

**APLIKASI PENGOLAHAN DATA ATLET CABANG OLAHRAGA PANJAT  
TEBING BERBASIS *WEBSITE* PADA DINAS PEMUDA OLAHRAGA DAN  
PARIWISATA KAB. MUSI BANYUASIN**



**LAPORAN AKHIR**

**Laporan akhir disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan  
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika  
Program Studi D III Manajemen Informatika**

Oleh:

Irene Juanti

062030800289

**MANAJEMEN INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2023**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414  
Laman : <http://polsri.ac.id> Pos El : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)

---

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**

Nama : Irene Juanti  
NPM : 062030800289  
Jurusan : Manajemen Informatika  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Pengolahan Data Atlet Cabor Panjat  
Tebing Berbasis *Website* pada Dinas Pemuda  
Olahraga dan Pariwisata Kab.Musi Banyuasin

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir, 11 Agustus 2023  
Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika  
Politeknik Negeri Sriwijaya

Tim Pembimbing :

Palembang, 11 Agustus 2023

Pembimbing I,

Ienda Meiriska, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197905172002122001

Pembimbing II,

Robinson, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197503172002121003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Manajemen Informatika

Dr. Indri Ariyanti, SE., M.Si.  
NIP. 197306032008012008

## ***MOTTO DAN PERSEMBAHAN***

### **MOTTO:**

“Negative days, negative nights, all will pass to the good part. Slowly but surely”

### **Laporan ini Saya Persembahkan Kepada:**

- ❖ Kedua orang tua saya Bapak Asep Saepudin dan Ibu Dewi Suryani yang selalu mendukung dan mendoakan saya serta kakak saya Achmad Riad Deas keluarga besar tercinta.
- ❖ Semua dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan terutama dosen pembimbing Laporan Akhir saya yaitu Ibu Ienda Meiriska, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Robinson, S.Kom.,M.Kom
- ❖ Bapak M Fariz SSTP M.SI selaku Kepala Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kab. MUBA yang telah mengizinkan saya mengambil data untuk laporan akhir ini.
- ❖ Bapak Ady Wahyudi S.E, M.SI selaku pegawai pada Kantor yang telah membantu saya dalam pengambilan data.
- ❖ Teman-teman yang telah berjuang bersama-sama selama pembuatan laporan ini.
- ❖ Keluarga HBB yang selalu menjadi *support system* dalam menyemangati untuk menyelesaikan laporan ini.
- ❖ Almamater.

## ABSTRAK

Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin yaitu pada bidang Olahraga dalam pengelolaan data Atlet adalah proses pengelolaannya dilakukan secara manual. Proses yang sedang berjalan saat ini yaitu Pegawai bagian olahraga melakukan pendataan atlet yang ada atau masuk menggunakan perangkat lunak Microsoft Office Excel dan diarsipkan. Tujuan penulisan Laporan Akhir ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pengelolaan data Atlet Cabor Panjat Tebing pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin berbasis website. Yang meliputi pengolahan dan pendataan atlet. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan aplikasi *Xampp* untuk koneksi dan database serta mendesainnya dengan mudah melalui *Dreamweaver*. Dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan sistem yang terkomputerisasi dalam pengelolaan data Atlet Cabor Panjat Tebing pada Dinas pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin. Dengan sistem yang terkomputerisasi ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi yang cepat, tepat dan akurat serta pegawai dapat melakukan pengolahan dan pendataan Atlet secara online.

Kata Kunci: Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata, Aplikasi, Pengolahan, Atlet, *Website*.

## **ABSTRACT**

*The Youth Sports and Tourism Office of Musi Banyuasin Regency, namely in the sports sector, in managing athlete data, the management process is carried out manually. The process that is currently underway is that employees of the sports section collect data on existing athletes or enter them using Microsoft Office Excel software and archive them. The purpose of writing this Final Report is to create a web-based data management application for Rock Climbing Sports Athletes at the Youth Sports and Tourism Office of Musi Banyuasin Regency. Which includes the processing and data collection of athletes. The research method used is interview and observation. This application is built using the PHP programming language and the SublimeText database. In solving this problem is to apply a computerized system in managing data on Rock Climbing Sports Athletes at the Youth Sports and Tourism Office of Musi Banyuasin Regency. With this computerized system, it is hoped that it can provide fast, precise and accurate information and employees can process and collect athlete data online.*

*Keywords: Sports and Tourism Youth Office, Application, Processing, Athlete, Website.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan kuasa Nya Laporan Akhir yang berjudul “Aplikasi Pengolahan Data Atlet Cabang Olahraga Panjat Tebing Berbasis *Website* pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Program Studi D III Manajemen Informatika

