



Aplikasi Pendaftaran Seleksi dan Penjadwalan Pertandingan Olahraga Berbasis *Web* di KONI Sumatera Selatan

Arman Hidayat, Reni Septiyanti*, Muhamad Son Muarie

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

*e-mail korespondensi: reniseptiyanti_uin@radenfatah.ac.id

Abstract. *Indonesian National Sports Committee (KONI) of South Sumatra Province is an organization that acts as a parent in the field of sports and continues to promote outstanding athletes from various categories at the local, national and international levels. In this recommendation, athletes must go through a level manual calculation of physical records, performance, and coaches who understand them. The problem that often occurs is that data collection problems often take a long time because registration must come to KONI and paper forms can be damaged or lost. Solving these problems requires a system that can help process athlete data from various categories, then it is used to recommend athletes who are willing to compete in an event. The purpose of this study is to build an application for registration, scheduling and selection results that can be accessed at the athlete's location. The type of research used is the waterfall method with data collection methods in the form of observation, literature study and interviews. From research conducted in the field, it was found that the registration and scheduling of sports matches at KONI is still done manually.*

Keyword: *KONI sumsel, sports, achievement athlete*

Abstrak. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Provinsi Sumatera Selatan merupakan organisasi yang berperan sebagai induk di bidang olahraga dan terus mempromosikan atlet berprestasi dari berbagai kategori di tingkat lokal, nasional dan internasional. Dalam rekomendasi ini, atlet harus melalui level perhitungan manual dari catatan fisik, performa, dan pelatih yang memahaminya. Permasalahan yang sering terjadi adalah masalah pengumpulan data sering lama memakan waktu karena pendaftaran dilakukan harus datang ke KONI dan formulir kertas bisa saja rusak atau hilang. Pemecahan masalah tersebut memerlukan suatu sistem yang dapat membantu mengolah data atlet dari berbagai kategori, kemudian digunakan untuk merekomendasikan atlet yang bersedia bertanding dalam suatu event. Tujuan penelitian ini membangun aplikasi pendaftaran, penjadwalan dan hasil seleksi yang dapat di akses di tempat atlet berada. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode waterfall dengan metode pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka dan wawancara. Dari penelitian yang dilakukan di lapangan didapatkan bahwa pendaftaran dan penjadwalan pertandingan olahraga di KONI masih dilakukan secara manual.

