

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
PADA TAEKWONDO ERASTA CLUB**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ALDIAN VARONITTI	NIM : 19200606
M. FATHUR RASIDI	NIM : 19200900
SANDY PRATAMA	NIM : 19200194

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik & Informatika
Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldian Varonitti
NIM : 19200606
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club"**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

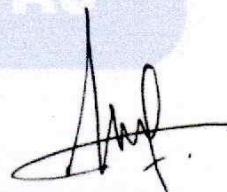
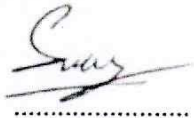
Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 1 juli 2024
Yang menyatakan,

Anggota :

1. M. Fathur Rasidi



2. Sandy Pratama



Aldian Varonitti

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Penulis:

Nama : Aldian Varonitti
NIM : 19200606
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

dan Pihak Perusahaan tempat PKL/Riset:

Nama : Coma Syakuntala Priharsa, SH
Jabatan : Ketua Club
Perusahaan : Taekwondo Erasta Club

Sepakat atas hal-hal dibawah ini:

1. Taekwondo Erasta Club menyetujui untuk memberikan kepada penulis dan Universitas Bina Sarana Informatika **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** atas penelitian dalam rangka penyusunan karya ilmiah dengan judul, **"Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club"** yang disusun oleh penulis.
2. Taekwondo Erasta Club memberikan persetujuan kepada penulis dan Universitas Bina Sarana Informatika untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika (Publikasi) terbatas hanya untuk keperluan akademis, tidak untuk tujuan/kepentingan komersil.
3. Taekwondo Erasta Club telah menyediakan data dan atau informasi yang diperlukan untuk penyusunan karya ilmiah Penulis. Dalam hal terjadi kesalahan ataupun kekurangan dalam penyediaan data dan atau informasi maka Taekwondo Erasta Club dalam bentuk apapun tidak bertanggung jawab dan tidak dapat dimintakan pertanggung jawaban oleh siapapun termasuk atas materi/isi karya ilmiah penulis atau materi/isi dan publikasi di repository Universitas Bina Sarana Informatika. Taekwondo Erasta Club juga tidak bertanggung jawab atas segala dampak dan atau kerugian yang timbul dalam bentuk apapun akibat tindakan yang berkaitan dengan penggunaan data dan atau informasi yang terdapat pada publikasi yang dimaksud.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 02 Juli 2024

Menyetujui,
Taekwondo Erasta Club

Coma Syakuntala Priharsa, SH
Ketua Club



Penulis,

Aldian Varonitti
NIM. 19200606

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Aldian Varonitti
NIM : 19200606
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 06 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Eka Wulansari Fridayanthie, M.Kom.

Pembimbing II : Anggi Puspita Sari, S.T., M.Kom.

DEWAN PENGUJI UNIVERSITAS

Penguji I : Rame Santoso, S.Kom, M.Kom.

Penguji II : Lydia Salvina Helling, S.Kom.,
M.M.S.I.

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhamad Fathur Rasidi
NIM : 19200900
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 06 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Eka Wulansari Fridayanthie, M.Kom.

Pembimbing II : Anggi Puspita Sari, S.T., M.Kom.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rame Santoso, S.Kom, M.Kom.

Penguji II : Lydia Salvina Helling, S.Kom.,
M.M.S.I.

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sandy Pratama
NIM : 19200194
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 06 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Eka Wulansari Fridayanthie, M.Kom.

Pembimbing II : Anggi Puspita Sari, S.T., M.Kom.

Fridayanthie 04/08 '24
Anggi Puspita Sari 10/10-24

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rame Santoso, S.Kom, M.Kom.

Penguji II : Lydia Salvina Helling, S.Kom.,
M.M.S.I.

Rame Santoso
Lydia Salvina Helling

LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club”** ialah hasil karya tulis asli Aldian Varonitti, Muhamad Fathur Rasidi, Sandy Pratama serta tidak hasil terbitan selanjutnya sebaran karya terbit pun berlaku ditempat bidang akademik, sekaligus mempunyai kepunyaan. Oleh sebab itu, tidak diperbolehkan guna memperbesar baik sedikit ataupun semuanya karya tulis tersebut, tidak izin penerbit.

Literatur pustaka disediakan agar ditulis namun kutipan maupun kesimpulan isi buku pun bisa dilaksanakan melewati seizin penerbit dan disekaligus ketetapan pengutipan dengan ilmiah melewati mengatakan asalnya.

Demi kebutuhan izin kepada pemilik bisa menghubungi informasi yang terdapat dibawah yakni:

Nama : Aldian Varonitti
Domisili : Jalan Thamrin Kp. Ketapang RT 04 / RW 04 No. 60 G
Ketapang Cipondoh, Tangerang
Telepon : 081288564712
E-mail : aldianvaro19@gmail.com

Nama : Sandy Pratama
Domisili : Jl. Permata No 4 RT. 10 / RW. 9 Tomang Grogol Petamburan
Telepon : 085889677693
E-mail : sandypratamaa7@gmail.com

Nama : Muhamad Fathur Rasidi
Domisili : Jalan Sawah Lio V Gg Kiara VI No 11 B RT. 08 RW. 05 Kel.
Jembatan Lima Kec Tambora Jakarta Barat
Telepon : 089662487721
E-mail : fathur.rasidi27@gmail.com



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19200606
Nama Lengkap : Aldian Varonitti
Dosen Pembimbing I : Eka W Fridayanthie, M.Kom
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	06/04/2024	Bimbingan Pembahasan	<i>tu</i>
2.	15/05/2024	Pengajuan judul & bab I	<i>tu</i>
3.	21/05/2024	Acc bab I, Pengajuan bab II	<i>tu</i>
4.	27/05/2024	Acc bab II, Pengajuan web	<i>tu</i>
5.	03/06/2024	Pengajuan web, Pengajuan bab III	<i>tu</i>
6.	20/06/2024	Acc web, Pengajuan bab III lanjutan	<i>tu</i>
7.	27/06/2024	Acc bab III, Pengajuan bab IV	<i>tu</i>
8.	01/07/2024	Acc keseluruhan	<i>tu</i>

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 6 April 2024
Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
Jumlah Pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

(Eka W Fridayanthie, M.Kom)



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19200900
Nama Lengkap : Muhamad Fathur Rasidi
Dosen Pembimbing I : Eka W Fridayanthie, M.Kom
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	06/04/2024	Bimbingan Pembahasan	<i>fu</i>
2.	15/05/2024	Pengajuan judul & bab I	<i>fu</i>
3.	21/05/2024	Acc bab I, Pengajuan bab II	<i>fu</i>
4.	27/05/2024	Acc bab II, Pengajuan web	<i>fu</i>
5.	03/06/2024	Pengajuan web, Pengajuan bab III	<i>fu</i>
6.	20/06/2024	Acc web, Pengajuan bab III lanjutan	<i>fu</i>
7.	27/06/2024	Acc bab III, Pengajuan bab IV	<i>fu</i>
8.	01/07/2024	Acc keseluruhan	<i>fu</i>

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 6 April 2024
Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
Jumlah Pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

(Eka W Fridayanthie, M.Kom)



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19200194
Nama Lengkap : Sandy Pratama
Dosen Pembimbing I : Eka W Fridayanthie, M.Kom
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	06/04/2024	Bimbingan Pembahasan	
2.	15/05/2024	Pengajuan judul & bab I	
3.	21/05/2024	Acc bab I, Pengajuan bab II	
4.	27/05/2024	Acc bab II, Pengajuan web	
5.	03/06/2024	Pengajuan web, Pengajuan bab III	
6.	20/06/2024	Acc web, Pengajuan bab III lanjutan	
7.	27/06/2024	Acc bab III, Pengajuan bab IV	
8.	01/07/2024	Acc keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

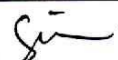
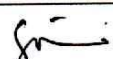
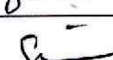
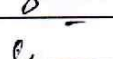
Dimulai pada tanggal : 6 April 2024
Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
Jumlah Pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

(Eka W Fridayanthie, M.Kom)

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19200606
 Nama Lengkap : Aldian Varonitti
 Dosen Pembimbing II : Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom
 Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1.	06/04/2024	Bimbingan Perdana	
2.	13/05/2024	Pengajuan judul & bab I	
3.	20/05/2024	Acc bab I, Pengajuan bab II	
4.	28/05/2024	Acc bab II, Pengajuan web	
5.	04/06/2024	Pengajuan web, Pengajuan bab III	
6.	19/06/2024	Acc web, Pengajuan bab III lanjutan	
7.	26/06/2024	Acc bab III, Pengajuan bab IV	
8.	01/07/2024	Acc keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
 Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 6 April 2024
 Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
 Jumlah Pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
 Dosen Pembimbing II



(Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom)



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19200900
Nama Lengkap : Muhamad Fathur Rasidi
Dosen Pembimbing II : Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1.	06/04/2024	Bimbingan Pembahasan	
2.	13/05/2024	Pengajuan judul & bab I	
3.	20/05/2024	Acc bab I, Pengajuan bab II	
4.	28/05/2024	Acc bab II, Pengajuan web	
5.	04/06/2024	Pengajuan web, Pengajuan bab III	
6.	19/06/2024	Acc web, pengajuan bab III lanjutan	
7.	26/06/2024	Acc web III, Pengajuan bab IV	
8.	01/07/2024	Acc keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 6 April 2024
Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
Jumlah Pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing II

(Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom)

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19200194
 Nama Lengkap : Sandy Pratama
 Dosen Pembimbing II : Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom
 Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1.	06/04/2024	Bimbingan Pembahasan	
2.	13/05/2024	Pengajuan judul & bab I	
3.	20/05/2024	Acc bab I, Pengajuan bab II	
4.	28/05/2024	Acc bab II, Pengajuan web	
5.	04/06/2024	Pengajuan web, Pengajuan bab III	
6.	19/06/2024	Acc web, Pengajuan bab III lanjutan	
7.	26/06/2024	Acc web III, Pengajuan bab IV	
8.	01/07/2024	Acc keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
 Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 6 April 2024
 Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
 Jumlah Pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
 Dosen Pembimbing II



(Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom)

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan

(Q.S. Al-Insyirah, 94: 5-6)”

“Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya *success stories*-nya saja. Jadi, berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi, tetap berjuang ya!”

