

# **SKRIPSI**

## **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERTANDINGAN DI FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA (FORKI) BERBASIS WEB**



**Disusun Oleh :**

**IRYANTO CHANDRA  
NIM. 08.12.901**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010**

---

# LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERTANDINGAN DI FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA  
(FORKI) BERBASIS WEB

## SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik Komputer Dan Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

**IRYANTO CHANDRA**

**NIM : 08.12.901**

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I



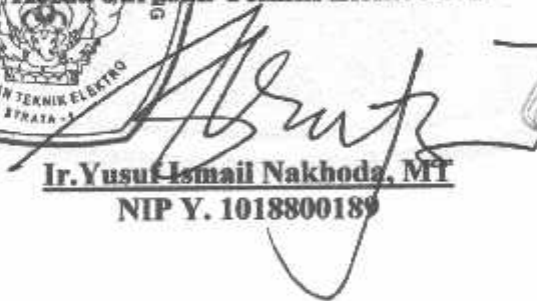
**I Komang Somawirata, ST,MT**

**NIP. Y. 1030100361**



Mengetahui

**Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1**



**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT**

**NIP Y. 1018800189**



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2010**

## Abstrak

# PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERTANDINGAN DI FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA (FORKI) BERBASIS WEB

Iryanto Chandra, NIM 0812901

Dosen Pembimbing : I Komang Somawirata, ST, MT

*Federasi olahraga karate-do Indonesia adalah organisasi yang mengurus bidang olahraga karate di Indonesia. Seiring dengan perkembangan informasi dan karate sendiri di perlukan adanya pengembangan system informasi pertandingan yang berifat statis dan menyebar ke seluruh Indonesia dengan menggunakan internet sebagai media penyebaran informasi pertandingan*

*Saat ini media yang di gunakan dalam penyebaran informasi adalah mesin fax, telepon, surat dan lain-lain. hal ini di anggap sudah tidak efektifnya di karena kan hanya berupa informasi dan sering kali informasi itu sudah terlambat.*

*Maka dari itu di perlukan nya sebuah system informasi yang mampu mengatasi kebutuhan system informasi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam hal ini media internet sangatlah cocok dengan keadaan saat ini sehingu di perlukan nya sebuah system informasi yang berbasiskan Web site serta mampu menangani semua keperluan dari organisasi tersebut antara lain berita, pertandingan, dan lain-lain.*

*Kata kunci : Internet, Karate, pertandingan..*

## KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang dengan segala Kasih dan Anugerah – Nya, telah memberikan kekuatan, kesabaran, bimbingan dan perlindungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul :

### **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERTANDINGAN DI FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA (FORKI) BERBASIS WEB”**

Pembuatan skripsi ini disusun guna memenuhi syarat akhir kelulusan pendidikan jenjang Strata I di Institut Teknologi Nasional Malang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan baik moril maupun materiil, saran dan dorongan semangat dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Abraham Lomi, MSEE selaku rektor ITN Malang
2. Bapak Ir. H. Sidik Noertjahjono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
4. Bapak I Komang Somawirata, ST, MT selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ibuku yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan bantuan baik moril maupun materi.
6. Rekan - rekan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak yang perlu disempurnakan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, penulis mohon maaf kepada semua pihak bilamana selama penyusunan skripsi ini penyusun membuat kesalahan secara tidak sengaja dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Malang Agustus 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>           | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                      | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                    | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                 | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                 | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                  |             |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1           |
| 1.2 Perumusan Masalah .....               | 2           |
| 1.3 Tujuan .....                          | 2           |
| 1.4 Batasan Masalah.....                  | 3           |
| 1.5 Metode Penelitian.....                | 4           |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 5           |
| <b>BAB II Dasar Teori</b>                 |             |
| 2.1 Pengertian Dasar Sistem .....         | 7           |
| 2.1.1 karakteristik sistem.....           | 8           |
| 2.1.2 Klasifikasi Sistem .....            | 10          |
| 2.2 Pengertian Dasar Informasi.....       | 11          |
| 2.3 Sistem Informasi .....                | 12          |
| 2.3.1 Sistem Informasi Pertandingan ..... | 14          |

|   |   |    |
|---|---|----|
| 2.4   | Pengertian database dan RDBMS .....             | 15 |
| 2.4.1   | Database .....                                  | 15 |
| 2.4.2   | Relational Database dan Management Sistem ..... | 15 |
| 2.5   | Kemampuan PHP .....                             | 17 |
| 2.6   | Perangkat Analis dan Perancangan .....          | 18 |
| 2.6.1   | Diagram Alir Data.....                          | 18 |
| 2.6.2   | Pemodelan Data .....                            | 19 |
| 2.7   | Metode pengembangan Sistem Waterfall.....       | 20 |
| <b>BAB III DESAIN SISTEM</b>                      |   |    |
| 3.1   | Analisa Sistem Saat ini.....                    | 22 |
| 3.2   | Desain Sistem.....                              | 23 |
| 3.2.1   | Data Flow Diagram (DFD) .....                   | 23 |
| 3.2.2   | Desain Entity Relation .....                    | 29 |
| 3.2.3   | Perencanaan Database .....                      | 31 |
| 3.2.4   | Desain Navigasi Web.....                        | 36 |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN PROGRAM</b> |   |    |
| 4.1   | Implementasi Sistem .....                       | 39 |
| 4.1.1   | Konfigurasi PHP dan MySQL.....                  | 39 |
| 4.1.2   | Konfigurasi Database Server.....                | 40 |
| 4.1.3   | Implementasi Program.....                       | 40 |
| 4.2   | Pengujian Sistem .....                          | 41 |
| 4.2.1   | Pengujian halaman Login Admin.....              | 41 |
| 4.2.2   | Pengujian Halaman Input Data cabang .....       | 42 |

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 4.2.3 | Pengujian Halaman Input Berita Pertandingan ..... | 42 |
| 4.2.4 | Pengujian Halaman Login Cabang .....              | 42 |
| 4.2.5 | Pengujian Halaman Input Pertandingan .....        | 43 |
| 4.2.6 | Pengujian Halaman Pertandingan Kontingen .....    | 43 |
| 4.2.7 | Pengujian Halaman Pengisian Atlit.....            | 44 |
| 4.2.8 | Pengujian Halaman Data Peserta Perkelas.....      | 44 |
| 4.2.9 | Pengujian Halaman Drowing .....                   | 45 |
| 4.3   | Evaluasi pengujian sistem .....                   | 45 |

## **BAB V PENUTUP**

|     |                  |    |
|-----|------------------|----|
| 5.1 | Kesimpulan ..... | 48 |
| 5.2 | Saran.....       | 48 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>49</b> |
|----------------------------|-----------|

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

|     |                  |    |
|-----|------------------|----|
| 2.1 | Simbol DFD ..... | 18 |
|-----|------------------|----|

### BAB III DESAIN SISTEM

|      |                            |    |
|------|----------------------------|----|
| 3.1  | Tabel Cabang .....         | 31 |
| 3.2  | Tabel Info .....           | 31 |
| 3.3  | Tabel Jadwal/Drawing ..... | 32 |
| 3.4  | Tabel Kalender .....       | 33 |
| 3.5  | Tabel Kelas.....           | 33 |
| 3.6  | Tabel kontingen.....       | 34 |
| 3.7  | Tabel Pemain.....          | 34 |
| 3.8  | Tabel Perguruan .....      | 35 |
| 3.9  | Tabel Pertandingan.....    | 35 |
| 3.10 | Tabel Peserta.....         | 36 |
| 3.11 | Tabel Sejarah.....         | 36 |
| 3.12 | Tabel struktur.....        | 40 |

## DAFTAR GAMBAR

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

|     |                                  |    |
|-----|----------------------------------|----|
| 2.1 | Simbol Utama DFD.....            | 18 |
| 2.2 | Model Air Terjun(Waterfall)..... | 21 |

### BAB III DESAIN SISTEM

|      |   |    |
|------|---|----|
| 3.1  | Data Flow Diagram Level 0.....  | 23 |
| 3.2  | Data Flow Diagram Level 1.....  | 24 |
| 3.3  | Data Flow Diagram Level 1.1.....  | 25 |
| 3.4  | Data Flow Diagram Level 1.2.....  | 25 |
| 3.5  | Data Flow Diagram Level 1.4.....  | 26 |
| 3.6  | Data Flow Diagram Level 1.5.....  | 26 |
| 3.7  | Data Flow Diagram Level 1.6.....  | 23 |
| 3.8  | Data Flow Diagram Level 1.7.....  | 27 |
| 3.9  | Data Flow Diagram Level 1.8.....  | 27 |
| 3.10 | Data Flow Diagram Level 1.9.....  | 28 |
| 3.10 | Data Flow Diagram Level 1.0.....  | 28 |
| 3.11 | Conceptual Entity Relationship Diagram dan Physical Entity Relation<br>Diagram..... | 29 |
| 3.12 | Menu Utama.....   | 37 |
| 3.13 | Menu Admin.....   | 38 |
| 3.14 | Menu Cabang.....  | 42 |

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN PROGRAM

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 4.1   | Konfigurasi Database .....                             | 40 |
| 4.2.1 | Halaman Login.....                                     | 41 |
| 4.2.1 | Pengujian Halaman Input Data cabang.....               | 42 |
| 4.2.3 | Pengujian Halaman Input Berita Pertandingan Admin..... | 42 |
| 4.2.4 | pengujian halaman Logi Cabang.....                     | 43 |
| 4.2.5 | Pengujian Halaman Input Berita Pertandingan .....      | 43 |
| 4.2.6 | Pengujian Halaman Pendaftaran kontingen .....          | 44 |
| 4.2.7 | Pengujian Halaman Pengisian Data Atlit .....           | 44 |
| 4.2.8 | Pengujian Halaman Data Peserta Perkelas.....           | 45 |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

Karate masuk di Indonesia bukan dibawa oleh tentara Jepang melainkan oleh Mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang kembali ke tanah air, setelah menyelesaikan pendidikannya di Jepang. Tahun 1963 beberapa Mahasiswa Indonesia antara lain: Baud AD Adikusumo, Kariato Djojonegoro, Mochtar Ruskan dan Ottoman Noh mendirikan Dojo di Jakarta. Mereka inilah yang mula-mula memperkenalkan karate (aliran Shoto-kan) di Indonesia, dan selanjutnya mereka membentuk wadah yang mereka namakan Persatuan Olahraga Karate Indonesia (PORKI) yang diresmikan tanggal 10 Maret 1964 di Jakarta.

Karate ternyata memperoleh banyak penggemar, yang implementasinya terlihat muncul dari berbagai macam organisasi (Pengurus) karate, dengan berbagai aliran seperti yang dianut oleh masing-masing pendiri perguruan. Banyaknya perguruan karate dengan berbagai aliran menyebabkan terjadinya ketidakcocokan diantara para tokoh tersebut, sehingga menimbulkan perpecahan di dalam tubuh PORKI. Namun akhirnya dengan adanya kesepakatan dari para tokoh-tokoh karate untuk kembali bersatu dalam upaya mengembangkan karate di tanah air sehingga pada tahun 1972 hasil Kongres ke IV PORKI, terbentuklah satu wadah organisasi karate yang diberi nama Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI).

Sejak olahraga ini masuk di Indonesia dan berkembang hingga saat ini telah banyak prestasi yang di sumbangkan kepada Negara ini namun sering

kali permasalahan muncul pada proses seleksi dalam sebuah pertandingan daerah maupun nasional.

Permasalahan timbul dari sistem informasi manajemen yang masih menggunakan sistem manual dalam proses pendaftaran hingga pembagian kelas dan bagan pertandingan di mana sering terjadi human error pada proses ini berlangsung sehingga mengganggu jalannya pertandingan.

Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, maka kebutuhan akan sebuah sistem informasi manajemen yang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul dari kesalahan manusia.

