

Perancangan Sistem Manajemen Persatuan Bulutangkis Binawa Makassar

Kartorius Walker Gozali¹, Norbertus Tri Suswanto Saptadi², dan Alfredo Gormantara³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Makassar

Correspondent Author: ntsaptadi@gmail.com

ABSTRACT — Badminton is a popular sport in Indonesia and is managed by the Badminton Association of All Indonesia (PBSI). One of the PBs under the auspices of South Sulawesi PBSI is PB Binawa Makassar, which oversees badminton athletes in Makassar City. PB Binawa Makassar needs a system to manage data related to athlete planning, control, and evaluation. This system is expected to help PB Binawa Makassar in running badminton sports management better and improving athlete quality. This study aims to design a management system using the Prototype model with the PHP programming language. The test results show that the developed system is running well and can help with the administrative process of PB Binawa Makassar.

KEYWORD — Badminton, Management System, PB Binawa Makassar, Prototype.

ABSTRAK — Bulutangkis populer di Indonesia dan dikelola oleh PBSI. Salah satu PB di bawah naungan PBSI Sulsel adalah PB Binawa Makassar yang menaungi atlet bulutangkis di Kota Makassar. PB Binawa Makassar membutuhkan sistem untuk mengelola data terkait perencanaan, pengendalian, dan evaluasi atlet. Sistem ini diharapkan dapat membantu PB Binawa Makassar dalam menjalankan manajemen olahraga bulutangkis dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas atlet. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem manajemen menggunakan model prototype dengan bahasa pemrograman php. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan berjalan dengan baik dan dapat membantu proses administrasi PB Binawa Makassar.

KATA KUNCI — BULUTANGKIS, PB BINAWA MAKASSAR, PROTOTYPE, SISTEM MANAJEMEN.

I. PENDAHULUAN

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang populer di Indonesia dan dikelola oleh Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI). Salah satu PB di bawah naungan PBSI Sulsel adalah PB Binawa Makassar yang menaungi atlet bulutangkis di Kota Makassar dengan rentang usia 5-50 tahun.

Dalam menjalankan manajemen olahraga bulutangkis, PB Binawa Makassar menghadapi beberapa kendala, terutama dalam pengelolaan data terkait perencanaan, pengendalian, dan evaluasi atlet. Kendala-kendala tersebut meliputi:

- 1) Perencanaan: Sulitnya penjadwalan latihan dan turnamen yang terarah bagi para atlet.
- 2) Pengendalian: Kurangnya pengendalian pembayaran administrasi atlet, termasuk alur, metode, dan waktu pembayaran yang belum sama dan merata.
- 3) Evaluasi: Kurangnya pencatatan hasil evaluasi atlet karena belum ada sistem dan regulasi pendataan yang terstruktur.

Permasalahan-permasalahan tersebut berakibat pada sulitnya pemimpin PB dalam mendapatkan informasi untuk melakukan perencanaan, pembinaan atlet yang kurang maksimal, dan kualitas atlet yang terpengaruh.

Penelitian bertujuan untuk merancang sistem manajemen yang dapat membantu PB Binawa Makassar mengatasi permasalahan. Sistem yang dirancang diharapkan membantu untuk:

- 1) Administrasi: Mengelola data atlet, pengurus, dan administrasi PB secara terintegrasi dan sistematis.
- 2) Pembayaran: Memproses pembayaran biaya administrasi atlet dengan lebih efektif dan efisien.
- 3) Penjadwalan: Menghasilkan pola penjadwalan latihan dan turnamen yang terarah bagi para atlet.
- 4) Evaluasi: Menghasilkan hasil evaluasi atlet yang terstruktur dan mudah diakses.

Diharapkan dengan adanya sistem manajemen ini, PB Binawa Makassar dapat menjalankan manajemen olahraga bulutangkis dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas atletnya. Sistem ini diharapkan dapat membantu PB Binawa Makassar dalam mencapai visi dan misinya, yaitu meraih keunggulan prestasi bulutangkis dan memasyarakatkan olahraga bulutangkis lebih luas.

Selain itu, sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para atlet, pengurus, dan pihak-pihak terkait lainnya. Bagi para atlet, sistem ini diharapkan dapat membantu mereka dalam meningkatkan performa dan prestasi. Bagi para pengurus, sistem ini diharapkan dapat membantu mereka dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya dengan lebih efektif dan efisien. Bagi pihak-pihak terkait lainnya, sistem ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat.

Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih kemajuan olahraga bulutangkis di Indonesia, khususnya di Kota Makassar.

II. LANDASAN TEORI

A. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Banyak ahli mendefinisikan pengertian sistem, “Sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan”. “Sistem adalah sebuah kelompok dari komponen yang saling berhubungan yang mempunyai fungsi bersama untuk mendapat hasil yang diharapkan”.

Suatu sistem biasanya tidak hanya untuk mencapai sebuah tujuan, namun biasanya terdapat banyak tujuan. Sehingga akan terdapat sebuah subsistem dari sebuah sistem yang besar untuk mencapai tujuan tertentu yang berbeda-beda dari setiap subsistemnya. Sistem terdiri dari tiga unsur yaitu masukan (input), pengolahan (processing), dan keluaran (output).

