



ISSN : 2339 - 1871

BETRIK BESEMAH TEKNOLOGI INFORMASI & KOMPUTER

Editor Office : Pusat Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat
(PPPM) ITPA

Phone : 0857-9716-9578

email : betriktpa@itpa.ac.id

Perancangan Sistem Informasi Pembinaan Atlet Dojang Taekwondo Pada Jasdram II Sriwijaya

Elita Putri Oktavia¹, Tata Sutabri²

Sains Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia^{1,2}

Sur-el :* elitaputri102003@gmail.com¹, tata.sutabri@gmail.com²

Penulis Korespondensi: Elita Putri Oktavia, elitaputri102003@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi signifikan dalam dunia olahraga, terutama dalam meningkatkan efektivitas proses pembinaan atlet. Di Dojang Taekwondo Jasdram II Sriwijaya, penilaian dan pemantauan perkembangan atlet masih menjadi kendala yang menyebabkan tidak akurat dan tidak efisien dalam evaluasi pembinaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi Pembinaan Atlet yang berbasis metode Extreme Programming (XP), sehingga pengembangan aplikasi dapat berjalan secara iteratif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya sistem ini, pelatih, atlet, dan orang tua dapat melakukan pencatatan progres latihan dengan memberikan penilaian, serta mengelola jadwal latihan secara otomatis dan terintegrasi. Implementasi sistem mampu meningkatkan kualitas pembinaan atlet, memudahkan pemantauan perkembangan secara lebih sistematis dan akurat, serta meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan nilai dan jadwal. Pada akhirnya, penerapan teknologi ini mendukung peningkatan prestasi atlet melalui evaluasi yang lebih terstruktur dan tepat sasaran dan hasil pengujian aplikasi menggunakan metode black-box testing menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berjalan sesuai dengan fungsinya tanpa error pada proses operasional. Pengujian mencakup seluruh menu pelatih dan atlet, mulai dari proses login, input nilai, penampilan grafik progres, pengelolaan jadwal latihan, hingga pembaruan profil, dan semuanya mendapatkan hasil berfungsi sesuai harapan (berhasil).

Kata kunci : Atlit, Taekwondo, Pembinaan atlit, sistem informasi, Extreme Programming

Abstract: The development of information technology has made a significant contribution to the world of sports, especially in improving the effectiveness of the athlete development process. At the Jasdram II Sriwijaya Taekwondo Dojang, the assessment and monitoring of athlete development remains a challenge, leading to inaccurate and inefficient coaching evaluations. This study aims to design an Athlete Development Information System based on the Extreme Programming (XP) method, allowing application development to run iteratively and in accordance with user needs. With this system, coaches, athletes, and parents can record training progress by providing assessments, and manage training schedules automatically and in an integrated manner. The system implementation can improve the quality of athlete development, facilitate more systematic and accurate progress monitoring, and increase efficiency in managing scores and schedules. Ultimately, the application of this technology supports the improvement of athlete performance through more structured and targeted evaluations. The results of application testing using the black-box testing method indicate that all system features function according to their functions without errors in the operational process. The testing covers all menus for coaches and athletes, from the login process, inputting scores, displaying progress charts, managing training schedules, to updating profiles, and all of which function as expected (successful).

Received: 19-11-2025 | Accepted: 28-11-2025 | Published Online: 30-12-2025

All author: Elita Putri Oktavia, Tata Sutabri

Keywords: *Athlete, Taekwondo Athlete development, information systems, Extreme Programming*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan olahraga, terutama dalam bidang informasi, semakin pesat teknologi kini menjadi bagian penting dalam dunia olahraga, termasuk dalam pembinaan atlet taekwondo. Tanpa dukungan teknologi informasi, sulit untuk menilai kemampuan atlet secara akurat, yang dapat menghambat efektivitas pembinaan. Hal ini semakin penting karena persaingan prestasi olahraga yang terus meningkat. Meskipun teknologi informasi sudah berkembang pesat dan digunakan di berbagai bidang Dojang Taekwondo Jasdram II Sriwijaya belum menggunakan sistem dalam penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo, untuk melihat pemantauan progres atlet di Dojang. Akibatnya, pembinaan kurang efektif karena perkembangan atlet tidak terpantau dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi pembinaan atlet untuk meningkatkan akurasi data dan pemantauan progres mereka. [6]

Dojang Taekwondo Jasdram II Sriwijaya merupakan salah satu lembaga olahraga yang bergerak di bidang olahraga khususnya bela diri, yang beralamat Di Jalan Letjen Harun Sohar, Kebun Bunga, Kecamatan Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dalam Dojang Taekwondo tersebut yang melatih dalam latihan Taekwondo Sabeumim Irwan Dan 4 . Dalam Dojang Taekwondo, menilai dan mengetahui progres atlet juga penting untuk mendukung kelancaran latihan serta memberikan kemudahan bagi pelatih Dojang Taekwondo dalam mengetahui progres penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo dan penilaian taktik bertanding atletnya.

