

# Rancang Bangun Official Website Indonesian Basketball League (IBL)

Wilfridus Bambang Triadi Handaya<sup>1</sup>, Desiami Rifka Roneta<sup>2</sup>

Jurusan S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi,  
Universitas Kristen Maranatha

email: [1/wilfridus.bambang@eng.maranatha.edu](mailto:wilfridus.bambang@eng.maranatha.edu), [2/d3zzi\\_2209hills@yahoo.com](mailto:d3zzi_2209hills@yahoo.com)

## Abstract

*Official website Indonesian Basketball League (IBL) is an official site owned by IBL that could manages IBL data information specifically. The features of official website IBL are event data management, data schedules management, scores data management, statistics data management, ticket data management and member data management. The benefit after this system implementation is basketball community can access some information about IBL easilys.*

*Keywords: event, score, statistic*

## 1. Latar Belakang

Informasi yang diterima oleh masyarakat dapat melalui berbagai media, seperti surat kabar, televisi, radio, Internet dan lain-lain. Semakin baik informasi disampaikan, semakin banyak keuntungan yang diperoleh dan sebaliknya semakin buruk informasi yang disampaikan tentang objek tersebut maka akan berdampak yang kurang baik atau bahkan merugikan objek tersebut. Misalnya dalam lingkup *Indonesian Basketball League (IBL)*, semakin banyak informasi yang beredar tentang IBL, semakin IBL menjadi populer di kalangan masyarakat dan kemungkinan dapat meningkatkan penjualan tiket pertandingan yang diselenggarakan oleh IBL. Hal tersebut membawa keuntungan bagi pihak IBL.

## 2. Rumusan Masalah

Hal-hal yang menjadi permasalahan dalam dunia IBL pada saat ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil statistik dari setiap pertandingan hanya digunakan untuk kepentingan pihak internal IBL.
2. IBL dapat dilaksanakan di kota yang berbeda-beda di seluruh nusantara tergantung dari klub-klub yang akan bertanding atau keputusan dari dewan IBL. Lokasi pertandingan yang berbeda-beda akan membentuk kepanitian yang baru di setiap lokasi pertandingan.
3. Data nilai skor dari tiap pertandingan belum dikelola dengan baik untuk dipublikasikan.
4. Antrian tiket yang panjang terjadi ketika IBL mengadakan pertandingan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya peminat olahraga basket khususnya kaum muda dan remaja.

### **3. Tujuan**

Tujuan-tujuan yang akan dicapai dalam membangun *Official website IBL* adalah sebagai berikut:

1. *Official website IBL* menyediakan fitur yang mengelola secara khusus data statistik pemain disetiap pertandingan dalam setiap *event*. Berdasarkan data statistik tersebut dapat dikalkulasi nilai produktivitas dari setiap pemain IBL. Nilai produktivitas dibagi menjadi dua jenis yaitu produktivitas per pertandingan yang merupakan nilai produktivitas yang dihasilkan dari catatan statistik pemain dalam satu kali pertandingan dan produktivitas per musim pertandingan merupakan nilai produktivitas yang dihasilkan oleh pemain berdasarkan catatan statistik secara keseluruhan dalam satu musim pertandingan.
2. *Official website IBL* menyediakan layanan yang mampu mengelola data jadwal dan data *event* pertandingan yang akan diselenggarakan oleh IBL.
3. *Official website IBL* menyediakan fitur pengelolaan data nilai skor akhir yang diperoleh dari setiap pertandingan yang telah berlangsung.
4. *Official website IBL* mampu mengelola data deposit anggota *official website IBL* dengan tujuan mempermudah anggota *official website IBL* dalam mendapatkan tiket untuk menonton pertandingan yang akan diselenggarakan dan menghindari antrian tiket yang panjang.

### **4. Proses Bisnis**

Sistem *official website IBL* merupakan sistem yang membagi level pengguna dalam hal pengaksesan dan manipulasi data. Terdapat tiga level pengguna yaitu admin, anggota *official website IBL*, dan pengunjung. Admin memiliki hak akses untuk mengelola data yang digunakan dalam sistem *official website IBL*, seperti pengelolaan data anggota, pengelolaan data foto, pengelolaan data klub, pengelolaan data pemain, pengelolaan data *event*, pengelolaan data jadwal, pengelolaan data nilai skor akhir, pengelolaan data statistik, pengelolaan data Gedung Olah Raga (GOR), dan pengelolaan data tiket.

