

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA ATLET CABANG  
OLAHRAGA PADA KONI SUMATERA SELATAN  
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**



**Skripsi**

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah  
Palembang

**Oleh:**

**Apriansyah**

**162019014**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

### SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA ATLET CABANG OLAHRAGA PADA KONI SUMATERA SELATAN MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Oleh :

Apriansyah

162019014

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Komputer (S.Kom) pada program studi Teknologi Informasi

Menyetujui,

Pembimbing Utama



Dedi Haryanto, S.Kom., M.Kom  
NBM/NIDN : 1337459/0201089001

Pembimbing Pendamping



Apriansyah, S.Kom., M.Kom.  
NBM/NIDN : 1339399/0204049001

Disetujui,  
Dekan Fakultas Teknik,



Prof. Dr. Ir. Kgs. Ahmadi Roni, S. T., M.T, IPM, ASEAN. Eng  
NBM/NIDN. 763049/0227077004

Program Studi Teknologi Informasi,  
Ketua Program Studi,



Karhadi, S.Kom., M.Kom  
NBM/NIDN. 1088893/0210038202

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA ATLET CABANG OLAHRAGA PADA KONI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**


Oleh Apriansyah NIM 162019014 Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji Program Studi Teknologi Informasi konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak, Program Strata 1 Universitas Muhammadiyah Palembang pada tanggal, 26 Agustus 2023 dan dinyatakan LULUS.

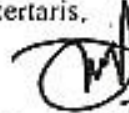
Mengetahui, Program Strata 1  
Universitas Muhammadiyah Palembang  
Program Studi Teknologi Informasi,

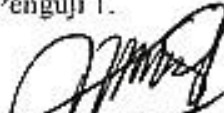



Karnadi, S. Kom., M. Kom.  
NIDN/NBM 0210038202/1088893

Tim Penguji :  
Ketua,

  
Dedi Harvanto, S.Kom.,M.Kom.  
NIDN/NBM: 0201089001/1337459  
Sekertaris,

  
Apriansyah, S.Kom., M.Kom.  
NIDN/NBM: 0204049001/1339399  
Penguji 1.

  
Karnadi, S.Kom., M.Kom.  
NIDN/NBM: 0210038202/1088893  
Penguji 2.

  
Zulhipni Reno Saputra Elsi, S. T., M.Kom.  
NIDN/NBM : 0205118002/1338529

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Apriansyah

Nim : 162019014

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah Asli dan belum pernah diajukan di Prodi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penilaian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan Program Studi Teknologi informasi di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, 23 Oktober 2023  
yang membuat pernyataan,

Apriansyah  
162019014



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Hidup Adalah Ujian, Berani Hidup Tak Takut Di Uji, Takut Di Uji Mati Saja,  
Hidup Cuma Sekali, Hidup Sekali, Hiduplah Yang Ber Arti”

“Man jadda wa jadda”

“Barang Siapa Yang Bersungguh-Sungguh, Dia Pasti Berhasil”

### **PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil’alamiin, atas izin-Nya skripsi ini dapat tersusun dengan baik dan lancar. Dengan sepenuh hati sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Untuk diri sendiri yang telah berjuang sampai tiba di titik ini dapat menyelesaikan perkuliahan.
2. Terimakasih banyak kepada Orang Tua tercinta, atas Doa dan dukungannya selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan saya. Terimakasih atas segalanya.
3. Saudara-saudariku tersayang, terimakasih banyak atas bantuan dan dukungannya, semoga kalian selalu diberi kelancaran untuk pendidikan dan karir ke depannya.
4. Untuk keluarga besarku saya ucapkan terimakasih, yang tak pernah luput untuk selalu mendoakan saya sehingga saya dapat menjalankan pendidikan dan penyusunan skripsi dengan baik dan lancar.
5. Untuk semua teman-teman Teknologi Informasi terkhusus seperjuangan angkatan 2019 kita telah berjuang bersama dari awal perkuliahan dan melewati masa senang dan sulit saat kuliah dan juga masa-masa penyusunan skripsi, terimakasih untuk dukungan kalian semua. Saya berdoa agar semua cita-cita kita dapat tercapai dan sukses selalu.