B. Sistem Manajemen

Sistem dan manajemen adalah konsep saling terkait untuk mencapai tujuan. Sistem adalah kumpulan elemen yang terhubung untuk mencapai tujuan [3][22]. Manajemen adalah proses mengelola kegiatan dan sumber daya untuk mencapai sasaran[4][13]. Fungsi manajemen meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan [17]. Dengan demikian, sistem menyediakan kerangka kerja, sedangkan manajemen mengelola sumber daya untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan definisi di atas, sistem manajemen diartikan sebagai kumpulan elemen terkait fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, serta pengendalian yang saling terhubung guna mencapai suatu tujuan tertentu.

C. Perancangan Sistem

Perancangan didefinisikan oleh [2] sebagai sebuah rencana pembangunan sistem untuk menghasilkan sistem yang lebih baik. Perancangan merupakan tahapan awal dalam perencanaan pembuatan sebuah sistem [16]. Oleh [11], sistem disimpulkan sebagai gabungan dari komponen, elemen, atau variabel yang tergabung serta terhubung untuk mencapai sebuah sasaran yang ditetapkan sebelumnya. Sistem terdiri dari subbagian yang saling terhubung satu sama lain dan memiliki sasaran untuk dicapai. [17]. Berdasarkan definisi di atas, perancangan sistem diartikan sebagai tahapan awal untuk menghasilkan sebuah sistem yang berguna untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

D. Bulutangkis

Dijelaskan oleh [20] bahwa bulutangkis merupakan cabang olahraga dengan gerakan memukul dan menangkis. Bulutangkis menggunakan alat bantu seperti net, raket, bola khusus yang terbuat dari bulu (shuttlecock). Pertandingan bulutangkis terdiri dari pertandingan tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, serta ganda campuran. Organisasi internasional yang mengelola bulutangkis adalah International Badminton Federation (IBF) yang didirikan pada 5 Juli 1934.

Bulutangkis dimainkan dengan cara pemukulan yang bermacam-macam yaitu dari gerakan yang relatif pelan hingga sangat kencang [8]. Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh [8], bulutangkis memiliki cara permainan untuk menipu lawan, yaitu gerakan tipuan. Oleh karena itu, bulutangkis membutuhkan refleks dan kebugaran yang baik.

Bulutangkis banyak diminati oleh masyarakat, bahkan menjadi olahraga terpopuler nomor dua setelah cabang olahraga sepak bola [9]. Disebutkan pula oleh [5] bahwa bulutangkis dapat menjadi ajang persaingan maupun rekreasi.

E. Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia

Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) didirikan pada 5 Mei 1951 dengan tujuan meningkatkan kualitas SDM dan pendidikan jasmani di Indonesia. PBSI resmi menjadi anggota IBF pada tahun 1953. Pembentukan PBSI dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menyatukan organisasi bulutangkis di seluruh Indonesia. Struktur organisasi PBSI terdiri dari Pengurus Pusat (PB) di tingkat nasional, Pengurus Daerah (Pengda) di tingkat provinsi, dan Pengurus Cabang (Pencab) di tingkat kabupaten/kota. Hingga akhir Agustus

1977, terdapat 26 Pengda, 224 Pencab, dan 2000 PB yang terdaftar sebagai anggota PBSI. PBSI telah berperan penting dalam melahirkan atlet-atlet berbakat dan mengharumkan nama bangsa di kancah internasional.

F. Management Olahraga

Manajemen olahraga merupakan kemampuan dalam melakukan perencanaan, pengorganisasian, memimpin, mengendalikan, menganggarkan, dan mengevaluasi dalam suatu organisasi dengan produk utama yang terkait dengan olahraga [7]. Kegiatan pengelolaan olahraga termasuk planning (perencanaan), organizing (pengorganisasian), leadership (kepemimpinan), control (pengendalian), budgeting (penganggaran), dan evaluasi atlet pada suatu olahraga dilakukan oleh organisasi atau yang biasa disebut perkumpulan maupun persatuan olahraga tertentu. Seluruh kegiatan manajemen olahraga dilakukan guna mencapai tujuan tertentu, yaitu mencapai sebuah prestasi [7].

G. Persatuan Bulutangkis Binawa Makassar

PB Binawa Makassar didirikan pada 2020 dengan alamat sekretariat pada Jl. Maccini Sawah No. 57A. PB Binawa Makassar kerap melakukan latihan pada lapangan GOR Badminton Pelita. Per 2023, PB Binawa Makassar memiliki jadwal latihan meliputi pemanasan, shadow, shuttle run, drilling, stroke, kelincahan, dan stretching selama 3 jam.

Visi PB Binawa Makassar adalah meraih keunggulan prestasi bulutangkis dan memasyarakatkan olahraga bulutangkis lebih luas. Misi PB Binawa Makassar meliputi: 1) Memantapkan rasa kebersamaan, persatuan dan kesatuan, serta kesetia kawan sebagai landasan moral, dalam rangka meningkatkan kinerja pengurus, pelatih, atlet dan masyarakat bulutangkis Sulawesi Selatan dalam organisasi PBSI baik di tingkat pusat maupun di daerah; 2) Meningkatkan kualitas pembinaan dan pelatihan bulutangkis melalui lembaga pembinaan, pendidikan, dan pelatihan di daerah dalam rangka menjaring atlet muda potensial untuk berprestasi.

H. Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen yang akan datang. Fungsi dari informasi yaitu untuk menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi, karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambilan keputusan dapat lebih cepat, informasi juga memberikan standar, aturan maupun indikator bagi pengambil keputusan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus kendala yang dihadapi PB Binawa Makassar.

