

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DAN SELEKSI ANGGOTA BARU REHORIZON ESPORTS BERBASIS WEBSITE

Bagas Setiyaki Wicaksono¹, Budi Apriyanto²

^{1,2}Fakultas Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹dosen00674@unpam.ac.id ²dosen00628@unpam.ac.id

ABSTRACT, *A member is a valuable asset in an organization to build the organization to be an option for prospective members. Then the service is a main thing in providing a comfort, to improve the performance of the organization in addressing these problems, then the organization should follow the development of information technology continues to develop at this time. So that service to prospective members are met. To resolve the problem, the required performance and enough time. Working on a remote control can take a lot of time so it takes a technology that can be used by the organization in addressing the prospective members. Then be made to the program based website that can cover existing problems, by using the waterfall method to perform the action the gradual development and ensure every stage is finished to proceed to the next stage. Application-based website is expected to help resolve the issue of registration, selection, and activities of the new members on ReHorizon Esports so as to accelerate the performance and the time to use and can give ease to the organization. With the use of information technology such as PHP to create a website application, using a MySQL database as the primary storage for data that is managed by the manager.*

Keywords: Information System, Registration, Selection, Website

1. PENDAHULUAN

ReHorizon *esports* ini terletak di Jl. Gama XVI, Cimone Permai, Kec. Karawaci Kota Tangerang, Banten. ReHorizon *esports* merupakan sebuah Organisasi baru yang memiliki usaha pada bidang jasa permainan/*game*. Tujuan mereka yang paling utama yaitu, memiliki komitmen khusus terhadap perkembangan dan pelatihan ReHorizon *esports* sehingga siap berdedikasi memberikan yang terbaik terhadap semua pihak baik itu *brand*, anggota *esports* maupun *coach* dan fans *esports* yang menginginkan *esports* di Indonesia terus berkembang dan tumbuh besar sehingga dapat dibanggakan oleh bangsa Indonesia ke depan. Pada ReHorizon *esports* ini dijadikan untuk sarana bagi anggota setiap divisi untuk dapat melakukan kegiatan latihan atau turnamen. Masyarakat yang ingin menjadi bagian dari keanggotaan pada ReHorizon *esports* tersebut harus menjadi anggota dan memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan dari pihak pengelola. Pada ReHorizon *esports* ini juga menyediakan beberapa divisi

dalam menjadi seorang anggota yaitu divisi *Apex Legends*, *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, dan *Mobile Legends*. Permasalahan yang terjadi pada saat ini adalah ReHorizon *esports* belum memiliki aplikasi pendaftaran anggota, informasi hasil seleksi penerimaan calon anggota, penjadwalan anggota atau calon anggota. Pengolahan data yang terdapat pada *ReHorizon esports* saat penelitian ini berjalan secara konvensional, yakni dengan menggunakan aplikasi *note* di handphone dalam melakukan pendataan anggota dan belum memiliki pendataan yang baik. Jadi ketika pengolahan data anggota pendaftaran, informasi hasil seleksi penerimaan calon anggota dan penjadwalan anggota maka pengelola akan mencatat data tersebut di aplikasi *note* handphone. Untuk mengkonfirmasi atau penyampaian kepada anggota, pengelola masih menggunakan secara konvensional yaitu, mengirimkan hasil seleksi penerimaan calon anggota dan penjadwalan latihan atau turnamen *via whatsapp* bahkan dilaksanakan secara mulut ke mulut oleh pengelola ke anggota. Masalah yang ditimbulkan yakni seringkali pengelola kesulitan

dalam pengelolaan data anggota dan penjadwalan latihan maupun turnamen, diakibatkan perselisihan antar pengelola dengan sesama anggota dan tidak jadwal latihan maupun turnamen yang berantakan, dikarenakan anggota atau pengelola tidak datang tanpa pemberitahuan sebelumnya.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian-penelitian yang terkait berhubungan dengan topik ini diantaranya:

a. Dalam penelitian ini penyusun membahas permasalahan tentang sistem pengolahan data yang lama pada *fitness* De'sun Palembang diantaranya proses pemasukan data relatif lama, keamanan data yang terjamin karena dalam proses pencarian data yang cukup memakan banyak waktu didalam sebuah buku besar, kemungkinan data mudah hilang atau terselip atau kurang efisien sehingga kurang optimal dari sistem yang sedang berjalan pada *fitness* de'sun Palembang ini, maka dari itu dengan dibuatnya rancang bangun sistem informasi pengolahan data *members fitness* dengan metode pengembangan sistem

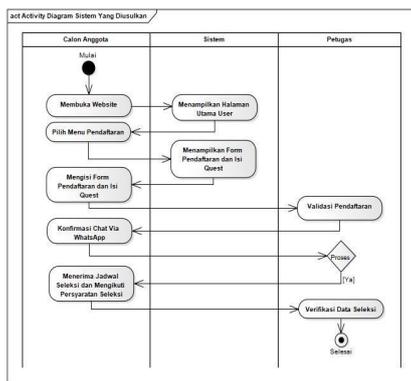
prototyping yang dapat memberikan informasi kepada pihak pelanggan maupun pihak *fitness* De'sun mengenai data yang *member* baru maupun *member* lama serta meningkatkan pelayanan melalui data yang efektif bagi semua pihak. Penelitian ini dilakukan oleh Syazili Ahmad, M.Kom dan Syahputra Hadi, M.Kom Pada tahun 2016 dari Universitas Bina Darma Palembang dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data *Members* pada *Fitness* De'sun Palembang".

b. Dalam penelitian ini penyusun membahas permasalahan tentang penerimaan karyawan pada CV Bina Sarana Utama Cirebon diantaranya sangat merasa sulit untuk mendapatkan tenaga kerja yang profesional dan berkualitas, kemungkinan menyebabkan karyawan yang diterima kurang berkualitas dan juga memakan waktu saat penerimaan karyawan, karena yakni dengan cara melakukan wawancara langsung tanpa mengadakan tes terlebih dahulu kepada calon karyawan CV Bina Sarana Utama Cirebon ini maka dari itu dengan dibuatnya rancang bangun sistem informasi penerimaan karyawan dengan

metode pengembangan sistem *waterfall* yang dapat memberikan informasi kepada pihak pengelola perusahaan mengenai penerimaan karyawan baru yang mempermudah dalam melakukan penyeleksian calon karyawan baru CV BinaSarana Utama Cirebon yang efektif bagi perusahaan. Penelitian ini dilakukan oleh Noer Hikmah, Rifqi Bagus, Pratama Suryanto Pada tahun 2018 dari Universitas Bina Sarana Informatika dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Waterfall*”.

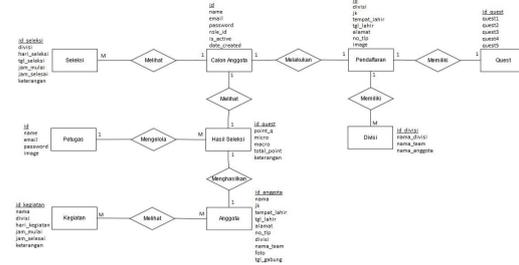
3. METODOLOGI

Sistem informasi yang diusulkan berikut adalah Activity Diagramnya.



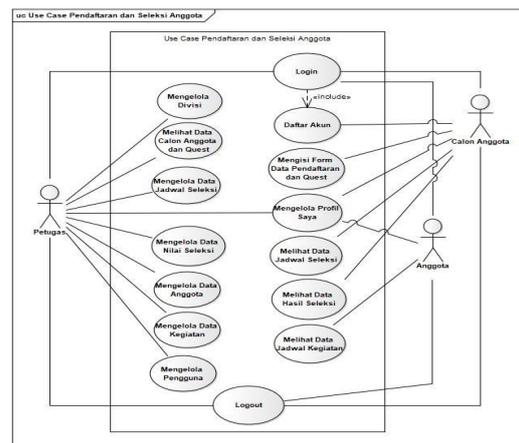
Gambar 1 Diagram Activity Usulan

Relationship Diagram (ERD) untuk merancang basis datanya.



