

**SISTEM INFORMASI KOMPETISI PENUH  
LIGA SEPAK BOLA BERBASIS WEBSITE**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Ahli Madya

Program Diploma III Ilmu Komputer



Disusun oleh:

SURYA ADHI PRANATA

NIM. M3109073

**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2014**

*commit to user*

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SISTEM INFORMASI KOMPETISI PENUH**  
**LIGA SEPAK BOLA BERBASIS WEBSITE**

Disusun oleh:

**SURYA ADHI PRANATA**

**NIM. M3109073**

**Laporan Tugas Akhir ini Desetujui untuk dipertahankan dihadapan dewan penguji**

**Pada tanggal 23 Juli 2014**

**Dosen Pembimbing**



**Rudi Hartono, S.Si**  
**NUPN. 9906008058**

*commit to user*

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SISTEM INFORMASI KOMPETISI PENUH**  
**LIGA SEPAK BOLA BERBASIS WEBSITE**


Disusun oleh:

**SURYA ADHI PRANATA**

**NIM. M3109073**

Dibimbing Oleh:

Pembimbing Utama



Rudi Hartono, S.Si

NUPN. 9906008058

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir Program Diploma III Teknik Informatika Pada tanggal 23 Juli 2014

- |              |                                     |   |
|--------------|-------------------------------------|---|
| 1. Penguji 1 | Rudi Hartono, S.Si                  |  |
|              | NUPN.9906008058                     |   |
| 2. Penguji 2 | Muhammad Asri Safi'ie, S.Si         |   |
|              | NUPN. 9906001049                    |   |
| 3. Penguji 3 | Antonius Bima Murti Wijaya,S.T.,M.T |   |
|              | NIDN. 0610068901                    |   |

Disahkan Oleh:



Rektor Fakultas MIPA UNS

Prof. Ir. Ari Hamdono Ramelan, M.Sc (Hons), Ph.D

NIP. 19610223 198601 1 001



Ketua Program Studi

DIII Teknik Informatika UNS

Drs. Y.S Palgunadi, M.Sc

NIP. 19560407 198303 1 004

## ABSTRAK

### **SURYA ADHI PRANATA, 2014. MEMBANGUN SISTEM INFORMASI KOMPETISI PENUH LIGA SEPAKBOLA BERBASIS *WEB*.**

Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Sepakbola adalah olahraga yang saat ini digemari oleh banyak kalangan. Khususnya di negeri ini, di Indonesia ini banyak anak - anak muda remaja tak pandang laki - laki maupun perempuan, tua maupun muda banyak sekali yang menggemari yang namanya sepak bola ini, entah itu liga Indonesia atau pertandingan antar daerah.

Salah satu kekurangan yang diamati saat ini adalah ketiadaan mengenai tentang jadwal, hasil pertandingan secara lengkap yang dapat diketahui secara cepat oleh penggemar sepakbola, pengamat sepak bola, pengurus klub, pelatih maupun pemain.

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah pencarian data berupa studi pustaka dan survey lapangan. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, dan *MySQL* sebagai database sistem.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Sistem Informasi Kompetisi Penuh Liga Sepkabola berbasis web yang telah selesai dibuat mempunyai fitur create jadwal, menampilkan data jadwal pertandingan, menampilkan hasil pertandingan serta klasemen pertandingan.

**Kata Kunci** : sistem informasi, liga sepakbola, klasemen, pertandingan.

## **ABSTRACT**

**SURYA ADHI PRANATA. 2014. FULL COMPETITION FOOTBALL LEAGUE INFORMATION SYSTEM.** Diploma III Program Informatics Engineering. Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Sebelas Maret University Surakarta.

Football is a sport that is currently favored by many people. Especially in this country, in Indonesia's many children - young people do not view teenage boys - men and women, young and old, who enjoyed a lot of football whose name was either that or the Indonesian league matches between regions.

One of the deficiencies observed at this time is the lack of a schedule, complete match results which can be determined quickly by football fans, football observers, club officials, coaches and players.

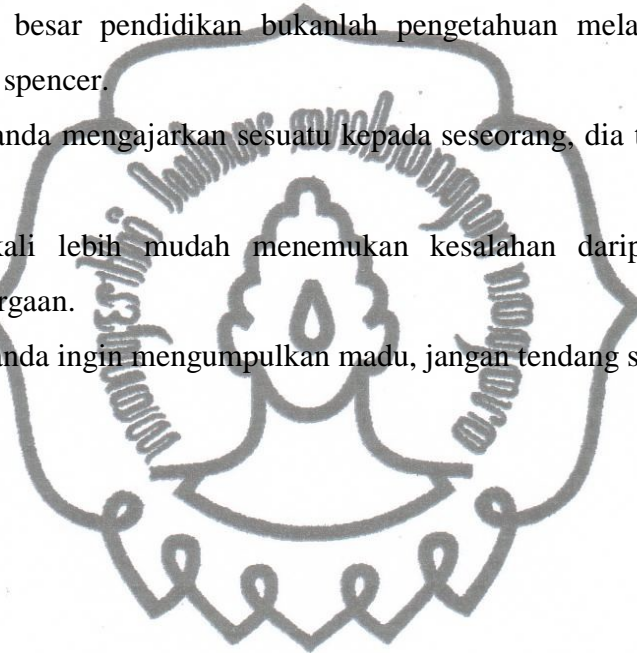
The method used in the development of this information system is the data in the form of a literature search and field survey. The system is built using the PHP programming language and MySQL as the database system.

