

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG  
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN  
PENDATAAN ATLET PADA DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN  
PARIWISATA MUSI BANYUASIN BERBASIS WEB



Diajukan Oleh :

DESTRI YANI

021120060

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah  
Praktik Kerja Lapangan Dan syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2015

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**PALCOMTECH PALEMBANG**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PENDATAAN ATLET PADA DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN PARIWISATA**

**MUSI BANYUASIN BERBASIS WEB**



**Oleh :**

**DESTRI YANI**

**021120060**

**Diajukan sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah**

**Praktek Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2016**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

**Nama** : **DESTRI YANI**

**Nomor Pokok** : **021120060**

**Program Studi** : **Sistem Informasi**

**Jenjang Pendidikan** : **Strata 1 (S1)**

**Konsentrasi** : **Pemograman dan Desain**

**Judul Laporan** : **PENDATAAN ATLIT PADA DINAS PEMUDA  
OLAHRAGA DAN PARIWISATA MUSI  
BANYUASIN BERBASIS WEB**

**Palembang, Februari 2016**

**Menyetujui,**

**Pembimbing PKL,**

**Mengetahui,**

**Ketua STMIK,**

**Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN : 0207028501**

**Benedictus Effendi, S.T.,M.T**  
**NIP : 09. PCT. 13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI**

**Nama** : DESTRI YANI  
**Nomor Pokok** : 021120060  
**Program Studi** : Sistem Informasi  
**Jenjang Pendidikan** : Strata 1 (S1)  
**Konsentrasi** : Pemograman dan Desain  
**Judul Laporan** : PENDATAAN ATLET PADA DINAS PEMUDA  
OLAHRAGA DAN PARIWISATA MUSI  
BANYUASIN

**Penguji Praktek Kerja Lapangan**

**Palembang, Januari 2016**

**Tanggal Februari2016**

**Tanggal Februari2016**

**Penguji I,**

**Penguji II,**

---

**Disetujui oleh :**

**Ketua**

**Benedictus Effendi,S.T,M.T**  
**NIP : 09.PCT.13**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi Sistem Informasi, STMIK Palcomtech Palembang. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini berjudul "*Pendataan Atlit Pada Dinas Pemuda Olahraga Dan Pariwisata Musi Banyuasin*" Dalam Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Penulis telah banyak mendapat bantuan untuk menyelesaikan Laporan ini dari berbagai Pihak, baik dari Pihak Akademik, Keluarga, maupun Sahabat-sahabat seperjuangan. Oleh karena itu, Penulis ucapkan rasa terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan agar semua bantuan yang telah diberikan kepada Penulis dapat bermanfaat bagi kita semua dan diberkahi Tuhan Yang Maha Esa.

Ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada Pihak Pembimbing yang telah membantu dan membimbing Penulis dalam menyusun Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, kemudian ucapan terima kasih ditujukan kepada Bapak Benedictus Effendi, S.T, M.T. selaku Ketua STMIK PalComTech, sebagai Kaprodi Sistem Informasi Andri Saputra, S.Kom., M.Kom, Febria Sri Handayan, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, Dosen-dosen yang ada dilingkungan STMIK PalComTech, Keluarga, dan Teman-teman Penulis yang telah memberi banyak motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil selama penulisan Laporan ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini masih banyak kekurangan, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan Praktik Kerja Lapangan ini. Semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

**Palembang, Februari 2016**  
**Penulis,**

**DESTRI YANI**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL .....	4
1.3.1 Tujuan Praktek Kerja Lapangan .....	4
1.3.2 Manfaat Praktek Kerja Lapangan .....	4
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	4
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL.....	4
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik .....	5
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL .....	5
1.4.1 Tempat PKL .....	5
1.4.2 WaktuPelaksanaan PKL.....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Wawancara .....	5
1.5.2 Pengamatan.....	5

1.5.3 Studi Pustaka .....	5
---------------------------	---

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Pengertian Website.....	6
2.1.2 Pengertian Pendataan.....	6
2.1.3 Pengertian Php.....	7
2.1.4 Pengertian MySQL.....	7
2.1.5 Pengertian Data <i>Flow</i> Diagram .....	7
2.1.6 Pengertian <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	8
2.1.4 Pengertian <i>Flowchart</i> .....	9
2.2 Gambaran Umum Perusahaan .....	13
2.2.1 Sejarah Perusahaan .....	13
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas.....	14
2.2.2.1 Struktur Organisasi .....	14
2.2.2.2 Pembagian Tugas dan Wewenang .....	15
2.2.3 Uraian Kegiatan.....	20

## **BAB III LAPORAN KEGIATAN**

3.1 Hasil Pengamatan .....	21
3.1.1 Prosedur yang berjalan .....	21
3.2 Evaluasi & Pembahasan	
3.2.1 Evaluasi.....	23
3.2.1.1 Identifikasi Masalah.....	23
3.2.1.2 Identifikasi Titik Keputusan.....	23

3.2.1.2 Personal Kunci.....	24
3.2.2 Pembahasan.....	25
3.2.2.1 Flowchart Yang Diusulkan .....	25
3.2.2.2 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) .....	27
3.2.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	31
3.2.2.4 Struktur Tabel.....	33
3.2.2.5 Interface.....	37

#### **BAB IV SIMPULAN DAN SARAN**

4.1 Kesimpulan .....	41
4.2 Saran .....	41

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xi</b>
----------------------------	-----------

<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
-----------------------------	------------

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2.1 Struktur Organisasi .....	14
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang di gunakan.....	22
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> yang di usulkan .....	26
Gambar 3.3 Diagram Konteks .....	27
Gambar 3.4 Diagram Level 0.....	30
Gambar 3.5 Diagram Level 1.....	31
Gambar 3.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	32
Gambar 3.7 Menu Login .....	14
Gambar 3.8 Menu Input Pendaftaran .....	37
Gambar 3.9 Menu Input Seleksi .....	37
Gambar 3.10 Menu Input Data Atlit .....	38
Gambar 3.11 Laporan Data Pendaftaran .....	39
Gambar 3.12 Laporan Data Seleksi.....	39
Gambar 3.13 Laporan Data Atlit.....	40
Gambar 3.14 Halaman Input Login .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol DFD .....	7
Tabel 2.2 Simbol-simbol ERD .....	8
Tabel 2.3 Simbol-simbol Flowchart .....	9
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah .....	23
Tabel 3.2 Identifikasi Titik Keputusan.....	23
Tabel 3.3 Identifikasi Personal Kunci .....	24
Tabel 3.4 Tabel Pendaftaran.....	33
Tabel 3.5 Tabel Seleksi .....	34
Tabel 3.6 Tabel Data Atlit.....	35

## DAFTAR PUSTAKA

- Nandari, Sukadi. 2014. *Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor*. IJNS , 43-44.
- Syaifudin, dkk.2013. *Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Toko Winscom Kabupaten Pacitan*. IJNS , 2.
- Jhonsen.2004.*Web Designer Untuk Pemula*. Jakarta : Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI
- Peranginangin, Kasiman.2006.*Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL Yogyakarta* : Andi
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*.Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Witarto. 2004.*Memahami Sistem Informasi*.Bandung: Informatika.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Andi : Yogyakarta.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Form Pengajuan Ujian PKL
2. Form Kosultasi Laporan PKL
3. Surat Pernyataan Ujian Laporan PKL
4. Form Surat Persetujuan Topik dan Judul PKL
5. Form Absensi Laporan PKL
6. Form Nilai Laporan PKL
7. Surat Balasan Tempat PKL
8. Form Kegiatan Harian Pkl
9. Form Revisi Ujian PKL

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sistem aplikasi sangat berkaitan dengan pengolahan data yang dilakukan dengan komputer. Karena komputer merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia saat ini, mulai dari bidang pendidikan, instansi pemerintahan sampai bidang usaha. Suatu instansi mutlak membutuhkan suatu aplikasi yang dapat memudahkan dalam proses pengolahan data. Adanya sistem komputerasi yang memproses pendataan atlet, karena dalam suatu perusahaan atau instansi pemerintah tidak akan terlepas dari adanya proses pendataan. dengan adanya aplikasi pendataan yang berbasis web ini tentunya mempermudah proses pendataan atlet tersebut.

