

SISTEM INFORMASI PENDATAAN MURID BULUTANGKIS DI GELANGGANG OLAH RAGA PALM RAYA

PARIS PRATAMA, WIRDA FITRIANI, ZULFAHMI SYAHPUTRA

Universitas Pembangunan Panca Budi
parispratama202@gmail.com*

Abstract: *Badminton is a sport that is often done in a closed room. Palm Raya is one of the badminton training venues that is open to the public. Students can take part in the types of training offered here. The information system was built to collect data on students who have joined in Palm Raya. This information system serves to make it easier for related parties to search student data if needed someday so as to make it easier to search data. This information system is only used by the admin of Palm Raya. With this information system, the ease of managing student data at Palm Raya will be better than before, which only uses conventional methods.*

Keywords: *badminton, student, information system, palm raya.*

Abstrak: Bulu tangkis merupakan olahraga yang sering dilakukan di ruangan tertutup. Palm Raya merupakan salah satu tempat latihan bulu tangkis yang terbuka untuk umum. Siswa dapat mengambil bagian dalam jenis pelatihan yang ditawarkan di sini. Sistem informasi dibangun untuk mengumpulkan data siswa yang telah bergabung di Palm Raya. Sistem informasi ini berfungsi untuk memudahkan pihak-pihak terkait dalam pencarian data siswa jika suatu saat dibutuhkan sehingga memudahkan dalam pencarian data. Sistem informasi ini hanya digunakan oleh admin Palm Raya. Dengan adanya sistem informasi ini maka kemudahan dalam pengelolaan data siswa di Palm Raya akan lebih baik dari sebelumnya yang hanya menggunakan metode konvensional.

Kata Kunci: bulu tangkis, mahasiswa, sistem informasi, palm raya.

A. Pendahuluan

Bulutangkis adalah salah satu olah raga yang menggunakan alat yang berbentuk raket yang dapat dimainkan oleh dua orang pemain yang saling berlawanan. Setiap pemain diwajibkan untuk menaklukkan lawan dan harus menangkis atau menangkap *shuttle cock* (bola yang digunakan dalam permainan bulu tangkis) yang ditembakkan lawan ke arah pemain. Permainan bulu tangkis sangat populer yang sering dimainkan oleh semua kalangan baik usia dini, muda dan tua. Permainan bulutangkis lebih sering dimainkan pada area tertutup (indoor) agar tidak terpengaruh dengan hembusan angin yang dapat mengganggu arah dari pergerakan *shuttle cock*.

Kegiatan olahraga bulutangkis merupakan olah yang digemari oleh segala usia. Tidak jarang banyak orang yang mencoba-coba untuk memainkan permainan bulutangkis secara otodidak. Permainan ini sangat menghabiskan dan mengeluarkan energi yang besar sehingga orang yang bermain bulutangkis sering merasa kecapekan dan hilang energi. Kesalahan teknik dalam bermain bulutangkis akan mengakibatkan cedera baik cedera ringan atau cedera parah. Sebaiknya permainan bulutangkis harus didasari dengan pengetahuan dasar dan teknik bermain yang baik. Gelanggang Olah Raga (GOR) Palm Raya adalah tempat pelatihan bulutangkis yang memberikan pelatihan kepada murid-murid didik olah raga bulutangkis. Ada banyak murid yang tergabung di klub ini sehingga terkadang pendataan murid tidak dilakukan dengan baik. Pendataan murid hanya dilakukan menggunakan buku dan arsip seadanya sehingga terdapat kesulitan dalam mencari data murid tersebut.

