

RANCANG BANGUN PENDAFTARAN LOMBA FLS2N PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA BERBASIS WEBSITE

Martselani Adias Sabara, Much. Sobri Sungkar, M.Kom

Politeknik Harapan Bersama Tegal, Jl. Mataram NO.9 Tegal Telp.(0283) 352000
Jl. Dewi Sartika No.9 71 Tegal Telp.(0283) 350567

ABSTRAK

Dengan semakin pesatnya kemajuan internet, sekarang instansi atau perusahaan banyak memanfaatkan teknologi ini sebagai media informasi sekaligus untuk melakukan pendaftaran lomba FLS2N (Festival Lomba Siswa Seni Nasional) yaitu dengan membuat website pendaftaran online yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses pendaftaran lomba FLS2N dan memberi segala informasi yang ada tentang pendaftaran lomba FLS2N

Selama ini proses pendaftaran perlombaan FLS2N yang berjalan di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal masih berjalan dengan sistem lama yang manual dengan cara sekolah - sekolah datang langsung ke Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal untuk mendaftarkan anak didiknya mengikuti perlombaan. proses rekapitulasi data pun masih menggunakan sistem manual sehingga akan memakan banyak waktu dan rentan dari kesalahan saat proses rekap ulang data.

Dalam Pembuatan perangkat lunak berbasis website diperlukan proses perancangan Aplikasi dengan menggunakan metode struktural yaitu dengan menggunakan UML (unified Modeling Language) untuk merancang dan mendokumentasikan perangkat lunak sebagai aliran data. Dalam Pembuatan Perangkat Lunak ini menggunakan Bahasa Pemrograman PHP untuk membuat halaman website dan MYSQL sebagai database tempat penyimpanan data.

Dengan adanya Website pendaftaran lomba FLS2N *online* diharapkan dapat membantu sekolah - sekolah untuk mendaftarkan peserta didiknya untuk mengikuti lomba dan memudahkan sekolah untuk mendapat segala informasi tentang perlombaan FLS2N.

Kata Kunci : Pendaftaran, FLS2N

1. Pendahuluan

Keanekaragaman budaya Indonesia dari Sabang sampai Merauke merupakan aset yang tidak ternilai harganya, sehingga harus tetap dipertahankan dan terus dilestarikan. Kebudayaan dan karya seni merupakan identitas bangsa yang harus dimiliki dengan rasa bangga, dijaga, dilestarikan, dan dikembangkan tanpa mengubah nilai – nilai luhur yang terkandung didalamnya. Hal ini harus dilakukan karena kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta struktur – struktur sosial, religius, serta artistik yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia.

Salah satu wujud dari pelestarian seni budaya Indonesia adalah memberikan motivasi dan wadah ekspresi seni bagi para siswa yang memiliki bakat minat seni. Direktorat Pembinaan Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mewujudkannya melalui penyelenggaraan FLS2N. FLS2N adalah Festival Lomba Seni Siswa Nasional yang merupakan salah satu agenda yang setiap tahun digelar. Perlombaan FLS2N melombakan 7 bidang seni yaitu seni baca puisi, tari kreasi, *story telling*, solo vocal, cipta puisi, desain poster, dan kriya. Mekanisme seleksinya dilakukan secara berjenjang di 34 provinsi se Indonesia, mulai dari tingkat sekolah, kabupaten atau kota, provinsi, dan nasional. Untuk cabang tertentu, pemenang akan dikirim untuk festival seni ditingkat internasional.

Pada jenjang tingkatan kabupaten atau kota sekolah mendaftarkan anak didiknya pada dinas pendidikan setempat. Salah satunya adalah dinas Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal adalah salah satu lembaga pemerintah yang bertanggung jawab atas perkembangan pendidikan yang ada di Kabupaten Tegal yang beralamatkan di Jl. Gajah Mada No. 2 Slawi dipimpin oleh seorang Kepala Dinas Salu Panggalo, SH. Pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal terdiri dari bidang tata usaha yang meliputi Bagian Perencanaan, Bagian Keuangan, Bagian Umum dan Kepegawaian, Bidang Pendidikan Dasar, Bidang Pendidikan Menengah, Bidang Formal dan Informal, Bidang Pemuda dan Olahraga, dan Bidang Tenaga Kependidikan. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga bertanggung jawab atas dilaksanakannya festival lomba FLS2N pada tingkat kabupaten diantaranya dalam proses pendaftaran peserta lomba. Tiap sekolah wajib mendaftarkan anak didiknya untuk mengikuti macam – macam cabang lomba. Proses pendaftaran lomba FLS2N pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga dilakukan pada bagian – bagian bidang dan tingkatan tertentu untuk tingkat SD sampai SMP mendaftarkan pada bagian Pendidikan Dasar Ata DIKDAS.

