

**PERANCANGAN PORTAL BERITA OLAHRAGA ELEKTRONIK
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**

SKRIPSI



disusun oleh

Nama

Dannis Mawan Putranto

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN PORTAL BERITA OLAHRAGA ELEKTRONIK
BERBASIS WEBISTE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

nama

Dannis Mawan Putranto

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PORTAL BERITA OLAHRAHA ELEKTRONIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

nama

Dannis Mawan Putranto

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PORTAL BERITA OLAHRAGA ELEKTRONIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

NAMA

Dannis Mawan Putranto

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302412

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 – September - 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami pribadi.

Yogyakarta, 19 – September - 2022

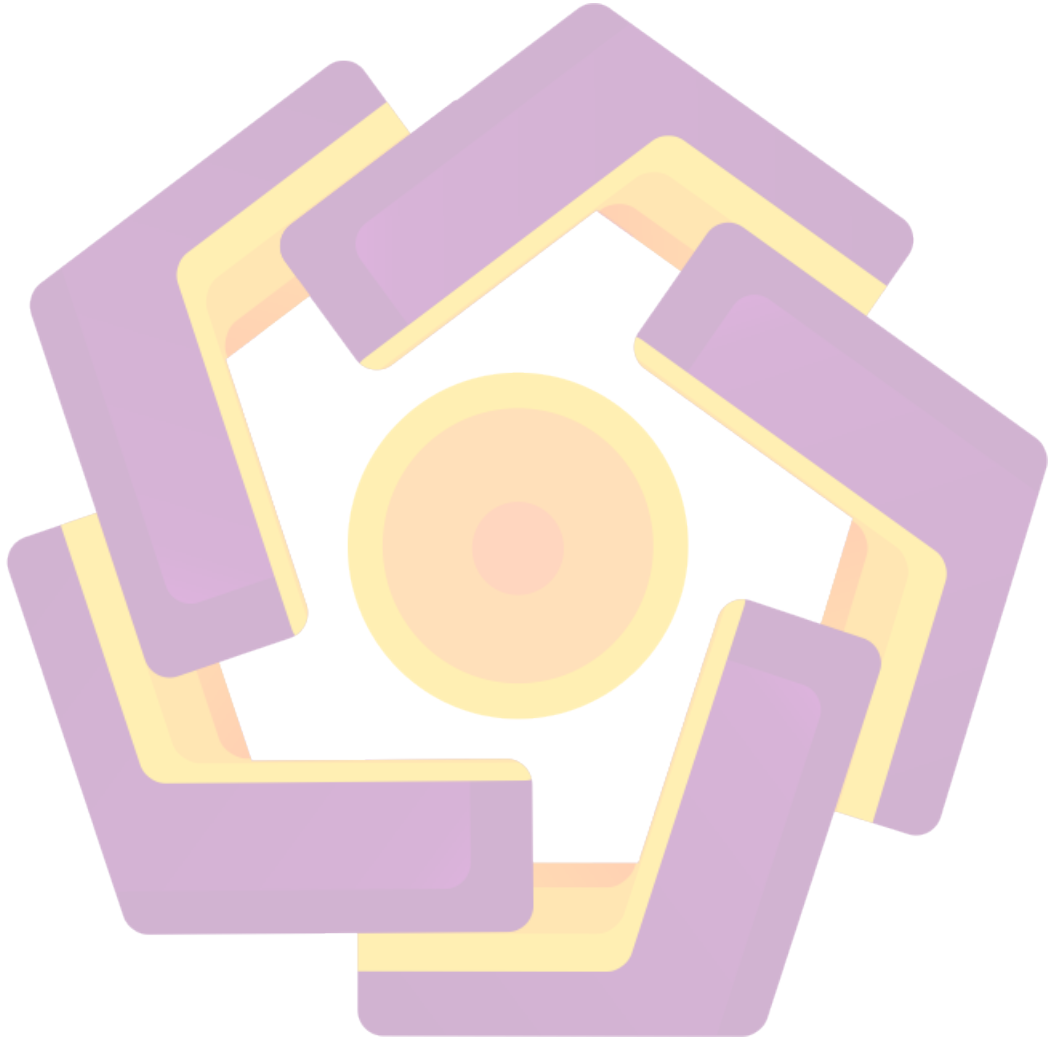


Dannis Mawan Putranto

NIM. 16.12.9011

MOTTO

Selalu berusaha dan tidak pernah menyerah



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas selesainya penelitian ini, penelitian ini akan saya

persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan hidayah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.
- Kedua Orangtua saya dan keluarga atas segala jenis motivasi, dorongan dan bantuannya yang mereka lakukan sehingga saya mampu untuk menyelesaikan penelitian ini.
- Untuk diri saya sendiri, atas segala usaha dan doa untuk dapat mengerjakan penelitian ini hingga selesai untuk memenuhi tanggung jawab sebagai seorang anak dan mahasiswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **“Perancangan Portal Berita Olahraga Elektronik Berbasis Website Menggunakan FrameWork Laravel”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto , MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Ainul Yaqin, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang sangat berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 16-S1 Sistem Informasi-01, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita.

DAFTAR ISI

JUDUL	I
JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
JUDUL	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL.....	XIII
INTISARI.....	XIV
<i>ABSTRACT</i>	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Kajian Pustaka	5
2.1.1. Definisi Sistem	6
2.2. Dasar Teori	7
2.2.1. Definisi Sistem Informasi	7
2.2.2. CSS (cascading style sheet)	7
2.2.3. PHP (PHP; Hypertext Preprocessor).....	7

2.2.4.	HTML (Hyper text Markup Language)	8
2.2.5.	MYSQL.....	8
2.2.6.	Laravel.....	8
2.2.7.	Flowchart	10
2.2.8.	Data Flow Diagram (DFD)	13
2.2.9.	Teori Analisis PIECES.....	15
2.2.10.	Pemrograman Web.....	17
2.2.11.	Teori Testing	17
BAB III METODE PENELITIAN.....		19
3.1.	Workflow.....	19
3.2.	Metode PIECES	20
3.2.1.	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	21
3.2.2.	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	22
3.2.3.	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	23
3.2.4.	Analisis Keamanan (<i>Controlling</i>)	25
3.2.5.	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	26
3.2.6.	Layanan (<i>Service</i>)	27
3.3.	Analisis Kebutuhan	28
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.3.2.	Analisis Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	29
3.4.	Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.5.	Analisis Kelayakan Teknologi	30
3.6.	Analisis Kelayakan Operasional.....	31
3.7.	Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.8.	Perancangan Aplikasi	31
3.8.1.	Flowchart	32
3.8.2.	Data Flow Diagram (DFD)	32
3.8.3.	Entity Relationship Diagram (ERD)	37
3.8.4.	Struktur Tabel.....	38
3.8.5.	Rancangan Antarmuka	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1.	Implementasi Program	46

4.1.1.	Implementasi Basis Data.....	46
4.2.	Pembuatan Database.....	46
4.2.1.	Table Admin.....	46
4.2.1.	Table Artikel	47
4.2.2.	Table Komentar.....	47
4.2.3.	Table User	47
4.2.4.	Table Kalender	48
4.2.5.	Tabel Validasi	48
4.3.	Pembuatan Relasi Tabel	48
4.4.	Implementasi Tatap Muka.....	49
4.4.1.	Halaman Register	49
4.4.2.	Halaman Login.....	49
4.4.3.	Halaman Home Page.....	50
4.4.4.	Halaman Kalender.....	50
4.4.5.	Halaman Login Admin.....	51
4.4.6.	Halaman Artikel	51
4.4.7.	Halaman Kalender.....	52
4.4.8.	Halaman Akun	52
4.5.	Pembahasan	53
4.6.	Pengujian Sistem	53
4.6.1.	Uji Coba (Testing).....	53
4.6.2.	Alpha Testing	53
4.6.3.	Beta Testing	55
BAB V	PENUTUP.....	59
5.1.	Kesimpulan.....	59
5.2.	Saran	60
DAFTAR	PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1 Flowchart</i>	32
<i>Gambar 3. 2 DFD Konteks</i>	33
<i>Gambar 3. 3 DFD Level 1</i>	33
<i>Gambar 3. 4 DFD Level 2 Register</i>	34
<i>Gambar 3. 5 DFD Level 2 Update</i>	34
<i>Gambar 3. 6 DFD Level 2 Komentar</i>	35
<i>Gambar 3. 7 DFD Level 2 Artikel</i>	35
<i>Gambar 3. 8 DFD Level 2 Login</i>	36
<i>Gambar 3. 9 DFD Level 2 Kalender</i>	37
<i>Gambar 3. 10 Entity</i>	37
<i>Gambar 4. 1 Tabel Admin</i>	46
<i>Gambar 4. 2 Tabel Artikel</i>	47
<i>Gambar 4. 3 Tabel Komentar</i>	47
<i>Gambar 4. 4 Tabel User</i>	47
<i>Gambar 4. 5 Tabel Validasi</i>	48
<i>Gambar 4. 6 Tabel Validasi</i>	48
<i>Gambar 4. 7 Relasi Tabel</i>	48
<i>Gambar 4. 8 Halaman Register</i>	49
<i>Gambar 4. 9 Halaman Login</i>	49
<i>Gambar 4. 10 Halaman Home Page</i>	50
<i>Gambar 4. 11 Halaman Kalender</i>	50
<i>Gambar 4. 12 Halaman Login Admin</i>	51
<i>Gambar 4. 13 Halaman Artikel</i>	51
<i>Gambar 4. 14 Halaman Kalender</i>	52
<i>Gambar 4. 15 Halaman Akun</i>	52

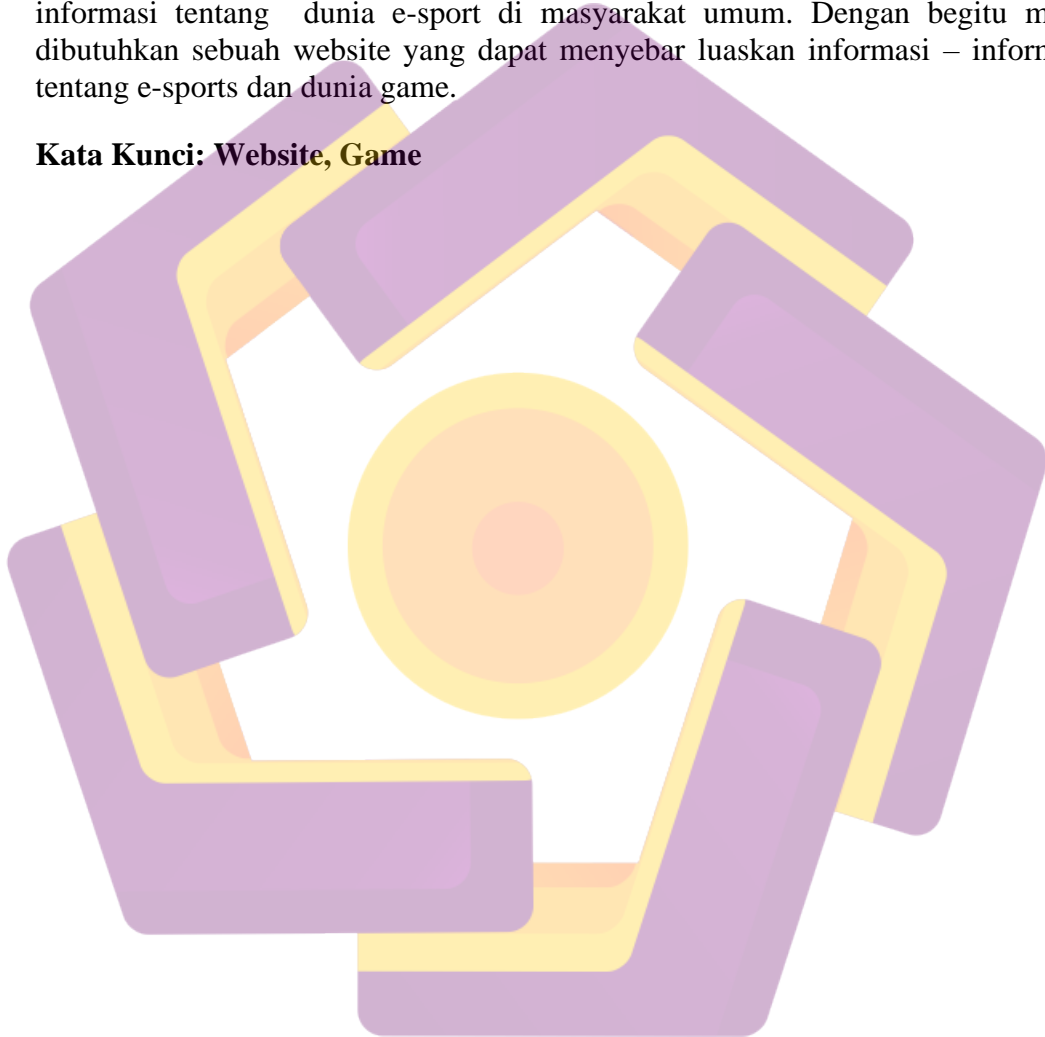
DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Processing Symbols</i>	11
<i>Tabel 2. 2 Processing Symbols</i>	12
<i>Tabel 2. 3 Input / Output Symbols</i>	13
<i>Tabel 2. 4 Data Flow Diagram Symbols</i>	14
<i>Tabel 3. 1 Workflow Daftar</i>	19
<i>Tabel 3. 2 Workflow Beranda</i>	19
<i>Tabel 3. 3 Workflow Login</i>	20
<i>Tabel 3. 4 Workflow Komentar</i>	20
<i>Tabel 3.5 Workflow Kalender</i>	20
<i>Tabel 3. 6 Analisis Kinerja</i>	21
<i>Tabel 3. 7 Analisis Informasi</i>	23
<i>Tabel 3. 8 Analisis Ekonomi</i>	24
<i>Tabel 3. 9 Analisis Keamanan</i>	25
<i>Tabel 3. 10 Analisis Efisiensi</i>	26
<i>Tabel 3. 11 Analisis Layanan</i>	27
<i>Tabel 3. 12 Tabel User</i>	38
<i>Tabel 3. 13 Tabel Komentar</i>	38
<i>Tabel 3. 14 Tabel Artikel</i>	38
<i>Tabel 3. 15 Tabel Admin</i>	38
<i>Tabel 3. 16 Tabel Validasi</i>	39
<i>Tabel 3. 17 Tabel Kalender</i>	40
<i>Tabel 4. 1 Alpha Testing</i>	54
<i>Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Pertanyaan 1</i>	56
<i>Tabel 4. 3 Tabel Hasil Pengujian Pertanyaan 2</i>	56
<i>Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Pertanyaan 3</i>	57
<i>Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Pertanyaan 4</i>	57
<i>Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Pertanyaan 5</i>	57

INTISARI

Perkembangan teknologi pada jaman ini mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan salah satunya adalah dunia game. Dunia game menjadi salah satu hobi baru yang digemari oleh banyak masyarakat bahkan menjadi salah satu profesi yang cukup menjanjikan. Karena perkembangannya yang sangat pesat maka dunia game yang kita biasa sebut dengan e-sports itu menjadi olahraga untuk membantu perkembangannya maka perlu sebuah sarana untuk menyebarkan informasi tentang dunia e-sport di masyarakat umum. Dengan begitu maka dibutuhkan sebuah website yang dapat menyebar luaskan informasi – informasi tentang e-sports dan dunia game.

Kata Kunci: Website, Game



ABSTRACT

Technological developments in this era affect many aspects of life, one of which is the game world. The world of gaming has become one of the new hobbies favored by many people and has even become a promising profession. Due to its very rapid development, the world game which we usually call e-sports has become a sport to help its development, so we need a means to disseminate information about the world of e-sports in the general public. With that, we need a website that can disseminate information about e-sports and the world of games.

Keyword: Website, Game