Penelitian sebelumnya yang berjudul "*Pengembangan latihan bulutangkis seperti Taufik Hiyat dengan multimedia interaktif*" melakukan pengembangan terhadap latihan bulu tangkis dengan multimedia interaktif (Prasetyo, 2017). Penelitian memberikan teknik dasar untuk bermain bulutangkis. Berdasarkan referensi ini, penulis ingin mencoba membuat sistem informasi yang dapat mendaftarkan murid-murid yang ikut bergabung dalam persatuan bulutangkis

Palem Raya. Sistem ini diharapkan dapat membantu pihak persatuan badminton dalam melakukan pendataan murid-murid yang mengikuti pelatihan permainan bulu tangkis. Dengan terciptanya sistem informasi ini, diharapkan dapat menambah murid-murid yang akan bergabung di persatuan bulutangkis Palm Raya.

B. Metodologi Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa tahapan yang digunakan dalam membangun sistem informasi pendataan murid bulu tangkis. Adapun garis besar tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.

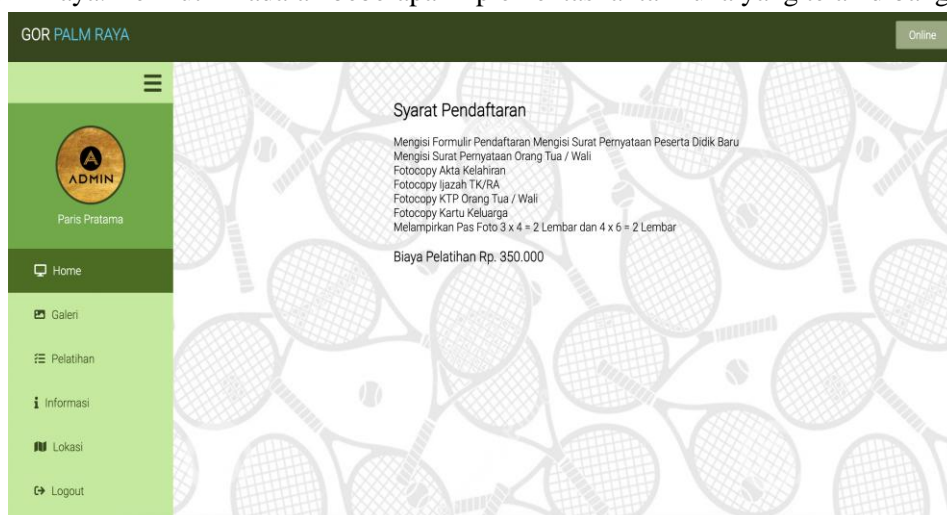


Gambar 1 Tahapan Penelitian

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi

Hasil penelitian berupa sebuah website dalam mengolah data murid yang tergabung di GOR Palm Raya. Berikut ini adalah beberapa implementasi antarmuka yang telah dibangun.



Gambar 2. Halaman Home

Gambar 2 adalah halaman home yang memberikan tampilan awal pada saat sistem informasi dijalankan melalui *browser*. Sistem informasi memiliki beberapa menu yang dapat diakses melalui halaman *home*, antara lain: 1) Home; 2) Galeri; 3) Pelatihan; 4) Lokasi; dan 5) Login / Logout



Gambar 3. Halaman Galeri

Gambar 3 adalah halaman galeri yang memperlihatkan kegiatan pelatihan yang terjadi di GOR Palm Raya. Halaman ini menampilkan murid-murid yang dilatih pada saat melakukan permainan bulu tangkis.

