

PROPOSAL SKRIPSI

**PERANCANGAN MANAJEMEN DAN KELAYAKAN BERTANDING
TAEKWONDO SE-KOTA BEKASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE FUZZY LOGIC.**



Disusun oleh:

ACEP AZIZIR ROHIM

2014230089

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2020

PENGUJI LAPORAN SKRIPSI

Laporan Skripsi yang Berjudul :

**“PERANCANGAN MANAJEMEN DAN KELAYAKAN
BERTANDING TAEKWONDO SE-KOTA BEKASI BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE FUZZY LOGIC.**

” ini telah ujikan pada tanggal

21 Februari 2020

Penguji 1



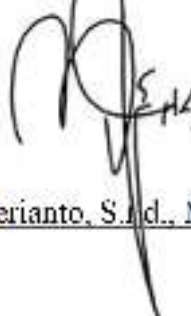
Bagus Tri Mahardika, .MMSI

Penguji 2



Adam Arif Budiman, S.T., M. Kom.

Penguji 3



Herianto, S.d., M.T

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN MANAJEMEN DAN KELAYAKAN BERTANDING
TAEKWONDO SE-KOTA BEKASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE FUZZY LOGIC.**

STUDI KASUS : TAEKWONDO BEKASI

Disusun oleh :

Nama : Acep Azizir Rohim

NIM : 2014230089

Gilang Sadewo, SE.

Pembimbing Lapangan

Timor Setyaningsih., MMSI.

Pembimbing Laporan

Adam Arif Budiman, S.T., M. Kom.

Kajur Teknik Informatika



**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
TEKNIK INFORMATIKA – DARMA PERSADA**

NIM : 2014230089

NAMA LENGKAP : Acep Azizirohim

DOSEN PEMBIMBING : Timor Setyaningsih, MTI

JUDUL LAPORAN : **“ PERANCANGAN MANAJEMEN DAN
KELAYAKAN BERTANDING TAEKWONDO
SE-KOTA BEKASI BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE FUZZY
LOGIC.”**

No	Pertemuan	Materi	Paraf Dosen Pembimbing
1	11 Desember 2018	Laporan bab1 proposal	
2	17 Januari 2019	Laporan bab 1 dan bab2	
3	22 Januari 2019	Laporan revisi Bab 1- 2 , Laporan bab 3-5 dan Aplikasi	

Jakarta, 02 Agustus 2019

Dosen Pembimbing
Timor Setyaningsih, MTI.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Acep Azizir rohim

NIM : 2014230089

Fakultas : Teknik

Jurusan : Informatika

Menyatakan bahwa laporan skripsi ini saya susun sendiri berdasarkan hasil peninjauan, penelitian lapangan, wawancara serta memadukannya dengan buku-buku literatur atau bahan-bahan referensi lain yang terkait di dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