Dinas pemuda olahraga dan pariwisata adalah sebagai pelaksana dan mengatur kegiatan di bidang olahraga sebagai pembinaan dan pembibitan. Di bidang olahraga ada aktivitas pendataan atlit, seperti halnya atletik, bola basket, bola voli, bulu tangkis, pencak silat, dan masih banyak hal lainnya merupakan cabang olahraga dari sekian banyaknya yang di kelola oleh Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata, dalam hal layanan pengolahan data atlet pada cabang-cabang olahraga yang sebelumnya belum terdapat sistem aplikasi yang bisa dilakukan secara *online*, Sehingga layanan informasi

belum dapat dirasakan dengan baik oleh dinas pemuda olahraga dan pariwisata.

Pendataan atlet saat ini dilakukan dengan cara mencatat para atlet secara manual. Hal ini menimbulkan beberapa kendala diantaranya proses pendataan atlet menjadi lama dan kurang efisien. Sehingga sering terjadinya kesalahan pencatatan data para atlet dan sering hilangnya data yang telah dicatat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengambil judul praktek kerja lapangan adalah **“PENDATAAN ATLET PADA DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN PARIWISATA MUSI BANYUASIN BERBASIS WEB”**.

## **1.2. Ruang Lingkup PKL**

Dalam Laporan PKL ini, peneliti akan membahas tentang Pembuatan aplikasi sistem informasi pendataan atlet berbasis Web dengan Menggunakan PHP dan MySQL, Pembuatan Sistem Informasi ini dibangun dan dikembangkan dengan PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan MySQL sebagai databasenya. Penulis membahas pada bagian subbag olahraga yaitu sistem pendaftaran calon atlet, seleksi atlet dan pendataan atlet, yang di hasilkan laporan pendaftaran, seleksi dan pendataan atlet. Berdasarkan uraian diatas penulis membahas pada bagian subbag olahraga.

### **1.3. Tujuan dan manfaat PKL**

#### **1.3.1. Tujuan Praktek Kerja Lapangan**

Membangun sistem informasi untuk mengetahui tentang pendataan atlet secara *online* yang dapat diakses oleh siapapun yang menggunakan media internet, membuat pengolahan data atlit melalui web, membangun database untuk mengelola data atlit agar lebih efisien dan efektif.

#### **1.3.2. Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

Adapun manfaat yang dapat di peroleh dalam penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah :

##### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

Menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman dan dapat menguji kemampuan penulis untuk membuat suatu website yang lengkap sebagai mahasiswa, juga untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah di dunia kerja nantinya.

##### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL**

Sebagai masukan dan bahan untuk perbaikan sistem yang berjalan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet mengembangkan sistem informasi *online* yang dapat memudahkan akses pendataan atlit pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata.

### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai pedoman atau acuan bagi para penulis dikemudian hari agar melakukan penulisan untuk membuat sebuah web menjadi lebih baik,serta sebagai masukan dalam penulisan ilmiah yang lebih baik di masa akan datang.

## **1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1. Tempat PKL**

Lokasi Praktek kerja lapangan ini dilakukan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin yang beralamat di jalan.Kol.Wahid Udin,Lk. VII Telp : 0711 – 321201 Kelurahan.Serasan Jaya, Kecamatan.Sekayu 30711

### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan**

Waktu pelaksana Praktek kerja lapangan selama satu bulan di mulai dari tanggal 01 sampai 30 september 2015, dengan jam kerja hari senin sampai jum'at, pukul 08:00 WIB sampai dengan 16:00 WIB.

## **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1. Wawancara (*Interview*)**

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara kepada pihak bidang olahraga, tentang masalah yang sering dihadapi dalam mendata atlet pada dinas pemuda olahraga dan pariwisata.

### **1.5.2. Pengamatan (*Observasi*)**

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki.

### **1.5.3. Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi dalam penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Website**

Menurut Nandari dalam Jhonsen (2004), website merupakan kumpulan dari halaman halaman yang berhubungan dengan file-file lain yang saling terkait. Dalam sebuah website terdapat satu halaman yang dikenal dengan sebutan home-page. Homepage adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi sebuah website. Web adalah tempat anda mendapatkan halaman web dan data yang berhubungan dengan website yang anda buat, sehingga data dapat diakses dan dilihat oleh orang lain. (Jhonsen, 2004)

##### **2.1.2. Sistem**

Menurut Jogiyanto HM, MBA, Akt (2005:1) sistem suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Berdasarkan dari definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi dan erat

hubungannya satu dengan yang lain, untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

### **2.1.3. Informasi**

Menurut Jogiyanto HM, MBA, Akt (2005:8) Informasi adalah pengolahan data yang dapat menghasilkan sesuatu yang lebih berguna bagi pemakainya dan dapat dijadikan sebagai untuk pengambilan keputusan.

### **2.1.4. Pendataan**

Menurut Syaifudin dalam Witarto (2004), data adalah representasi dari suatu fakta, yang dimodifikasi dalam bentuk gambar, kata, dan/atau angka. Manfaat data adalah sebagai satuan representasi yang dapat diingat, direkam, dan dapat diolah menjadi informasi. Karakteristiknya, data bukanlah fakta, namun representasi dari fakta. Kata sederhananya, data adalah catatan tentang fakta, atau data merupakan rekaman catatan tentang fakta. Data yang baik, adalah yang sesuai dengan faktanya.

Proses pengolahan data terbagi menjadi tiga tahapan, yang disebut dengan siklus pengolahan data (Data Processing Cycle) yaitu :

1. Pada tahapan Input Yaitu dilakukan proses pemasukan data ke dalam komputer lewat media input (Input Devices).

2. Pada tahapan Processing Yaitu dilakukan proses pengolahan data yang sudah dimasukkan, yang dilakukan oleh alat pemroses (Process Devices) yang dapat berupa proses perhitungan, perbandingan, pengendalian, atau pencarian distorage.
3. Pada tahapan Output Yaitu dilakukan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data ke alat output (Output Devices) yaitu berupa informasi

#### **2.1.5. PHP**

Menurut Nandari dalam Peranginangin (2006), PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML.

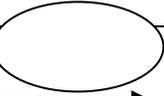
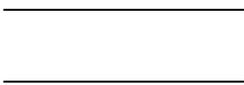
#### **2.1.6. MySQL**

Menurut Nandari dalam Peranginangin (2006), MySQL adalah suatu Relation database management system (RDBMS) yang mendukung database yang terdiri dari sekumpulan relasi atau table

### 2.1.7. Data flow diagram (DFD)

Menurut Yakup (2012), Data flow diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. Data flow diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan (*entity*).

**Tabel 2.1. Simbol-simbol DFD**

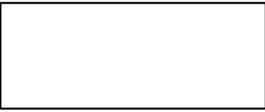
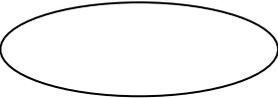
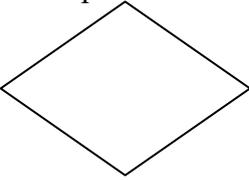
No.	Simbol	Keterangan
1.	Proses 	Aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasa berupa manual maupun terkomputerisasi.
2.	Data Flow 	satu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali dan berakhir pada suatu proses.
3.	Data Store 	Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam satu store. Aliran data dipdate atau ditambahkan ke data store.
4.	External Entity 	Orang, organisasi, atau sistem yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

Sumber : Yakup (2012)

### 2.1.8. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fatta (2007;121), Entity Relationship Diagram adalah gambaran atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis.