Kata kunci: KONI sumsel, olahraga, atlet prestasi



PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini, semakin banyak Lembaga atau instansi yang bermunculan untuk mencari keuntungan. Pada masa sekarang, suatu lembaga/instansi sebaiknya dapat bekerja dengan cepat tepat dan benar dengan tingkat ketelitian yang tinggi agar dapat terus berjalan dan bertahan dalam persaingan yang kompetitif. Sistem informasi yang dibutuhkan juga harus akurat, tepat waktu dan fleksibel. Hal ini akan menunjang kelancaran aktivitas di perusahaan atau lembaga/instansi dalam kegiatan sehari-harinya [1]. Perkembangan masyarakat ekonomi asean (MEA) sangat perlu untuk mendalami penggunaan media informasi untuk memperoleh perbandingan informasi dalam menyelesaikan masalah tertentu. [2] Komite Olahraga Nasional Indonesia atau KONI adalah lembaga pembinaan atlet berprestasi. Kemajuan teknologi yang pesat dimanfaatkan oleh KONI Sumsel dalam mengolah data pendaftaran seleksi atlet, penjadwalan pertandingan. Penelitian terdahulu yang dilakukan HABIBUR ROSYID dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Pendaftaran Seleksi Dan Penjadwalan Pertandingan Olahraga Berbasis Web Di Koni Kab. Tanah Datar”. Jenis penelitian menggunakan metode waterfall. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini antara lain objek yang diteliti adalah sama-sama tentang olahraga, jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode waterfall. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini antara lain subjek dalam penelitian sebelumnya adalah KONI KAB. TANAH DATAR sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah KONI SUMSEL, desain yang digunakan sebelumnya menggunakan software Adobe Dreamweaver CS5 sedangkan dalam penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman php, dengan framework codegniter 4, lokasi dalam penelitian sebelumnya di KONI KAB. TANAH DATAR, sedangkan dalam penelitian ini berlokasi di KONI SUMSEL. Data yang di olah dalam pendaftaran seleksi dan penjadwalan pertandingan menggunakan aplikasi berbasis web yang sangat berguna. Pertama, data pendaftaran seleksi atlet menjadi lebih aman dan terstruktur. Atlet tidak harus datang ke KONI untuk mendaftar seleksi karena bisa diakses ditempat atlet berada. Data atlet pun tidak akan tertukar dan mudah ditemukan. Kegunaan lainnya dalam menggunakan aplikasi berbasis web dalam mengolah jadwal seleksi, bisa meminimalisir kesalahan penginputan jadwal seleksi dan kemungkinan jadwal seleksi yang bentrok akan minim. Aplikasi ini memungkinkan atlet yang mengikuti seleksi mengetahui hasil seleksi tanpa harus melihat ke KONI karena bisa diakses dari web KONI [3]. Sistem penyimpanan data pendaftaran seleksi pada KONI SUMSEL saat ini masih belum terkomputerisasi atau masih dalam bentuk lembaran kertas formulir data atlet. Hal itu dapat memperlambat data atlet karena, data dalam bentuk formulir kertas bisa saja rusak atau hilang. Belum lagi seleksi yang diadakan merupakan tingkat PON, PORWIL, PORPROP, KERJUNAS, KEJURDA, DAN PORKOT/PORKAP. Cabang olahraga bola voli, basket, badminton, tenis dan futsal memakai lapangan yang sama. Hal itu sering terjadi masalah contohnya jadwal seleksi menjadi bentrok dan juga untuk pengumuman hasil sering lama.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

- 1) Observasi dilakukan oleh penulis dengan cara datang langsung ketempat untuk mendapatkan informasi [4]

- 2) Metode Studi Pustaka, mencari bahan yang mendukung dalam pendefinisian permasalahan melalui buku, internet, yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.
- 3) Wawancara mendapatkan informasi-informasi melalui tanya jawab secara tatap muka antara pewawancara dengan narasumber di KONI SUMSEL dan bagian pendataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem yang Sedang Berjalan

Berikut gambaran sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan pertandingan di KONI Sumsel:

- 1) Pendaftaran dilakukan dengan mendatangi KONI Sumsel.
- 2) Setelah data pendaftaran didapat maka, pegawai akan memasukan data kedalam daftar hadir yang telah di sediakan sebelumnya oleh KONI.
- 3) Data pendaftaran dimasukan dalam bentuk formulir pendaftaran.
- 4) Penyusunan jadwal pertandingan bisa dilakukan oleh seluruh pegawai.
- 5) Pengumuman hasil seleksi hanya tersedia di KONI.