Sehingga perlu adanya sebuah terobosan baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen karate sehingga meminimalisir kesalahan dalam proses pendaftaran, penyimpanan data, pembagian bagan dan pelaksanaan pertandingan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang di ambil dari Skripsi ini adalah :

- a. Bagaimana mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi manajemen pertandingan karate berbasis WEB.
- b. Bagaimana proses pendaftaran pertandingan di lakukan secara *On-line*.
- c. Bagaimana sistem bekerja sesuai dengan yang di harapkan panitia.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Skripsi ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi WEB yang menggunakan metode sistem informasi manajemen pertandingan olahraga

karate serta pendaftaran kontingen, penyimpanan data kontingen, data atlet, proses pembagian bagan pertandingan dan penyimpanan hasil pertandingan sehingga dalam proses pelaksanaan pertandingan tidak terdapat kesalahan-kesalahan administrasi yg tidak perlu.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diambil pada penulisan skripsi ini di harapkan mampu membatasi pembahasan agar sesuai dengan tujuan penelitian itu sendiri. Adapun batasan masalah yang di ajukan adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan WEB sistem informasi manajemen pertandingan ini hanya di gunakan dalam bidang olahraga karate.
- b. Dalam sistem informasi manajemen ini hanya membahas masalah pendaftaran dan drawing penrtandingan.
- c. WEB ini hanya di pakai dalam proses administrasi pertandingan dan selama pertandingan berjalan hinga selesai.
- d. Penyimpanan data-data kontingen dan atlet serta update menggunakan database MySQL.
- e. Aplikasi ini berbasiskan WEB dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan desain Macromedia Dream Weaver.
- f. Dalam aplikasi ini hanya membahas kelas pertandingan senior.

## 1.5 Metode penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Studi literatur

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari bahan-bahan kepustakaan dan referensi dari berbagai sumber sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

### 2. Analisa Kebutuhan Sistem

Data dan informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan kerangka global yang bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem baik hardware maupun software, di mana nantinya akan digunakan sebagai acuan perancangan sistem.

### 3. Perancangan sistem

Berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh serta analisa kebutuhan untuk membangun sistem ini, akan dibuat rancangan kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat.

### 4. Coding

Tahapan ini menerjemahkan hasil perancangan spesifikasi program dari tahapan sebelumnya kedalam baris-baris kode program yang dapat dimengerti oleh komputer.

## 5. Eksperimen dan Evaluasi

Pada tahap ini, sistem yang telah selesai dibuat akan diuji coba, yaitu pengujian berdasarkan fungsionalitas program, dan akan dilakukan koreksi dan penyempurnaan program jika diperlukan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

#### Bab I : Pendahuluan

Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Pembatasan Permasalahan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

#### Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

#### Bab III : Perancangan dan Analisa Sistem

Bab ini menjelaskan tentang perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai pengembangan sistem dalam pembuatan perangkat lunak. Uraian pengembangan sistem ini meliputi perancangan data mengenai data input dan output sistem, perancangan proses mengenai bagaimana sistem akan bekerja dengan proses-proses tertentu, maupun perancangan antar muka dalam desain dan implementasi yang akan digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.



Bab IV : Pembuatan dan Pengujian Sistem

Berisi tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat serta pengujian terhadap sistem tersebut

Bab V : Penutup

Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.



## BAB II

### DASAR TEORI

Federasi olahraga Karate-do Indonesia (PB forki) Adalah organisasi yang mengurus bidang olahraga karate di Indonesia yang menaungi 32 pengurus provinsi dan 25 perguruan karate.

Luas geografis Indonesia menyebabkan sulitnya komunikasi, dan informasi ke daerah-daerah dan perguruan sehingga sering terlambanya berita-berita tentang pertandingan yang di adakan oleh pb forki maupun forki provinsi dan perguruan.

Dengan perkembangan teknologi di perlukanya penyesuaian sistem informasi manajemen yang akurat dan up-tude sehingga tidak terjadi miss komunikasi berita dan informasi pertandingan baik nasional maupun daerah.

#### 2.1 Pengertian Dasar Sistem

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Teori sistem secara umum pertama kali diuraikan oleh Kenneth Boulding, terutama menekankan pentingnya perhatian terhadap setiap bagian yang membentuk sebuah sistem.

Teori sistem mengatakan bahwa setiap unsur pembentuk organisasi adalah penting dan harus mendapat perhatian yang utuh. Unsur atau komponen pembentuk organisasi di sini bukan hanya bagian-bagian yang tampak secara fisik, tetapi juga hal-hal yang mungkin bersifat abstrak atau konseptual, seperti misi, pekerjaan, kegiatan, kelompok informal dan lain sebagainya.

Unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (*input*), pengolahan (*processing*), dan keluaran (*output*). Di samping itu suatu sistem dapat

pula dikembangkan hingga menyertakan media penyimpanan. Sistem dapat terbuka dan tertutup. Sistem informasi manajemen biasanya adalah sistem terbuka, yang berarti menerima berbagai masukan dari lingkungan sekitarnya.

### 2.1.1 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem terdiri atas bagian-bagian yang saling berkaitan dan bervariasi bersama-sama untuk mencapai beberapa sasaran dan maksud. Sebuah sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara teratur, tetapi terdiri atas unsur yang dapat dikenal yang saling melengkapi karena suatu maksud, tujuan dan sasaran.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

a. *Komponen Sistem (Component)*

Suatu sistem terdiri atas sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

b. *Batas Sistem (Boundary)*

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

c. *Lingkungan Luar Sistem (Environment)*

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun di luar ruang lingkup sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga

dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Interface merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya. Penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*Output*) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (*Input*) untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, "program" adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputer sementara "data" adalah signal input yang akan diolah menjadi informasi.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan untuk subsistem lain.

g. Pengolahan Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

#### h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

### 2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, seperti :

#### a. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran tentang hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, seperti sistem komputer, sistem penjualan, dan lain sebagainya.

#### b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang dan malam. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan hubungan manusia dengan mesin, yang disebut dengan *human machine sistem*. Sistem informasi manajemen berbasis komputer merupakan contohnya, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

c. Sistem deterministik dan sistem probabilistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, yang menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

## 2.2 Pengertian Dasar Informasi

Informasi sangat penting artinya bagi suatu sistem yang akan dibuat dalam organisasi. Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Kualitas informasi terkadang juga dipakai untuk menyatakan informasi yang baik. Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal, yaitu :

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat

juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi mungkin banyak mengalami gangguan (noise) yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

**b. Tepat Waktu**

Informasi yang sampai pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Dewasa ini informasi mahal karena harus cepat dikirim dan didapatkan sehingga memerlukan teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimnya.

**c. Relevan**

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevansi informasi untuk setiap orang, satu dengan yang lain adalah berbeda.

### **2.3 Sistem Informasi**

Dalam artian umum, sistem informasi manajemen merupakan interrelasi antara beberapa komponen yang menyimpan, mengambil, menerima, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung kegiatan pengambil keputusan, dan mengontrol sebuah organisasi. Sedangkan dalam arti khusus, sistem informasi manajemen adalah perangkat lunak yang digunakan untuk meningkatkan kinerja sebuah sistem dalam menangani informasi atau data.

Ada dua macam komponen dalam sistem informasi, yaitu :



1. Komponen dasar

- a. Input : meliputi elemen yang *dicapture*, dirakit yang masuk ke sistem untuk diproses.
- b. Proses : meliputi proses transformasi yang mengubah input menjadi output.
- c. Output : meliputi transfer elemen yang dihasilkan oleh proses ke tujuan.

2. Komponen tambahan

- a. Feedback : data yang menyatakan performansi sistem.
- b. Control : meliputi *monitoring* dan evaluasi *feedback* untuk menentukan apakah sistem mencapai tujuan. Fungsinya adalah membuat penyesuaian untuk input sistem dan pemrosesan komponen untuk memastikan sistem menghasilkan output yang tepat.

Dalam sistem informasi, ada tiga tahap yang harus dipenuhi, yaitu input, proses dan output, dimana output memungkinkan suatu umpan balik yang dapat merubah atau memodifikasi suatu input. Di sinilah suatu sistem informasi manajemen berperan sebagai pengambil keputusan dalam menangani suatu permasalahan.

Di dalam pengembangan sistem informasi, dikenal istilah *SDLC* (*Sistem Development Life Cycle*) atau “Siklus Hidup Pengembangan Sistem”, yang terdiri dari enam tahap:

1. Perencanaan sistem
2. Analisis sistem
3. Rancangan sistem general atau konseptual
4. Evaluasi dan pemilihan sistem
5. Rancangan sistem terperinci atau fungsional

## 6. Implementasi sistem

Empat tahap pertama disebut tahap *FRONT-END*, dua yang terakhir disebut tahap *BACK-END*. Setelah sistem baru dikembangkan dan dikonversikan ke operasi, selanjutnya menuju ke tahap pemeliharaan sistem yang berlangsung beberapa tahun, 10 sampai 20 tahun atau lebih lama. Jika sistem ini tidak lagi efisien dan efektif untuk tahap dipelihara, maka tidak dilanjutkan dan sistem baru dikembangkan untuk menggantikannya, *SDLC* mulai dari awal lagi.

### 2.3.1 Sistem informasi manajemen Pertandingan

Sistem informasi manajemen Pertandingan mengatur proses pendaftaran dan proses drawing.

Secara garis besar sistem informasi manajemen ini memiliki beberapa fasilitas atau modul sebagai berikut :

1. **Modul basisdata**, sebagai media penyimpanan, pengolahan, dan penyampaian data rencana kegiatan atau data pendukung lainnya.
2. **Modul administrator**, digunakan untuk proses management user dan untuk menginputkan data utama seperti data pertandingan, jadwal pertandingan, pembagian bagan dan hasil pertandingan.
3. **Modul Cabang** digunakan untuk mengisikan informasi kegiatan dari masing-masing cabang.
4. **Modul Pendaftaran**, digunakan untuk proses pengolahan data kontingen dan peserta pertandingan.
5. **Modul Drowing**, adalah modul yang di gunakan saat peruses pendaftaran telah selesai dan akan di tentukan lawan tanding dalam pelaksanaan pertandingan. Modul ini bekerja berdasarkan karakteristik dari code

köntingen, kode atlit dank ode kelas pertandingan guna menentukan lawan yang akan di hadapi.

## **2.4 Pengertian database dan RDBMS**

### **2.5.1 Database**

Database adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Database diperlukan karena :

1. Salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.
2. Menentukan kualitas informasi yang akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
3. Mengurangi duplikasi data (*data redudancy*).
4. Hubungan data dapat ditingkatkan (*data relatability*).
5. Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

Untuk mengelolah database diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

### **2.5.2 Relational Database dan Management Sistem**

Relasional database adalah sekumpulan data yang saling berelasi yang dipakai / ada dalam suatu lingkup tertentu misalkan perusahaan, instansi dan lain-lain atau kasus tertentu. RDBMS (Relational Database Management Sistem)

merupakan koleksi atau sekumpulan data yang didalamnya memiliki suatu sistem yang mengatur relasi di dalamnya bersama dengan satu set program yang berfungsi melakukan management sistem terhadap data tersebut.

Selanjutnya dalam RDBMS semua data disimpan dalam tabel-tabel, di mana sebuah tabel menyimpan informasi mengenai sebuah subjek tertentu. Dengan RDBMS, sebuah database akan dengan mudah dikelola walaupun jumlah datanya banyak dan kompleks, seperti pendefinisian data, mana data yang akan dimuat ke dalam sebuah database, bagaimana mengelolanya, serta bagaimana membagi data. Ide RDBMS ini yaitu menggunakan konsep matematika aljabar relasional untuk membagi data dalam beberapa himpunan (set) yang saling berhubungan dalam subset. Dalam model relasional, data dipisahkan dalam beberapa set yang paralel dengan struktur tabel. Struktur tabel ini mengandung elemen data individual yang disebut kolom atau *field*. Satu set kumpulan kolom disebut *record*.

### 2.5.3 Mysql

MySQL merupakan database yang paling digemari dikalangan Programmer Web, dengan alasan bahwa program ini merupakan database yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah database Server yang mampu untuk memanjemen dengan baik, MySQL terhitung merupakan database yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding database lainnya. Selain MySQL masih terdapat beberapa jenis database server yang juga memiliki kemampuan yang juga tidak bisa dianggap enteng, database itu adalah Oracle, PostgreSQL dan lain-lain.

Kemampuan lain yang dimiliki MySQL adalah mampu mendukung Relasional Database Manajemen Sistem (RDBMS), sehingga dengan kemampuan ini MySQL mampu menangani data-data perusahaan yang berukuran sangat besar hingga berukuran Giga Byte.

Hal lain yang perlu diketahui mengenai MySQL adalah bahwa MySQL merupakan sebuah software database yang bersifat Free (Gratis) karena MySQL dilisensi dibawah GNU General Public Licence (GPL). Dengan adanya keadaan seperti itu maka kita dapat menggunakan software database ini dengan bebas tanpa harus takut dengan lisensi yang ada.

