

Sistem Informasi Perizinan Online Kompetisi Esport Indonesia

Diterima:

10 Mei 2023

Revisi:

10 Juli 2023

Terbit:

1 Agustus 2023

^{1*}Fikko Loveindo Dwi Putra Mahardhika, ²Rini Indriati,
³Anita Sari Wardhani

¹⁻³Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak- Pengajuan rekomendasi perizinan merupakan hal yang wajib dilakukan sebelum menyelenggarakan sebuah kegiatan esport. Sistem perizinan online ini dibuat agar mempermudah sebuah pengajuan surat rekomendasi yang saat ini masih berjalan sistem konvensional, sistem konvensional saat ini sangat memperlambat kesadaran pengaju untuk melakukan proses perizinan kegiatan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat proses perizinan menjadi efisien dan mengembangkan kesadaran masyarakat akan taat kepada peraturan yang ditetapkan. Metode untuk merancang sistem ini menggunakan metode Waterfall, tahapan metode pengembangan tersebut adalah analisis kebutuhan perangkat lunak, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun informasi ini adalah Visual Studio Code dan XAMPP Myql.

Kata kunci : sistem; informasi; rekomendasi.

***Abstract-** Submission of licensing recommendations is something that must be done before holding an esport activity. This online licensing system was created to make it easier to submit a letter of recommendation which is currently still running on the conventional system, the current conventional system greatly slows down applicants' awareness to carry out the activity licensing process. The purpose of this research is to make the licensing process efficient and to develop public awareness to obey the regulations. The method for designing this system uses the Waterfall method, the stages of the development method are software requirements analysis, system design, implementation, and testing. The software used to construct this information is Visual Studio Code and XAMPP Myql.*

***Keywords:** system; information; recommendation*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Fikko Loveindo Dwi Putra Mahardhika,
Sistem Informasi,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: fikkoindo@gmail.com.

I. PENDAHULUAN

ESI (Esports Indonesia) bertanggung jawab untuk memajukan ekosistem mulai dari kegiatan hingga pemainnya. ESI masih tergolong organisasi baru yang masih perlu banyak teknologi inovasi yang perlu diterapkan untuk melancarkan program – program yang dijalankan. Seperti halnya beberapa kegiatan Esport yang harus ada perizinan atau rekomendasi dari ESI dimana sesuai undang undang yang sudah diterapkan mulai tahun 2020[1]. ESI juga berhak untuk mengawasi dan bertanggung jawab penuh terhadap jalannya seluruh kompetisi. ESI bertanggung jawab untuk memajukan ekosistem Esport mulai dari kegiatan Esport hingga pemainnya[2].

ESI memiliki cabang tingkat nasional yang berarti pusat dari organisasi dan juga jenis kegiatan yang akan diajukan rekomendasinya standar jenis kegiatannya harus di tingkat nasional yaitu dikhususkan untuk seluruh warga negara republik indonesia dan juga tingkat provinsi yang berkedudukan dibawahnya yang kegiatan yang direkomendasikan untuk wilayah tingkat provinsi selanjutnya tingkat kota dan kabupaten yang kegiatannya dikhususkan untuk wilayah kota atau kabupaten. Tingkat cabang yang akan diteliti adalah tingkat kota yang terfokuskan ada di Kota Kediri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirancang Sistem Informasi Perizinan Kompetisi kepada ESI Kota Kediri online. Sistem Informasi ini dapat membantu organisasi tersebut untuk menjalankan tugas atau fungsinya dalam mengawasi seluruh kegiatan Esport lingkup Kota Diharapkan nantinya dapat menjadi salah satu Sistem Informasi baru yang berguna dan dapat memenuhi segala aktifitas yang ada di Kota Kediri yang berhubungan dengan Esport. Metode pengembangan sistem untuk merancang sistem ini menggunakan metode Waterfall, tahapan metode pengembangan tersebut adalah analisis kebutuhan perangkat lunak, desain sistem.[3]

Esi Kota Kediri mengalami kesenjangan sistem dikarenakan organisasi yang termasuk baru. Terutama dalam hal mengurus surat perizinan kegiatan Esport yang masih konvensional. Sehingga proses pengajuan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Izin kegiatan Esports diwajibkan karena tetapkannya undang undang No 11 Tahun 2022 tentang keolahragaan harus di ikuti bahwa setiap turnamen, kompetisi dan liga harus mendapat izin dan rekomendasi dari induk cabang olahraga esports di Indonesia adalah PBESI[1].

II. METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, serta mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan kegiatan di ESI Kota Kediri.[4]

b. Wawancara (Interview)

Peneliti melakukan komunikasi tanya jawab secara langsung kepada Ketua umum dan beberapa anggota ESI Kota Kediri diharapkan dengan adanya wawancara ini penulis dapat memahami kompleksitas masalah yang ada di ESI Kota Kediri.[4]

c. Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data dengan cara melalui beberapa jurnal -jurnal penelitian dan buku teori yang berkaitan dengan objek.[4]

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang meliputi Use Case Diagram untuk menggambarkan interaksi aktor dengan sistem, Activity Diagram dan Sequence Diagram untuk menggambarkan urutan proses sistem yang tengah dirancang. UML merupakan metode yang banyak digunakan untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan desain perangkat lunak sebuah sistem[5].

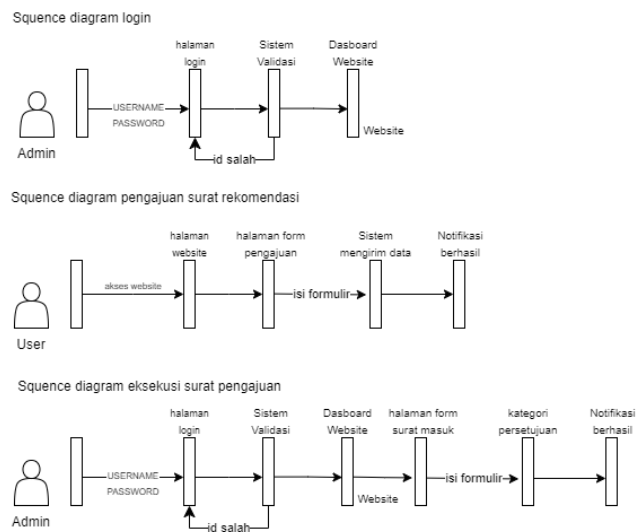
Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan waterfall. Metode pengembangan ini sendiri didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan (problem) organisasi atau memanfaatkan kesempatan (opportunities) yang timbul[6]

Dalam tahap ini akan diuji menggunakan Black box testing yaitu pengujian yang dilakukan untuk menguji hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak mengenai hasil dan pembahasan yang telah diperoleh tentang Perancangan Sistem Informasi Perizinan Kompetisi Online ESI Kota Kediri.[7]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sequence Diagram

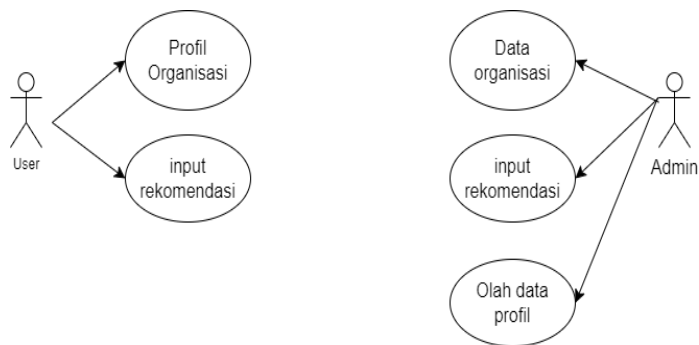
Sequence Diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem.[8] Selain itu sequence diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya dan Objek – objek yang berhubungan.[9]



Gambar 3.1 Squence Diagram

3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan skenario interaksi antara pengguna dengan aktivitas yang terdapat dalam sistem. Use case diagram juga digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut.[10]



Gambar 3.2 Use Case Diagram

3.3 Interface System

1. Halaman Beranda Website

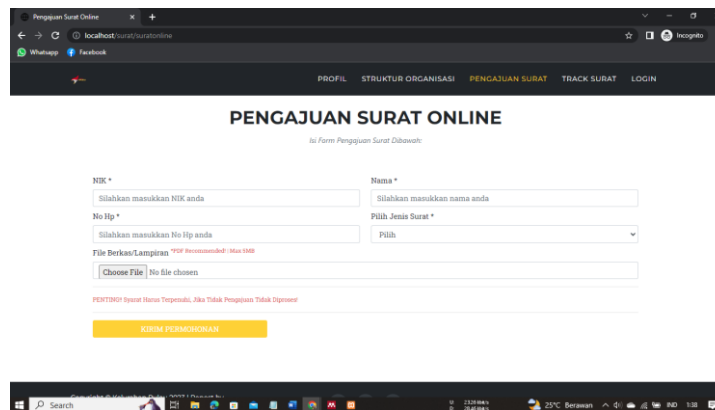
Halaman ini tampil bagi pengunjung halaman berfungsi untuk melihat profil organisasi ESI Kota Kediri dan dapat melihat tombol fitur pengajuan surat rekomendasi.