B. Rancangan dan Langkah-langkah Percobaan

Penelitian ini menggunakan metode Prototype oleh Pressman karena memungkinkan sistem dirancang sesuai kebutuhan PB Binawa Makassar. Metode ini berjalan secara sirkular, sehingga sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan PB Binawa Makassar. Tahapan meliputi:

- 1) Mendengarkan Pelanggan: Mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen untuk mengetahui kebutuhan PB Binawa Makassar.
- 2) Membangun/Memperbaiki Prototype: Merancang prototype berdasarkan diskusi dengan PB Binawa Makassar. Prototype dapat diperbaiki pada putaran selanjutnya.
- 3) Pelanggan Mengevaluasi Prototype: PB Binawa Makassar menguji prototype dan memberikan evaluasi. Sistem direvisi sesuai kebutuhan.

Proses ini berulang hingga prototype diterima PB Binawa Makassar.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap PB Binawa Makassar, tepatnya pada pengurus serta atlet yang terdaftar pada PB Binawa Makassar. Wawancara dilakukan terhadap ketua, sekretaris, bendahara, pelatih, serta atlet PB Binawa Makassar. Wawancara bertujuan mendapatkan gambaran mengenai kendala yang dihadapi setiap pihak yang terlibat.

2. Observasi

Observasi dilakukan terhadap kegiatan yang dilakukan PB Binawa Makassar secara langsung. Pada penelitian ini akan dilakukan observasi terhadap kegiatan latihan maupun pertandingan, pendaftaran anggota maupun pengurus baru, proses manajemen olahraga yang dijalankan.

3. Studi Dokumen

Studi dokumen dilakukan terhadap dokumen dengan mengkaji kendala yang dihadapi melalui dokumen asli. Dokumen yang ada dapat membantu penulis dalam merancang sistem manajemen.

4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan terhadap jurnal maupun artikel penelitian sejenis untuk membantu penulis dalam merancang sistem manajemen yang sesuai dalam menghadapi kendala yang sama dengan PB Binawa Makassar.

D. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen serta literatur untuk membantu penulis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

Sebelum merancang sistem administrasi di klub PB Binawa Makassar, dilakukan analisis kebutuhan terhadap proses pengelolaan data dan administrasi.

Beberapa fungsi manajemen yang diterapkan untuk mempermudah sistem administrasi di PB Binawa adalah:

- 1) Perencanaan: Menentukan kegiatan yang akan dikerjakan, seperti pemeliharaan sarana dan prasarana.
- 2) Pengorganisasian: Mengelompokkan alat, tugas, tanggung jawab, dan sumber daya manusia.
- 3) Motivasi: Memberikan dorongan dan motif kerja kepada pegawai.
- 4) Pengawasan: Memastikan semua kegiatan dilaksanakan sesuai perencanaan.
- 5) Pengelolaan: Mengelola semua aspek klub, termasuk administrasi, kesediaan alat, dan aktivitas klub.

Penelitian mendapatkan data melalui wawancara dengan sekretaris dan atlet PB Binawa Makassar. Data ini akan digunakan untuk merancang aplikasi sistem administrasi.

B. Wawancara

Sistem administrasi di PB Binawa Makassar sebelumnya mengalami beberapa permasalahan yang signifikan, seperti:

- Sistem yang tidak teratur: Proses administrasi tidak terstruktur dengan baik, sehingga sering terjadi kebingungan dan kelalaian.
- Pembayaran yang tidak tercatat dengan baik: Tunggakan pembayaran dan kesalahan pencatatan pembayaran sering terjadi, menimbulkan perselisihan antara orang tua atlet dan pihak PB Binawa Makassar.
- Proses pembuatan ID PBSI yang terhambat: Atlet kesulitan mengikuti turnamen karena proses pembuatan ID PBSI yang rumit dan memakan waktu lama.

Permasalahan-permasalahan ini menyebabkan keluhan dari orang tua atlet dan pihak sekretaris PB Binawa Makassar. Oleh karena itu, dilakukanlah pembangunan sistem administrasi baru dengan tujuan untuk:

- Meningkatkan efektivitas pengelolaan data: Data atlet akan dikelola dengan lebih terstruktur dan rapi, sehingga mudah diakses dan dianalisis.
- Melancarkan proses pembayaran: Pembayaran akan dicatat dengan baik dan terstruktur, sehingga meminimalisir tunggakan dan kesalahan pencatatan.
- Mempermudah dan mempercepat proses pembuatan ID PBSI: Proses pembuatan ID PBSI akan disederhanakan dan dipercepat, sehingga atlet dapat mengikuti turnamen dengan lebih mudah.

Sistem administrasi PB Avanti Jauw Joe Shun dijadikan contoh dalam membangun sistem baru PB Binawa Makassar.

Sistem ini memiliki beberapa tahapan utama, yaitu:

1. Penyeleksian: Dilakukan untuk memilih atlet yang memenuhi kriteria PB Binawa Makassar.
2. Pengisian formulir: Atlet dan orang tua mengisi formulir pendaftaran dengan menyertakan data diri dan dokumen-dokumen yang diperlukan.
3. Registrasi: Atlet dan orang tua melakukan registrasi dan menyelesaikan proses administrasi.
4. Penerbitan kartu anggota: Atlet yang telah menyelesaikan proses administrasi akan mendapatkan kartu anggota PB Binawa Makassar.