Sebagai solusi, aplikasi sistem informasi pembinaan atlet diperkenalkan untuk memudahkan para pelatih atau pengurus dojang yang bertanggung jawab dalam pembinaan atlet yaitu penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo dan penilaian taktik bertanding, pelatih memberikan nilai pada atlet tersebut. [7]

Dengan adanya aplikasi sistem informasi pembinaan atlet ini seluruh proses penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo, latihan akan di nilai yang dicatat secara otomatis dan terintegrasi dalam sistem. Hal ini memungkinkan Pelatih untuk memonitor setiap kegiatan latihan. Keuntungan utama dari penggunaan sistem informasi pembinaan atlet menjadi solusi yang sangat bermanfaat untuk mengetahui atlet yang mempunyai nilai baik dan progress latihannya bisa di lihat dengan grafik, sistem ini akan membantu mulai dari pencatatan penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo, setiap progres latihan atlet, yang dimana akan di buat secara efisien dan efektif.

Pada penelitian ini, peneliti akan memanfaatkan metode Extreme Programming dalam pengembangan sistem. Metode extreme programming dianggap efektif dan efisien karena menggunakan pendekatan iteratif, yang memungkinkan pengembangan aplikasi ini lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna.

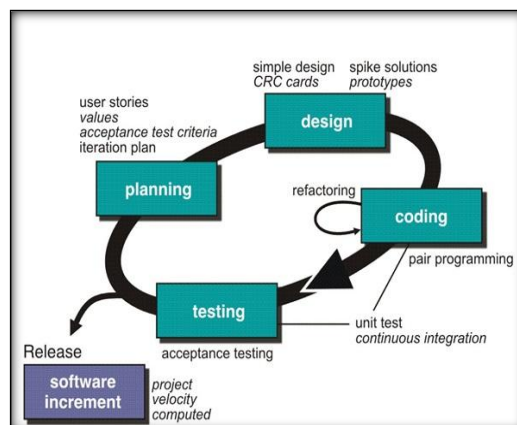
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah extreme programming (XP). Metode pengembangan sistem di penelitian ini menggunakan metode *extreme programming* (XP)

Received: 19-11-2025 | Accepted: 28-11-2025 | Published Online: 30-12-2025

All author: *Elita Putri Oktavia, Tata Sutabri*

yang dilakukan melalui empat tahapan utama yang meliputi tahapan planning, design, coding, dan testing.[1]



Gambar 1. Metode Extreme Programming

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan dari sistem yang dibangun tahapan metode pengembangan sistem dengan menggunakan metode extreme programming yang terdiri dari perancangan, design, coding dan testing.

3.1 Planning

Pada tahapan *planning* penulis melakukan dua tahapan kerja yaitu analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan sistem, sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada sistem informasi pembinaan atlet taekwondo pada jasdams II sriwijaya, terdapat dua user atau pengguna yaitu pelatih dan atlet, yang mempunyai hak akses berbeda pada sistem aplikasi ini, sebagai berikut:

1. Pelatih : sebagai pengendali penuh sistem informasi pembinaan atlet, pelatih bisa memberi nilai pada atlet, menambah data atlet, menyetujui atlet yang mendaftar.
2. Atlet: memiliki hak akses mendaftar, melihat jadwal latihan, melihat hasil penilaian yang diberikan pelatih, melihat kurva peningkatan hasil latihan.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

1. Pelatih : Pelatih dapat memberi penilaian pada atlet saat latihan, pelatih dapat melihat atlet yang mendaftar di aplikasi, dapat memverifikasi atlet yang mendaftar, pelatih dapat melihat grafik peningkatan atlet, pelatih dapat merubah dan menambah jadwal latihan, pelatih juga dapat menambah program latihan atau mengubah program latihan.
2. atlet : atlet dapat mendaftar dan masuk ke aplikasi menggunakan email dan password atlet dapat mendaftar lalu nanti akan di verifikasi oleh pelatih lalu atlet login dengan email dan password yang telah di daftarkan. Atlet dapat melihat jadwal latihan dan atlet dapat melihat hasil penilaian yang telah di berikan oleh pelatih saat latihan dan atlet juga bisa melihat grafik penilaian latihan, atlet dapat memperbarui informasi dan data pribadi dalam aplikasi

