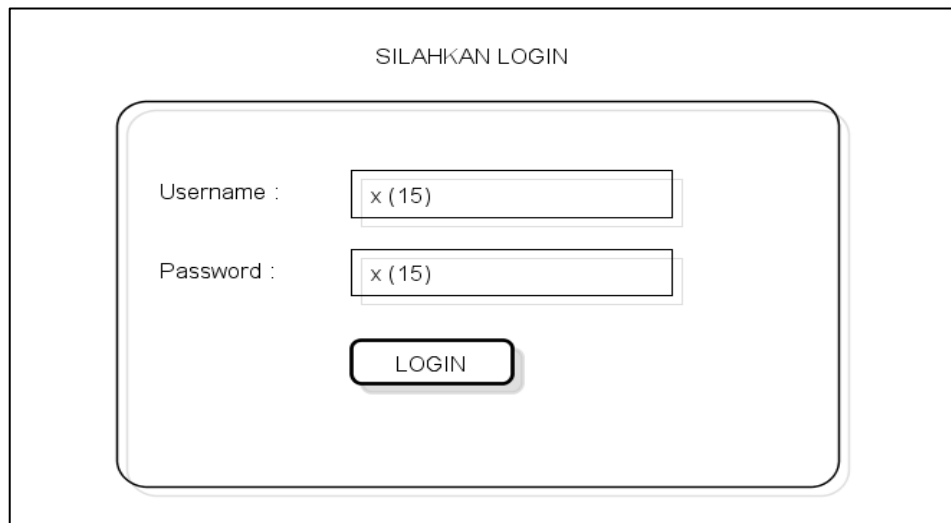
**Gambar 4.20** Rancangan Desain *Output* Laporan

#### **4.2.6 Desain *Input***

Desain *Input* merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk menghasilkan beberapa keluaran atau *Output*. Bentuk-bentuk inilah yang kemudian digunakan dalam pemrosesan data pada komputer. Hal ini dilakukan agar penulis dapat membuat program lebih efisien dan sesuai dengan jadwal yang diinginkan, di samping itu desain input di maksudkan agar program yang akan dibuat tidak menyimpang dari desain yang telah dibuat. Adapun bentuk desain input tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. Halaman Login (Admin)**

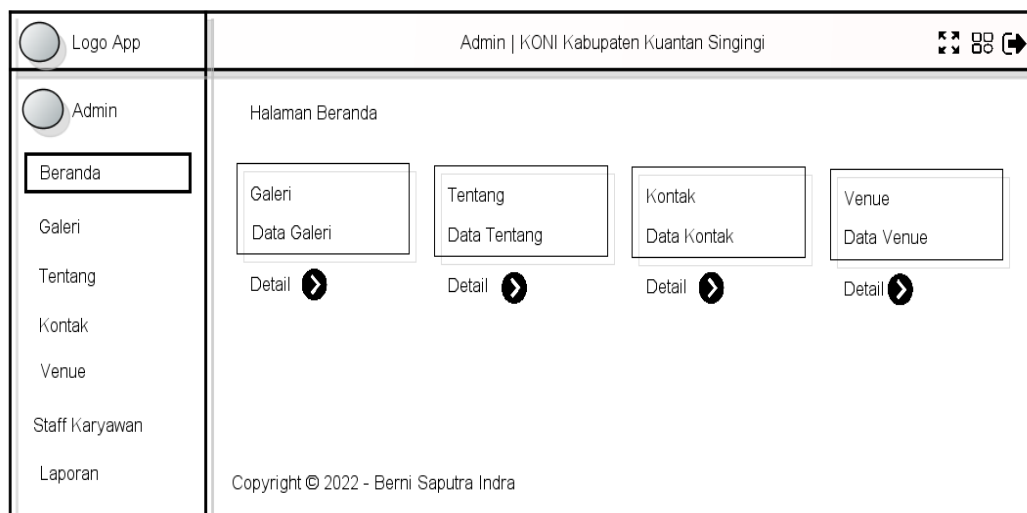
Sebelum memasuki Halaman Beranda Admin harus login terlebih dahulu agar bisa melihat maupun update yang ada di Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi.



**Gambar 4.21** Halaman Login (Admin)

## 2. Halaman Beranda (Admin)

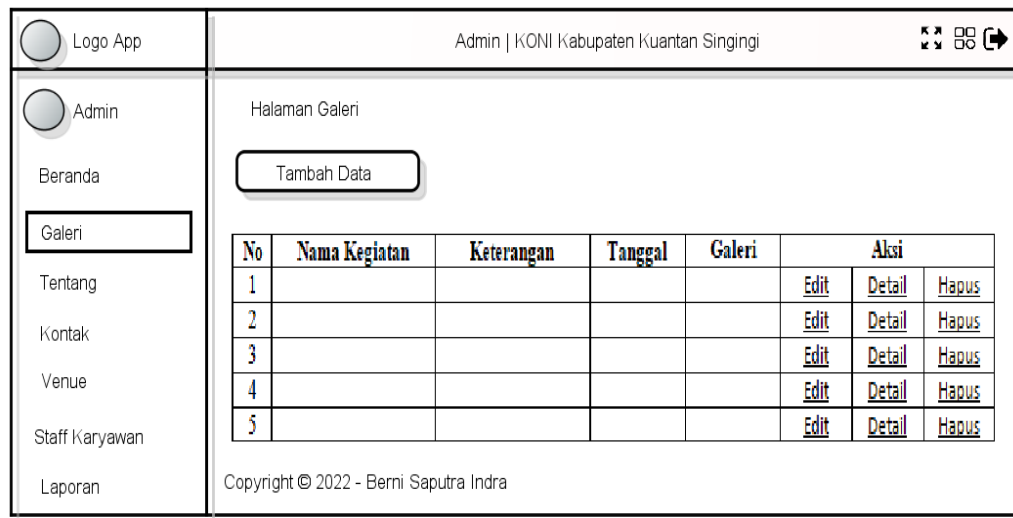
Ketika Admin Berhasil login maka akan menampilkan halaman beranda dan juga ada beberapa menu dihalaman beranda ini yaitu menu galeri, menu tentang, menu kontak, menu venue, menu staff karyawan dan menu laporan.



**Gambar 4.22** Halaman Beranda (Admin)

### 3. Halaman Menu Galeri (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman menu galeri maka admin bisa menambahkan data, edit data, dan menghapus data yang ada dihalaman menu galeri tersebut. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 4.23** Halaman Menu Galeri (Admin)

### 4. Halaman Tambah Data Galeri (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman tambah data galeri maka admin bisa menambahkan data seperti nama kegiatan, keterangan, tanggal dan galeri. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data galeri maka data akan tampil di menu galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 4.24** Halaman Tambah Data Galeri (Admin)

## 5. Halaman Edit Data Galeri (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman edit data galeri maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama kegiatan, keterangan, tanggal dan galeri. Setelah admin berhasil mengedit data di halaman edit data galeri maka data akan tampil di menu galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

**Gambar 4.25** Halaman Edit Data Galeri (Admin)

## 6. Halaman Detail Galeri (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman detail data galeri maka admin bisa melihat data seperti nama kegiatan, keterangan, tanggal dan galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App Admin | KONI Kabupaten Kuantan Singingi

Halaman Detail Galeri

Nama Kegiatan

Keterangan

Tanggal

Galeri

Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra

**Gambar 4.26** Halaman Detail Galeri (Admin)

## 7. Halaman Menu Tentang (Admin)

Ketika admin memasuki halaman menu tentang, admin bisa mengupdate struktur profil koni yang ada di halaman Sistem Informasi KONI Kuansing yang terletak di menu tentang. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :

Logo App Admin | KONI Kabupaten Kuantan Singingi

Halaman Tentang

No	Nama	Jabatan	Galeri	Aksi		
1				<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Detail</a>	<a href="#">Hapus</a>
2				<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Detail</a>	<a href="#">Hapus</a>
3				<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Detail</a>	<a href="#">Hapus</a>
4				<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Detail</a>	<a href="#">Hapus</a>

Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra

**Gambar 4.27** Halaman Menu Tentang (Admin)

## 8. Halaman Tambah Data Tentang (Admin)

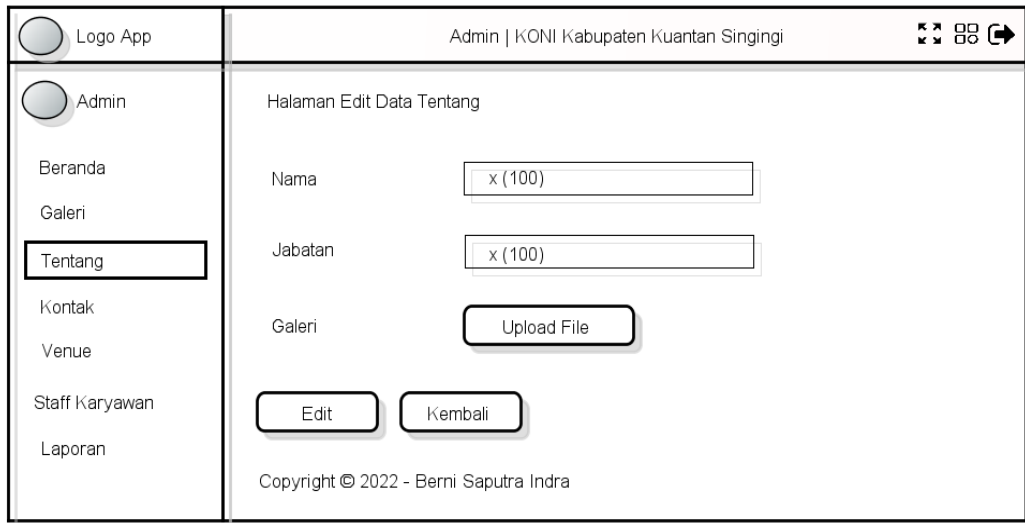
Ketika Admin memasuki halaman tambah data tentang maka admin bisa menambahkan data struktur profil seperti nama, jabatan dan galeri. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data tentang maka data akan tampil di menu tentang. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App	Admin   KONI Kabupaten Kuantan Singingi
Admin	Halaman Tambah Data Tentang
Beranda	Nama <input type="text" value="x (100)"/>
Galeri	Jabatan <input type="text" value="x (350)"/>
Tentang	Galeri <input type="button" value="Upload File"/>
Kontak	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali"/>
Venue	Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra
Staff Karyawan	
Laporan	