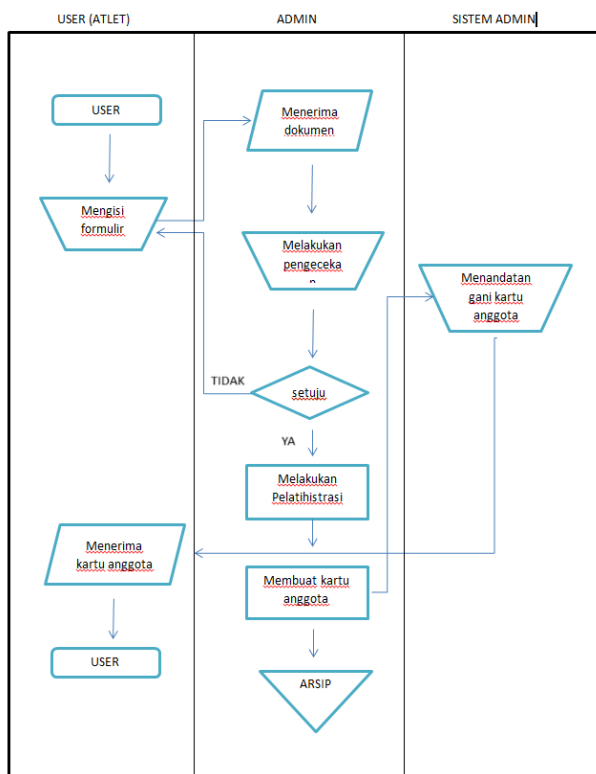
Diharapkan dengan adanya sistem administrasi baru ini, pengelolaan data dan pembayaran di PB Binawa Makassar akan menjadi lebih lancar dan efisien, serta proses pembuatan ID PBSI bagi para atlet akan menjadi lebih mudah dan

cepat. Hal ini pada akhirnya akan mendukung kemajuan PB Binawa Makassar dalam membina atlet-atlet berbakat.

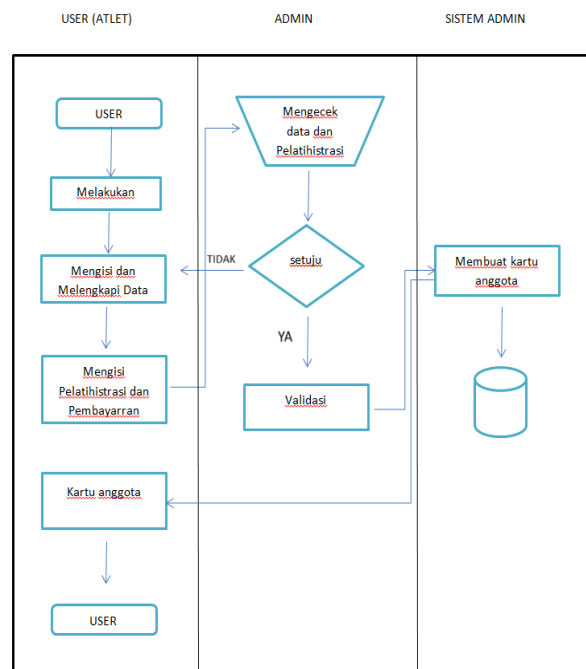
C. STUDI LITERATUR

Pada perancangan sistem ini, peneliti juga melakukan studi kepustakaan. Dari hasil studi kepustakaan, peneliti memperoleh tata cara pengelolaan data serta administrasi PB Binawa Makassar saat ini adalah sebagai berikut:

1. Atlet membawa data diri: Akte kelahiran, kartu keluarga, surat pernyataan usia.
2. Pengisian formulir: Atlet dan orang tua/wali mengisi formulir (nama, umur, agama, dll.).
3. Penyerahan data tambahan: Kartu keluarga, KTP (jika >17 tahun), raport SD, dll.
4. Pengecekan data: Sekretariat PB Binawa Makassar mengecek kelengkapan dan kebenaran data.
5. Pembuatan kartu anggota: Jika data lengkap, kartu anggota dibuat. Jika belum lengkap, data dikembalikan untuk dilengkapi.
6. Pembayaran administrasi: Uang formulir dan iuran perbulan dibayarkan.
7. Penyimpanan data: Data disimpan oleh PB Binawa Makassar.
8. Penyerahan kartu anggota: Kartu anggota diserahkan kepada orang tua/wali. Atlet resmi bergabung dengan PB Binawa Makassar.



Gambar 1. Flowchart Dokumen Pelayanan Sekretaris PB. Binawa

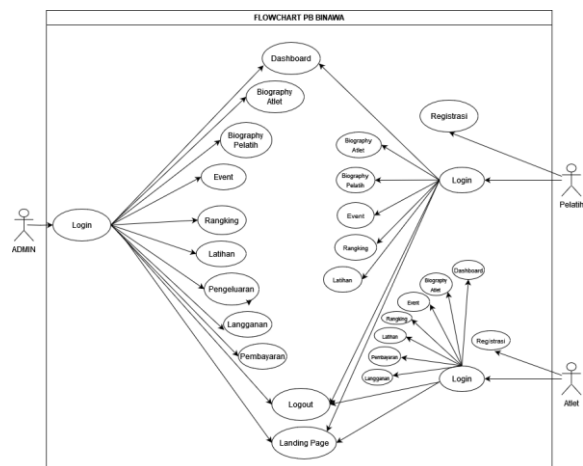


Gambar 2. Rancangan Flowchart Dokumen Pelayanan Sekretaris PB. Binawa

Gambar 2 adalah rancangan flowchart untuk sistem yang akan dijalankan dimulai dengan, user melakukan pengisian formulir lalu admin akan melakukan pengecekan apabila sudah benar maka akan dilakukan administrasi awal atau uang pembayaran muka penanda bahwa atlet tersebut bergabung, jika data yang diberikan tidak lengkap maka akan dilakukan pengecekan formulir ulang, lalu akan dibuatkan kartu anggota yang artinya resmi menjadi anggota dan datanya akan disimpan, dan atlet berhak memegang kartu anggota yang telah dibuatkan.

