

**PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI  
MANAJEMEN KEANGGOTAAN ORGANISASI  
OLAHRAGA BELA DIRI BERBASIS ANDROID**

**Tugas Akhir**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat  
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

**YOSAPAT**

**170709204**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2020**

# HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEANGGOTAAN ORGANISASI OLAHRAGA BELA DIRI  
BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Yosapat

170709204

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Juni 2021

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Eduard Rusdianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Eduard Rusdianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Joseph Eric Samodra, S.Kom., MIT	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Juni 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

# PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yosapat  
NPM : 170709204  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Pembangunan Sistem Informasi Manajemen  
Keanggotaan Organisasi Olahraga Bela Diri Berbasis Android

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Juni 2021

Yang menyatakan,

Yosapat

170709204

# **PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Eduard Rusdianto, S.T.,M.T.

Jabatan : Ketua

Departemen : Departemen Asal Pembimbing Lapangan

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Yosapat

NPM : 170709204

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Pembangunan Sistem Informasi Manajemen

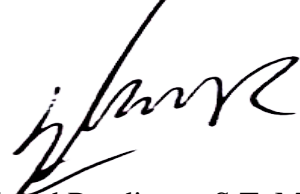
Keanggotaan Organisasi Olahraga Bela Diri Berbasis Android

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada Instansi Penelitian dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juni 2021

Yang menyatakan,



Eduard Rusdianto, S.T.,M.T.

Ketua

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah (Beresman Nababan) dan Ibu (Mikawati Tarigan) yang selama ini menginspirasi, mendidik, menemani dan mendukung keputusan saya. Terima kasih juga karena selalu mendoakan dan membantu saya dalam meraih impian saya.
2. Kakak-kakak saya Yohana Nababan dan Yosephine Nababan serta adik-adik saya Yonatar Nababan dan Yosef Monier Nababan yang selalu menyemangati dan memotivasi saya dalam membuat skripsi.
3. Kepada Eduard Rusdianto selaku pemberi proyek, pembimbing magang dan pembimbing skripsi yang sudah membimbing dan membantu saya.
4. Semua teman-teman saya di Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang selalu membantu, memotivasi dan menemani saya selama menjalani perkuliahan.
5. Terima kasih juga kepada Alb. Joko Santoso selaku dosen pembimbing akademik, Eddy Julianto selaku dosen pembimbing tugas akhir dua, Joseph Eric Samodra selaku dosen penguji tugas akhir dua dan Yonathan Dri Handarkho selaku dosen penguji tugas akhir tiga.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Keanggotaan Organisasi Olahraga Bela Diri Berbasis Android” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Bapak Teguh Siswantoro, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Eduard Rusdianto, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Eddy Julianto, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 15 Maret 2020

Yosapat

170709204

# DAFTAR ISI

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEANGGOTAAN ORGANISASI OLAHRAGA BELA DIRI BERBASIS ANDROID .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
BAB III. LANDASAN TEORI.....	8
3.1. Organisasi Bela diri.....	8
3.2. Sistem Informasi .....	9
3.3. Android .....	10
3.4. Model-view-viewmodel .....	12
3.5. Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	12

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	14
4.1. Analisis Sistem.....	14
4.2. Lingkup Masalah.....	15
4.3. Perspektif Produk .....	15
4.4. Fungsi Produk .....	16
4.5. Kebutuhan Antarmuka .....	73
4.5.1. Antar Muka Pengguna.....	73
4.5.2. Antarmuka Perangkat Keras .....	77
4.5.3. Antarmuka Perangkat Lunak .....	77
4.5.4. Antarmuka komunikasi .....	78
4.6. Perancangan .....	79
4.6.1. Perancangan Data.....	79
4.6.2. Perancangan Arsitektur .....	81
4.6.3. Perancangan Antarmuka .....	82
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	112
5.1. Implementasi Sistem Implementasi Antarmuka .....	112
5.2. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	214
5.3. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna .....	248
BAB VI. PENUTUP .....	260
6.1. Kesimpulan .....	260
6.2. Saran.....	260
DAFTAR PUSTAKA .....	261