Proses pendaftaran peserta lomba FLS2N merupakan suatu proses administrasi tahap awal

untuk sekolah yang akan mendaftarkan anak didiknya mengikuti perlombaan kejenjang selanjutnya. Calon peserta yang telah mengikuti seleksi dari sekolah akan didaftarkan pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga untuk jenjang tingkat kabupaten. Pada tahun sebelumnya proses pendaftaran peserta lomba FLS2N dilakukan secara manual yang menyebabkan berbagai kesulitan dari beberapa pihak yang terkait. Untuk sekolah yang memiliki jarak jauh dari tempat pendaftaran akan mengalami kesulitan dan kurang efisien dalam waktu. Pada sistem pendafrtran saat ini masih menggunakan pencatatan manual sehingga sangat riskan terjadi kesalahan. Oleh karena itu, dibuatlah sistem pendaftaran perserta lomba secara *online* dari sistem sebelumnya yang masih manual menjadi lebih terkomputerisasi dalam bentuk *website* yang memberikan kemudahan didalam mengoperasikannya juga memberikan dampak efisien kerja yang cepat, tepat dan akurat.

Website sendiri merupakan salah satu produk teknologi informasi serta sistem informasi yang bisa dikembangkan berbasis *online* atau berbasis *internet* yang sebagaimana kita ketahui sekarang perkembangan informasi *internet* sangat pesat begitu juga yang menggunakannya begitu antusias. Mengingat semakin meningkatnya kebutuhan di dunia pendidikan saat ini memacu menjamurnya instansi – instansi pendidikan baik negeri ataupun swasta dimana mereka berusaha berlomba – lomba memberikan pelayanan terbaik. Dalam instansi sistem informasi yang terkomputerisasi sangat dibutuhkan untuk membantu proses administrasi dan mengolah data – data yang terkait di lingkungan instansi.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka di ambil judul “ **RANCANG BANGUN PENDAFTARAN LOMBA FLS2N PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TEGAL BERBASIS WEBSITE** “ yang bertujuan untuk membantu proses pendaftaran lomba FLS2N agar lebih mudah dan optimal.

2. Metode

Metodologi penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian antara lain :

1. Observasi

Dilakukan dengan mengadakan penelitian langsung pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga untuk mengumpulkan informasi, data yang dibutuhkan dan sistem yang berjalan pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.

2. Wawancara

Melakukan wawancara mengenai sistem pendaftaran yang seang berjalan secara langsung dengan sumber yang di anggap dapat memberikan informasi dan data yang sesuai yakni dengan Ibu. Sri Hesti selaku

Staff penanggung jawab pada proses pendaftaran lomba FLS2N.

3. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pencarian bahan – bahan pustaka dan referensi yang relevan dengan materi Tugas Akhir yang akan dibuat, yaitu materi tentang PHP dan referensi tersebut dapat di cari dari buku , jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs - situs di internet.

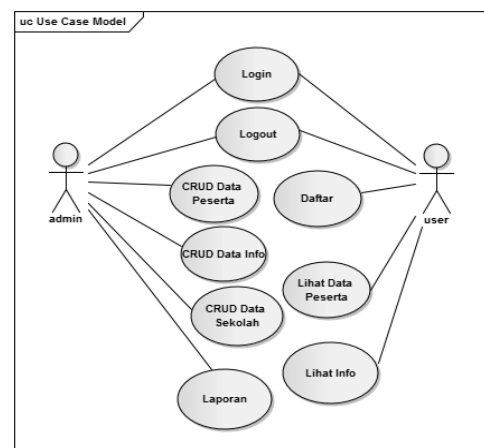
4. Dokumentasi

Dalam melakukan penelitian diperlukan adanya suatu dokumentasi sebagai salah satu bukti bahwa telah melakukan penelitian. Dalam hal ini telah mendokumentasikan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal yang beralamat di Jl. Gajah Mada Slawi pada Hari Senin, Tanggal 1 Februari 2016, Pukul 10.00 – 13.00 WIB.