D. Prototype Cycles

1. DIAGRAM USE CASE



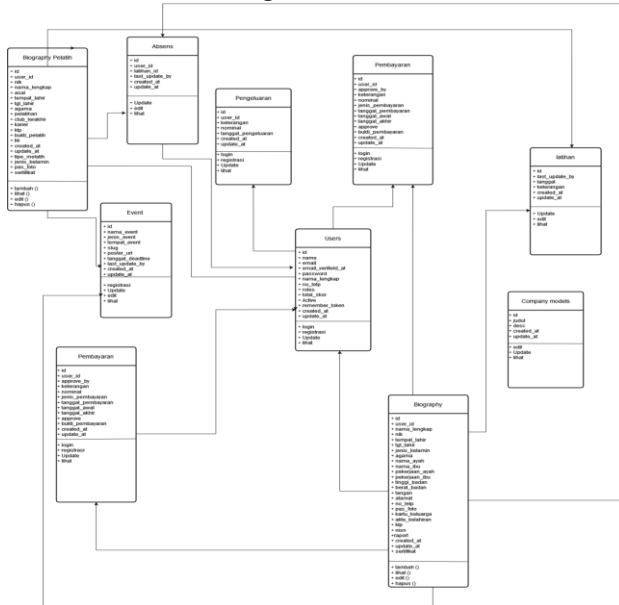
Gambar 3. Use Case Diagram Sekretaris PB. Binawa

Use case Diagram merupakan suatu gambaran skenario interaksi antara pengguna dengan sistem. Use Case Diagram dapat menggambarkan hubungan atau interaksi antara actor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi atau

sistem. Diagram diatas berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan.

2. CLASS DIAGRAM

Class Diagram adalah sebuah class yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut (variabel-variabel yang memiliki suatu kelas) dan operasi atau metode (fungsi yang dimiliki suatu kelas). Class diagram juga menjelaskan hubungan antara class dengan sistem yang akan dibuat dan bagaimana cara agar saling berkolaborasi untuk mendapatkan suatu tujuan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, class diagram yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

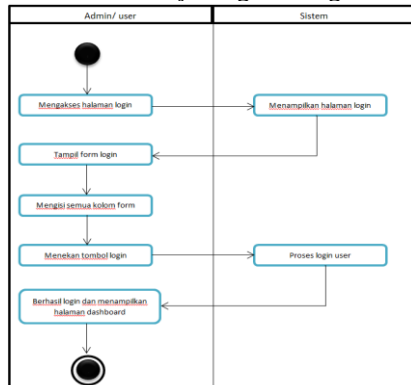


Gambar 4. Class Diagram Sistem Sekretaris PB.Binawa

3. ACTIVITY DIAGRAM

Activity diagram merupakan bagian dari diagram UML (Unified Modelling Language) yang menjelaskan alur kerja sistem dari awal sampai selesai sebuah sistem atau program berakhir dieksekusi. Berikut merupakan diagram aktivitas yang mengacu pada setiap skenario dari hasil perancangan use case diagram yang telah dibuat sebelumnya.

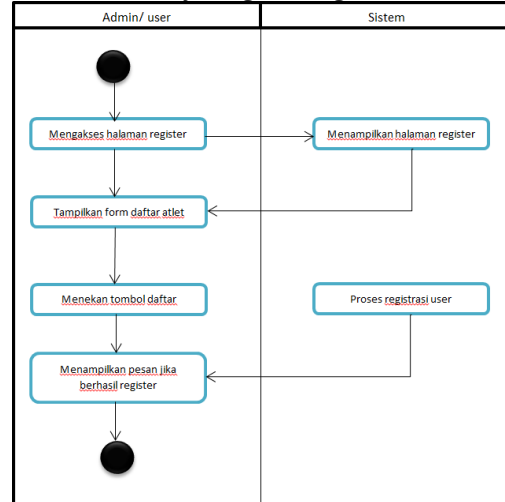
1. Activity Diagram Login User



Gambar 5. Activity Diagram Login User 1

Gambar 5 menunjukkan diagram aktivitas dari login user. Sistem ini akan menampilkan halaman login dan menampilkan form login. Pengguna mengisi semua kolom form login yaitu username dan password. Setelah mengisi form login dan menekan tombol login, maka sistem akan memproses login user. Jika berhasil login, maka akan menampilkan laman dashboard atau beranda.

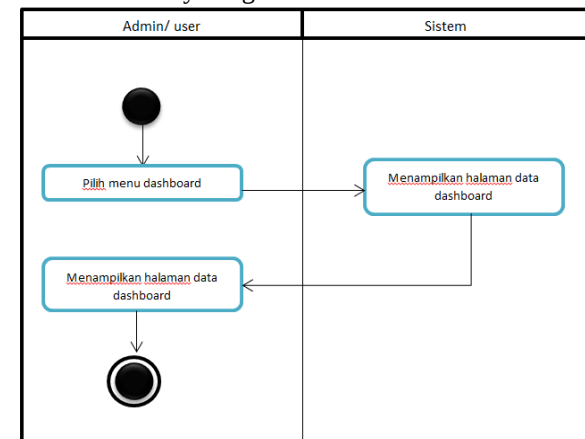
2. Activity Diagram Register



Gambar 6. Activity Diagram Register

Gambar 6 menunjukkan diagram aktivitas dari register. Sistem akan menampilkan halaman register bagi pengguna yang belum mendaftar. Pengguna dapat mengisi form register dengan mengisi data-data yang diberikan. Kemudian sistem akan memproses registrasi user dan jika berhasil maka akan menampilkan pesan berhasil register.