**Gambar 4.28** Halaman Tambah Data Tentang

## 9. Halaman Edit Data Tentang (Admin)

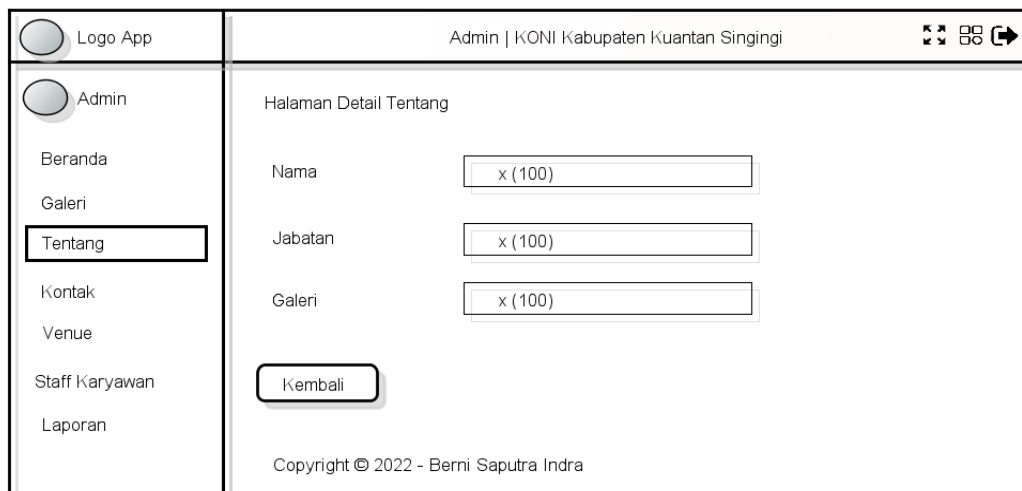
Ketika Admin memasuki halaman edit data tentang maka admin bisa mengubah atau mengedit data struktur profil seperti nama, jabatan dan galeri. Setelah admin berhasil mengedit data dihalaman edit data tentang maka data akan tampil di menu tentang. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 4.29** Halaman Edit Data Tentang

## 10. Halaman Detail Tentang (Admin)

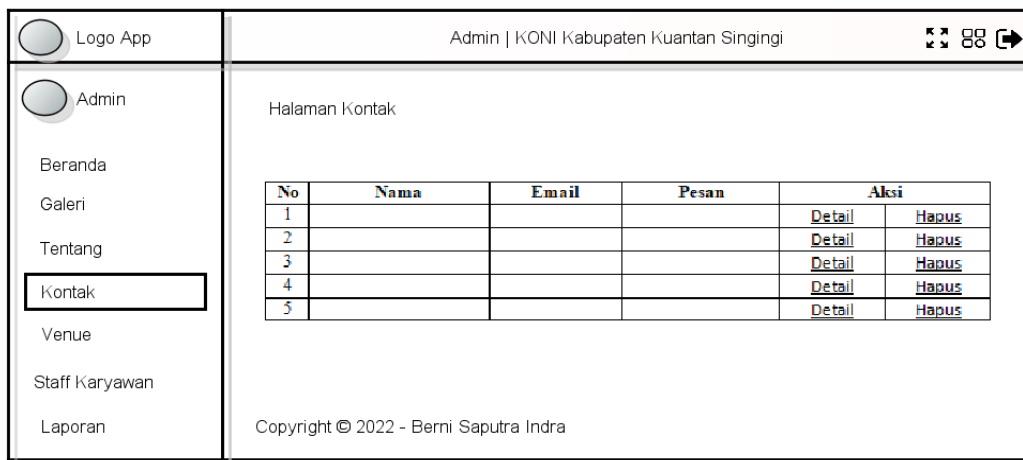
Ketika Admin memasuki halaman detail data tentang maka admin bisa melihat data struktur profil seperti nama, jabatan dan galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 4.30** Halaman Detail Tentang

## 11. Halaman Menu Kontak (Admin)

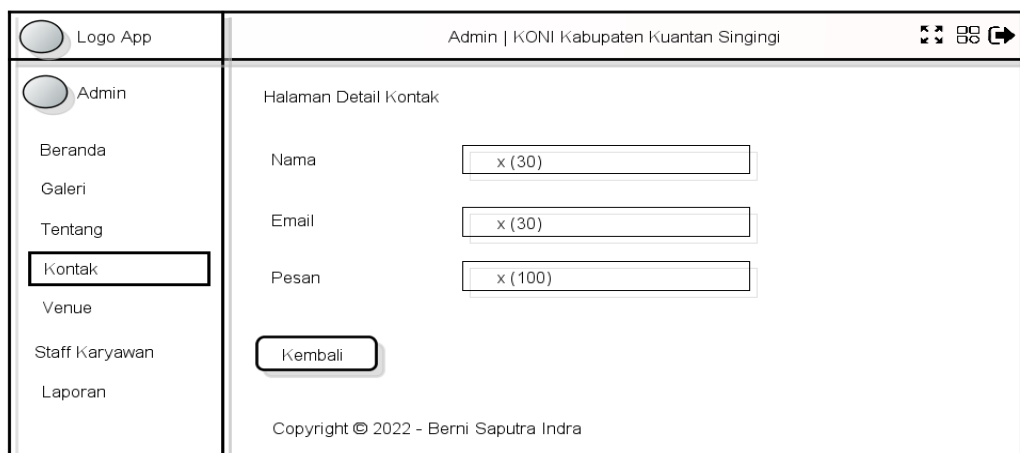
Ketika admin memasuki halaman menu kontak, admin bisa melihat pesan masuk dari user (pengguna) yang sudah mengakses Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 4.31** Halaman Menu Kontak (Admin)

## 12. Halaman Detail Kontak (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman detail kontak maka admin bisa melihat pesan masuk dari user (pengguna). Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

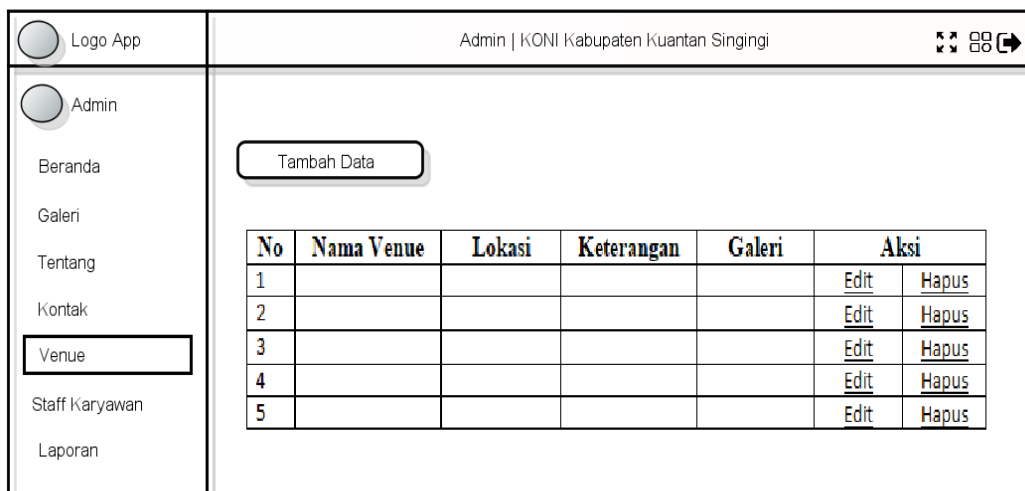


**Gambar 4.32** Halaman Detail Kontak (Admin)

### 13. Halaman Menu Venue (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman menu venue, admin bisa edit data dan hapus data yang ada dimenu venue tersebut. Kemudian ketika Admin berhasil input data maka akan menampilkan dihalaman sistem informasi pengguna (user).

Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



No	Nama Venue	Lokasi	Keterangan	Galeri	Aksi
1					<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2					<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3					<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
4					<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
5					<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.33** Halaman Menu Venue (Admin)

### 14. Halaman Tambah Data Venue (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman tambah data venue maka admin bisa menambahkan data seperti nama venue, lokasi, keterangan dan galeri. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data venue maka data akan tampil dimenu venue. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App

Admin | KONI Kabupaten Kuantan Singingi

Admin

Beranda

Galeri

Tentang

Kontak

Venue

Staff Karyawan

Laporan

Halaman Tambah Data Venue

Nama Venue

Lokasi

Keterangan

Galeri

Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra

**Gambar 4.34** Halaman Tambah Data Venue (Admin)

## 15. Halaman Edit Data Venue (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman edit data venue maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama venue, lokasi, keterangan dan galeri. Setelah admin berhasil mengubah data di halaman edit data venue maka data akan tampil di menu venue. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App

Admin | KONI Kabupaten Kuantan Singingi

Admin

Beranda

Galeri

Tentang

Kontak

Venue

Staff Karyawan

Laporan

Halaman Edit Data Venue

Nama Venue

Lokasi

Keterangan

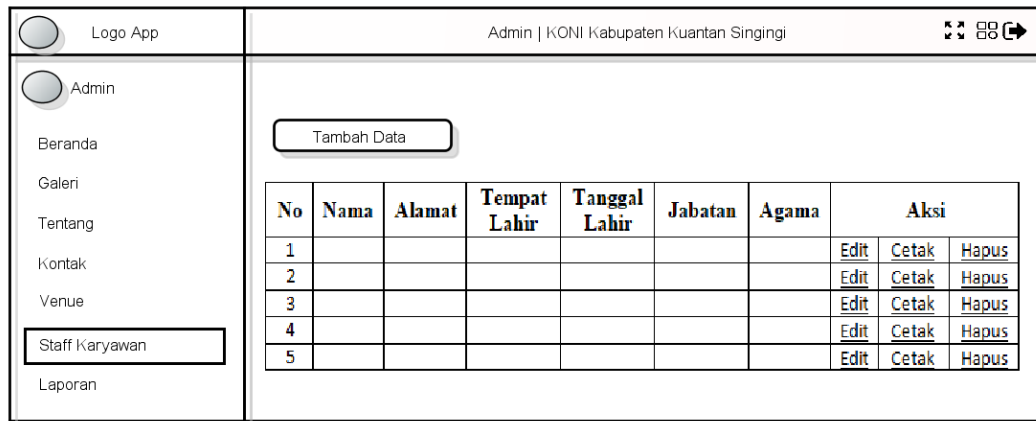
Galeri

Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra

**Gambar 4.35** Halaman Edit Data Venue (Admin)

## 16 Halaman Menu Staff Karyawan (Admin)

Ketika Admin memasuki Halaman Menu Staff Karyawan, admin bisa tambah data, edit data dan cetak data yang ada dimenu Staff Karyawan tersebut. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



No	Nama	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jabatan	Agama	Aksi		
1							Edit	Cetak	Hapus
2							Edit	Cetak	Hapus
3							Edit	Cetak	Hapus
4							Edit	Cetak	Hapus
5							Edit	Cetak	Hapus

**Gambar 4.36** Halaman Menu Staff Karyawan (Admin)

## 17. Halaman Tambah Data Staff Karyawan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman tambah data staff karyawan maka admin bisa menambahkan data seperti nama, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jabatan dan agama. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data staff karyawan maka data akan tampil dimenu staff karyawan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



Logo App	Admin   KONI Kabupaten Kuantan Singingi
<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> <li>Beranda</li> <li>Galeri</li> <li>Tentang</li> <li>Kontak</li> <li>Venue</li> <li><b>Staff Karyawan</b></li> <li>Laporan</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Halaman Tambah Data Staff</p> <p>Nama <input type="text" value="x (35)"/></p> <p>Alamat <input type="text" value="x (100)"/></p> <p>Tempat Lahir <input type="text" value="x (50)"/></p> <p>Tanggal Lahir <input type="text" value="x (15)"/></p> <p>Jabatan <input type="text" value="x (30)"/></p> <p>Agama <input type="text" value="x (15)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra</p>

**Gambar 4.37** Halaman Tambah Data Staff karyawan (Admin)

### 18. Halaman Edit Data Staff Karyawan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman edit data staff karyawan maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jabatan dan agama. Setelah admin berhasil mengubah data dihalaman tambah data staff karyawan maka data akan tampil di menu staff karyawan.