**Table 2.2.Simbol-simbol ERD**

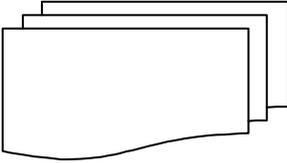
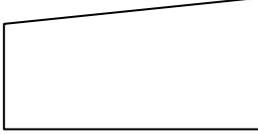
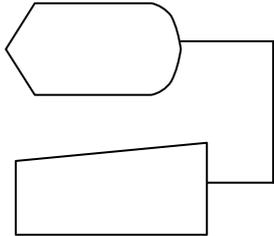
No.	Simbol	Keterangan
1.	Entitas 	Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari suatu yang lain.
2.	Attribute 	Properti dari entitas harus digunakan oleh minimal satu proses bisnis dipecah dalam detail.
3.	Link 	Link (garis) Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atribate nya.
4.	Relationship 	Relation menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berada.

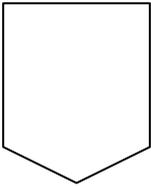
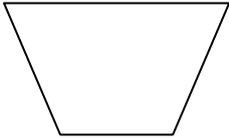
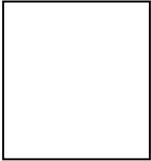
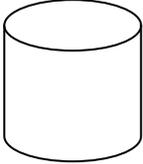
Sumber : *fatta* (2007:121)

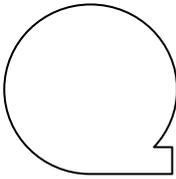
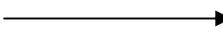
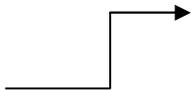
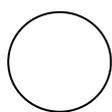
### 2.1.9. *flowchart*

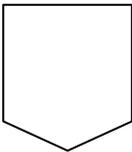
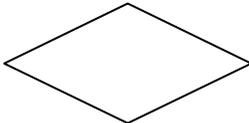
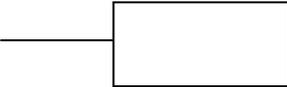
Menurut Menurut Yakup (2012), Bagan alir program (*program flowchart*) adalah suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan atara proses yang satu dengan proses lainnya dalam suatu program

Tabel 2.3.Simbol – simbol bagan alir sistem

No	Nama/Simbol	Keterangan
	<b>Simbol Input/Output</b>	
1.	Dokumen 	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dipersiapkan dengan tulisan tangan atau ditulis dengan komputer.
2.	Beberapa tembusan dari satu dokumen 	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dan mencetak nomor dokumen bagian kanan atas.
3.	Input/Output 	Fungsi input atau output apapun didalam bagian program. Juga dipergunakan untuk mewakili buku besar dalam bagian alir dokumen.
4.	Tampilan 	Informasi yang ditampilkan oleh peranan online, seperti terminal atau monitor.
5.	Pengetikan Online 	Memasukan data melalui personal seperti terminal atau personal komputer.
6.	Terminal Atau Personal Komputer 	Symbol tampilan dan pengetikan online peranan bersama untuk mewakili terminal.

7.	<b>Pita Transmisi</b> 	Secara manual mempersiapkan dan pengendalian dipergunakan untuk membandingkan dengan yang dihasilkan oleh komputer.
	<b>Simbol Pemrosesan</b>	
8.	<b>Pemrosesan dengan Komputer</b> 	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer, biasanya menghasilkan data atau informasi.
9.	<b>Proses Manual</b> 	Pelaksanaan pemrosesan yang dilakukan manual.
10.	<b>Proses Pendukung</b> 	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan selain komputer.
11.	<b>Proses penyetikan off line</b> 	Proses yang menggunakan peralatan off line (contoh key disk, cash reister).
	<b>Proses Penyimpanan</b>	
12.	<b>Disk Magnetis</b> 	Data simpanan secara permanen didalam disk magnetis dipergunakan untuk file utama (master file) dan database.

13.	Pita Magnetis 	Data disimpan didalam pita magnetis.
14.	Disket 	Data disimpan dalam disket.
15.	Penyimpanan Online 	Data disimpan didalam dile online temporer melalui media yang dapat diseket secara langsung, seperti disk.
	<b>Simbol Arus Dan Lain-lain</b>	
16.	Arus Dokumen atau proses 	Arah pemrosesan atau arus dokumen, arus yang normal berada dibawah dan mengarah kekanan.
17.	Arus Data/Informasi 	Arah arus data / informasi sering dipergunkan untuk memperlihatkan data yang dicopy dari satu dokumen ke dokumen lainnya.
18.	Comunication Link 	Pengiriman data dari satu lokasi ke lokasi lainnya melalui jalur komunikasi.
19.	On Page Connector 	Menghubungkan arus pemrosesan di satu halaman yang sama, penggunaan konektor ini akan menghindari garis-garis yang saling silang disatu halaman

20.	Off-Page connector 	Suatu petanda masuk dari, atau keluar ke, halaman lain
21.	Terminator 	Titik awal, akhir, atau pemberhentian dalam suatu proses atau program, juga dipergunakan untuk menunjukkan adanya pihak external.
22.	Keputusan 	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagian alir untuk memperlihatkan perbuatan cabang kejalan alternatif
23.	Anotasi 	Komentar deskriptif tambahan atau catatan penjelasan untuk klarifikasi.

*Sumber : Yakup (2012)*

## 2.1. Gambaran Umum Perusahaan

### 2.1.1. Sejarah Perusahaan

Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin yang terletak di jalan Kol.Wahid Udin,Lk. VII Telp : 0711 – 321201 Kelurahan.Serasan Jaya, Kecamatan.Sekayu 30711 merupakan lembaga unsur penunjang pemerintah daerah bidang pemuda, olahraga, seni budaya dan pariwisata menetapkan rencana strategis guna mendukung visi “Pemuda Muba 2017” yang dimaksudkan memberikan arahan agar supaya tugas pokok dan fungsi dapat di laksanakan secara efektif dan efisien.

## **Visi dan Misi Perusahaan**

### **1. Visi**

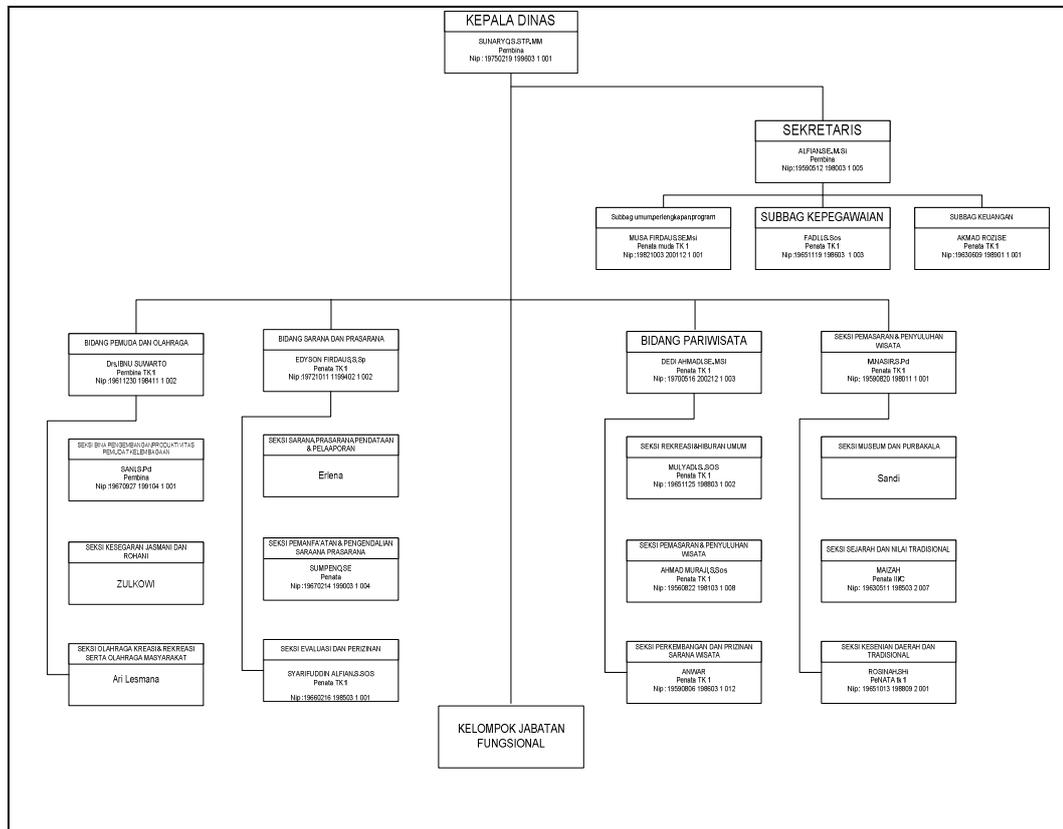
Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musu Banyuasin tahun 2012-2017 dalam menjalankan program dan kegiatan memiliki visi **“Terwujudnya generasi muda mandiri, meningkatnya prestasi olahraga, lestariya kesenian dan kebudayaan daerah serta kepariwisataan yang mampu memberikan kontribusi terhadap masyarakat”**.