Gambar 2 ERD

Berikut adalah gambaran dari Menu aplikasi yang dapat diakses oleh *user* dalam penggambaran Usecase Diagram:

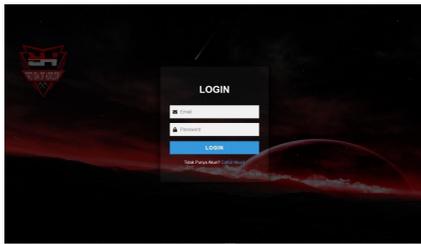


Gambar 3 Usecase

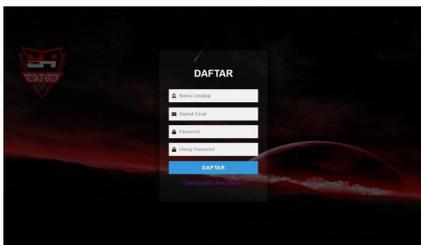
Dalam hal ini akan digunakan *Entity*

4. HASIL

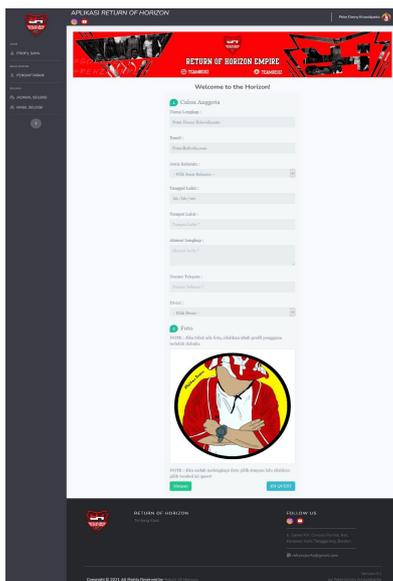
Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program.