3. Activity Diagram Dashboard

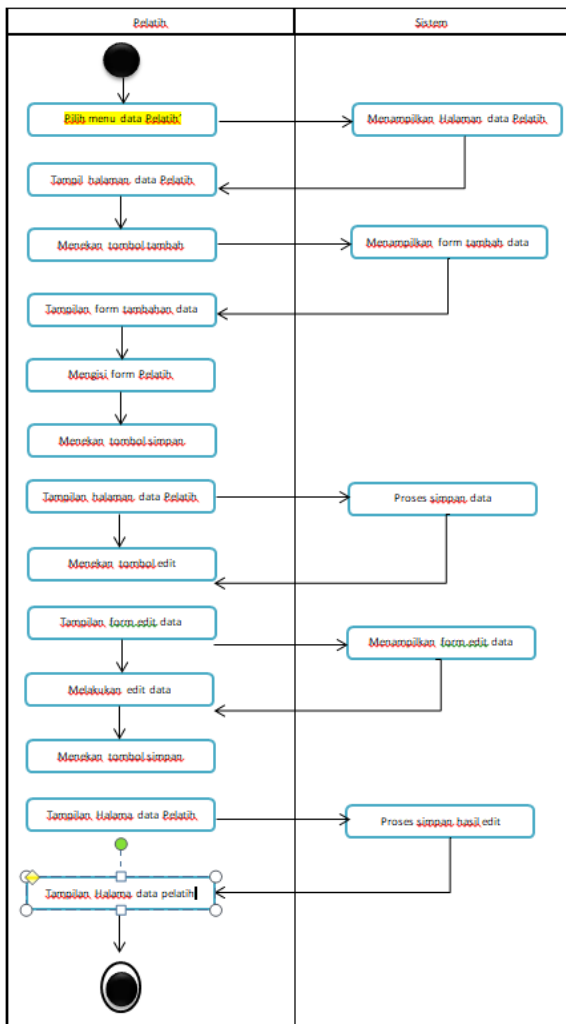


Gambar 7. Activity Diagram Dashboard

Gambar 7 menunjukkan diagram aktivitas dari dashboard. Sistem akan menampilkan halaman dashboard untuk tampilan awal masuk untuk pengguna

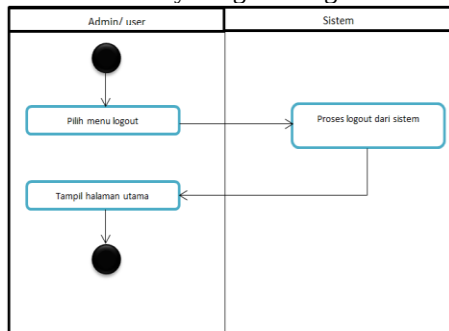
4. Activity Diagram Menu Data Biography Pelatih

Gambar 8 menunjukkan diagram aktivitas dari menu data Pelatih. Sistem akan menampilkan halaman data Pelatih. Pelatih dapat menambahkan, mengedit data Pelatih. Sehingga aplikasi dapat juga dikelola oleh pelatih yang memiliki username dan password yang sudah terverifikasi.



Gambar 8. Activity Diagram Menu Data Biography Pelatih

5. Activity Diagram Logout



Gambar 9 . Activity Diagram Halaman Logout

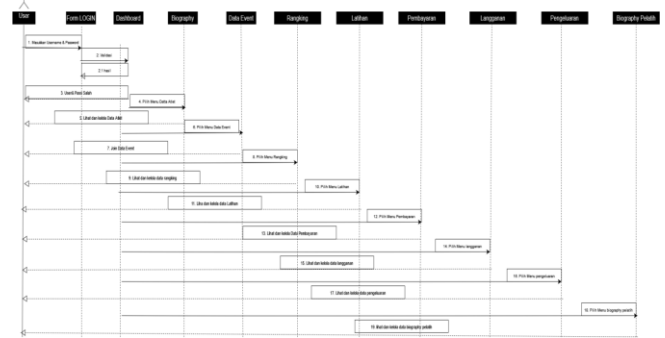
Gambar 9 menunjukkan diagram aktivitas dari logout. Admin/user dapat melakukan proses logout dan sistem akan kembali menampilkan halaman utama aplikasi.

4. SEQUENCE DIAGRAM

Sequence diagram merupakan salah satu diagram dari UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan urutan interaksi antar objek pada sistem yang akan dirancang. Pada sequence diagram pula pesan-pesan yang dikirimkan pada setiap objek yang berinteraksi. Berikut merupakan sequence diagram yang mengacu pada setiap skenario dari hasil

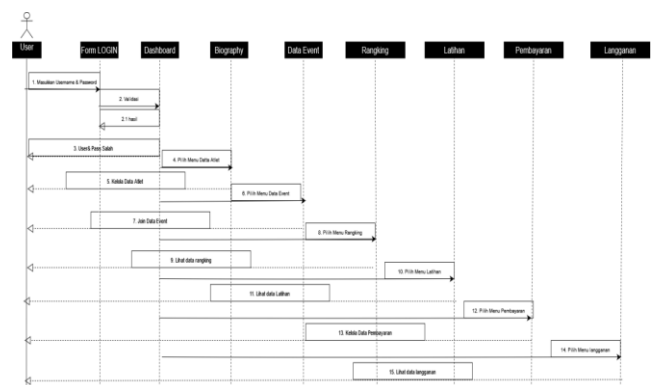
perancangan use case diagram yang telah dibuat sebelumnya, dan memperlihatkan fungsi dari tiap bentuk sistem yang ada.