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Use Case Diagram .....	16
Gambar 4.2. Entity Relationship Diagram .....	79
Gambar 4.3. Perancangan Arsitektur .....	81
Gambar 4.4. <i>Login</i> .....	82
Gambar 4.5. <i>Dashboard</i> .....	83
Gambar 4.6. Pengelolaan Master .....	84
Gambar 4.7. Pengelolaan dojo pada <i>role Master</i> .....	86
Gambar 4.8. Pengelolaan dojo pada <i>role Head</i> .....	88
Gambar 4.9. Pengelolaan <i>Member</i> untuk <i>role Master</i> .....	89
Gambar 4.10. Pengelolaan <i>Member</i> untuk <i>role Head, Secretary dan Treasurer</i> ....	90
Gambar 4.11. Pengelolaan <i>Member</i> untuk <i>role Head, Secretary, Treasurer, Instructor, Assistant dan Member</i> .....	92
Gambar 4.12. Pengelolaan <i>Ujian</i> untuk <i>role Master</i> .....	93
Gambar 4.13. Pengelolaan <i>Ujian</i> untuk <i>role Head</i> .....	95
Gambar 4.14. Pengelolaan <i>Acara</i> untuk <i>role Master</i> .....	97
Gambar 4.15. Pengelolaan <i>Ujian</i> untuk <i>role Master</i> .....	98
Gambar 4.16. Pengelolaan <i>Acara</i> untuk <i>role Head, Treasurer, Secretary, Instructor, Assistant dan Member</i> .....	100
Gambar 4.17. Pengelolaan <i>Presensi</i> untuk <i>role Head</i> .....	101
Gambar 4.18. Pengelolaan <i>Presensi</i> untuk <i>role Treasurer, Secretary dan Member</i> .....	103
Gambar 4.19. Pengelolaan <i>Presensi</i> untuk <i>role Instructor dan Assistant</i> .....	104
Gambar 4.20. Pengelolaan <i>Jadwal</i> .....	106
Gambar 4.21. Pengelolaan <i>Keuangan</i> .....	107
Gambar 4.22. Pengelolaan <i>Pemberitahuan</i> .....	108
Gambar 4.23. Pengelolaan <i>Kurikulum</i> .....	109
Gambar 4.24. Pengelolaan <i>Iklan</i> .....	111
Gambar 5.1. Halaman <i>Login</i> .....	112
Gambar 5.2. Code verifikasi <i>password</i> .....	113

Gambar 5.3. Halaman Dashboard .....	114
Gambar 5.4. Halaman Pengelolaan <i>Master</i> .....	115
Gambar 5.5. Code <i>getMaster</i> .....	116
Gambar 5.6. Halaman Tambah <i>Master</i> .....	116
Gambar 5.7. Kode untuk tambah master baru .....	117
Gambar 5.8. Snackbar .....	118
Gambar 5.9. Dialog verifikasi.....	118
Gambar 5.10. Dialog salin data.....	118
Gambar 5.11. Salin data menggunakan <i>ClipboardManager</i> .....	119
Gambar 5.12. Dialog edit .....	119
Gambar 5.13. Form untuk mengubah data master .....	119
Gambar 5.14. Halaman daftar dojo .....	120
Gambar 5.15. Fungsi <i>getAllDojo</i> .....	120
Gambar 5.16. Antarmuka pengelolaan dojo untuk <i>role master</i> .....	121
Gambar 5.17. Kode <i>getAllDetailDojo</i> .....	122
Gambar 5.18. Tambah dan ubah foto profil dojo.....	122
Gambar 5.19. Fungsi <i>uploadDojoPhoto</i> .....	123
Gambar 5.20. Halaman tambah dojo.....	124
Gambar 5.21. Fungsi <i>getAllMemberForAdd</i> dan <i>GetAllInstructorForAdd</i> .....	125
Gambar 5.22. Fungsi <i>addNewDojo</i> .....	127
Gambar 5.23. Halaman Maps.....	128
Gambar 5.24. Halaman edit dojo .....	129
Gambar 5.25. Fungsi <i>editDojo</i> .....	131
Gambar 5.26. Dialog Deactivate dan Activate dojo .....	132
Gambar 5.27. Fungsi <i>actiavateDojo</i> dan <i>deactivateDojo</i> .....	132
Gambar 5.28. Halaman Riwayat Presensi.....	133
Gambar 5.29. Fungsi <i>getAttendance</i> , <i>getAttendanceList</i> dan <i>getNote</i> .....	134
Gambar 5.30. Unduh data dalam format Excel.....	135
Gambar 5.31. Contoh hasil ekspor data .....	135
Gambar 5.32. Fungsi <i>getDojo</i> .....	138
Gambar 5.33. Halaman <i>List of Member</i> .....	139