Aktifitas dari sistem dapat dilihat secara lebih detil pada penjelasan berikut:

1. Pengguna dengan klasifikasi admin hanya dapat melakukan berbagai pengelolaan tersebut jika berhasil *login* sebagai admin. Setiap halaman pengelolaan disertakan pengecekan hak akses terhadap data. Pengguna dengan klasifikasi anggota dari *official website IBL* dapat melakukan *view* data dalam sistem *official website IBL* dan dapat melakukan transaksi pembelian tiket dengan syarat deposit anggota tersebut mencukupi untuk melakukan transaksi. Pengguna dengan klasifikasi pengunjung hanya dapat melihat atau membaca data dalam *official website IBL* dan mendaftarkan diri menjadi anggota *official website IBL*.
2. Data statistik digunakan untuk memperoleh pemain terbaik berdasarkan nilai produktivitas yang dihasilkan dalam setiap pertandingan. Nilai produktivitas pemain ini dapat berupa nilai pada setiap pertandingan atau nilai untuk satu

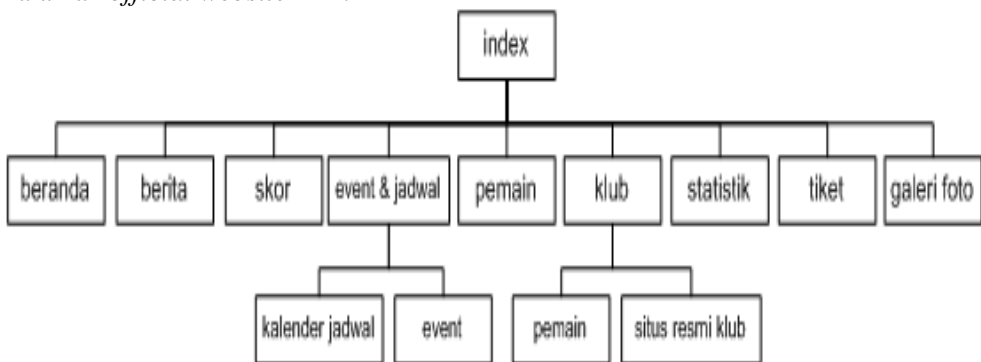
musim yang diperoleh pemain. Berdasarkan data statistik dapat ditentukan peringkat pemain dalam 1 musim pertandingan IBL.

3. Data pemain yang dikelola adalah nama pemain, posisi dalam tim, berat badan, tinggi badan, tanggal lahir, tempat lahir dan foto pemain sebagai data identitas pemain serta nama klub tempat pemain bernaung. Data pemain dikelompokkan dalam satu klub tempat pemain tersebut bernaung. Data klub meliputi data profil klub. Data profil klub meliputi nama klub, alamat sekretariat, alamat situs resmi, *contact person* klub dan logo klub tersebut.
4. Data *event* meliputi nama *event* yang akan dilaksanakan, tanggal mulai *event* dan tanggal berakhir *event*. Kemudian data jadwal di masukkan ke dalam *event* tersebut. Data jadwal meliputi tanggal main, klub yang bertanding, keterangan babak, jam dilaksanakan pertandingan serta lokasi gedung olahraga yang digunakan.
5. Data nilai skor akhir mencatat nilai skor akhir yang diperoleh dari setiap pertandingan dalam data jadwal. Pada satu hari *event* dapat berlaku beberapa jadwal pertandingan.
6. Data tiket yang diakses oleh anggota *official website* IBL setelah melakukan *login* dan berhasil dapat melakukan pembelian tiket dengan nilai deposit yang dimiliki oleh anggota tersebut. Sistem tidak mengelola bagaimana caranya deposit dapat masuk ke *official website* IBL. Sistem hanya mencatat data deposit saja. Jika anggota memilih tiket untuk menonton sebuah pertandingan dan hendak membelinya maka sistem akan melakukan pengecekan data apakah data deposit mencukupi untuk melakukan transaksi terhadap tiket yang dipilih oleh anggota *official website* IBL.