## **ABSTRAK**

Dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada pada KONI sumsel antara lain, kesulitan dalam mendapatkan data-data atlet dimana ketika ingin mengadakan Turnamen sangat sulit mendapatkan data yang akurat serta kurangnya media informasi untuk menginformasikan Cabang Olahraga yang ada di KONI Sumatera Selatan. Dengan merumuskan masalah yang ada yaitu Bagaimana membangun Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga berbasis Web pada KONI Sumatera Selatan yang berguna untuk KONI Sumatera Selatan dan media informasi bagi masyarakat, adapun dasar dan tujuan penelitian yang ingin dicapai agar penulis bisa membuat Website Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga Pada KONI Sumatera Selatan yang bisa dimanfaatkan oleh KONI Sumatera Selatan dan Media Informasi yang dapat di akses oleh masyarakat luas.. Dalam penelitian ini Metode penelitian yang diterapkan oleh penulis adalah dengan pengembangan metode waterfall dan Sistem dikembangkan menggunakan *framework* Laravel. Adapun hasil implementasi yang didapat dari sistem ini merupakan suatu tampilan program saat aplikasi yang sedang berjalan pada user : login, Admin, pendaftaran data dan Teknisi. Dengan Menampilkan hasil dari website yang telah dibangun dan akan dijelaskan secara teliti. Dengan adanya web pendataan manajemen data atlet yang dibuat oleh penulis, maka data mengenai atlet sesuai wilayah dapat tersimpan dengan baik dan aman karena data-data tersebut sudah tersimpan kedalam database.

Kata Kunci : Sistem Informasi, KONI, Atlet, Laravel, Waterfall

## **ABSTRACT**

*In this research, the author identified the problems that exist at KONI South Sumatra, including the difficulty in obtaining athlete data, where when you want to hold a tournament it is very difficult to get accurate data and the lack of information media to inform about sports at KONI South Sumatra. By formulating the existing problem, namely How to build a Web-based Sports Athlete Data Management Information System at KONI South Sumatra which is useful for KONI South Sumatra and information media for the community, as for the basis and research objectives to be achieved so that the author can create a Data Management Information System Website Sports Athletes at KONI South Sumatra that can be utilized by KONI South Sumatra and Information Media that can be accessed by the wider community. In this research the research method applied by the author is the development of the waterfall method and the system was developed using the Laravel framework. The implementation results obtained from this system are a display of the program when the application is running for the user: login, Admin, data registration and technician. By displaying the results of the website that has been built and will be explained carefully. With the athlete data management data collection website created by the author, data regarding athletes according to region can be stored properly and safely because the data has been stored in the database.*

*Keywords: Information Systems, KONI, Athlete, Laravel, Waterfall*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala, karena hanya atas rahmat dan hidayah-nya Skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Skripsi sendiri merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus di ambil oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas teknik Universitas Muhammadiyah Palembang sebagai syarat kelulusan.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian yaitu bab 1 sampai bab 5 mengenai Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga Pada KONI Sumatera Selatan Berbasis Web. Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan akademik pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang. Dalam melakukan penelitian dan penyusunan Laporan ini, penulis telah melibatkan berbagai pihak, untuk itu tidak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M selaku Rektor Universitas MuhammadiyahPalembang.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Kiagus Ahmad Roni, S . T . , MT., IPM. ASEAN.ENG, selaku Dekan Fakultas Teknik UniversitasMuhammadiyah Palembang.
3. Bapak Karnadi, S.Kom., M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Bapak Dedi Haryanto, S, Kom., M. Kom selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini.



5. Bapak Apriansyah, S.Kom., M. Kom selaku Pembimbing Pendamping yang telah membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staff Program Studi Teknologi Informasi yang telah mendidik selama menjalani pendidikan di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Kedua Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat dan bantuan baik secara material dan moral.
8. Ayuk Penulis, Susanti, S.E., M.S.Ak sudah menjadi Motivator sekaligus Support System dalam segala hal baik Materil maupun moril.
9. Adik Tingkat pemilik NIM 162021029 yang telah menjadi sosok rumah yang selama ini saya cari-cari dan kebersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan Skripsi ini, meluangkan baik tenaga, pikiran, materi maupun moril. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini. (Faizah Atirah).