Gambar 5.34. Fungsi <i>getDetailMember</i> .....	140
Gambar 5.35. Dialog Salin.....	140
Gambar 5.36. Halaman <i>Track Record</i> .....	141
Gambar 5.37. Fungsi <i>getRecord</i> .....	141
Gambar 5.38. Halaman <i>Exam</i> .....	142
Gambar 5.39. Fungsi <i>getExam</i> .....	142
Gambar 5.40. Dialog untuk tambah, ubah, dan hapus .....	143
Gambar 5.41. Fungsi <i>addExam</i> , <i>editExam</i> , dan <i>deleteExam</i> .....	143
Gambar 5.42. Halaman <i>Exam History</i> .....	144
Gambar 5.43. Fungsi <i>getExamHistory</i> .....	144
Gambar 5.44. Halaman <i>History of Exam Result</i> .....	145
Gambar 5.45. Fungsi <i>getParticipant</i> .....	145
Gambar 5.46. Fungsi <i>getExamResultExcel</i> .....	146
Gambar 5.47. Halaman <i>List of Participant</i> .....	147
Gambar 5.48. Halaman <i>Event</i> .....	148
Gambar 5.49. Fungsi <i>getEvent</i> .....	148
Gambar 5.50. Dialog untuk tambah, ubah dan hapus .....	149
Gambar 5.51. Fungsi <i>addEvent</i> , <i>editEvent</i> dan <i>deleteEvent</i> .....	149
Gambar 5.52. Halaman List of Participant.....	150
Gambar 5.53. Fungsi <i>getEventMember</i> .....	150
Gambar 5.54. Dialog <i>Finish</i> .....	151
Gambar 5.55. Fungsi <i>finishEvent</i> .....	151
Gambar 5.56. Halaman <i>History</i> .....	152
Gambar 5.57. Fungsi <i>getEventHistory</i> .....	152
Gambar 5.58. Halaman <i>List of Participant</i> .....	153
Gambar 5.59. Fungsi <i>getEventHistoryMember</i> .....	153
Gambar 5.60. Halaman <i>Curriculum</i> .....	154
Gambar 5.61. Fungsi <i>getCurriculum</i> .....	155
Gambar 5.62. Dialog tambah kurikulum dan hapus kurikulum.....	155
Gambar 5.63. Fungsi <i>addCurriculum</i> dan <i>deleteCurriculum</i> .....	156
Gambar 5.64. Halaman Youtube.....	156