Pertama peneliti ucapkan puji alhamdulillah untuk Allah SWT yang sudah memberi banyak pertolongan maka peneliti bisa menuntaskan skripsi ini secara optimal. Maka, peneliti memberikan skripsi ini guna:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Haryadi serta Ibu Anah Lisa dari orang tua Aldian Varonitti, Bapak Suyadi dan Ibu Romdanah Fitri dari orang tua Muhamad Fathur Rasidi, Bapak Supono dan Ibu Siti Muntoliah dari orang tua Sandy Pratama yang telah berkorban banyak baik tenaga, pikiran, dan materi tanpa lelah dan mengeluh sedikitpun. Harapannya Allah SWT selalu memberkahi sehat serta usia panjang. Aamiin.
2. Pacar Aldian Varonitti satu-satunya yang paling ku cinta, Renna Septiasih yang selalu memberi semangat dan menjadi *support system* agar tidak malas mengerjakan skripsi ini.
3. Teman, dan rekan-rekan saya di tiap tingkat pendidikan yang saya jalani, yang sudah memberikan banyak motivasi dan pelajaran hidup.
4. Orang-orang yang telah mencela, mengejek, merendahkan, menolak, dan meremehkan saya. Karena kehadiran kalian, saya semakin termotivasi guna menjadi orang sukses. Skripsi ini menjadi tanda bahwa saya bisa menuntaskan salah satu impian saya.
5. Almamater tercinta, Universitas Bina Sarana Informatika yang telah menjadi tempatku menimba ilmu dengan segudang pengalaman luar biasa didalamnya.

KATA PENGANTAR

Hamdalah, penulis ucapkan puji syukur haturkan Allah SWT, yang sudah memberkahi rezeki serta rahmat-Nya, maka peneliti bisa hingga akhir menuntaskan skripsi ini secara optimal. Skripsi di Program Sarjana peneliti berikan dengan wujud buku yang ringkas. Skripsi ini berjudul, yang peneliti bahas antara lain, **“Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club”**.

Tujuan penyusunan Skripsi di Program Sarjana ini dirancang selaku salah satu persyaratan lulus Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Selaku referensi penulis diambil berlandaskan output temuan (eksperimen), pengamatan, serta beragam sumber literatur yang selaras penelitian ini. Peneliti sadar jika tanpa bimbingan dan dukungan dari seluruh pihak, sehingga penyelesaian Skripsi tidak bisa diselesaikan optimal. Maka dari itu di kesempatan ini, izinkan peneliti memberi kata terima kasih untuk:

1. “Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Teknik & Informatika.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Ibu Eka W Fridayanthie, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Skripsi
5. Ibu Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom Asisten Pembimbing Skripsi.
6. Pegawai / staf / pengajar di kawasan Universitas Bina Sarana Informatika.
7. Orang tua tersayang yang sudah memberi motivasi moral dan spiritual.”

Dan seluruh pihak yang sangat beragam guna ditulis secara seluruhnya sehingga tuntasnya penyusunan. Peneliti sadar jika penyusunan Skripsi dikatakan sangat jauh dari sempurna, maka peneliti memohon saran serta rekomendasi yang bersifat mendorong untuk kesempurnaan penyusunan di masa yang mendatang.

Penghujung kata harapannya Skripsi ini bisa bermanfaat untuk peneliti khususnya serta untuk pembaca yang tertarik pada umumnya.

Jakarta, 01 Juli 2024



ABSTRAKSI

Aldian Varonitti (19200606), Sandy Pratama (19200194), M. Fathur Rasidi (19200900), Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club

Taekwondo Erasta Club menghadapi berbagai masalah dalam manajemen klub, seperti promosi yang kurang efektif, pendaftaran yang harus dilakukan di lokasi, dan keterbatasan penyebaran informasi. Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan serta mengimplementasikan sistem informasi berbasis website bagi Taekwondo Erasta Club. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi manajemen klub dengan mengintegrasikan berbagai fungsi seperti pendaftaran anggota, promosi kegiatan, dan penyebaran informasi terkait prestasi dan aktivitas klub. Metodologi yang dipakai untuk pengembangan sistem ini ialah Agile Software Development. Metode tersebut melibatkan alur kerja berulang di mana tim berkolaborasi untuk menerapkan aturan dan solusi yang terorganisir dan terstruktur. Tahapan dalam metode ini meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, uji, serta penyebaran. Hasil penelitian menggambarkan jika sistem informasi ini dapat mempermudah proses pendaftaran anggota secara online, mengurangi kesalahan administrasi, serta meningkatkan aksesibilitas informasi klub kepada masyarakat luas. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah anggota, memperluas jangkauan promosi, dan efisiensi operasional klub secara keseluruhan. Dengan adanya sistem informasi ini, Taekwondo Erasta Club dapat lebih fokus pada pengembangan atlet dan program pelatihan, serta memberikan pelayanan yang lebih baik kepada anggotanya. Kajian ini harapannya bisa dijadikan masukan untuk pengembangan sistem informasi serupa di organisasi olahraga lainnya.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Taekwondo, Manajemen Klub, Agile

ABSTRACT

Aldian Varonitti (19200606), Sandy Pratama (19200194), M. Fathur Rasidi (19200900), *Implementation of Information Systems at Taekwondo Erasta Club*

Taekwondo Erasta Club faces various problems in club management, such as ineffective promotion, registration that must be done on site, and limited information dissemination. This study aims to develop and implement a website-based information system for Taekwondo Erasta Club. This system is designed to improve the efficiency of club management by integrating various functions such as member registration, activity promotion, and dissemination of information related to club achievements and activities. The methodology used to develop this system is Agile Software Development. This method involves an iterative workflow where teams collaborate to implement organized and structured rules and solutions. The stages in this method include needs analysis, design, development, testing, and dissemination. The results of the study illustrate that this information system can simplify the process of online member registration, reduce administrative errors, and increase the accessibility of club information to the wider community. The implementation of this system is expected to increase the number of members, expand the reach of promotions, and the overall operational efficiency of the club. With this information system, Taekwondo Erasta Club can focus more on athlete development and training programs, and provide better services to its members. This study is expected to be used as input for the development of similar information systems in other sports organizations.

Keywords : Information Systems, Taekwondo, Club Management, Agile

DAFTAR ISI

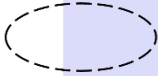
Lembar Judul Skripsi	i
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan & Pengesahan Skripsi	iv
Lembar Pedoman Penggunaan Hak Cipta.....	vii
Lembar Konsultasi Skripsi.....	viii
Lembar Persembahan	xiv
Kata Pengantar	xv
Abstraksi	xvii
<i>Abstract</i>	xviii
Daftar Isi.....	xix
Daftar Simbol.....	xxi
Daftar Gambar.....	xxiv
Daftar Tabel	xxv
Daftar Lampiran	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Ide Perangkat Lunak	1
1.2. Analisa Masalah & Solusi	3
1.3. Tujuan & Manfaat Perangkat Lunak	3
1.4. Batasan Perangkat Lunak	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Konsep Dasar Sistem.....	5
2.1.1. Sistem	5
2.1.2. Informasi.....	5
2.1.3. Sistem Informasi	5
2.1.4. <i>Website</i>	6
2.1.5. PHP	6
2.1.6. MySQL	7
2.1.7. HTML	7
2.1.8. Taekwondo	8

2.1.9. Internet.....	9
2.1.10. CSS	9
2.1.11. Web Browser.....	10
2.1.12. XAMPP	10
2.2. Teori Pendukung	10
2.2.1. “Unified Modeling Language (UML)”	11
2.2.2. “Entity Relationship Diagram (ERD)”	12
2.2.3. “Logical Record Structure (LRS)”	12
BAB III PEMBAHASAN	13
3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	13
3.1.1. Agile.....	13
3.2. Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak.....	14
3.2.1. Use Case Diagram.....	14
3.2.2. Activity Diagram Registrasi	15
3.2.3. Activity Diagram Login.....	16
3.2.4. Activity Diagram Pembayaran	17
3.2.5. Entity Relationship Diagram.....	18
3.2.6. Logical Record Structure.....	19
3.2.7. Sequence Diagram Registrasi	20
3.2.8. Sequence Diagram Orang Tua.....	20
3.2.9. Spesifikasi File.....	21
3.2.10. Implementasi.....	25
3.2.11. Pengujian Unit	28
BAB IV PENUTUP.....	29
4.1. Kesimpulan.....	29
4.2. Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA	31
SURAT KETERANGAN RISET	36
BUKTI HASIL CEK PLAGIARISME	39
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol UML (*Unified Modeling Language*)

1. “Simbol *Use Case Diagram*”

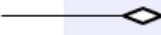
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>Use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>Use case</i> sumber secara <i>explicit</i> .
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem untuk menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
4		<i>Association</i>	Saling terhubung antara objek satu dengan lainnya.
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
6		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
7		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).

2. “Simbol *Activity Diagram*”

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Menggambarkan bagaimana setiap kelas antar muka saling berhubungan satu dengan lainnya.
2		<i>Decision</i>	Suatu keputusan yang mempunyai satu maupun lebih <i>transition</i> , masing-masing diberikan label dengan satu situasi.
3		<i>Transition</i>	Dipakai guna menggambarkan sebuah objek akan melakukan perbuatan tertentu saat sebuah kegiatan terjadi maupun situasi tertentu terlengkapi.

4		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk maupun diawali.
5		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk maupun dihancurkan.
6		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang dapat mengalami perubahan menjadi beberapa aliran.

3. “Simbol Class Diagram”

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek yang terbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Interface</i>	Sama terhadap konsep interface untuk pemrograman berorientasi objek
3		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu terhadap objek lain.
4		<i>Directed Associaton</i>	Relasi antar kelas yang dimakna kelas yang satu dipakai oleh kelas yang lainnya, asosiasi biasanya dapat diikuti dengan multiplicity
5		<i>Generalization</i>	Interaksi dengan objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku serta susunan data dari objek yang terdapat diatasnya objek induk.
6		<i>Depedency</i>	Relasi antar kelas terhadap kebergantungan antar kelas
7		<i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas disertai makna seluruh bagian (<i>whole- part</i>)

4. “Simbol Sequence Diagram”

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Object</i>	Mengungkapkan objek yang berhubungan pesan
2		<i>Activation</i>	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek.
3		<i>Life Line</i>	Komponen yang ditampilkan garis putus terkoneksi terhadap objek.

4	—————→	<i>Input Message</i>	Mengungkapkan jika sebuah objek mengirimkan data maupun informasi kepada objek lain.
5	←-----	<i>Output Message</i>	Mengungkapkan jika sebuah objek yang sudah melaksanakan sebuah operasi maupun metode mendapatkan sebuah kembalian untuk objek tertentu.



DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 <i>Agile</i>	13
Gambar III. 2 <i>Use Case Diagram</i>	15
Gambar III. 3 <i>Activity Diagram</i> Registrasi.....	16
Gambar III. 4 <i>Activity Diagram</i> Login	17
Gambar III. 5 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	18
Gambar III. 6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	19
Gambar III. 7 <i>Logical Record Structure</i>	19
Gambar III. 8 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi.....	20
Gambar III. 9 <i>Sequence Diagram</i> Orang Tua	20
Gambar III. 10 <i>Menu Login</i>	25
Gambar III. 11 <i>Menu Dashboard</i>	26
Gambar III. 12 <i>Menu Daftar Biodata Siswa</i>	26
Gambar III. 13 <i>Menu Pembayaran</i>	27
Gambar III. 14 <i>Menu Biodata Pendataan Orang Tua</i>	27
Gambar III. 15 <i>Tampilan Ubah Password</i>	27

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Spesifikasi File Data Admin	21
Tabel III. 2 Spesifikasi File Dokumen	22
Tabel III. 3 Spesifikasi File Orang Tua.....	22
Tabel III. 4 Spesifikasi File Pembayaran	23
Tabel III. 5 Spesifikasi File Profil Sekolah.....	23
Tabel III. 6 Spesifikasi File Kegiatan	24
Tabel III. 7 Spesifikasi File Siswa	25
Tabel III. 8 Hasil Blackbox Testing Login	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Serah Terima Aplikasi.....	43
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Ide Perangkat Lunak

Teknologi telah berproses seiring Kemajuan teknologi terus berkembang seiring berjalannya waktu serta sudah dijadikan bagian terpenting melaksanakan hidup keseharian manusia. Hal ini bisa dilihat baik dalam aktivitas harian maupun melalui platform online, seperti penggunaan teknologi sidik jari dan layar sentuh. Fenomena ini menunjukkan perkembangan teknologi yang pesat. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak perusahaan atau institusi yang menerapkan teknologi dalam berbagai aspek operasional mereka, termasuk dalam transaksi, promosi, dan elemen lainnya.

Sebagai klub olahraga yang aktif, Taekwondo Erasta Club memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi operasionalnya. Seperti klub olahraga lainnya, Taekwondo Erasta Club menghadapi tantangan dalam mengelola informasi dan melakukan promosi. Ini mencakup informasi tentang anggota klub serta masyarakat umum. Selain itu, promosi kegiatan klub juga menjadi sangat menantang karena terbatasnya sumber daya dan jangkauan yang dimiliki klub. Dalam hal ini, sistem informasi terintegrasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan aksesibilitas informasi dan efektivitas promosi.

Sistem informasi yang akan dikembangkan untuk Taekwondo Erasta Club adalah sebuah sistem berbasis web yang menyediakan informasi klub dan fitur pendaftaran anggota. Sistem ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat mengenal klub dengan lebih baik serta mempermudah proses pendaftaran anggota baru. Tujuan pengembangan sistem informasi ini adalah untuk menyediakan informasi lengkap

mengenai profil Taekwondo Erasta Club termasuk sejarah, visi dan misi, serta prestasi sambil mempermudah pendaftaran anggota dengan mengubah prosesnya dari manual menjadi *online*, sehingga lebih akurat dan mengurangi kesalahan administrasi. Selain itu, sistem ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi dengan menyediakan *platform* yang mudah dilihat oleh rakyat guna memperoleh informasi terbaru tentang klub serta cara bergabung. Sistem informasi ini memiliki dua fungsi utama: Profil Klub, yang mencakup informasi detail tentang Taekwondo Erasta Club, sejarah, visi dan misi, prestasi, serta fitur pendaftaran anggota yang memungkinkan pendaftaran online melalui pengisian formulir.

Proses pendaftaran anggota merupakan aspek penting dalam manajemen klub olahraga. Namun, Taekwondo Erasta Club sering menghadapi kesulitan dalam mengelola pendaftaran anggota secara sistematis dan efisien. Proses manual yang dominan dapat menyebabkan kesalahan administrasi dan menghabiskan waktu yang cenderung lama. Pada substandi ini, penggunaan sistem informasi dapat mempermudah proses pendaftaran, menyediakan basis data anggota terorganisir, dan memungkinkan klub untuk lebih fokus pada pengembangan atlet dan program-program pelatihan.

Lebih dari sekedar alat bantu administrasi, penerapan teknologi informasi dalam pengembangan klub olahraga menjadi hal yang sangat penting. Taekwondo Erasta Club, meskipun sudah memanfaatkan teknologi informasi untuk memperluas jangkauan, meningkatkan keterhubungan anggota, dan meningkatkan efisiensi operasional, dan harus terus mengikuti tren dan pengembangan teknologi yang terus berubah. Implementasi sistem informasi tidak hanya penting secara praktis tetapi juga strategis untuk memastikan keberlanjutan dan pertumbuhan klub untuk masa mendatang.

Berlandaskan pemaparan yang sebelumnya, maka pengamatan ini berjudul “Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club” dengan tujuan untuk memberikan kontribusi bagi kemajuan klub tersebut dalam hal penyebaran informasi dan pendaftaran anggota melalui *platform* berbasis *website*.

1.2. Analisa Masalah dan Solusi

Dalam menjalankan kegiatan sehari-hari, Taekwondo Erasta Club menghadapi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Kesusahan dalam mempromosikan kegiatan klub secara maksimal.
2. Pendaftaran yang dilakukan dengan mendatangi langsung ke lokasi latihan.
3. Keterbatasan dalam menyampaikan informasi mengenai kegiatan dan prestasi klub kepada masyarakat umum.

Demi menuntaskan permasalahan ini, diperlukan penerapan sistem informasi yang mampu menggabungkan berbagai fungsi serta mempermudah proses manajemen informasi, promosi, dan pendaftaran.

1.3. Tujuan & Manfaat Perangkat Lunak

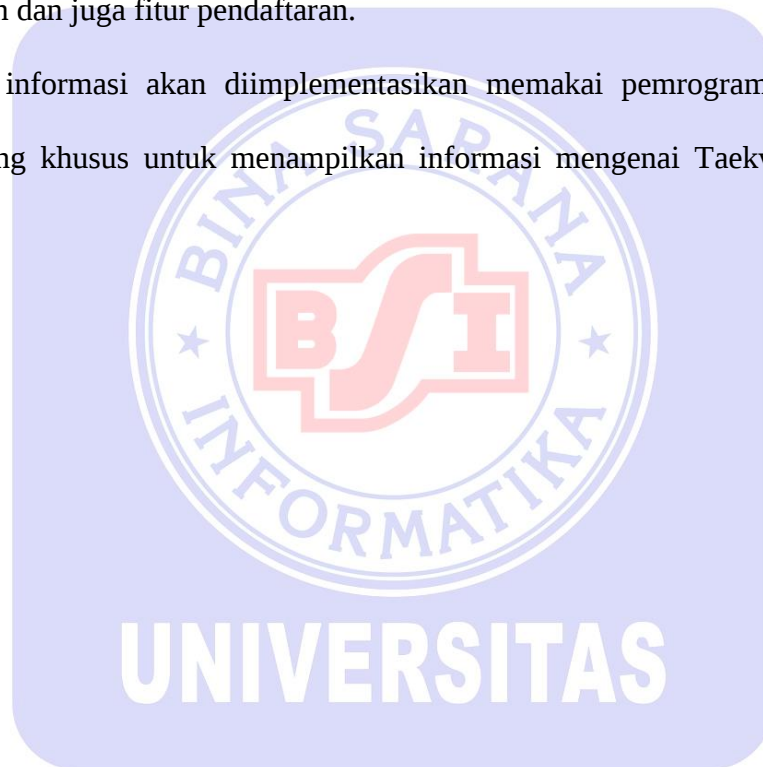
Manfaat utama dari implementasi sistem informasi pada Taekwondo Erasta Club ialah:

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mengelola informasi klub, promosi kegiatan, dan proses pendaftaran anggota.
2. Memungkinkan klub untuk lebih mudah dalam melakukan promosi diri.
3. Potensi peningkatan jumlah anggota klub.
4. Penghematan waktu dan biaya dalam tahapan administrasi.

1.4. Batasan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak guna Taekwondo Erasta Club, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Batasan tersebut meliputi:

1. Sistem informasi yang akan diimplementasikan berdasarkan *website*
2. Sistem informasi berisikan fitur profil dari klub taekwondo, fitur informasi kegiatan dan juga fitur pendaftaran.
3. Sistem informasi akan diimplementasikan memakai pemrograman PHP dan dirancang khusus untuk menampilkan informasi mengenai Taekwondo Erasta Club.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Sistem

Makna “sistem” berdasar sudut pandang (Erawati, 2019) ialah rangkaian tahapan kerja yang saling berhubungan serta bergolongan demi meraih sebuah harapan sekaligus melaksanakan kegiatan tertentu.

2.1.2. Informasi

Informasi menurut (Maydianto & Ridho, 2021) ialah suatu data yang diatur hingga dirasa memiliki nilai besar untuk bisa dimanfaatkan dalam menciptakan sebuah keputusan, sedangkan sistem informasi pendapat (Lesmana & Silalahi, 2020), menyatakan sesungguhnya sistem informasi ialah gabungan dari bermacam anggota kecanggihan informasi yang menjalin kerja sama lalu membentuk sebuah informasi yang berguna untuk membuka jalur komunikasi pada satu kelompok ataupun organisasi.

2.1.3. Sistem Informasi

Sistem informasi ialah suatu skema pada sebuah golongan yang berharapan guna memenuhi kepentingan pengolahan transaksi harian dan mendorong fungsi operasional, manajerial, sekaligus kegiatan strategis organisasi. Sistem ini dirancang guna menyediakan informasi yang diperlukan oleh gunaan luar tertentu guna

mendorong pengambilan kesepakatan. Dalam sebuah golongan, sistem informasi berfungsi menyediakan informasi guna semua derajat kapan saja diperlukan.

Sistem ini berperan dalam mengandung, memperoleh, menukar, mengolah, serta mengadakan komunikasi informasi yang didapat memakai sistem informasi ataupun media lain. Kemajuan sistem informasi diperlukan sebab adanya masalah ketidakberesan, pertumbuhan golongan, peluang yang meski diraih, sekaligus instruksi dari pimpinan atau pemerintah (Utami, 2021).

2.1.4. Website

Menurut (Rahmadani et al., 2022) *Website* ialah sebuah media yang mempunyai besar lampiran yang berkaitan (*hyperlink*), dengan *webside* yang fungsinya menyalurkan informasi berwujud tulisan, foto, suara, video, animasi, ataupun kombinasi dari seluruhnya. (Perdana et al., 2024) mendefinisikan *website* selaku layanan informasi dengan memakai konsep *hyperlink* guna mempermudah pengguna (*surfer*) dalam menelusuri informasi di internet. *Website* ialah kumpulan lampiran informasi digital yang mencakup teks, foto, audio, video, dan animasi yang bisa ditelusuri melalui jaringan internet (Utami, 2021).

2.1.5. PHP

Menurut Supono & Putratama dalam pengamatan (Arafat et al., 2022), PHP “*hypertext preprocessor*” ialah sebuah bahasa pemrograman dengan fungsi berupa menerjemahkan basis kode program yang dijadikan dalam kode mesin hingga bisa dipahami komputer dengan sifat *server-side* dan digabungkan bersama dalam HTML. Daripada itu, PHP diartikan juga sebagai bahasa pemrograman guna membuat *website* dinamis dan sanggup menjalankan interaksi bersama pengguna ataupun

pengunjung. Dengan demikian, berdasarkan pengertian tersebut, PHP ialah bahasa pemrograman yang dipakai guna mengolah basis data dan konten *website*, selanjutnya *website* yang dicipta menjadi web dinamis. PHP juga sering dikombinasikan dengan HTML guna membangun lampiran web yang interaktif dan dinamis.