1. Sequence Diagram Admin



Gambar 10. Sequence Diagram Admin

2. Sequence Diagram User Biasa



Gambar 11. Sequence Diagram User Biasa

5. ANTARMUKA APLIKASI

Selanjutnya penulis akan melakukan perancangan program terhadap sistem yang dibuat. Berikut rancangan antarmuka sistem yang akan dibuat sebagai berikut:

1. Antarmuka Instansi

1. Antarmuka Landing Page.

Dihalaman ini menampilkan informasi yang disediakan PB.Binawa Makassar, Halaman ini juga sebagai tampilan awal untuk setiap user yang masuk ke halaman website PB.Binawa Makassar ,dan halaman ini juga sebagai halaman untuk melakukan registrasi pendaftaran untuk PB.Binawa Makassar dan sebagai akses masuk untuk user yang telah memiliki akun yang telah terdaftar di PB.Binawa Makassar.



Gambar 12. Antarmuka Landing Page

2. Antarmuka Login

Antarmuka login adalah halaman untuk login masuk menggunakan email yang sudah terdaftar dan password yang

telah dibuat oleh user, untuk dapat mengakses dashboard PB.Binawa Makassar.

PB BINAWA

Gambar 13. Antarmuka Login

2. Tampilan coding

1. Coding routing halaman

Pada halaman coding ini menampilkan routing awal untuk dapat mengakses setiap menu yang dibuat tahap ini adalah salah satu tahap penting dalam pembuatan coding

Gambar 14. Coding Routing halaman

2. Coding Pengambilan data dari database

Dihalaman ini dilanjutkan dengan pengambilan data dari database untuk penampilan halaman dashboard. Dan dilakukan pemilihan roles apa yang akan mengakses jika roles user maka akan dieksekusi user tetapi jika false maka yang akan dieksekusi adalah roles untuk admin.

Gambar 15. Coding Pengambilan Data Dari Database

3. Coding Reminder Aktifasi Pada Dashboard

Coding ini menggunakan function subtractDays dimana function ini berfungsi untuk mengurangi hari

```
function subtractDays(date, days) {
    date.setDate(date.getDate() + days);

    return date;
}
```

Gambar 16. Coding Function SubstractDays

Function ini berfungsi untuk mengurangi hari yang dibutuhkan dalam pembuatan salah satu fitur reminder aktifasi, dimana fitur ini sangat penting digunakan untuk menghitung tanggal pembayaran untuk setiap user ,seperti gambar di bawah ini penggunaan subtractDays untuk menghitung kapan pembayaran selanjutnya akan dilakukan dimana

Jika tanggal Pembayaran > dibandingkan tanggal hari ini + 3 hari maka akan muncul data user yang sudah mendekati hari pembayaran jika sebaliknya maka data tidak akan ditampilkan

Gambar 17. Coding Function SubstractDays

Testing

Pengujian sistem yang dilakukan penulis adalah dengan menggunakan metode blackbox testing terhadap website perancangan sistem manajemen PB.Binawa Makassar yang bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi pada aplikasi pelayanan administrasi penduduk sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi pelayanan administrasi menggunakan blackbox testing:

Deployment

Tujuan dilakukannya uji kesahihan adalah untuk dapat mengetahui apakah sistem yang telah dirancang telah memenuhi kebutuhan yang sesuai dengan apa yang diharapkan untuk mendukung kegiatan pada Persatuan Bulutangkis PB. Binawa Makassar dalam proses pelayanan administrasi. Hasil yang didapatkan pada uji kesahihan ini adalah sebagai berikut:

1. Website administrasi untuk PB. Binawa Makassar yang dirancang dapat digunakan dengan mudah (user friendly).
 2. Website yang sederhana dan tidak rumit yang membuat pengguna dengan mudah memahami setiap menu atau tampilan yang ada sesuai dengan kegunaannya masing-masing.
- Website administrasi dapat membantu mempercepat proses pendataan pemain pada PB. Binawa Makassar

