

**PENGOLAHAN DATA PRESTASI ATLET DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA
KOTA LUBUKLINGGAU****Harma Oktafia Lingga Wijaya
(Dosen STMIK-MURA Lubuklinggau)****Abstrak**

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga hampir semua sisi kehidupan manusia sudah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari. Dinas Pemuda Dan Olahraga merupakan salah satu instansi pemerintah yang kesehariannya memiliki kesehariannya memiliki pekerjaan yang banyak dan rumit. Sehingga kebutuhan teknologi komputer merupakan suatu keharusan guna untuk meningkatkan pelayanan kepada pihak yang membutuhkan.

Penelitian ini dibuat karena selama ini di Dinas Pemuda Dan Olahraga belum menggunakan sistem informasi yang terpadu, pengolahan datanya masih menggunakan Aplikasi Ms. Excel. Adapun tujuan penelitian adalah bagaimana cara pembuatan aplikasi pengolahan data prestasi atlet Dinas Pemuda Dan Olahraga Kota Lubuklinggau dengan memanfaatkan program aplikasi yaitu bahasa pemrograman visual basic 6.0, sehingga dapat membantu kelancaran dalam memberikan informasi tentang aplikasi pengolahan data prestasi atlet Dinas Pemuda Dan Olahraga Kota Lubuklinggau

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi pengolahan data prestasi atlet Dinas Pemuda Dan Olahraga Kota Lubuklinggau dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0, dapat memberikan manfaat yang cukup berarti antara lain proses pengolahan data prestasi atlet, dapat dilakukan dengan cepat serta menghasilkan laporan yang lengkap, sehingga membuat pekerjaan akan lebih efektif, efisien, lengkap dan akurat.

Kata Kunci : Visual Basic, Olahraga, Prestasi

PENDAHULUAN

Berlakunya Peraturan Pemerintah Nomor 41 tahun 2007 tentang organisasi Perangkat Daerah dimana Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2008 tentang Susunan struktur Organisasi dan Tata kerja yang mempunyai tugas pokok dan fungsi sebagai unsur pelaksanaan teknis di bidang pemuda dan olahraga. Pembangunan nasional merupakan peningkatan kualitas manusia dan Masyarakat Indonesia yang dilakukan secara berkesinambungan, berdasarkan kemampuan nasional dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memperhatikan tentang perkembangan global, perkembangan iptek olahraga dan meningkatkan keahlian strategi bagi pelatih, peneliti, praktisi dan teknis olahraga serta pengembangan sistem penghargaan dan kesejahteraan bagi atlet, pelatih, dan tenaga olahraga.

Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau merupakan instansi Pemerintah yang bergerak dibidang Kepemudaan dan Keolahragaan. Perkembangan Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau dalam pencarian data atlet yang berprestasi sudah menggunakan teknologi yang terkomputerisasi namun masih belum terstruktur sehingga untuk menghasilkan laporan yang akurat dan tepat, relatif lama serta laporan yang dihasilkan kurang lengkap.

Oleh karena itu untuk mempermudah dalam proses pengolahan data atlet berprestasi maka penulis bermaksud ingin membuat suatu Aplikasi yang berbasis komputerisasi khususnya program dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin mengangkat permasalahan mengenai pembuatan Aplikasi Pengolahan Data dengan judul **"APLIKASI**

PENGOLAHAN DATA PRESTASI ATLET KOTA LUBUKLINGGAU”.

Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari tugas rekayasa perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Mempercepat dalam pencarian data prestasi atlet pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau.
2. Mempermudah pegawai dalam pembuatan laporan data prestasi atlet Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau.

Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan laporan ini, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas hanya pada Pengelolaan Data Prestasi Atlet pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Tahap Analisis

Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan sistem yang dibuat. Adapun kebutuhan fungsional yang ada pada aplikasi pengolahan data atlet ini adalah:

1. Dapat mencatat data prestasi atlet
2. Dapat mencatat data pelatih
3. Dapat mencatat data kategori cabang olahraga
4. Dapat mencatat data cabang olahraga
5. Dapat mencatat prestasi atlet
6. Dapat memberikan laporan data atlet
7. Dapat memberikan laporan data pelatih
8. Dapat memberikan laporan data atlet yang berprestasi

Kebutuhan Non Fungsional

Pada sistem yang di bangun diperlukan teknologi yang dapat mendukung sistem agar sistem ini dapat dijalankan,adapun teknologi yang di maksud:

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Control Unit Processing (CPU)
 - Minimal Processing perntium 4

- Minimal RAM 1.20Ghz,444 MB
- Minimal VGA intel GMA 4500M
- Hardisk ruang kosong 1 GB.

- b. Keyboar dan Mouse
- c. Monitor
- d. Printer IP 1300/sejenisnya
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Sistem Operasi Windows XP
 - b. Microsoft Visual Basic
 - c. Microsoft Access

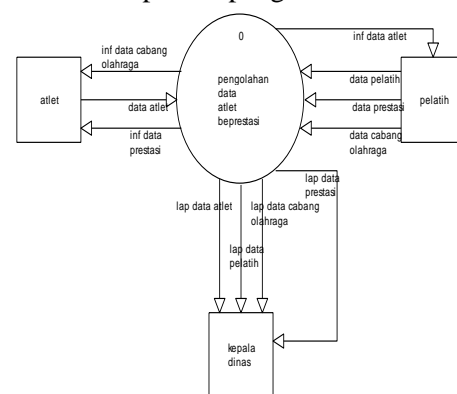
Tahap Perancangan

Rancangan sistem ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan Aplikasi Pendataan data Prestasi Atlet Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklinggau, yang terdiri atas *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relation Diagram (ERD)*, *Desain Menu*, *Desain Input*, dan *Desain Output*.

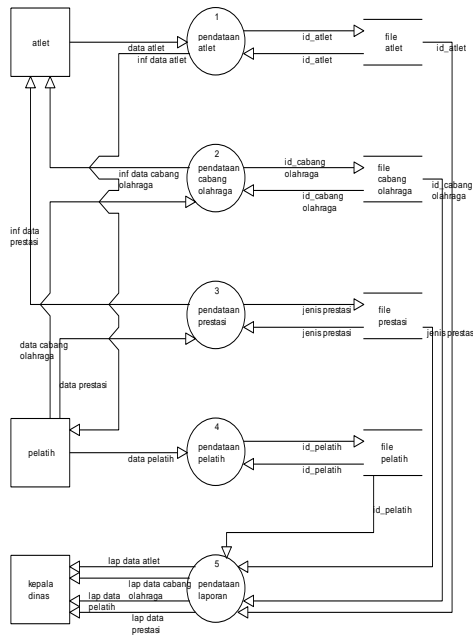
Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah model data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana data itu berasal dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dimana data disimpan,diproses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Andri Kristanto, (2008:61)

DFD level 0 terdiri dari 3 (tiga) entitas antara lain Atlet, Pelatih, dan kepala DISPORA yang saling berkaitan. Dimana ketiga entitas tersebut terhubung dengan alur data sistem aplikasi pengolahan data atlet.



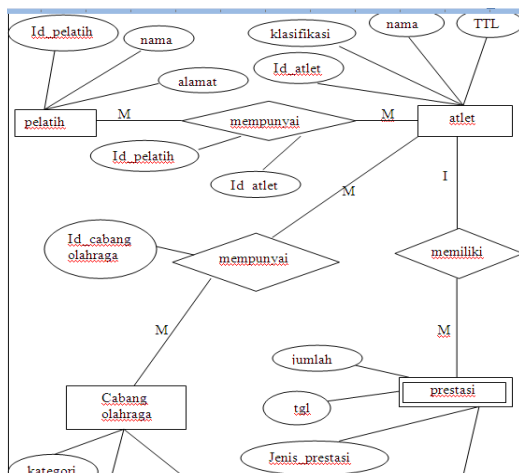
Gambar 1. DFD Level 0



Gambar 2. DFD Level 1

Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram Entity Relational Diagram (ERD) adalah notasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemodelan data. Tujuan utama dari Entity Relational Diagram (ERD) adalah mewakili objek data dan hubungannya. Adapun bentuk entity relational diagram adalah sebagai berikut :