Perancangan Sistem

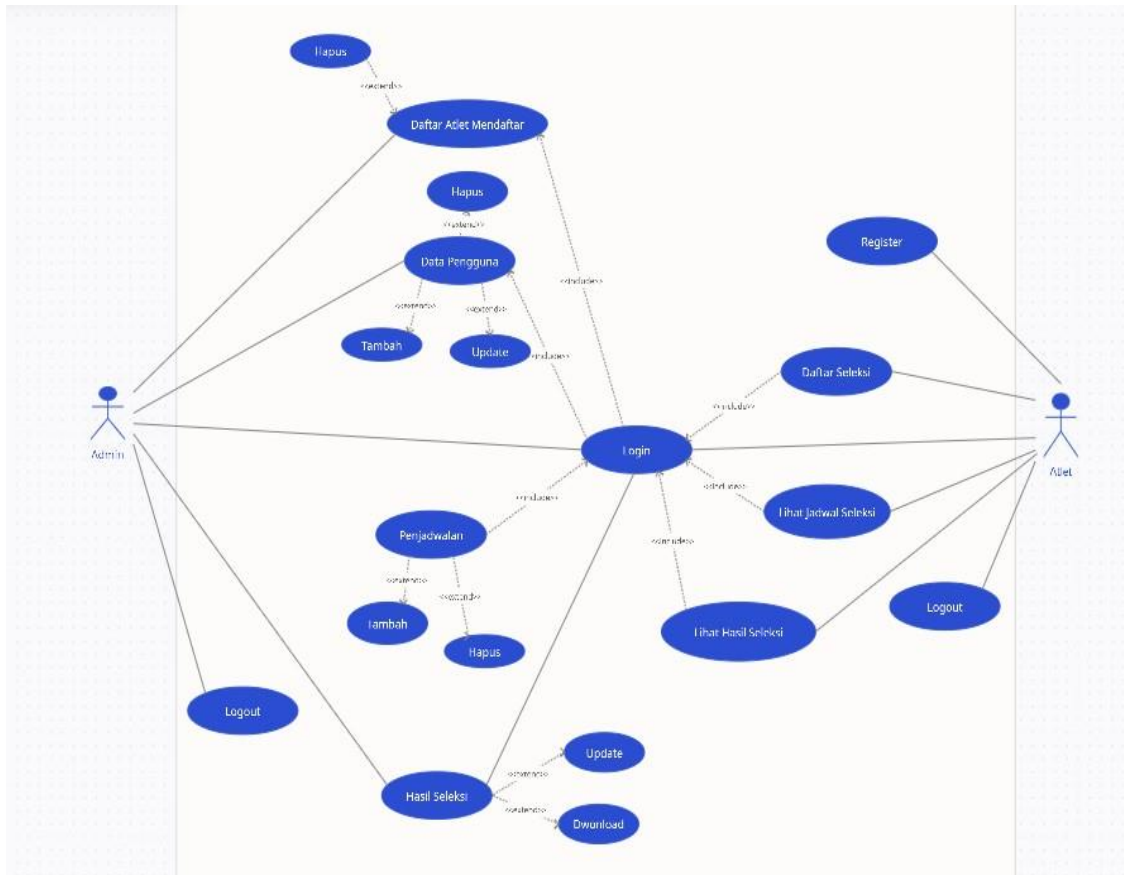
Actor yang berperan dalam sistem ini adalah:

Actor	Peran
Admin	<ol style="list-style-type: none">1. Login2. Mengelola atlet yang mendaftar3. Mengelola data pengguna4. Mengelola jadwal seleksi5. Mengelola hasil seleksi6. Logout
Atlet	<ol style="list-style-type: none">1. Registrasi2. Login3. Daftar seleksi4. Melihat jadwal seleksi5. Melihat hasil seleksi6. Logout

Gambar 1. Peran Actor

Use Case Diagram

Usecase diagram adalah representasi dari interaksi pengguna dengan sistem yang menunjukkan hubungan antara pengguna dan berbagai kasus penggunaan dimana pengguna terlibat. Usecase diagram memperlihatkan suatu urutan interaksi antara actor dan sistem. Seperti pada gambar berikut dimana actor melakukan input data pendaftaran atau registrasi dan login ke sistem. Setelah login actor bisa mengakses sistem sesuai dengan akses masing-masing actor.