Demikian kata pengantar yang dapat penulis sampaikan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis memohon maaf apabila ada kesalahan kata dalam penulisan, Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Palembang, 23 Oktober 2023  
Penulis

Apriansyah  
162019014

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
Rumusan Masalah.....	5
Batasan Masalah .....	5
Manfaat Penelitian .....	5
Bagi Penulis.....	5
Bagi KONI Sumatera Selatan.....	6
Bagi Masyarakat .....	6
Bagi Universitas .....	6
Tujuan Penelitian .....	7
Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
Sistem Informasi .....	9
Manajemen .....	11
Cabang Olahraga .....	13
Laravel .....	15
MySQL .....	17
Unified Modeling Language(UML) .....	18
Use Case Diagram.....	19
Activity Diagram .....	21
Class Diagram.....	22

Flowchart.....	22
Penelitian Sebelumnya .....	23
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
Profil dan Sejarah KONI Sumatera Selatan.....	27
Struktur Organisasi KONI Sumsel.....	27
Waktu dan Tempat Penelitian .....	29
Waktu Penelitian .....	29
Tempat Penelitian .....	29
Jadwal Penelitian.....	30
Kerangka Penelitian .....	30
Metode Pengumpulan Data .....	31
Alat dan Bahan .....	32
Gambaran Sistem Yang Sedang Berjalan .....	33
Gambaran Sistem Yang Diusulkan .....	35
Metode Pengembangan Sistem.....	36
Perancangan Sistem .....	37
Membuat Use case Diagram.....	37
Membuat Activity Diagram .....	40
Membuat class diagram.....	48
Membuat Wireframe .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
Kebutuhan Sistem .....	67
Pembuatan sistem .....	67
Implementasi Sistem .....	67
Pembahasan .....	68
Langkah penggunaan website menggunakan aplikasi Visual Studio Code ...	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>86</b>
Kesimpulan .....	86
Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Struktur Organisasi .....	28
<b>Gambar 3.2</b> Kantor KONI Sumatera Selatan .....	29
<b>Gambar 3.3</b> Kerangka Penelitian .....	31
<b>Gambar 3.4</b> Sistem Yang Sedang Berjalan.....	34
<b>Gambar 3.5</b> Gambar Sistem Yang Diusulkan.....	35
<b>Gambar 3.6</b> Metode WaterFall .....	36
<b>Gambar 3.7</b> <i>Use Case</i> Diagram .....	38
<b>Gambar 3.8</b> <i>Activity</i> Diagram Admin Provinsi.....	41
<b>Gambar 3.9</b> <i>Activity</i> Diagram Admin Kab/Kota.....	43
<b>Gambar 3.10</b> <i>Activity</i> Diagram Admin Kecamatan .....	45
<b>Gambar 3.11</b> <i>Activity</i> Diagram Atlet .....	47
<b>Gambar 3.12</b> <i>Class</i> Diagram .....	49
<b>Gambar 3.13</b> Tampilan Aplikasi Balsamiq <i>Wireframes</i> .....	50
<b>Gambar 3.14</b> Halaman Admin Provinsi Login ke Website .....	51
<b>Gambar 3.15</b> Halaman Dashboard Admin Provinsi .....	51
<b>Gambar 3.16</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Admin Provinsi .....	52
<b>Gambar 3.17</b> Halaman Tim Semua Jenis Cabor Bagi Admin Provinsi.....	52
<b>Gambar 3.18</b> Halaman Wilayah Bagi Admin Provinsi .....	53
<b>Gambar 3.19</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Admin Provinsi.....	53
<b>Gambar 3.20</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Admin Provinsi .....	54
<b>Gambar 3.21</b> Halaman Admin Kab/Kota Login Ke Website .....	54
<b>Gambar 3.22</b> Halaman <i>Dashboard</i> Admin Kab/Kota .....	55
<b>Gambar 3.23</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Admin Kab/Kota.....	55
<b>Gambar 3.24</b> Halaman Tim Bagi Admin Kab/Kota .....	56
<b>Gambar 3.25</b> Halaman Wilayah Bagi Admin Kab/Kota .....	56
<b>Gambar 3.26</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Admin Kab/Kota .....	57
<b>Gambar 3.27</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Admin Kab/Kota.....	58
<b>Gambar 3.28</b> Halaman Login Bagi Admin Kecamatan.....	58
<b>Gambar 3.29</b> Halaman <i>Dashboard</i> Admin Kecamatan.....	59
<b>Gambar 3.30</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Admin Kecamatan.....	59
<b>Gambar 3.31</b> Halaman Tim Bagi Admin Kecamatan.....	60
<b>Gambar 3.32</b> Halaman Wilayah Bagi Admin Kecamatan.....	60
<b>Gambar 3.33</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Admin Kecamatan.....	61
<b>Gambar 3.34</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Admin Kecamatan.....	61
<b>Gambar 3.35</b> Halaman Registrasi Bagi Atlet .....	62
<b>Gambar 3.36</b> Halaman Login Bagi Atlet.....	63
<b>Gambar 3.37</b> Halaman <i>Dashboard</i> Atlet.....	63
<b>Gambar 3.38</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Atlet.....	64
<b>Gambar 3.39</b> Halaman Tim Bagi Atlet.....	64
<b>Gambar 3.40</b> Halaman Wilayah Bagi Atlet.....	65
<b>Gambar 3.41</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Atlet.....	65
<b>Gambar 3.42</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Atlet.....	66
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Aplikasi Visual Studio <i>Code</i> .....	68

