

Sistem Informasi Manajemen Sekolah Sepak Bola Mandala Majalengka Berbasis Web

Nur Ikhsan Imanudin¹

Program Studi Informatika, Universitas Majalengka
Majalengka

¹nurikhsanimanudin@gmail.com

Abstrak— Sistem Informasi Manajemen adalah suatu sistem yang dipakai dalam pengolahan dan pengorganisasian data serta informasi yang mempunyai manfaat dan digunakan sebagai pendukung keberjalan tanggung jawab atau tugas suatu organisasi. Dengan adanya suatu sistem informasi dapat membantu dalam pengembangan mutu maupun kinerja dari sebuah sekolah. Sistem informasi manajemen sekolah sepak bola mandala majalengka adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai fitur diantaranya pendaftaran siswa secara online, pengelolaan data nilai siswa, data kegiatan dan data jadwal latihan siswa. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dibantu dengan framework CodeIgniter. Terdapat dua metode yang dilakukan dalam pembuatan sistem ini yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan. Untuk metode pengumpulan data, penulis menggunakan metode lapangan dan metode perpustakaan. Dalam pengembangan sistem nya, penulis menggunakan metode pengembangan Waterfall.

Kata kunci— PHP, Sepak Bola, Sistem Informasi, CodeIgniter, Waterfall, Manajemen

Abstract— Management Information System is a system used in processing and organizing data and information that has benefits and is used as a supporter of the responsibilities or tasks of an organization. With the existence of an information system can assist in developing the quality and performance of a school. The Mandala Majalengka Football School Management Information System is a system that has various features including online student registration, student grade data management, activity data and student training schedule data. This system is made using the PHP programming language and assisted by the CodeIgniter framework. There are two methods used in making this system, namely the data collection method and the development method. For data collection methods, the author uses the field method and the library method. In developing the system, the author uses the Waterfall development method.

Keywords— PHP, Football, Information Systems, CodeIgniter, Waterfall, Management

I. PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga permainan beregu, satu regu terdiri dari 11 orang pemain dan termasuk satu orang penjaga gawang (kiper). Permainan sepak bola begitu populer dan menjadi perhatian banyak orang dalam masyarakat kita. Hal ini dibuktikan banyaknya berdiri Sekolah Sepak bola (SSB), di sekolah sepak bola inilah

dilakukan pengembangan dan pembinaan terhadap anak-anak dan para remaja yang mempunyai bakat dan minat terhadap olahraga sepakbola tersebut. Mengajarkan keterampilan bermain sepak bola pada anak-anak dan remaja merupakan suatu upaya untuk pengembangan dan pembinaan olahraga sepak bola sejak usia dini hal ini bertujuan untuk mengembangkan bakat dan minat seseorang dalam cabang olahraga sepak bola. Salah satu wadah tempat mengembangkan bakat dan minat bermain sepak bola adalah Sekolah Sepak bola (SSB) yang banyak berdiri di daerah-daerah. Salah satunya Sekolah Sepak Bola Mandala yang berada di Majalengka. [1]

Saat ini belum banyak sekolah di Indonesia yang menerapkan sistem penerimaan siswa baru secara online. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti teknologi internet dan web yang mampu mendukung proses input dan output data secara akurat dan efisien, khususnya dalam kegiatan penerimaan siswa baru. Sudah seharusnya sistem penerimaan siswa baru secara online ini dikembangkan oleh tiap-tiap sekolah. [2]

Proses pendaftaran siswa baru, pengelolaan dan penyimpanan data anggota sekolah sepak bola Mandala Majalengka masih dilakukan secara manual. Proses yang dilakukan secara manual ini tentunya berdampak pada mutu kualitas dan pelayanan di sekolah dalam mencapai tujuannya.

Berdasarkan data yang dihimpun, terhitung jumlah siswa yang sudah terdaftar dari sekolah sepak bola mandala Majalengka berjumlah 174 siswa yang terbagi menjadi beberapa kelompok usia. Kelompok usia U-9 sebanyak 15 siswa, kelompok usia U-10 sebanyak 20 siswa, kelompok usia U-11 sebanyak 23 siswa, kelompok usia U-12 sebanyak 26 siswa, kelompok usia U-13 sebanyak 24 siswa, kelompok usia U-14 sebanyak 26 siswa, kelompok usia U-15 sebanyak 23 siswa, dan kelompok usia U-16 sebanyak 17 siswa.