### **2. Misi**

1. Melestarikan nilai, keragaman dan kekayaan budaya daerah
2. Meningkatkan pengelolaan kepariwisataan secara terpadu dan berkelanjutan
3. Meningkatkan kompetensi pemuda dan prestasi olahraga
4. Meningkatkan kinerja pegawai Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin

## 2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas

### 2.2.2.1. Struktur Organisasi



Sumber : Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musu Banyuasin

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

### 2.2.2.2. Pembagian Tugas dan Wewenang

#### 1. Bidang Pemuda dan Olahraga

Mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata di bidang Pemuda dan Olahraga dalam melaksanakan tugas Bidang Pemuda dan Olahraga mempunyai fungsi :

- membantu kepala dinas dalam bidang tugasnya

- b) menyusun rencana dan program kerja bidang sebagai pedoman pelaksanaan tugas
- c) menyusun dan melaksanakan pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga berdasarkan data dan informasi
- d) menyebarluaskan petunjuk teknis penyelenggaraan kegiatan pembinaan generasi pemuda dan olahraga
- e) mengatur pelaksanaan pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- f) melaksanakan peningkatan kerjasama dengan organisasi yang bergerak di bidang pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- g) membantu pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- h) memimpin kegiatan kepala seksi yang ada dalam lingkungannya dan bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan tugasnya
- i) mengevaluasi dan menilai pelaksanaan tugas bawahannya

- j) melaksanakan tugas-tugas yang di berikan olah kepala dinas
- k) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala dinas tentang langkah-langkah yang perlu di ambil dalam bidang tugasnya
- l) Seksi Bina Pengembangan Produktivitas Pemuda dan Kelembagaan Mempunyai tugas :
  - a) membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya
  - b) menyusun rencana dan program kerja seksi sebagai pedoman pelaksanaan tugas
  - c) membagi tugas kepada bawahannya sesuai dengan bidang tugasnya
  - d) memberikan petunjuk kepada bawahannya untuk kelancaran pelaksanaan tugas
  - e) menilai prestasi kerja bawahan sebagai bahan pembinaan dan pengembangan karier
  - f) menyebarluaskan petunjuk teknis penyelenggaraan kegiatan pembinaan generasi muda
  - g) mengatur pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda sesuai dengan ketentuan yang berlaku

- h) melaksanakan peningkatan kerjasama dengan organisasi yang bergerak di bidang pembinaan dan pengembangan generasi muda sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- i) membantu pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- j) menyusun laporan seksi sesuai dengan hasil kerja yang telah dicapai sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan tugas
- k) melakukan pembinaan dan pengembangan produktivitas kepemudaan dan kelembagaan
- l) mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi generasi pemuda
- m) meningkatkan aspirasi dan partisipasi kepemudaan
- n) menyusun evaluasi hasil pembinaan kepemudaan
- o) mengendalikan dan menginventarisasi permasalahan dalam melaksanakan pembinaan generasi pemuda
- p) melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan kepala bidang

q) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya

2) Seksi Kesegaran Jasmani dan Rohani

Mempunyai tugas :

- a) membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya
- b) menyusun konsep pelaksanaan kegiatan pembinaan pengembangan kesegaran jasmani dan rohani
- c) meningkatkan pembinaan prestasi olahraga pelajar mulai dari usia dini
- d) menyelenggarakan kompetisi olahraga secara berjenjang dan berkesinambungan
- e) memberikan petunjuk kepada bawahan untuk kelencaran pelaksanaan tugas
- f) memberikan kepehaman kepada masyarakat tentang pentingnya kesegaran jasmani dan rohani
- g) melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan kepala bidang
- h) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang

langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu di ambil dalam bidang tugasnya

- 3) Seksi Olahraga Kreasi,Rekreasi Serta Olahraga Masyarakat Mempunyai fungsi :
  - a) membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya
  - b) memberikan petunjuk kepada bawahan untuk kelancaran pelaksanaan tugasnya
  - c) melaksanakan kerjasama dengan lembaga/organisasi olahraga lainnya
  - d) mengembangkan olahraga tradisional/olahraga yang berkembang di masyarakat
  - e) menyusun konsep pelaksanaan kegiatan pembinaan pengembangan olahraga kreasi dan rekreasi serta olahraga masyarakat
  - f) melaksanakan tugas-tugas lain yang di berikan kepala bidang
  - g) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya

### **2.2.3. Uraian Kegiatan**

Selama menjalankan Praktek Kerja Lapangan(PKL) pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata penulis ditempatkan pada bidang pemuda dan olahraga, aktivitas penulis selama menjalankan PKL yaitu : Merekap jadwal kegiatan perlombaan olahraga, menjadi panitia kegiatan olahraga, merekap hasil lomba kegiatan, dan membuat surat undangan perlombaan.

## BAB III

### LAPORAN KEGIATAN

#### 3.1. Hasil Pengamatan

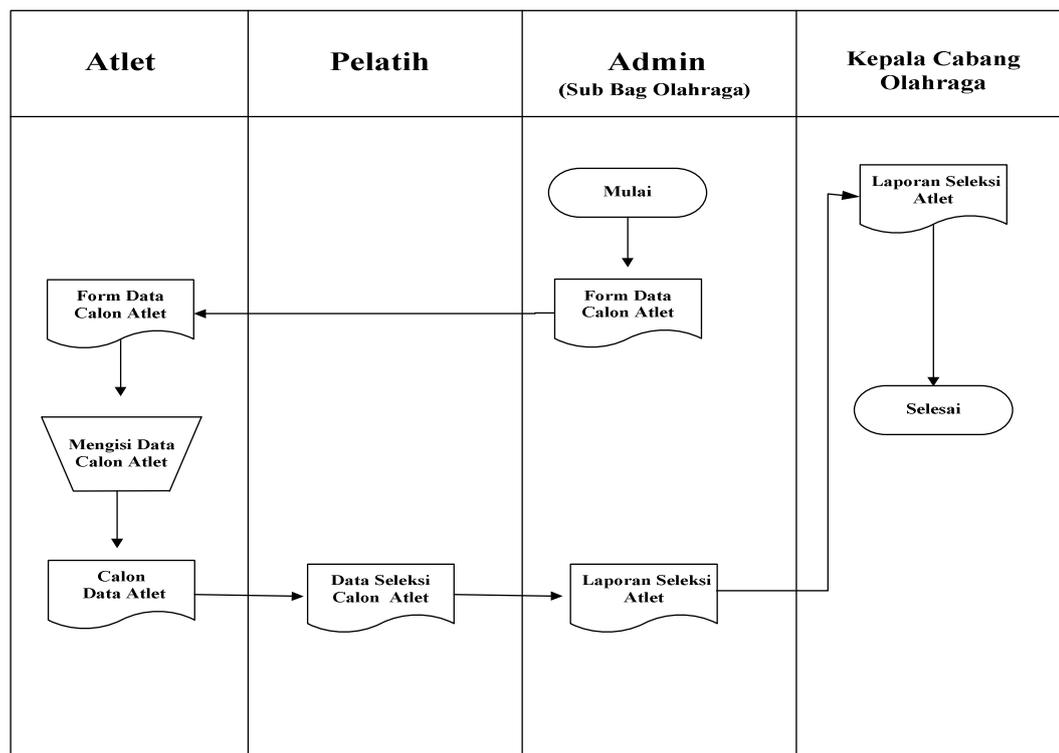
Setelah melakukan praktek kerja lapangan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin pada bidang olahraga. Penulis menemukan beberapa kendala pada sistem yang berjalan. Proses penginputan ini masih menggunakan sistem manual, sehingga dalam pengolahan data sering terjadi kesalahan atau kendala, untuk menghindari ketidakakuratan data maka disimpulkan bahwa membuat aplikasi pendataan atlet berbasis *web* pada dinas pemuda olahraga dan pariwisata yang diharapkan bisa membantu dalam pengolahan data atlet.