<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Program .....	69
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Admin Provinsi Login Ke Website .....	69
<b>Gambar 4.4</b> Halaman <i>Dashboard</i> Admin Provinsi .....	70
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Admin Provinsi .....	70
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Tim Semua Jenis Cabor Bagi Admin Provinsi .....	71
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Wilayah Bagi Admin Provinsi .....	71
<b>Gambar 4.8</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Admin Provinsi .....	72
<b>Gambar 4.9</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Admin Provinsi .....	72
<b>Gambar 4.10</b> Halaman Admin Kab/Kota Login Ke Website .....	73
<b>Gambar 4.11</b> Halaman <i>Dashboard</i> Admin Kab/Kota.....	74
<b>Gambar 4.12</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Admin Kab/Kota .....	74
<b>Gambar 4.13</b> Halaman Tim Bagi Admin Kab/Kota .....	75
<b>Gambar 4.14</b> Halaman Wilayah Bagi Admin Kab/Kota .....	75
<b>Gambar 4.15</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Admin Kab/Kota .....	76
<b>Gambar 4.16</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Admin Kab/Kota .....	76
<b>Gambar 4.17</b> Halaman Login Bagi Admin Kecamatan.....	77
<b>Gambar 4.18</b> Halaman Dashboard Admin Kecamatan .....	78
<b>Gambar 4.19</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Admin Kecamatan.....	78
<b>Gambar 4.20</b> Halaman Tim Bagi Admin Kecamatan.....	79
<b>Gambar 4.21</b> Halaman Wilayah Bagi Admin Kecamatan.....	79
<b>Gambar 4.22</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Admin Kecamatan .....	80
<b>Gambar 4.23</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Admin Kecamatan.....	80
<b>Gambar 4.24</b> Halaman Registrasi Bagi Atlet .....	81
<b>Gambar 4.25</b> Halaman Login Bagi Atlet .....	82
<b>Gambar 4.26</b> Halaman Dashboard Atlet.....	82
<b>Gambar 4.27</b> Halaman Cabang Olahraga Bagi Atlet .....	83
<b>Gambar 4.28</b> Halaman Tim Bagi Atlet .....	83
<b>Gambar 4.29</b> Halaman Wilayah Bagi Atlet .....	84
<b>Gambar 4.30</b> Halaman Manajemen Data Atlet Bagi Atlet .....	84
<b>Gambar 4.31</b> Halaman Manajemen Akun Bagi Atlet .....	85

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Daftar Simbol <i>Use Case</i> Diagram .....	19
<b>Tabel 2.2</b> Simbol <i>Activity</i> Diagram Tabel z.....	21
<b>Tabel 2.3</b> Simbol <i>Class</i> Diagram.....	22
<b>Tabel 2.4</b> Simbol–Simbol Flowchart .....	23
<b>Tabel 2.5</b> Penelitian Sebelumnya .....	23
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian.....	30

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel). Teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi. Dengan kata lain, yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Pengertian sistem informasi manajemen adalah jaringan pengolahan data dari sebuah organisasi dan diperlukan untuk memberikan data yang bersifat internal maupun eksternal sebagai dasar pengambilan keputusan dalam rangka mencapai tujuan organisasi[1].