2.1.6. MySQL

MySQL ialah peprograman *database server* yang dapat menampung serta mengirim data secara sangat akurat memakai perintah SQL (*Structure Query Language*), dan mendukung banyak pengguna. MySQL tersedia dalam dua jenis lisensi, yakni *Shareware* dan *Free Software*. *Free Software* yang berlisensi GNU/GPL (*General Public License*), adalah versi yang paling umum digunakan dan memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan *database* tersebut guna kebutuhan personal maupun bisnis tanpa pembayaran lisensi. Michael Widenius adalah pengembang awal MYSQL. Selain berfungsi sebagai *database server*, MYSQL juga sering digunakan sebagai alat untuk menjelajahi *database* lainnya, dengan program yang mengakses *database* disebut *client*. Dengan demikian, MYSQL ialah *database* yang bisa dipakai optimal selaku *server* atau *client* (Nor Ramadha, 2022).

2.1.7. HTML

“HTML (*HyperText Markup Language*)” ialah bahasa standar yang dipakai guna mendeskripsikan konten situs *web*. HTML berfungsi selaku bahasa skrip landasan yang bekerja bersamaan dengan beragam bahasa program skrip lain. Setiap tag HTML sifatnya konstan, maknanya kode HTML tidak bisa dieksekusi selaku dokumen program. Perihal ini karena HTML hanya berfungsi sebagai bahasa skrip yang bisa beroperasi saat diakses melalui *browser website* yang mendukungnya,

seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla*, *Opera*, dan lainnya. Oleh karena itu, untuk melihat konten situs *web* yang menggunakan HTML, bisa membuka menu “*View*” dan memilih “*Page Source*” untuk menampilkan semua tag dan isinya. (Nor Ramadha, 2022)

2.1.8. Taekwondo

Taekwondo, asalnya dari Korea Selatan yang termasuk dalam jenis seni bela diri, menekankan teknik pemakaian tangan kosong serta kaki. Identitas Taekwondo bersumber dari kata “*tae*” dengan makna merusak melewati kaki ataupun menendang, “*kwon*” dengan makna merusak melewati tangan ataupun memukul, juga “*do*” yang mengfotokan filsafat ataupun jalan. Seni bela diri ini bisa dilacak kembali ke periode 37 Masehi ketika Korea di bawah pemerintahan dinasti Goguryeo. Periode 1973 Federasi Taekwondo Internasional didirikan oleh Kim Un Yong guna mengkoordinasikan sekaligus mempromosikan taekwondo dalam lingkup global.

Chang Hon/ITF dan Kukkiwon/WT ialah dua aliran yang terdapat pada taekwondo, dengan memakai kosa kata berbahasa Korea selama di sekolah-sekolah Taekwondo. Masuk dalam kategori olahraga, pengaruh positif yang terkandung dalam taekwondo mencakup banyak hal, yakni kekuatan, keakuratan, fleksibilitas, keseimbangan, juga stamina. Penerapan tingkatan sabuk bertujuan untuk menandakan kesanggupan serta jam terbang. Taekwondo juga diadopsi selaku program pertahanan resmi tentara juga polisi. Taekwondo di Indonesia sudah populer ketika diperkenalkan di periode 1975 hingga kini termasuk dalam bagian olahraga dengan peminat yang banyak. Selaku bagian olahraga bela diri, Taekwondo mengalami segudang peristiwa yang menjadi sejarah hingga mencapai kepopuleran bertaraf dunia. Penggabungan bagian seni bela diri tradisional yang melibatkan uji ketahanan fisik serta kompetisi

menjadi keunikan dari sudut pandang dunia olahraga. Selama praktiknya, kegiatan fisik ialah unsur pokok dalam pengembangan kecakapan teknis, kelenturan, kekuatan, keakuratan, serta ketahanan atlet (Setiawan et al., 2023).

2.1.9. Internet

Internet ialah pencapaian terbesar manusia yang terus maju dan semakin dikenal luas sekaligus dipakai oleh banyak manusia. Awalnya, internet hanya bisa ditelusuri melalui komputer, namun saat ini sudah bisa ditelusuri melewati bermacam komponen, contoh smartphone dan tablet. Pemakaian internet juga sangat bermanfaat dalam pembuatan dan pemakaian *website*. Pendapat beberapa pengamatan, internet ialah solusi dalam kecanggihan informasi guna mengurangi kesenjangan sumber daya manusia sebab tidak terbatas oleh batasan ruang. Pendapat ahli IT, internet ialah media yang dipakai guna mempermudah tahapan komunikasi melewati aplikasi contoh *website* dan *email*. Saat berinteraksi melewati internet, pengguna secara otomatis terkait melewati pengguna lain di semua dunia. Internet dipakai guna menyebarkan dan menelusuri informasi, selaku sumber informasi dari para pakar, tempat mencari ide, media komunikasi akurat, sekaligus mengirim dan menerima berkas. Saat ini, internet menjadi sumber informasi yang lebih efektif dan efisien dibandingkan melewati media tradisional contoh radio, televisi, dan koran (Fitria D et al., 2022).

2.1.10. CSS

“CSS (*Cascading Style Sheet*)” ialah gunaan bahasa desain web (“*style sheet language*”) dengan fungsi melakukan pengaturan untuk format tampilan satu lampiran web yang dicatat melewati penanda (*markup language*). Umumnya maksud dipakainya CSS guna merancang suatu lampiran XHTML maupun HTML, namun

saat ini CSS dapat diterapkan untuk semua berkas XML, tergolong XUL juga SVG, ataupun *android*. CSS dicipta guna melakukan pemisahan konten utama melewati tampilan berkas yang terdiri antar muka, warna, dan huruf. (Nor Ramadha, 2022)

2.1.11. Web Browser

Web browser ialah sebuah aplikasi, komponen lunak, atau program yang dipakai guna mencari dan menjelajahi informasi yang tersimpan di internet melewati media contoh situs web, blog, jejaring sosial, dan lainnya. Identitas-identitas web browser yang populer seperti *Chrome*, *Firefox*, *Opera*, dan *Safari* pasti sudah tidak asing bagi Anda. *Web browser* berfungsi guna memperoleh, menyajikan, dan menjelajahi bermacam sumber informasi yang ada di internet (*world wide web*). Sumber-sumber informasi bisa seperti lampiran situs, foto, video, infografis, konten, dan lain sebagainya (Furkon et al., 2023).

2.1.12. XAMPP

XAMPP ialah komponen seperangkat lunak yang menggabungkan tiga aplikasi, yakni MySQL, Apache, dan PHP dengan XAMPP adalah paket instalasi yang menyediakan MySQL, Apache, dan PHP secara langsung, serta bisa dipakai guna mempermudah tahap instalasi ketiga komponen ini. Paket instalasi XAMPP ini dapat mendukung berbagai versi dan menyediakan opsi konfigurasi untuk penggunaan PHP (Furkon et al., 2023).

2.2. Teori Pendukung

Berbagai buku serta jurnal hasil pengamatan digunakan sebagai dasar teori untuk mendukung dan membangun landasan dalam penelitian skripsi ini. Referensi ini

bertujuan untuk memastikan dan memperdalam pemahaman terhadap semua informasi yang disajikan.

Agile Software Development ialah metode pengembangan perangkat lunak berdasarkan alur kerja berulang, di mana setiap tim bekerja sama untuk menerapkan prinsip dan solusi yang telah disepakati secara terencana dan sistematis (Risky et al., 2023).

2.2.1. *Unified Modeling Language (UML)*

Temuan (Maydianto & Ridho, 2021), “UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan visual standar yang sering digunakan dalam industri untuk mendefinisikan kebutuhan, menganalisis desain, dan menjelaskan arsitektur dalam pemrograman berbasis objek.”

1. “*Use Case Diagram*”

Menurut (Maydianto & Ridho, 2021), *Use Case Diagram* adalah model yang menggambarkan perilaku (*behavior*) dari suatu sistem informasi yang telah dirancang. Umumnya, *use case diagram* berfungsi untuk memberikan gambaran secara rinci agar setiap sistem dapat memahami hak akses dalam penggunaan sistem tersebut.

2. *Activity Diagram*

Menurut beberapa sumber, diagram aktivitas menggambarkan alur kerja atau proses yang terjadi dalam sebuah sistem, tahapan bisnis, serta menu yang terdapat dalam perangkat lunak. Dalam konteks ini, diagram aktivitas adalah representasi berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa diagram aktivitas merupakan representasi visual dari aktivitas dalam sebuah sistem atau tahapan dalam perangkat lunak (Arpan, 2023).

3. “Class Diagram”

Class Diagram ialah contoh bentuk diagram UML yang menunjukkan objek-objek pada suatu sistem di mana sistem tersebut akan beroperasi. Diagram ini berfungsi untuk membuat model logis dari sebuah sistem, memperlihatkan skema arsitektur sistem yang sedang dirancang, di mana setiap objek memiliki atribut dan metode yang dihubungkan melalui garis yang disebut Asosiasi (Arpan, 2023).

4. *Sequence Diagram*

Berdasarkan beberapa pengamatan, Diagram Sequence adalah alat yang digunakan untuk melacak alur interaksi antar objek. Diagram ini menunjukkan tindakan objek untuk sebuah use case yang menunjukkan durasi kehidupan objek serta informasi yang dikirim serta diterima di setiap objek tersebut. Oleh karena itu, guna membuat diagram sekuens, penting untuk mempelajari objek yang berkaitan pada suatu use case serta metode yang dipunyai oleh setiap objek yang berperan sebagai inisiator.

2.2.2. **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Temuan (Sihotang et al., 2021) ERD ialah metode model berbasis data yang dipakai guna menyusun mekanisme konseptual dari tipe maupun model data semantik suatu sistem.

2.2.3. **Logical Record Structure (LRS)**

Berdasar pernyataan oleh (Erawati, 2019), “*Logical Record Structure (LRS)*” ialah penggambaran atas struktur sejumlah record terhadap kotak-kotak yang terjenis dari kumpulan antar entitas.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

3.1.1. *Agile*

Agile Software Development ialah metodologi pengembangan perangkat lunak pendapat alur kerja berulang, dimana setiap tim berkolaborasi guna menerapkan aturan dan solusi yang disepakati secara terorganisir dan terstruktur. Teknik *agile* juga memiliki kelebihan dalam memperbaiki sistem lama yang tidak memenuhi kebutuhan pengguna.



Gambar III. 1
Agile

1. Analisa Kebutuhan (*Requirements*)

Dalam tahapan ini, diperlukan dua akun atau dua pengguna. Dimana satu pengguna berperan sebagai admin dan satu pengguna berperan sebagai siswa. Admin berkewajiban mengontrol data siswa dan mengontrol keluar masuknya pembayaran siswa, sedangkan pengguna berperan selaku siswa taekwondo yang bisa melakukan ubah profile.

