

**APLIKASI PENYELENGGARAAN *EVENT* BOLA  
BASKET BERBASIS WEBSITE**

**Tugas Akhir**

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



Dibuat Oleh:

**JOSHUA BUDI HERIYANTO**

**170709512**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

# HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

APLIKASI BERBASIS WEBSITE DALAM PENYELENGGARAAN EVENT BOLA BASKET

yang disusun oleh

Joshua Budi Heriyanto

170709512

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 26 Agustus 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Irya Wisnubhadra, S.T.,M.T., Ph.D., IPM	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Joanna Ardhyanti Mita N, S.Kom., M.Kom	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

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



# ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joshua Budi Heriyanto  
NPM : 170709512  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket Berbasis Website

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, 22 Agustus 2024

Yang menyatakan,

Joshua Budi Heriyanto

170709512

## PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Tegar Bagus Prakoso  
Jabatan : Ketua *Event* POPDA Basket Purbalingga 2023  
Departemen : Panitia *Event*

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Joshua Budi Heriyanto  
NPM : 170709512  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Aplikasi Penyelenggaraan Event Bola Basket Berbasis Website

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada panitia.
2. Panitia 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.

Purbalingga, 13 September 2023

Yang menyatakan,



Tegar Bagus Prakoso

Ketua Panitia

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:**

**Tuhan Yesus Kristus**

**Orang Tua**

**Keluarga**

**Diri Sendiri**

**Sahabat**

**Teman**



**"Jiwaku tenang hanya pada Tuhan; karena harapan saya adalah dari-Nya."**

(Mazmur 62:5)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir “Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket Berbasis Website” ini dengan baik.

Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer di Program Studi Informatika di Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa banyak orang yang memberikan bantuan, bimbingan, dan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan berkat-Nya dan menyertai selalu.
2. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T. IPU., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T. dan Bapak Eddy Julianto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan dan bantuan serta semangat dengan berbagai cara.

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

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Joshua Budi Heriyanto  
170709512

## DAFTAR ISI

APLIKASI PENYELENGGARAAN <i>EVENT</i> BOLA BASKET BERBASIS WEBSITE .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang .....	13
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
A. Sistem Informasi .....	11
B. Website.....	11
C. Codeigniter .....	12
D. MySQL.....	13
E. PHP.....	13
F. SQL .....	14
G. XAMPP .....	15
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	15
A. Analisis Sistem .....	15
B. Lingkup Masalah.....	16



C. Perspektif Produk .....	17
D. Fungsi Produk .....	18
E. Kebutuhan Antarmuka .....	20
F. Perancangan .....	23
1. Perancangan Data .....	23
2. Perancangan Arsitektur.....	23
3. Perancangan Antarmuka.....	28
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	43
A. Implementasi Sistem Antarmuka .....	44
B. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	112
C. Hasil Pengujian terhadap Pengguna.....	118
BAB VI PENUTUP .....	119
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSAKA.....	120

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Gambar 4. 2 ERD.....	23

Gambar 4. 3 <i>Overview Sistem</i> .....	25
Gambar 4. 4 <i>Package Diagram Front-End</i> .....	26
Gambar 4. 5 <i>Package Diagram Back-End</i> .....	27
Gambar 4. 6 <i>Class Diagram</i> .....	28
Gambar 4. 7 Rancangan Antarmuka Registrasi .....	29
Gambar 4. 8 Rancangan Antarmuka <i>Login</i> .....	30
Gambar 4. 9 Rancangan Antarmuka Beranda <i>User</i> .....	30
Gambar 4. 10 Rancangan Antarmuka Beranda Admin.....	32
Gambar 4. 11 Rancangan Antarmuka <i>Team</i> .....	32
Gambar 4. 12 Rancangan Antarmuka <i>Add New Team</i> .....	33
Gambar 4. 13 Rancangan Antarmuka <i>View Team</i> .....	34
Gambar 4. 14 Rancangan Antarmuka <i>Update Team</i> .....	34
Gambar 4. 15 Rancangan Antarmuka <i>Member</i> .....	35
Gambar 4. 16 Rancangan Antarmuka <i>Add Member</i> .....	36
Gambar 4. 17 Rancangan Antarmuka <i>View Member</i> .....	36
Gambar 4. 18 Rancangan Antarmuka <i>Update Member</i> .....	37
Gambar 4. 19 Rancangan Antarmuka <i>Event</i> .....	38
Gambar 4. 20 Rancangan Antarmuka <i>Add Event</i> .....	38
Gambar 4. 21 Rancangan Antarmuka <i>View Event</i> .....	39
Gambar 4. 22 Rancangan Antarmuka <i>Update Event</i> .....	40
Gambar 4. 23 Rancangan Antarmuka <i>Match</i> .....	40
Gambar 4. 24 Rancangan Antarmuka <i>Add Match</i> .....	41
Gambar 4. 25 Rancangan Antarmuka <i>View Match</i> .....	42
Gambar 4. 26 Rancangan Antarmuka <i>Update Match</i> .....	42
Gambar 4. 27 Rancangan Antarmuka Laporan Partisipasi .....	43
Gambar 5. 1 Antarmuka Beranda.....	44
Gambar 5. 2 Antarmuka Beranda.....	45
Gambar 5. 3 Implementasi Kode Beranda .....	48
Gambar 5. 4 Antarmuka Login .....	49
Gambar 5. 5 Implementasi Kode Front End Login.....	50
Gambar 5. 6 Implementasi kode Back End Login .....	51