Perkembangan Teknologi sudah terjadi sejak abad ke-20 silam. Dimulai pada saat meledaknya Perang Dunia ke II dan terus berkembang hingga saat ini. Perkembangan teknologi di dunia tentu memberikan banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia dalam menjalankan segala aktivitas menjadi lebih cepat dan efektif. Terbukti bahwa teknologi memiliki peran yang sangat besar dalam aspek kehidupan di dunia ini. Teknologi mengandung arti metode ilmiah untuk

mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan, atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Sekarang ini kehidupan manusia tidak lepas dari kemajuan teknologi mengingat zaman sudah berkembang pesat. Keberadaan teknologi telah memengaruhi masyarakat dan lingkungan di sekitarnya seiring dengan perkembangan zaman[2].

Pada zaman modern saat ini Teknologi Informasi mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang baik itu bidang organisasi, pendidikan, kedokteran, pemerintahan, olahraga, bisnis dan lain-lain. Sebagai contohnya di bidang olahraga, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan Sistem informasi manajemen mengenai cabang olahraga yang dibahas maupun untuk membantu pengelolaan data-data yang ada untuk di jadikan sebuah informasi. Untuk pengolahan data menjadi informasi peran sistem informasi menjadi salah satu faktor kunci bagi bidang olahraga untuk tetap kompetitif dalam pendataan dan media Informasinya. Kemajuan teknologi saat ini telah memungkinkan untuk menjalankan teknologi web untuk pendataan dan media informasi.

Olahraga di dunia dimulai pada masa prasejarah. Olahraga sudah dikenal sejak zaman prasejarah meski aktivitasnya mungkin berbeda dengan olahraga yang berkembang pada saat ini. Pada zaman dahulu, olahraga hanya dijadikan sebagai cara bertahan hidup terhadap kerasnya lingkungan, baik perubahan cuaca, angin, badai, maupun serangan hewan-hewan buas. Masa cina kuno sejarah olahraga pada masa ini dibuktikan dari penemuan artefak dan bangunan yang menunjukkan adanya kegiatan olahraga di kalangan masyarakat Cina. Sejarah



perkembangan olahraga pada masa Mesir Kuno ditunjukkan pada peninggalan sejarah berupa Monumen untuk Faraoh. Olahraga yang berkembang ada masa itu seperti renang, memancing, lempar lembing, gulat, dan lompat tinggi.

Olahraga di Indonesia sendiri dikenal masyarakat dan berkembang pada masa kerajaan Hindu-Budha dan masa kebudayaan Islam. Namun, olahraga yang ada pada masa itu mungkin akan berbeda bentuk dan tujuannya dari olahraga masa kini. Olahraga pada masa lampau hanya menggunakan alat-alat sederhana dengan gerakan yang sederhana pula. Olahraga masa lampau biasanya olah tubuh yang mengandalkan ketangkasan, misalnya memanah, berburu, dan bela diri. Masuknya budaya Islam pada waktu itu yang dibawa oleh para pedagang dari Gujarat, juga telah memengaruhi perkembangan olahraga yang ada di Indonesia. Beberapa contoh olahraga pada masa kebudayaan Islam adalah pencak silat, keterampilan memainkan senjata, dan menunggang kuda.

Sistem pendataan dengan cara Koordinasi menggunakan WhattsApp dan Koordinasi Secara langsung maka dapat disimpulkan yang menjadi kendala yaitu sistem pendataan atlet dari setiap Kecamatan ataupun Kabupten yang belum terdata dengan rapi dan benar dan juga sistem informasi Cabang Olahraga pada KONI Sumsel yang belum terinformasikan ke masyarakat luas. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengusulkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga Pada KONI Sumatera Selatan Berbasis web. Dengan tujuan mempermudah dalam mendata data atlet dan juga dapat memberi informasi kepada masyarakat luas tentang cabang olahraga yang ada di KONI Sumatera Selatan.

Harapan kedepannya agar website ini dapat diimplementasikan kepada masyarakat. Penelitian ini fokus pada pembuatan Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga Pada KONI Sumatera Selatan Berbasis Website. Website ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana proses Pendataan Atlet Cabang Olahraga yang ada pada KONI Sumsel dan membuat suatu Website tentang sistem pendataan serta informasi mengenai Cabang Olahraga Pada KONI Sumsel. Pengguna dapat menerima informasi yang diperlukan dengan mengikuti link yang disediakan pada Web Browser Internet. Sangat identik dengan Web, karena kepopuleran Web sebagai standar interface pada layanan-layanan yang ada di internet.