Dalam penyusunan Laporan ini banyak yang telah memberikan bantuan sehingga dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya;
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya;
3. Ibu Nelly Masnilla, S.E., M.Si., Ak, CA., AAPA. selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya;
4. Bapak Ahmad Zamheri, S.T., M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya;
5. Bapak Drs. Zakaria, M.T. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya;
6. Ibu Dr. Indri Ariyanti, SE., MSI. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya;
7. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya;
8. Ibu Ienda Meiriska, S.Kom. dan Bapak Robinson, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing;
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya;

10. Kedua orangtua saya yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada saya;
11. Seluruh karyawan/ti Kantor Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi BAnyuasin
12. Rekan-rekan jurusan Manajemen Informatika, terutama kelas 6 IA; dan
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan ini jauh dari kata sempurna, untuk kesalahan tersebut saya meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Palembang, Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Perumusan Masalah.....	4
1.3    Pembatasan Masalah .....	5
1.4    Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4.1    Tujuan .....	5
1.4.2    Manfaat .....	6
1.5    Metodologi Penelitian .....	6
1.5.1    Lokasi Pengumpulan Data .....	6
1.5.2    Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.5.3    Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>9</b>
2.1    Teori Umum .....	9
2.1.1    Pengertian Komputer .....	9
2.1.2    Pengertian Internet .....	9
2.1.3    Pengertian Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	10
2.1.4    Pengertian Data .....	11
2.1.5    Pengertian Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	11
2.1.6    Pengertian Metode Pengembangan Sistem .....	12
2.2    Teori Judul.....	12



2.2.1	Pengertian Aplikasi .....	14
2.2.2	Pengertian <i>Website</i> .....	14
2.2.3	Pengertian Pengolahan Data .....	15
2.2.4	Pengertian Panjat Tebing. ....	15
2.2.5	Pengertian Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata .....	15
2.2.6	Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Atlet Cabor Panjat Tebing Berbasis <i>Website</i> pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata .....	16
2.3	Teori Khusus .....	16
2.3.1	Pengertian Kamus Data.....	16
2.3.2	Pengertian Diagram Konteks ( <i>Context Diagram</i> ).....	16
2.3.3	Pengertian <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) .....	17
2.3.4	Pengertian <i>Flowchart</i> .....	17
2.3.5	Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD) .....	20
2.4	Teori Program.....	21
2.4.1	Pengertian HTML .....	21
2.4.2	Sekilas Tentang PHP .....	22
2.4.3	Sekilas Tentang XAMPP .....	23
2.4.4	Sekilas Tentang MySQL .....	24
2.4.5	Sekilas Tentang <i>Sublime Text</i> .....	25
<b>BAB III</b>	.....	<b>26</b>
3.1	Sejarah Singkat Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin .....	26
3.2	Visi dan Misi Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin .....	26
3.2.1	Visi .....	26
3.2.2	Misi .....	27
3.3	Struktur Organisasi .....	28
3.4	Uraian Tugas .....	29
3.4.1	Kepala Dinas .....	29
3.4.2	Sekretariat .....	29
3.4.3	Bidang Pemuda .....	30
3.4.4	Bidang Olahraga.....	30

3.4.5	Bidang Pariwisata.....	31
3.4.6	Bidang Pramuka .....	31
3.4.7	Bidang Sarana dan Prasarana .....	33
3.5	Proses Sistem yang Sedang Berjalan.....	34
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>35</b>
4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	35
4.1.1	Definisi Masalah .....	35
4.1.2	Penyelidikan Awal .....	35
4.1.3	Studi Kelayakan .....	36
4.2	Alat dan Bahan. ....	37
4.2.1	Alat.....	37
4.2.2	Bahan.....	38
4.3	Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	39
4.3.1	Analisis Kebutuhan .....	39
4.3.1.1	Kebutuhan Fungsional .....	39
4.3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
4.3.1.3	Prosedur Sistem yang akan dibangun .....	40
4.3.2	Desain Sistem.....	40
4.3.2.1	Diagram Konteks .....	40
4.3.2.2	<i>Data Flow Diagram (DFD) Zero</i> .....	42
4.3.2.3	<i>Blockchart</i> .....	44
4.3.2.4	Flowchart .....	46
4.3.2.4.1	Flowchart Admin. ....	46
4.3.2.4.2	Flowchart Kabid.....	48
4.3.2.4.1	Flowchart User. ....	50
4.3.2.5	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	52
4.3.3	Desain Logika .....	53
4.3.3.1	Kamus Data.....	53
4.3.3.1	Desain Tabel.....	55
4.4	Desain Halaman Aplikasi .....	57
4.4.1	Desain Halaman Home .....	57
4.4.2	Desain Halaman Dokumentasi .....	57