Gambar 3.3 Halaman Beranda Websie

2. Halaman Pengajuan Surat

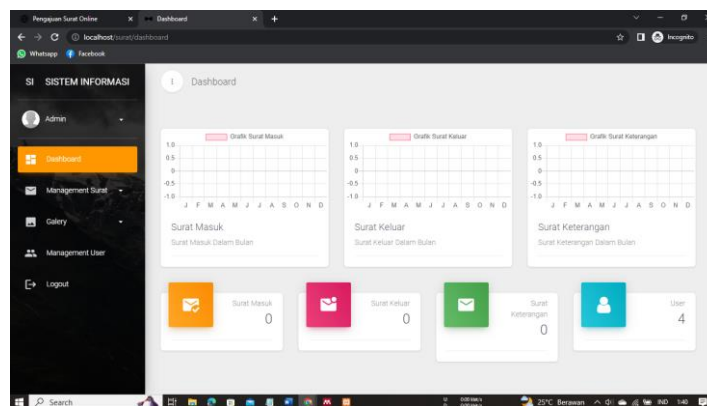
Halaman ini berfungsi untuk pengajuan surat rekomendasi perizinan kegiatan esports oleh pengunjung atau calon penyelenggara.



Gambar 3.4 Halaman Pengajuan Surat

3. Halaman *Dashboard* Admin

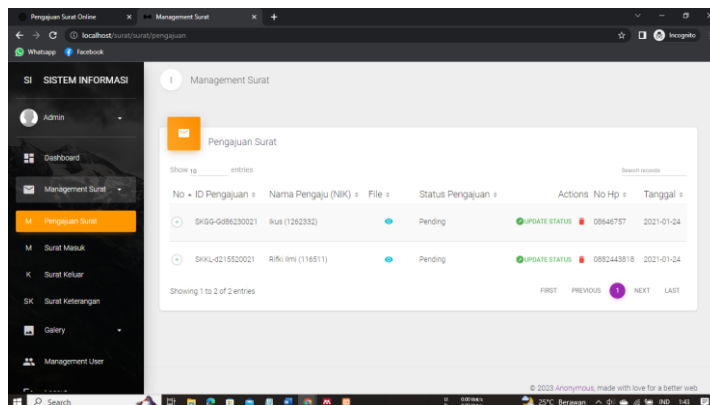
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dashboard awal yang dilengkapi dengan beberapa tombol seperti edit data surat, data profil dan logout.



Gambar 3.5 Halaman *Dashboard* Admin

4. Halaman Data Surat Pengajuan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan seluruh surat pengajuan rekomendasi yang diajukan.



Gambar 3.6 Data Surat Pengajuan

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu penelitian ini menghasilkan Sistem Perizinan Online Kegiatan Esport Indonesia yang digunakan untuk mengajukan surat rekomendasi kegiatan esport secara online, sehingga sistem pengajuan surat rekomendasi dapat lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini juga memanfaatkan penampilan profil organisasi, sehingga informasi organisasi ini lebih cepat tersebar luas ke seluruh pengetahuan masyarakat, apalagi organisasi ini cukup terbilang baru dibentuk 2 tahun yang lalu.

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka saran untuk penelitian ini adalah sistem yang telah dibangun perlu dilakukan pengembangan seperti adanya perbedaan antara surat pengajuan dan perpanjangan surat pengajuan. Sistem ini perlu dilakukan pengembangan untuk dapat menambah beberapa fitur yang lebih efisien yang digunakan oleh pengaju surat rekomendasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UUKolahraagaan, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahraagaan," *Pemerintah Republik Indones.*, pp. 1–89, 2022, [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/203148/uu-no-11-tahun-2022>
- [2] "522787476-AD-ART-ESports-Indonesia-2020.pdf."
- [3] "waterfall 2.pdf."
- [4] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.

- [5] F.- Sonata, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [6] M. Badrul, “Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang,” *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–52, 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3852.
- [7] A. A. Arwaz, T. Kusumawijaya, R. Putra, K. Putra, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Pemenang Tender Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 4, p. 130, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3708.
- [8] R. Abdillah, “Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta,” *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp. 79–86, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2673.
- [9] I. K. Raharjana and A. Justitia, “Pembuatan Model Sequence Diagram Dengan Reverse Engineering Aplikasi Basis Data Pada Smartphone Untuk Menjaga Konsistensi Desain Perangkat Lunak,” *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 2, p. 133, 2015, doi: 10.12962/j24068535.v13i2.a482.
- [10] T. A. Kurniawan, “Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 77, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.