Dengan diadakan penelitian diharapkan mampu tercipta sebuah media pendataan sekaligus media informasi berbasis online sehingga apabila sistem ini diterapkan pada KONI Sumatera Selatan mampu mempermudah pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang ada di Sumatera Selatan dalam mendata Atlet yang ada di Sumatera Selatan, serta menjadi media informasi untuk masyarakat luas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengambil sebuah judul **“Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga Pada KONI Sumatera Selatan Menggunakan Framework Laravel”**. Diharapkan dengan pembuatan laporan tersebut dapat membantu untuk memberikan informasi yang tepat dan akurat.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu kesulitan dalam mendapatkan data-data atlet dimana ketika ingin mengadakan Turnamen sangat sulit mendapatkan data yang akurat serta kurangnya media informasi untuk menginformasikan Cabang Olahraga yang ada di KONI Sumatera Selatan.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu Bagaimana membangun Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga berbasis Web pada KONI Sumatera Selatan, yang berguna untuk KONI Sumatera Selatan dan media informasi bagi masyarakat?

### **Batasan Masalah**

Agar tidak meluasnya pembahasan Dalam penelitian ini, adapun beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penyajian sistem informasi manajemen meliputi data Atlet, team atlet dan terdapat pelatih dan official didalamnya, Sekaligus adanya media informasi terkait cabang olahraga pada KONI yang ada di Sumatera Selatan.
2. Bahasa Pemrograman yang digunakan PHP dan MySQL sebagai basis datanya.

### **Manfaat Penelitian**

#### **Bagi Penulis**

Manfaat penelitian ini bagi penulis diantara lain sebagai berikut :

1. Sebagai bahan pembelajaran, bertambahnya wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan bahasa pemrograman.
2. Sebagai karya tulis dimana dapat memecahkan masalah yang ada pada Cabang Olahraga di KONI Sumatera Selatan.

### **Bagi KONI Sumatera Selatan**

Manfaat penelitian ini bagi KONI Sumatera Selatan Agar mudah merekap data-data atlet ketika ingin mengadakan turnamen PORKOT ataupun POMPROV dan Sebagainya, dan juga bisa dapat memberikan informasi seputar cabang olahraga yang ada di KONI Sumatera Selatan .

### **Bagi Masyarakat**

Manfaat penelitian ini bagi masyarakat diantara lain sebagai berikut :

1. Bagi masyarakat bisa lebih mengenal lagi teknologi informasi dan bisa memanfaatkan Website online tersebut untuk bahan pembelajaran.
2. Pada penelitian ini maka masyarakat bisa mendapatkan informasi yang akurat mengenai Cabang Olahraga yang ada di KONI Sumatera Selatan.

### **Bagi Universitas**

Manfaat Penelitian ini bagi Universitas diantara lain sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi penambahan ilmu pengetahuan, khususnya Teknologi Informasi serta menjadi bahan bacaan di perpustakaan Universitas dan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lain.

2. Penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu meningkatkan prestasi

Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.

### **Tujuan Penelitian**

Adapun dasar dan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu agar penulis bisa membuat Website Sistem Informasi Manajemen Data Atlet Cabang Olahraga Pada KONI Sumatera Selatan yang bisa dimanfaatkan oleh KONI Sumatera Selatan dan Media Informasi yang dapat di akses oleh masyarakat luas.

### **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memudahkan dalam penyusunan dan pemahaman dari semua bagian-bagian dari penelitian ini. Adapun sistematika penulisan dapat dijabarkan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang mengenai latar belakang masalah, Identifikasi Masalah, Perumusan masalah, , tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menjelaskan materi berkaitan dengan penelitian atau sistem yang sedang dibangun yang bersumber dari buku, jurnal penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Menjelaskan akan sejarah singkat serta manajemen dari tempat penelitian penulis, waktu dan tempat penelitian, jadwal penelitian, kerangka penelitian, dan metode pengembangan sistem.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang implementasi Sistem Bimbingan Skripsi Online Berbasis Web dan Hasil Pengujian Sistem.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini Berisi penarikan kesimpulan dan bahasan yang sudah di bahas dari bab 1 sampai 4 dan saran