## 2.5 Kemampuan PHP


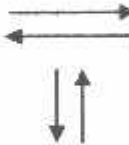


1. Bahasa pemrograman **php** adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung **php** dapat ditemukan dimana - mana seperti apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, **php** adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. **PHP** adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

## 2.6 Perangkat Analisis dan Perancangan

### 2.7.1 Diagram Alir Data

Diagram Aliran Data atau yang biasa disebut dengan *DFD (Data Flow Diagram)* merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Ada beberapa symbol DFD yang banyak dipakai :

| No. | Simbol  | Penjelasan   |
|-----|---|--|
| 01  |   | Kesatuan luar adalah lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, departemen atau sistem lain yang memberikan input ataupun menerima output dari sistem.                                    |
| 02  |  | Arus data adalah aliran data yang mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar.   |
| 03  |  | Proses adalah kerja atau kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk kedalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. |
| 04  |  | Simpanan Data adalah merupakan simpanan data yang berupa file.   |

Gambar 2.1 Simbol Utama DFD

### 2.7.2 Pemodelan data

Model data adalah sekumpulan cara / peralatan / *tool* untuk mendeskripsikan data-data, hubungannya satu sama lain, semantiknya, serta batasan konsistensi.

Ada dua model data, yaitu : *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan model relasional. Keduanya menyediakan cara untuk mendeskripsikan perancangan basis data pada peringkat logika.

Model ERD atau *Conceptual Data Model* (CDM) adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antara entitas-entitas itu.

Model Relasional atau *Physical Data Model* (PDM) adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik.

Di dalam ERD atau CDM maupun PDM, relasi (hubungan) setiap entitas mempunyai derajat hubungan (kardinalitas) yang menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas yang lain. Relasi kardinalitas yang terjadi di antara dua himpunan entitas dapat berupa :

- a. 1 ke 1 (*one to one*), setiap entitas pada suatu himpunan entitas berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas yang lain, begitu juga sebaliknya.
- b. 1 ke N (*one to many*), setiap entitas berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain, tetapi tidak sebaliknya.

c. N ke 1 (*many to one*), setiap entitas berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas yang lain, tetapi tidak sebaliknya.

N ke N (*many to many*), setiap entitas pada suatu himpunan dapat berhubungan dengan entitas pada himpunan entitas yang lain, demikian sebaliknya.

## 2.7 Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

Model air terjun (*waterfall*), merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang memiliki beberapa langkah, yaitu :

1. Analisis dan definisi persyaratan Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

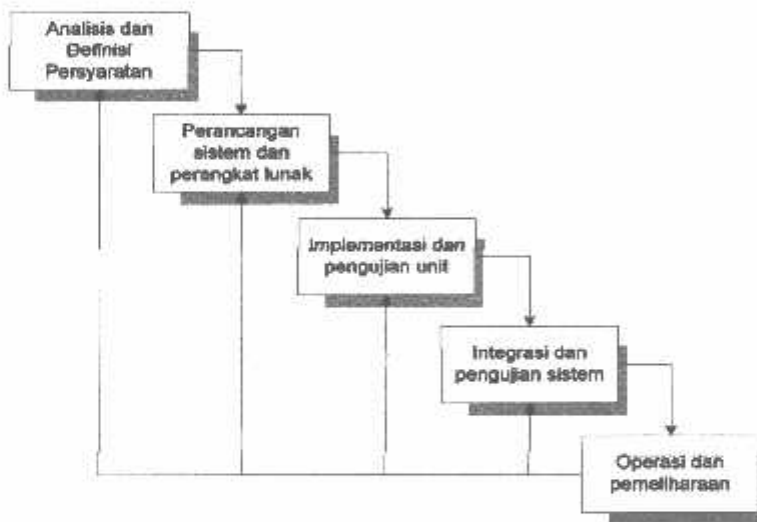


#### 4. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

#### 5. Operasi dan pemeliharaan

Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 2.2 Model Air Terjun (*Waterfall*)



## BAB III

### ANALISA DAN DESAIN SISTEM

#### 3.1 Analisa Sistem Saat ini

Federasi olahraga Karate-do Indonesia (PB forki) Adalah organisasi yang mengurus bidang olahraga karate di Indonesia yang menaungi 32 pengurus provinsi dan 25 perguruan karate.

Sebagai organisasi besar yang menaungi semua perguruan serta prestasi yang di berikan pada bangsa Indonesia sangat perlu untuk ikut berkembang teknologi guna memenuhi tuntutan zaman serta kebutuhan akan sistem informasi manajemen guna meningkatkan motivasi dan prestasi di daerah-daerah guna memenuhi re-generasi atlet yang akan berlaga di tingkat internasional.

Sistem yang di pakai saat ini adalah dengan menggunakan proses manual mulai dari pendaftaran yang harus di lakukan secara langsung sehingga data-data atlet yang di peroleh panitia kadang tidak lengkap atau tercecer , proses drawing (pembagian bagan pertandingan) yang masih menggunakan manual sehingga memakan waktu yang lama mengakibatkan banyak waktu yang terbuang dan proses pertandingan yang banyak sehingga terkadang ada atlet-atlet yang tidak bertanding di karenakan sistem informasi manajemen yang buruk dari panitia pertandingan.

Hal di atas menyebabkan kurang fokusnya pelatih dan menejer dalam pelaksanaan pertandingan sehingga sering terjadi protes-protes yang di rasa tidak perlu sehingga waktu pertandinga menjadi panjang dan berakibat pada pemotongan waktu pertandingan guna menyesuaikan dengan jadwal panitia.

Efek dari hal di atas adalah tidak maksimalnya suatu pertandingan sehingga hasil yang di harapkan tidak dapat memenuhi target prestasi di laga internasional.

### 3.2 Desain sistem

#### 3.2.1 Desain Data Flow diagram

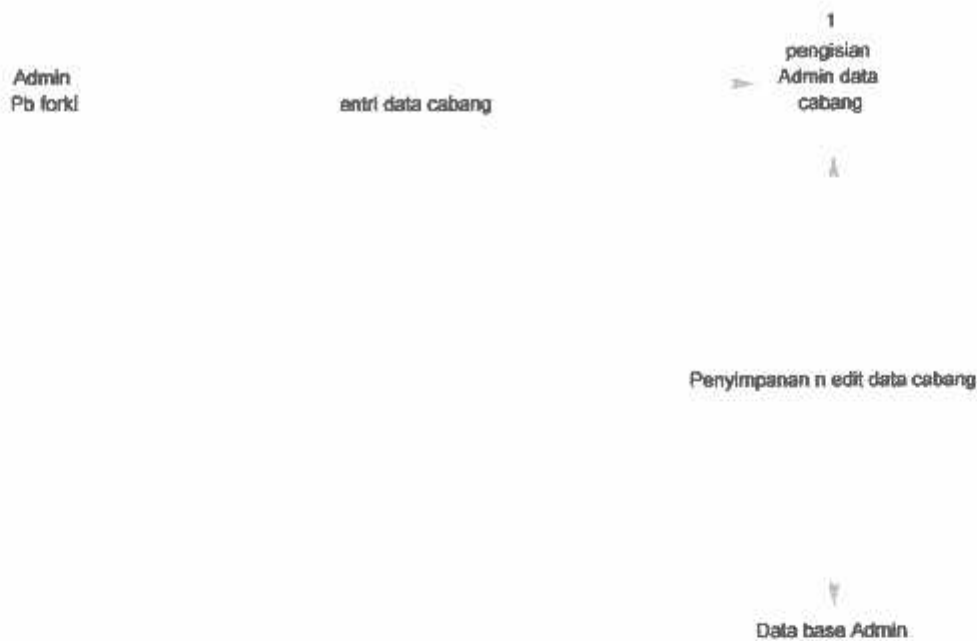
Pembuatan context diagram dapat di lihat pada gambar 3.1 mewakili dari seluruh proses sistem. Context diagram pada bagian Kontingen Peserta Mengambarkan Proses pembuatan user bagi admin provinsi/ perguruan, hak kelola admin provinsi/ perguruan, proses pendaftaran kontingen peserta pertandingan dan pelaksanaan pertandingan.



Gambar 3.1 Context Diagram

Data Flow diagram level 1 pada gambar 3.2 ini meliputi proses login oleh admin, proses pembuatan admin provinsi, hak akses yg di miliki admin provinsi, proses login admin provinsi, proses pendaftaran pertandingan oleh kontingen peserta dan proses penyimpanana data atlet hasil pertandingan.





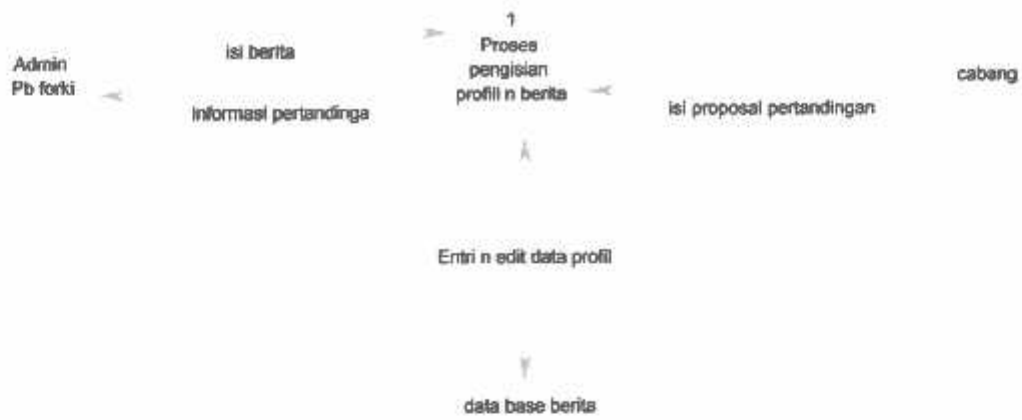
Gambar 3.3 DFD level 1.1

Pada gambar 3.4 dfd level 1.2 menjelaskan proses pengecekan login yg musti di lakukan oleh admin pb dan admin provinsi sebelum memulai memasukan inputan berita dan informasi.



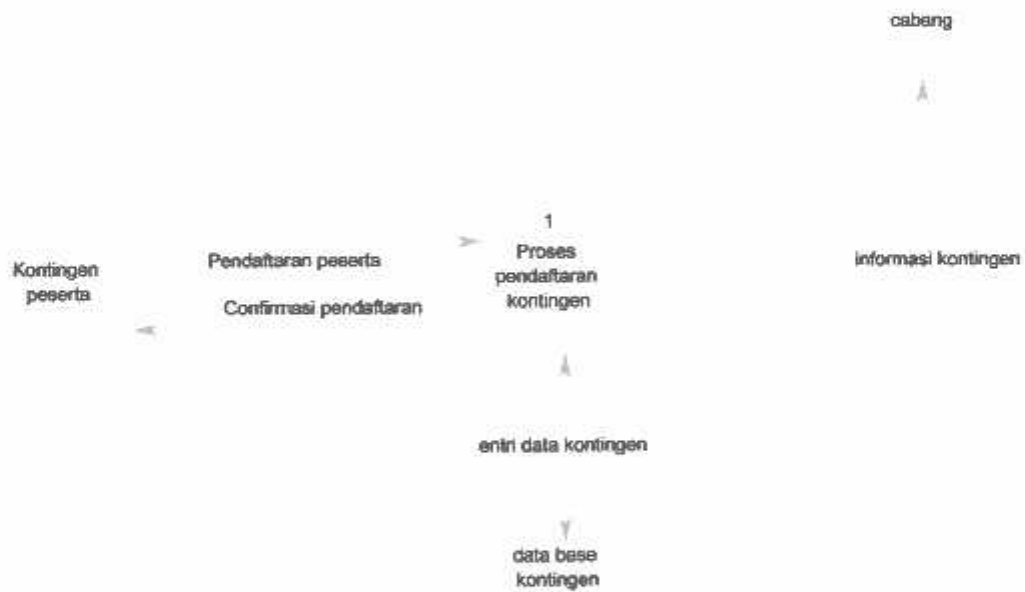
Gambar 3.4 DFD level 1.2

Data flow diagram 1.4 proses pengisian berita dan informasi-informasi karate yang dapat di lakukan oleh admin pb forki dan admin forki provinsi dan perguruan.



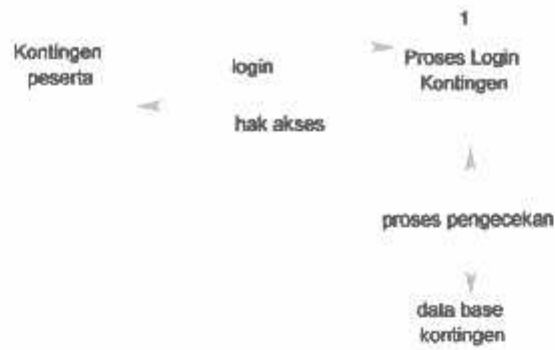
gambar 3.5 dfd level 1.4

Data flow diagram 1.5. proses pendaftaran kontingen peserta setelah mengetahui adanya informasi pertandingan di suatu daerah.