3.2 Design

Pada tahapan *design* ini, penulis membuat rancangan alur sistem dari sistem informasi pembinaan atlet taekwondo pada jasdram II sriwijaya. Rancangan sistem yang penulis buat yaitu rancangan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* sebagai berikut:

3.2.1 CRC (Class Responsibility Collaborator)

Desain sistem dilakukan dengan menggunakan *Class Responsibility Collaborator* (CRC). CRC bertujuan untuk membangun kelas-kelas yang akan di gunakan. Berikut ini desain CRC yang dikembangkan pada sistem.[1] Fungsi dari aplikasi: mendeskripsikan kegunaan aplikasi bagi Pelatih dan Atlet. Berikut ini adalah fungsi aplikasi sistem informasi pembinaan atlet dojang taekwondo pada jasdram II sriwijaya.

Tabel 1. CRC Fungsi aplikasi

| Nama Dokumen | Fungsi Aplikasi |
|---------------|--|
| Nama aplikasi | aplikasi sistem informasi pembinaan atlet dojang taekwondo |
| Nama klien | dojang taekwondo jasdram II sriwijaya |
| Kegiatan | Fungsi dari aplikasi |
| Pelaksanaan | Februari 2025 s/d Mei 2025 |
| No | Deskripsi aplikasi yang dibuat |
| 1. | Fungsi dari perancangan sistem informasi pembinaan atlet dojang taekwondo pada jasdram II sriwijaya adalah : <ol style="list-style-type: none"> 1) Mempermudah pelatih untuk mengetahui progres atlet Ketika latihan. 2) Mempermudah atlet untuk melihaat progres dirinya. |

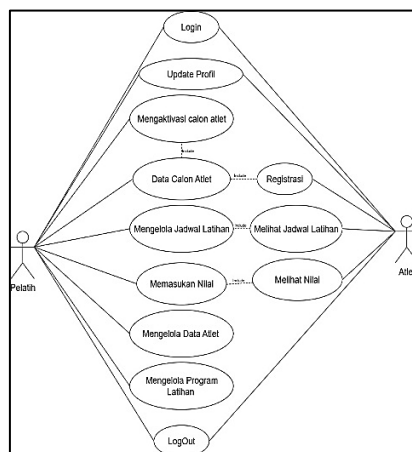
menentukan waktu: Pada tahap ini devloper melakukan estimasi waktu dalam pengembangan sistem.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan.

| Nama Dokumen | Fungsi Aplikasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|--|------------|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|--|--|----------|--|--|--|-------|--|--|--|-------|--|--|--|-----|--|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Nama aplikasi | aplikasi sistem informasi pembinaan atlet dojang taekwondo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nama klien | dojang taekwondo jasdram II sriwijaya | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kegiatan | Fungsi dari aplikasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pelaksanaan | Februari 2025 s/d Mei 2025 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| No | Deskripsi aplikasi yang dibuat | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. | Waktu pembuatan aplikasi selama 4 bulan <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th colspan="16">Tahun 2025</th> </tr> <tr> <th colspan="4">Februari</th> <th colspan="4">Maret</th> <th colspan="4">April</th> <th colspan="4">Mei</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td> <td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td> <td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td> <td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td><td style="background-color: black;"></td> </tr> </tbody> </table> Keterangan: ■ Telah dilakukan ■ Belum dilakukan | Tahun 2025 | | | | | | | | | | | | | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tahun 2025 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

3.2.2 Use case diagram

Use case diagram adalah rancangan visual yang berfungsi menjelaskan apa saja yang bisa dilakukan oleh user dan batasan akses user tersebut.[2].



Gambar 3. Use Case Diagram

Pelatih memiliki akses penuh terhadap sistem dan bertanggung jawab dalam pengelolaan data serta pembinaan atlet. Adapun tugas-tugasnya:

1. Login: Masuk ke sistem menggunakan akun pelatih untuk mengakses fitur yang tersedia.
2. Update Profil: Mengubah atau memperbarui informasi pribadi seperti nama, email, kata sandi, dan data lainnya.
3. Mengaktivasi Calon Atlet: Menyetujui dan mengaktifkan akun calon atlet yang baru mendaftar agar dapat mengakses sistem.
4. Mengelola Data Calon Atlet: Melihat daftar calon atlet yang mendaftar dan memproses status pendaftarannya.
5. Mengelola Data Atlet: Menambahkan, mengedit, menghapus, dan melihat data atlet yang sudah terdaftar.
6. Mengelola Jadwal Latihan: Membuat, mengubah, atau menghapus jadwal latihan untuk atlet.
7. Memasukkan Nilai : Memberikan penilaian latihan kepada atlet seperti latihan fisik, teknik dasar taekwondo, dan taktik bertanding.
8. Mengelola Program Latihan: Membuat, mengubah, menghapus, dan memperbarui program latihan yang digunakan dalam pembinaan.
9. Logout: Keluar dari sistem setelah selesai menggunakan aplikasi.