## 5. Desain & Implementasi

### 5.1. WEB MAP

Web map menggambarkan pengalokasian halaman-halaman web yang terdapat pada *official website* IBL. Gambar 1 merupakan visualisasi dari alokasi halaman-halaman *official website* IBL.

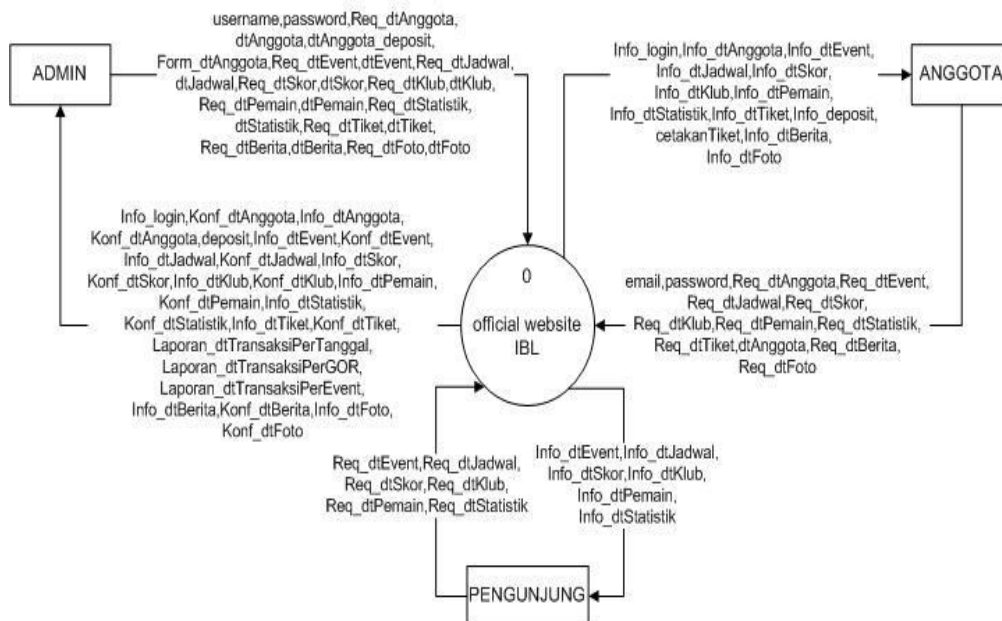


Gambar 1. Web map

### 5.2. Context Diagram

*Context diagram* menggambarkan keseluruhan aliran data yang masuk dan keluar

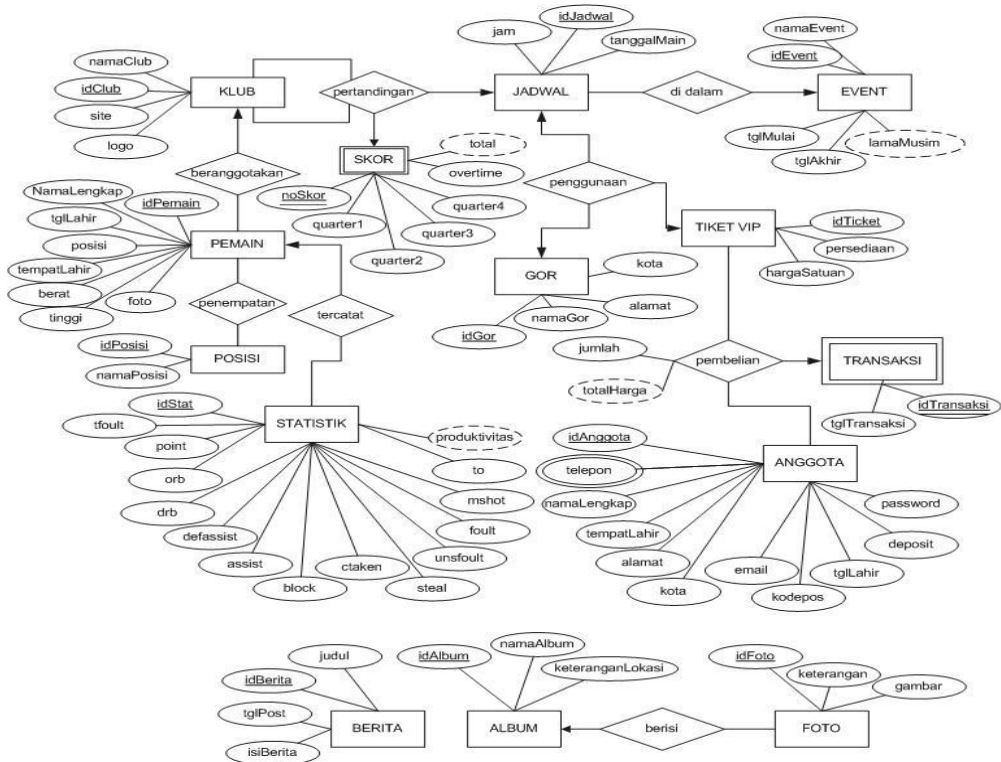
melalui sistem *official website IBL*. Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui terdapat tiga level pengguna yang berperan sebagai entitas pada *context diagram official website IBL*.