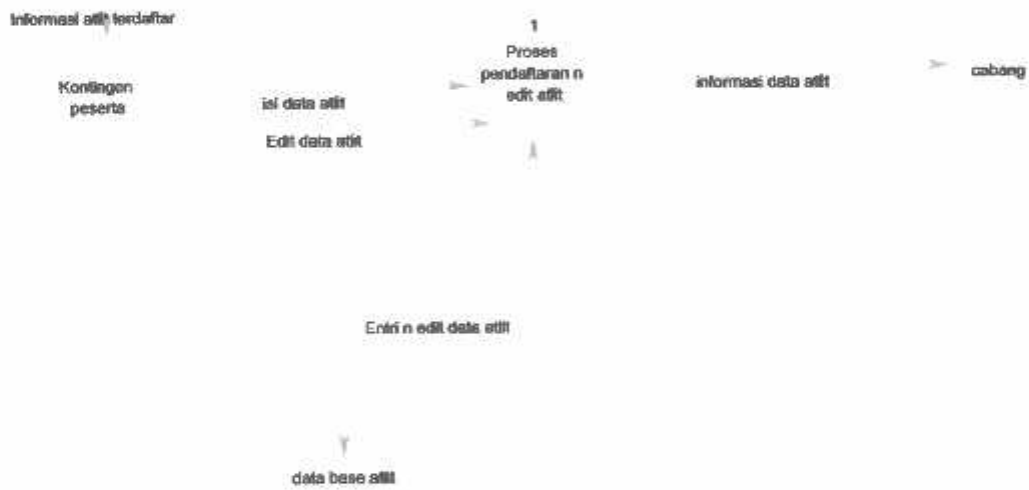
gambar 3.6 dfd level 1.5

data flow diagram 1.6. proses login sebagai peserta pertandingan setelah proses pendaftaran kontingen berhasil di lakukan.



gambar 3.7 dfd level 1.6

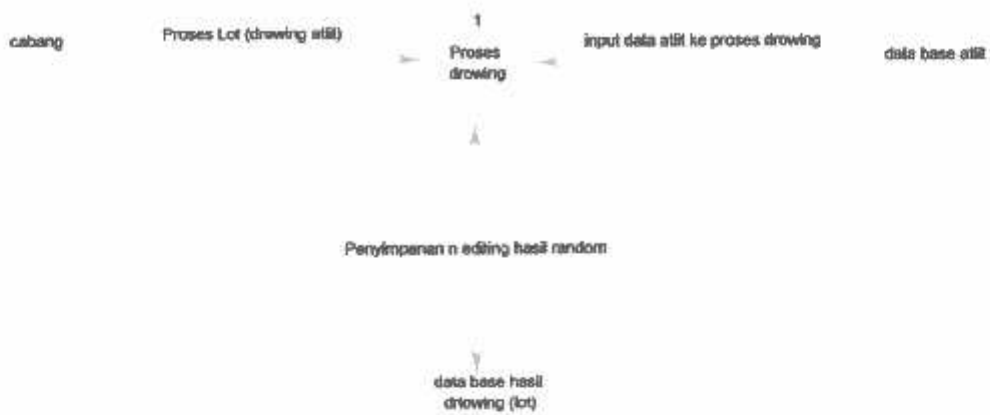
data flow diagram 1.7 . roses pengisian dan editing data atlit yang akan bertanding serta pengiriman informasi data atlit yang bertanding kepada admin pb maupun daerah.



gambar 3.8 dfd level 1.7

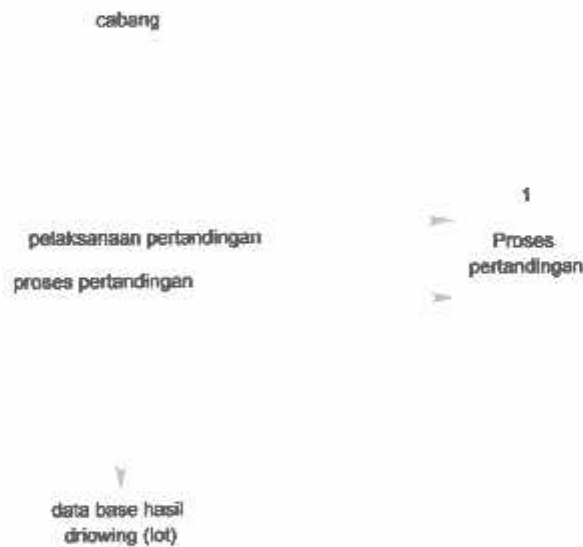
data flow diagram 1.8. proses pengerjaan drowing yang di lakukan admin pb maupun admin provinsi saat teknikal meting.





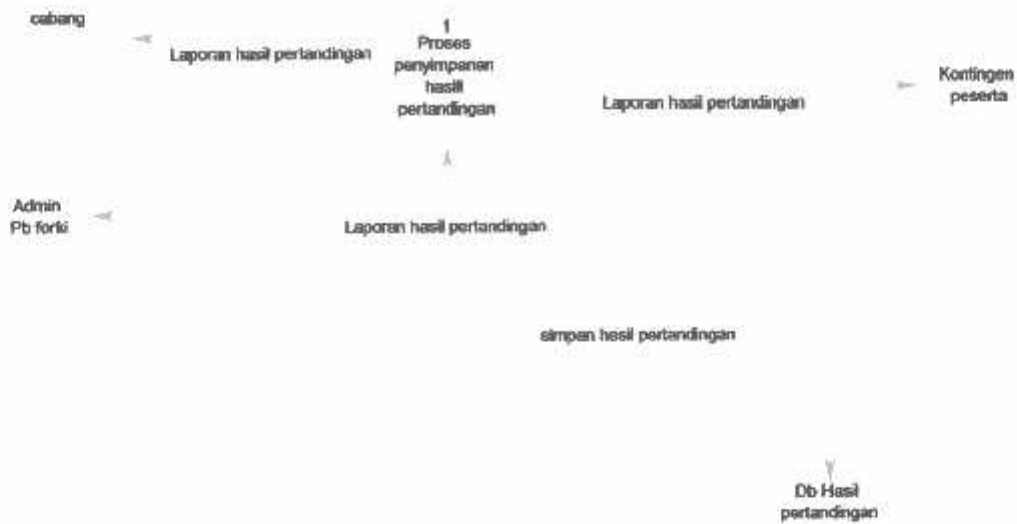
gambar 3.9 dfd level 1.8

data flow diagram 1.9 adalah proses pelaksanaan pertandingan di mana data-data hasil drowing di gunakan saat pertandingan berlangsung.



gambar 3.10 dfd level 1.9

data flow diagram 1.10 proses penyimpanan data dan laporan hasil pertandingan kepada admin pb, admin provinsi dan kontingen peserta dalam bentuk berita hasil pertandingan.



gambar 3.10 dfd level 1.10

### 3.2.2 Desain Entity Relationship

Conceptual entity relationship diagram pada sistem pertandingan karate di mulai dari pembuatan acoun oleh admin pb forki untun admin provinsi hingan proses penyebaran informasi pertandingan, pendaftaran, drowing dan hasil pertandingan yang merupakan tahap desain yang terakhir sebelum implementasi di lakukan. Proses ini mempertimbangkan berbagai segi dan aspek untuk memudahkan pemakaian dan physical entity relationship diagram dapat di lihat pada gambar 3.11



### 3.2.3 Perencanaan Data Base

Dari data flow diagram dan Entity relationship diagram yang telah terbentuk maka dapat di buat desain table yang berisikan record-record yang akan di pakai pada setiap proses. Untuk menyimpan data cabang, info, jadwal, kalaender, kelas, kontingen, perguruan, pertandingan, peserta, sejarah,dan struktur.

- Tabel cabang

Fungsi : untuk menyimpan data cabang

| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan     |
|-----------|-----|-----------|---------|----------------|
| Kode      | *   | Int       | 11      | Kode cabang    |
| User name |     | varchar   | 20      | User name      |
| Nama      |     | varchar   | 20      | Nama kontingen |
| Alamat    |     | varchar   | 255     | Alamat         |
| Email     |     | varchar   | 255     | Email          |
| pass      |     | varchar   | 255     | password       |

Tabel 3.1 Stuktur table cabang

- Tabel info

Fungsi : untuk menyimpan informasi

| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan      |
|-----------|-----|-----------|---------|-----------------|
| Kode      | *   | Int       | 11      | Kode info       |
| Tanggal   |     | date      |         | Tanggal posting |
| Judul     |     | varchar   | 255     | Judul berita    |
| ket       |     | text      | 255     | berita          |

Tabel 3.2 Stuktur tabel info

- Tabel jadwal / drowing

Fungsi : untuk menyimpan data jadwal / hasil drowing

| Nama ficl   | key | Data type | panjang | keterangan                 |
|-------------|-----|-----------|---------|----------------------------|
| Kode        | *   | Int       | 11      | Kode drowing               |
| Kd_peserta1 |     | Int       | 11      | Peserta 1                  |
| Kd_peserta2 |     | Int       | 11      | Peserta 2                  |
| Kd_pemenang |     | Int       | 11      | Pemenang                   |
| Score1      |     | Int       | 11      | Poin peserta 1             |
| Score2      |     | Int       | 11      | Poin peserta 2             |
| C11         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 1level 1 |
| C12         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 1level 2 |
| C13         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 1level 3 |
| C14         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 1level 4 |
| C21         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 2level 1 |
| C22         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 2level 2 |
| C23         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 2level 3 |
| C24         |     | Int       | 1       | Kesalahan peserta 2level 4 |
| Kd_tanding  |     | varchar   | 2       | Kelas bertanding           |
| Status      |     | Int       | 11      | Status tanding             |
| Tanggal     |     | Date      |         | Tanggal pertandingan       |
| Tahap       |     | Int       | 11      | Tahap pertandingan         |

Tabel 3.3 Stuktur tabel jadwal

- Tabel kalender

Fungsi : untuk menyimpan kalender pertandingan nasional

| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan        |
|-----------|-----|-----------|---------|-------------------|
| Kode      | *   | Int       | 11      | Kode info         |
| Tgi       |     | date      |         | Tanggal posting   |
| ket       |     | text      | 255     | Berita / kalender |

Tabel 3.4 Stuktur tabel kalender

- Table kelas

Fungsi : untuk menyimpan data kelas yg di pertandingan.

| Kode | kelas     | keterangan               |
|------|-----------|--------------------------|
| a    | Kelas -55 | Kelas yg di pertandingan |
| b    | Kelas -60 | Kelas yg di pertandingan |
| c    | Kelas -67 | Kelas yg di pertandingan |
| d    | Kelas -75 | Kelas yg di pertandingan |
| E    | Kelas -84 | Kelas yg di pertandingan |
| F    | Kelas +84 | Kelas yg di pertandingan |
| G    | Kelas -50 | Kelas yg di pertandingan |
| H    | Kelas -55 | Kelas yg di pertandingan |
| I    | Kelas -61 | Kelas yg di pertandingan |
| J    | Kelas -68 | Kelas yg di pertandingan |
| k    | Kelas +68 | Kelas yg di pertandingan |

Tabel 3.5 Stuktur table kelas

- Tabel kontingen

Fungsi : untuk menyimpan data kontingen

| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan         |
|-----------|-----|-----------|---------|--------------------|
| Kode      | *   | varchat   | 10      | Kodeurut kontingen |
| Nama      |     | varchat   | 100     | Nama kontingen     |
| Manajer   |     | varchat   | 100     | Nama Manajer       |
| Offisial1 |     | varchat   | 100     | Nama Offisial1     |
| Offisial2 |     | varchat   | 100     | Nama Offisial 2    |
| Pelatih1  |     | varchat   | 100     | Nama pelatih1      |
| Pelatih2  |     | varchat   | 100     | Nama pelatih2      |
| atlit     |     | Int       | 11      | Jumlah atlit       |
| Email     |     | varchat   | 255     | Email kontingen    |
| pass      |     | varchat   | 255     | Password kontingen |
| cabang    |     | Int       | 11      | Cabang pelaksana   |

Tabel 3.6 Stuktur table kontingen

- Tabel pemain

Fungsi : untuk menyimpan data atlit

| Nama fiel  | key | Data type | panjang | keterangan          |
|------------|-----|-----------|---------|---------------------|
| Kode       | *   | Int       | 11      | Kode                |
| Kd_tanding |     | Int       | 11      | Kode pertandingan   |
| Kd_status  |     | Int       | 11      | Status tanding      |
| kelas      |     | varchar   | 2       | Kelas yg di ikuti   |
| status     |     | Int       | 11      | Status pertandingan |