Gambar 3. ERD

Tampilan Input

Pada desain menu utama ada 5 pilihan sub menu untuk mempermudah dalam mengoperasikan program ini. Beberapa sub menu ini terdiri dari desain menu utama, input data atlet data pelatih, data kategori, data cabang olahraga, data prestasi.

1. Menu Utama

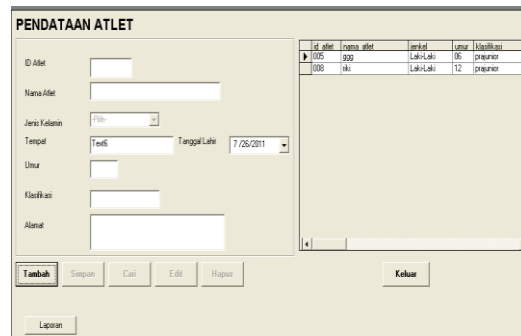
Desain menu utama seperti pada gambar dibawah ini berfungsi untuk memudahkan bagi pegawai untuk berinteraksi dengan sistem yang telah tersedia pada aplikasi ini. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa menu yaitu data atlet, data pelatih, data kategori, data cabang olahraga, data prestasi, data laporan dan menu exit. Pada tampilan menu utama ini pegawai dapat langsung melihat data atlet yang ada pada kantor.



Gambar 4. Menu Utama

2. Input atlet

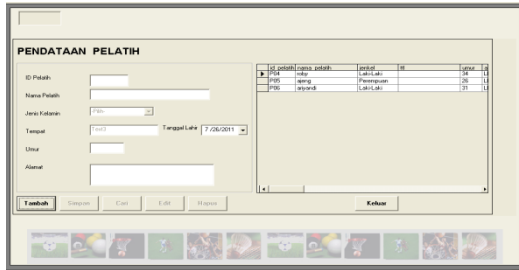
Pada desain ini pemakai dapat menginput data atlet yang akan ditampilkan untuk diketahui. Setelah mengisi data pada tampilan input data atlet. Setelah di runing data-data yang kita input akan keluar secara otomatis.



Gambar 5. Menu Atlet

Data Pelatih

Pada menu ini pemakai dapat menginput data atlet yang akan ditampilkan untuk diketahui Setelah mengisi data pada tampilan input data pelatih.



Gambar 6. Desain Data Pelatih

Pendataan Kategori Olahraga

Pada *menu* ini pemakai dapat menginput data kategori olahraga yang akan ditampilkan untuk diketahui. Setelah mengisi data pada tampilan input data kategori olahraga.



Gambar 7. Kategori Olahraga

Pendataan Cabang Olahraga

Pada *menu* ini pemakai dapat menginput data Cabang olahraga yang akan ditampilkan untuk diketahui secara rinci. Setelah mengisi data pada tampilan *input* data cabang olahraga. Setelah di *runing* data – data yang kita input akan keluar secara otomatis.



Gambar 8. Cabang Olahraga

Pendataan Prestasi

Pada *Desain* ini pemakai dapat menginput data Prestasi yang akan ditampilkan untuk diketahui secara rinci. Setelah mengisi data pada tampilan *input*

data Prestasi. Setelah di *runing* data – data yang kita input akan keluar secara otomatis.