Atlet memiliki hak akses untuk melihat perkembangan latihan serta mengelola akun pribadinya. Tugas-tugasnya:

1. Registrasi : Mendaftar ke aplikasi dengan mengisi data pribadi untuk kemudian diverifikasi oleh pelatih.
2. Login : Masuk ke aplikasi menggunakan email dan kata sandi setelah akun aktif.
3. Melihat Jadwal Latihan : Mengakses jadwal latihan yang telah dibuat atau diperbarui oleh pelatih.
4. Melihat Nilai : Melihat hasil penilaian latihan yang diberikan pelatih dalam bentuk angka maupun grafik perkembangan.
5. Update Profil : Memperbarui data pribadi seperti nama, email, kata sandi, dan informasi lainnya.

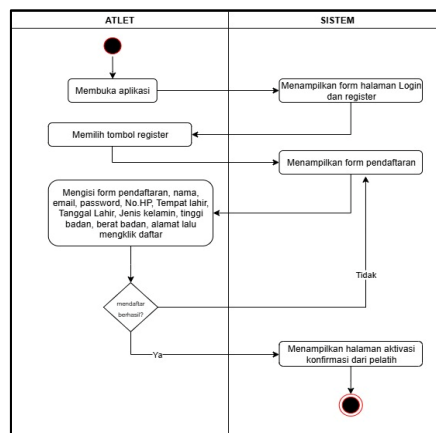
6. Logout: Keluar dari aplikasi setelah selesai menggunakan sistem.

3.2.3 Activity Diagram

Berikut merupakan activity diagram dalam perancangan sistem informasi pembinaan atlet taekwondo pada jasdam II sriwijaya.[2]

a. Activity Diagram Register Atlet

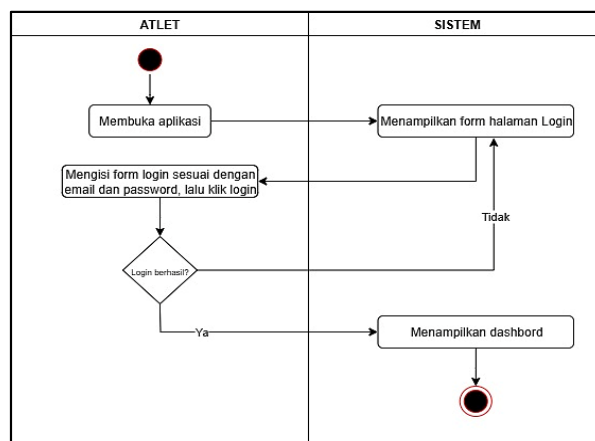
Diagram menunjukkan alur proses **pendaftaran atlet pada sistem**. Proses dimulai ketika atlet membuka aplikasi, kemudian sistem menampilkan halaman login dan register. Atlet menekan tombol register dan sistem menampilkan form pendaftaran. Atlet mengisi form lengkap dan mengirimkan pendaftaran. Sistem memeriksa apakah pendaftaran berhasil. Jika tidak berhasil, sistem mengembalikan atlet ke form pendaftaran. Jika berhasil, sistem menampilkan informasi bahwa akun menunggu aktivasi dari pelatih. Proses selesai.



Gambar 4. Activity diagram register atlet.

b. Activity Diagram Login Atlet

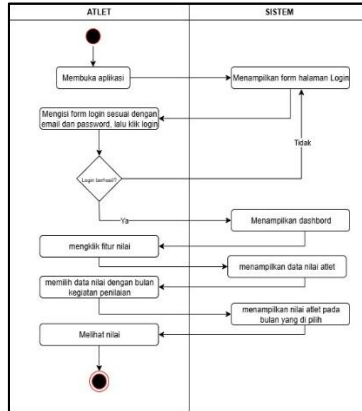
Diagram menunjukkan alur proses **login atlet ke dalam sistem**. Proses dimulai ketika atlet membuka aplikasi, kemudian sistem menampilkan form halaman login. Atlet mengisi email dan password lalu menekan tombol login. Sistem melakukan pengecekan keberhasilan login. Jika data tidak valid, sistem kembali menampilkan form login. Jika login berhasil, sistem menampilkan halaman dashboard dan proses selesai.