Tabel 3.7 Stuktur table pemain

- Tabel pertandingan

Fungsi : untuk menyimpan data kontingen peserta

| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan          |
|-----------|-----|-----------|---------|---------------------|
| Kode      | *   | Int       | 11      | Kode                |
| Kd_cabang |     | int       | 11      | Kode cabang         |
| tanggal   |     | date      |         | Tanggal posting     |
| Judul     |     | varchar   | 255     | judul               |
| Info      |     | text      |         | informasi           |
| file      |     | varchar   | 255     | File proposal       |
| status    |     | int       | 1       | Status pertandingan |

Tabel 3.9 Stuktur table pertandingan

- Tabel peserta

Fungsi : untuk menyimpan data atlit

| Nama fiel     | key | Data type | panjang | Keterangan         |
|---------------|-----|-----------|---------|--------------------|
| Kode          | *   | Ini       | 11      | Kode               |
| Nama          |     | Varchar   | 100     | Nama peserta       |
| Tempat lahir  |     | Varchar   | 100     | Tempat lahir       |
| Tanggal_lahir |     | date      |         | Tanggal lahir      |
| perguruan     |     | varchar   | 255     | Perguruan          |
| Berat_badan   |     | Double    |         | Berat badan        |
| Jk            |     | varchar   | 1       | Jenis kelamin      |
| kelas         |     | varchar   | 10      | kelas pertandingan |
| kontingen     |     | varchar   | 10      | Asal kontingen     |

Tabel 3.10 Stuktur table peserta



- Tabel sejarah

Fungsi : untuk menyimpan file-file berita

| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan             |
|-----------|-----|-----------|---------|------------------------|
| Kode      | *   | Int       | 11      | Kode                   |
| Judul     |     | varchar   | 255     | Judul berita / sejarah |
| ket       |     | text      |         | Berita                 |

Tabel 3.11 Stuktur table sejarah

- Tabel struktur

Fungsi : untuk menyimpan data struktur

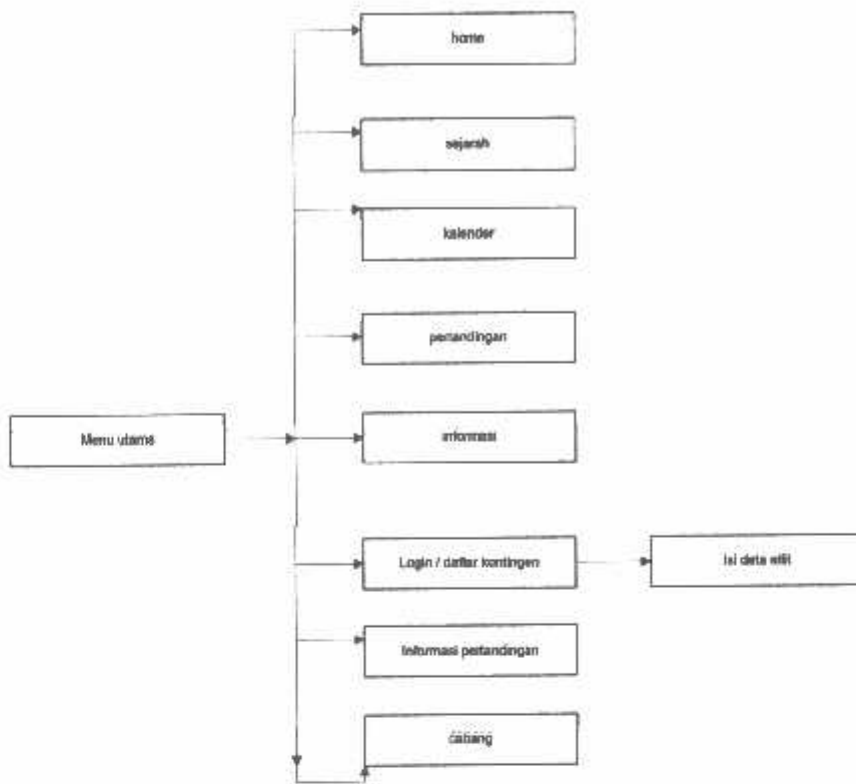
| Nama fiel | key | Data type | panjang | keterangan |
|-----------|-----|-----------|---------|------------|
| Kode      | *   | Int       | 11      | Kode info  |
| Tgl       |     | date      |         |            |
| ket       |     | text      |         |            |

Tabel 3.12 table Stuktur

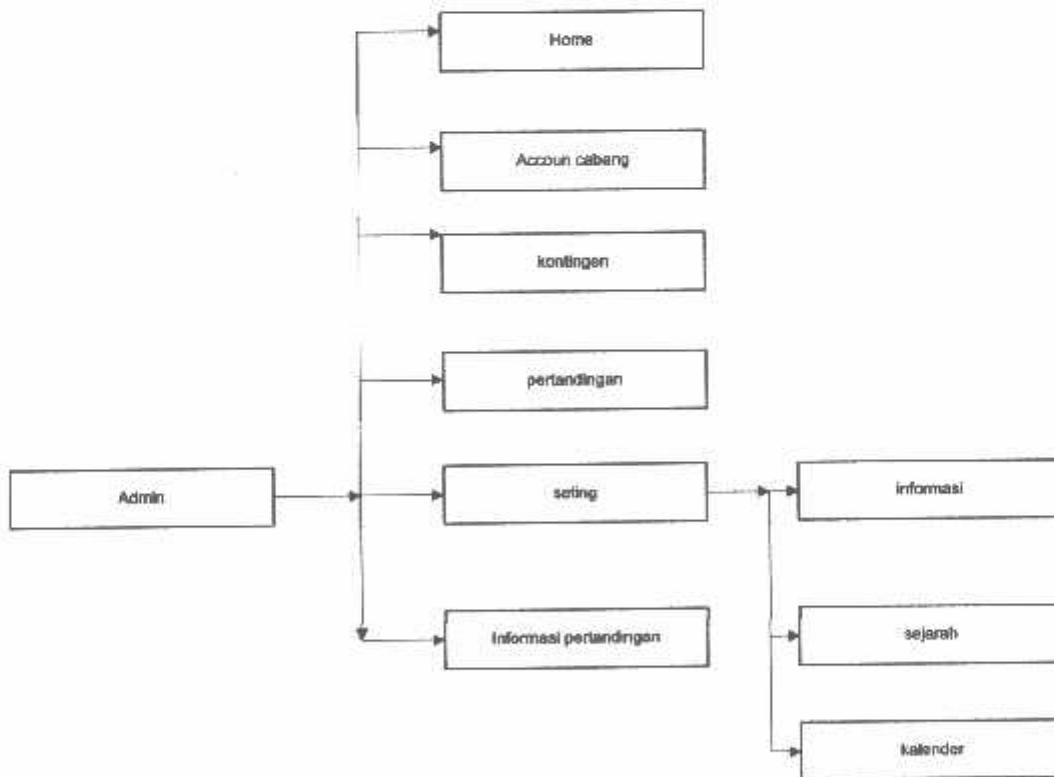
### 3.2.4 Desain Navigasi Web

Desain navigasi web ditujukan gambaran awal mengenai akses halaman-halaman didalam web site yang di buat. Web site ini mempunyai menu utama yang berhubungan langsung dengan semua internal user dan external user, internal user adalah cabang yang di buat oleh admin dan external user adalah pengunjung website yang mempunyai hak login maupun yang belum memiliki.

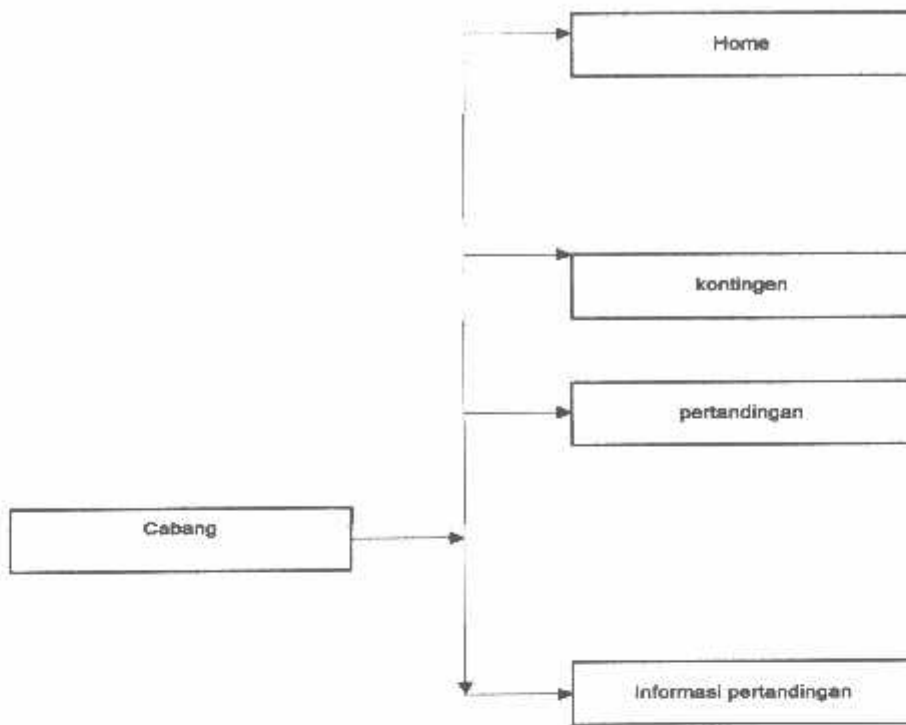
Menu utama dapat di lihat pada gambar 3.12 setelah login akan memanggil menu member, bagi admin bisa langsung masuk ke dalam menu utama admin.



gambar 3.12 Menu Utama



gambar 3.13 Menu Admin



gambar 3.14 Menu cabang



## BAB IV

### IMPLEMENTASI SISTEM

#### 4.1. Implementasi sistem

Tahap Implementasi perangkat lunak merupakan proses perubahan spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap perancangan, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan design sistem.

Website Forki ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman php dengan menggabungkan Mysql sebagai database. Program bantu untuk mengimplementasikan desain sistem dengan menggunakan macromedia dreamweaver

##### 4.1.1. Konfigurasi php dan mysql

Proses konfigurasi ini dimulai dengan melakukan peng-install-an notebook dengan menggunakan software XAMPP yang merupakan paketan PHP, APACHE, dan MySQL sekaligus.

Setelah XAMPP terinstall dalam notebook maka dilakukan konfigurasi lebih lanjut sebelum menggunakan software XAMPP tersebut terletak pada direktori c:\xampp, pada desktop terdapat icon XAMPP kemudian klik icon tersebut yang kemudian muncul control panel yang berfungsi untuk mengkonfigurasi webserver dari paketan XAMPP. Untuk menjalankan Apache dan MySQL dari control panel XAMPP telah disediakan button start yang digunakan untuk mengaktifkan Apache dan MySQL. Untuk lebih memudahkan program > Apache Friends > XAMPP > control panel. Skrip-skrip PHP diletakkan pada c:\xampp\htdocs, sedangkan

parameter database MySQL:Username:'root','localhost','password:')(string kosong).

Jika localhost milik PHP tidak berfungsi kemungkinan ada web server lainnya yang sedang berjalan, misalnya IIS atau PHPtriad. Solusinya adalah dengan menghentikan proses IIS atau PHPtriad dengan melalui setting panelnya, dan lebih baik menginstall satu web server saja pada satu pc agar proses Apache dan MySQL tidak saling bertabrakan.

#### 4.1.2. Konfigurasi database server

konfigurasi database server dengan membuat database baru pada MySQL sebagai database server dengan nama 'db\_Forki', dimana database tersebut nantinya berisikan table-tabel yang telah didesain pada bab sebelumnya. Konfigurasi database ini menggunakan PHPMyadmin yang dijalankan pada web browser.



Gambar 4.1 Konfigurasi Database

#### 4.1.3. Implementasi program

Pada subbab ini membahas mengenai program-program pada sistem yang merupakan halaman web yang diletakkan pada direktori dan web hosting guna pengujian secara on-line. C:\xampp\htdocs\Forki dan <http://webku.lhosting.info/>. Pembahasan Implementasi program ini meliputi implementasi program untuk

halaman member dan implementasi program untuk halaman administrator. Sehingga dapat dibedakan untuk halaman member dan halaman khusus administrator.