The conclusion of this study that the Competition Information System Fully web-based football League that has been created has features create a schedule, match schedule display data, display the match results and standings match.

**Keywords:** information systems, football league, league, match.

## MOTTO

1. Perjuangan butuh pengorbanan dan tanggung jawab. jalani lah semua dengan cinta karena akan indah pada waktunya.
2. Jika kita terus bekerja dengan rajin disertai kesungguhan, kemauan keras, dan kesadaran tugas yang tinggi, maka Insya Allah, Tuhan akan member jalan dan pertolongan-Nya akan segera tiba.[KH. Ahmad Dahlan]
3. Tujuan besar pendidikan bukanlah pengetahuan melainkan tindakan : herbert spencer.
4. Kalau anda mengajarkan sesuatu kepada seseorang, dia tidak akan pernah belajar.
5. Seringkali lebih mudah menemukan kesalahan daripada menemukan penghargaan.
6. Kalau anda ingin mengumpulkan madu, jangan tendang sarang lebahnya.



*commit to user*



## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua dan keluarga, Ibu, Ayah dan Adik-adik, terima kasih atas segalanya. Kalianlah inspirasi bagiku.
2. Seluruh dosen DIII Teknik Informatika FMIPA UNS yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah memberi ilmu, dan berbagi pengalaman hidup.
3. Seluruh teman-teman seperjuangan di DIII Teknik Informatika 2009, E-Mailkomp (Entitas Mahasiswa DIII Teknik Informatika) 2011, BEM FMIPA (Badan Eksekutif Mahasiswa FMIPA) 2012, SKI (Syiar Kegiatan Islam) FMIPA UNS 2010; bukan hasil yang dilihat tapi proses dari perjuangan kita selama ini yang akan menjadi bekal. Semoga selalu dimudahkan dalam kesuksesan.
4. Seluruh pihak yang telah membantu, baik yang secara langsung atau tidak, sekali lagi saya ucapkan banyak terima kasih.

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Pekan Olahraga Nasional Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter”. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd.*) pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

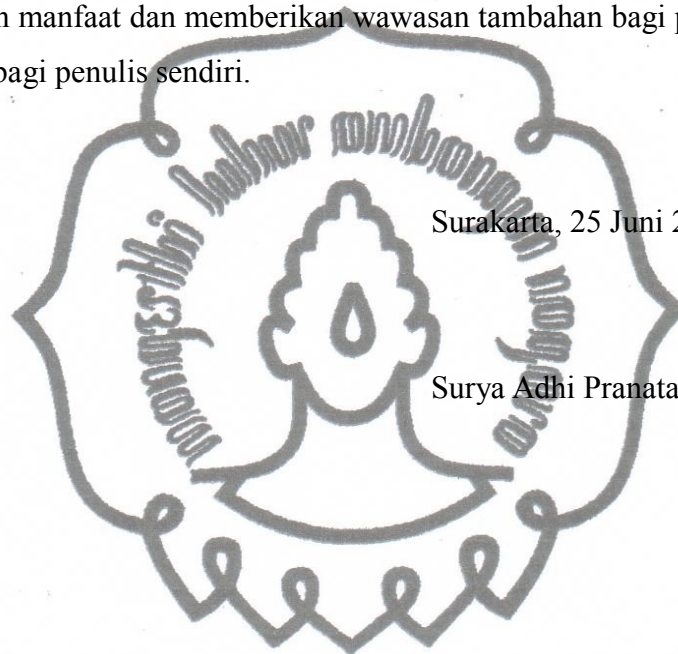
Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc (Hons), Ph.D, selaku Dekan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
2. Drs. YS. Palgunadi, M.Sc selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Rudi Hartono, S.Si selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
4. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Para Karyawan/wati Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis dalam proses belajar.
6. Keluarga tercinta, Bapak, Ibu, dan kakak-kakak yang selalu mendukung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman angkatan 2011 dan khususnya mahasiswa DIII Teknik Informatika A yang telah membantu kelancaran pembuatan Tugas Akhir, *commit to user* terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya selama masa perkuliahan ini.



8. Allah SWT yang telah memberikan ridho, bimbingan, berkah, rahmat, hidayah, dan inayahnya kepada penulis selama melakukan penelitian dan menyusun laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, semua jenis saran, kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.