3. Perancangan

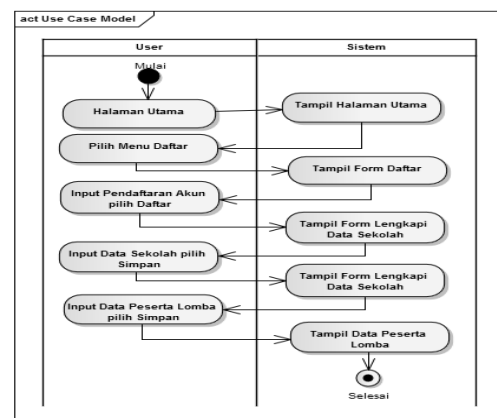
Perancangan Sistem UML

1. Use Case Diagram



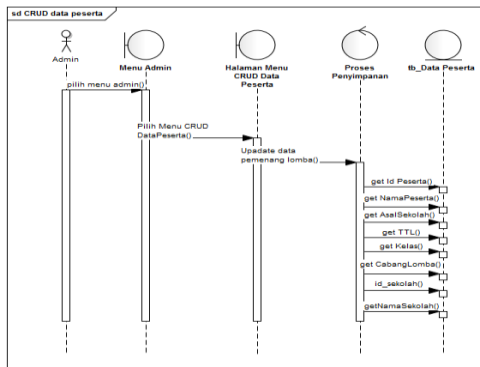
Gambar 1. Use Case Diagram Pendaftaran Lomba FLS2N