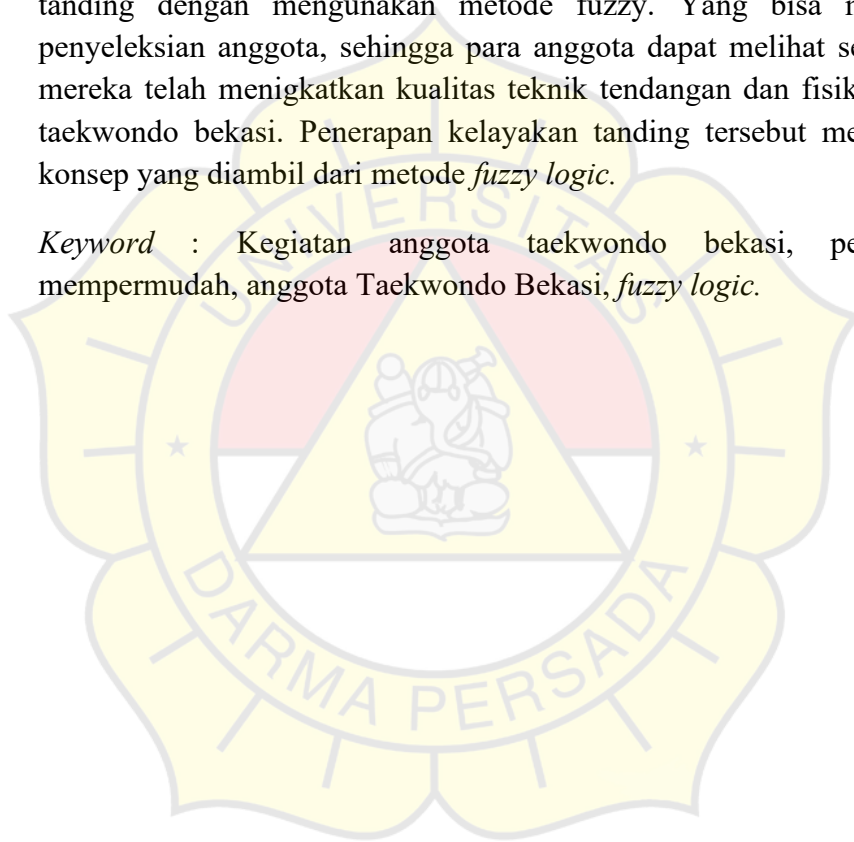
Jakarta, 2 Agustus 2019

Acep Azizir rohim

ABSTRAK

Kegiatan kegiatan taekwondo bekasi sehari-hari merupakan suatu kewajiban yang harus di laksanakan oleh setiap anggota taekwondo. Namun terkadang anggota taekwondo suka lalai dalam melaksanakan kegiatan taekwondo tersebut karena banyaknya kesibukan lain yang mereka lakukan, khususnya para anggota Taekwondo bekasi yang ingin meningkatkan kualitas teknik tendangan mereka musuh. Melalui pendekatan *website*, diperlukan suatu aplikasi *manajemen dan kelayakan tanding* yang dapat digunakan sebagai pengingat dan kegiatan taekwondo bekasi, maka akan dirancang suatu aplikasi manajemen dan kelayakan tanding dengan menggunakan metode fuzzy. Yang bisa menentukan penyeleksian anggota, sehingga para anggota dapat melihat sejauh mana mereka telah meningkatkan kualitas teknik tendangan dan fisik mereka di taekwondo bekasi. Penerapan kelayakan tanding tersebut menggunakan konsep yang diambil dari metode *fuzzy logic*.

Keyword : Kegiatan anggota taekwondo bekasi, pengingat , mempermudah, anggota Taekwondo Bekasi, *fuzzy logic*.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan akademik bagi mahasiswa program Strata 1 Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

Dalam proses pembuatan laporan Skripsi ini, penulis tidak jarang membuat kesalahan dan juga menemui berbagai macam kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan dan dorongan dari beberapa pihak, akhirnya penulis dapat memperbaiki kesalahan dan juga mengatasi kesulitan tersebut.

Ucapan terima kasih tersebut secara khusus penulis sampaikan kepada :

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada Bapak Ir. Agus Sun Sugiharto, MT.
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Darma Persada Bapak Adam Arif Budiman, ST, M.Kom.
3. Dosen Pembimbing Timor Suryaningsih, MTI, yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyusun laporan Skripsi ini.
4. Dosen-dosen Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya.
5. Keluarga saya khususnya Ibu dan Ayah, yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan semangat, serta memberikan kemudahan kepada saya dengan memberikan berbagai fasilitas untuk saya gunakan.

6. Rekan-rekan seperjuangan Teknik Informatika 2014 pagi & R-bin di Universitas Darma Persada, atas segala dukungan dan bantuan yang kalian berikan.

Karena terbatasnya pengetahuan, kemampuan dan pengalaman yang dimiliki, saya selaku penulis menyadari bahwa di dalam penulisan laporan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan atau mungkin kesalahan. Untuk itu diharapkan adanya saran ataupun kritik dari berbagai pihak yang sifatnya membangun dan dapat menyempurnakan penulisan ini.

Akhir kata semoga penulisan laporan Skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi diri penulis sendiri maupun para pembacanya.

Jakarta, 02 Agustus 2019

Acep Azizir rohim

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGUJI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
LEMBAR BIMBINGAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Perhitungan Point.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Taekwondo.....	9
2.2 Pengertian Manajemen.....	9
2.3 Pengertianm Pertandingan Taekwondo	11
2.3.1 Peta Strategi	11
2.3.2 Poin	12
2.4 Fuzzy.....	13
2.4.1 Komponen Fuzzy	14

2.5	Pemodelan Objek	13
2.5.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	15
2.5.2	Use Case Diagram	15
2.5.3	Activity Diagram	17
2.5.1	Sequence Diagram	18
2.6	Pengertian Aplikasi	19
2.7	Extensible Markup Language(XML).....	20
2.8	Pengertian Sistem Informasi	20
2.8.1	Website	21
2.8.2	HTML	22
2.8.3	CSS	22
2.8.4	PHP	23
2.8.5	JavaScript.....	24
2.8.6	Bootstrap	25
2.8.7	Jquery	25
2.8.8	MySQL	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		27
3.1	Analisis Kebutuhan Aplikasi Taekwondo Bekasi	27
3.1.1	Solusi Sistem Yang Ditawarkan	27
3.2	Metode Perancangan Sistem	28
3.2.1	Use Case Diagram.....	28
3.2.2	Activity Diagram	31
3.2.3	Sequence Diagram	34
3.3	Rancangan Database	31
3.3.1	Tabel Bank Pemasukan.....	35
3.3.2	Tabel Data Anggota	35
3.3.3	Tabel Data Club	33
3.3.4	Tabel Data Kegiatan	37
3.3.5	Tabel Data User	38
3.3.6	Tabel Jabatan Anggota.....	38
3.3.7	Tabel Kategori Kegiatan	38
3.3.8	Tabel Kategori Pendanaan	38