##### 3.1.1 Prosedur yang Berjalan

Dalam proses pengolahan data atlet pada dinas pemuda olahraga dan pariwisata musibanyuasin terdapat prosedur yang berjalan yaitu :

1. Admin mendistribusikan *form* data atlet kesemua atlet. Setiap atlet dari setiap cabang olahraga akan mendapatkan *form* tersebut dan diminta untuk mengisi data mereka di *form* tersebut.
2. *Form* data atlet tersebut diberikan kepada pelatih.

3. Setelah mendapat data atlet, staff melakukan seleksi kepada atlet tersebut.
4. Setelah melakukan seleksi, pelatih memberikan hasil penilaiannya kepada admin.
5. Kemudian admin membuat laporan penilaian atlet dari hasil penilaian pelatih.
6. Setelah laporan penilaian atlet selesai lalu admin memberikan laporan tersebut kepada kepala bidang olahraga.



**Gambar 3.1** *Flowchart* Proses Pendataan Atlet di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin

## 3.2. Evaluasi dan Pembahasan

### 3.2.1. Evaluasi

#### 3.2.1.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan selama praktik kerja lapangan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin, identifikasi masalah yang didapat antara lain dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Identifikasi Masalah**

No	Masalah	Penyebab
1	Kelemahan pada sistem ini yaitu layanan informasi terbilang sangat lambat dikarenakan pendataan atlet dilakukan masih secara manual.	Sistem yang dilakukan masih menggunakan tulisan sehingga pendataan atlet menjadi lama dan kurang efisien.
2	Sering terjadinya kesalahan data para atlet dan sering hilangnya data yang telah dicatat.	Data disimpan dalam bentuk berkas atau dokumen yang dijadikan arsip.

#### 3.2.1.2. Identifikasi Titik Keputusan

Identifikasi titik keputusan untuk masing-masing penyebab masalah dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Identifikasi Titik Keputusan**

No	Penyebab Masalah	Titik Keputusan	Bagian	Teknik Pengumpulan
1	Pendataan atlet masih	Proses manual	Admin	Observasi

	menggunakan proses manual yaitu dengan tulis tangan	dalam mendata para atlet		
2	Kesalahan dalam penyimpanan data atlet dan terjadi kehilangan data yang telah dicatat.	Proses manual dalam penyimpanan data dan kurang teratur.	Admin	Observasi

### 3.2.1.3. Personil Kunci

Identifikasi personil kunci dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini.

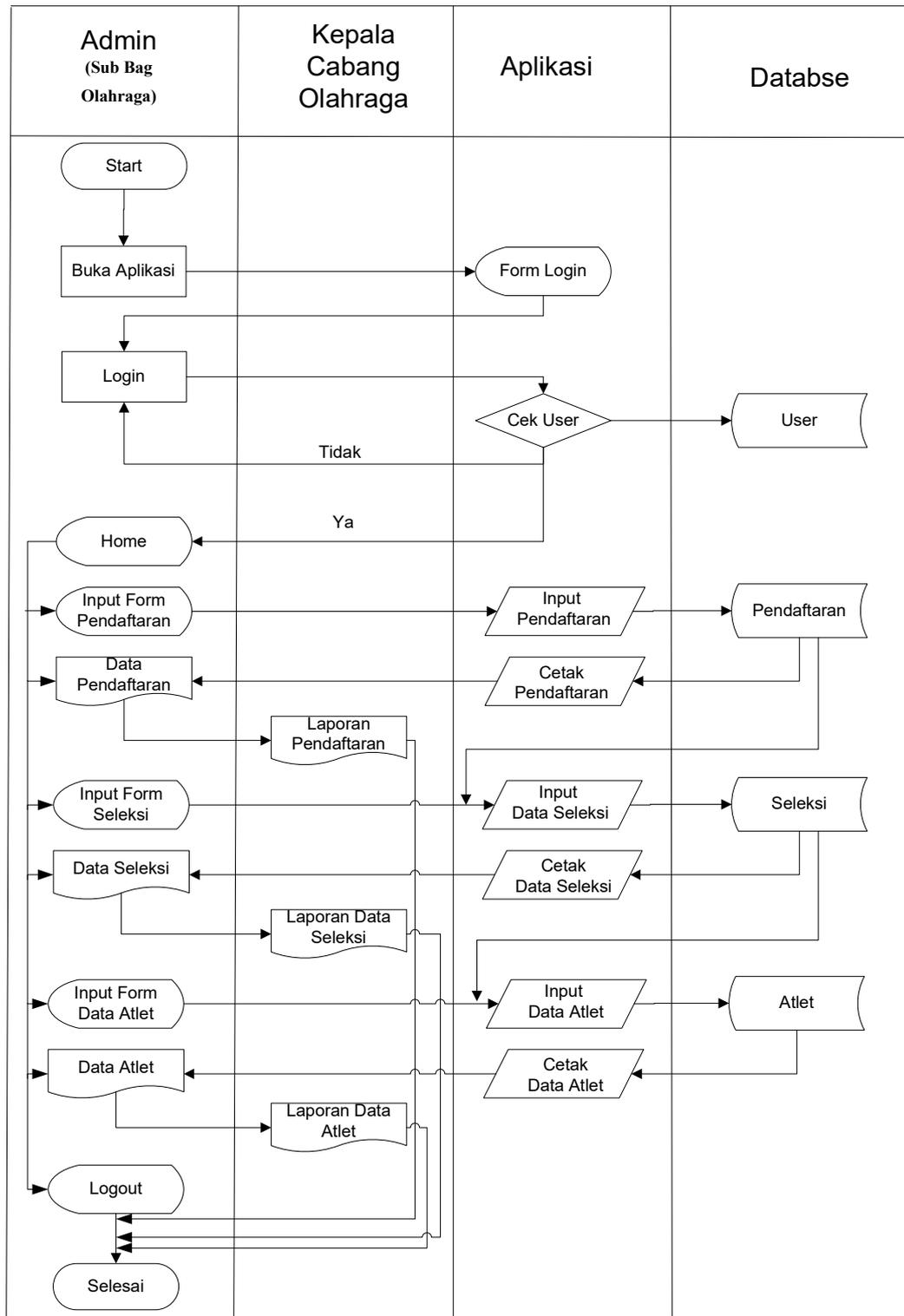
**Tabel 3.3 Identifikasi Personil Kunci**

<b>Bagian</b>	<b>Nama Personil</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Uraian Tugas</b>	<b>Identifikasi Kebutuhan</b>
Admin	Yuyun	Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerima formulir pendaftaran atlet.</li> <li>• Mendata para atlet dan menyimpannya kemudian membuat laporan data atlet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencata data atlet</li> <li>• Membuat laporan data atlet</li> <li>• Mencetak data</li> </ul>
Pelatih	Waryanto, S.Pd	Pelatih	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyeleksi para atlet yang mendaftar.</li> <li>• Melatih para atlet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat data seleksi atlet</li> <li>• Mebuat laporan seleksi atlet</li> </ul>
Kepala Cabang Olahraga	Drs. Ibnu Sewarto	Kepala Cabang Olahraga	Memberikan persetujuan bagi para atlet.	Memberipersetujuan bagi para atlet yang telah lulus seleksi.