Gambar 5.65. Peringatan <i>link</i> video tidak valid.....	156
Gambar 5.66. Halaman Edit Curriculum .....	157
Gambar 5.67. Fungsi <i>editLink</i> .....	157
Gambar 5.68. Dialog tambah konten dan edit konten.....	158
Gambar 5.69. Fungsi <i>addContent</i> , <i>editContent</i> dan <i>deleteContent</i> .....	158
Gambar 5.70. Halaman Advertisement.....	159
Gambar 5.71. Fungsi <i>getAd</i> .....	159
Gambar 5.72. Dialog edit skala gambar dan hapus gambar.....	160
Gambar 5.73. Fungsi <i>editScaleAd</i> dan <i>deleteAd</i> .....	160
Gambar 5.74. Fungsi <i>uploadNewAd</i> .....	161
Gambar 5.75. Halaman <i>Dojo Profile</i> .....	162
Gambar 5.76. Fungsi <i>getProfileDojo</i> .....	162
Gambar 5.77. Dialog <i>edit</i> foto profil dojo.....	163
Gambar 5.78. Fungsi <i>uploadDojoPhoto</i> .....	164
Gambar 5.79. Halaman <i>Edit Dojo</i> dan <i>List Member</i> .....	165
Gambar 5.80. Fungsi <i>getAllMemberForEdit</i> .....	165
Gambar 5.81. Halaman Maps.....	166
Gambar 5.82. Fungsi <i>updateMapDojo</i> .....	166
Gambar 5.83. Halaman <i>Dojo Presence</i> .....	167
Gambar 5.84. Fungsi <i>getPresenceDojo</i> .....	167
Gambar 5.85. Dialog tambah presensi .....	168
Gambar 5.86. Dialog sebelum mengisi data presensi .....	168
Gambar 5.87. Fungsi <i>addPresence</i> .....	169
Gambar 5.88. Dialog untuk memberi izin akses <i>QR code</i> .....	170
Gambar 5.89. Fungsi <i>editPermissionPresence</i> .....	170
Gambar 5.90. Fungsi <i>uploadPhotoPresence</i> .....	171
Gambar 5.91. Halaman <i>Presence Manual</i> .....	172
Gambar 5.92. Fungsi <i>getMemberForManual</i> .....	173
Gambar 5.93. Fungsi <i>addPresenceManual</i> .....	173
Gambar 5.94. Dialog QR Code .....	174
Gambar 5.95. Kode untuk menampilkan <i>QR code</i> .....	174

Gambar 5.96. Halaman <i>Scan QR Code</i> .....	175
Gambar 5.97. Fungsi <i>getPresenceData</i> .....	177
Gambar 5.98. Dialog Konfirmasi Presensi .....	177
Gambar 5.99. Fungsi <i>addPresenceByQR</i> .....	178
Gambar 5.100. Halaman List of Member .....	179
Gambar 5.101. Fungsi <i>getDetailMemberExcel</i> .....	180
Gambar 5.102. Dialog <i>Edit</i> .....	180
Gambar 5.103. Fungsi <i>editMemberCertificate</i> .....	181
Gambar 5.104. Fungsi <i>editMemberPassword</i> .....	181
Gambar 5.105. Halaman <i>Schedule</i> .....	182
Gambar 5.106. Fungsi <i>getScheduleMember</i> .....	182
Gambar 5.107. Fungsi <i>addScheduleMember</i> dan <i>deleteScheduleMember</i> .....	183
Gambar 5.108. Halaman <i>Event</i> .....	183
Gambar 5.109. Fungsi <i>getMemberEvent</i> .....	184
Gambar 5.110. Dialog <i>Membership Fees</i> .....	184
Gambar 5.111. Fungsi <i>addMemberFee</i> .....	184
Gambar 5.112. Halaman <i>Schedule</i> .....	185
Gambar 5.113. Fungsi <i>getScheduleDojo</i> .....	185
Gambar 5.114. Dialog untuk tambah jadwal, ubah jadwal dan hapus jadwal .....	186
Gambar 5.115. Fungsi <i>addScheduleDojo</i> , <i>editScheduleDojo</i> dan <i>deleteScheduleDojo</i> .....	186
Gambar 5.116. Halaman <i>List of Member</i> .....	187
Gambar 5.117. Fungsi <i>getMemberForSchedule</i> .....	187
Gambar 5.118. Fungsi <i>addScheduleMember</i> dan <i>deleteScheduleMember</i> .....	188
Gambar 5.119. Halaman <i>Notification</i> .....	189
Gambar 5.120. Fungsi untuk halaman <i>Notification</i> .....	190
Gambar 5.121. Halaman <i>Exam</i> .....	191
Gambar 5.122. Fungsi <i>getExam</i> .....	191
Gambar 5.123. Halaman <i>List of Participants</i> .....	192
Gambar 5.124. Fungsi <i>editParticipant</i> dan <i>deleteParticipant</i> .....	193
Gambar 5.125. Fungsi <i>getExamMemberExcel</i> .....	193