**Gambar 2. Context Diagram**

### 5.3. Rancangan Diagram ER

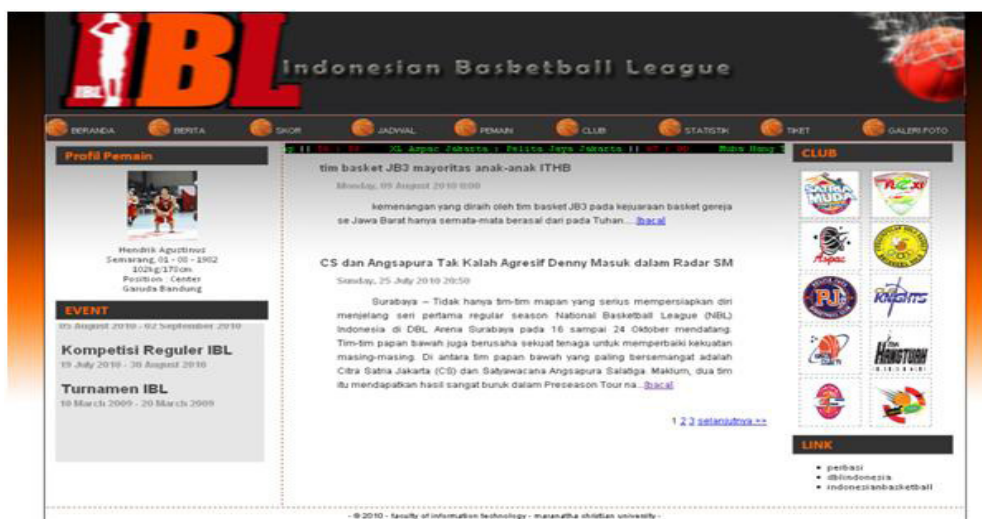
Hubungan antar tabel tersebut digambarkan dalam bentuk diagram ER. Penggambaran diagram ER dalam sistem ini tampak seperti pada gambar 3. Diagram ER ini merepresentasikan hubungan antardata yang digunakan dalam sistem *official website IBL* ini.



Gambar 3. Diagram ER

#### 5.4. Implementasi Antarmuka Halaman Beranda

Implementasi antarmuka halaman beranda memiliki halaman yang sama dengan implementasi antarmuka halaman index pada gambar 4. Halaman beranda digunakan untuk keperluan pengguna pada saat hendak kembali ke halaman index namun sedang berada di halaman lain.



Gambar 4. Visualisasi halaman beranda.