### 3.2.2. Pembahasan

#### 3.2.2.1. *Flowchart* yang diusulkan

- a. Bagian admin melakukan *login* untuk masuk kedalam menu utama.
- b. Bagian Admin melakukan penginputan *form* pendaftaran atlit dan data yang di *input* akan disimpan didalam *database* pendaftaran, kemudian bagian admin mencetak laporan *form* pendaftaran yang akan diberikan kepada kepala cabang olahraga.
- c. Bagian Admin melakukan penginputan data seleksi atlit dan data yang di *input* akan disimpan didalam *database* seleksi, kemudian pelatih mencetak laporan seleksi atlit yang diberikan kepada kepala cabang olahraga.
- d. Bagian Admin melakukan penginputan *form* data atlit dan data yang di *input* akan disimpan didalam *database* atlit, kemudian bagian admin mencetak laporan *form* data atlit yang akan diberikan kepada kepala cabang olahraga.



**Gambar 3.2 Flowchart Usulan Proses Pendataan Atlet di Dinas Pemuda**

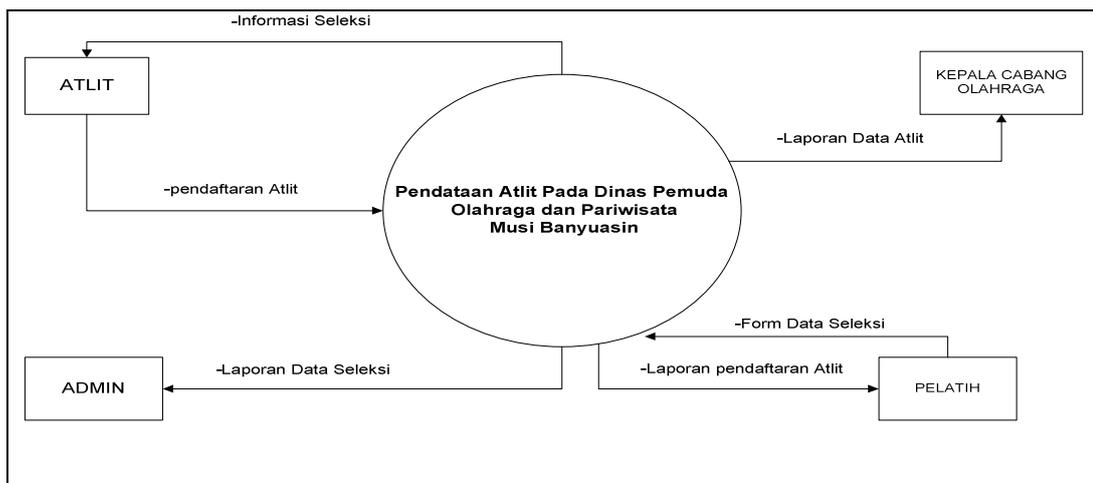
**Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin**

### 3.2.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

*Data flow diagram* merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas. maka penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut.

#### 1. Diagram konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari *DFD* yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem, dapat dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Diagram Konteks**

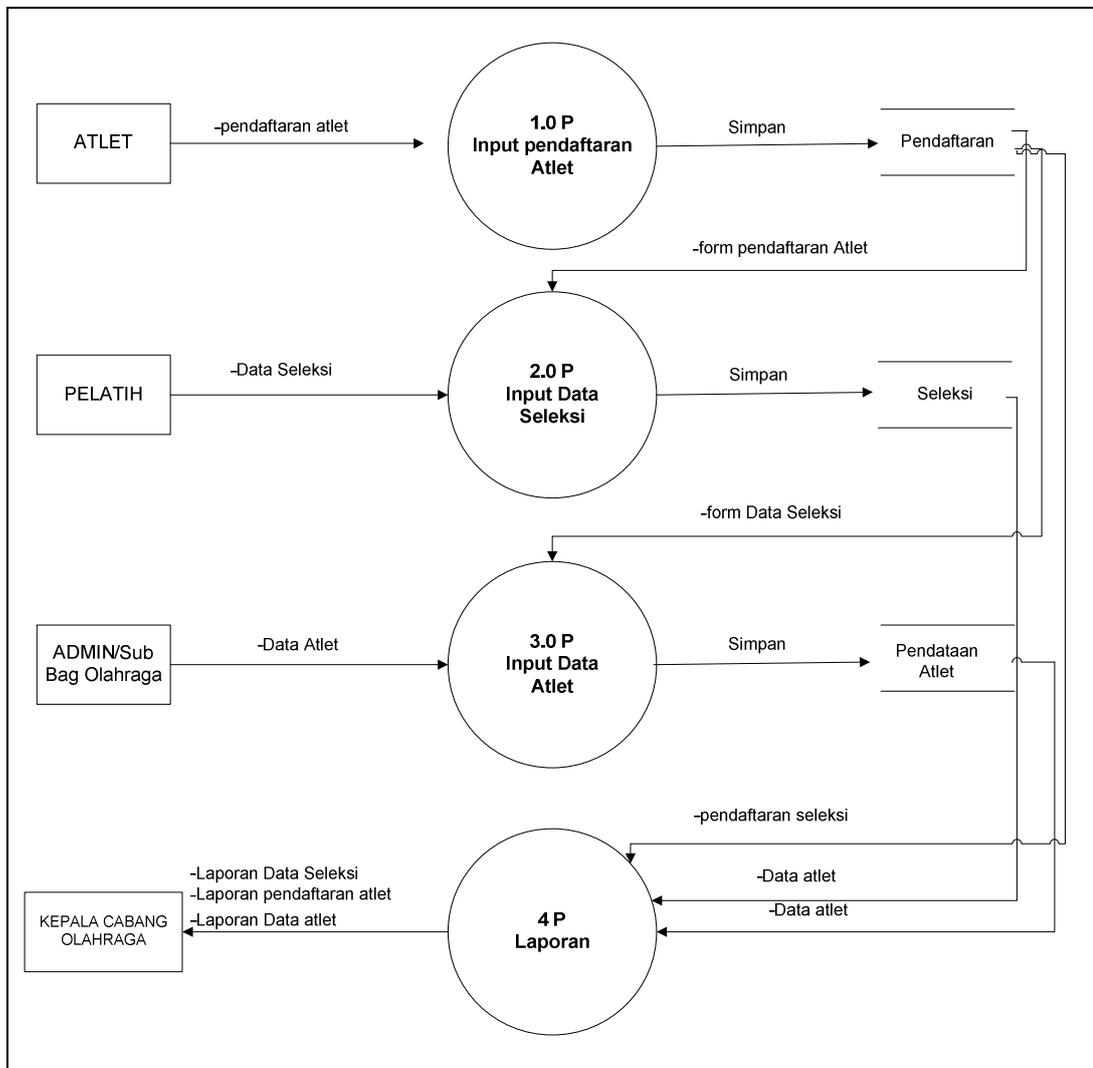
Diagram konteks pada gambar 3.3 dapat dijelaskan bahwa Pendataan Atlet Pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin, mempunyai 4 kesatuan luar yaitu : Admin. Atlet, Pelatih, dan Kepala Cabang Olahraga. Data yang berasal dari atlet berupa pendaftaran atlet, admin menerima laporan data seleksi, pelatih menerima laporan pendaftaran atlet, pelatih memberikan *form* data seleksi, dan kepala cabang olahraga menerima laporan data atlet.

