

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEB SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PADA
KLUB SEPAK BOLA FORZA SC**

SKRIPSI



disusun oleh

Frisca Ari Kusuma

08.12.3197

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEB SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PADA
KLUB SEPAK BOLA FORZA SC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Frisca Ari Kusuma

08.12.3197

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEB SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PADA
KLUB SEPAK BOLA FORZA SC**

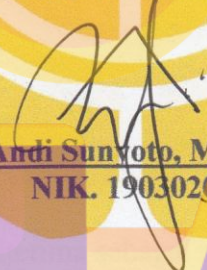
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Frisca Ari Kusuma

08.12.3197

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 September 2015

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEB SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PADA
KLUB SEPAK BOLA FORZA SC**

yang disusun oleh

Frisca Ari Kusuma

08.12.3197

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

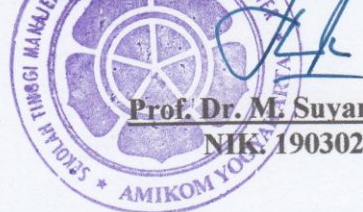
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

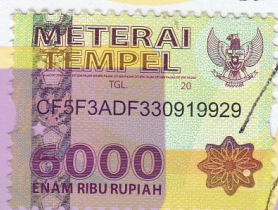


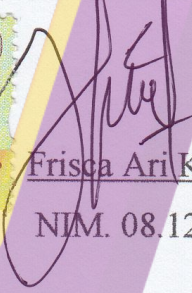
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (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 saya 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.

Yogyakarta, 15 September 2015




Frisca Ari Kusuma

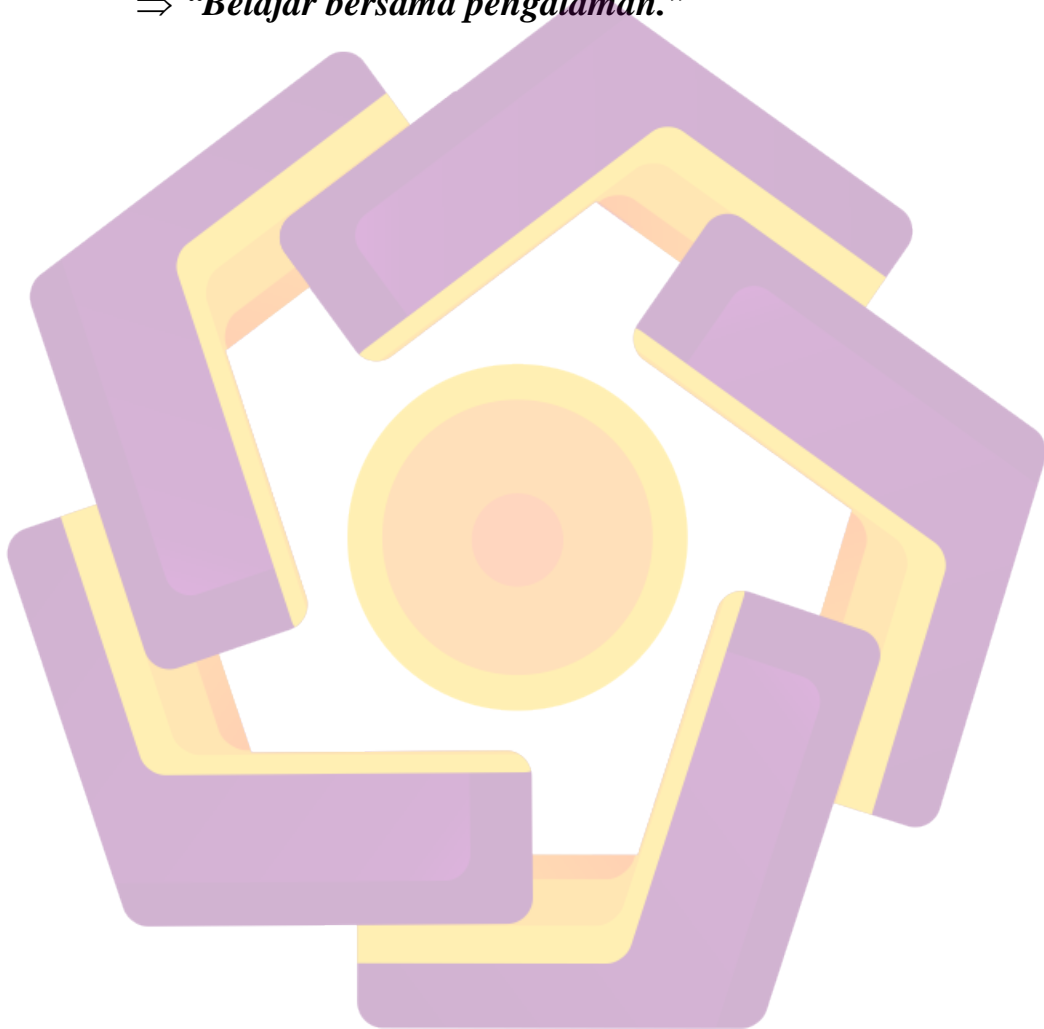
NIM. 08.12.3197

MOTTO

⇒ *“Dimana Bumi dipijak, disitu langit dijunjung.”*

⇒ *“Hidup adalah perjuangan.”*

⇒ *“Belajar bersama pengalaman.”*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan syukur penulis panjatkan secara khusus kepada Allah S.W.T yang selalu memberikan pertolongan dan bantuan dalam setiap menyelesaikan masalah khususnya yang dihadapi oleh penulis selama masa pembuatan skripsi. Tidak lupa pula ucapan terima kasih dan sholawat beserta salam penulis sampaikan kepada baginda Rasulullah S.A.W yang telah menyampaikan risalah dari Tuhan Yang Maha Esa kepada seluruh umat manusia. Tidak lupa pula beberapa pihak yang telah banyak memberikan bantuannya selama masa perkuliahan dari awal hingga akhir antara lain :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu bersabar dan memberikan doa maupun dukungan terhadap anak-anaknya.
2. Terima kasih kepada Nenek, Kakek, Adik dan semua saudara saya yang selalu memberikan motivasi dan dukungan moril serta doa demi terselesainya skripsi ini.
3. Kepada anak-anak RAMAYANA BALI. 11 dengan Pimpinan Bapak Narto atas sewaan huniannya, dukungan, semangat dan kadang juga materi yang selalu kalian berikan, kalian luar biasa.
4. Terima kasih buat Robi Prawira yang selama ini membantu dalam terselesainya skripsi ini.
5. Terima kasih mas Very Setiawan atas semua motivasi dorongan dan juga wejangannya selama ini.
6. Terima kasih juga kepada semua teman-teman saya dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas semuanya teman.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas segala pertolongan dan rahmatNya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PADA KLUB SEPAK BOLA FORZA SC*.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun pemberian dorongan atau motivasi. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepadayang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Strata I Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk dibangku perkuliahan.

Yogyakarta, 15 September 2015

Penulis

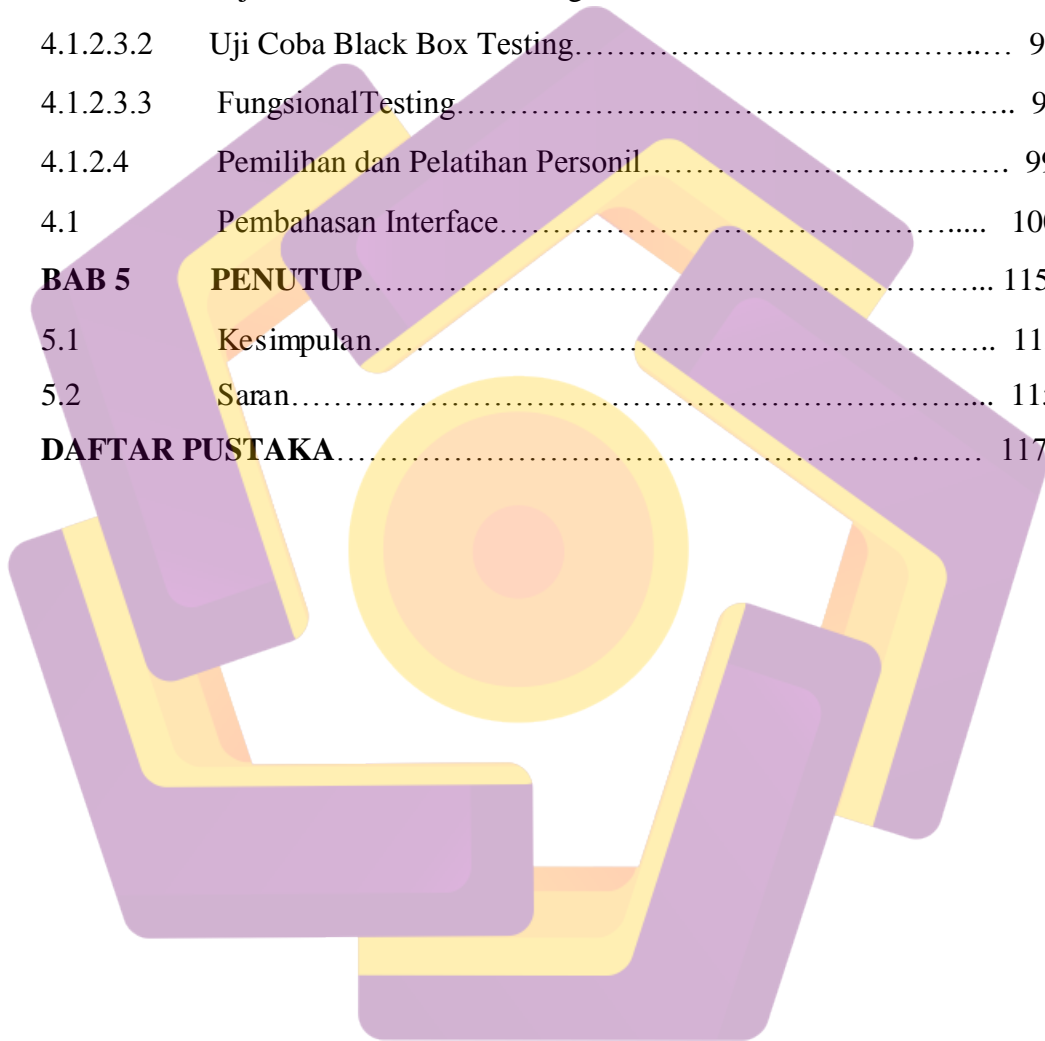
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Sistem.....	7
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	7
2.2.3 Pengertian Informasi.....	9
2.2.4 Kualitas Informasi.....	9
2.2.5 Komponen Sistem Informasi.....	10
2.2.6 Manfaat Sistem Informasi.....	10
2.2.7 Definisi Sistem Basis Data.....	10
2.2.8 Komponen Basis Data.....	10

2.2.9	Teknik Normalisasi.....	11
2.2.9.1	Field atau Atribut Kunci.....	11
2.2.9.2	Bentuk-bentuk Normalisasi.....	12
2.3	Metode Penelitian Data.....	15
2.3.1	Metode Pengumpulan Data.....	15
2.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
2.4.1	Linear Sequential Model/ Waterfall model.....	16
2.4.2	Spiral Model.....	16
2.4.3	RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	17
2.4.4	Prototyping Model.....	18
2.5	Url dan Web Browse.....	19
2.5.1	URL (Uniform Resource Locator).....	19
2.5.2	Web Browser.....	20
2.6	Pemrograman Web.....	20
2.6.1	Server Side.....	20
2.6.2	Client Side	20
2.7	Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan.....	21
2.7.1	Html.....	21
2.7.2	Codeigniter PHP Framework	22
2.7.2.1	Apa itu Framework.....	22
2.7.2.2	Codeigniter.....	22
2.7.2.3	Fitur Codeigniter	22
2.7.2.4	Model View Controller	23
2.7.3	MYSQL.....	25
2.7.4	SQL.....	26
2.7.5	Adobe Potoshop CS3.....	27
2.7.6	Adobe Dreamweaver CS3.....	29
2.7.7	Lembar Kerja Adobe Dreamweaver CS3.....	31
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Sejarah Forza SC.....	32
3.1.2	Visi dan Misi	33

3.1.3	Fasilitas.....	34
3.1.4	Struktur Organisasi Forza SC.....	34
3.2	Analisis.....	35
3.2.1	Analisis PIECES.....	35
1.	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	35
2.	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	35
3.	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	37
4.	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	37
5.	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	38
6.	Analisis Pelayanan (<i>Service Analysis</i>).....	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	38
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	39
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	42
3.2.3.1	Kelayakan Operasional.....	42
3.2.3.2	Kelayakan Teknologi.....	42
3.2.3.3	Kelayakan hukum.....	42
3.3	Analisis Biaya dan Manfaat.....	42
3.4	Perancangan.....	46
3.4.1	Perancangan Proses.....	46
3.4.1.1	Data Flow Diagram.....	47
3.4.1.2	Flowchart.....	55
3.4.2	Perancangan Basis Data.....	56
3.4.2.1	Entity Relathions hip Diagram (ERD).....	56
3.4.2.2	Relasi Antar Tabel.....	58
3.4.2.3	Perancangan Stuktur Tabel.....	58
3.4.3	Perancangan Antarmuka (Interface).....	64
3.4.3.1	Perancangan Antarmuka Hak Akses Admin.....	64
3.4.3.2	Perancangan Antarmuka Halaman Utama.....	73
3.4.3.3	Perancangan Antarmuka Hak Akses User / Pemain.....	81
BAB 4	IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	85

4.1	Implementasi Sistem.....	85
4.1.1	Rencana Implementasi.....	85
4.1.2	Kegiatan Implementasi.....	85
4.1.2.1	Pembuatan Database.....	86
4.1.2.2	Pembuatan Program.....	94
4.1.2.3	Pengetesan Sistem.....	95
4.1.2.3.1	Uji Coba White Box Testing.....	95
4.1.2.3.2	Uji Coba Black Box Testing.....	97
4.1.2.3.3	Fungsional Testing.....	98
4.1.2.4	Pemilihan dan Pelatihan Personil.....	99
4.1	Pembahasan Interface.....	100
BAB 5	PENUTUP	115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran.....	115
	DAFTAR PUSTAKA	117



DAFTAR TABEL

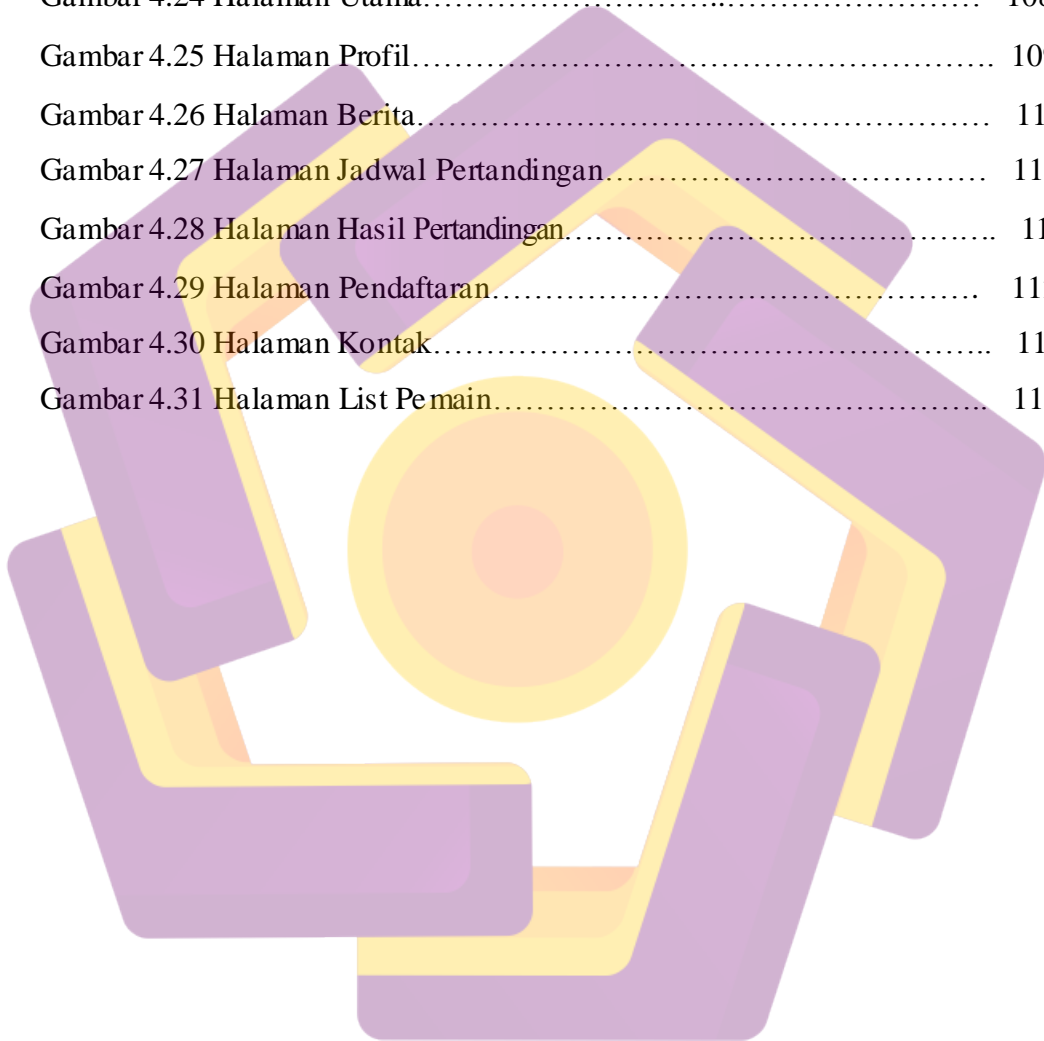
Tabel 3.1 Hasil Analisis Kinerja.....	35
Tabel 3.2 Hasil Analisis Informasi.....	36
Tabel 3.3 Hasil Analisis Ekonomi.....	37
Tabel 3.4. Hasil Analisis Pengendalian	37
Tabel 3.5 Spesifikasi perangkat keras tahapan pembuatan.....	39
Tabel 3.6 Spesifikasi perangkat keras tahapan implementasi.....	40
Tabel 3.7 rincian biaya dan manfaat	43
Tabel 3.8 Tabel berita	59
Tabel 3.9 Tabel berita_kategori	59
Tabel 3.10 Tabel kontak	60
Tabel 3.11 Tabel user	60
Tabel 3.12 Tabel user_profil	61
Tabel 3.13 Tabel user_type	61
Tabel 3.14 Tabel user_riwayat	62
Tabel 3.15 Tabel pendaftaran.....	62
Tabel 3.16 Tabel pendaftaran_profil.....	63
Tabel 3.17 Tabel profil	63
Tabel 3.18 Tabel jadwal_pertandingan	63
Tabel 4.1 Hasil Pengetesan	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Langkah-langkah pembentukan Normalisasi.....	14
Gambar 2.2 Linear Sequential Model.....	16
Gambar 2.3 Spiral Model.....	17
Gambar 2.4 Rapid Application Development Model.....	18
Gambar 2.5 Prototyping Model.....	19
Gambar 2.6 Lembar kerja Adobe Photosop CS3.....	28
Gambar 2.7 Lembar kerja Adobe Dreamweaver.....	30
Gambar 3.1 Diagram Context.....	47
Gambar 3.2 DFD Level 1.....	49
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses 1 Berita.....	50
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 2 Berita Kategori.....	51
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 3 Kontak.....	51
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 4 Pemain.....	52
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 5 Pendaftaran.....	52
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 6 Profil.....	53
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 7 User.....	53
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 8 User Profil.....	54
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 9 User Riwayat.....	54
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 11 Hasil Pertandingan.....	55
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i>	56
Gambar 3.16 <i>Entity Relationship Diagram</i>	57
Gambar 3.17 Relasi Antar Tabel.....	58
Gambar 3.18 Halaman Login Admin.....	64
Gambar 3.19 Halaman Utama Admin.....	65
Gambar 3.20 Halaman Tambah Berita.....	66
Gambar 3.21 Halaman Tambah Kategori Berita.....	67
Gambar 3.22 Halaman List Pemain.....	68
Gambar 3.23 Tambah Pemain.....	69
Gambar 3.24 Halaman Edit Profil.....	70

Gambar 3.25 Halaman Kontak Masuk.....	71
Gambar 3.26 Halaman Tambah Jadwal Pertandingan.....	72
Gambar 3.27 Halaman Tambah Hasil Pertandingan.....	73
Gambar 3.28 Halaman Home.....	74
Gambar 3.29 Halaman Berita.....	75
Gambar 3.30 Halaman Jadwal Pertandingan.....	76
Gambar 3.31 Halaman Hasil Pertandingan.....	77
Gambar 3.32 Halaman List Pemain.....	78
Gambar 3.33 Halaman Profil.....	79
Gambar 3.34 Halaman Kontak.....	80
Gambar 3.35 Halaman Login User/ Pemain.....	81
Gambar 3.36 Halaman Utama Dashboard User/ Pemain.....	82
Gambar 3.37 Halaman Edit User/ Pemain.....	83
Gambar 3.38 Halaman Ganti Password.....	84
Gambar 4.1 Tabel user.....	86
Gambar 4.2 Tabel user_type.....	87
Gambar 4.3 Tabel riwayat.....	88
Gambar 4.4 Tabel user_profil.....	89
Gambar 4.5 Tabel profil.....	89
Gambar 4.6 Tabel pendaftaran_riwayat.....	90
Gambar 4.7 Tabel pendaftaran.....	91
Gambar 4.8 Tabel kontak.....	91
Gambar 4.9 Tabel jadwal_pertandingan.....	92
Gambar 4.10 Tabel hasil_pertandingan.....	93
Gambar 4.11 Tabel berita_kategori.....	93
Gambar 4.12 Tabel berita.....	94
Gambar 4.13 Uji Coba White Box Testing Pada Form Login Admin.....	96
Gambar 4.14 Halaman List Pemain.....	97
Gambar 4.15 Form Login Admin.....	101
Gambar 4.16 Halaman Utama Admin.....	102
Gambar 4.17 Halaman List Pemain.....	103

Gambar 4.18 Halaman Tambah Pemain.....	104
Gambar 4.19 Jadwal Pertandingan.....	104
Gambar 4.20 Halaman Edit Guru.....	105
Gambar 4.21 Halaman Jadwal.....	106
Gambar 4.22 Halaman tambah berita.....	107
Gambar 4.23 Jadwal Pertandingan.....	107
Gambar 4.24 Halaman Utama.....	108
Gambar 4.25 Halaman Profil.....	109
Gambar 4.26 Halaman Berita.....	110
Gambar 4.27 Halaman Jadwal Pertandingan.....	111
Gambar 4.28 Halaman Hasil Pertandingan.....	111
Gambar 4.29 Halaman Pendaftaran.....	112
Gambar 4.30 Halaman Kontak.....	113
Gambar 4.31 Halaman List Pemain.....	114



INTISARI

Berkembang atau tidak olahraga sepakbola bergantung cara di suatu klub. Forza SC merupakan tim sepakbola yang dulunya prestasi sebagai juara pada ajang liga Indonesia. Namun kenapa sekarang dari tahun ke tahun tim sepakbola Forza SC prestasinya semakin menurun. Hal itu membuat warga kota Pacitan khususnya penggemar klub Forza SC bertanya-tanya kapan Forza SC bisa menjadi juara liga Indonesia lagi. Dengan mengetahui keadaan dan permasalahan pada klub Forza SC, adanya penurunan prestasi, kurangnya publikasi, dan perekrutan pemain baru yang masih dilakukan secara manual beberapa tahun terakhir.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba memberikan penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas, yang meliputi pengolahan data profil, data pendaftaran pemain baru, data jadwal pertandingan, data berita, dan lain-lain.

Dalam membangun sistem tersebut penulis menggunakan Codeigniter sebagai framework untuk pembuatan sistem dengan PHP sebagai bahasa pemrogramannya, HTML untuk client site, program database dengan MYSQL, Macromedia deamweaver sebagai web editor, Adobe Photoshop CS3 sebagai editor gambar.

Kata Kunci : Forza Sc, prestasi, publikasi, pengolahan, perekrutan, dan system.

ABSTRACT

Developing or not football dependent manner in a club . Forza SC is a football team that was once accomplishment as champions in the league Indonesia . But why now every year the football team Forza SC performance decreases. It makes people Pacitan especially fans of Forza club SC wondered when Forza SC could become champions Indonesia again . By knowing the circumstances and problems in Forza club SC , a decrease of accomplishment, lack of publication , and the recruitment of new players who are still done manually in recent years.

In this thesis , the researcher tried to analyze the main points of the existing problems , and try to provide research on the author to focus , the authors need to restrict the issues to be addressed , which include data processing profile , the data registration of new players , the data schedule of matches , the data news , and others .

In building such a system the author using CodeIgniter as the framework for the creation of a system with PHP as the programming language , HTML to the client site, the database program MySQL , Macromedia deamweaver as a web editor , Adobe Photoshop CS3 as a picture editor .

Keywords : *Forza Sc , accomplishments , publications , processing , recruitment , and systems*