

# **APLIKASI PENDATAAN DAN PRESTASI ATLET PADA DINAS KEBUDAYAAN, KEPEMUDAAN, OLAHRAGA DAN PARIWISATA KOTA BANJARMASIN**

Rachman Ardi Winata<sup>1</sup>, Hidayatul Rahman<sup>2</sup>, dan Nur Alamsyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi,  
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NPM18630797

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi,  
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN1128088802

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi,  
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN1118018001  
email: rachmanawinata@gmail.com

## **Abstrak**

*Sistem informasi pendataan atlet dan prestasi atlet pada Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Banjarmasin saat ini masih dikerjakan secara manual. Sehingga hal itu membuat para pegawai kesulitan mendata. Untuk pencatatan data pendataan atlet masih menggunakan Word. Hal ini sering kali memakan banyak tempat penyimpanan, belum lagi jika ada berkas data yang hilang, tentunya akan memakan waktu dalam memilah dan mencari data yang hilang tersebut. Pegawai sering kali kesulitan dalam mengelola data atlet dan prestasi atlet. Dan tentunya akan sulit membuat laporan.*

*Aplikasi berbasis WEB ini dirancang menggunakan metode pemrograman PHP dan Mysql sebagai penyimpanan databasenya.*

*Dengan adanya Aplikasi Pendataan dan Prestasi Atlet Pada Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Banjarmasin ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pendataan atlet dan prestasi atlet dan mengelola data yang berkaitan dengan atlet. Selain itu juga dapat mempermudah rekap laporan seluruh data secara efektif dan efisien.*

*Kedepannya, aplikasi ini dapat dikembangkan dalam sisi tampilan agar pengguna mudah menggunakan dan melihat aplikasinya. Serta dibuat untuk platform mobile untuk mudah menggunakannya dimana saja.*

**Kata Kunci :** Pendataan dan Prestasi Atlet , Php, MySQL, Website

---

## **Abstract**

*The information system for athlete data collection and athlete achievement at the Banjarmasin City Culture, Youth, Sport and Tourism Office is currently still being worked on manually. So that makes it difficult for employees to record. For recording athlete data, they still use Word. This often takes up a lot of storage space, not to mention if there are lost data files, of course it will take time to sort and find the lost data. Employees often have difficulty managing athlete data and athlete achievements. And of course it will be difficult to make a report.*

*This WEB-based application is designed using PHP and Mysql programming methods as database storage.*

*With the Athlete Data Collection and Achievement Application at the Banjarmasin City Culture, Youth, Sports and Tourism Office, it is hoped that it can provide convenience in athlete data collection and athlete achievement and manage data related to athletes. In addition, it can also facilitate the recapitulation of all data reports effectively and efficiently.*

*In the future, this application can be developed in terms of appearance so that users can easily use and view the application. As well as made for mobile platforms to easily use it anywhere.*

**Keywords :** Data Collection and Achievement of Athletes, Php, MySQL, Website

## REFERENSI

- Andari, C., Wijaya, D. R., & Budiawan, R. (2015). Aplikasi Pendataan Kendaraan Hilang Berbasis Web(Studi Kasus : Polres Cimahi). e-Proceeding of Applied Science : Vol.1, No.1 April 2015, 542-546.
- Anhar. (2010). Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta Selatan: Media Kita.
- Ansori. (2020, 03 20). Pengertian Activity Diagram. Retrieved from [www.ansoriweb.com: https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-activity-diagram.html](http://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-activity-diagram.html)
- Ansori. (2020, 03 31). Pengertian Class Diagram. Retrieved from [www.ansoriweb.com: https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html](http://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html)
- Ansori. (2020, 04 01). Pengertian Sequence Diagram. Retrieved from [www.ansoriweb.com: https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-sequence-diagram.html](http://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-sequence-diagram.html)
- arifwicaksanaa. (2016, April 01). Pengertian Use Case. Retrieved from [medium.com: https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf](https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf)
- Pratama, A. R. (2019, Januari 21). Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan. Retrieved from [www.codepolitan.com: https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml](https://www.codepolitan.com/https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml)
- Purbadian, Y. (2016). Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter. Yogyakarta: Andi Offset.
- Putri, N., & Manik, E. (2018). SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA BADAN NARKOTIKA NASIONAL (BNN) KOTA BINJAI. Binjai: Jurnal Informatika Kaputama(JIK), Vol. 2 No. 1.
- Sibero, A. F. (2013). Web Programming Power Pack. Yogyakarta: Mediakom.
- Supono, & Putratama, V. (2016). Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Code Igniter. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Susanto, & Sasmita, E. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PENDATAAN PENDUDUK. JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains), 342-348.