

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEJUARAAN OLAHRAGA
PELAJAR BERBASIS APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DINAS
PENDIDIKAN DAN OLAHRAGA PROVINSI KEPULAUAN BANGKA
BELITUNG**

SKRIPSI



MASITOH

1122510040

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEJUARAAN OLAHRAGA
PELAJAR BERBASIS APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DINAS
PENDIDIKAN DAN OLAHRAGA PROVINSI KEPULAUAN BANGKA
BELITUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:

Masitoh

1122510040

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMENINFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122510040

Nama : Masitoh

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
KEJUARAAN OLAHRAGA PELAJAR BERBASIS
APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DISPORA
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 8-10-2023



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEJUARAAN OLAHRAGA
PELAJAR BERBASIS APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DISPORA
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Masitoh
1122510040**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 September 2013

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Anisah, M.Kom
NIDN. 02 260783 02**

Dosen Pembimbing



**Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom
NIDN. 02 161071 02**

Ketua



**Elly Helmi, M.Kom
NIDN. 02 010279 01**


Kaprodi/Sistem Informasi



**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Agustus 2012

KETUA STM IK ATMA LUHUR PANGKALPINANG


Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Bapak Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmunya.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, September 2013

Penulis

ABSTRAKSI

Dispora propinsi kepulauan Bangka Belitung mempunyai visi Terwujudnya Jiwa Kepemimpinan, dan Kewirausahaan Pemuda, serta Prestasi Olahraga Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Sistem Kejuaraan olahraga pelajar pada Dispora Provinsi Kepulauan Bangka Belitung masih terdapat kelemahan. Prose bisnis smasih menggunakan aplikasi sederhana Ms. Office semua berkas administrasi hanya tersip dalam lembaran kertas.

Untuk mengatasi masalah yang dijumpai di atas, maka diperlukan sistem informasi penilaian dan pembayaran siswa yang terkomputerisasi dan terintegrasi agar dapat memberikan data yang akurat tepat dan cepat dalam proses pencarian data.

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAKSI	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR SIMBOL	XIII
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Metode Penelitian	5
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1.6. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Sistem Manajemen	11
2.2. Sistem Informasi	12
2.3. Sistem Informasi Manajemen	13
2.4. Pengembangan Sistem Berorientasi Obyek	14
2.4.1. UML	14
2.4.2. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	15
1) Activity Diagram	16
2) Analisa Dokumen Keluaran	18
3) Analisa Dokumen Masukan	18
4) Use Case Diagram	20

5) Deskripsi Use Case	21
2.4.3. Perancangan Berorientasi Objek	21
1) ERD	22
2) LRS	24
3) Tabel	25
4) Spesifikasi Basis Data	26
5) Rancangan Dokumen Keluaran	26
6) Rancangan Dokumen Masukan	26
7) Rancangan Layar	27
8) Sequence Diagram	27
9) Class Diagram	30
2.5. Teori Pendukung	31
2.5.1 Renstra Dispora Provinsi Bangka Belitung	31
2.5.2 Rencana Program dan Kegiatan	32
2.6. Pengelola Proyek	36

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1. Project Execute Plan	36
3.1.1. Objective Proyek	36
3.1.2. Identifikasi Stakeholders	36
3.1.3. Identifikasi Deliverables	39
3.2. Penjadwalan Proyek	40
3.2.1. Estimasi dan Waktu Pelaksanaan	40
3.2.2. WBS	42
3.2.2.1.Milestone	42
3.2.2.2.Wbs	43
3.2.2.3.Ghant Chart	44
3.3. RAB	45
3.4. RAM	47
3.4.1. Analisa Resiko	49
3.4.2. Meeting Plan	50

3.5. Project Charter	52
3.6. Project Objectives	52
3.7. Approach (Pendekatan)	53
3.8. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	53
3.9. Project Plan	54

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Tinjauan Organisasi	55
4.1.1 Sejarah Singkat Organisasi	55
4.1.2 Struktur Organisasi	57
4.2. Uraian Prosedur	59
4.3. Analisa Proses	60
4.4. Analisa Keluaran Sistem Berjalan	66
4.5. Analisa Masukan Sistem Berjalan	68
4.6. Identifikasi Kebutuhan	70
4.7. Package Diagram	74
4.8. Use Case Sistem Usulan	74
4.9. Deskripsi Use Case	75
4.10. Rancangan Basis Data	80
a. Entity Relationship Diagram (ERD)	80
b. Transformasi ERD ke LRS	82
c. Logical Record Structure	83
d. Relasi	84
e. Spesifikasi Basis Data	87
4.11. Rancangan Antar Muka	95
a. Rancangan Keluaran	95
b. Rancangan Masukan	97
4.12. Rancangan Dialog Layar	100
a. Struktur Tampilan	100
b. Rancangan Layar	101
c. Sequence Diagram	110

d. Class Diagram	121
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	122
5.2. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	125