2. Perancangan (*Design*)

Dalam tahapan ini, penulis mencipta desain yang sebanding dengan kondisi Taekwondo Erasta Club saat ini. Perancangan sistem ini terfokus pada desain antarmuka, struktur basis data, serta susunan navigasi. Desain antarmuka mencakup desain guna admin dan pengguna. Sedangkan guna desain struktur basis data mencakup “*Use Case Diagram, Activity Diagram, Entity Relationship Diagram, Logical Record Structure, Sequence Diagram*, serta Spesifikasi File.”

3. Pengembangan (*Development*)

Sesudah merancang desain, penulis melakukan pengkodean program memakai bahasa pemrograman *HTML, CSS, PHP*, dan *XAMPP*.

4. Pengujian (*Testing*)

Di tahapan ini, peneliti melaksanakan uji terhadap fungsi kesemuaan yang sudah dicipta guna mencari *bug* atau *error* yang mungkin terlewatkan. Pengujian ini memakai teknik *blackbox testing* yang dimana mencakup hak akses admin dan siswa, contoh pendaftaran *user*, *login user*, mengubah *profil user*, *login admin*.

5. Penyebaran (*Deployment*)

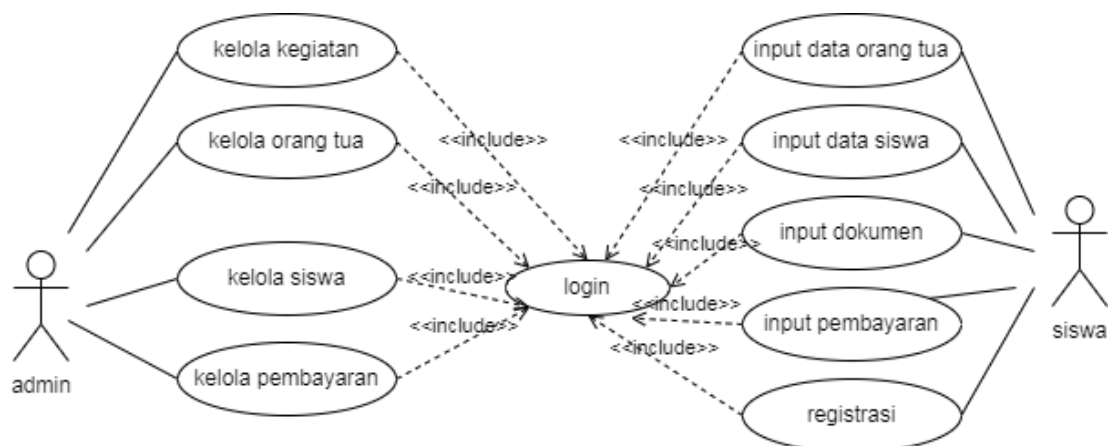
Sesudah melewati tahapan-tahapan pengujian dan tidak ditemukannya *error* atau *bug* maka selanjutnya penulis melakukan upload *website* ke *hosting*.

3.2. Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak

3.2.1. “*Use Case Diagram*”

Use Case taekwondo ialah representasi hubungan antar pemakai (*actor*) dan sistem taekwondo yang mengfotokan fungsi-fungsi dan kewajiban-kewajiban yang bisa dilaksanakan oleh pengguna dalam sistem. Pada sistem taekwondo ini, ada dua aktor, yaitu siswa dan admin.

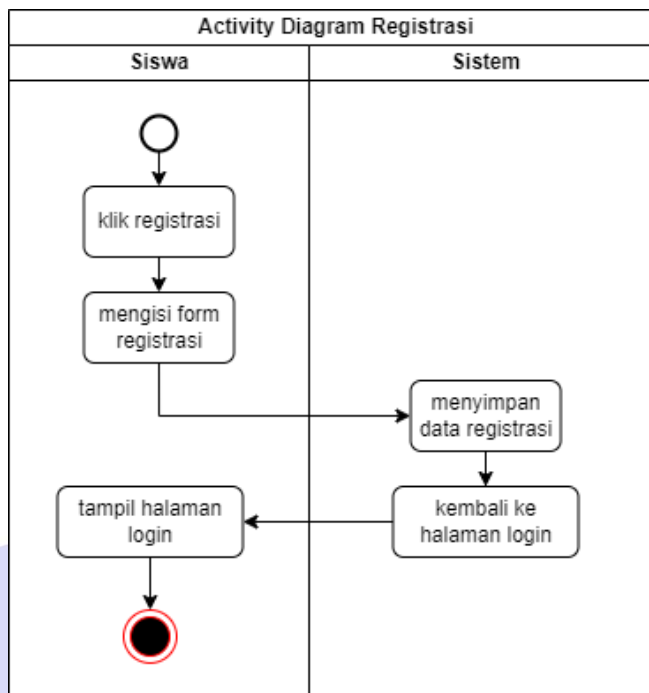
Pengguna mempunyai beberapa *use case* yang bisa dilakukan dalam sistem taekwondo, antara lain input data peserta didik, data orang tua, input dokumen, input pembayaran, dan registrasi. Setiap *use case* melibatkan pengguna selaku aktor utama dan admin atau sistem taekwondo selaku aktor pendukung. *Use case* menolong pengembang taekwondo memahami kepentingan dan persyaratan pengguna sekaligus merancang sistem yang sebanding dan menyalurkan panduan dalam pengujian dan validasi.



Gambar III. 2
“Use Case Diagram”

3.2.2. “Activity Diagram Registrasi”

Pada jenis flowchart ini, pengguna baru yang akan mendaftar harus mengisi formulir registrasi dan menyimpan data registrasi guna tercatat pada sistem, kemudian secara otomatis kembali ke halaman *login* setelah membuat akun.

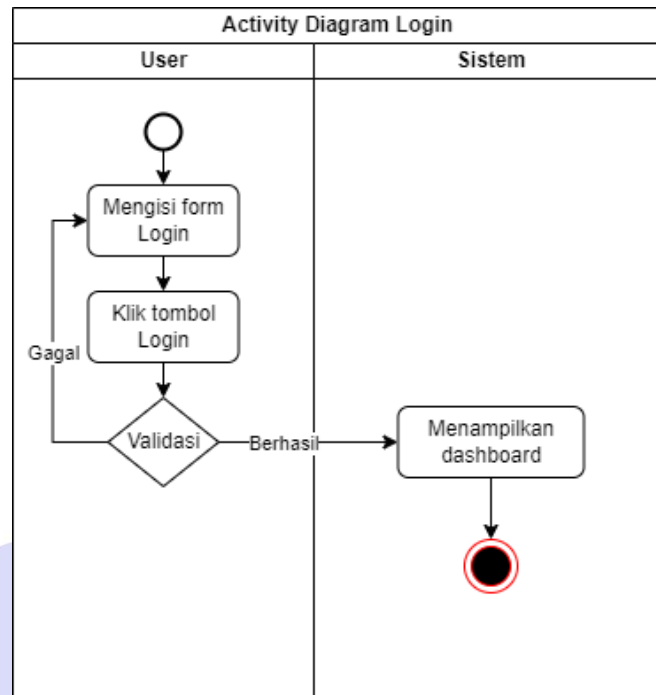


Gambar III. 3
"Activity Diagram Registrasi"

3.2.3. Activity Diagram Login

Activity diagram taekwondo menunjukkan aliran kegiatan yang terjadi di taekwondo, meliputi tahap-tahap atau reaksi yang dilakukan dalam sistem taekwondo. Pada diagram aktivitas login, aktivitas dimulai dengan pengisian *form* kemudian *login* untuk memverifikasi akun. Jika akun tidak ditemukan atau belum daftar maka tidak dapat masuk menuju tampilan dashboard, dan apabila akun terdaftar sehingga berhasil masuk ke tampilan dashboard.

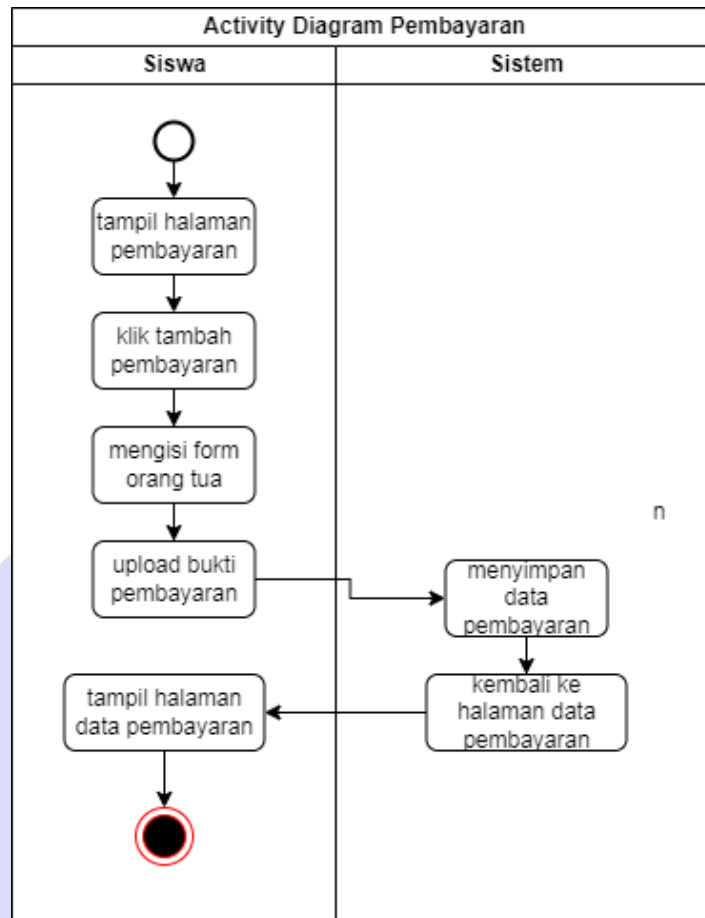
Penggunaan *activity* diagram mengharuskan taekwondo menjabarkan dan membuat konsep sistem taekwondo yang tepat guna membayangkan aliran aktivitas yang jelas. Ini menolong pengembang atau pengelola taekwondo saat mengartikan dan memaksimalkan operasional taekwondo guna memberikan pelayanan yang baik kepada pengguna.