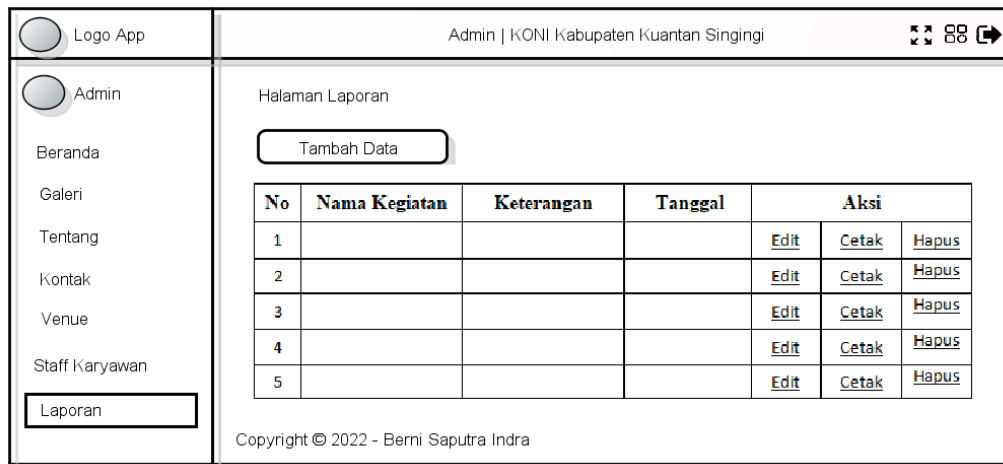
Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App	Admin   KONI Kabupaten Kuantan Singingi
<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> <li>Beranda</li> <li>Galeri</li> <li>Tentang</li> <li>Kontak</li> <li>Venue</li> <li><b>Staff Karyawan</b></li> <li>Laporan</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Halaman Edit Data Staff</p> <p>Nama <input type="text" value="x (35)"/></p> <p>Alamat <input type="text" value="x (100)"/></p> <p>Tempat Lahir <input type="text" value="x (50)"/></p> <p>Tanggal Lahir <input type="text" value="x (15)"/></p> <p>Jabatan <input type="text" value="x (30)"/></p> <p>Agama <input type="text" value="x (15)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Kembali"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra</p>

**Gambar 4.38** Halaman Edit Data Staff Karyawan (Admin)

## 19. Halaman Menu Laporan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman menu laporan, admin bisa edit data dan cetak data yang ada dimenu laporan tersebut. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 4.39** Halaman Menu Laporan (Admin)

## 20. Halaman Tambah Data Laporan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman tambah data laporan maka admin bisa menambahkan data seperti nama kegiatan, keterangan dan tanggal. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data laporan maka data akan tampil dimenu laporan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App	Admin   KONI Kabupaten Kuantan Singingi
<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> <li>Beranda</li> <li>Galeri</li> <li>Tentang</li> <li>Kontak</li> <li>Venue</li> <li>Staff Karyawan</li> <li style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Laporan</li> </ul>	<p>Halaman Tambah Data Laporan</p> <p>Nama Kegiatan <input type="text" value="x (100)"/></p> <p>Keterangan <input type="text" value="x (350)"/></p> <p>Tanggal <input type="text" value="x (15)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra</p>

**Gambar 4.40** Halaman Tambah Data Laporan (Admin)

## 21. Halaman Edit Data Laporan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman edit data laporan maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama kegiatan, keterangan dan tanggal. Setelah admin berhasil mengubah data dihalaman tambah data laporan maka data akan tampil di menu laporan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

Logo App	Admin   KONI Kabupaten Kuantan Singingi
<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> <li>Beranda</li> <li>Galeri</li> <li>Tentang</li> <li>Kontak</li> <li>Venue</li> <li>Staff Karyawan</li> <li style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Laporan</li> </ul>	<p>Halaman Edit Data Laporan</p> <p>Nama Kegiatan <input type="text" value="x (100)"/></p> <p>Keterangan <input type="text" value="x (350)"/></p> <p>Tanggal <input type="text" value="x (15)"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Kembali"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Copyright © 2022 - Berni Saputra Indra</p>

**Gambar 4.41** Halaman Edit Data Laporan (Admin)

#### 4.2.7 Rancangan File

Selain perancangan pada diagram UML, perancangan Design Output dan tahapan perancangan Design input diatas maka tahap selanjutnya adalah perancangan file yang akan dirancang. Dalam membuat suatu sistem diperlukan adanya file yang saling berinteraksi satu sama lainnya. File sistem yang dibutuhkan merupakan suatu kesatuan namun dibuat terpisah pada tempat yang berbeda dan tidak bisa dijalankan sendiri sendiri, karena keterkaitannya dengan suatu sistem. File yang digunakan pada perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tabel Input Login (Admin)

Nama Tabel : login

Jumlah Field : 3

Primary Key : id\*

**Tabel 4.1 Input Login (Admin)**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	11	id admin
2	username	varchar	255	username
3	password	varchar	255	password

## 2. Tabel Input Data Galeri

Nama Tabel : galeri

Jumlah Field : 5

Primary Key : id\*

**Tabel 4.2** Input Data Galeri

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	15	id galeri
2	nama_kegiatan	varchar	100	nama kegiatan
3	keterangan	varchar	350	keterangan
4	tanggal	varchar	15	tanggal
5	galeri	varchar	300	galeri

## 3. Tabel Input Data Tentang

Nama Tabel : tentang

Jumlah Field : 4

Primary Key : id\*

**Tabel 4.3** Input Data Tentang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	11	id tentang
2	nama	varchar	100	nama
3	jabatan	varchar	100	jabatan
4	galeri	varchar	100	galeri

#### 4. Tabel Input Data Kontak

Nama Tabel : kontak

Jumlah Field : 4

Primary Key : id\*

**Tabel 4.4** Input Data Kontak

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	15	id kontak
2	nama	varchar	30	nama
3	email	varchar	30	email
4	pesan	varchar	100	pesan

#### 5. Tabel Input Data Venue

Nama Tabel : venue

Jumlah Field : 5

Primary Key : id\*

**Tabel 4.5** Input Data Venue

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	11	id venue
2	cabor	varchar	100	cabor
3	lokasi	varchar	100	lokasi
4	keterangan	varchar	500	keterangan
5	galeri	varchar	100	galeri

## 6. Tabel Input Data Staff Karyawan

Nama Tabel : staff

Jumlah Field : 7

Primary Key : id\*

**Tabel 4.6** Input Data Staff Karyawan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	11	id staff
2	nama	varchar	35	nama
3	alamat	varchar	100	alamat
4	tempat_lahir	varchar	50	tempat lahir
5	tgl_lahir	varchar	15	tanggal lahir
6	jabatan	varchar	30	jabatan
7	agama	varchar	15	agama

## 7. Tabel Input Data Laporan

Nama Tabel : laporan

Jumlah Field : 4

Primary Key : id\*

**Tabel 4.7** Input Data Laporan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	int	15	id laporan
2	nama_kegiatan	varchar	100	nama kegiatan
3	keterangan	varchar	350	keterangan
4	tanggal	varchar	15	tanggal

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI SISTEM**

#### **5.1 Implementasi**

Bab ini berisi tentang uraian tentang tahapan untuk membangun serta mewujudkan rancangan sistem yang baru secara nyata. Kegiatan yang dibahas mengenai pengujian perangkat lunak, Kebutuhan Perangkat keras, maupun perangkat lunak serta pengujian sistem dan klarifikasi infrastruktur. Berikut ini merupakan aktifitas yang dilakukan dalam mengimplementasikan perancangan Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi :

##### **5.1.1 Persiapan Instalasi *Tools* yang akan di gunakan**

Tahap awal yang di lakukan adalah mempersiapkan instalasi *tools*, agar kita mengetahui *tools* apa saja yang harus di gunakan untuk membangun Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi.

##### **5.1.2 Pengujian Program pada perangkat lunak**

Tahap ini di lakukan guna menghindari kesalahan sebagai berikut :

1. Kesalahan penulisan *source code* program
2. Kesalahan saat program di jalankan
3. Kesalahan Logika
4. Kesalahan *database*



### **5.1.3 Kebutuhan Perangkat Keras *Hardware***

Konfigurasi perangkat keras untuk mendukung sistem yang akan dirancang adalah sebagai berikut ;

1. *Processor Intel Core i5*
2. *Memory Ram 4 GB*
3. *System Type 64 Bit*
4. *Keyboard, Mouse Logitech*

### **5.1.4 Kebutuhan Perangkat Lunak *Software***

Untuk perangkat lunak yang dipakai adalah sebagai berikut ;

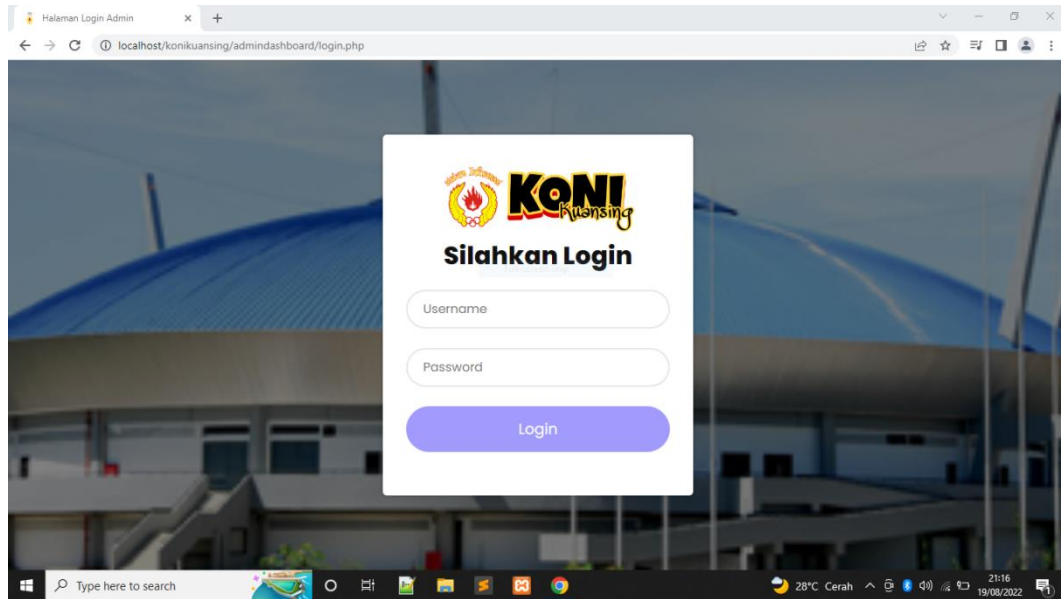
1. *Xampp*
2. *Sublime Text*
3. *Browser*