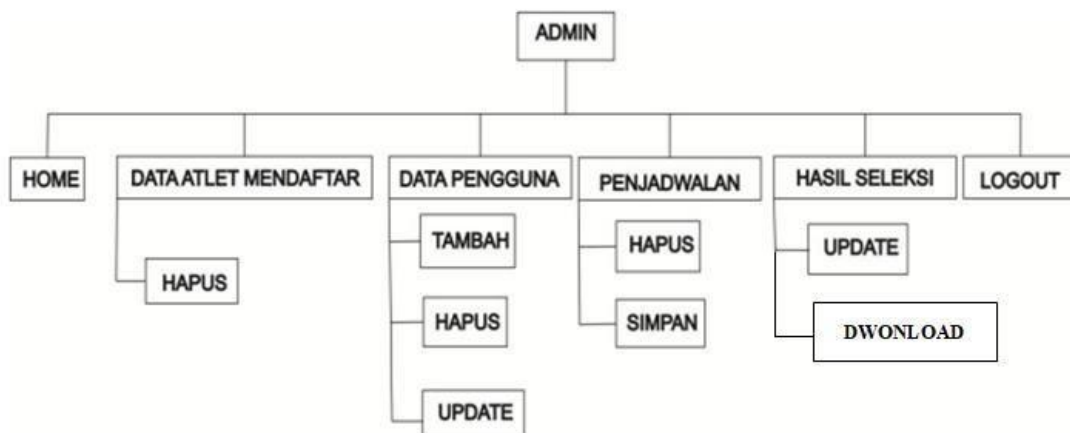


Gambar 2 Usecase Diagram

Struktur Program

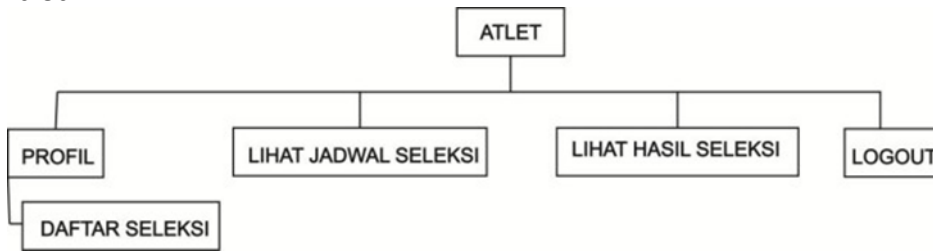
Setelah menganalisa sistem yang sedang berjalan serta melakukan penelitian pada KONI Sumsel dapat dirancang suatu sistem informasi yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja sKONI, dimana keseluruhan dari sistem tersebut tertuang dalam bentuk program aplikasi. Adapun struktur program yang dirancang adalah sebagai berikut:

Menu Admin



Gambar 3 Menu Admin

Menu Atlet

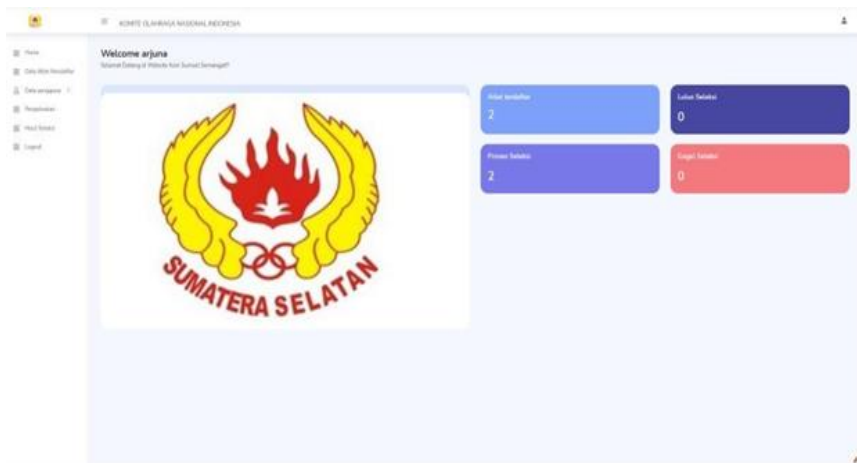


Gambar 4 Menu Atlet

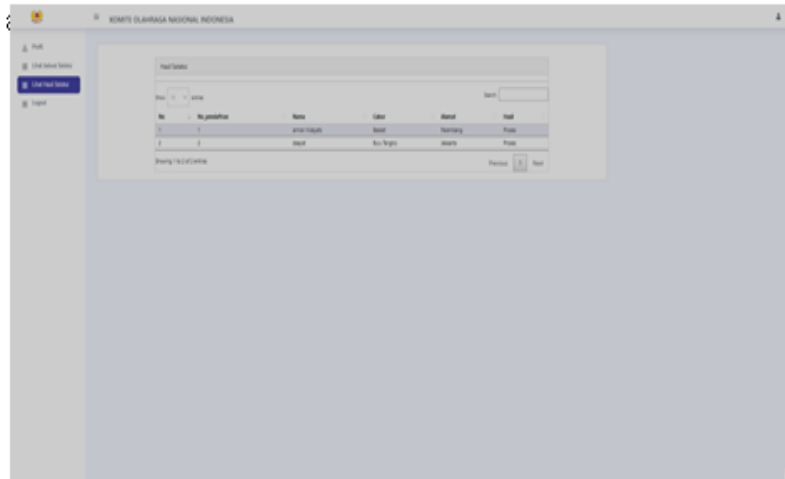
Antarmuka Pengguna



Gambar 5 Halaman Utama



Gambar 6 Dashboard Admin



Gambar 7 Antarmuka Seleksi Atlet

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut telah dirancang sebuah system Aplikasi Pendaftaran seleksi dan Penjadwalan pertandingan di KONI Sumsel, sehingga dapat menghindari terjadinya kesalahan dan mempermudah dalam entri data. Sistem informasi ini dilengkapi dengan penyimpanan data dalam bentuk database dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework codegniter 4 dan Bootstrap sehingga menghasilkan data dan laporan lebih cepat. Pada Aplikasi Pendaftaran dan Penjadwalan Pertandingan ini pengumuman hasil seleksi dan hasil seleksi bisa di akses dari tempat atlet berada.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] M. Y. Romdoni and I. Y. Ruhawati, "Sistem Informasi Data Atlet Pada KONI Provinsi Banten," J. Innov. ..., 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/iftech/article/view/831>
- [2] N. Dartini, A. A. J. Permana, and ..., "Simulasi Seleksi Pemain Futsal Porprov Bali Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Untuk Meningkatkan Kesiapan Atlet (Studi Kasus: Fakultas ...," Jurnal download.garuda.kemdikbud.go.id, 2018. [Online]. Available: [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=774714&val=11472&title=Simulasi Seleksi Pemain Futsal Porprov Bali Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Untuk Meningkatkan Kesiapan Atlet Studi Kasus Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=774714&val=11472&title=Simulasi%20Seleksi%20Pemain%20Futsal%20Porprov%20Bali%20Menggunakan%20Sistem%20Pendukung%20Keputusan%20Untuk%20Meningkatkan%20Kesiapan%20Atlet%20Studi%20Kasus%20Fakultas%20Olahraga%20dan%20Kesehatan%20Undiksha)
- [3] H. ROSYID, APLIKASI PENDAFTARAN SELEKSI DAN PENJADWALAN PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS WEB DI KONI KAB. TANAH DATAR. repo.iainbatusangkar.ac.id, 2020.[Online]. Available: <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/18840>
- [4] S. Ramadiyanti and F. Purwani, "Sistem Informasi Rencana Anggaran Biaya Berbasis Web pada Dinas Perhubungan Kota Palembang," Pros. Semin. Nas. ..., 2021, [Online]. Available: <http://semnas.radenfatah.ac.id/index.php/semnasfst/article/view/220>
- [5] A. Hidayat, "Perancangan Dan Pembuatan Website Koperasi Gelam Kawasan Sumatera Selatan Dalam Pemasaran Produk Lokal Khas Daerah Gambut



Copyright © The Author(s)
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
SAINS DAN TEKNOLOGI TERAPAN

Menggunakan Metode ...,” Pros. Semin. Nas. Sains dan ..., 2021, [Online].
Available:
<http://semnas.radenfatah.ac.id/index.php/semnasfst/article/view/177>