



RANCANG BANGUN WEBSITE GALACTICOS FC BIREUEN

Sriwinar¹⁾, Riyadhul Fajri²⁾, Andre Maireza³⁾

Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

[1\)sriwinarafifa@gmail.com](mailto:1)sriwinarafifa@gmail.com), [2\)fajri071113@gmail.com](mailto:2)fajri071113@gmail.com), [3\)andre@gmail.com](mailto:3)andre@gmail.com)

Abstrak

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Pertandingan olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan. Provinsi Aceh memiliki beberapa tim sepak bola yang berlaga di Liga 2 maupun Liga 3 yang berada di bawah naungan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). Setiap tim sepak bola memiliki stadion sebagai *home base* yang digunakan untuk pertandingan. Seiring banyaknya jumlah tim di Provinsi Aceh, maka terdapat masalah yaitu bagaimana menganalisis informasi, memantau perkembangan tim dan memberikan informasi yang berhubungan dengan data spasial dan non spasial. Dalam penelitian ini penulis membuat sebuah sistem berbasis web yang menampilkan biodata pemain, pengurus dan official. Sistem ini dibuat dengan menggunakan *framework codeigniter* dengan *template Sbadmin2* dan *Mysql* sebagai basis data.

Kata Kunci: Galacticos FC, Codeigniter, Mysql, Pemain Bola.

Abstract

[Galacticos Fc Bireuen Website Design] Football is one of the most popular sports in the world. This sport is played by two opposing groups, each of which struggles to get the ball into the opposing group's goal. Each group consists of eleven players and therefore the group is also called a team. Aceh province has several football teams that compete in League 2 and League 3 under the auspices of the All-Indonesian Football Association (PSSI). Every football team has a stadium as a home base that is used for matches. Along with the large number of teams in Aceh Province, there are problems namely, how to analyze information, monitor team progress and provide information related to spatial and non-spatial data. In this study, the authors create a web-based system that displays biodata of players, administrators, and officials. This system is built using the codeigniter framework with Sbadmin2 and Mysql templates as databases.

Keywords: Galacticos FC Codeigniter Mysql Football Player.

1. Pendahuluan

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Pertandingan olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan. Provinsi Aceh memiliki beberapa tim sepak bola yang berlaga di Liga 2 maupun Liga 3 yang berada di bawah naungan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). Setiap tim sepak bola memiliki stadion sebagai *home base* yang digunakan untuk pertandingan. Seiring banyaknya jumlah tim di Provinsi Aceh, maka terdapat masalah yaitu bagaimana menganalisis informasi, memantau perkembangan tim dan memberikan informasi yang berhubungan dengan data spasial dan non spasial. Informasi-informasi ini pastinya dibutuhkan oleh berbagai pihak seperti para supporter, maupun masyarakat umum untuk dimanfaatkan sesuai keperluan masing-masing secara cepat dan terkomputerisasi, karena apabila pencarian sebuah informasi dilakukan secara manual dirasakan masih kurang efisien bagi sebagian orang. Dikatakan kurang efisien, karena terkait dengan perkembangan tim yang dari tahun ke tahun semakin berkembang

sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan ketelitian yang cukup tinggi jika ingin mencari informasi tentang tim yang ada di Provinsi Aceh. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem yang mampu mengatasi masalah ini. Berdasarkan uraian di atas, penulis membuat skripsi yang berjudul “Rancang Bangun website Galacticos FC Bireuen” sebagai solusi untuk mempermudah dan mempercepat dalam pencarian dan pemberian informasi mengenai data spasial dan non spasial tim Galacticos Fc Bireuen di Provinsi Aceh.

A. Pengertian Sistem

Menurut (Ulva et al., 2021) mendefinisikan sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan.

Sedangkan menurut (Agus Mulyanto, 2006) dalam buku Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi pengarang “sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

Dan menurut Mulyanto (2011) mendefinisikan sistem dalam bidang sistem informasi sebagai “sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama, untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima proses input serta menghasilkan input dalam proses transformasi yang teratur”.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa definisi sistem di atas, maka sistem dapat diartikan sebagai kumpulan/*group* dari sub sistem/bagian/komponen apa pun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu. Sistem adalah himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, ketergantungan, dan saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.

B. Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data dalam sebuah bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya menggambarkan kejadian-kejadian yang nyata digunakan untuk mengambil keputusan, seperti yang dikemukakan oleh (Nyong & Bandang, 2018)

Definisi informasi menurut (Susanto & others, 2012) dalam bukunya Sistem Informasi Akuntansi mendefinisikan informasi sebagai berikut: “informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat”.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah serangkaian data yang telah terorganisasi yang mempunyai sifat sementara, tergantung dengan waktu, dan manfaat bagi penerimanya.

1) Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut (Sutabri, 2012) Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut (Tujni, 2013) Sistem informasi merupakan sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

2) Komponen Sistem Informasi

Menurut (Sutabri, 2012): sistem informasi mempunyai enam buah komponen atau disebut juga dengan blok bangunan (*building block*), yaitu:

- a. Blok masukan (*Input block*), merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi.

- b. Blok model (*Model block*), merupakan kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di dalam basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Blok keluaran (*Output block*), keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- d. Blok teknologi (*Technology block*), teknologi merupakan kotak alat (*Tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara menyeluruh.
- e. Blok basis data (*Database block*), merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
- f. Blok kendali (*Control block*), beberapa kendali yang dirancang secara khusus untuk menanggulangi gangguan-gangguan terhadap sistem.

Keenam komponen ini harus ada bersama-sama dan membentuk satu kesatuan. Jika satu atau lebih komponen itu tidak ada, sistem informasi tidak akan dapat melakukan fungsinya, yaitu pengolahan data dan tidak dapat mencapai tujuannya.

C. Sepak Bola

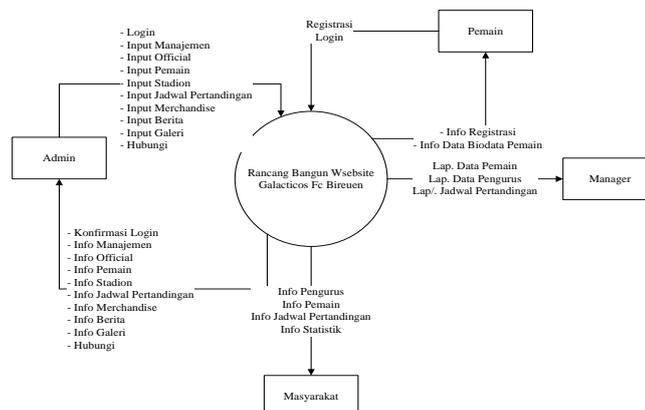
Sepak Bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan terbuka yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintesis. Secara umum, hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam daerah gawangnya, sedangkan 10 (sepuluh) pemain lainnya diijinkan menggunakan seluruh tubuhnya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan kepala untuk menyundul bola. Tim yang mencetak gol paling banyak pada akhir 3 pertandingan adalah pemenangnya. Jika hingga waktu berakhir masih berakhirimbang, maka dapat dilakukan undian, perpanjangan waktu maupun adu penalti, bergantung pada format penyelenggaraan kejuaraan. Dari sebuah pertandingan resmi, 3 poin diberikan kepada tim pemenang, 0 poin untuk tim yang kalah dan masing-masing 1 poin untuk dua tim yang bermainimbang.

2. Metode

A. Diagram Konteks

Diagram Konteks berfungsi untuk memberi gambaran sistem secara keseluruhan yang diwakili oleh suatu lingkaran yang mewakili seluruh proses yang terjadi, juga menggambarkan bagaimana hubungan antara sistem dan entitas yang terlibat.