Gambar III. 4
Activity Diagram Login

3.2.4. Activity Diagram Pembayaran

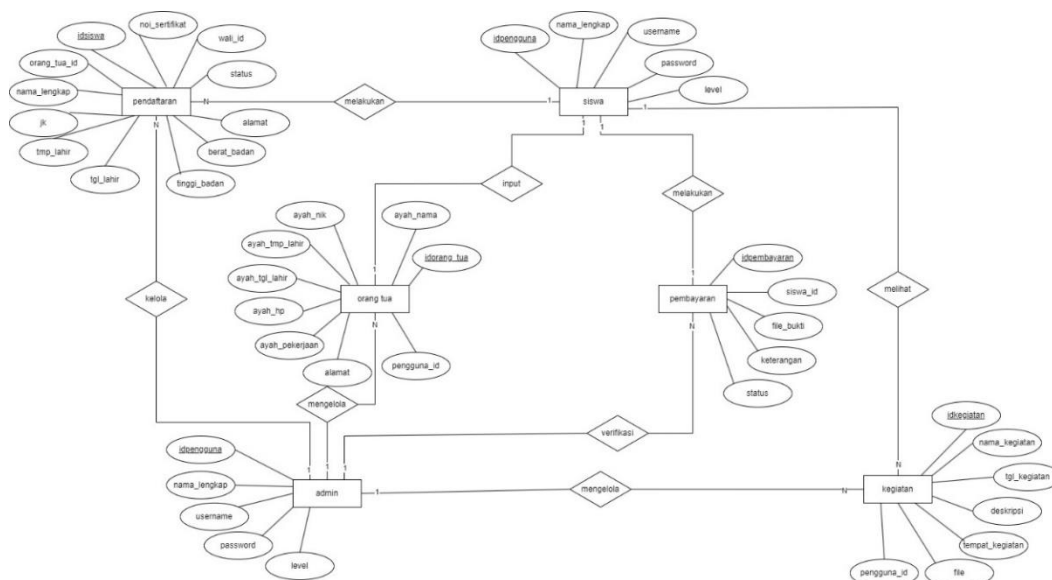
Pada jenis diagram ini, terdapat aktivitas yang menunjukkan sesungguhnya jika siswa ingin melakukan pembayaran maka wajib mengisi *form* terlebih dahulu, selanjutnya *upload* bukti pembayaran jika sudah melakukan *transfer*. Ketika selesai melakukan pembayaran, sistem akan mencatat siswa tersebut, dan status pembayaran akan berubah menjadi “Sudah Bayar”, yang artinya pembayaran berhasil.



Gambar III. 5
Activity Diagram Pembayaran

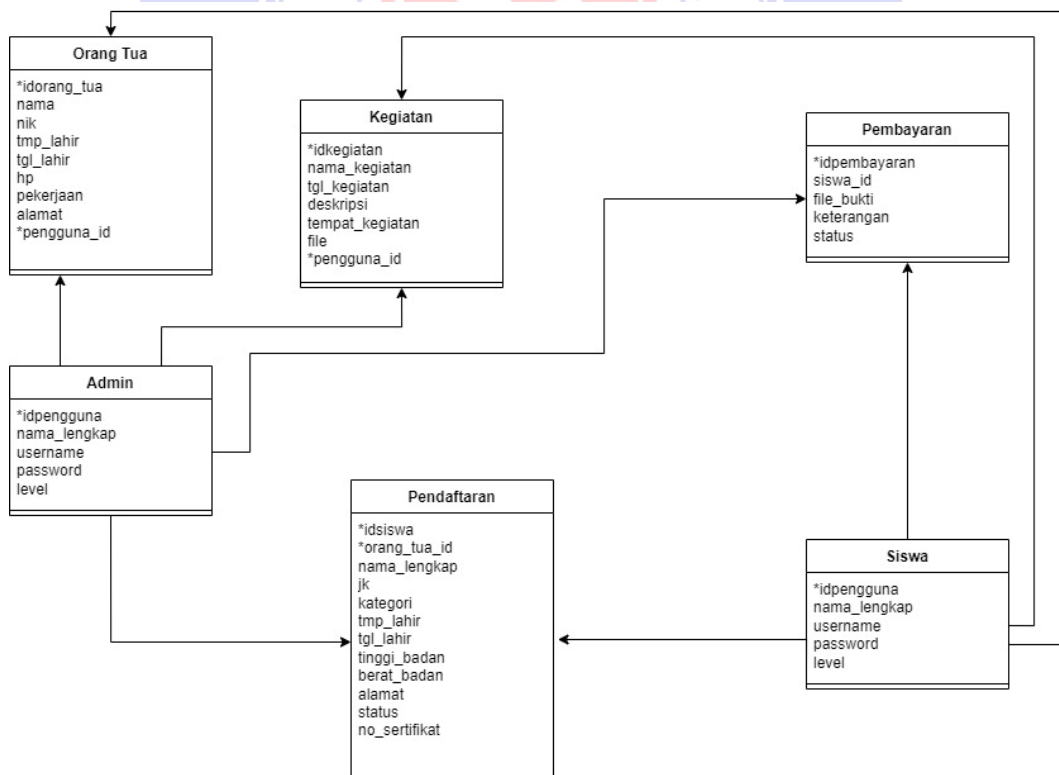
3.2.5. “Entity Relationship Diagram”

“ERD (*Entity Relationship Diagram*)” Taekwondo menunjukkan keterkaitan antara enam *entitas* dalam sistem taekwondo, yaitu Admin, Kegiatan, Pendaftaran, Siswa, Orang Tua, dan Pembayaran. Dengan melalui ERD Taekwondo ini, kita dapat memvisualisasikan hubungan antar *entitas-entitas* tersebut, sehingga mempermudah pemahaman terhadap struktur dan aliran data dalam sistem taekwondo.



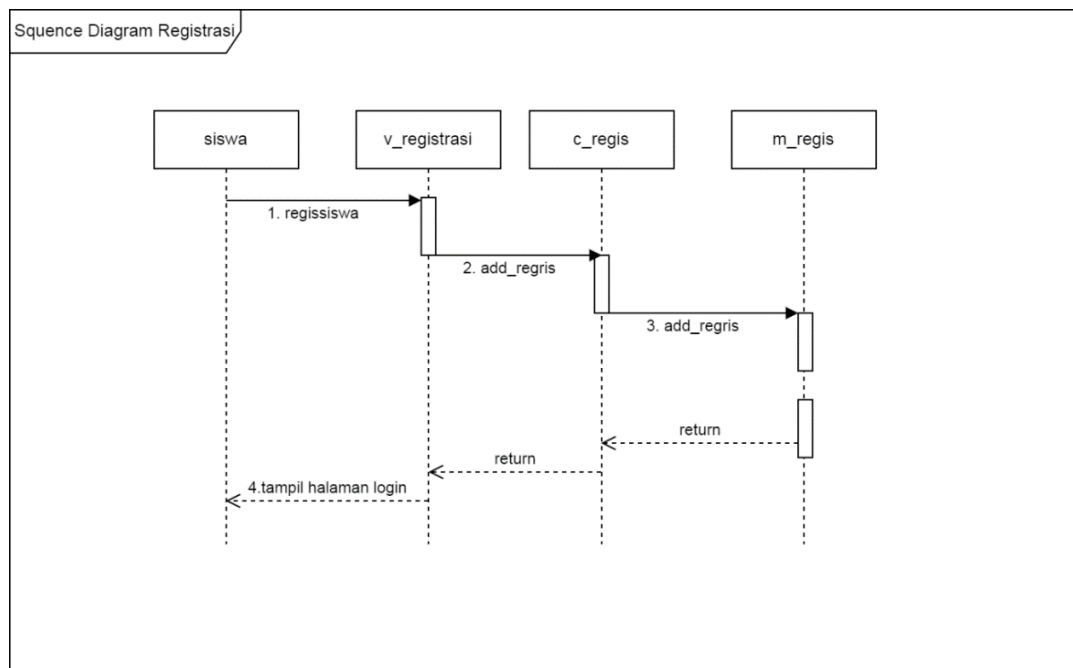
Gambar III. 6
“Entity Relationship Diagram”

3.2.6. Logical Record Structure



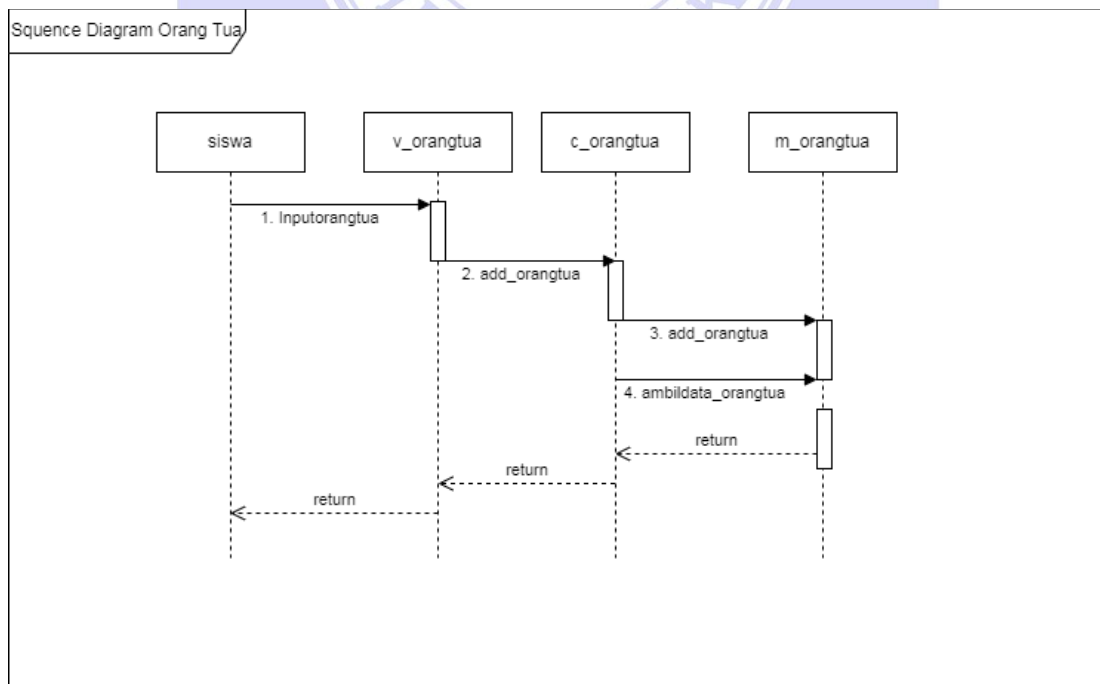
Gambar III. 7
“Logical Record Structure”

3.2.7. Sequence Diagram Registrasi



Gambar III. 8
“Sequence Diagram Registrasi”

3.2.8. Sequence Diagram Orang Tua



Gambar III. 9
Sequence Diagram Orang Tua

3.2.9. Spesifikasi File

1. Spesifikasi File Admin

Penamaan Database : taekwondo

Penamaan File : pengguna

Akronim : pengguna

Tipe File : file Master

Akses File : CI

Panjang Record : 85

Kunci Field : idpengguna

Tabel III. 1
“Spesifikasi File Data Admin”

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	idpengguna	idpengguna	Varchar	20	Primary Key
2	Nama	nama_lengkap	Varchar	20	
3	Username	Username	Varchar	20	
4	Password	Password	Varchar	25	
5	Level	Level	ENUM	'Admin','Siswa'	

2. Spesifikasi File Dokumen

Nama Database : taekwondo

Nama File : dokumen

Akronim : dokumen

Tipe File : file Master

Akses File : CI

Panjang Record : 151

Kunci Field : iddokumen

Tabel III. 2
“Spesifikasi File Dokumen”