3.3.9	Tabel Pemasukan Transaksi.....	38
3.3.10	Table Pengeluaran Transaksi	39
3.3.11	Tabel Pengurus Club.....	39
3.4	Rancangan Interface Aplikasi	40
3.4.1	Rancangan Data Kegiatan	41
3.4.2	Rancangan Tampilan Pengurus Cabang.....	41
3.4.3	Rancangan Tampilan Cabang Taekwondo Bekasi.....	48

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALIS HASIL

4.1	Spesifikasi Perangkat	49
4.2	Implementasi Sistem	49
4.2.1	Halaman Login Website.....	49
4.2.2	Halaman Dashboard Website Pengurus Cabang.....	50
4.2.3	Halaman Data User Pengcab.....	51
4.2.4	Halaman Data Kegiatan	52
4.2.5	Halaman Informasi Kelayakan Tanding	52
4.2.6	Halaman Kegiatan Club.....	53
4.2.7	Halaman Halaman Pemasukan Keuangan	54
4.2.8	Halaman Halaman Pengeluaran Keuangan.....	54
4.2.9	Halaman Dashbord Website Manajemen Taekwondo.....	55
4.2.10	Halaman Halaman Pengurus Anggota	56
4.2.11	Halaman Data Anggota Taekwondo Bekasi	56
4.2.12	Halaman Informasi Kelayakan Bertanding TKD Bekasi.	57
4.2.13	Halaman Halaman Kegiatan Club.....	58
4.2.14	Halaman Katagori Pendanaan	58
4.2.15	Halaman Pemasukan Anggaran	59
4.2.16	Halaman Pengeluaran Anggota.....	60
4.2.17	Halaman Pemasukan Keuangan.....	60
4.2.18	Halaman Pengeluaran Keuangan	61
4.2.19	Halaman Dashboard Website User	62
4.2.20	Halaman Kegiatan Club	62
4.2.21	Halaman Pemasukan Keuangan.....	63

4.2.22 Halaman Pengeluaran Keuangan	64
4.3 Analisis Hasil Uji Coba.....	64
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Use Case Diagram Anggota User.....	28
Gambar 3.2 Use Case Diagram Cabang Taekwondo Bekasi	29
Gambar 3.3 Use Case Diagram Pengurus Cabang	30
Gambar 3.4 Activity Diagram Admin Cabang Taekwondo Bekasi.....	31
Gambar 3.5 Activity Diagram User	32
Gambar 3.6 Activity Diagram Pengurus Cabang	33
Gambar 3.7 Sequence Diagram oleh User	34
Gambar 3.8 Sequence Diagram Taekwondo Cabang	34
Gambar 3.9 Sequence Diagram Pengurus Cabang	35
Gambar 3.10 Gambar Tampilan user	40
Gambar 3.11 Gambar Tampilan Menu Login	41
Gambar 3.12 Gambar Tampilan Pengurus Cabang	41
Gambar 3.13 Gambar Tampilan Cabang Taekwondo Bekasi	42
Gambar 4.1 Halaman Login Pada <i>Website</i> User	50
Gambar 4.2 Dashboard pada <i>Website</i> Pengurus Cabang	51
Gambar 4.3 Data User pada <i>Website</i> Sistem Informasi Pengurus Cabang	51
Gambar 4.4 Data Kegiatan Pada <i>Website</i> Pengurus Cabang	52
Gambar 4.5 Halaman pada <i>Website</i> Informasi Kelayakan Tanding.....	53
Gambar 4.6 Halaman Pada <i>Website</i> Pengurus Cabang	53
Gambar 4.7 Halaman <i>Website</i> Informasi Pemasukan keuangan.....	54

Gambar 4.8 Halaman Informasi Pengeluaran keuangan	55
Gambar 4.9 Halaman Menu Dashboard Website Manajemen Taekwondo.....	55
Gambar 4.10 Halaman Pengurus Anggota	56
Gambar 4.11 Halaman Data Anggota Taekwondo Bekasi	57
Gambar 4.12 Halaman Informasi Kelayakan Bertanding Taekwondo Bekasi...	57
Gambar 4.13 Halaman Kegiatan Club Cabang Taekwondo Bekasi	58
Gambar 4.14 Halaman Katagori Pendanaan	59
Gambar 4.15 Halaman Pemasukan Keuangan	59
Gambar 4.16 Halaman Pengeluaran Keuangan	60
Gambar 4.17 Halaman Pemasukan Keuangan pengcab.....	61
Gambar 4.18 Halaman Pengeluaran Keuangan pengcab.....	61
Gambar 4.19 Halaman Dashboard Website User	62
Gambar 4.20 Halaman Kegiatan Club	63
Gambar 4.21 Halaman Pemasukan Keuangan	63
Gambar 4.22 Halaman Pengeluaran Keuangan	64