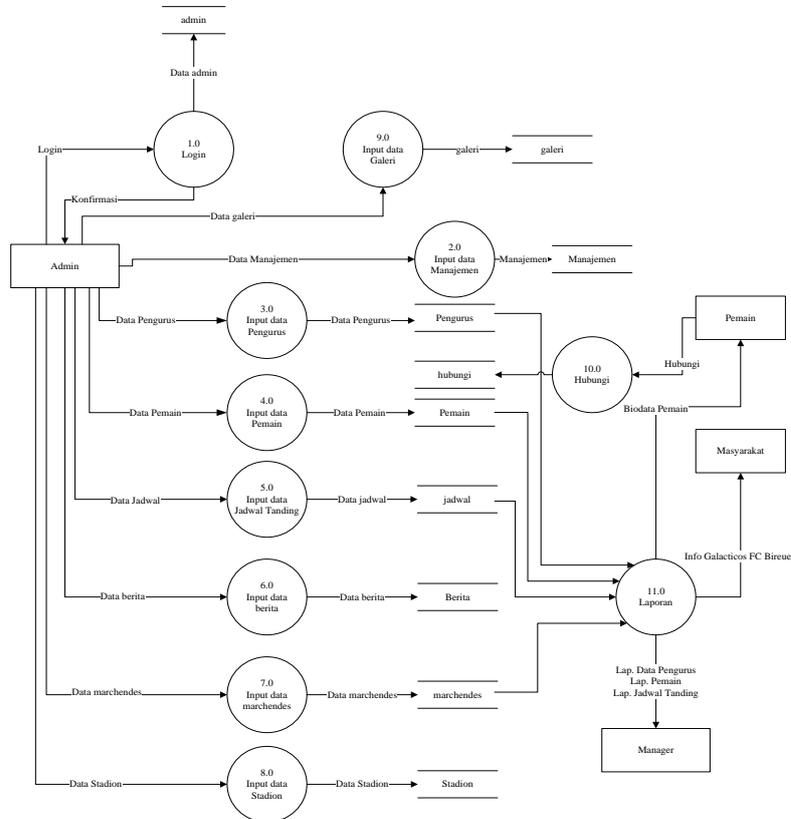
Diagram Konteks berfungsi untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan yang diwakili oleh suatu lingkaran yang mewakili seluruh proses yang terjadi, juga menggambarkan bagaimana hubungan antara sistem dan entitas yang terlibat. Berikut adalah gambar dari Diagram Konteks menjalankan website Galacticos FC Bireuen.



Gambar 1. Diagram Konteks Website Galacticos FC Bireuen

a. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah teknik yang menggambarkan komponen – komponen dari sebuah sistem dan aliran – aliran data di komponen tersebut asal, tujuan dan penyimpanan data. Berikut adalah *Data Flow Diagram* menjalankan website Galacticos FC Bireuen.

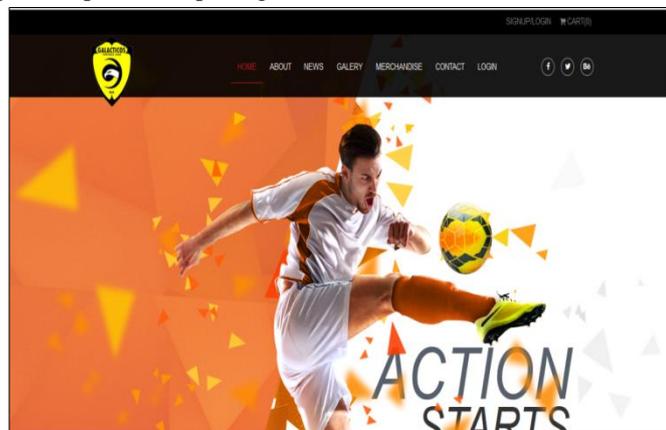


Gambar 2. Data Flow Diagram Level 0

3. Hasil dan Pembahasan

A. Halaman Utama

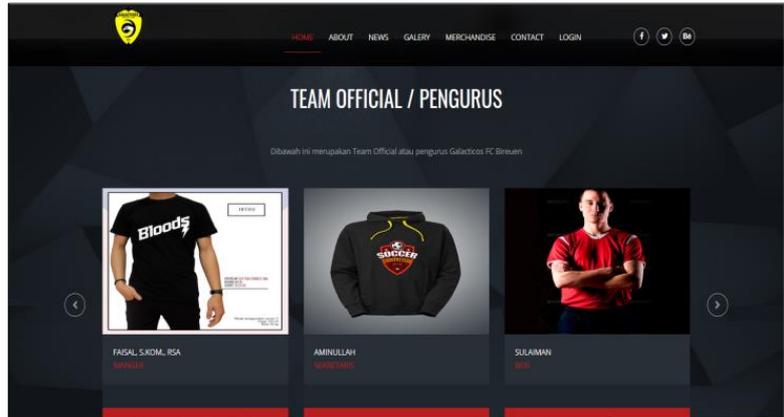
Halaman ini merupakan halaman utama yang tampil di saat sistem dijalankan, pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu menu home, menu about, menu news, menu galeri, menu merchandise, menu contact, menu login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Halaman Utama