Gambar 5.126. Halaman <i>Add Participants</i> .....	194
Gambar 5.127. Fungsi <i>getMemberForExam</i> .....	195
Gambar 5.128. Fungsi <i>addParticipant</i> .....	195
Gambar 5.129. Halaman <i>Event</i> .....	196
Gambar 5.130. Fungsi <i>checkEventParticipant</i> .....	198
Gambar 5.131. Halaman <i>List of Participant</i> .....	199
Gambar 5.132. Fungsi <i>getEventMember</i> .....	199
Gambar 5.133. Fungsi <i>getEventParticipantExcel</i> .....	200
Gambar 5.134. Halaman <i>Add Participants</i> .....	201
Gambar 5.135. Fungsi <i>addEventMember</i> .....	201
Gambar 5.136. Halaman <i>Membership Fees</i> .....	202
Gambar 5.137. Fungsi <i>getMemberFee</i> .....	202
Gambar 5.138. Halaman <i>Payment History</i> .....	203
Gambar 5.139. Fungsi <i>getHistoryFee</i> .....	203
Gambar 5.140. Halaman <i>My Profile</i> .....	204
Gambar 5.141. Fungsi <i>getProfile</i> .....	204
Gambar 5.142. Dialog ubah data profil, ubah <i>password</i> dan ubah foto profil.....	205
Gambar 5.143. Fungsi <i>editProfile</i> dan <i>changePassword</i> .....	205
Gambar 5.144. Fungsi <i>uploadPhotoProfile</i> .....	206
Gambar 5.145. Halaman <i>Presence</i> .....	207
Gambar 5.146. Fungsi <i>getPresenceInstructor</i> dan <i>getPresenceAssistant</i> .....	208
Gambar 5.147. Dialog tambah catatan dan ubah catatan .....	208
Gambar 5.148. Fungsi <i>updateNote</i> .....	209
Gambar 5.149. Halaman <i>Special Note</i> .....	209
Gambar 5.150. Fungsi untuk catatan khusus .....	210
Gambar 5.151. Halaman <i>Presence</i> .....	211
Gambar 5.152. Fungsi <i>getMemberPresence</i> .....	211
Gambar 5.153. Halaman <i>Show QR Code</i> .....	212
Gambar 5.154. Fungsi <i>getTreasurerSecretaryPresence</i> .....	212
Gambar 5.155. Halaman <i>Event</i> .....	213
Gambar 5.156. Fungsi <i>getMemberEvent</i> .....	213

Gambar 5.157. Usia responden .....	249
Gambar 5.158. Pertanyaan pertama .....	250
Gambar 5.159. Pertanyaan Kedua.....	251
Gambar 5.160. Pertanyaan Ketiga .....	252
Gambar 5.161. Pertanyaan Keempat.....	253
Gambar 5.162. Pertanyaan Kelima .....	254
Gambar 5.163. Pertanyaan Keenam.....	255
Gambar 5.164. Pertanyaan Ketujuh .....	256