## **5.2 Implementasi antarmuka**

Implementasi rancangan antarmuka dengan menggunakan Bahasa pemrograman web, tahapan yang harus dilakukan untuk implementasi sistem pada komputer, mulai dari tahapan persiapan aplikasi dikomputer sampai dengan pengujian aplikasi sehingga siap digunakan beserta petunjuk aplikasi yang digambarkan pada layar komputer. Berikut adalah implementasi rancangan antarmuka Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi :

### 5.2.1 Halaman Login (Admin)

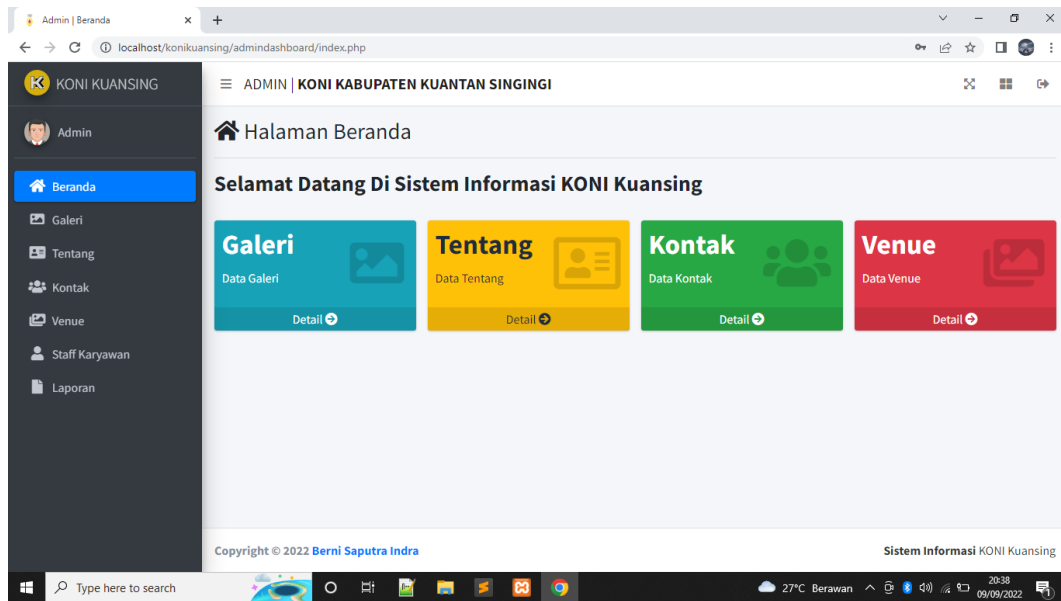
Sebelum memasuki Halaman Beranda Admin harus login terlebih dahulu agar bisa melihat maupun update yang ada di Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :



**Gambar 5.1** Halaman Login (Admin)

### 5.2.2 Halaman Menu Beranda (Admin)

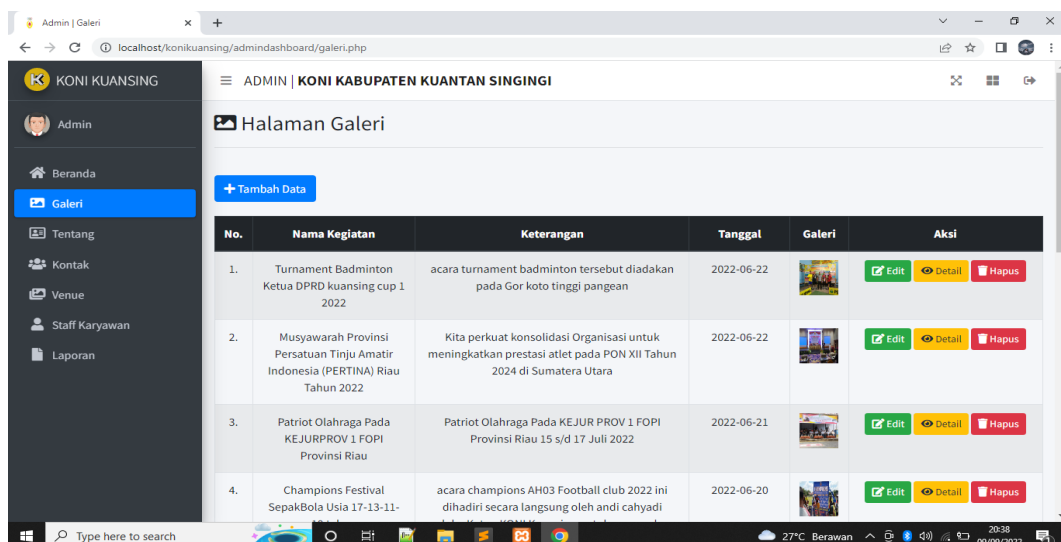
Ketika Admin Berhasil login maka akan menampilkan halaman beranda dan juga ada beberapa menu dihalaman beranda ini yaitu menu galeri, menu kontak dan menu laporan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :



**Gambar 5.2** Halaman Menu Beranda (Admin)

### 5.2.3 Halaman Menu Galeri (Admin)

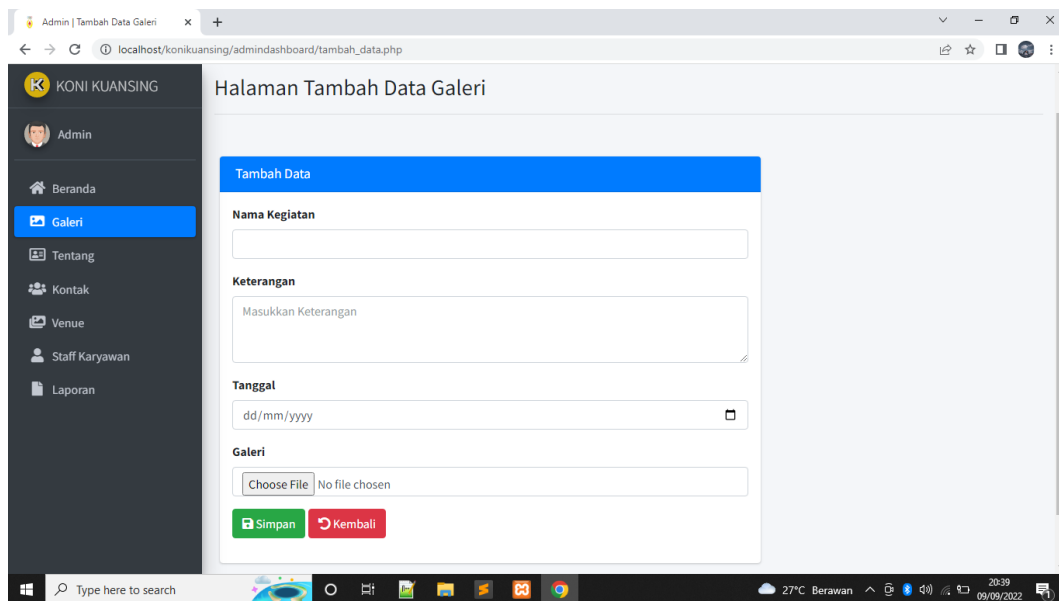
Ketika Admin memasuki halaman menu galeri maka admin bisa menambahkan data, edit data, detail data dan menghapus data yang ada di halaman menu galeri tersebut. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :



**Gambar 5.3** Halaman Menu Galeri (Admin)

## 1. Halaman Tambah Data Galeri

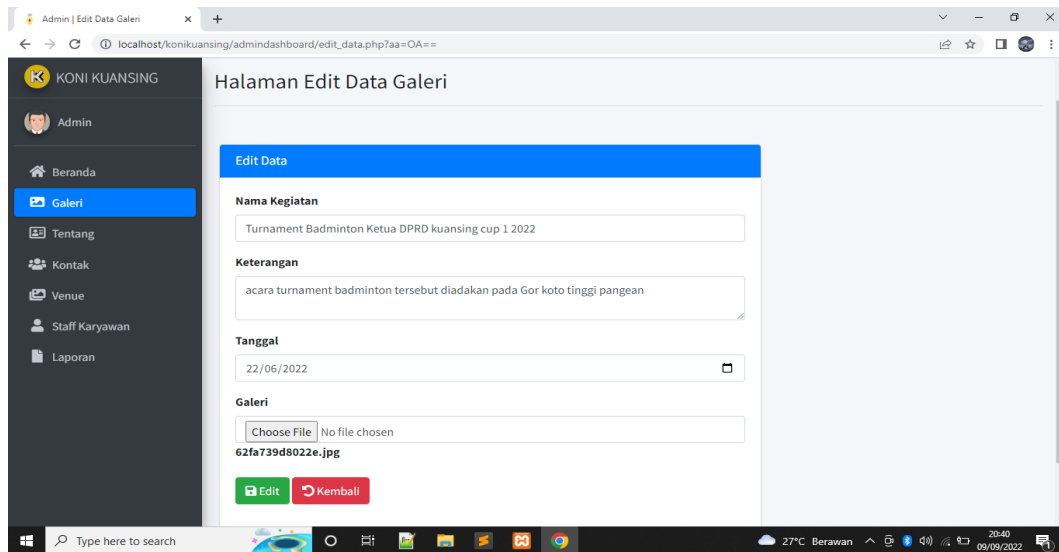
Ketika Admin memasuki halaman tambah data galeri maka admin bisa menambahkan data seperti nama kegiatan, keterangan, tanggal dan galeri. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data galeri maka data akan tampil di menu galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.4** Halaman Tambah Data Galeri (Admin)