Data Pelatihan

10 data per halaman

No	Tanggal	Nama	Alamat	Telepon	Umur	Level	Biaya	Edit	Hapus
1	12 Sep 2021	TAMA	GG. IKHLAS PASAR V MARELAN	081234776543	12	MENENGAH	350.000		
2	18 Aug 2021	MUHAMMAD ALI	GG. TULUS PASAR IV MARELAN	089876443212	11	MENENGAH	350.000		
3	05 Dec 2021	EDWARD	GG. MAWAR PASAR III MARELAN	081264738890	13	MENENGAH	350.000		
4	02 Aug 2021	AMIRA	GG. RAMPE PASAR IV MARELAN	085243661208	10	MENENGAH	350.000		
5	12 Nov 2021	ALFRAO	JL. SIMPANG KANTOR	081807231290	12	MENENGAH	350.000		
6	10 Nov 2021	FELIX	JL. SIMPANG KANTOR	089512218856	12	MENENGAH	350.000		
7	18 Aug 2021	SANJAYA	HELVETIA	087809675422	12	MENENGAH	350.000		
8	07 Nov 2021	CHRISTIANO	GG. HARAPAN PASAR II MARELAN	089812657723	10	MENENGAH	350.000		
9	11 Nov 2021	MARVIN	GG. DAMAI PASAR II MARELAN	081245872314	10	MENENGAH	350.000		
10	08 Aug 2021	MUHAMMAD AL	GG. RAMBUTAN PASAR III MARELAN	081965348823	13	MENENGAH	350.000		

Menampilkan data 1 ke 10 dari 20 total data

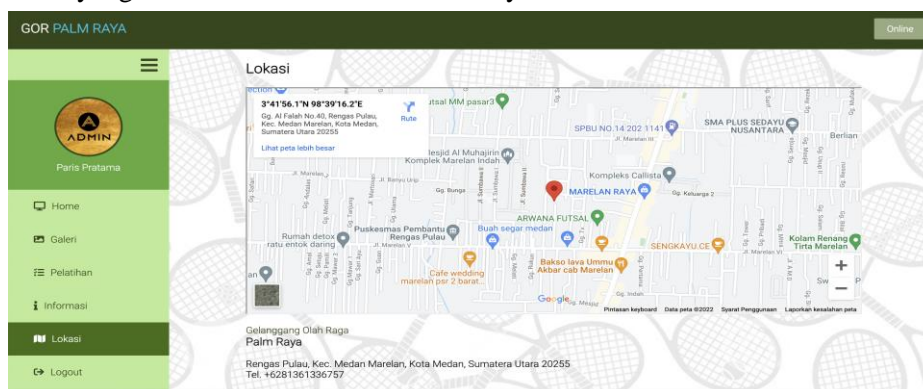
Gambar 4. Halaman Pelatihan

Gambar 4 adalah data-data murid pelatihan yang ada di GOR Palm Raya. Dalam menguji sistem, penulis menggunakan sebanyak 20 buah data murid yang dilatih di GOR Palm Raya. Data ini meliputi beberapa variabel antara lain: 1) Tanggal Pendaftaran; 2) Nama Murid; 3) Alamat; 4) Telepon; 5) Umur; 6) Level; dan 7) Biaya Pelatihan



Gambar 5. Halaman Informasi

Gambar 5 adalah halaman informasi yang dapat menampilkan syarat pendaftaran dan biaya pelatihan yang ditawarkan oleh GOR Palm Raya.



Gambar 6. Halaman Lokasi

Gambar 6 adalah halaman web yang menunjukkan lokasi GOR Palm Raya yang berada di seputar Marelان.



Gambar 6. Halaman Login

Gambar 6 adalah halaman login yang memberikan batasan kepada pengguna sehingga hanya pengguna yang berkepentingan saja yang dapat masuk ke dalam sistem informasi. Hasil pengujian sistem menunjukkan keberhasilan sistem informasi tersebut dalam mengolah data murid bulutangkis di GOR Palm Raya. Berikut ini adalah tabel pengujian fungsi sistem secara lengkap.