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan aplikasi .....	6
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case <i>Login</i> .....	17
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Mengelola Data Master.....	18
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Mengelola Data Dojo untuk <i>Role Master</i> .....	21
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Mengelola Data Dojo untuk <i>Role Head</i> .....	27
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Mengelola Data <i>Member</i> untuk <i>Role Master</i> .....	30
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Mengelola Data <i>Member</i> untuk <i>Role Head</i> .....	31
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Mengelola Data <i>Member</i> untuk <i>Role Secretary</i> .....	34
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Mengelola Data <i>Member</i> untuk <i>Role Treasurer</i> ....	35
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Mengelola Data <i>Member</i> untuk <i>Role Head, Treasurer, Secretary, Instructor, Assistant dan Member</i> .....	37
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Mengelola Data Ujian untuk <i>Role Master</i> .....	39
Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Mengelola Data Ujian untuk <i>Role Head</i> .....	41
Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Mengelola Data Acara untuk <i>Role Master</i> .....	44
Tabel 4.13 Deskripsi Use Case Mengelola Data Acara untuk <i>Role Head</i> .....	47
Tabel 4.14 Deskripsi Use Case Mengelola Data Acara untuk <i>Role Head, Treasurer, Secretary, Instructor, Assistant dan Member</i> .....	49
Tabel 4.15 Deskripsi Use Case Mengelola Presensi untuk <i>Role Head</i> .....	52
Tabel 4.16 Deskripsi Use Case Mengelola Presensi untuk <i>Role Treasurer dan Secretary</i> .....	56
Tabel 4.17 Deskripsi Use Case Mengelola Presensi untuk <i>Role Instructor dan Assistant</i> .....	57
Tabel 4.18 Deskripsi Use Case Mengelola Data Presensi untuk <i>Role Head, Treasurer, Secretary, Instructor, Assistant dan Member</i> .....	59
Tabel 4.19 Deskripsi Use Case Mengelola Jadwal Latihan.....	62
Tabel 4.20 Deskripsi Use Case Mengelola Keuangan .....	65
Tabel 4.21 Deskripsi Use Case Mengelola Pemberitahuan .....	66
Tabel 4.22 Deskripsi Use Case Mengelola Kurikulum.....	68
Tabel 4.23 Deskripsi Use Case Mengelola Iklan .....	71



Tabel 4.24 Antarmuka Pengguna.....	73
Tabel 5.1 Hasil Pengujian .....	214



# INTISARI

## PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEANGGOTAAN ORGANISASI OLAHRAGA BELA DIRI BERBASIS ANDROID

Intisari

Yosapat

170709204

Yayasan Indonesia Aikikai adalah organisasi pendidikan seni bela diri Aikido yang mengorganisasi lebih dari 50 dojo sehingga membutuhkan sistem informasi terpadu basis data yang dapat membantu pengelolaan organisasi. Sistem informasi yang dibutuhkan oleh organisasi ini adalah sistem presensi, sistem manajemen anggota dan pengurus, sistem manajemen dojo dan juga sistem pelaporan.

Dalam penelitian ini penulis membangun aplikasi *mobile* berbasis Android menggunakan *web service* yang akan digunakan oleh semua anggota dojo untuk mengelola dan mengakses data dojo. Aplikasi Android dibangun menggunakan arsitektur Modal View ViewModel. *Web service* akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Codeigniter 3.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Dojo Presence yang dibuat oleh penulis sehingga dapat mempermudah pengurus organisasi dan anggotanya untuk mengelola data dojo dan mendapatkan informasi dojo serta menghemat sumber daya dojo jika diterapkan dalam organisasi. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang disebarkan memiliki indeks rata-rata *Skala Likert* 92.29%.

Kata Kunci: Dojo Presence, Yayasan Indonesia Aikikai, Aplikasi Mobile, Android.

Dosen Pembimbing I : Eduard Rusdianto, S.T.,M.T.

Dosen Pembimbing II : Eddy Julianto, S.T.,M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 7 Juni 2021