## 2. Halaman Edit Data Galeri (Admin)

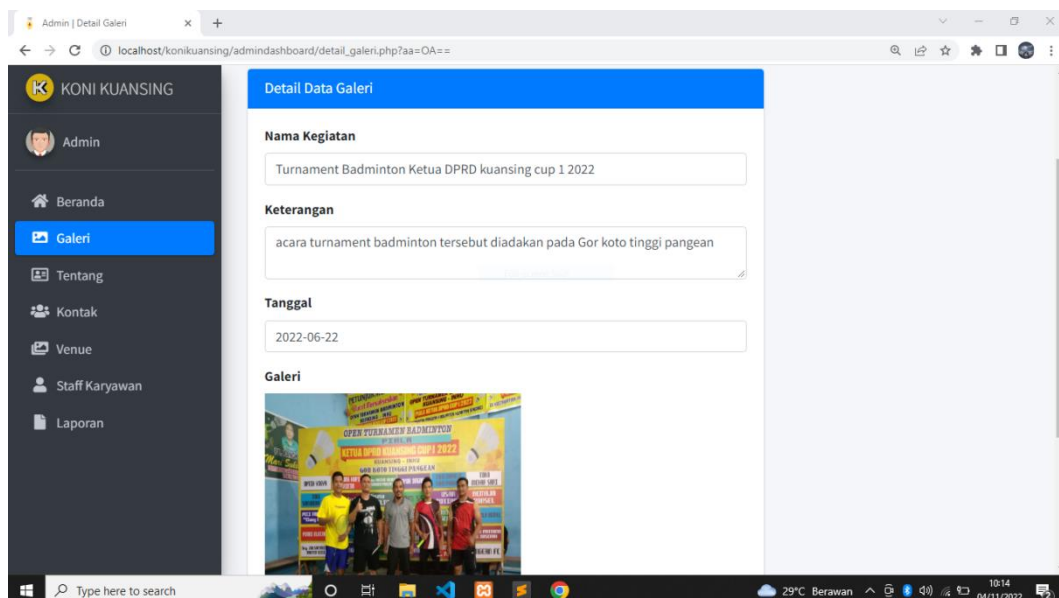
Ketika Admin memasuki halaman edit data galeri maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama kegiatan, keterangan, tanggal dan galeri. Setelah admin berhasil mengedit data dihalaman edit data galeri maka data akan tampil di menu galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.5** Halaman Edit Data Galeri (Admin)

### 3. Halaman Detail Galeri (Admin)

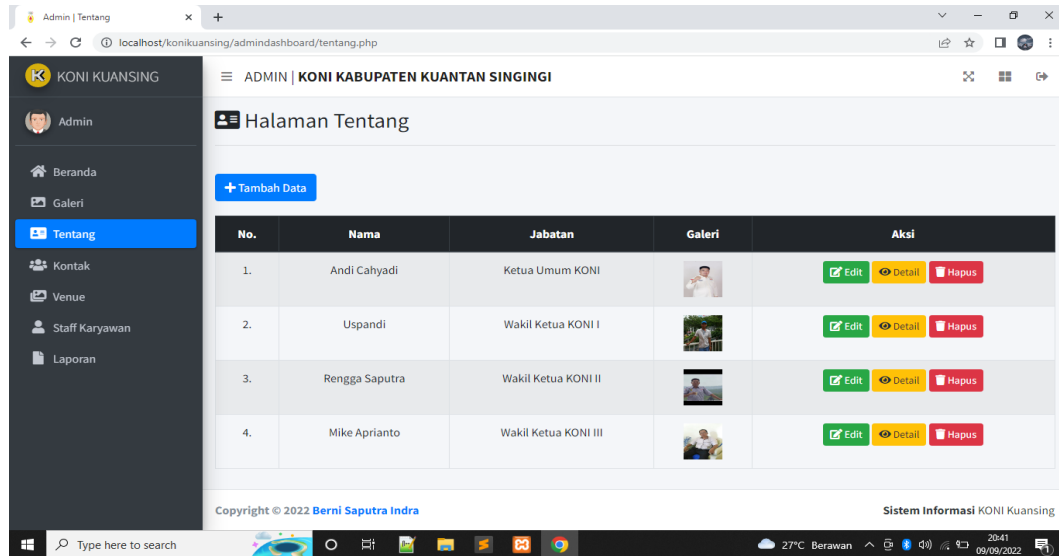
Ketika Admin memasuki halaman detail data galeri maka admin bisa melihat data seperti nama kegiatan, keterangan, tanggal dan galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.6** Halaman Detail Galeri (Admin)

## 5.2.4 Halaman Menu Tentang (Admin)

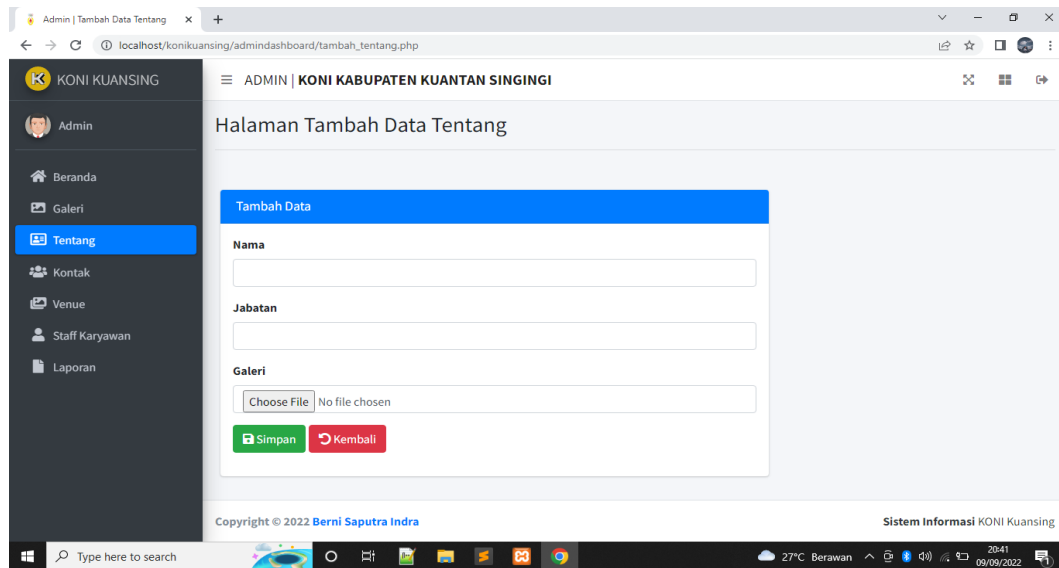
Ketika admin memasuki halaman menu tentang, admin bisa mengupdate struktur profil koni yang ada di halaman Sistem Informasi KONI Kuansing yang terletak di menu tentang. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :



**Gambar 5.7** Halaman Menu Tentang (Admin)

### 1. Halaman Tambah Data Tentang (Admin)

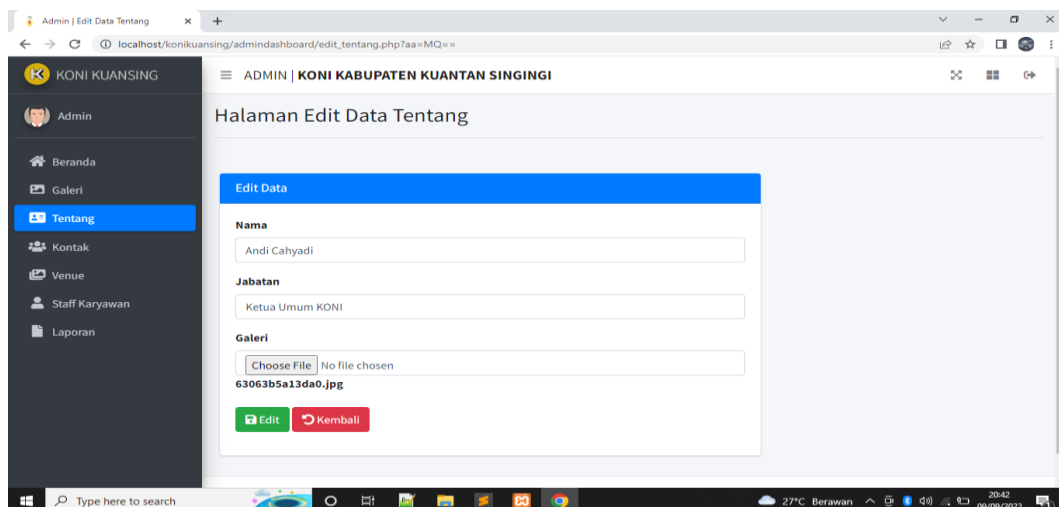
Ketika Admin memasuki halaman tambah data tentang maka admin bisa menambahkan data struktur profil seperti nama, jabatan dan galeri. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data tentang maka data akan tampil dimenu tentang. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.8** Halaman Tambah Data Tentang

## 2. Halaman Edit Data Tentang (Admin)

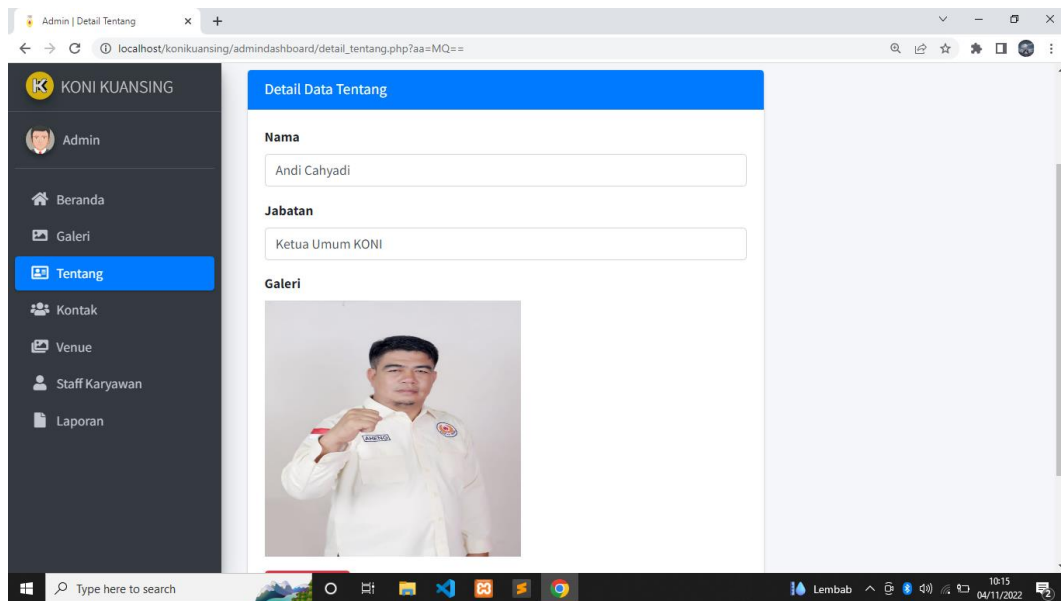
Ketika Admin memasuki halaman edit data tentang maka admin bisa mengubah atau mengedit data struktur profil seperti nama, jabatan dan galeri. Setelah admin berhasil mengedit data di halaman edit data tentang maka data akan tampil di menu tentang. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.9** Halaman Edit Data Tentang (Admin)

### 3. Halaman Detail Tentang (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman detail data tentang maka admin bisa melihat data struktur profil seperti nama, jabatan dan galeri. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