DAFTAR GAMBAR

	halaman
1. Gambar IV.1: Struktur Organisasi	57
2. Gambar IV.2: Activity Diagram Pendataan Atlit	60
3. Gambar IV.3: Activity Diagram Pendataan Kejuaraan	61
4. Gambar IV.4: Activity Diagram Pendataan Pelatih	61
5. Gambar IV.5: Activity Diagram Pendataan Manager	62
6. Gambar IV.6: Activity Diagram Pembuatan SK TC	63
7. Gambar IV.7: Activity Diagram Dispensasi	64
8. Gambar IV.8: Activity Diagram Lapaoran Kejuaraan	64
9. Gambar IV.9: Package Diagram	74
10. Gambar IV.10: Use Case Diagram Package Master	74
11. Gambar IV.11: Use Case Diagram Package Transaksi	75
12. Gambar IV.12: Use Case Diagram Package Laporan	75
13. Gambar IV.13: Struktur Tampilan	100
14. Gambar IV.14: Rancangan Layar Menu Utama	101
15. Gambar IV.15: Rancangan Layar Menu Master	101
16. Gambar IV.16: Rancangan Layar Entry Data Atlit	102
17. Gambar IV.17: Rancangan Layar Entry Data Pelatih	102
18. Gambar IV.18: Rancangan Layar Entry Data Manager	103
19. Gambar IV.19: Rancangan Layar Entry Data Pengurus Cabang	103
20. Gambar IV.20: Rancangan Layar Entry Data Cabang Olahraga	104
21. Gambar IV.21: Rancangan Layar Entry Kejuaraan	104
22. Gambar IV.22: Rancangan Layar Menu Transaksi	105
23. Gambar IV.23: Rancangan Layar Cetak Sk TC	105
24. Gambar IV.24: Rancangan Layar Cetak Dispensasi Atlit	106
25. Gambar IV.25: Rancangan Layar Cetak Dispensasi Pelatih	107
26. Gambar IV.26: Sequence Diagram Cetak Dispensasi Manajer	108

27. Gambar IV.27 : Sequence Diagram Menu Laporan	109
28. Gambar IV.28 : Sequence Diagram Laporan Kejuaraan	109
29. Gambar IV.29 : Sequence Diagram Entry Data Pengcab	110
30. Gambar IV.30 : Sequence Diagram Entry Data Atlit	111
31. Gambar IV.31 : Sequence Diagram Entry Data Pelatih	112
32. Gambar IV.32 : Sequence Diagram Entry Data Manager	113
33. Gambar IV.32 : Sequence Diagram Entry Data Kejuaraan	115
34. Gambar IV.32 : Sequence Diagram Cetak SK TC	116
35. Gambar IV.33 : Sequence Diagram Cetak Dispensasi Atlit	117
36. Gambar IV.33 : Sequence Diagram Cetak Dispensasi Pelatih	118
37. Gambar IV.33 : Sequence Diagram Cetak Dispensasi Manager	119
38. Gambar IV.33 : Sequence Diagram Cetak Laporan Kejuaraan	120
39. Gambar IV.33 : Class Diagram	121




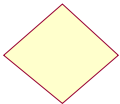


DAFTAR TABEL

	halaman
1. Tabel 3.1 : Indentifikasi Stakeholders	37
2. Tabel 3.2 : Peran Stakeholders	37
3. Tabel 3.3 : Deliverables Chek-List	40
4. Tabel 3.4 : Estimasi Waktu Pelaksanaan	41
5. Tabel 3.5 : WBS	43
6. Tabel 3.6 : Gant Chart	44
7. Tabel 3.7 : RAB	46
8. Tabel 3.8 : RAM	47
9. Tabel 3.9 : Keterangan Kode RACI	49
10. Tabel 3.10:Meeting Plan	50
11. Tabel 4.1 : Relasi Pelatih	84
12. Tabel 4.2 : Relasi Atlit	84
13. Tabel 4.3 : Relasi CBO	84
14. Tabel 4.4 : Relasi Manajer	84
15. Tabel 4.5 : Relasi Pengcab	84
16. Tabel 4.6 : Relasi Kejuaraan	85
17. Tabel 4.7 : Relasi SK TC	85
18. Tabel 4.8 : Relasi Dispensasi Atlit	85
19. Tabel 4.9 : Relasi Dispensasi Pelatih	85
20. Tabel 4.10 : Relasi Manager	86
21. Tabel 4.13 : Relasi Dapat	86
22. Tabel 4.14: Relasi terima	86
23. Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Atlit	87
24. Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Pelatih	88
25. Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data Cabang Olahraga	88
26. Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data Pengcab	89
27. Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data Kejuaraan	90

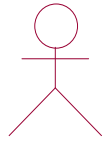
28. Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data Terima	92
29. Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Dapat	92
30. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data SK TC	93
31. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Dispensasi Atlit	93
32. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Dispensasi Pelatih	94
33. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Dispensasi Manajer	94

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram

	Start Point Menggambarkan awal aktifitas
	End Point Menggambarkan akhir dari aktifitas
	Activity Menggambarkan proses bisnis
	Decision Menggambarkan keputusan/pilihan
	State Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state
	Swimlane Menggambarkan pemisahan aktifitas

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



Use Case

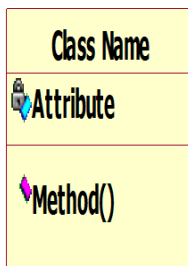
Menggambarkan apa yang dikerjakan system



Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

Simbol Class Diagram



Class Name

Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method/Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



Assosiasi

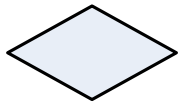
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atrribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Sequence Diagram



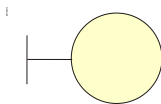
Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.

Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiata