

MEDIA INFORMASI KOMPETISI SEPAKBOLA BERBASIS WEB

PADA PSSI DI KABUPATEN BANTUL

SKRIPSI



disusun oleh

Rochmat Husaini

08.12.2925

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

**MEDIA INFORMASI KOMPETISI SEPAK BOLA BERBASIS
WEB PADA PSSI DI KABUPATEN BANTUL**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Rochmat Husaini
08.12.2925

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Media Informasi Kompetisi Sepak Bola Berbasis Web
Pada PSSI di Kabupaten Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rochmat Husaini

08.12.2925

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Mei 2011

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom., M. Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Media Informasi Kompetisi Sepak Bola Berbasis Web Pada PSSI di
Kabupaten Bantul**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rochmat Husaini

08.12.2925

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2012

KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 3 Maret 2012

Rochmat Husaini

08.12.2925

MOTTO

Hidup adalah untuk belajar, setiap hal yang kita lakukan adalah sebagai proses belajar. Belajar dari kesalahan orang lain itu bijaksana, belajar dari kesalahan diri sendiri itu harus dan setiap apa yang kita lakukan dihari ini akan kita dapatkan hasilnya kelak.

Kegagalan adalah sukses yang tertunda
Selagi kita tak berhenti untuk mencoba
Maka semakin dekat pula kita dengan keberhasilan yang kita inginkan

Setiap masalah akan membuat kita semakin kuat untuk menjalani hidup, dan bersyukur adalah cara terbaik untuk menikmati setiap detik hidup ini

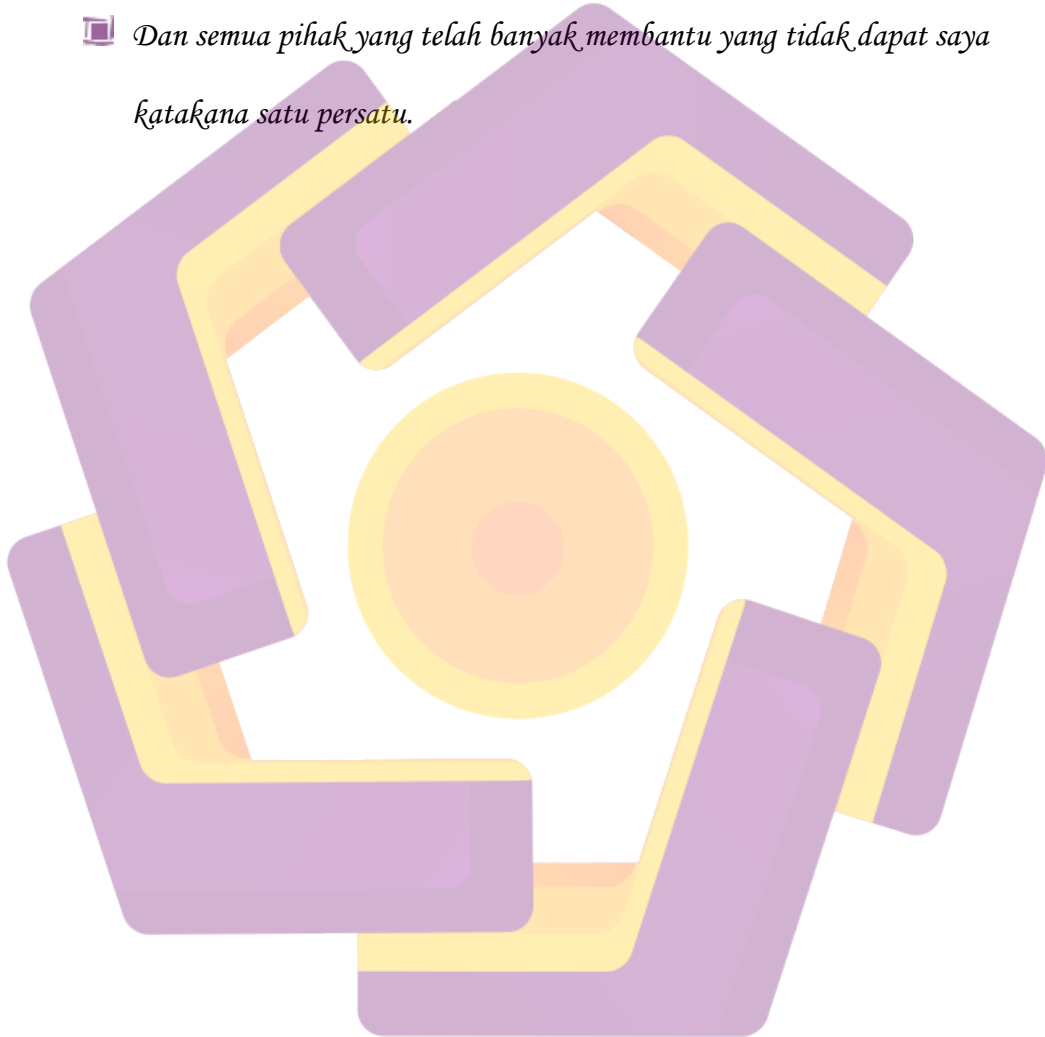
HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmay serta hidayah-Nya dan telah memberikan kekuatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada orang – orang yang telah memberikan rasa sayang, cinta serta dukungan yang tiada henti :

- Rasa terimakasihku kepada kedua orang tuaku, Bapak Budi Antoro dan Ibu Murgiyanti atas do'a, cinta dan kasih sayangnya selama ini*
- Terimakasih juga kepada kakakku Choirudin yang selalu membimbingku selama ini.*
- Terimakasih kepada Dosen pembimbingku Bapak Kusnawi, S.Kom., M.Eng. atas segala bantuan, saran serta bimbingan untuk menyelesaikan Skripsi ini*
- Kepada PSSI Kabupaten Bantul yang telah memberi saya kesempatan untuk melakukan penelitian.*
- Sahabat – sahabatku Bagus Setyo Harsono, Rudi Hartono, Mahendra Yoga Purnama dan Suratmiatun (Mia) terimakasih atas persahabatan kita*
- Rekan-rekan kelas C jurusan Sistem Informasi angkatan 2008, terimakasih atas bantuan dan bimbingannya, kalian adalah teman – teman terbaikku*

- 📖 *Teman – teman Katrok Kos yang selalu menghadirkan keceriaan, dan keramaian dalam susah maupun senang*
- 📖 *Untuk semua orang yang selalu menyayangi dan mencintai diriku, terimakasih banyak atas semuanya, aku selalu sayang kalian*
- 📖 *Dan semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat saya katakana satu persatu.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepadaku karena telah banyak memberikan kemudahan dan kekuatan padaku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Media Informasi Kompetisi Sepak Bola Berbasis Web Pada PSSI di Kabupaten Bantul”** yang sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan bahan matakuliah yang harus ditempuh karena merupakan salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Kusnawi, S.kom., M.Eng. yang telah membimbing saya selama ini.
3. Para dosen dan staf pengajaran Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang dengan kasih sayang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi seseorang yang sukses.

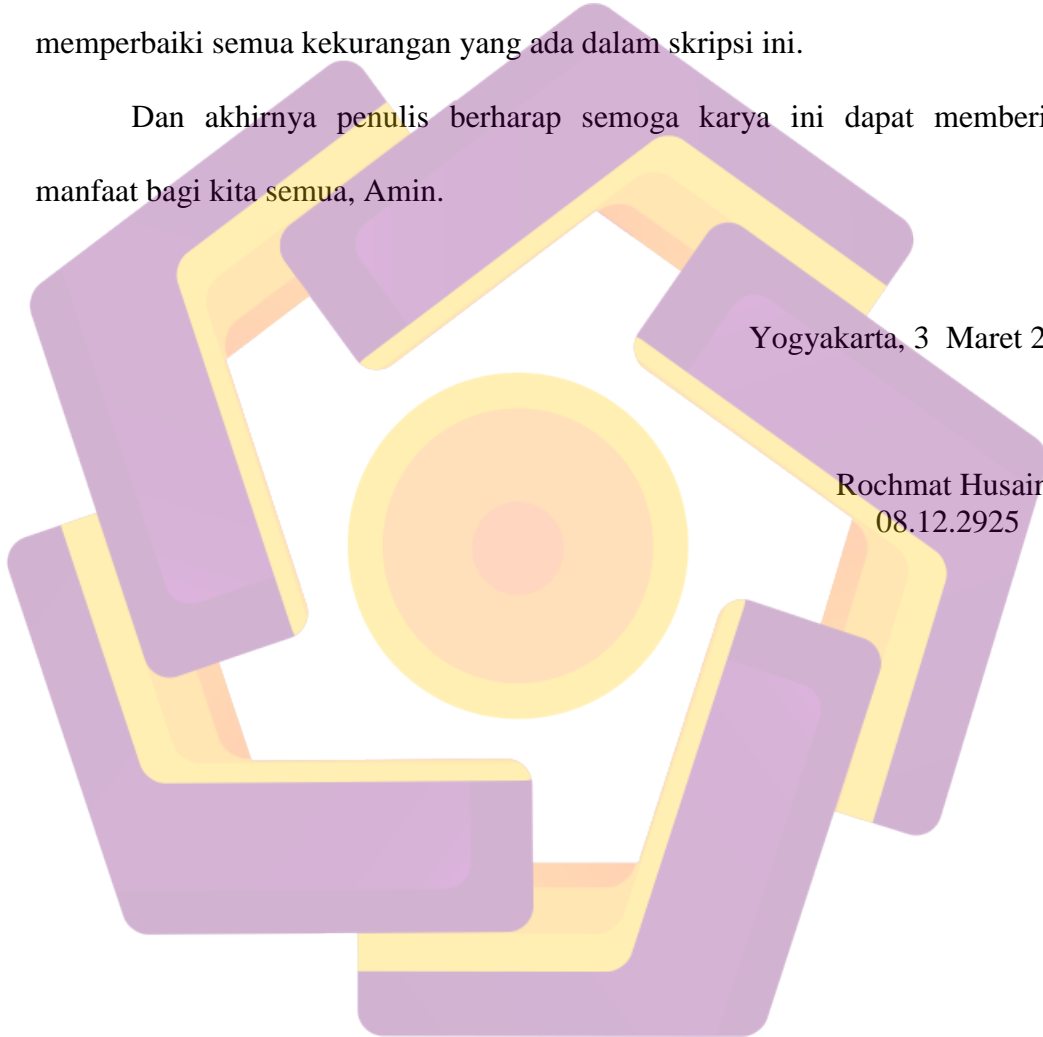
5. Kepada seluruh karyawan dan staff di PSSI Kabupaten Bantul yang telah banyak membantu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 3 Maret 2012

Rochmat Husaini
08.12.2925



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
INTISARI	xxii
ABSTRAKSI	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Media	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	8
2.3 Kualitas Informasi	7
2.4 Internet	8
2.5 Manfaat Internet	9
2.6 Web	10
2.7 Web Server	11
2.8 Domain.....	11
2.9 Konsep Database.....	13
2.9.1 Pengertian Database.....	13
2.9.2 Entity Relationship Diagram (<i>ERD</i>)	13
2.9.3 Flowchart	15
2.9.3.1 Simbol Flowchart.....	15
2.9.4 Data Flow Diagram (<i>DFD</i>).....	16
2.9.5 Normalisasi	17
2.9.5.1 Bentuk - Bentuk Normalisasi	17
2.9.5.1.1 Bentuk Tidak Normal (<i>Unnormalized form</i>). ..	17
2.9.5.1.2 Bentuk Normal Kesatu (<i>First Normal Form</i>) ..	17
2.9.5.1.3 Bentuk Normal Kedua (<i>second normal form</i>)..	17
2.9.5.1.4 Bentuk Normal Ketiga (<i>Third Normal Form</i>)..	18
2.9.5.1.5 <i>Boyce-Codd Normal Form (BCNF)</i>	18

2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18
2.10.1 PHP	18
2.10.2 MySQL.....	20
2.10.3 Web Browser.....	23
2.10.4 Adobe Photoshop CS 3	24
2.10.5 XAMPP	25
2.10.6 Adobe Dreamweaver CS 3.....	26

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....

3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Sejarah PSSI.....	29
3.1.2 Visi dan Misi	30
3.1.2.1 Visi	30
3.1.2.2 Misi.....	30
3.1.3 Struktur Organisasi.....	31
3.1.4 Susunan dan Komposisi Personalia.....	32
3.2 Analisis Sistem	34
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	34
3.3 Analisis PIECES.....	35
3.3.1 Analisis Kinerja Sistem (<i>Performances analysis</i>)	35
3.3.2 Analisis Informasi (<i>Information analysis</i>)	37
3.3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic analysis</i>)	37

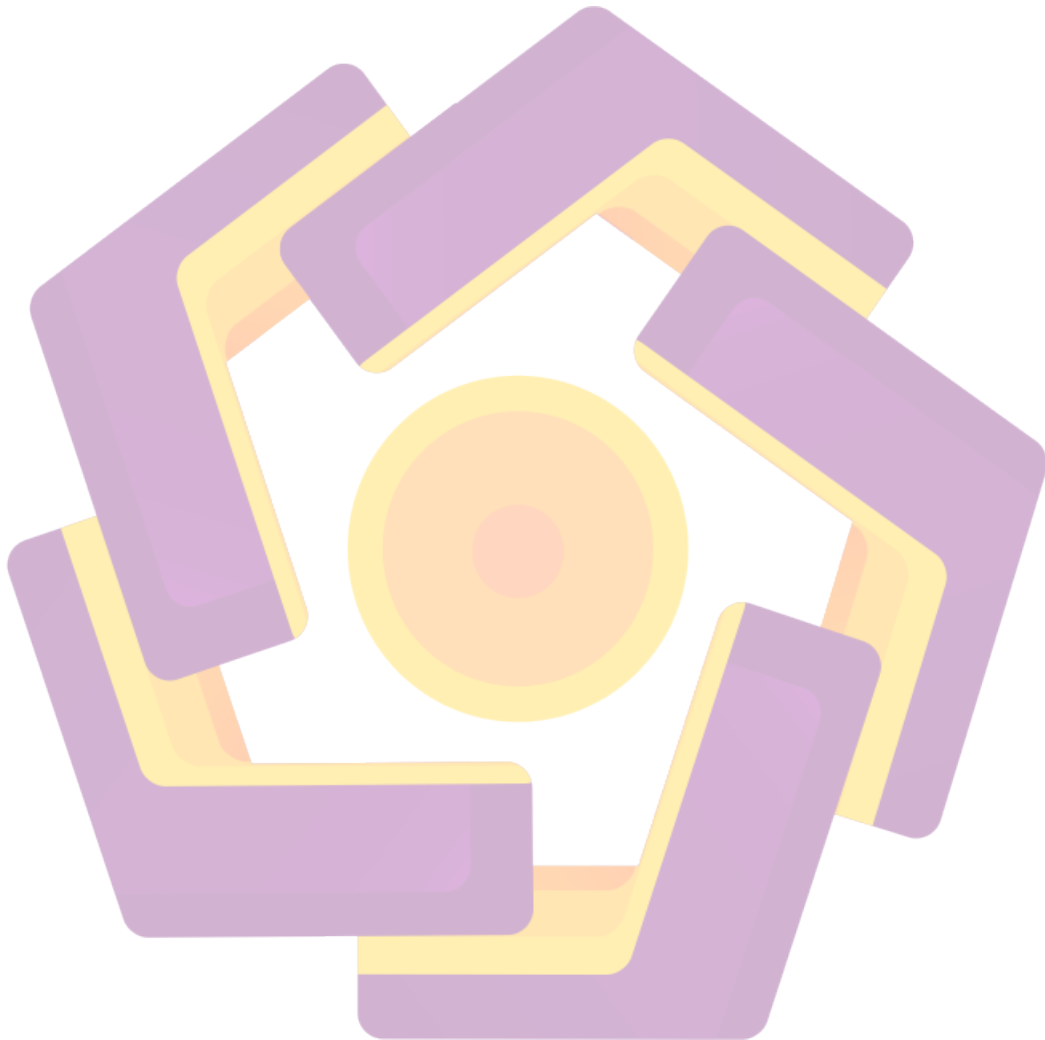
3.3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control analysis</i>).....	38
3.3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency analysis</i>)	38
3.3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service analysis</i>).....	39
3.4 Hasil Analisis PIECES	40
3.4.1 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.4.2 Kebutuhan Fungsional	41
3.4.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.4.4 Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	42
3.4.5 Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	43
3.4.5.1 Sistem Operasi	43
3.4.5.2 Web Server	43
3.4.5.3 Web Editor	43
3.4.5.4 Web Browser	43
3.4.6 Analisis Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	44
3.4.7 Analisis Informasi	44
3.5 Studi Kelayakan Sistem (<i>Feasibility Study</i>).....	44
3.5.1 Kelayakan Teknologi (<i>Technical Feasibility</i>).....	45
3.5.2 Kelayakan Hukum (<i>Law Feasibility</i>).....	45
3.5.3 Kelayakan Operasional (<i>Operational Feasibility</i>)	46
3.5.4 Kelayakan Ekonomi (<i>Economic Feasibility</i>)	46
3.5.4.1 Analisis Biaya dan Manfaat	46
3.6 Perancangan Sistem	58
3.6.1 Flowchart yang diusulkan.....	58

3.6.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	59
3.6.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	65
3.6.4 Normalisasi.....	67
3.6.4.1 Normalisasi Bentuk Pertama.....	67
3.6.4.2 Normalisasi Bentuk Kedua.....	69
3.6.4.3 Normalisasi Bentuk Ketiga	71
3.7 Struktur dan Relasi Antar Tabel	73
3.8 Perancangan Antar Muka.....	79
3.8.1 Struktur Desain Web	79
3.8.2 Perancangan Desain Halaman Web.....	79
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	100
4.1 Implementasi.....	100
4.2 Penerapan dan Proses Implementasi.....	103
4.3 Pelaksanaan Proses implementasi	103
4.3.1 Pembuatan Basis Data.....	104
4.4 Pemilihan dan Pelatihan Personil	117
4.5 Manual Program	118
4.5.1 Manual Program Bagi User	118
4.5.2 Manual Program Bagi Admin	125
4.6 Konversi Sistem	139
4.7 Pemeliharaan Sistem	139
BAB V PENUTUP	141
5.1 Kesimpulan.....	141

5.2 Saran 142

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan web browser mozilla firefox 5.0	24
Gambar 2.2.	Ruang kerja Adobe Photosgop CS3	25
Gambar 2.3	Tampilan Xampp pada web browser mozilla 5.0.....	26
Gambar 2.4	Ruang kerja Adobe Dreamweaver CS3	27
Gambar 2.5	Document window pada dreamweaver model source editor ...	27
Gambar 2.6	Documen window dengan model split.....	28
Gambar 2.7	Documen window dengan model design view.....	28
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi	31
Gambar 3.2	Flow Chart Yang Diusulkan.....	58
Gambar 3.3.1	Diagram cortex.....	59
Gambar 3.3.2	DFD level 0	60
Gambar 3.3.3	DFD level 1 proses agenda	61
Gambar 3.3.4	DFD level 1 proses klasemen.....	61
Gambar 3.3.5	DFD level 1 proses klub.....	62
Gambar 3.3.6	DFD level 1 proses pengumuman.....	62
Gambar 3.3.7	DFD level 1 proses banner.....	63
Gambar 3.3.8	DFD level 1 proses jadwal	63
Gambar 3.4.1	Entity Relationship Diagram.....	66
Gambar 3.4.2	Relasi Antar Tabel.....	73
Gambar 3.5.1	Sitemap untuk user	80
Gambar 3.5.2	Sitemap untuk admin	81

Gambar 3.5.3.1 Desain form login admin.....	82
Gambar 3.5.3.2 Desain halaman home	83
Gambar 3.5.3.3 Desain halaman manajemen user	83
Gambar 3.5.3.4 Desain halaman manajemen modul.....	84
Gambar 3.5.3.6 Desain halaman profil	84
Gambar 3.5.3.6 Desain halaman berita	85
Gambar 3.5.3.7 Desain halaman agenda.....	85
Gambar 3.5.3.8 Desain halaman input hasil	86
Gambar 3.5.3.9 Desain halaman input jadwal	86
Gambar 3.5.3.10 Desain halaman pengumuman	87
Gambar 3.5.3.11 Desain halaman banner	87
Gambar 3.5.3.12 Desain halaman hubungi kami	88
Gambar 3.5.3.13 Desain halaman klub	88
Gambar 3.5.3.14 Desain halaman pemain	89
Gambar 3.6.1 Desain halaman home	90
Gambar 3.6.2 Desain halaman profil	91
Gambar 3.6.3 Desain halaman berita	92
Gambar 3.6.4 Desain halaman klasemen	93
Gambar 3.6.5 Desain halaman jadwal.....	94
Gambar 3.6.6 Desain halaman agenda.....	95
Gambar 3.6.7 Desain halaman info klub.....	96
Gambar 3.6.8 Desain halaman pemain	97
Gambar 3.6.9 Desain halaman hubungi	98

Gambar 3.6.10 Desain halaman pengumuman	99
Gambar 4.1 Pesan Kesalahan Input <i>User Account</i>	101
Gambar 4.1.2 kesalahan penulisan tombol submit tidak muncul	102
Gambar 4.1.3 Kesalahan penulisan format pada program	103
Gambar 4.3 Halaman Home user	119
Gambar 4.3.1 Halaman Berita user	120
Gambar 4.3.3 Halaman kompetisi/hasil user	121
Gambar 4.3.4 Halaman profil user	122
Gambar 4.3.5 Halaman agenda user	122
Gambar 4.3.6 Halaman pengumuman user	123
Gambar 4.3.7 Halaman info klub user	124
Gambar 4.3.8 Halaman info pemain user	124
Gambar 4.3.9 Halaman hubungi user	125
Gambar 4.4 Halaman login admin	126
Gambar 4.4.1 Halaman Home admin	126
Gambar 4.4.2 Halaman berita admin	127
Gambar 4.4.3 Halaman Tambah berita admin	127
Gambar 4.4.4 Halaman jadwal admin	128
Gambar 4.4.5 Halaman tambah jadwal admin	128
Gambar 4.4.6 Halaman hasil admin	129
Gambar 4.4.7 Halaman tambah hasil admin	129
Gambar 4.4.8 Halaman profil admin	130
Gambar 4.4.9 Halaman agenda admin	131

Gambar 4.4.10	Halaman tambah agenda admin	131
Gambar 4.4.11	Halaman pengumuman admin	132
Gambar 4.4.12	Halaman tambah pengumuman admin	132
Gambar 4.4.13	Halaman banner admin	133
Gambar 4.4.14	Halaman tambah banner admin	133
Gambar 4.4.15	Halaman klub admin	134
Gambar 4.4.16	Halaman tambah klub admin	134
Gambar 4.4.17	Halaman info pemain admin	135
Gambar 4.4.18	Halaman tambah info pemain admin	135
Gambar 4.4.19	Halaman hubungi kami admin	136
Gambar 4.4.20	Halaman reply hubungi admin	136
Gambar 4.4.21	Halaman manajemen user admin	137
Gambar 4.4.22	Halaman tambah user admin	137
Gambar 4.4.23	Halaman manajemen modul admin	138
Gambar 4.4.24	Halaman tambah modul admin	138

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Susunan Personalia	33
Tabel 3.2.1	Rincian Biaya perangkat keras	48
Tabel 3.2.2	Rincian Biaya perangkat lunak	49
Tabel 3.2.3	Biaya Proyek	49
Tabel 3.2.4	Biaya operasi dan biaya perawatan	50
Tabel 3.2.5	Analisis Biaya dan Manfaat	51
Tabel 3.2.6	Analisis biaya dan manfaat 2	52
Tabel 3.3.1	Normalisasi bentuk pertama	68
Tabel 3.3.2	Normalisasi bentuk kedua	70
Tabel 3.3.3	Normalisasi bentuk ketiga	72
Tabel 3.4.1	Tabel user	74
Tabel 3.4.2	Tabel klub	74
Tabel 3.4.3	Tabel jadwal	75
Tabel 3.4.4	Tabel berita	75
Tabel 3.4.5	Tabel kategori	75
Tabel 3.4.6	Tabel pengumuman	76
Tabel 3.4.7	Tabel agenda	76
Tabel 3.4.8	Tabel Banner	76
Tabel 3.4.9	Tabel Hubungi	77
Tabel 3.4.10	Tabel Modul	77
Tabel 3.4.11	Tabel Klasemen	78

Tabel 3.4.12	Tabel pemain.....	78
Tabel 3.4.13	Tabel Lapangan.....	78
Tabel 4.1.1	Tabel Black box testing.....	101
Tabel 4.2	Desain tabel agenda.....	105
Tabel 4.2.1	Desain tabel Banner	106
Tabel 4.2.2	Desain tabel Berita.....	107
Tabel 4.2.3	Desain tabel hasil	108
Tabel 4.2.4	Desain tabel Hubungi.....	109
Tabel 4.2.5	Desain tabel jadwal	110
Tabel 4.2.6	Desain tabel kategori.....	111
Tabel 4.2.7	Desain tabel klub.....	112
Tabel 4.2.8	Desain tabel lapangan	113
Tabel 4.2.9	Desain tabel modul.....	114
Tabel 4.2.10	Desain tabel pemain	115
Tabel 4.2.11	Desain tabel pengumuman.....	116
Tabel 4.2.12	Desain tabel user	117

INTISARI

Olahraga merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan kesehatan jasmani yang secara langsung berpengaruh juga terhadap kesehatan rohani, seperti pepatah yang sering kita dengar “*mensana incorporisano*” (didalam tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat). Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang paling populer dikalangan masyarakat Indonesia maupun dunia. Selain untuk alasan kesehatan sepakbola juga berfungsi sebagai media hiburan bagi semua kalangan masyarakat. Seiring dengan waktu sepakbola telah menjadi konsumsi untuk masyarakat luas, baik melalui media surat kabar, radio, televisi, ataupun internet.

Dengan mengangkat topik media informasi kompetisi sepakbola pada kabupaten bantul ini penulis berharap dapat ikut serta mempermudah penyampaian informasi yang ada dalam setiap kegiatan, khususnya kompetisi sepakbola yang terselenggara di kabupaten Bantul. Dengan memberikan informasi berbasis *web* yang ada pada kompetisi sepakbola yang bergulir di kabupaten Bantul, user hanya perlu online dan mengakses informasi yang ada pada *web* penulis.

Di dalam *web* penulis terdapat beberapa menu diantaranya adalah menu informasi tentang jadwal, tabel klasemen, informasi seputar bergulirnya kompetisi sepakbola. Dengan mengakses informasi berbasis *web* ini user dapat mengetahui jadwal seluruh pertandingan yang ada dalam kompetisi sepakbola yang sedang bergulir, serta mengetahui statistik peringkat sementara atau sering kita dengar dengan istilah “klasemen”. Tidak hanya seputar informasi kompetisi yang bergulir saja tetapi dalam *web* ini user dapat mengetahui bagaimana cara untuk ikut serta atau mendaftarkan tim sepakbola untuk mengikuti kompetisi yang akan diputar.

Kata kunci : media informasi, *web*, sepakbola

ABSTRACT

Sport is one of the factors to obtain physical healthy is directly affecting the spiritual health, as we often hear the saying "mensana incorporisano" (there is a strong body in a healthy soul). Football is one of the most popular sport among the people of Indonesia and the world. In addition to football health reasons also serves as a medium of entertainment for all people. Along with the football has been a consumer for the wider community, whether through newspapers, radio, television, or internet.

With the topic of information media of soccer competition on Bantul district, the writer hopes to participate and facilitate the delivery of information found in any activities, especially football competition which was held in Bantul regency. By providing a web-based information on a regulary soccer competition in Bantul regency, the user only needs to be online and access information on the web authors.

Inside there are a few web authors include menu navigation information on schedules, standings table, information about football competition. By accessing this web-based information a user can know the schedule of all existing match in football competition which is being rolled, and to know the statistics or rankings while we often hear "standings table". Not only information about the rolling competition alone but in this web users can find out how to join a football team or to register for the competition to be played.

Key words: *information media, web, football*