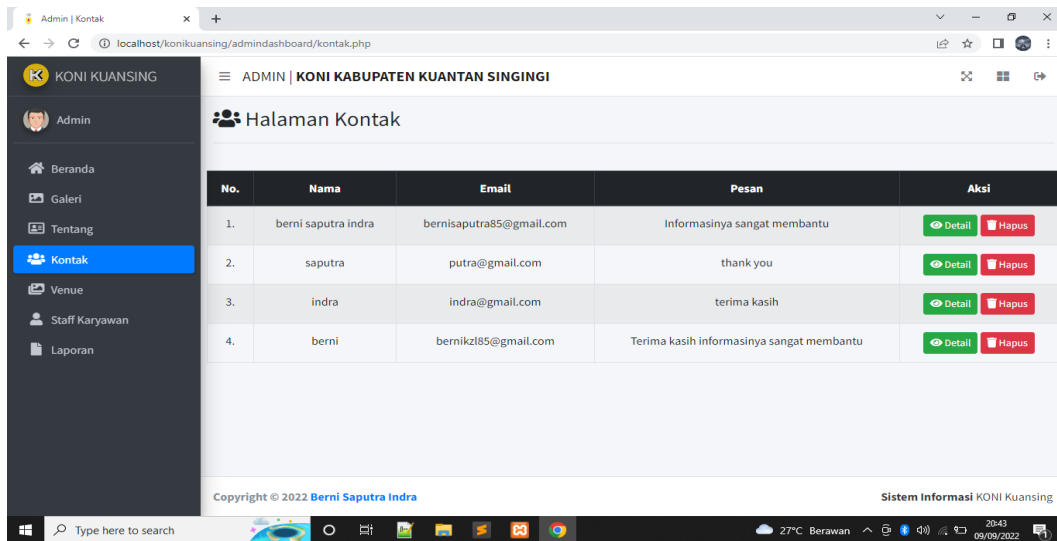


**Gambar 5.10** Halaman Detail Tentang (Admin)

### 5.2.5 Halaman Menu Kontak (Admin)

Ketika admin memasuki halaman menu kontak, admin bisa melihat pesan masukkan dari user (pengguna) yang sudah mengakses Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi melalui detail kontak dan admin juga bisa menghapus data yang ada dimenu kontak. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :

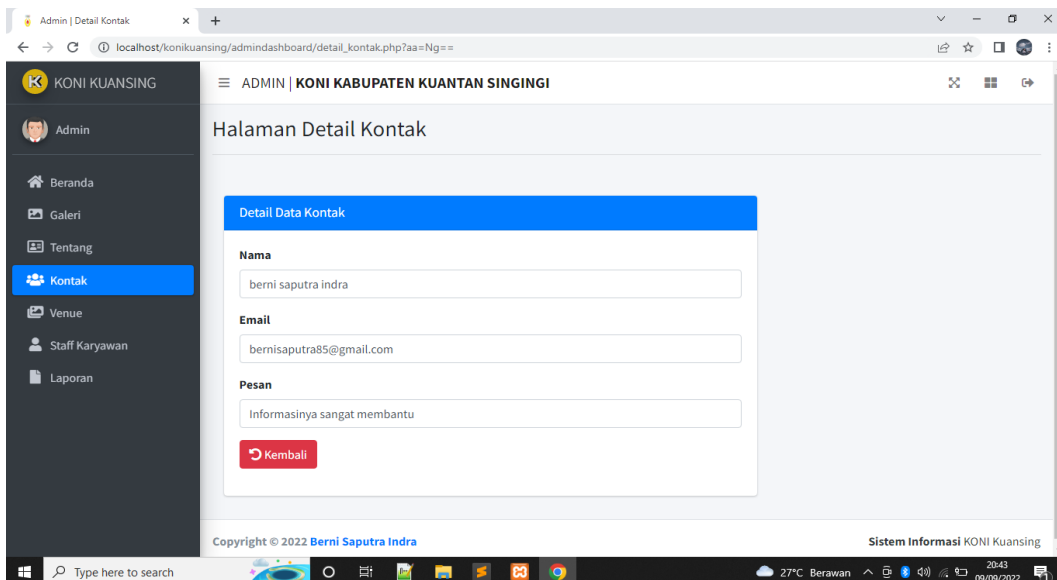




**Gambar 5.11** Halaman Menu Kontak (Admin)

## 1. Halaman Detail Kontak (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman detail kontak maka admin bisa melihat pesan masuk dari user (pengguna). Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:

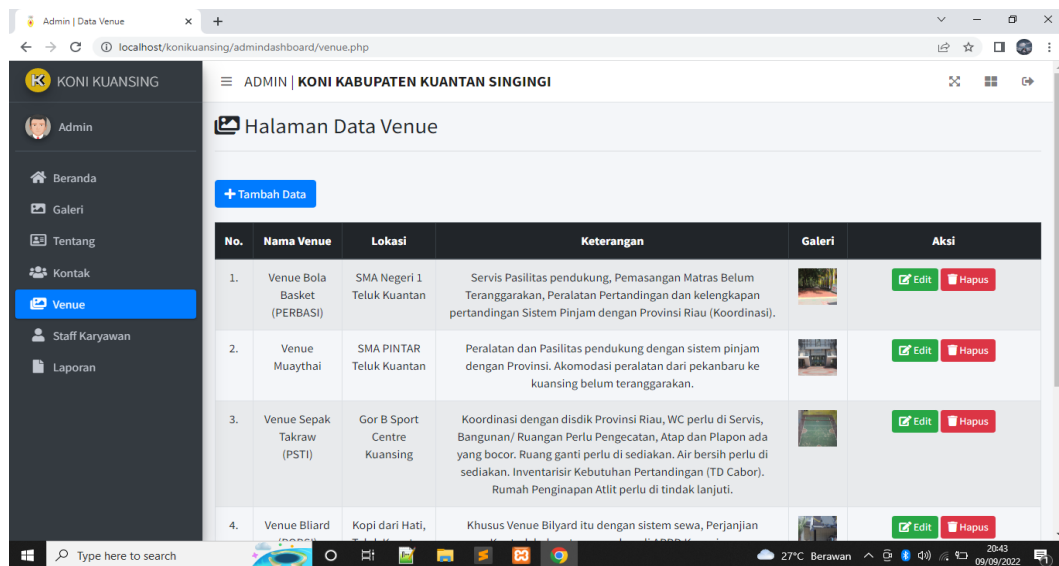


**Gambar 5.12** Halaman Detail Kontak (Admin)

## 5.2.6 Halaman Menu Venue (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman menu venue, admin bisa edit data dan hapus data yang ada dimenu venue tersebut. Kemudian ketika Admin berhasil input data maka akan menampilkan dihalaman sistem informasi pengguna (user).

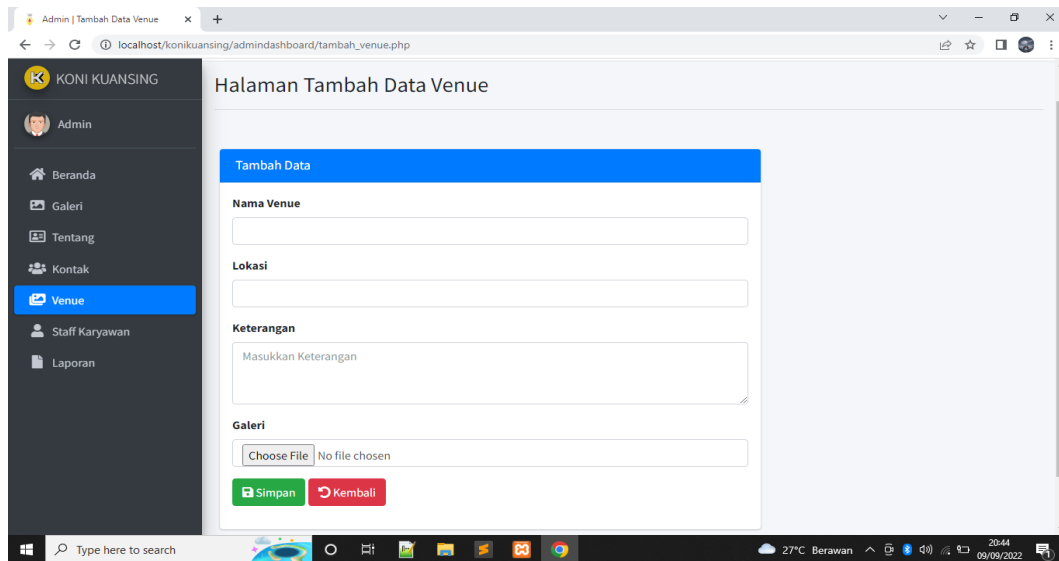
Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.13** Halaman Menu Venue (Admin)

### 1. Halaman Tambah Data Venue (Admin)

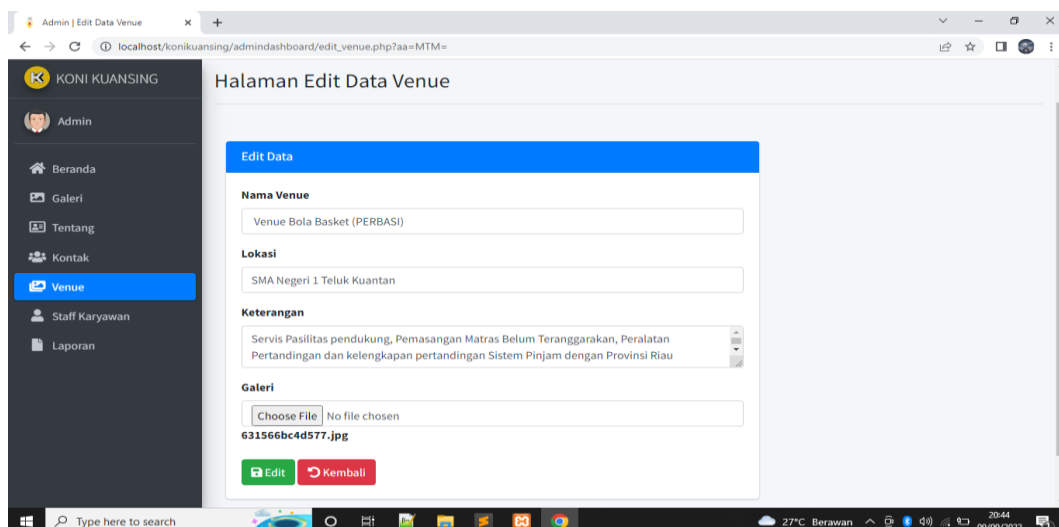
Ketika Admin memasuki halaman tambah data venue maka admin bisa menambahkan data seperti nama venue, lokasi, keterangan dan galeri. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data venue maka data akan tampil dimenu venue. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.14** Halaman Tambah Data Venue (Admin)