Gambar 5. 7 Implementasi Antarmuka Registrasi .....	52
Gambar 5. 8 Implementasi Kode Front End Registrasi .....	54
Gambar 5. 9 Implementasi Back End Registrasi .....	55
Gambar 5. 10 Implementasi Antarmuka <i>Dashboard</i> Admin .....	56
Gambar 5. 11 Implementasi Front End Dashboard Admin .....	58
Gambar 5. 12 Implementasi Antarmuka View Team Pada Admin .....	59
Gambar 5. 13 Implementasi Antarmuka Add New Team.....	60
Gambar 5. 14 Implementasi Antarmuka Update Team .....	60
Gambar 5. 15 Implementasi Antarmuka Delete Team.....	61
Gambar 5. 16 Implementasi Kode Front End Menu Teams Pada Admin .....	62
Gambar 5. 17 Implementasi Kode Front End View Team Pada Admin.....	63
Gambar 5. 18 Implementasi Back End View Team Pada Admin.....	64
Gambar 5. 19 Implementasi Front End Update Team Pada Admin .....	65
Gambar 5. 20 Implementasi Back End Update Team Pada Admin .....	67
Gambar 5. 21 Implementasi Back End Delete Team Pada Admin .....	67
Gambar 5. 22 Implementasi Front End Add New Team Pada Admin.....	69
Gambar 5. 23 Implementasi Back End Add New Team Pada Admin .....	70
Gambar 5. 24 Implementasi Antarmuka View Member Pada Admin .....	71
Gambar 5. 25 Implementasi Antarmuka Add New Player .....	71
Gambar 5. 26 Implementasi Antarmuka Update Player .....	72
Gambar 5. 27 Implementasi Antarmuka Delete Player .....	72
Gambar 5. 28 Implementasi Kode Front End Menu Players Pada Admin .....	74
Gambar 5. 29 Implementasi Kode Front End View Player Pada Admin .....	75
Gambar 5. 30 Implementasi Back End View Player Pada Admin.....	76
Gambar 5. 31 Implementasi Front End Update Player Pada Admin .....	78
Gambar 5. 32 Implementasi Back End Update Player Pada Admin .....	80
Gambar 5. 33 Implementasi Back End Delete Player Pada Admin.....	80
Gambar 5. 34 Implementasi Front End Add New Player Pada Admin .....	82
Gambar 5. 35 Implementasi Back End Add New Player Pada Admin .....	84
Gambar 5. 36 Implementasi Antarmuka View <i>Event</i> Pada Admin .....	85
Gambar 5. 37 Implementasi Antarmuka Add New <i>Event</i> .....	85
Gambar 5. 38 Implementasi Antarmuka Update <i>Event</i> .....	86