4.4.3	Desain Halaman Tentang kami .....	58
4.4.4	Desain Halaman Login.....	58
4.4.5	Desain Halaman Data User di Admin.....	59
4.4.6	Desain Halaman Data Atlet di Admin .....	59
4.4.7	Desain Halaman Data Prestasi di Admin .....	60
4.4.8	Desain Halaman Profil User.....	60
4.4.9	Desain Halaman Form Pendaftaran User .....	61
4.4.10	Desain Halaman User Data Prestasi.....	61
4.4.11	Desain Halaman Kabid Laporan Data Atlet.....	62
4.4.12	Desain Halaman Kabid Laporan Data Prestasi .....	62
4.5	Hasil Tampilan Program.....	63
4.5.1	Halaman Home.....	63
4.5.2	Halaman Dokumentasi .....	63
4.5.3	Halaman Tentang kami .....	64
4.5.4	Halaman Login.....	64
4.5.5	Halaman Data User di Admin .....	65
4.5.6	Halaman Data Atlet di Admin.....	65
4.5.7	Halaman Data Prestasi di Admin .....	66
4.5.8	Halaman Profil User.....	66
4.5.9	Halaman Form Pendaftaran User .....	67
4.5.10	Halaman Data Prestasi User.....	67
4.5.11	Halaman Kabid Laporan Data Atlet.....	68
4.5.12	Halaman Kabid Laporan Data Prestasi .....	68
4.6	Pengujian Perangkat Lunak.....	69
<b>BAB V</b>	.....	<b>70</b>
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Metode Waterfall .....	12
<b>Gambar 2. 2</b> Logo PHP.....	22
<b>Gambar 2. 3</b> Logo XAMPP .....	23
<b>Gambar 2. 4</b> Logo MySQL.....	24
<b>Gambar 2. 5</b> Logo Sublime Text .....	25
<b>Gambar 3.1</b> Struktur Organisasi .....	28
<b>Gambar 3.2</b> Proses Sistem yang Sedang Berjalan .....	34
<b>Gambar 4. 1</b> Diagram Konteks .....	40
<b>Gambar 4. 2</b> Data Flow Diagram Zero .....	42
<b>Gambar 4. 3</b> Blockchart.....	44
<b>Gambar 4. 4</b> Flowchart Admin .....	46
<b>Gambar 4. 5</b> Flowchart Kabid .....	48
<b>Gambar 4. 6</b> Flowchart User.....	50
<b>Gambar 4. 7</b> Entity Relationship Diagram .....	52
<b>Gambar 4. 8</b> Desain Halaman <i>Home</i> .....	57
<b>Gambar 4. 9</b> Desain Halaman Dokumentasi .....	57
<b>Gambar 4. 10</b> Desain Halaman Tentang kami.....	58
<b>Gambar 4. 11</b> Desain Halaman Login .....	58
<b>Gambar 4. 12</b> Desain Halaman Data User di Admin .....	59
<b>Gambar 4. 13</b> Desain Halaman Data Atlet di Admin.....	59
<b>Gambar 4. 14</b> Desain Halaman Data Prestasi di Admin .....	60
<b>Gambar 4. 15</b> Desain Halaman Profil User.....	60
<b>Gambar 4. 16</b> Desain Halaman Form Pendaftaran User .....	61
<b>Gambar 4. 17</b> Desain Halaman User Daftar Prestasi .....	61
<b>Gambar 4. 18</b> Desain Halaman Kabid Laporan Data Atlet .....	62
<b>Gambar 4. 19</b> Desain Halaman Kabid Laporan Data Prestasi.....	62
<b>Gambar 4. 20</b> Halaman Home .....	63
<b>Gambar 4. 21</b> Halaman Dokumentasi.....	63
<b>Gambar 4. 22</b> Halaman Tentang kami.....	64
<b>Gambar 4. 23</b> Halaman Login .....	64
<b>Gambar 4. 24</b> Halaman Data User di Admin .....	65

<b>Gambar 4. 25</b> Halaman Data Atlet di Admin.....	65
<b>Gambar 4. 26</b> Halaman Data Prestasi di Admin .....	66
<b>Gambar 4. 27</b> Halaman Profil User .....	66
<b>Gambar 4. 28</b> Halaman Form Pendaftaran User .....	67
<b>Gambar 4. 29</b> Halaman Daftar Prestasi User .....	67
<b>Gambar 4. 30</b> Halaman Kabid Laporan Data Atlet .....	68
<b>Gambar 4. 31</b> Halaman Kabid Laporan Data Prestasi.....	68

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Simbol-simbol pada Kamus Data .....	16
<b>Tabel 2. 2</b> Simbol-Simbol dalam Data Flow Diagram (DFD).....	17
<b>Tabel 2. 3</b> Simbol-simbol pada Flowchart.....	18
<b>Tabel 2. 5</b> Simbol-simbol pada Entity Relationship Diagram (ERD) .....	20
<b>Tabel 4. 1</b> Studi Kelayakan.....	37
<b>Tabel 4. 2</b> Tabel Login .....	55
<b>Tabel 4. 3</b> Tabel Form Pendaftaran .....	55
<b>Tabel 4. 4</b> Tabel Data Atlet .....	56
<b>Tabel 4. 5</b> Tabel Data Prestasi .....	56
<b>Tabel 4. 6</b> Black Box Testing .....	69