## 2. Halaman Edit Data Venue (Admin)

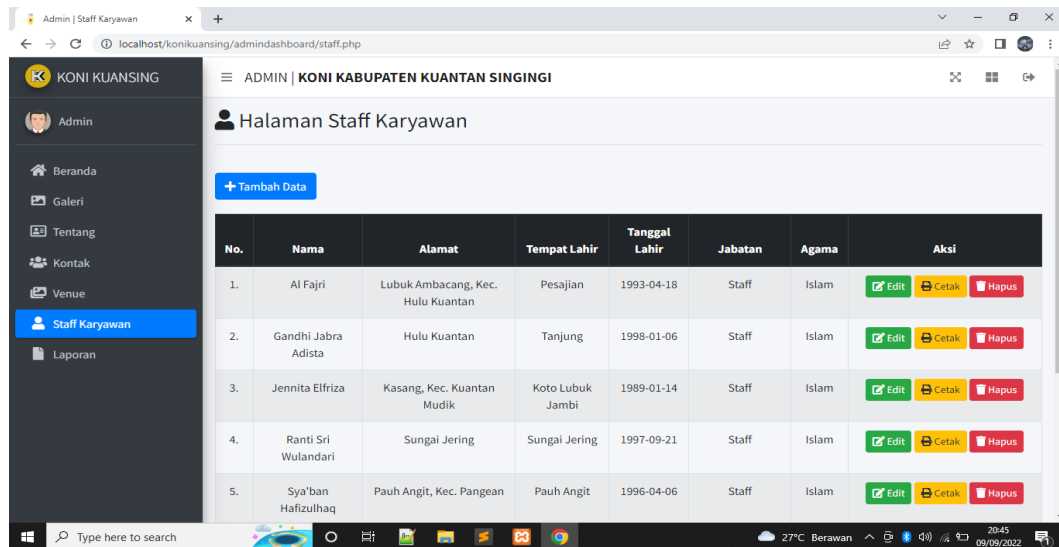
Ketika Admin memasuki halaman edit data venue maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama venue, lokasi, keterangan dan galeri. Setelah admin berhasil mengubah data dihalaman edit data venue maka data akan tampil di menu venue. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.15** Halaman Edit Data Venue (Admin)

## 5.2.7 Halaman Menu Staff Karyawan (Admin)

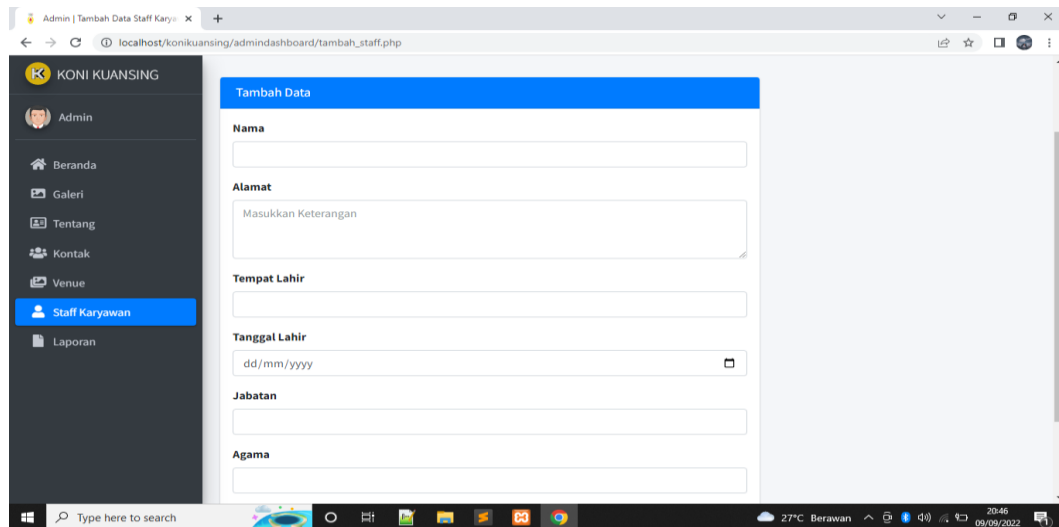
Ketika Admin memasuki Halaman Menu Staff Karyawan, admin bisa tambah data, edit data dan cetak data yang ada dimenu Staff Karyawan tersebut. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



Gambar 5.16 Halaman Menu Staff Karyawan (Admin)

### 1. Halaman Tambah Data Staff Karyawan (Admin)

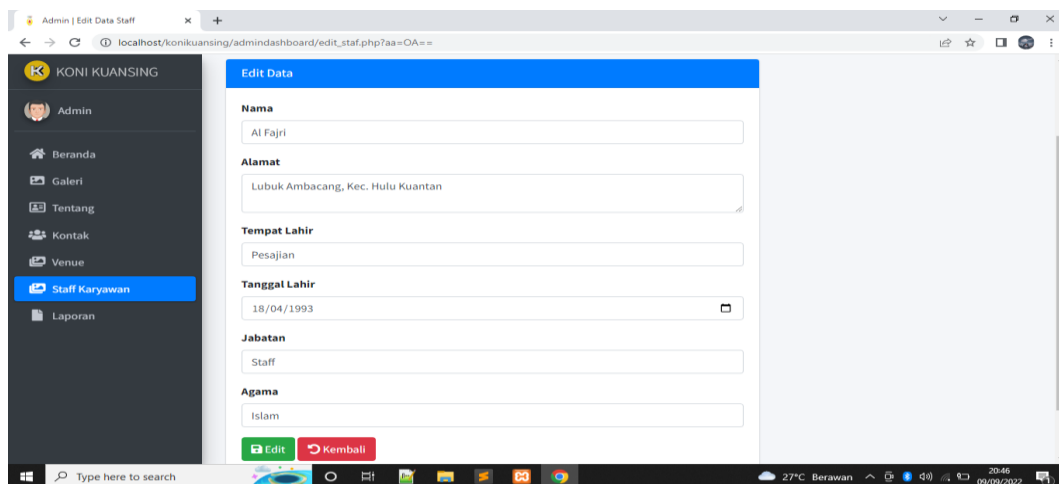
Ketika Admin memasuki halaman tambah data staff karyawan maka admin bisa menambahkan data seperti nama, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jabatan dan agama. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data staff karyawan maka data akan tampil dimenu staff karyawan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.17** Halaman Tambah Data Staff Karyawan (Admin)

## 2. Halaman Edit Data Staff Karyawan (Admin)

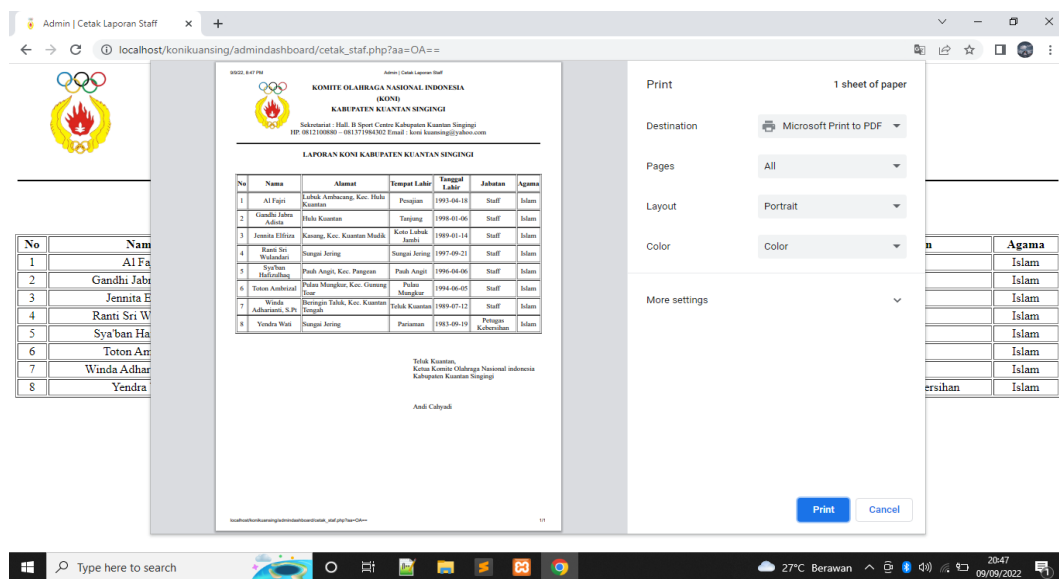
Ketika Admin memasuki halaman edit data staff karyawan maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jabatan dan agama. Setelah admin berhasil mengubah data dihalaman edit data staff karyawan maka data akan tampil di menu staff karyawan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.18** Halaman Edit Data Staff Karyawan (Admin)

### 3. Halaman Cetak Staff Karyawan (Admin)

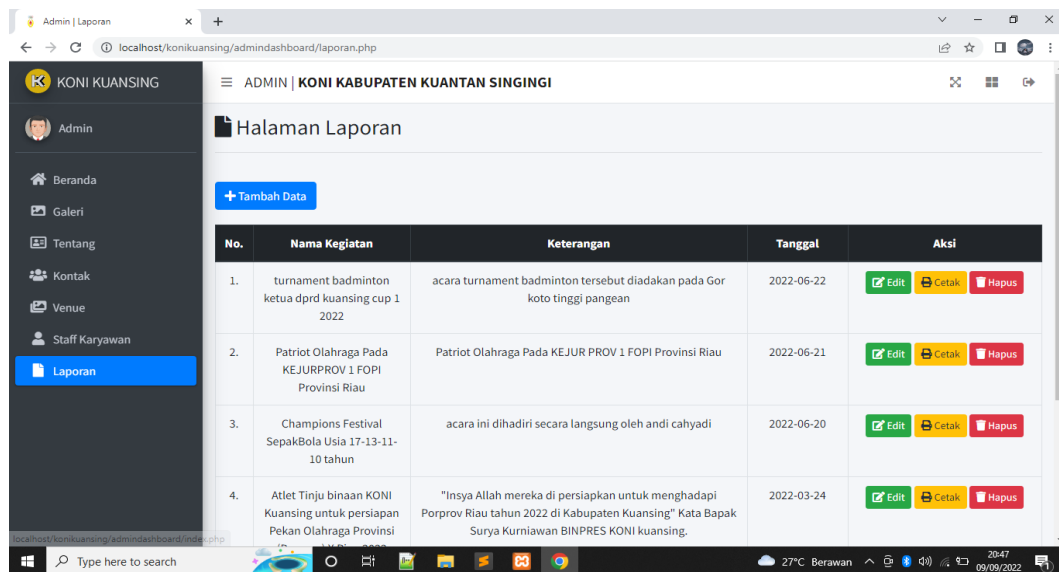
Ketika Admin memasuki halaman cetak staff karyawan maka admin bisa cetak data seperti nama, alamat, tempat lahir, tanggal lahir, jabatan dan agama. Setelah admin berhasil cetak data di halaman cetak staff karyawan maka data akan berhasil output. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



Gambar 5.19 Halaman Cetak Staff Karyawan (Admin)