Tabel 1. Pengujian Login

No.	Detail Pengujian	Uji Kasus	Harapan	Hasil
1	Mengosongkan username dan password dan menekan tombol Login	Username (kosong) Password (kosong)	Sistem akan menolak pencarian data dan menampilkan <i>Data tidak ditemukan!</i>	Benar
2	Memasukkan username yang benar dan password yang salah.	Username (paris) Password (1234)	Sistem akan menolak pencarian data dan menampilkan <i>Data tidak ditemukan!</i>	Benar
3	Memasukkan username yang benar dan password yang benar.	Username (paris) Password (paris)	Sistem akan masuk ke <i>dashboard</i> berdasarkan username dan password	Benar

Tabel 2. Pengujian Galeri

N o.	Detail Pengujian	Uji Kasus	Harapan	Hasil
1	Menekan tombol menu <i>Galeri</i>	<i>Tombol Galeri</i>	Sistem akan menampilkan foto-foto pelatihan di GOR Palm Raya.	Benar

Tabel 3. Pengujian Pelatihan

N o.	Detail Pengujian	Uji Kasus	Harapan	Hasil
1	Membaca data pelatihan	<i>Tombol Pelatihan</i>	Sistem akan menampilkan data-data murid secara lengkap	Benar
2	Menambah data pelatihan	<i>Tombol Tambah, Isi Data:</i> - tanggal - nama murid - alamat - telepon - umur - level - biaya	Sistem akan menampilkan form baru dan <i>field-field</i> yang kosong untuk diisi kemudian disimpan.	Benar
3	Mengedit data pelatihan	<i>Tombol Edit, Update Data:</i> - tanggal - nama murid - alamat - telepon - umur - level - biaya	Sistem akan menampilkan form baru dan <i>field-field</i> yang berisi data yang lama.	Benar
4	Menghapus data pelatihan	<i>Tombol Hapus</i>	Sistem akan menampilkan konfirmasi <i>OK – Cancel</i> dalam memastikan penghapusan data. Penekanan tombol <i>OK</i> akan menghapus data tersebut	Benar

Tabel 4. Pengujian Informasi

N o.	Detail Pengujian	Uji Kasus	Harapan	Hasil
1	Menekan tombol <i>Informasi</i>	<i>Tombol Informasi</i>	Sistem akan menampilkan informasi pendaftaran dan biaya pelatihan	Benar

Tabel 5. Pengujian Lokasi

N o.	Detail Pengujian	Uji Kasus	Harapan	Hasil
1	Menekan tombol <i>Lokasi</i>	<i>Tombol Lokasi</i>	Sistem akan menampilkan peta lokasi dari GOR Palm Raya, alamat dan nomor telepon beserta informasi lainnya.	Benar

Tabel 6. Pengujian Logout

No	Detail Pengujian	Uji Kasus	Harapan	Hasil
1	Menekan tombol <i>Logout</i>	<i>Tombol Logout</i>	Sistem akan mengeluarkan user dari pengolahan data pelatihan.	Benar

D. Penutup

Sistem informasi pendataan murid yang dibangun berbasis web dapat membantu pihak GOR Palm Raya dalam melakukan pendataan murid-murid yang berlatih. GOR Palm Raya memiliki banyak murid pelatihan bulutangkis sehingga memerlukan suatu sistem yang dapat mencatat data murid-murid tersebut agar terdata dengan baik dan rapi. Sistem informasi yang dibangun ini dapat memberikan manfaat yang besar dalam membantu pihak GOR Palm Raya dalam mendata murid-murid yang bergabung dalam pelatihan bulutangkis.

Daftar Pustaka

- About the Game*. (2022). Badminton WA. <https://www.badmintonwa.org.au/where-play/about-game>
- Ahmat Josi. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9, 8.
- Bourgeois, D. (2019). *Information Systems for Business and Beyond*.
- Jogiyanto, H. M. (2016). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset.
- Kustiyarningsih, Y., & Devie, R. A. (2017). Pemrograman Basis Data Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP & MySQL. In *Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta*. Graha Ilmu.
- Prasetyo, T. (2017). *Pengembangan Latihan Bulutangkis Seperti Taufik Hiayat dengan Multimedia Interaktif*. Universitas Negeri Malang.
- Sidik, B. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP 7*. Informatika.
- Syahputra, Z. (2020). Website Based Sales Information System With The Concept Of Mvc (Model View Controller). *Jurnal Mantik*, 4(2), 1133–1137.