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Keterangan
1	Iddokumen	iddokumen	int	11	Primary Key
2	Nama Siswa	siswa_id	int	20	
3	Nama File	nama_file	Varchar	20	
4	Keterangan	keterangan	Varchar	100	

3. Spesifikasi File Orang Tua

Penamaan Database : taekwondo

Penamaan File : orang_tua

Akronim : orang_tua

Tipe File : file Master

Akses File : CI

Panjang Record : 103

Kunci Field : idorang_tua

Tabel III. 3
“Spesifikasi File Orang Tua”

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Keterangan
1	Idorang_tua	idorang_tua	<i>Int</i>	11	Primary Key
2	Identitas Orang Tua	nama_ortu	varchar	20	
4	NIK Orang Tua	nik_ortu	varchar	16	
5	Tempat Lahir	tmp_lahir	varchar	20	
6	Tanggal Lahir	tgl_lahir	date		
7	No. HP Orang Tua	HP	varchar	16	
8	Pekerjaan Orang Tua	Pekerjaan	varchar	20	
9	Alamat Domisili	Alamat	text		

4. Spesifikasi File Pembayaran

Penamaan database : taekwondo

Penamaan file : pembayaran

Akronim : pembayaran

Tipe file : file Master

Akses file : CI

Panjang record : 83

Kunci field : idpembayaran

Tabel III. 4
“Spesifikasi File Pembayaran”

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Idpembayaran	idpembayaran	Int	11	Primary Key
2	Nama Siswa	Siswa_id	Int	11	
3	File Dokumen	File_bukti	Varchar	25	
4	Keterangan	Keterangan	Varchar	25	
5	Status	Status	Enum('Belum Bayar', 'Sudah Bayar')	11	

5. Spesifikasi File Profil Sekolah

Penamaan database : taekwondo

Penamaan file : profil_sekolah

Akronim : profil_sekolah

Tipe file : file Master

Akses file : CI

Panjang Record : 206

Kunci field : idprofil_sekolah

Tabel III. 5
“Spesifikasi File Profil Sekolah”

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Idprofil_sekolah	idprofil_sekolah	Int	11	Primary Key
2	Nama Sekolah	Nama	varchar	20	
3	Alamat Email	email	varchar	20	
4	Alamat Sekolah	alamat	varchar	30	
5	Situs Web	web	varchar	25	

6	Telp Sekolah	telp	varchar	16	
7	Provinsi	prov	Varchar	20	
8	Kabupaten	Kab	Varchar	20	
9	Kode Pos	Kode_pos	Varchar	5	
10	Logo Sekolah	Logo	Varchar	50	
11	Dashboard Information	Dash_info	longtext		

6. Spesifikasi File Kegiatan

Penamaan database : taekwondo

Penamaan file : kegiatan

Akronim : kegiatan

Tipe file : file Master

Akses file : CI

Panjang record : 111

Kunci field : idkegiatan

Tabel III. 6
“Spesifikasi File Kegiatan”

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Idkegiatan	idkegiatan	Int	11	Primary Key
2	Nama Kegiatan	nama_kegiatan	text		
3	Tanggal Kegiatan	Tgl_kegiatan	date		
4	Deskripsi Kegiatan	Deskripsi	text		
5	Tempat Kegiatan	Tempat_kegiatan	text		
6	File Kegiatan	file	Varchar	50	
7	Pengguna_id	Pengguna_id	Varchar	50	

7. Spesifikasi File Peserta Didik

Penamaan database : taekwondo

Penamaan file : siswa

Akronim : siswa

Tipe file : file Master

Akses file : CI

Panjang record : 112

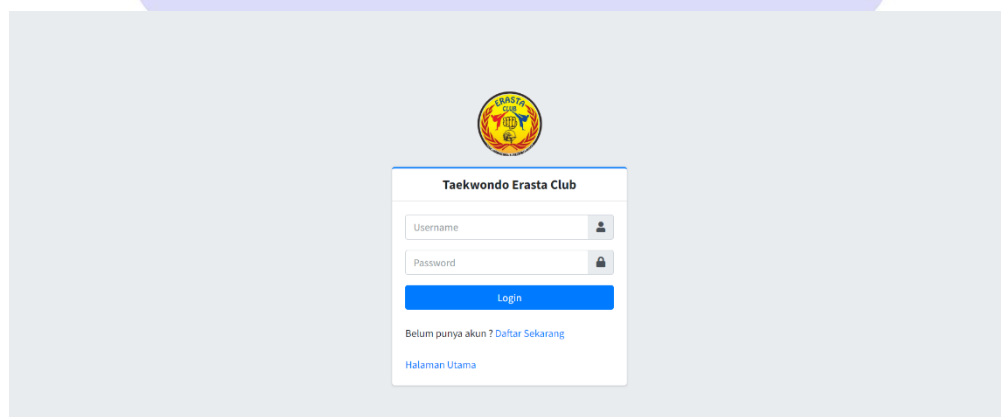
Kunci Field : idsiswa

Tabel III. 7
“Spesifikasi File Siswa”

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Idsiswa	idsiswa	Int	11	Primary Key
2	Orang Tua	Orang_tua_id	Int	11	
3	Nama Lengkap	Nama_lengkap	text		
4	Jenis Kelamin	Jk	Enum('L','P')		
5	Kategori	Kategori	Text		
6	Sabuk	sabuk	Text		
7	Tempat Lahir	Tmp_lahir	varchar	20	
8	Tanggal Lahir	Tgl_lahir	Date		
9	Tinggi Badan	Tinggi_badan	Int	11	
10	Berat Badan	Berat_badan	int	11	
11	Alamat Lengkap	alamat	varchar	30	
12	Status	Status	enum('Baru', 'Diterima', 'Ditolak')		
13	Nomer Sertifikat	No_sertifikat	Varchar	20	

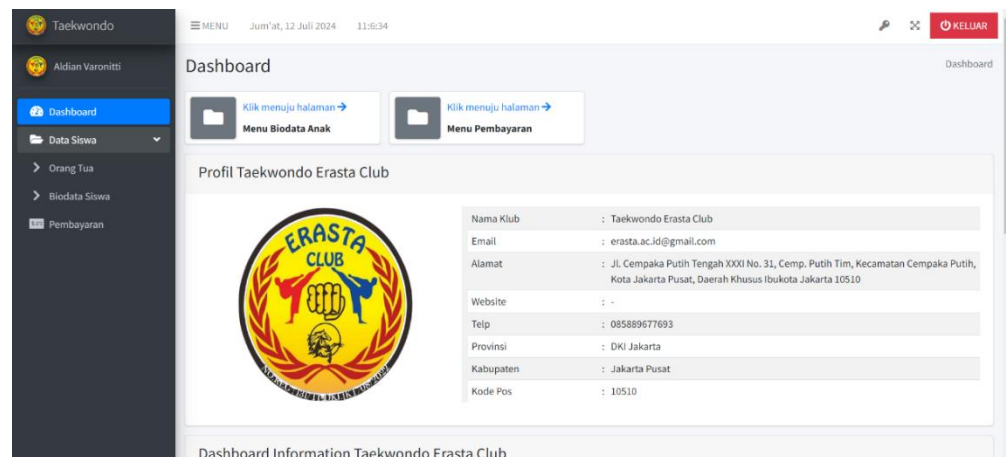
3.2.10. Implementasi

1. Menu *Login*



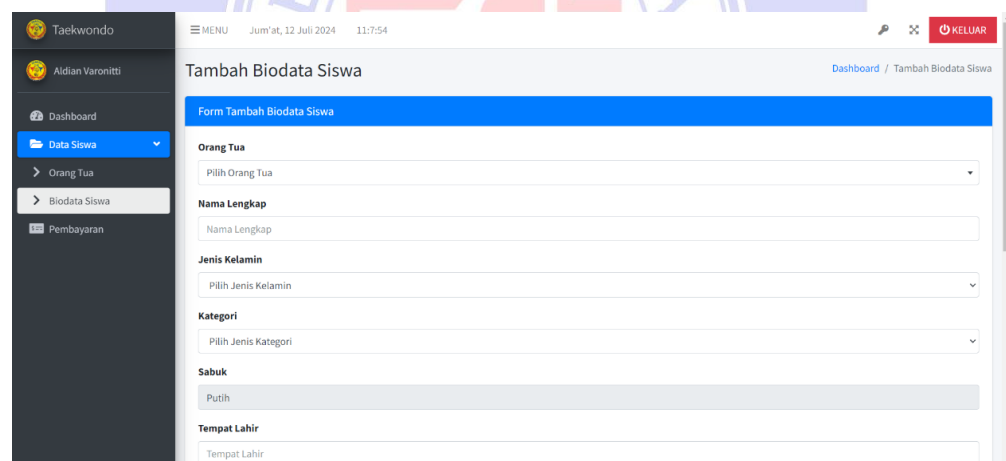
Gambar III. 10
Menu *Login*

2. Tampilan Dashboard



Gambar III. 11
Tampilan Dashboard

3. Menu Isi Biodata Siswa



Gambar III. 12
Menu Biodata Siswa

4. Layar Menu Pembayaran

Pembayaran

Form Pembayaran [+ Tambah Pembayaran](#)

Pembayaran secara online bisa transfer ke No. Rekening 3100310120 Bank BCA a/n Sandy Pratama dan upload bukti pembayaran.

Siswa

Pilih Siswa

Keterangan Bulan Pembayaran (Contoh : Juni 2024)

Ketikakan keterangan Pembayaran Bulan Apa

File Bukti

Pilih File | Tidak ada file yang dipilih
File format .jpg, .jpeg, .png, .bmp dan berukuran maksimal 2 MB

Daftar Pembayaran Siswa

Copy CSV Excel PDF Print Search:

NO	NAMA SISWA	KETERANGAN	STATUS
----	------------	------------	--------

Gambar III. 13
Layar Menu Pembayaran

5. Menu Isi Pendataan Orang Tua

Tambah Data Orang Tua

Form Tambah Data Orang Tua

Nama Orang Tua

Nama lengkap Ortu

NIK Orang Tua

NIK Orang Tua

Tempat Lahir

Tempat Lahir Ayah

Tanggal Lahir

hh/bb/yyyy

No. HP Orang Tua

No. HP Orang Tua

Pekerjaan Orang Tua

Gambar III. 14
Tampilan Isi Pendataan Orang Tua

6. Tampilan Ubah Password

Ganti Password

Password Baru

Batal Ganti Password

Dashboard

Klik menuju halaman Menu Biodata Anak

Profil Taekwondo Erasta

ERASTA CLUB

Nama Klub : Taekwondo Erasta Club
Email : erasta.ac.id@gmail.com
Alamat : Jl. Cempaka Putih Tengah XXXI No. 31, Cemp. Putih Tim, Kecamatan Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10510
Website : -
Telp : 095889677693
Provinsi : DKI Jakarta
Kabupaten : Jakarta Pusat
Kode Pos : 10510