Pendaftaran secara offline serta volume pendaftar yang cukup banyak dibandingkan dengan tenaga administrasi kesiswaan yang hanya berjumlah 2 orang menyebabkan sekolah kesulitan dalam pengelolaan data baru maupun data yang sudah dimiliki sebelumnya. Tak hanya itu, Proses manual ini juga menimbulkan banyak permasalahan lain seperti sulitnya membaca data dari calon siswa karena data yang tersaji berupa tulisan tangan yang tentunya dapat menyebabkan kesalahan akibat kelalaian dalam input data

tersebut. Selain itu berkas dokumen data anggota menjadi menumpuk dan sulit diidentifikasi.

Selama ini, untuk mengetahui informasi terbaru mengenai sekolah sepak bola hanya dapat dilakukan dengan cara mengunjungi langsung ke lokasi pelatihan atau mendengar dari mulut ke mulut saja. Selain itu, setiap kegiatan yang ada hanya di catat dalam buku besar saja. Berdasarkan dengan hal tersebut, adanya usulan pembuatan rancangan sistem informasi akademik yang berbasis web untuk membantu masyarakat yang ingin mengetahui informasi terbaru dan lebih detail terkait dengan sekolah sepak bola tersebut, dan juga memudahkan kepada siswa untuk mengetahui jadwal pelatihan dan lainnya yang bersifat privasi dari siswa yang bersangkutan tanpa harus datang ke sekretariat sekolah sepak bola. Dan juga adanya sistem ini dapat membantu dan meningkatkan kinerja pihak internal dari Sekolah Sepak Bola. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah prototype. Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan identifikasi kebutuhan. Lalu membuat gambaran rancangan sistem untuk pembuatan prototype. [3]

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibuatlah “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SEKOLAH SEPAK BOLA MANDALA MAJALENGKA BERBASIS WEB”. Sistem ini diharapkan dapat menyediakan fitur pendaftaran siswa secara online, dan dapat menyimpan data anggota agar mempermudah dalam pencarian dan pengelolaan data.

II. METODOLOGI

Metode Tahap ini dimulai dengan melakukan pengumpulan data perihal jumlah siswa yang ada di SSB Mandala Majalengka ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 2 (dua) Metode yaitu Metode Lapangan (*Field Research*) dan Metode Perpustakaan (*Library Research*).

Adapun metode yang digunakan sebagai pedoman proses pengembangan sistem yang dibuat adalah Metode *Waterfall*.

Model air terjun (*Waterfall*) sering disebut juga dengan model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). [4]

III. ANALISIS

Pada tahap analisis melakukan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat untuk pengguna.

A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang dibuat, adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem operasi Windows 10;
- 2) XAMPP;
- 3) DBMS MySQL;
- 4) Editor Visual Studio Code;

- 5) Google Chrome;
- 6) Microsoft Office Visio 2007;

B. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang dibuat, adalah sebagai berikut :

- 1) Monitor;
- 2) Perangkat Pheriperal;
- 3) CPU dengan spesifikasi Processor Intel Core i3-10110U
- 4) RAM DDR4 4GB;
- 5) VGA Intel UHD Graphics;

C. Analisis Kebutuhan Pengguna

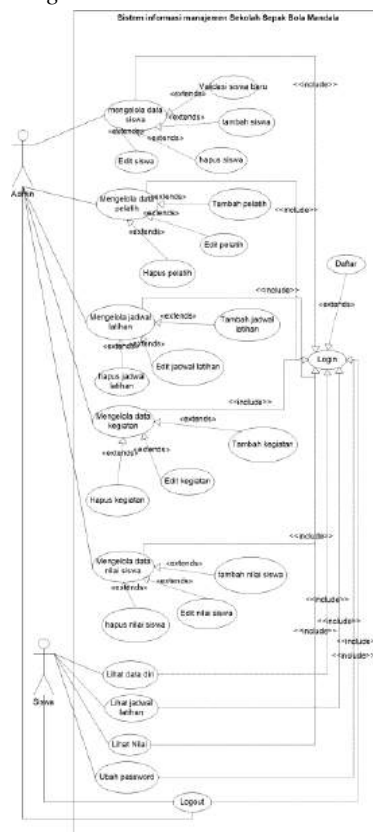
Kebutuhan Pengguna untuk sistem yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Google Chrome (*best view*) atau browser lain;
- 2) Smartphone, laptop ataupun PC;
- 3) Layanan Internet;

IV. PERANCANGAN

Pada tahap perancangan, lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem berupa desain sistem yang akan digambarkan dengan *UML* salah satunya adalah *Use Case Diagram*. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan proses perancangan *interface*.