Gambar 5. 39 Implementasi Antarmuka Delete <i>Event</i> .....	86
Gambar 5. 40 Implementasi Kode Front End Menu <i>Event</i> Pada Admin .....	88
Gambar 5. 41 Implementasi Kode Front End View <i>Event</i> Pada Admin.....	89
Gambar 5. 42 Implementasi Back End View <i>Event</i> Pada Admin.....	90
Gambar 5. 43 Implementasi Front End Update <i>Event</i> Pada Admin .....	91
Gambar 5. 44 Implementasi Back End Update <i>Event</i> Pada Admin .....	93
Gambar 5. 45 Implementasi Back End Delete <i>Event</i> Pada Admin .....	94
Gambar 5. 46 Implementasi Front End Add New <i>Event</i> Pada Admin.....	95
Gambar 5. 47 Implementasi Back End Add New <i>Event</i> Pada Admin .....	97
Gambar 5. 48 Implementasi Antarmuka View Match Pada Admin .....	98
Gambar 5. 49 Implementasi Antarmuka Add New Match .....	98
Gambar 5. 50 Implementasi Antarmuka Update Match .....	98
Gambar 5. 51 Implementasi Antarmuka Delete Match .....	99
Gambar 5. 52 Implementasi Kode Front End Menu Match Pada Admin .....	101
Gambar 5. 53 Implementasi Kode Front End View Match Pada Admin.....	102
Gambar 5. 54 Implementasi Back End View <i>Event</i> Pada Admin.....	103
Gambar 5. 55 Implementasi Front End Update Match Pada Admin .....	104
Gambar 5. 56 Implementasi Back End Update Match Pada Admin .....	106
Gambar 5. 57 Implementasi Back End Delete Match Pada Admin.....	106
Gambar 5. 58 Implementasi Front End Add New Match Pada Admin .....	108
Gambar 5. 59 Implementasi Back End Add New Match Pada Admin .....	109
Gambar 5. 60 Implementasi Antarmuka Report Pada Admin .....	110
Gambar 5. 61 Hasil Laporan Pertandingan .....	110
Gambar 5. 62 Implementasi Kode Front End Menu Report Pada Admin .....	111
Gambar 5. 63 Implementasi Kode Back End Report Pada Admin .....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	10
Tabel 4. 1 Tabel Form Aplikasi SIVEBAS.....	20
Tabel 5. 1 Tabel Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	113
Tabel 5. 2 Tabel Pengujian terhadap Ketua Penyelenggara <i>Event</i> .....	118



## **INTISARI**

**Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket Berbasis Website**

Joshua Budi Heriyanto

170709512

Dalam era digital yang mengalami pertumbuhan pesat, transformasi

teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk industri olahraga. Namun, penyelenggaraan *event* bola basket di Kabupaten Purbalingga masih dihadapkan pada tantangan administratif yang menghambat efisiensi. Pendaftaran tim yang masih dilakukan secara manual dan pengelolaan data menggunakan metode konvensional menjadi hambatan utama dalam menyelenggarakan *event* olahraga dengan efektif. Dalam konteks ini, pengembangan Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket Berbasis Website (SIVEBAS) menjadi solusi yang tepat bagi peserta dan panitia *event* penyelenggaraan bola basket.

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi SIVEBAS adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyelenggaraan *event* bola basket di Kabupaten Purbalingga. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan platform yang mudah digunakan oleh panitia *event* dan peserta, dengan fitur-fitur seperti pendaftaran *online*, pengaturan jadwal pertandingan, serta pembuatan laporan hasil partisipasi tim. Dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini, diharapkan SIVEBAS dapat mengurangi kesulitan administratif, meningkatkan pelayanan yang efisien, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pihak yang terlibat dalam *event* olahraga tersebut.

Dari hasil pengujian terhadap aplikasi SIVEBAS yang dilakukan oleh Panitia POPDA Purbalingga 2023 menunjukkan bahwa aplikasi ini telah berhasil memenuhi sebagian besar spesifikasi dan harapan yang diinginkan. SIVEBAS berhasil memberikan kemudahan dalam pengelolaan data tim dan pemain, serta mempermudah proses pendaftaran dan pengaturan jadwal pertandingan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Panitia, Penyelenggaraan *Event*, Bola Basket, Website

Dosen Pembimbing I : Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T

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

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 22 Agustus 2024

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mengubah gaya hidup banyak orang menjadi serba instan melalui digitalisasi. Era digital telah mendorong banyak orang untuk beralih ke gaya hidup baru yakni ketergantungan terhadap perangkat digital [1]. Perubahan teknologi yang sangat pesat berasal dari proses transformasi