## 2. Diagram level 0 (Nol)

Diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.4.

1. Proses 1.0p atlet mengisi data pendaftaran atlet
2. Proses 2.0p pelatih menginput data seleksi atlet, pada proses *input* data seleksi disimpan pada tabel seleksi.
3. Proses 3.0p admin menginput data atlet, pada proses *input* data lalu disimpan pada tabel atlet.

4. Proses 4.0 kepala cabang olahraga menerima laporan data atlet, dan data seleksi atlet.

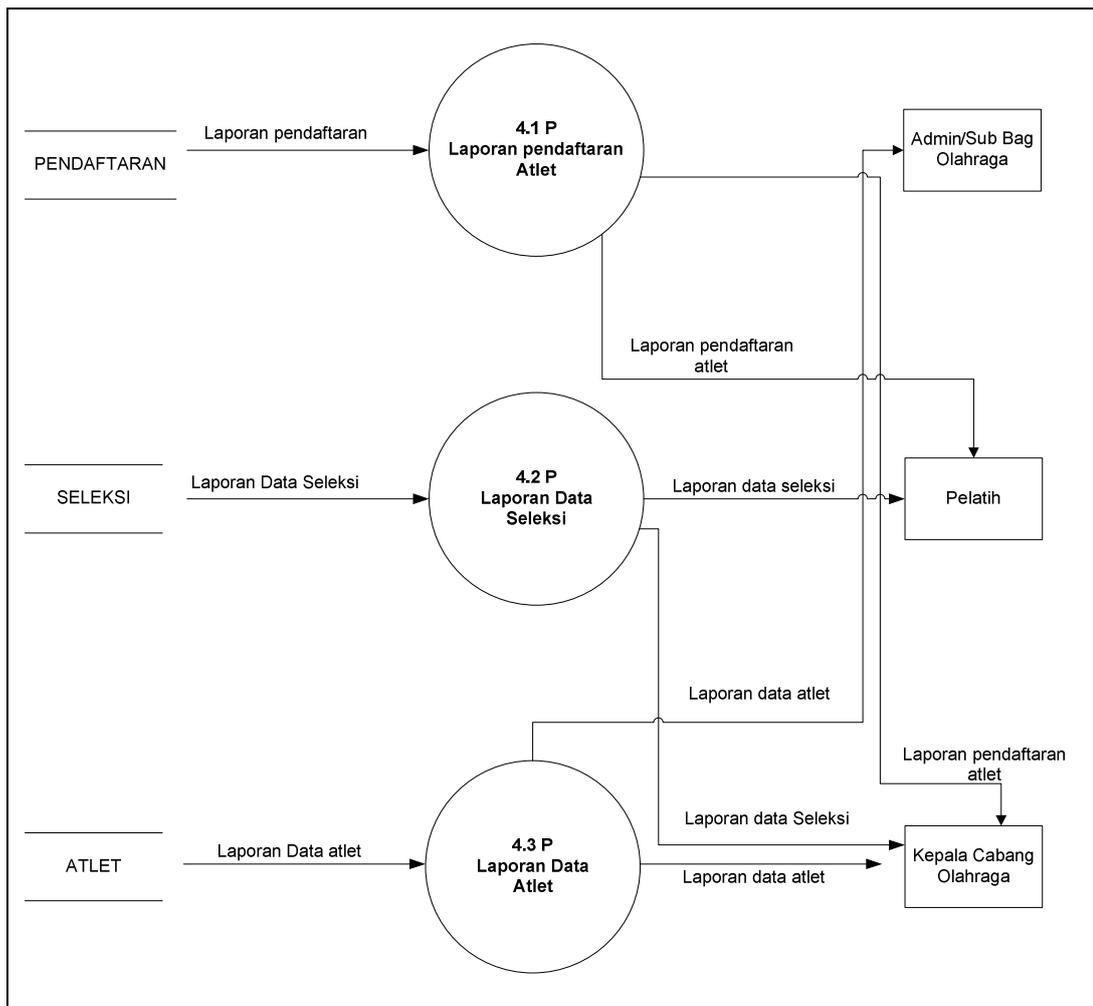


**Gambar 3.4 Diagram level 0 (Nol)**

### 3. Diagram Level 1

Diagram level 1 diciptakan dari setiap proses utama dari level 0. Level ini menunjukkan proses-proses internal yang menyusun setiap proses utama dari

level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.5 sebagai berikut :



**Gambar 3.5 Diagram Level 1 (Satu)**

Berdasarkan diagram level 1 pada gambar 3.5 dapat dijelaskan sebagai berikut :

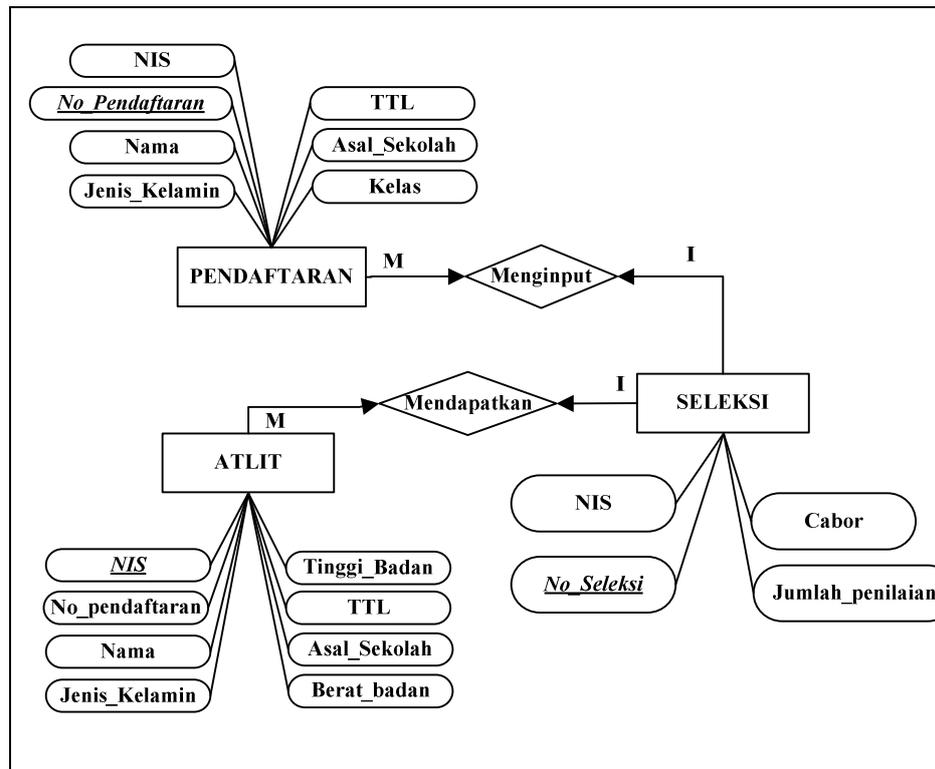
1. Proses 4.1p adalah proses pembuatan laporan data pendaftaran dimana data bersumber dari *file* data

pendaftaran atlet. Hasil proses pembuatan laporan pendaftaran atlet diberikan kepada pelatih dan kepala cabang olahraga.

2. Proses 4.2p adalah proses pembuatan laporan data seleksi atlet dimana bersumber dari *file* data seleksi. Hasil pembuatan laporan data seleksi atlet diberikan kepada admin dan kepala cabang olahraga.
3. Proses 4.3p adalah proses pembuatan laporan data atlet dimana bersumber dari *file* data atlet. Hasil proses pembuatan laporan data atlet diberikan kepada pelatih dan kepala cabang olahraga.