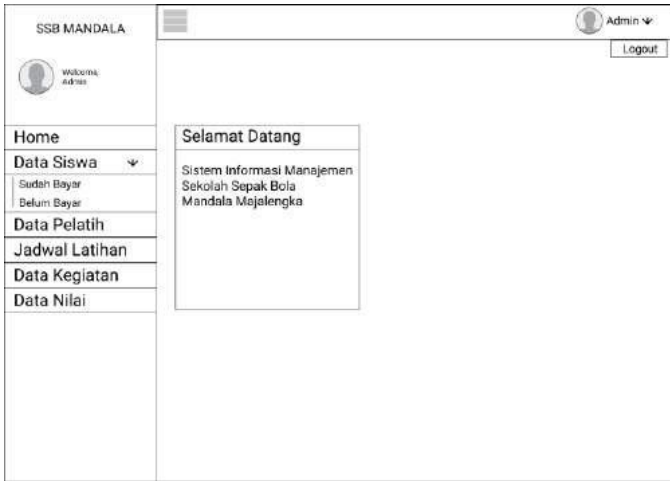
A. Use Case Diagram



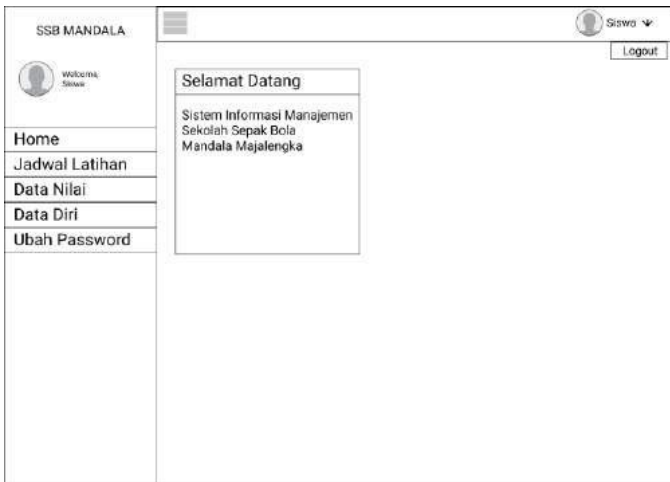
Gambar 1. Perancangan use case diagram (bagian 1)

B. Perancangan Interface

Pada perancangan *interface* terdapat dua perancangan, perancangan *interface* untuk admin dan siswa, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 2. Perancangan halaman admin

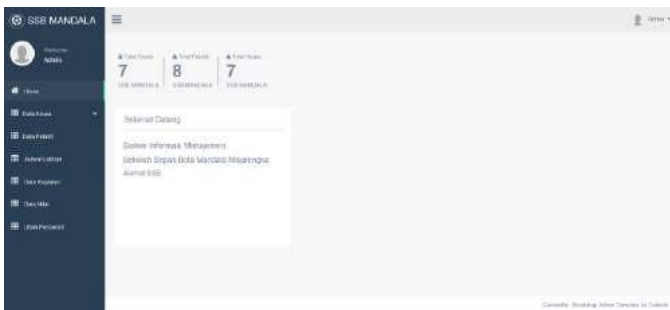


Gambar 3. Perancangan halaman siswa

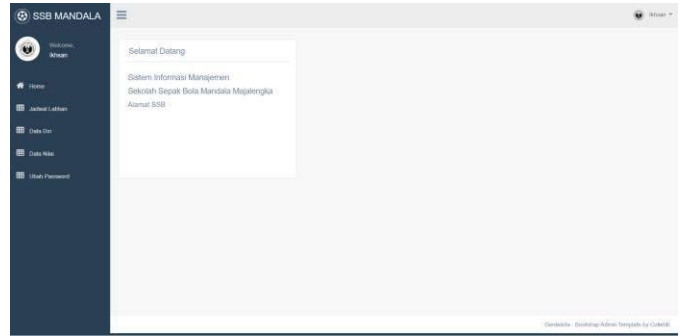
V. IMPLEMENTASI

Berikut merupakan beberapa tampilan aplikasi yang telah selesai dibuat:

A. Halaman Dashboard

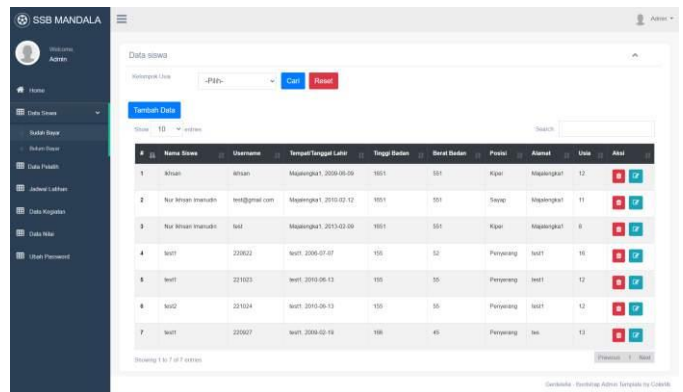


Gambar 4. Tampilan *dashboard* admin



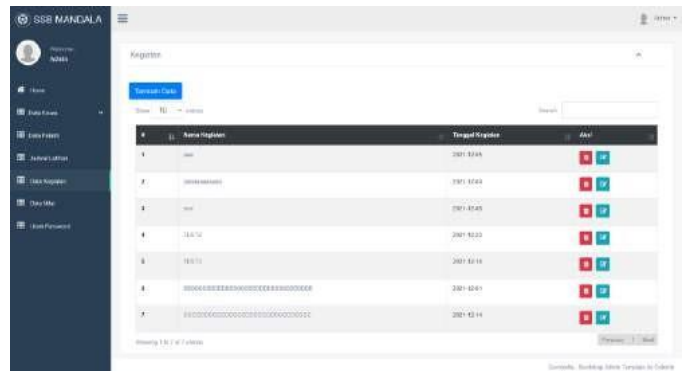
Gambar 5. Tampilan *dashboard* siswa

B. Halaman Manajemen data siswa



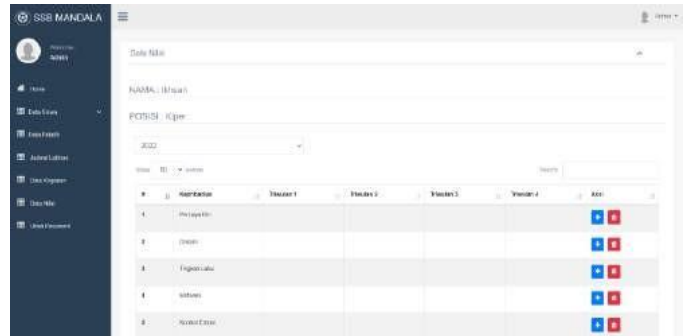
Gambar 6. Tampilan halaman pengelolaan data siswa

C. Halaman pengelolaan data kegiatan



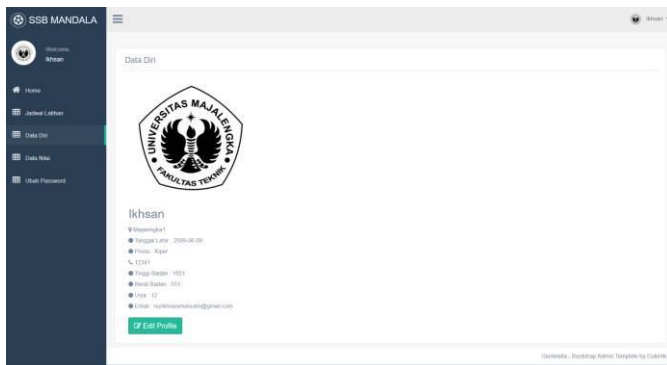
Gambar 7. Tampilan halaman pengelolaan data kegiatan

D. Halaman pengelolaan data nilai siswa



Gambar 8. Halaman pengelolaan data nilai siswa

E. Halaman Data Diri Siswa



Gambar 9. Tampilan Halaman Data Diri Siswa

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan terhadap sistem informasi manajemen sekolah sepak bola mandala Majalengka, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi manajemen sekolah sepak bola mandala Majalengka yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework CodeIgniter dan menggunakan metode Waterfall telah berhasil dibuat.
2. Sistem informasi manajemen sekolah sepak bola mandala Majalengka sudah dapat mengelola dan menyimpan data anggota serta menyediakan fitur pendaftaran siswa secara online.

REFERENSI

- [1] Nirwandi. (2017). Tinjauan Tingkat Vo2max Pemain Sepakbola Sekolah Sepakbola Bima Junior Kota Bukittinggi. *Jurnal Penjakora*, 18-27.
- [2] Sarwindah. (2018). Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web. *Jurnal SISFOKOM*, 110-115.
- [3] Fitria Syawalia, Yunita Sartika Sari. (2019). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Sepak Bola Berbasis Web (Studi Kasus : Sekolah Sepak Bola Tunas Betawi Football Club). *JUSIBI - (Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis)*, 74-83.
- [4] A.S, R., & Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. In M. S. Rosa A.S, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (pp. 28-30). Bandung: Informatika.