### 5.5. Implementasi Antarmuka Halaman Admin

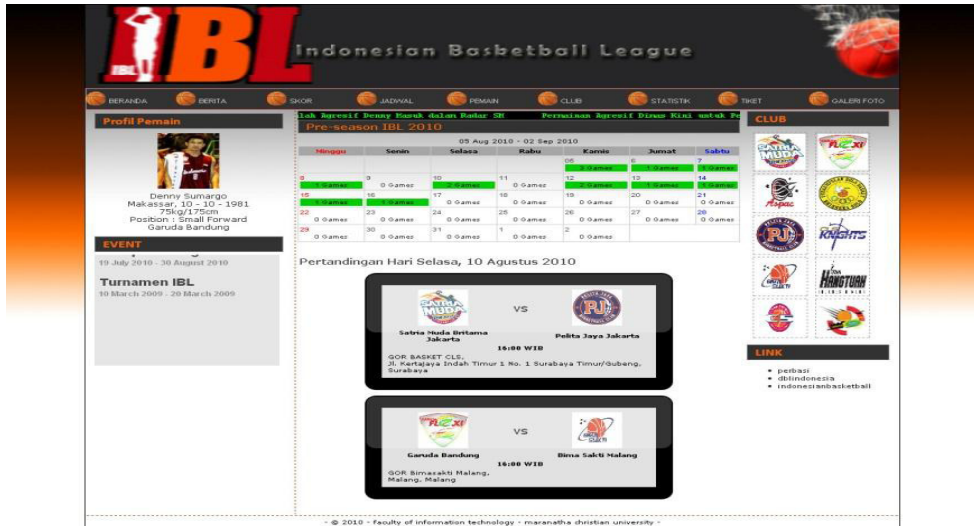
Pengguna yang berhasil melalui proses *login* sebagai admin akan dibawa oleh system ke halaman kendali utama admin seperti pada gambar 5. Setiap pengelolaan data dalam sistem *official website* IBL dikendalikan dari halaman ini. *Link* halaman ke masing-masing pengelolaan data disertai dengan *icon* yang mendeskripsikan data yang akan dikelola.



Gambar 5. Visualisasi halaman Admin.

### 5.6. Implementasi Antarmuka Halaman Jadwal

Implementasi antarmuka halaman jadwal tampak seperti pada gambar 6. Jadwal pertandingan dalam suatu *event* direpresentasikan dalam bentuk kalender dan di dalam masing-masing kotak tanggal dalam kalender tersebut terdapat keterangan tentang jumlah pertandingan pada tanggal tersebut.



Gambar 6. Visualisasi halaman jadwal.

## 6. Kesimpulan

Kesimpulan yang terangkum setelah mengadakan penelitian, perancangan dan implementasi terhadap pembangunan sistem *official website* IBL adalah sebagai berikut:

1. *Official website* IBL merupakan media informasi bagi masyarakat yang memiliki minat terhadap olahraga basket di Indonesia. Media ini mampu menjawab kebutuhan masyarakat peminat olahraga basket akan kebutuhan informasi mengenai *Indonesia Basketball League* (IBL).
2. *Official website* IBL mampu memberikan informasi statistik pemain dari setiap pertandingan dan *event* yang diselenggarakan oleh IBL. Berdasarkan data statistik yang tercatat *official website* IBL mampu menghitung nilai produktivitas pemain dan menyimpan data nilai produktivitas tersebut dalam *database*.
3. Menyediakan layanan pengelolaan data skor yang diperoleh dari setiap pertandingan. *Official website* IBL mampu mencatat data skor yang diperoleh dan menentukan klub yang menang atau kalah dalam suatu pertandingan berdasarkan nilai skor yang diperoleh masing-masing klub.
4. Menyediakan layanan penjualan tiket yang hanya dapat dilakukan oleh anggota *official website* IBL yang memiliki deposit yang cukup untuk membeli tiket pertandingan.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Copeland, L. (2004). *A Practitioner's Guide to Software Test Design*. Boston: Artech House.
- Dewan IBL. (2008). *Peraturan Pelaksanaan Kegiatan Indonesian Basketball League (IBL). Peraturan Pelaksanaan Kegiatan IBL*. Jakarta, Indonesia: IBL.
- Fathansyah. (2007). *Buku Teks Komputer Basis Data* (6 ed.). Bandung: Informatika.

Kadir, A. (2009). *Dasar Perancangan & Implementasi Database Relational*. Yogyakarta: ANDI.

Shelly, B. Gary; Cashman, J. Thomas;. (1995). *System Analysis and Design* (2 ed.). California: Boyd & Fraser.