2. Activity Diagram

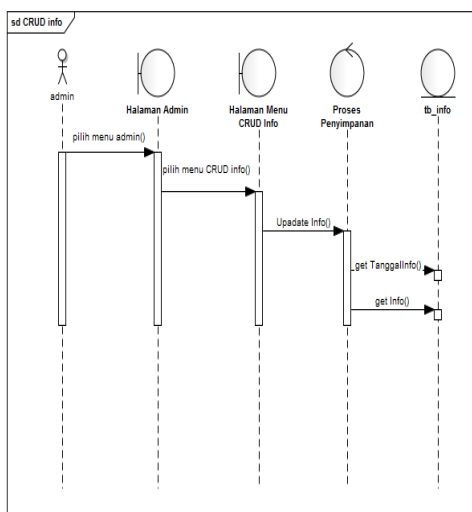


Gambar 2. Activity Diagram Pendaftaran Peserta

3. Sequence Diagram

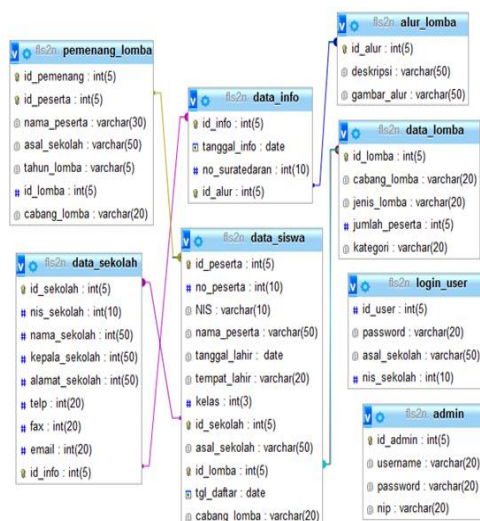


Gambar 4. Sequence Diagram Pendaftaran Lomba FLS2N



Gambar 5. Sequence Diagram Pendaftaran Lomba

4. Class Diagram Pendaftaran Lomba FLS2N



Gambar 7. Class Diagram Pendaftaran Lomba FLS2N

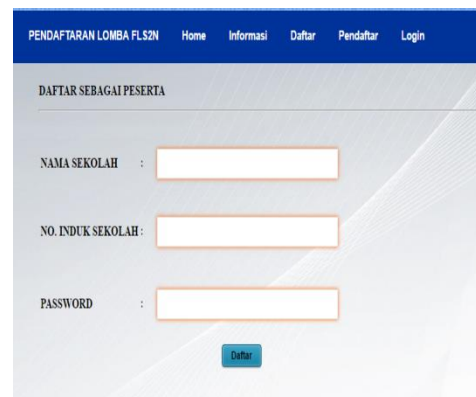
Implementasi Aplikasi

1. Tampilan Halaman Awal Website Pendaftaran Lomba FLS2N



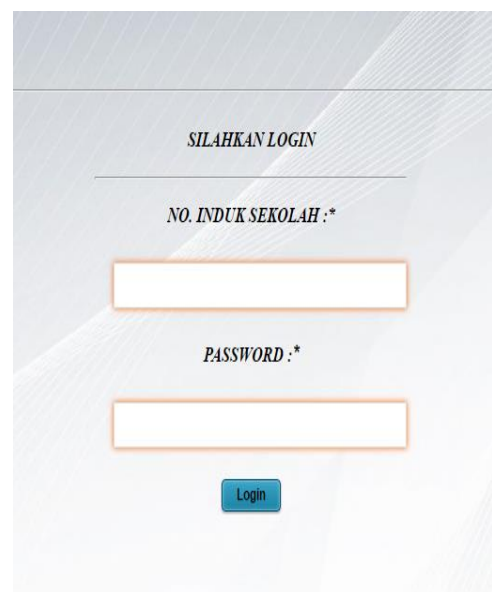
Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Website

2. Tampilan Halaman Pendaftaran Akun



Gambar 9. Halaman Pendaftaran Akun

3. Halaman Login Akun



Gambar 10. Halaman Login Akun

4. Tampilan Halaman Informasi

No	Tanggal Terbit	Judul	Nama File	Aksi
1	2016-06-27	Info	Info.docx	Download
2	2016-06-26	Info	STEP BY STEP LAPORAN PESERTA	Download
3	0000-00-00	Info	Wawasan dan Mengenal Tipe Data di MySQL.docx	Download
4	0000-00-00	Rancangan	RANCANGAN APLIKASI FLS2N	Download
5	0000-00-00	Info	REKAPITULASI_AKHIR_TUGAS_AKHIR_TA_2015-2016.pdf	Download

Gambar 11. THalaman Informasi

5. Tampilan Halaman Data Peserta

No	Nama Peserta	No	Tanggal Lahir	Asal Sekolah	Alamat
1	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
2	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
3	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
4	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
5	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
6	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
7	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
8	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
9	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
10	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7

Gambar 12. Halaman Data Peserta

6. Tampilan Halaman Login Admin

Gambar 13. Halaman Login Admin

7. Tampilan Halaman Data Siswa

No	Nama	No	Tanggal Lahir	Asal Sekolah	Alamat
1	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
2	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
3	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
4	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
5	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7
6	Andi	12345	12/01/1997	SMK N 1 Tegal	7

Gambar 14. Halaman CRUD Data Siswa

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya yang digunakan dalam pembahasan Laporan Penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil analisa yang dilakukan *website* Pendaftaran Lomba FLS2N ini akan sangat membantu dalam proses pendaftaran lomba FLS2N karena sistem yang sebelumnya masih manual belum menggunakan media *internet* yang mengakibatkan kurangnya informasi yang diperoleh sekolah tentang pendaftaran lomba FLS2N.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada sekolah – sekolah dalam mendaftarkan anak didiknya untuk mengikuti lomba FLS2N.
3. Pembuatan *website* ini menggunakan *php* dengan desain yang sederhana yang bersifat dinamis dan interaktif untuk menjadikan kemudahan untuk penggunaanya.

5. Daftar pustaka

Andi, 2006. *Pengolahan Database dengan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi Bina Syifa. 2016. *Jenis Layanan dalam SMS Gateway*. <http://www.binasyifa.com>. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016.

Hakim, Lukmanul. 2008. *Membongkar Trik Rahasia Para Master php*. Yogyakarta:Lokomedia.

Safii, Mohammad. 2003. *Manipulasi Database MySQL Dengan PHP*. [Download]. www.ilmukomputer.comDiakses pada tanggal [18 April 2016].

Sadeli, Muhammad.2014. *Aplikasi Bisnis dengan PHP dan MySQL*. Palembang: Maxikom.

Solichin, Achmad. 2008. *Pemrograman Web Dengan PHP dan MySQL*. [Download]. www.achmatim.net. Diakses pada tanggal [18 April 2016].

Safii, Mohammad. 2003. *Manipulasi Database MySQL Dengan PHP*. [Download].www.ilmukomputer.com. Diakses pada tanggal [18 Mei 2016].

Tanjung : Muh Hasan. 2006. *Design Web Dengan 2 Kolom*. [Download]. Tersedia www.ilmukomputer.com. Diakses pada tanggal [25 April 2009].

Tim Dosen Politeknik Harapan Bersama Tegal. 2016. *Buku Bimbingan Penelitian (TA)*. Tegal : Politeknik Harapan Bersama