

APLIKASI PENGELOLAAN DATA KELOMPOK USAHA PEMUDA PRODUKTIF (KUPP) BERBASIS WEB PADA DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN

Elma Husuna¹, M. Muflih², Muhammad Rais Wathani³

¹Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jl. Adhyaksa No.2, Kayutangi, Kota Banjarmasin, 18630688

²Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jl. Adhyaksa No.2, Kayutangi, Kota Banjarmasin, 0013097501

³Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jl. Adhyaksa No.2, Kayutangi, Kota Banjarmasin, 1131108401

Email : elmahusuna@gmail.com

ABSTRAK

Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Provinsi Kalimantan Selatan merupakan instansi pemerintahan yang bergerak dibidang olahraga dan pemuda pada wilayah Kalimantan Selatan. Permasalahan yang terdapat pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Kalimantan Selatan Bidang Pengembangan Pemuda ialah belum adanya wadah pengelolaan data pada setiap kegiatan. Menyebabkan data masih disimpan secara manual dengan menggunakan Aplikasi Pengolah kata (*word processor*) dan Aplikasi Pengolah Angka (*Spreadsheet*). Dari permasalahan tersebut kami membuat salah satu aplikasi untuk mengelola data salah satu kegiatan yang dilaksanakan pada bidang tersebut yaitu Aplikasi Pengelolaan Data Kelompok Usaha Pemuda Produktif Berbasis Web pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Kalimantan Selatan menggunakan metode waterfall dan perancangan antarmuka, untuk pembuatan program berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah dalam proses pengelolaan data pada setiap kegiatan yang diadakan pada bidang tersebut. Pada aplikasi ini yang dapat dikembangkan yaitu menambah fitur notif berupa sms atau email untuk peserta yang terpilih berupa hasil keputusan seleksi kelompok usaha yang telah dilakukan dan menambah fitur atau grafik untuk melihat persebaran KUPP yang masih aktif.

Kata Kunci : *Pengelolaan, Data, KUPP*

ABSTRACT

The South Kalimantan Province Youth and Sports Service (DISPORA) is a government agency engaged in sports and youth in the South Kalimantan region. The problem with the South Kalimantan Provincial Youth and Sports Service in the Youth Development Sector is that there is no data management platform for each activity. This causes data to be stored manually using a word processing application (word processor) and a number processing application (spreadsheet). From these problems we made an application to manage data for one of the activities carried out in this field, namely the Web-Based Productive Youth Business Group Data Management Application at the Youth and Sports Office of South Kalimantan Province using the waterfall method and interface design, for making web-based programs using PHP programming language and MySQL database. The end result of this research is to produce an application that can simplify the process of managing data in every activity held in that field. In this application, what can be developed is adding notification features in the form of SMS or email for selected participants in the form of the results of business group selection decisions that have been made and adding features or graphics to see the distribution of KUPP that are still active.

Keywords : *Management, Data, KUPP*

1. REFERENSI

- Ahmad. (2021, Februari 01). *Pengertian Sistem Informasi*. Retrieved from Yuksinau:
https://www.yuksinau.id/pengertian- sistem- informasi/#Fungsi_Sistem_Informasi
- asiah. (2022, february). *Cetak Wirausaha Muda Berkualitas, Dispora Gencarkan Pelatihan*. Retrieved from <https://dutatv.com/cetak-wirausaha- muda-berkualitas-dispora-gencarkan- pelatihan/>.
- asri. (2007). Pelaksanaan Program Kelompok Usaha Pemuda Produktif (KUPP). *peningkatan baik peralatan*, 01-96. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/659/1/3314.pdf>.
- gurupendidikan. (2021, juni 27). *Implementasi adalah*. Retrieved from gurupendidikan.com:
<https://www.gurupendidikan.co.id/implementasi-adalah/>
- HIDAYAT, C. (2018, januari 01). *Pengertian Metode Waterfall dan Tahap- Tahapnya*. Retrieved from ranahresearch: <https://ranahresearch.com/metode- waterfall/>
- Intern, D. (2021, MEI 12). *Apa itu UML?*
Beserta Pengertian dan Contohnya. Retrieved from DICODING:
<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- Jogyanto. (2020, july 20). *Daftar Pustaka Bab III*. Retrieved from eprints.polsri.:
<http://eprints.polsri.ac.id/3526/3/File%20III.pdf>