B. Halaman About

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data tentang Galacticos FC Bireuen berupa data manajemen club seperti pada gambar berikut:



Gambar 4. Halaman About

C. Halaman Berita / News

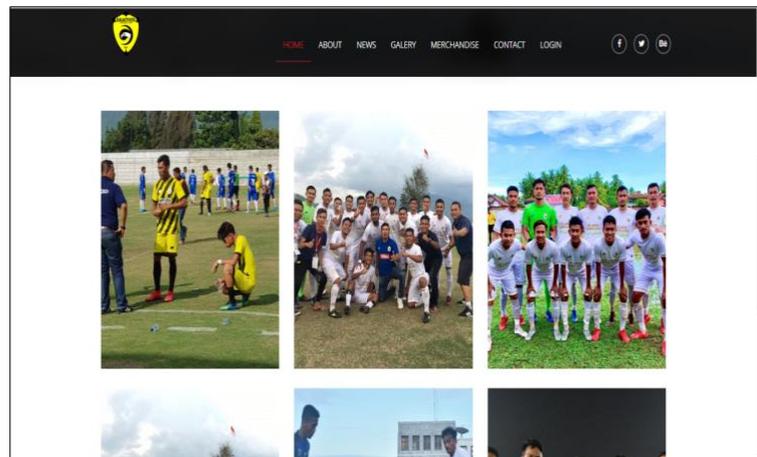
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan informasi terbaru pada Galacticos FC Bireuen. seperti pada gambar berikut:



Gambar 5. Halaman Berita

D. Halaman Galeri

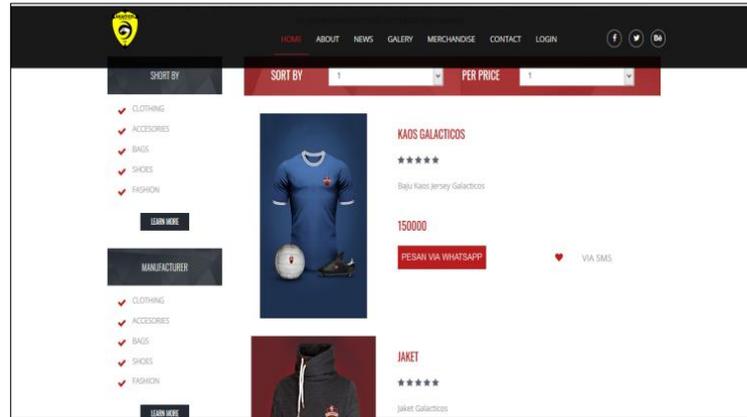
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data galeri club Galacticos Fc Bireuen. seperti pada gambar berikut:



Gambar 6. Halaman Galeri

E. Halaman Marchendase

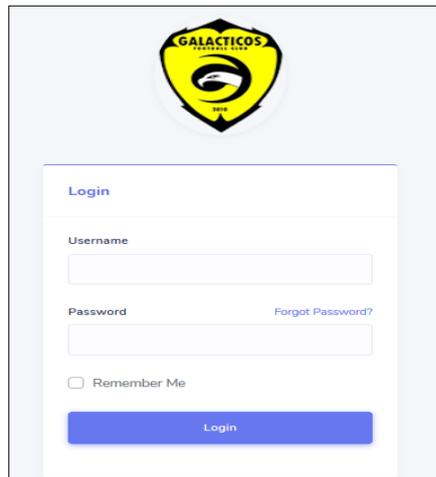
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data marchendase club Galacticos Fc Bireuen. seperti pada gambar berikut:



Gambar 7. Halaman Marchendase

F. Halaman Login Administrator

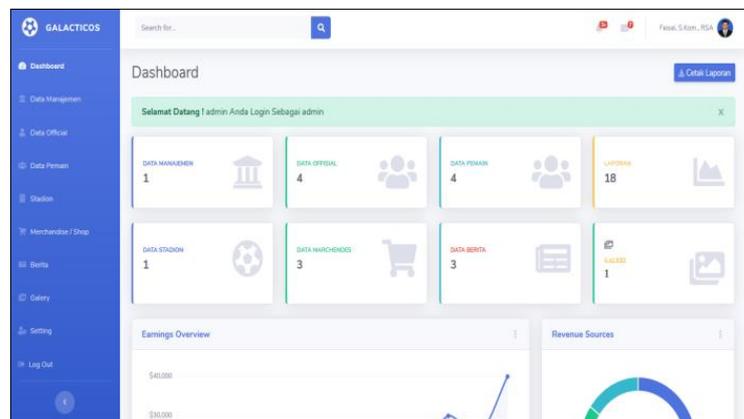
Halaman ini merupakan halaman login administrator untuk masuk ke dalam sistem dengan memasukkan username dan password, jika username dan password yang dimasukkan valid maka admin masuk ke sistem dan jika username dan password yang dimasukkan tidak valid maka admin harus login kembali. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Halaman Login Administrator

G. Halaman Utama Admin

Halaman ini merupakan halaman utama admin. Pada halaman ini ditampilkan selamat datang admin, dan ada beberapa menu antara lain yaitu: menu input manajemen, menu input official, menu input pemain, menu input stadion, menu input shop, menu input berita, menu input galeri, dan menu logout. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Halaman Utama Administrator

H. Halaman Input Manajemen

Halaman ini merupakan halaman untuk proses input data manajemen yang di input admin setelah berhasil melakukan login. Pada halaman ini tersedia sebuah form input data dengan beberapa field.

Gambar 10. Halaman Input Data Manajemen

I. Halaman Menu Data Manajemen

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data manajemen club Galacticos Fc Bireuen yang diinput oleh admin sebagaimana gambar dibawah.

| No | Manager | Sekretaris | Bendahara | Pelatih | Lisensi | Dokter | Fisioterapi | Pembantu Umum | Aksi |
|----|----------|------------|-----------|------------|----------------|------------|-------------|---------------|---|
| 1 | Saifulah | Muklis | Amran | Syamyuddin | Lisensi Liga 3 | dr. Faisal | Murzalin | Rizal |   |

Gambar 11. Halaman Data Manajemen

J. Halaman Input Official

Halaman ini merupakan halaman untuk proses input data official yang di input admin setelah berhasil melakukan login. Pada halaman ini tersedia sebuah form input data dengan beberapa field. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 12. Halaman Input Official

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembangunan ” Website Galacticos FC Bireuen” adalah sebagai berikut :

1. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi ini mampu menangani pengolahan data manajemen dan data pemain club Galacticos FC Bireuen sehingga memudahkan dalam proses promosi club untuk masyarakat luas.
2. Sistem ini menghasilkan solusi data Manajemen, data Official dan data Pemain, data stadion, data merchandise di Galacticos FC Bireuen sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
3. Sistem ini dibangun agar proses pengolahan data manajemen club Galacticos FC menjadi lebih baik.
4. Sistem sudah memenuhi kebutuhan minimal, ditandai dengan kesesuaian antara analisa kebutuhan dengan fungsionalitas sistem yang dibangun.
5. Sistem dapat diakses melalui web.

Daftar Pustaka

- Agus Mulyanto. (2006). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Nyong, A., & Bandang, A. (2018). Sistem Informasi Pengelolaan Uang Pembangunan Pada Jemaat Gmih Eliem Balisoan Menggunakan Borland Delphi. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 3(1).
- Susanto, G., & others. (2012). Sistem Informasi Rekam Medis Pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Pacitan Berbasis Web Base. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(4).
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Tujni, B. (2013). Sistem Informasi Distribusi Obat pada PT. Fiva Medika Farma menggunakan Metode Distribution Requirement Planning (DRP). *Semantik*, 3(1).
- Ulva, A. F., Pratama, A., & Silfitri, Y. (2021). Sistem Pusat Informasi Spasi Berbasis Android Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Universitas Malikussaleh. *JURNAL TIKA*, 6(03), 297–304.