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. Suri and A. S. Puspaningrum, "Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–14, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>.
- [2] I. A. Huda, "Irkham Abdaul Huda,Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,Jurnal Pendidikan dan Konseling,Vol2No1,2020:hal121.," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2020.
- [3] A. Herliana and P. M. Rasyid, "Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap," *J. Inform.*, no. 1, pp. 41–50, 2016.
- [4] A. Andoyo and A. Sujarwadi, "Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran," *J. TAM (Technology Accept. Model)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2014.
- [5] Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- [6] L. DEWI NOVIENTY, "Sistem Informasi Manajemen Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus Sma Al Karimi Tebuwung)," *J. Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 83–92, 2016.
- [7] R. Melyanti, M. Iqbal, and M. Muhandi, "Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Di Bagian P3M (Studi Kasus: Stmik Hang Tuah Pekanbaru)," *J. Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 165–176, 2020, doi: 10.33060/jik/2020/vol9.iss2.186.
- [8] A. Ardian and Y. Fernando, "Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 10–16, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- [9] Fatmariyani and M. R. Alfasyah, "Sistem Pendataan Atlit Karate," pp. 1336–1342, 2022.
- [10] A. Dan, P. Inovasi, P. Ppkn, D. I. Smp, S. M. A. Dan, and P. Tinggi, "Ensiklopedia Education Review," vol. 4, no. 2, pp. 80–91, 2022.
- [11] M. W. P. Karnadi, "Aplikasi Pengolahan Data Atlet Berprestasi Pada KONI Kabupaten Pali Dengan Metode Waterfall," *Teknol. Inf. Mura*, vol. 12, no. June, pp. 1–15, 2020, doi: 10.32767/jti.v12i01.
- [12] K. M. A. Pranata, H. Wahjoedi, and K. Y. P. Lesmana, "Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket," *J. Ilmu Keolahragaan Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 82, 2021,

doi: 10.23887/jiku.v9i2.37430.

- [13] T. Triana, M. Yusman, and B. Hermanto, “Sistem Informasi Manajemen Data Klien Pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel,” *J. Pepadun*, vol. 2, no. 1, pp. 40–48, 2021, doi: 10.23960/pepadun.v2i1.33.
- [14] Moch Zawaruddin Abdullah, Mungki Astiningrum, Yuri Ariaynto, Dwi Puspitasari, and Atiqah Nurul Asri, “Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Website menggunakan Framework Laravel,” *J. Pengabd. Polinema Kpd. Masy.*, vol. 8, no. 1, pp. 74–80, 2021, doi: 10.33795/jppkm.v8i1.64.
- [15] H. Nu'man, W. Wedashwara, and I. G. L. E. Tanaya, “Sistem Pencatatan Rekam Medis Digital Klinik Mitra Medistra Berbasis Web Dengan Laravel Dan Mysql,” *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 108–119, 2020, doi: 10.29303/jbegati.v1i1.129.
- [16] Ghazali, “PENDATAAN DAN PEMETAAN OLAHRAGA PRESTASI KONI KABUPATEN PIDIE DARI TAHUN 2006 s/d 2012,” *J. Adm. Pendidik. Progr. Pascasarj. Unsyiah*, vol. 3, no. 3, pp. 17–32, 2015.
- [17] Padel, Gustina, and M. Fiqih Firmansyah, “Creative Education of Research in Information Technology and Artificial informatics,” *J. Cerita*, vol. Vol 8, no. 1, pp. 36–46, 2022.
- [18] M. Y. Romdoni and I. Y. Ruhiawati, “Sistem Informasi Data Atlet Pada Koni Provinsi Banten,” *J. Innov. Futur. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–94, 2020, doi: 10.47080/iftech.v2i1.831.
- [19] M. Fadhlurrahman and D. Capah, “Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web,” *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 30–39, 2020, doi: 10.29408/edumatic.v4i2.2412.
- [20] A. Okilanda *et al.*, “Sosialisasi Petanque Sebagai Olahraga Masa Kini,” *J. Bagimu Negeri*, vol. 2, no. 1, pp. 69–76, 2018, doi: 10.26638/jbn.638.8651.