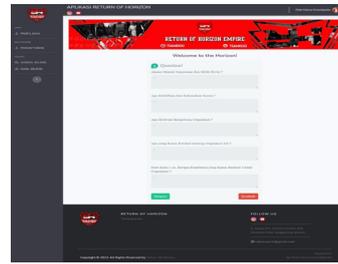
Gambar 4 Halaman Login



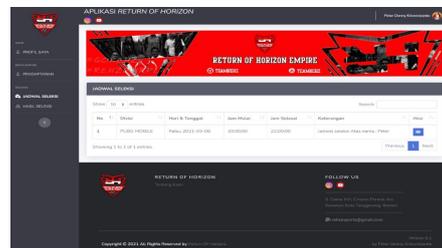
Gambar 5 Halaman Pendaftaran



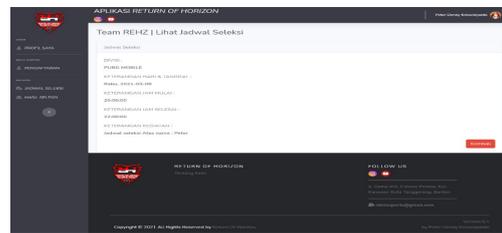
Gambar 6 Halaman Berhasil Daftar



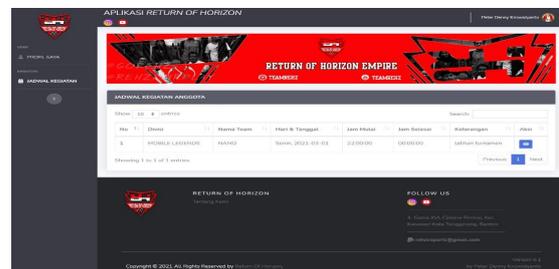
Gambar 7 Ucapan Selamat Bergabung



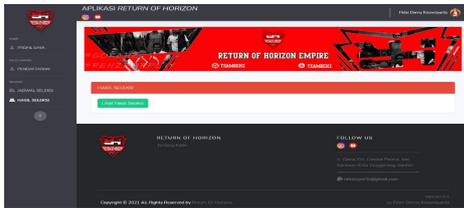
Gambar 8 Jadwal Seleksi



Gambar 9 Jadwal Team



Gambar 10 Jadwal Kegiatan Anggota



Gambar 11 Hasil Seleksi

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil diatas, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem informasi pendaftaran dan seleksi anggota berbasis *website* ini dapat melakukan proses pengolahan data pendaftaran dan seleksi dengan baik, sehingga meminimalkan terjadinya kehilangan data.
- b. Sistem informasi pendaftaran dan seleksi anggota ini membantu anggota atau calon anggota untuk mengetahui kegiatan selama anggota melakukan seleksi, latihan, dan turnamen sesuai arahan dari pengelola, baik dari hari kegiatan lalu jam kegiatan sampai nama kegiatan yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple - Web Programming*. Jakarta: PT Elex MediaKomputindo.
- Annisa Octaviana Nurshanty, A. S. (2020). *Teknik Dalam White-box*

dan *Black-box Testing*. Retrieved from BINUS UNIVERSITY School Of Computer Science: <https://socs.binus.ac.id/2020/07/02/teknik-dalam-white-box-dan-black-box-testing/>

- Beighley, L. (2010). *jQuery For Dummies*, ISBN : 978-0-470-58445-3. Canada: Wiley Publishing.
- Dotulong, J. (2018, Mei 8). *Media Konsumen*. Retrieved from Mengenal Dunia eSports di Indonesia (Bagian 1): <https://mediakonsumen.com/2018/05/08/dunia-konsumen/mengenal-dunia-esports-indonesia-1>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi) Vol 15, No 2, ISSN : 2597-6109, Hal:1-6.*
- Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*, ISBN : 978-

- 602-453-077-8.
Yogyakarta:
Deepublish.
- Subhiyakto, E. R., & Utomo,
W. D. (2016).
Strategi, Teknik,
Faktor Pendukung dan
Penghambat Pengujian
Untuk Pengembang
Perangkat Lunak
Pemula. *Seminar
Nasional Teknologi
Informasi dan
Komunikasi*, ISSN :
2089-9815, Hal:1-6.
- Sukmaindrayana, A., &
Sidik, R. (2017).
Aplikasi Grosir
Pada Toko
RSIDIK
Bungursari
Tasikmalaya.
*Jurnal
Manajemen Infor
matika*, Vol. 4, No.
2, ISSN : 2338-
1477, Hal:1-10.
- Widiawati, & Siradjuddin, H.
K. (2020).
Perancangan Website
Sistem Seleksi Siswa
Baru menggunakan
Framework
CodeIgniter Pada
Madrasah Aliyah
Alkhairaat
Kalumpang Kota
Ternate. *Jurnal
Ilmiah ILKOMINFO-*
- Jurnal Ilmu
Komputer dan
Informatika*, Vol. 3,
No. 2, ISSN : 2621-
4970, HAL:1-
12.
- Yanto, R. (2016). *Manajemen
Basis Data
Menggunakan
MySQL*, ISBN : 978-
602-475-256-9.
Yogyakarta:
Deepublish.
- Yulasmi. (2016). Pengaruh
Rekrutmen, Seleksi
Dan Penempatan
Terhadap Kinerja
Karyawan. *Majalah
Ilmiah UPI YPTK* ,
Vol. 23, No. 1, ISSN :
2502-8774, Hal:1-9.