### 5.2.8 Halaman Menu Laporan (Admin)

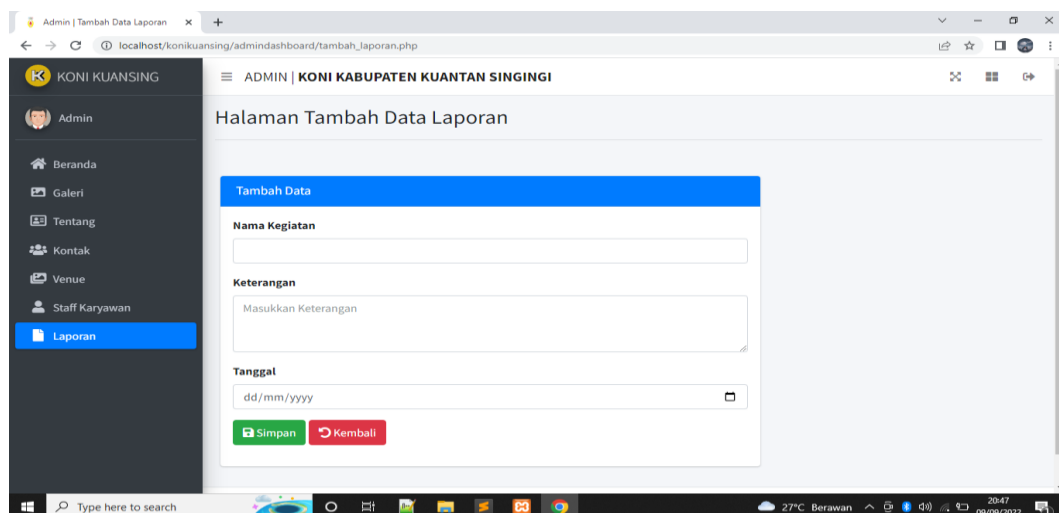
Ketika Admin memasuki halaman menu laporan, admin bisa menambahkan data, edit data, cetak data dan hapus data yang ada di menu laporan tersebut. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya :



**Gambar 5.20** Halaman Menu Laporan (Admin)

## 1. Halaman Tambah Data Laporan (Admin)

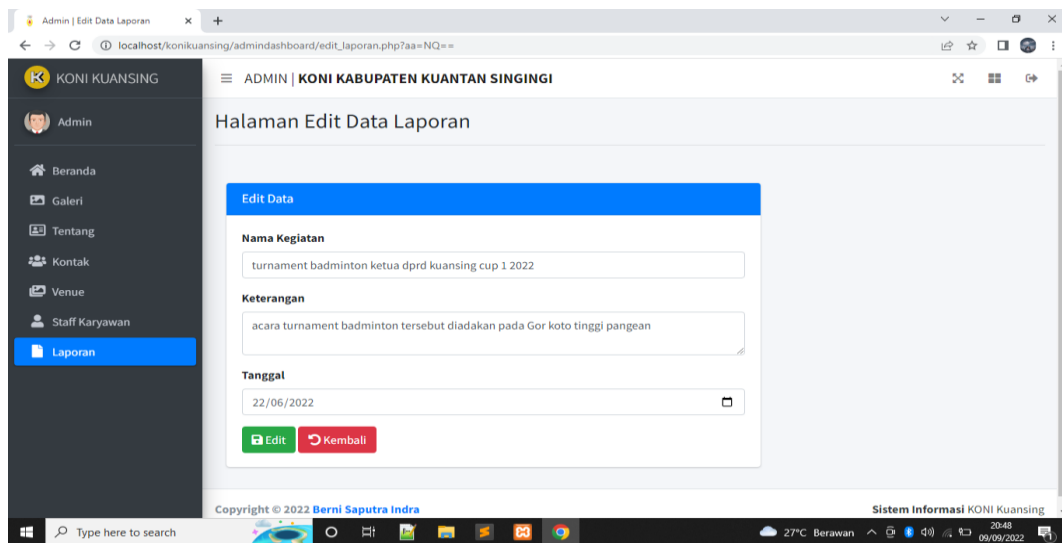
Ketika Admin memasuki halaman tambah data laporan maka admin bisa menambahkan data seperti nama kegiatan, keterangan dan tanggal. Setelah admin berhasil input data dihalaman tambah data laporan maka data akan tampil di menu laporan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.21** Halaman Tambah Data Laporan (Admin)

## 2. Halaman Edit Data Laporan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman edit data laporan maka admin bisa mengubah atau mengedit data seperti nama kegiatan, keterangan dan tanggal. Setelah admin berhasil mengubah data dihalaman edit data laporan maka data akan tampil di menu laporan. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



**Gambar 5.22** Halaman Edit Data Laporan (Admin)



## 3. Halaman Cetak Data Laporan (Admin)

Ketika Admin memasuki halaman cetak laporan maka admin bisa cetak data seperti nama kegiatan, keterangan dan tanggal. Setelah admin berhasil cetak data dihalaman tambah data laporan maka data akan berhasil output. Berikut dibawah ini adalah desain gambarnya:



Admin | Cetak Laporan

localhost/konikuansing/admindashboard/cetak.php?aa=NQ==

Admin | Cetak Laporan

KOMITE OLARAHAGA NASIONAL INDONESIA (KONI)  
KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Sekretariat: Hal. II Sport Center Kabupaten Kuantan Singingi  
HP: 0812106880 - 081371984302 Email: koni.kuantan@yahoo.com

LAPORAN KONI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

No	Nama Kegiatan	Keterangan	Tanggal
1	Champions Festival Sepak Bola Usia 17 (14-17) tahun	acara ini dihadiri secara langsung oleh audi cilyadi	2022-06-20
2	Patriot Olahraga Pada KEJUR PROV 1 FOPV Provinsi Riau		2022-06-21
3	turnamen badminton 10 tahun	acara turnamen badminton tersebut diadakan pada Ger koto panggung	2022-06-22
4	Atlet Tinju binaan KONI Kuantan untuk persiapan Pekan Olahraga Provinsi (Porprov) X Riau 2022	"Inya Allah nanti di persiapkan untuk menghadiri Porprov Riau tahun 2022 di Kabupaten Kuansing" kata Kepala Smpa Kuantan BINSPEES KONI Kuantan.	2022-03-24
5	Pengukuhan dan pelantikan Perutusan Binaan KONI Kuantan dan Perutusan Indonesia (PBI) Kabupaten Kuantan Singingi	Pelantikan berkeanggun di aula Kantor Perseptakaan dan Kerjasama Pemerintah Kabupaten Kuantan. Acara dihadiri ketua KONI Kuantan, Audi Cahyadi dan Wakil Ketua KONI Kuantan Lyaqudi, Ketua Perutusan PBI1 Riau Karworo Mahadi, Marwan sebagai perwakilan dari perwakilan Binas Kuantan, dan ketua PBI1 Kuantan syahri	2021-11-05

Tidak Kuantan,  
Ketua Komite Olahraga Nasional Indonesia  
Kabupaten Kuantan Singingi

Audi Cahyadi

Print 1 sheet of paper

Destination: Microsoft Print to PDF

Pages: All

Layout: Portrait

Color: Color

More settings

Tanggal
2022-06-20
2022-06-21
2022-06-22
2022-03-24
2021-11-05

Print Cancel

Gambar 5.23 Halaman Cetak Laporan (Admin)

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah Aplikasi Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Sistem informasi yang sudah terkomputerisasi dengan mengakses media web yang terkoneksi ke internet agar lebih cepat dan efisien.
3. Membantu semua pihak yang bersangkutan mencari informasi olahraga di Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan beberapa saran adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang telah dibuat diharapkan dapat diterapkan di instansi terkait.
2. Desain dari pada aplikasi hendaknya dapat dikembangkan, dalam bentuk dan tampilan yang lebih menarik lagi.
3. Penambahan menu dan fitur-fitur baru yang lebih detail dan komplet, guna memperlengkap isi dari pada aplikasi Sistem Informasi KONI Kabupaten Kuantan Singingi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muh. Septian Ade Pratama “Sistem Informasi Manajemen Koni Provinsi Kalimantan Timur Berbasis Web” dalam jurnal rekaya teknologi informasi, Vol 3, No 2 (2019).
- [2] Ervan Yudhi Tri Atmoko, 2021. ”KONI: Sejarah, Tugas, dan Fungsi”. Sumber dari : <https://www.kompas.com/sports/read/2021/05/27/22400038/koni--sejarah-tugas-dan-fungsi>
- [3] Sriyono, SH, MM, 2014. “Data Informasi, Prestasi dan Cabang Olahraga Unggulan”. Sumber ;Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia PPLP- 2014 [www.kemenpora.go.id](http://www.kemenpora.go.id)
- [4] Al Fatta H. 2007 Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] P. P. Widagdo, H. Haviluddin, H. J. Setyadi, M. Taruk, and H. S. Pakpahan, “Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman,” Pros. SAKTI (Seminar Ilmu Komput. dan Teknol. Informasi), vol. 3, no. 2, pp. 5–9, 2019.
- [6] Nugraha & Pulansari, 2020. “Pengertian Sistem Informasi”
- [7] laudon, 2017 “Pengertian Menurut Para Ahli”. Sumber dari : <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/17180/05.2%20bab%202.pdf?sequence=9&isAllowed=y>
- [8] Sukrianto, 2017 “Pengertian Aliran Sistem Informasi”. Sumber dari : Internet
- [9] Sukamto dan Shalahuddin, 2018. “Pengertian UML (*Unified Modelling Language*)”
- [10] Sukamto dan Shalahuddin, 2014. “Pengertian Use Case Diagram”
- [11] Bagaskara, Riyan 2018., Apa yang dimaksud dengan Diagram aktivitas atau Activity Diagram ?. <https://www.dictionio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-diagram-aktivitas-atau-activity-diagram/15129>.
- [12] Kurniawan, A. I. 2014. Pengertian Diagram Use Case, Activity, & Sequence. Dalam <http://aldiilham.ilearning.me/2014/10/06/pengertian-diagram-use-case-activity-sequence/>.
- [13] Sourcemaking.com, “Class Diagram,” 2012. [Online]. Available: <https://sourcemaking.com/uml/modeling-it-systems/structural-view/class-diagram>.
- [14] Saputra, Agus. “Webtrik : PHP, HTML5, dan CSS3” Jakarta, Februari 2012.

- [15] Puspitosari, Heni A. “ Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL Tingkat Lanjut ”. Penerbit : Skripta. Malang, Juli 2010.
- [16] Tonni Fabbri “Pengertian Database” Sumber dari :  
<https://hot.liputan6.com/read/4719964/10-pengertian-database-menurut-para-ahli-kenali-jenis-jenisnya>
- [17] Sibero, 2013 “Pengertian MySQL”  
[https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1169/10\\_BAB-II.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1169/10_BAB-II.pdf)
- [18] Anonim. 2011. Xampp. (<http://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP>)
- [19] Yoyok, 2016 “Definisi SDLC”. Sumber Dari :  
<https://www.neliti.com/id/publications/143003/implementasi-software-development-life-cycle-sdlc-dalam-penerapan-pembangunan-ap>

## DAFTAR LAMPIRAN

### *Lampiran 1*

Dokumentasi penelitian