### **3.2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)**

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut. Diagram dapat dilihat pada gambar 3.6.



**Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)**

### 3.2.2.4. Struktur Tabel

#### 1) Desain Basis Data

Perancangan basis data digunakan untuk melakukan transformasi dari diagram *ERD* yang terdiri dari himpunan entitas dan himpunan relasi kedalam bentuk tabel-tabel. Basis data yang digunakan untuk menampung tabel-tabel yang akan dibuat yaitu *db\_atlet*.

## 2) Desain Tabel

Desain tabel yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field*, dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data.

### a. Tabel Pendaftaran

Tabel pendaftaran digunakan untuk menampung data-data dari para pendaftar di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin, disimpan dengan nama *tb\_pendaftaran* dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.4.

Nama File : *tb\_pendaftaran*

*Primary Key* : *no\_pendaftaran*

*Foreign Key* : -

**Tabel 3.4 Spesifikasi Tabel Pendaftaran**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	* <i>no_pendaftaran</i>	Int	5	Nomor pendaftaran
2	NIS	Varchar	10	Nomor Induk Siswa
3	Nama	Varchar	30	Nama pendaftar

4	TTL	Varchar	20	Tempat tanggal lahir
5	jenis_kelamin	Varchar	10	Jenis kelamin
6	asal_sekolah	Varchar	20	Asal Sekolah
7	Kelas	Int	2	Kelas

b. Tabel Seleksi

Tabel seleksi digunakan untuk menampung data-data dari para atlet yang telah diseleksi di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin, disimpan dengan nama tb\_seleksi dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.6.

Nama File : tb\_seleksi

*Primary Key* : no\_seleksi

*Foreign Key* : NIS

**Tabel 3.5 Spesifikasi Tabel Seleksi**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	*no_seleksi	Int	5	Nomor seleksi atlet
2	**NIS	Varchar	10	Nomor Induk Siswa
3	cabor	Varchar	30	Cabang olahraga

4	jumlah_penilaian	Int	2	Jumlah nilai
---	------------------	-----	---	--------------

c. Tabel Atlit

Tabel atlet digunakan untuk menampung data-data dari para atlet di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin, disimpan dengan nama tb\_atlit dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.5.

Nama File : tb\_atlit

*Primary Key* : NIS

*Foreign Key* : no\_pendaftaran

**Tabel 3.6 Spesifikasi Tabel Atlit**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	*NIS	Varchar	10	Nomor Induk Siswa
2	**no_pendaftaran	Int	5	Nomor pendaftaran
3	Nama	Varchar	30	Nama atlit
4	TTL	Varchar	20	Tempat tanggal lahir
5	jenis_kelamin	Varchar	10	Jenis kelamin
6	asal_sekolah	Varchar	20	Asal Sekolah
7	tinggi_badan	Int	2	Tinggi badan atlit

8	berat_badan	Int	2	Berat badan atlit
---	-------------	-----	---	----------------------

### 3.2.2.5. Interface

#### a. Desain Input

##### 1. Desain Input Data Login

Desain login digunakan sebagai pengamanan pada sistem aplikasi ini sebelum membuka home yang terdiri dari user name dan password. Pada desain input data login hanya satu orang yang bisa akses yaitu admin, seperti pada gambar 3.7

Gambar 3.7 Desain Input Login

##### 2. Desain Input Pendaftaran

Desain Input Pendaftaran merupakan rancangan form untuk memasukkan data pendaftaran.

Tampilan Data Pendaftaran dapat dilihat Pada Gambar 3.8.

TABEL PENDAFTARAN CALON ATLET	
No_pendaftaran	: <input type="text"/>
NIS	: <input type="text"/>
Nama	: <input type="text"/>
TTL	: <input type="text"/>
Jenis Kelamin	: <input type="text"/>
Asal Sekolah	: <input type="text"/>
Kelas	: <input type="text"/>
Prestasi	: <input type="text"/>
Photo	: <input type="button" value="Browse"/>

Gambar 3.8 Desain Input Data Pendaftaran

### 3. Desain Input Data Seleksi

Desain Input Data Seleksi merupakan form untuk memasukkan data seleksi atlet. Tampilan data seleksi dapat dilihat Pada Gambar 3.9

TABEL SELEKSI	
No_Seleksi	: <input type="text"/>
NIS	: <input type="text"/>
Cabor	: <input type="text"/>
Jumlah Penilaian	: <input type="text"/>
<input type="button" value="KIRIM"/> <input type="button" value="BATAL"/>	

Gambar 3.9 Desain Input Data Seleksi

#### 4. Desain Input Data Atlet

Desain data atlet merupakan form untuk memasukkan data mengenai pengimputan data atlet. Tampilan data atlet dapat dilihat Pada Gambar 3.10

TABEL ATLET	
NIS	: <input type="text"/>
No_pendaftaran	: <input type="text"/>
Nama	: <input type="text"/>
TTL	: <input type="text"/>
Jenis Kelamin	: <input type="text"/>
Asal Sekolah	: <input type="text"/>
Cabor	: <input type="text"/>
Tinggi Badan	: <input type="text"/>
Berat Badan	: <input type="text"/>
<input type="button" value="KIRIM"/> <input type="button" value="BATAL"/>	

Gambar 3.10 Desain Input Data Atlet

#### b. Interface output

##### a. Form Laporan Pendaftaran Atlet

Interface laporan data pendaftaran atlet adalah desain laporan untuk menampilkan data pendaftaran atlet pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata

Musi Banyuasin, dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut :

Data Pendaftaran Atlit						
No_Pendaftaran	Nis	Nama	TTL	Jenis Kelamin	Asal Sekolah	Kelas
xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar 3.11 Interface Laporan Data Pendaftaran Atlit

### b. Form Output Data Seleksi Atlit

Interface laporan data seleksi atlit adalah desain laporan untuk menampilkan data seleksi atlit pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin, dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut :

Data Seleksi Atlit			
No_Seleksi	Nis	Cabor	Jumlah_penilaian
xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar 3.12 Interface Laporan Data Seleksi Atlit

### c. Form Laporan Pendataan Atlit

Interface laporan data pendataan atlit adalah desain laporan untuk menampilkan data pendataan atlit pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin, dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut :

Data Atlit								
Nis	No_pendaftaran	Nama	TTL	Jenis Kelamin	Asal Sekolah	Cabor	Tinggi_Badan	Berat_Badan
xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar 3.13 Interface Laporan Data Atlit

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Simpulan**

Penelitian ini telah menghasilkan Aplikasi Pengolahan Pendataan Atlit, Data pendaftaran atlit, Data seleksi atlit, Data pendataan atlit. Dimana desain aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses penginputan dan proses pembuatan laporan pengolahan data yang meliputi data pendaftaran atlit, data seleksi atlit, data pendataan atlit pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin. Manfaatnya ialah memudahkan akses pendaftaran atlet, seleksi atlet dan pendataan atlet pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata. Tujuannya adalah untuk menimalisir pihak manajemen dalam mengambil keputusan. Khususnya pada pendataan atlet di bidang subbag olahraga

#### **4.2. Saran**

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan untuk kelanjutan penelitian ini diantaranya:

1. Dengan adanya sistem Pendataan Atlit pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Musi Banyuasin diharapkan bisa diterapkan pada pendataan atlit pada dinas pemuda olahraga dan pariwisata sehingga memperlancar kegiatan pengolahan data atlet.
2. Untuk penelitian selanjutnya, perlu adanya perubahan pada teknologi untuk penerapan aplikasi, contohnya pembuatan aplikasi berbasis android, sehingga pengguna bisa mengakses melalui mobile phone ataupun pc.