#### 4.2. Pengujian sistem

Pada subbab ini membahas mengenai pengujian sistem dari sistem website yang dibuat. Pengujian ini dilakukan dengan menjalankan semua proses yang ada dalam website ini. Pengujian sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat masih ada kekurangan atau tidak. Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan satu unit notebook dengan spesifikasi. Sebagai berikut:

- a. Processor : core I3 2,26 gb
- b. Memory : 2 Gb
- c. Harddisk : 320 gb
- d. Sistem Operasi : Windows 7
- e. Internet Browser : IE, Opera, Mozilla, dan lain2

##### 4.2.1. pengujian halaman login admin

halaman ini merupakan halaman awal dari admin di mana akan di minta user name dan password sebelum masuk ke halaman utama admin.



Gambar. 4.2 halaman login

#### 4.2.2. pengujian halaman input data cabang

setelah proses login admin berhasil admin memiliki hak akses untuk mengisikan informasi dan berita scrta membuat accoun untuk cabang guna di gunakan cabang dalam meninformasikan pertandingan di daerah masing-masing.



Gambar. 4.3 input data cabang

#### 4.2.3. pengujian halaman input berita pertandingan admin

dalam halaman utama admin terdapat fitur untuk memasukan informasi pertandingan.



Gambar. 4.4 halaman berita pertandingan

#### 4.2.4. pengujian halaman login cabang

setelah admin membuatkan accoud bagi cabang maka cabang dapat melakukan login dengan menggunakan user yang di buat oleh admin.





Gambar. 4.5 halaman login cabang

#### 4.2.5. pengujian halaman input berita pertandingan

setelah cabang berhasil login maka cabang akan memiliki hak akses untuk menginputkan data pertandingan.



Gambar. 4.6 halaman berita pertandingan cabang

#### 4.2.6. pengujian halaman pendaftaran kontingen

dalam proses pendaftaran ini para kontingen akan mendapatkan no anggota yang nantinya akan di gunakan sebagai username dalam melakukan login.



Gambar. 4.7 halaman pendaftaran kontingen

#### 4.2.7. pengujian halaman pengisian data atlet

setelah proses pendaftaran selesai dan login berhasil maka para kontingen dapat melakukan mengisi data para atlet yang akan bertanding dalam pertandingan tersebut.



Gambar. 4.8 halaman input data atlet

#### 4.2.8. pengujian halaman data peserta per kelas

setelah para atlet terdaftar cabang dapat melakukan rekap data peserta per kelas pertandingan.

The image shows a web application interface displaying a table of participant data per class. The table has several columns, including 'Kelas', 'Jumlah', 'Jumlah', 'Jumlah', and 'Jumlah'. The data is organized into two main sections, each with a table of participant information. The first section shows data for a specific class, and the second section shows data for another class. The tables include columns for participant ID, name, and other details.

Gambar. 4.8 data peserta yang terdaftar

#### 4.2.9. pengujian halaman drowing

setelah data di rekap maka akan di lakukan proses drowing guna menentukan lawan tanding yang akan di hadapi oleh para atlit.



Gambar. 4.8 data pembuatan jadwal peserta.

#### 4.3. Evaluasi pengujian sistem

Pengujian dilakukan dengan menggunakan 2 hosting yaitu host local yakni localhost dan free hosting melalui <http://webku.lhosting.info/>, pengujian di lakukan melalui halaman administrator, cabang dan user, hasil dari pengujian dapat di lihat di tabel 4.1 dan tabel 4.2

| Hosting   | Nama database | user      | Proses yang di lakukan       | keterangan |
|-----------|---------------|-----------|------------------------------|------------|
| Localhost | Db_forki      | kontingen | Pendaftaran                  | sukses     |
|           |               |           | Login                        | Sukses     |
|           |               |           | Entri dan edit data atlit    | sukses     |
|           |               |           | View data atlit              | sukses     |
|           |               |           | Add pertandingan             | sukses     |
|           |               |           | logout                       | sukses     |
|           |               | cabang    | Login cabang                 | sukses     |
|           |               |           | Input informasi pertandingan | sukses     |

|  |  |       |                             |        |
|--|--|-------|-----------------------------|--------|
|  |  |       | View kontingen yg mendaftar | sukses |
|  |  |       | Rekap data atlit            | sukses |
|  |  |       | Drowing                     | sukses |
|  |  |       | logout                      | sukses |
|  |  | admin | login                       | sukses |
|  |  |       | Pembuatan accoun cabang     | Sukses |
|  |  |       | Input pertandingan          | sukses |
|  |  |       | View kontingen yg mendaftar | sukses |
|  |  |       | Rekap data atlit            | sukses |
|  |  |       | Drowing                     | sukses |
|  |  |       | logout                      | sukses |

Table 4.1

| Hosting         | Nama database | user      | Proses yang di lakukan       | keterangan |
|-----------------|---------------|-----------|------------------------------|------------|
| Free<br>hosting | Db_forki      | kontingen | Pendaftaran                  | sukses     |
|                 |               |           | Login                        | Sukses     |
|                 |               |           | Entri dan edit data atlit    | sukses     |
|                 |               |           | View data atlit              | sukses     |
|                 |               |           | Add pertandingan             | sukses     |
|                 |               |           | logout                       | sukses     |
|                 |               | cabang    | Login cabang                 | sukses     |
|                 |               |           | Input informasi pertandingan | sukses     |
|                 |               |           | View kontingen yg mendaftar  | sukses     |
|                 |               |           | Rekap data atlit             | sukses     |
|                 |               |           | Drowing                      | sukses     |

|  |  |       |                             |        |
|--|--|-------|-----------------------------|--------|
|  |  |       | logout                      | sukses |
|  |  | admin | login                       | sukses |
|  |  |       | Pembuatan accoun cabang     | Sukses |
|  |  |       | Input pertandingan          | sukses |
|  |  |       | View kontingen yg mendaftar | sukses |
|  |  |       | Rekap data atlit            | sukses |
|  |  |       | Drowing                     | sukses |
|  |  |       | logout                      | sukses |

Table 4.2

Evaluasi pengujian sistem ini di gunakan sebagai acuan untuk mengetahui kepuasan user dalam menggunakan web site ini. Beberapa pengujian halaman telah di lakukan namun tetap ada beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut dikarenakan pengujian di lakukan di host yakni localhost dan free web hosting. Hal ini di karenakan ada scrip yang belum di masukan schingga pengujian dari web ini tidak sesuai denganyang di harapkan di karenakan keterbatas pembuat web ini sendiri.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan terhadap aplikasi pelaporan ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari pengembangan sistem, informasi ini dapat lebih cepat memberikan informasi keseluruh Indonesia tentang informasi pertandingan.
2. Proses pendaftaran langsung yang biasanya dilakukan pada saat mendekati hari pelaksanaan dapat dicegah dengan pendaftaran online, sehingga sumber daya manusia tidak hanya terkuras hanya pada pendaftaran.
3. Proses drawing yang biasa dilakukan dalam waktu yang lama bisa dilakukan dengan cepat.

#### 5.2 Saran

Dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan lebih lanjut yaitu :

1. Pengembangan sistem informasi ini nantinya dapat di teruskan ke kelas pertandingan yang lain.
2. Pengembangan lain dapat dilakukan dalam sistem pelaksanaan pertandingan semisalnya penambahan time waktu dalam pelaksanaan pertandingan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H.M, Jogiyanto. 2001 .*Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit ANDI Offset, Yogyakarta
- [2] Kadir, Abdul, 2003, *Pengantar Sistem Informasi*, Penerbit ANDI Offset, Yogyakarta
- [3] Kristanto, Andi, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Penerbit Gaya Media.
- [4] McLeod Raymon, Jr. 1998, *Management Information System*, Seventh Edition, NewJersey : Pretice-Hall International
- [5] Daihani, Dandan Umar.2001, *Komputerisasi Pengambilan Keputusan*, Jakarta : PT.Gramedia
- [6] Kadir, Abdul. 2003. *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [7] Nugroho, Bunafit. 2004. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP Dan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- [8] Nugroho, Bunafit. 2004. *Trik Dan Rahasia Membuat Aplikasi Web Dengan PHP*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- [9] Nugroho, Bunafit, *Pengembangan Program WAP dengan WML dan PHP*, ANDI, Yogyakarta
- [10] Oktadymalik . 2007 . **Konsep Informasi Manajemen** . URL : <http://oktadymalik.multiply.com/journal/item/43>, 5 September 2008, 11:17 AM
- [11] Davis, Gordon B . 1997 . **Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen** . Penerbit : PT Pustaka Binaman Pressindo, Anggota IKAPI, Jakarta



- [12] <http://www.libgd.org/>
- [13] <http://en.wikipedia.org/wiki>
- [14] [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)
- [15] Yuhefizar. 2004. *Memahami Konsep Database*. 22 Agustus 2008.  
<http://media.diknas.go.id/media/document/170.pdf>.



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
Jl. Karanglo km 2, Malang

---

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Iryanto Chandra  
NIM : 08.12.901  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERTANDINGAN DI FEDERASI OLAHRAGA  
KARATE-DO INDONESIA (FORKI) BERBASIS WEB**  
Dipertahankan di hadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :  
Hari : Rabu  
Tanggal : 18 Agustus 2010  
Dengan Nilai : 85,95 (A)

**Ketua Majelis Penguji**

**Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.**  
NIP.Y 1018800189

**Dosen Penguji I**

**Dr. Eng. Arvanto Soetedjo, ST.MT.**  
NIP.Y.1030800417

**Penguji II**

**Sandy Nataly M. Skom.**



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
Jl. Karanglo km 2, Malang

## FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata Satu (S-1) Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

Nama : Iryanto Chandra  
NIM : 08.12.901  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika  
Masa Bimbingan : 09 April 2010 s/d 09 Oktober 2010  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERTANDINGAN DI FEDERASI OLAHRAGA  
KARATE-DO INDONESIA (FORKI) BERBASIS WEB**

| Penguji / Tanggal             | Uraian   | Paraf |
|-------------------------------|--|-------|
| Penguji I<br>18 Agustus 2010  | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Proses drowing perlu di jelaskan di laporan dan di kuasai programnya</li><li>2. Contoh tampilan di WEB (internet ) di simpan ke file dan di tunjukan kembali</li></ol>  |       |
| Penguji II<br>18 Agustus 2010 | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diskusikan masalah judul dengan dosen pembimbing</li><li>2. Susunan pengurus di bab II tidak perlu di tampilkan</li><li>3. Penjelasan tentang sistem informasi pertandingan</li><li>4. DFD level 1 dan contex diagram</li><li>5. Penulisan kata-kata yang salah</li></ol> |       |

Disetujui :

Dosen Penguji I

Dr. Eng. Aryanto Soetedjo, ST.MT.  
NIP.Y.1030800417

Dosen Penguji II

Sandy Nataly M, S.Kom.

Mengetahui :

Dosen Pembimbing I

I Komang Somawirata, ST,MT  
NIP. Y. 1030100361

Lampiran : 1 (satu) berkas  
**Pembimbing Skripsi**

Kepada : Yth. I Komang Somawiranata, ST, MT  
Dosen Institut Teknologi Nasional  
MALANG

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IRYANTO CHANDRA, AMd  
Nim : 08.12.901  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak / Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ \*), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (proposal terlampir) :

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANDINGAN DI  
FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA (FORKI)**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.

Demikian permohonan ini kami buat.