DAFTAR ACUAN

- [1] Anwar, K., 2022. PBSI Target 300 Peserta di Piala Gubernur Sulsel, Pemenang Berlaga di Piala Presiden. *Tribun-Timur.com*. Kamis, 23 Juni. (<https://makassar.tribunnews.com/2022/06/23/pbsi-target-300-peserta-di-piala-gubernur-sulsel-pemenang-berlaga-di-piala-presiden?page=2>, (diakses pada 4 Mei 2023))
- [2] Badri, A. 2019. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Produksi Sawit paa PT Tebo Plasma Inti Lestri (PT TPIL) Berbasis Web. Skripsi. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- [3] Erawati, W. 2019. Perancangan Sistem Informasi Penjualan dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*. (Online), Vol. 3, No. 1, 1-8. (<https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib/article/view/987/949>, diakses pada 20 Juni 2023)
- [4] Gesi, B., Laan, R., Lamaya, F., Manajemen dan Eksekutif. *Jurnal Manajemen*. (Online), Vol. 3, No. 2, 51-66. (<https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jm/article/download/62/51>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [5] Hidayat, R., 2019. Manajemen Pembinaan Olahraga Bulutangkis pada Persatuan Bulutangkis Wilayah Solo Raya (Survei Tentang Struktur Organisasi, Rekrutmen SDM, Pendanaan, Sarana Prasarana, Latihan dan Prestasi). Tesis. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- [6] Liem, S. M., 2021. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Sekolah pada SMA Gamaliel Makassar. Laporan Kuliah Kerja Profesi. Makassar. Universitas Atma Jaya Makassar.
- [7] Listina, J., Zunaidah, Hudri, A. 2021. Pengaruh Manajemen Organisasi dan Pembinaan Atlet Terhadap Prestasi Atlet Bulutangkis Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. (Online), Vol. 20, No. 1, 57-64. (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/26281>, (diakses pada 7 Mei 2023))
- [8] Lubis, N. H., 2019. Perancangan Aplikasi Latihan Dasar Olahraga Bulutangkis Bagi Pemula Berbasis Android. Skripsi. Universitas Pembangunan Panca Budi. Medan.
- [9] Mansur, M., Kurniawan, F., Wijaya, A., Suhajana, S., 2020. Analisis Komparasi Metode Pembinaan Cabang Olahraga Bulutangkis antara Yogyakarta Indonesia dengan Ottapalam India. *Jurnal Keolahragaan*. (Online), Vol. 8, No. 2, 204-215. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/31998>, (diakses pada 5 Mei 2023))
- [10] Manurung, I. 2019. Sistem Informasi Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) City Com Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Mahajana Informasi*. (Online), Vol. 4, No. 1, 42-50. (<http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/7/article/view/726>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [11] Maydianto, Riho, M. R. 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale dengan Framework Codeigniter pada CV Powershop. *Jurnal Comasie*. (Online), Vol. 4, No. 2. 50-59. (<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3173>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [12] Nugraha, M., 2020. Klub Bulutangkis Terbanyak di Indonesia ada di Jabar, Jumlahnya Capai 417, Begini Harapan Ketum PBSI. *TribunJabar.id*. Minggu, 16 Oktober. (<https://jabar.tribunnews.com/2022/10/16/klub-bulutangkis-terbanyak-di-indonesia-ada-di-jabar-jumlahnya-capai-417-begini-harapan-ketum-pbsi>, (diakses pada 4 Mei 2023))
- [13] Nurhalimah, S. 2019. Manajemen Prestasi Siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Insan Cendekia Kota Kendari. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Kendari.
- [14] Nusantara, P., 2018. Model Manajemen Data pada Pengelolaan Arsip Elektronik: Penerapan Data Manajemen Body of Knowledge. *Jurnal Kearsipan*. (Online), Vol. 13, No. 1, 55-76. (<http://jurnalkearsipan.anri.go.id/index.php/ojs/article/download/41/17/>, (diakses pada 4 Mei 2023))
- [15] Santoso, H. P., Rahayu, T., Rahayu, S. 2017. Pembinaan Bulutangkis di Kota Magelang (Penelitian Evaluatif Klub-klub Buutangkis di Kota Magelang). *JPES: Jurnal of Physical Education and Sports*. (Online), VOL. 6, No. 2, 133-140. (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/download/17387/8773/>, (diakses pada 12 Juni 2023))
- [16] Sitorus, J. H. P., Sakban, M. 2021. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika*. (Online), Vol. 5, No. 2, 1-13. (<https://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [17] Situmorang, D. R. 2020. Kajian Mengenai Peran Partisipasi Anggaran Terhadap Kinerja Manajerial Organisasi. *Jurnal Manajemen*. (Online), Vol. 6, No. 1, 65-74. (<https://ejournal.lmiimedan.net/index.php/jm/article/download/121/107>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [18] Situmorang, H. 2019. Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web (Studi pada Fakultas Sain, Teknologi dan Informasi) Universitas Sari Mutiara Indonesia. *Jurnal Mahajana Informasi*. (Online), Vol. 4, No. 1, 34-48. (<http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/7/article/download/724/613>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [19] Sopiah, N., Setiawan D., 2020. Badminton Competition Application using Website. *Journal of Information Systems and Informatics*. (Online), Vol. 2, No. 2, 312-322. (<https://journal-isi.org/index.php/isi/article/download/64/49/>, (diakses pada 4 Mei 2023))
- [20] Syauki, A. Y., Endrik. 2020. Latihan Massed Practice Melalui Keterampilan Pukulan Smash Bulutangkis. *Jurnal Sportif*. (Online), Vol. 5, No. 2. (<https://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/sportif/article/download/49/42>, (diakses pada 4 Mei 2023))
- [21] Tondo, S. P., Palumpun, Y. 2019. Rancang Bangun Website Persatuan Badminton Seluruh Indonesia Provinsi Papua. *Jurnal Teknologi Informasi*. (Online), Vol. 7, No. 1, 1-8. (<https://ojs.ustj.ac.id/jti/article/view/723/540>, (diakses pada 4 Mei 2023))
- [22] Tukino, T. 2018. Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus di PT. Indosat Mega Media West Regional). *Jurnal Ilmiah Informatika*. (Online), Vol. 6, No. 1, 1-10. (<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/jif/article/view/324/267>, (diakses pada 20 Juni 2023))
- [23] Yoko, P., Adwiya, R., Nugraha, W. 2019. Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati*. (Online), Vol. 7, No. 3, 212-223. (<https://ojs.unud.ac.id/index.php/merpati/article/view/53949>, (diakses pada 7 Mei 2023))