Surakarta, 25 Juni 2014

Surya Adhi Pranata

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II DASAR TEORI .....	4
2.1 Sistem.....	4
2.2 Informasi .....	4
2.3 Sistem Informasi.....	5
2.4 Diagram konteks .....	5
2.5 Data Flow Diagram (DFD) .....	6
2.6 Entity Relationship Diagram(ERD) .....	7
2.7 MySQL .....	8
2.8 PHP dan HTML.....	8
2.9 XAMPP.....	9
2.10 Adobe Dreamweaver cs6 .....	9
2.11 Basis Data .....	9
2.12 Java Script.....	10
2.13 JQuery.....	10
2.14 CSS.....	10

2.15	Operasi Dasar Basis Data .....	11
BAB III ANALISA KEBUTUHAN dan PERANCANGAN SISTEM .....		13
3.1	Deskripsi Data.....	13
3.2	Algoritma Skoring Dalam Liga Sepakbola Kompetisi Penuh.....	13
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	14
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	14
3.5	Analisa Perancangan Sistem .....	15
3.3.1	Context Diagram .....	16
3.3.2	DFD (Data Flow Diagram) Level 0.....	16
3.3.3	DFD (Data Flow Diagram) Level 1 Proses Pengelolaan Database Kejuaraan .....	17
3.3.4	DFD (Data Flow Diagram) Level 1 Proses Pengelolaan Database Tim .....	18
3.3.5	DFD (Data Flow Diagram) Level 1 Proses Pengelolaan Database Jadwal Pertandingan.....	19
3.3.6	DFD (Data Flow Diagram) Level 1 Proses Pengelolaan Database Hasil Tanding	19
3.3.7	DFD (Data Flow Diagram) Level 1 Proses Pengelolaan Database Klasemen .....	20
3.6	Analisa Perancangan Database.....	21
3.4.1	ERD (Entity Relationship Diagram).....	21
3.4.2	Perancangan Database .....	22
3.7	Struktur dan Desain Halaman (Layout).....	25
3.8	Desain Pengujian .....	32
BAB IV IMPLEMENTASI dan ANALISA .....		33
4.1	Implementasi Sistem .....	33
4.2	Pengujian Sistem .....	44
4.3	Analisa Sistem .....	45
BAB V PENUTUP .....		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA .....		47
LAMPIRAN.....		22

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Context Diagram.....	16
Gambar 3. 2 DFD (Data Flow Diagram) lv 0 .....	17
Gambar 3. 3 DFD level 1 Proses Pengelolaan Data Kejuaraan.....	18
Gambar 3. 4 DFD Level 1 Proses Pengelolaan Data Tim .....	18
Gambar 3. 5 DFD Level 1 Proses Pengelolaan Data Jadwal Pertandingan .....	19
Gambar 3. 6 DFD Level 1 Proses Pengelolaan Data Hasil Pertandingan .....	20
Gambar 3. 7 DFD Level 1 Proses Pengelolaan Data Klasemen .....	21
Gambar 3.8 ERD (Entity Relationship Diagram).....	21
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Login Admin .....	26
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Input dan Tampil Kejuaraan .....	27
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Data Tim.....	28
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Jadwal Pertandingan .....	28
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Klasemen.....	29
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Home.....	30
Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Tim .....	30
Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Jadwal .....	31
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Klasemen.....	32
Gambar 4. 1 halaman Login Admin .....	33
Gambar 4. 2 Halaman Data Kejuaraan .....	34
Gambar 4. 3 Halaman Input Tim .....	35
Gambar 4. 4 Halaman Data Tim .....	36
Gambar 4. 5 Halaman Data Jadwal .....	37
Gambar 4. 6 Halaman Hasil Pertandingan.....	38
Gambar 4. 7 Halaman Data Klasemen.....	39
Gambar 4. 8 Halaman Pengaturan Akun .....	40
Gambar 4. 9 Halaman Home .....	40
Gambar 4. 10 Halaman Tim.....	41
Gambar 4. 11 Halaman Tim.....	41
Gambar 4. 12 Halaman Tim.....	42
Gambar 4. 13 Halaman Jadwal.....	43

Gambar 4. 14 Halaman Klasemen .....43  
Gambar 4. 15 Halaman Hasil Pertandingan.....44



*commit to user*

### DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Definisi Informasi .....	5
Tabel 2. 2 Simbol Komponen Diagram Konteks .....	6
Tabel 2. 3 Simbol Komponen Data Flow Diagram .....	6
Tabel 2. 4 Simbol Komponen Entity Relationship Diagram .....	7
Tabel 3. 1 Tabel Kuncen .....	22
Tabel 3. 2 Tabel Kuncen .....	23
Tabel 3. 3 Tabel Tim .....	23
Tabel 3. 4 Tabel Jadwal Pertandingan .....	24
Tabel 3. 5 Hasil Pertandingan .....	25
Tabel 3. 6 Tabel Klasemen .....	25
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Sistem .....	44