Malang, April 2010

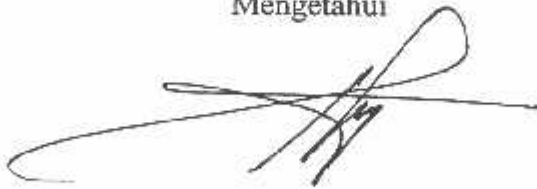
Hormat Kami,



**Iryanto Chandra, AMd**

**NIM. 0812901**

Mengetahui



**Ir. F. Yudi Limpraptono, MT**

**NIP Y. 1039500274**

**Catatan :**

\* ) Coret yang tidak perlu

Form S-3 a

**PERNYATAAN KETERSEDIAAN DALAM PEMBIMBING SKRIPSI**

Sesuai permohonan dari Mahasiswa :

Nama : IRYANTO CHANDRA  
Nim : 08.129.01  
Semester : IV (EMPAT)  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia \*) Membimbing Skripsi dari mahasiswa tersebut, dengan judul :

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANDINGAN DI FEDERASI  
OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA (FORKI)**

Demikian surat pernyataan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, April 2010

Kami yang membuat pernyataan,



**I Komang Somawiranata, ST, MT**

**NIP.Y. 1030100361**

**Catatan :**

Setelah disetujui formulir  
Diserahkan mahasiswa/ l yang bersangkutan  
Kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut  
\*) Coret yang tidak perlu

Form S-3 b



FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG  
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 26 April 2010

Nomor : ITN-608/I.TA/2/10  
Lampiran : -  
Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Sdr./i. **I KOMANG SOMAWIRATA, ST, MT**  
Dosen Institut Teknologi Nasional Malang

Dosen Pembimbing  
Jurusan Teknik Elektro S-1  
di  
Malang

Dengan hormat  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi  
Untuk Mahasiswa :

Nama : IRYANTO CHANDRA  
NIM : 0812901  
Fakultas : Teknologi Industri  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik **Komputer & Informatika**

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya  
kepada Saudara/i selama masa waktu (enam) 6 bulan, terhitung mulai  
tanggal :

21 April 2010 s/d 21 Oktober 2010

Sebagai satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Teknik,  
Jurusan Teknik Elektro S-1  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima  
kasih



Ketua Jurusan  
Teknik Elektro S-1  
  
Ir. F. Yudi Limpraptono, MT  
Nip. Y. 1039500274

Tembusan Kepada Yth :

1. Mahasiswa Yang Bersangkutan
2. Arsip
3. Coret yang baik perih:

Form. S 4a



**FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Iryanto Chandra  
NIM : 08.12.901  
Masa Bimbingan : 21 April 2010 s/d 21 Oktober 2010  
Judul Skripsi : Pengembangan Sistem informasi pertandingan di Federasi Olahraga Karate-do Indonesia (FORKI)

| No | Tanggal  | Uraian                  | Paraf Pembimbing |
|----|----------|-------------------------|------------------|
| 1  | 18/10/10 | Konvensi Bab I & Bab II |                  |
| 2  |          |                         |                  |
| 3  |          |                         |                  |
| 4  |          |                         |                  |
| 5  |          |                         |                  |
| 6  |          |                         |                  |
| 7  |          |                         |                  |
| 8  |          |                         |                  |
| 9  |          |                         |                  |
| 10 |          |                         |                  |

Malang,  
Dosen Pembimbing I

**I Komang Somawirata, ST, MT**

**NIP.Y.1030100361**

Form S-4b

## MAIN\_ADMIN

```
<?php session_start();

require_once("include.php");
if (!login_check())
    {
        session_unset(sha1('users'));
        session_unregister(sha1('namas'));
        unset($_SESSION["expires_by"]);
        session_destroy();
        header("location:index.php");
        exit(0);
    }
if (!isset($_SESSION[sha1('users')]) || !isset($_SESSION[sha1('namas')])){
    header('location:index.php');
    exit;
}
if (($_GET['logout'])){
    session_unregister(sha1('users'));
    session_unregister(sha1('namas'));
    unset($_SESSION["expires_by"]);
    session_destroy();

    header('location:index.php');
}

?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Administrasi - Forki Indonesia</title>
<style type="text/css">
@import url("base_calendar_style.css");
/* Layout */
@import "reset.css";
@import "dropdown.css";

/* Theme */
@import "default.ultimate.css";
</style>
<script type="text/javascript">
var brows=String(navigator.appName);
if (brows.indexOf('Internet Explorer')!=-1){
    alert('Browser Tidak Support \nGunakan Mozilla, Opera atau Google Chrome');
}
</script><script src="js/jquery.js" type="text/javascript"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.form.js"></script>
```

---



```
<style type="text/css">
body {
    background-image: url(images/image 2_02.gif);
    background-repeat: repeat-x;
    background-attachment:fixed;
    background-image: url(images/image%202_02.gif);
}
body,td,th {
    font-family: Georgia, Times New Roman, Times, serif;
    font-size: 12px;
    color: #333333;
}
a{
    text-decoration:none;
}
a:hover {
    color: #FF0000;
}
.foot {
    color: #FFFFFF;
    font-weight: bold;
    text-shadow: 2px 2px 2px #333;
    border-shadow;
}
.buttondiv {
    color:#333333;
    text-shadow: 1px 1px 1px #CCCCCC;
}

.buttonnav {
    text-decoration:none;
    font-size:10px;
    width:64px;
    height:64px;
    margin:0px 10px 0px 10px;
}
.buttonnav:hover {
    text-decoration:none;
    font-size:10px;
    width:74px;
    height:74px;
    text-shadow: 2px 2px 2px #333;
    border-shadow;
}
-->
</style>
<style type="text/css">
.textbox{
```

```

        border:solid #3399FF 1px;
    }
    .textboxdata{
        border:solid #999999 1px;
        background-color:#FFFF99;
    }
    .textboxdata:hover{
        border:solid #FF0000 1px;
        background-color:#FFFFFF;
    }
    .textboxdata:focus{
        border:solid #CCCCCC 1px;
        background-color:#FFFFFF;
    }
    .rowdata{
        background-color:#FFFFFF;
    }
    .rowdata:hover{
        background-color:#f2fbff;
    }
    .paged{
        color:#FF0000;
    }
    .paged:hover{
        color:#0000FF;
    }

```

</style>

</head>

<body >

<table style="width:901px" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0" >

<tr>  
 <td style="height:108px;background-repeat:no-repeat" colspan="3" background="images/admin-2\_01.png" id="header" >&nbsp;  </td>  
 </tr>

<tr>  
 <td height="52" colspan="3" valign="top" background="images/admin-2\_03.png" style="height:40px;background-repeat:no-repeat;color:#FFFFFF"><div class="foot" style="margin-right:50px;margin-top:5px;color:#FFFFFF" align="right">  
 <table width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">  
 <tr>  
 <td><div style="margin-left:20px;margin-top:8px;color:#FFFFFF">



```

<td colspan="3" valign="top" background="images/admin_12.png"
style="height:44px;background-repeat:no-repeat"><div class="foot" style="margin-
left:20px;margin-top:13px;" id="judul"><strong> </strong></div></td>
</tr>
<tr>
<td style="width:10px;background-repeat:repeat-y" height="25"
background="images/image 2_14.png" >&nbsp;</td>
<td style="width:881px" align="left" valign="top" bgcolor="#FFFFFF">

```

```

<div id="data" style="margin:10px">
<?php
//switch ($_SESSION['status'])
{
//case "1":
if ($_GET['_mod'])
{
switch ($_GET['_mod']){
case '_cabang' :
include('mod/cabang.php');
$str="Pengaturan Cabang";
break;
case '_sejarah' :
include('mod/sejarah.php');
$str="Pengaturan Data
Sejarah";
break;
case '_kalender' :
include('mod/kalender.php');
$str="Pengaturan Data
Kalender Kegiatan";
break;
case '_info' :
include('mod/info.php');
$str="Pengaturan Data
Informasi";
break;
case '_pemain' :
include('mod/pemain.php');
$str="Pengolah Data
Pemain";
break;
case '_pengumuman' :
include('mod/pengumuman.php');
$str="Pengolahan Data
Pertandingan";
break;

```

```

        case '_jadwal' :
            include('mod/jadwal.php');
            $str="Pengolahan Hasil

Pertandingan";

            break;
        case '_penyisihan' :

            include('mod/penyisihan.php');

            $str="Pengolahan Hasil

Penyisihan Pertandingan";

            break;
        case '_hasil' :
            include('mod/hasil.php');
            $str="Data Hasil

Pertandingan";

            break;
        case '_kontingen' :

            include('mod/kontingen.php');

            $str="Data Kontingen";
            break;
        case '_pass' :
            include('mod/pass.php');
            $str="Ganti Password";
            break;
    }

    }else echo '<div align="center" > </p>
<p><strong> <font size="4" color="#ff0000" style="text-shadow: 1px 1px 1px
#111111;">Selamat Datang di Website FORKI </div>';
        //break;
    }

?>
<script type="text/javascript">
    $('#judul').text('<?php echo $str; ?>');
</script>
</div>

</div> </td>
<td style="width:10px;background-repeat:repeat-y"
background="images/admin_16.png" >&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3" background="images/image 2_16.png" style="height:12px;
background-repeat:no-repeat" >&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>

```

```

</tr>
<tr>
  <td style="width:10px;background-repeat:no-repeat" height="76"
background="images/admin_27.png" >&nbsp;  </td>
  <td valign="bottom" background="images/admin-2_20.png"
style="height:80px;background-repeat:repeat-x"> <div align="center">
  <p class="foot">Hak Cipta FORKI Indonesia <br />
&copy; 2010 </p>
  <p>&nbsp;  </p>
  </div></td>
  <td style="width:10px;background-repeat:no-repeat" background="images/admin-
2_22 (2).png" >&nbsp;  </td>
</tr>
</table>

</body>
</html>

```

### INDEX ADMIN

```

<?php session_start();
  if (isset($_SESSION[sha1('users')]) || isset($_SESSION[sha1('namas')])){
    header('location:main.php');
    exit;
  }
  extract($_POST);

  include("conf.php");
  if (!empty($_user) && !empty($_pass) ){

    function sql_safe($s)
    {
      if (get_magic_quotes_gpc())
        $s = stripslashes($s);
      return mysql_real_escape_string($s);
    }

    $qry=mysql_query("SELECT kode, username
FROM tb_cabang WHERE (username = ".sql_safe($_user).") AND (pass =
".sql_safe($_pass).")");

    $jml=mysql_num_rows($qry);

    if ($jml==0)
    {

      session_unregister(sha1('users'));
      session_unregister(sha1('namas'));
      session_destroy();
    }
  }

```

---

```

                                echo '<div align="center"
style="color:#FF0000">Login Gagal, Periksa Username atau Password Anda.. <a
href="index.php"> [Back] </a></div>';
                                exit;
                                }else{
                                $srxxy=mysql_query("SELECT kode,
username FROM tb_cabang WHERE (username = '".sql_safe($_user)."') AND (pass =
'".sql_safe($_pass)."')");

                                require_once("include.php");
                                login_validate();
                                list($A,$B) = mysql_fetch_array($sry);
                                $_SESSION[sha1('users')] = $A;
                                $_SESSION[sha1('namas')] = $B;
                                $_SESSION[sha1('times')] = time()+5;
                                header("location:main.php");

                                }

                                }
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Silahkan Login</title>
<script type="text/javascript">
var brows=String(navigator.appName);
if (brows.indexOf('Internet Explorer')!=-1){
    alert('Browser Tidak Support \nGunakan Mozilla, Opera atau Google Chrome');
}
</script>
<style type="text/css">
body {
    background-image: url(images/image 2_02.gif);
    background-repeat: repeat-x;
    background-attachment:fixed;
    background-image: url(images/image%202_02.gif);
}
body,td,th {
    font-family: Georgia, Times New Roman, Times, serif;
    font-size: 12px;

    color: #333333;
}
a{
    text-decoration:none;
}
a:hover {
    color: #FF0000;

```





```

}
.rowdata:hover{
    background-color:#f2fbff;
}
.paged{
    color:#FF0000;
}
.paged:hover{
    color:#0000FF;
}

</style>

</head>

<body onload="document.findex._user.value='';document.findex._pass.value='';" >
<form name="findex" action="index.php" method="post" >
<div style="width:100%;height:100%;margin-top:20%">
<table width="403" height="100" border="0" align="center" cellpadding="0"
cellspacing="0" bordercolor="#FFFFFF" style="width:360px;vertical-align:middle">
<tr>
<td width="7" height="26" background="images/table_03.png"
style="width:13px;background-repeat:no-repeat" >&nbsp;</td>
<td colspan="3" align="center" valign="middle" background="images/table_04.png"
class="foot"><div align="center">Silahkan Login..</div></td>
<td width="51" background="images/Untitled-1_06.png"
style="width:13px;background-repeat:no-repeat" >&nbsp;</td>
</tr>
<tr >
<td height="19" background="images/Untitled-1_06-08.png">&nbsp;</td>
<td width="45" bgcolor="#FFFFFF">&nbsp;</td>
<td width="77" valign="bottom" bgcolor="#FFFFFF"><strong>User</strong></td>
<td width="223" valign="bottom" bgcolor="#FFFFFF"><input name="_user"
type="text" id="_user" size="20" /></td>
<td background="images/Untitled-1_10.png" style="background-position:left
background-repeat:repeat-x">&nbsp;</td>
</tr>
<tr >
<td height="32" background="images/Untitled-1_06-08.png">&nbsp;</td>
<td bgcolor="#FFFFFF">&nbsp;</td>
<td valign="top" bgcolor="#FFFFFF"><strong>Password</strong></td>
<td valign="top" bgcolor="#FFFFFF"><div align="left">
<input name="_pass" type="password" id="_pass" size="20" />
<span style="height:10px;background-repeat:repeat-x">
<input name="_Login" type="submit" id="_Login" style=" border-style:solid;
background-color:#f0f0f0 " value="Login" height="30px" />
</span></div></td>
<td background="images/Untitled-1_10.png" style="background-position:left
background-repeat:repeat-x">&nbsp;</td>