Dashboard Information Taekwondo Erasta Club

Gambar III. 15
Tampilan ubah Password

3.2.11. Pengujian Unit

Tabel III. 8
Output Blackbox Testing Login

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Mengosongkan <i>Username</i> serta <i>password</i> pada <i>login Admin</i> lalu mengklik <i>login</i>	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	User tidak dapat masuk dan muncul pesan "Harap isi bidang ini"	Sesuai Harapan	Valid
Mengisi <i>Username</i> namun mengosongkan <i>password</i> , lalu mengklik <i>login</i>	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : -	User tidak dapat masuk serta muncul pesan pada kolom <i>password</i> "Harap isi bidang ini"	Sesuai Harapan	Valid
Mengosongkan <i>Username</i> namun mengisi <i>password</i> , lalu mengklik <i>login</i>	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : admin	User tidak dapat masuk serta muncul pesan pada kolom <i>username</i> "Harap isi bidang ini"	Sesuai Harapan	Valid
Membuat kondisi salah untuk <i>Username</i> ataupun <i>password</i> , lalu mengklik <i>login</i>	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : 1234	Jika <i>Password</i> / <i>Username</i> tidak sesuai <i>database</i> , akan muncul pesan "Password yang anda masukan salah!"	Sesuai Harapan	Valid
<i>Username</i> dan <i>password</i> yang cocok, lalu mengklik <i>login</i>	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : admin	Pengguna kemudian diarahkan ke halaman <i>dashboard</i>	Sesuai Harapan	Valid

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berlandaskan output observasi dan perancangan yang sudah dilakukan, bisa kesimpulan sesungguhnya implementasi sistem informasi di Taekwondo Erasta Club selaku berikut:

1. Melewati adanya sistem berdasarkan web ini diinginkan bisa memudahkan calon siswa taekwondo dalam tahapan pendaftaran.
2. Selaku media pelayanan dan pengelolaan data yang efisien dan terstruktur.
3. Melewati adanya sistem ini, calon siswa taekwondo tidak perlu mendaftar secara manual atau datang langsung ke tempat guna melakukan pendaftaran.
4. Melewati keberadaan sistem ini sanggup menyediakan informasi yang komprehensif terhadap masyarakat, sebab internet ialah media yang paling ekonomis.

4.2. Saran

Berikut beberapa saran berlandaskan simpulan serta analisis yang sudah peneliti lakukan:

1. Dalam mengimplementasikan sistem baru ini, sebaiknya tidak dilakukan secara keseluruhan sekaligus. Sebaiknya tetap gunakan sistem lama bersamaan agar dapat mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang terjadi.
2. Diperlukannya edukasi kepada orang tua wali siswa, karena masih banyak masyarakat yang tidak paham internet terutama cara pendaftaran *online*.

3. Perlu dilakukan *maintenance* secara rutin agar tidak terjadi *error* atau *bug*.



DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, M., Trimarsiah, Y., & Susantho, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. *Intech*, 3(2), 6–11. <https://doi.org/10.54895/intech.v3i2.1691>
- Arpan, M. R. R. (2023). *APLIKASI PENDAFTARAN KURSUS PEMPROGRAMAN KOMPUTER BERBASIS WEBSITE PADA CV SMART INTEGRATED SYSTEM*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i1.987>
- Fitria D, N. I., Nurisnaini Putri, & Putri Zahrani. (2022). Literature Review Determinasi Infrastruktur Ti: Telekomunikasi, Internet Dan Brainware. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 561–572. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1119>
- Furkon, M. A., Meilantika, D., & Fakhri, A. (2023). Membangun Website Pendaftaran Online di MA YPI Sumberharjo Menggunakan PHP dan MySQL. *JIK (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 14(1), 18–27.
- Lesmana, T., & Silalahi, M. (2020). Jurnal Comasie. *Comasie*, 3(3), 21–30.
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- Nor Ramadha, K. (2022). Website Novel Komedi Wenovel Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(04), 64–79. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i04.156>
- Perdana, C., Maharani, & Angga Wijaya, M. (2024). Implementasi Framework Bootstrap 5 Pada Perancangan Front-End Website MC BRO di PT X. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 2(1), 30–43. <https://doi.org/10.25157/jsig.v2i1.3634>
- Rahmadani, T. P., Siswanto, A., & Yani, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMP N 1 Muaro Jambi Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 2(September), 305–314.
- Risky, I. P., Juniarta, A., Juliana, I. G., Putra, E., & Purnama, I. N. (2023). Kerja Wfh Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Agile Development Di Work From Home Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9, 539–547.
- Setiawan, F. R., Arief, K. L. A., Suhardi, C. D. A., & Fua'din, A. (2023). Aktivitas Fisik dalam Olahraga Taekwondo. *Pubmedia Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/jpo.v1i2.231>

Sihotang, R., Saputro, H., & Novari, S. (2021). Sistem Informasi Penggajian LKP English Academy Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 04(1), 28–36.

Utami, A. J. (2021). *Sistem Informasi Praktikum Mahasiswa (Siprama) Studi Kasus Laboratorium Jurusan Informatika Universitas Siliwangi*.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP**I. Biodata Mahasiswa**

Nama : Aldian Varonitti
NIM : 19200606
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 28 Februari 2002
Alamat Lengkap : Jalan Thamrin Kp. Ketapang RT 04 / RW 04 No.60
G Ketapang Cipondoh, Tangerang

II. Pendidikan

1. SD Negeri Ketapang
2. MTSN 8 Jakarta
3. SMKN Assa'adatul Abadiyah

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/Pekerjaan

1. Magang di PT. Tata Bisnis Solusi
2. Magang di Indotekmultimedia



Jakarta, 01 Juli 2024

Aldian Varonitti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**I. Biodata Mahasiswa**

Nama : Sandy Pratama
NIM : 19200194
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 27 Juni 2002
Alamat Lengkap : Jl. Permata No. 4 RT. 10 / RW. 9 Tomang Grogol
Petamburan

II. Pendidikan

1. SDN 01 Tomang
2. SMPN 286 Jakarta
3. SMKN Assa'adatul Abadiyah

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/Pekerjaan

1. Magang di Personal.Com



Jakarta, 01 Juli 2024

Sandy Pratama

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**I. Biodata Mahasiswa**

Nama : Muhamad Fathur Rasidi
NIM : 19200900
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 27 April 2002
Alamat Lengkap : Jalan Sawah Lio V Gg Kiara VI No 11 B RT. 08
RW. 05 Kel. Jembatan Lima Kec Tambora Jakarta Barat

II. Pendidikan

1. SD Negeri Jembatan Lima 03
2. MTS Khaitul Ummah
3. MA Khairul Ummah

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/Pekerjaan

1. Freelance Observer Vaksin Merdeka (2021)
2. Relawan Baznas DKI Program Semua Bisa Makan
3. Freelance Gate Managament Jakarta Fair (2022)
4. Menjadi anggota pantarlih Kel. Jembatan Lima
5. Menjadi anggota PPS Kel. Jembatan Lima



Jakarta, 01 Juli 2024

Muhamad Fathur Rasidi

SURAT KETERANGAN RISET



TAEKWONDO INDONESIA

ERASTA CLUB



Sekretariat Unit : Jl. Kakak Tua II No.38 Rt.03 / Rw.02
Komp. Polri (Eks Brimob) Pejaten Barat Pasar Minggu Jak-Sel. 08979813626

No : 09.020/EC/VII/2024
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Selesai PKL/Riset

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Coma Syakuntala Priharsa, SH
Jabatan : Ketua Club

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Aldian Varonitti
NIM : 19200606
Program Studi : Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika

Adalah benar telah melakukan Riset/PKL pada Taekwondo Erasta Club terhitung sejak 13 Mei 2024 sampai dengan 1 Juli 2024, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 Juli 2024
Mengetahui

Coma Syakuntala Priharsa, SH
Ketua Club



TAEKWONDO INDONESIA

ERASTA CLUB



Sekretariat Unit : Jl. Kakak Tua II No.38 Rt.03 / Rw.02
Komp. Polri (Eks Brimob) Pejaten Barat Pasar Minggu Jak-Sel. 08979813626

No : 09.020/EC/VII/2024
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Selesai PKL/Riset

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Coma Syakuntala Priharsa, SH
Jabatan : Ketua Club

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sandy Pratama
NIM : 19200194
Program Studi : Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika

Adalah benar telah melakukan Riset/PKL pada Taekwondo Erasta Club terhitung sejak 13 Mei 2024 sampai dengan 1 Juli 2024, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 Juli 2024

Mengetahui


Coma Syakuntala Priharsa, SH
Ketua Club



TAEKWONDO INDONESIA

ERASTA CLUB



Sekretariat Unit : Jl. Kakak Tua II No.38 Rt.03 / Rw.02
Komp. Polri (Eks Brimob) Pejaten Barat Pasar Minggu Jak-Sel. 08979813626

No : 09.020/EC/II/2024
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Selesai PKL/Riset

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Coma Syakuntala Priharsa, SH
Jabatan : Ketua Club

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Muhamad Fathur Rasidi
NIM : 19200900
Program Studi : Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika

Adalah benar telah melakukan Riset/PKL pada Taekwondo Erasta Club terhitung sejak 13 Mei 2024 sampai dengan 1 Juli 2024, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 Juli 2024
Mengetahui


Coma Syakuntala Priharsa, SH
Ketua Club

BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

Implementasi Sistem Informasi Pada Taekwondo Erasta Club-1727416690817.

ORIGINALITY REPORT

11 %	11 %	4 %	5 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.bsi.ac.id Internet Source	4 %
2	Submitted to Hamilton High School Student Paper	1 %
3	123dok.com Internet Source	1 %
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1 %
5	Submitted to Colorado Technical University, Institute for Advanced Studies Student Paper	<1 %
6	eprints.akakom.ac.id Internet Source	<1 %
7	jurusan.tik.pnj.ac.id Internet Source	<1 %
8	Submitted to University of Hertfordshire Student Paper	<1 %

eprints.polsri.ac.id

9	Internet Source	<1 %
10	repository.urindo.ac.id Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	journal.amikveteran.ac.id Internet Source	<1 %
13	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
17	wirebiru.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
19	journal.thamrin.ac.id Internet Source	<1 %
20	dspace.ewha.ac.kr Internet Source	<1 %

		<1 %
21	moam.info Internet Source	<1 %
22	new.z-pdf.ru Internet Source	<1 %
23	ojs.unud.ac.id Internet Source	<1 %
24	core.ac.uk Internet Source	<1 %
25	Lalan Jaelani. "PERANCANGAN ARSITEKTUR SUPPLY CHAIN MANAGEMENT BERAS PANDAN WANGI STUDI KASUS: DINAS PERTANIAN TANAMAN PANGAN DAN HORTIKULTURA KABUPATEN CIANJUR", Media Jurnal Informatika, 2020 Publication	<1 %
26	qdoc.tips Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	<1 %
28	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.ums.ac.id Internet Source	

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Serah Terima Aplikasi



Foto Serah Terima Aplikasi