Gambar 9. Pendataan Prestasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Laporan

Laporan ini dibuat menggunakan *software* bantu yaitu *Crystal Report8.5*. Laporan ini berisikan laporan atlet, pelatih, keseluruhan prestasi, dan prestasi berdasarkan kondisi. dan Tombol data laporan ini dapat diakses pada menu utama. pada menu utama terdapat 4 pilihan yaitu file (segarkan & Keluar), data master (data atlet, data pelatih, data kategori cabang olahraga, data cabang olahraga) Kelola (prestasi olahraga) Laporan (laporan atlet, laporan pelatih, laporan keseluruhan prestasi, laporan prestasi berdasarkan kondisi) Cetak (cetak piagam). Laporan ini dapat langsung dicetak sesuai dengan yang dibutuhkan. Anda dapat melihat gambar *form* dibawah ini.



Gambar 10. Form Cetak Laporan

DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA LUBUKLINGGAU
LAPORAN DATA ATLET KOTA LUBUKLINGGAU

ID ATLET	NAMA ATLET	JENKEL	UMUR	KLASIFIKASI	ALAMAT ATLET	NAMA CABOR
01	arid	Pemasyarak	20	senior	padubang	taekwondo
02	lali	Lali-Lali	19	senior	patara	taekwondo
03	lali	Lali-Lali	20	senior	LIGG	panjat
04	lali	Pemasyarak	20	senior	OKI	karate

Gambar 11. Laporan Data Atlet

DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA LUBUKLINGGAU
LAPORAN DATA PELATIH KOTA LUBUKLINGGAU

ID PELATIH	NAMA PELATIH	JENKEL	KELAS/ KATEGOR	NAMA CABOR
P01	senor sid	Lali-Lali	senior	taekwondo
P02	senor	Lali-Lali	senior	karate
P03	akli	Pemasyarak	perencanaan	panjat
P04	akli	Pemasyarak	penga	panjat

Gambar 12. Laporan Data Pelatih

DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA LUBUKLINGGAU
LAPORAN DATA ATLET BERPRESTASI KOTA LUBUKLINGGAU

NAMA ATLET	KLUSIFIKASI	NAMA CABOR	NAMA KATEGORIKELA	NAMA PELATI	EMAS	PERAK	PERUNGGU	TANGGAL	TOTAL MENJADI
lali	panjat	taekwondo	senior	lali	2	1	3	19/2011	6
senor	senor	panjat	perencanaan	lali	3	2	-	21/2011	5

Gambar 13. Laporan Keseluruhan Prestasi

DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA LUBUKLINGGAU
LAPORAN DATA ATLET BERPRESTASI KOTA LUBUKLINGGAU

DATA PRESTASI BERDASAR CABANG OLAH RAGA

Nama Cabang Olahraga : taekwondo
 Nama Instansi Cabor : gym m
 Nama Pelatih : senor sid

NAMA ATLET	JENIS KELAMIN	KLASIFIKASI UMUR	EMAS	PERAK	PERUNGGU
akli	LALI-L	senior	5	5	6

Gambar 14. Laporan Prestasi Berdasarkan Kondisi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dituliskan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi pengolahan data prestasi atlet pada Dinas Pemuda dan Olahraga kota lubuklinggau.
2. Dengan adanya aplikasi ini kantor Dinas Pemuda dan Olahraga dapat mempercepat proses informasi pengolahan data atlet dan pembuatan laporan data atlet secara akurat, seperti pendataan atlet, pendataan cabang olahraga, pendataan prestasi olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

Alter, S. (1999). Information System : A Management Perspective, 3rd Edition. Addison Wesley Educational Publishes, Inc, United States.

Supriyanto, Aji. 2005. Pengantar Teknologi Informasi. Salemba Infotek. Semarang, Indonesia

Jogianto HM, MBA, PhD, 2001. Analisis dan Desain Sistem. Yogyakarta: Adi Yogyakarta: Gava Media.

Kristanto, Andri, 2008. Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya. Yogyakarta : Gava Media

Yamin, Abu, S.kom. Bahan Ajar Pemrograman visual basic 6.0. Lubuklinggau : STMIK-STIE MURA.