```

```

</tr>
<tr>
  <td background="images/Untitled-1_09.png" style="width:7px;background-
repeat:no-repeat">&nbsp;</td>
  <td background="images/table_14.png" style="height:10px;background-
repeat:repeat-x">&nbsp;</td>
  <td background="images/table_14.png" style="height:10px;background-
repeat:repeat-x">&nbsp;</td>
  <td background="images/table_14.png" style="height:10px;background-
repeat:repeat-x">&nbsp;</td>
  <td background="images/table_17.png" style="width:7px;background-repeat:no-
repeat" >&nbsp;</td>
</tr>
</table>

</div>
</form>
</body>
</html>

```

### INDEX MENU UTAMA

```

<?php session_start();
require("admin/conf.php");
if (!isset($_SESSION[sha1('usersX')]) || !isset($_SESSION[sha1('namasX')])){

}
if (($_GET['logout'])){
  session_unregister(sha1('usersX'));
  session_unregister(sha1('namasX'));
  unset($_SESSION["expires_by"]);
  session_destroy();
}

?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>FORKI- Federasi Olah Raga Karate-DO Indonesia</title>
<style type="text/css">
@import url("base_calendar_style.css");
/* Layout */
@import "reset.css";
@import "dropdown.css";

/* Theme */
@import "default.ultimate.css";
</style>

```

---

```
<script type="text/javascript">
var brows=String(navigator.appName);
if (brows.indexOf('Internet Explorer')!=-1){
    alert('Browser Tidak Support \nGunakan Mozilla, Opera atau Google Chrome');
}
</script><script src="js/jquery.js" type="text/javascript"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.form.js"></script>
```

```
<style type="text/css">
body {
    background-image: url(images/image 2_02.gif);
    background-repeat: repeat-x;
    background-attachment: fixed;
    background-image: url(images/image%202_02.gif);
}
body,td,th {
    font-family: Georgia, Times New Roman, Times, serif;
    font-size: 12px;
    color: #333333;
}
a{
    text-decoration:none;
}
a:hover {
    color: #FF0000;
}
.foot {
    color: #FFFFFF;
    font-weight: bold;
    text-shadow: 2px 2px 2px #333;
    border-shadow;
}
.buttondiv {
    color:#333333;
    text-shadow: 1px 1px 1px #CCCCCC;
}

.buttonnav {
    text-decoration:none;
    font-size:10px;
    width:64px;
    height:64px;
    margin:0px 10px 0px 10px;
}
.buttonnav:hover {
    text-decoration:none;
    font-size:10px;
    width:74px;
    height:74px;
```

---

```
        text-shadow: 2px 2px 2px #333;
        border-shadow;
    }
    -->
</style>
<style type="text/css">
.textbox{
    border:solid #3399FF 1px;
}
.textboxdata{
    border:solid #999999 1px;
    background-color:#f2fbff;
}
.textboxdata:hover{
    border:solid #FF0000 1px;
    background-color:#FFFFFF;
}
.textboxdata:focus{
    border:solid #CCCCCC 1px;
    background-color:#FFFFFF;
}
.rowdata{
    background-color:#FFFFFF;
}
.rowdata:hover{
    background-color:#f2fbff;
}
.paged{
    color:#FF0000;
}
.paged:hover{
    color:#0000FF;
}

.textbox1 {
    border:solid #0066FF 1px;
    background-color:#f0f0f0;
}
.navbutton {
    color:#333333;
    height:18px;
    font-size:13px;
    margin:3px 5px 0px 0px;
    border-bottom:1px #f0f0f0 solid;
    text-shadow: 1px 1px 1px #999999;
}
}
```

---



```

        </li>
        <?php } ?>
    </ul>
</div></td>
<td width="15%">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</div></td>
</tr>

<tr>
<td colspan="3" valign="top" background="images/admin_12.png"
style="height:44px;background-repeat:no-repeat"><div class="foot" style="margin-
left:20px;margin-top:13px;" id="judul"><strong> </strong></div></td>
</tr>
<tr>
<td style="width:10px;background-repeat:repeat-y" height="25"
background="images/image 2_14.png" >&nbsp;</td>
<td style="width:881px" align="center" valign="top" bgcolor="#FFFFFF"><table
width="100%" border="0" align="center" cellpadding="2" cellspacing="2">
<tr>
<td width="28%" height="227" valign="top">
<?php if (!isset($_SESSION[sha1('usersX')]) ||
!isset($_SESSION[sha1('namasX')])){ ?> <table width="107%" border="0"
cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="11" height="42" background="images/admin_20.png"
style="background-repeat:no-repeat;width:15px;background-
position:right">&nbsp;</td>
<td width="145" background="images/admin_21.png" style="background-
position:center"><div align="center" class="foot"> Login User </div></td>
<td width="83" background="images/admin_23.png" style="background-
repeat:no-repeat;width:15px;background-position:left" >&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="41">&nbsp;</td>
<td style="text-align:left"><br /><form action="mod/act.php" method="post"
name="flogin" id="flogin">
Username<br />
<input name="_user" type="text" id="_user" />
<br />
Password<br />
<input name="_pass" type="password" id="_pass" />
<br />
<input name="Login" type="submit" id="Login" value="Login" />
<input name="_aksi" type="hidden" id="_aksi" value="_login" />
</form></td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>

```

```

<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
</table><?php }?>
  <table width="107%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
    <tr>
      <td width="11" height="42" background="images/admin_20.png"
style="background-repeat:no-repeat;width:15px;background-
position:right">&nbsp;</td>
      <td width="212" background="images/admin_21.png" style="background-
position:center"><div align="center" class="foot">Informasi Pertandingan </div></td>
      <td width="17" background="images/admin_23.png" style="background-
repeat:no-repeat;width:15px;background-position:left" >&nbsp;</td>
    </tr>
    <tr>
      <td height="41">&nbsp;</td>
      <td style="text-align:left"><br /> <?php $query=mysql_query("SELECT
kode, kd_cabang, tanggal, judul, info, files, status FROM tb_pertandingan WHERE
(status=1) limit 2");
      $i=0;
      while (list($Az,$Bz,$Cz,$Dz,$Ez,$Fz,$Gz)=mysql_fetch_array($query))
      { ?><a href="<?php if (isset($_SESSION[sha1('usersX')]) ||
isset($_SESSION[sha1('namasX')])){ ?>?_mod=_ikut&&cabang=<?php echo $Az;
?><?php }else echo "#"; ?>">
      <div style="border-bottom:1px dotted #CCCCCC"><strong><?php echo
$Dz; ?></strong><br /><font color="#FF0000"><em>&raquo;</em></font><font
color="#FF0000"><em><?php echo $Cz; ?></em></font><br />
      &nbsp;</div></a><?php }?>
      <em> <a href="?_mod=_pengumuman">Lainnya.</a></em></td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
  <table width="107%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
    <tr>
      <td width="11" height="42" background="images/admin_20.png"
style="background-repeat:no-repeat;width:15px;background-
position:right">&nbsp;</td>
      <td width="212" background="images/admin_21.png" style="background-
position:center"><div align="center" class="foot">Daftar FORKI Cabang </div></td>
      <td width="17" background="images/admin_23.png" style="background-
repeat:no-repeat;width:15px;background-position:left" >&nbsp;</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>&nbsp;</td>
    </tr>
  </table>

```

```

        <td height="41">&nbsp;</td>
        <td style="text-align:left"><br />
        <?php $query=mysql_query("SELECT kode, username, nama, alamat, email
FROM tb_cabang limit 5");
        $i=0;
        while (list($Az,$Bz,$Cz,$Dz,$Ez,$Fz,$Gz)=mysql_fetch_array($query))
        { ?>
                <a href="<?php if (!isset($_SESSION[sha1('usersX')]) ||
!isset($_SESSION[sha1('namasX')])){ ?>?_mod=_daftar&&cabang=<?php echo $Az;
?><?php } ?>"><div style="border-bottom:1px dotted #CCCCCC"> <strong><?php
echo $Cz; ?></strong><br /> <font color="#000000"><em><?php echo $Dz;
?></em></font>
                &nbsp;<br />&nbsp;</div></a>
                <?php } ?> <a href="?_mod=_forki"><em> Lainnnya..</em></a><em></em>
</td>
        <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>

<table width="107%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0"
style="display:none">
<tr>
<td width="11" height="42" background="images/table_03_2.png"
style="background-repeat:no-repeat;width:11px;background-
position:right">&nbsp;</td>
<td width="145" background="images/table_04_2.png" style="background-
position:center"><div align="center" class="foot"> Main Menu </div></td>
<td width="83" background="images/table_06.png" style="background-
repeat:no-repeat;width:11px;background-position:left" >&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="41">&nbsp;</td>
<td><div class="navbutton" align="center"
onclick="document.location='mod/act.php?_=<?php echo sha1('_logout'); ?>'">
<div align="left"><strong>&raquo; Logout</strong> </div>
</div>
<div class="navbutton" align="center"
onclick="document.location='mod/act.php?_=<?php echo sha1('_logout'); ?>'">
<div align="left"><strong>&raquo; Logout</strong> </div>
</div>
<div class="navbutton" align="center"
onclick="document.location='mod/act.php?_=<?php echo sha1('_logout'); ?>'">
<div align="left"><strong>&raquo; Logout</strong> </div>
</div>

```



```

        <div class="navbutton" align="center"
onclick="document.location='mod/act.php?_=<?php echo sha1('_logout'); ?>'">
        <div align="left"><strong>&raquo; Logout</strong> </div>
        </div></td>
        <td>&nbsp;</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>&nbsp;</td>
        <td>&nbsp;</td>
        <td>&nbsp;</td>
    </tr>
</table></td>
<td width="2%" align="left" valign="top" style="border-right: 1px #CCCCCC
solid; ">&nbsp;</td>
<td width="70%" align="left" valign="top" ><div style="margin-left: 10px">
<?php

```

```

        {
        //case "1":
            if ($_GET['_mod'] &&
(isset($_SESSION[sha1('usersX')]) || isset($_SESSION[sha1('namasX')])))
            {
                switch ($_GET['_mod']){
                    case '_forki' :
                        include('mod/forki.php');
                        $str="Data FORKI
Cabang";
                        break;
                    case '_pengumuman' :
                        include('mod/pengumuman.php');
                        $str="Informasi
Pertandingan";
                        break;
                    case '_kontingen' :
                        include('mod/kontingen.php');
                        $str="Data Kontingen";
                        break;
                    case '_ikut' :
                        include('mod/peserta.php');
                        $str="Data Peserta
Pertandingan";
                        break;
                    case '_info' :
                        include('mod/info.php');
                        $str="Informasi";
                        break;
                    case '_kalender' :

```



```

include('mod/kalender.php');
                                $str="Kalender";
                                break;
case '_sejarah':
                                include('mod/sejarah.php');
                                $str="Sejarah";
                                break;
case '_pertandingan':

include('mod/Pertandingan.php');
                                $str="Hasil Pertandingan";
                                break;
case '_hasil':
                                include('mod/hasil.php');
                                $str="Hasil Pertandingan";
                                break;
default :
                                echo '<div align="center" ></p>
<p><strong> <font size="4" color="#ff0000" style="text-shadow: 1px 1px 1px
#111111;">Selamat Datang di Website FORKI </div>'; break;

                                }

                                }
                                //break;

                                }

                                ?>
                                </div></td>
                                </tr>
                                <tr>
                                <td>&nbsp;</td>
                                <td>&nbsp;</td>
                                <td>&nbsp;</td>
                                </tr>
                                <tr>
                                <td>&nbsp;</td>
                                <td>&nbsp;</td>
                                <td>&nbsp;</td>
                                </tr>
                                </table>
                                </td>
                                <td style="width:10px;background-repeat:repeat-y"
background="images/admin_16.png" >&nbsp;</td>

```

```
</tr>
<tr>
  <td colspan="3" background="images/image 2_16.png" style="height:12px;
background-repeat:no-repeat" >&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td style="width:10px;background-repeat:no-repeat" height="76"
background="images/admin_27.png" >&nbsp;</td>
  <td valign="bottom" background="images/admin-2_20.png"
style="height:80px;background-repeat:repeat-x"> <div align="center">
  <p class="foot">Hak Cipta FORKI<br />
&copy; 2010 </p>
  <p>&nbsp;</p>
</div></td>
  <td style="width:10px;background-repeat:no-repeat" background="images/admin-
2_22 (2).png" >&nbsp;</td>
</tr>
</table>

</body>
</html>
```

---