Gambar 5. Activity Diagram Login Atlet.

c. Activity Diagram Atlet Melihat Nilai

Gambar tersebut menunjukkan alur login hingga melihat nilai atlet. Atlet membuka aplikasi, melakukan login, lalu jika berhasil masuk ke dashboard, ia memilih fitur nilai dan menentukan bulan penilaian. Sistem kemudian menampilkan nilai atlet sesuai bulan yang dipilih.

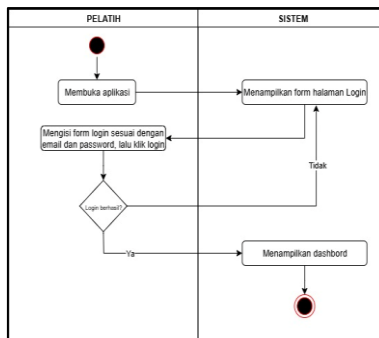


Gambar 5. Activity Diagram Atlet Melihat Nilai.

d. Activity Diagram Login Pelatih

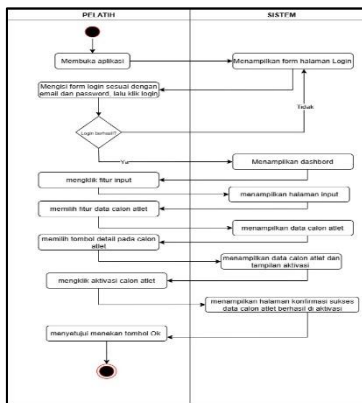
Gambar tersebut adalah diagram alur login untuk pelatih Prosesnya:

1. Pelatih membuka aplikasi, lalu sistem menampilkan halaman login.
2. Pelatih mengisi email dan password, kemudian menekan login.
3. Sistem memeriksa data login: Jika gagal, kembali ke halaman login. Dan Jika berhasil, sistem menampilkan dashboard.



Gambar 6. Activity Diagram Login Pelatih.

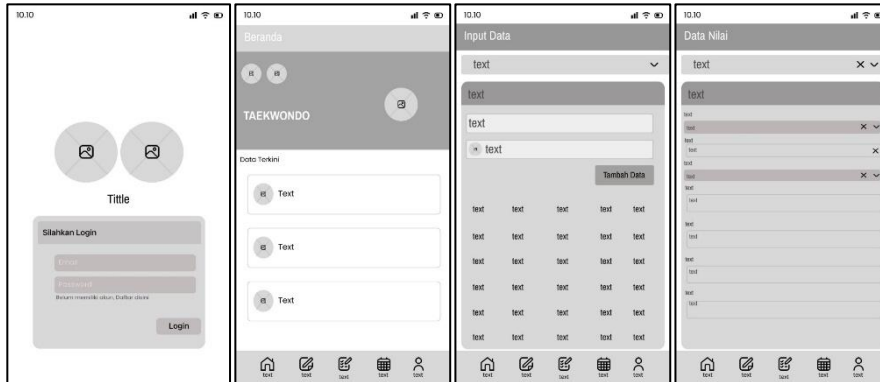
e. Activity Diagram Pelatih Aktivasi Akun Calon Atlet



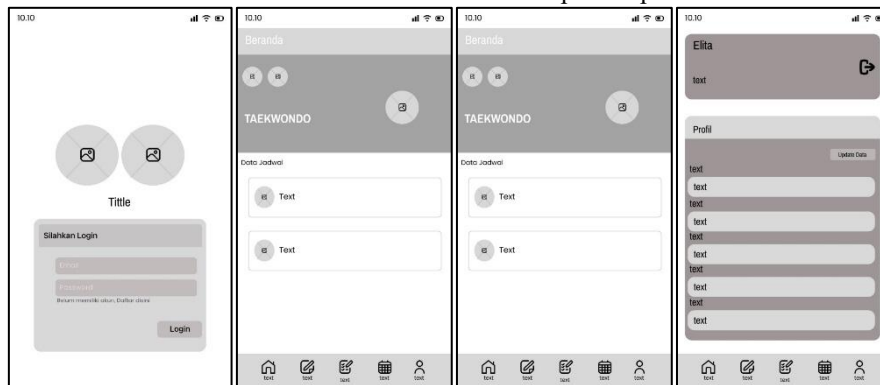
Gambar 7. Activity Diagram Pelatih Aktivasi Akun Calon Atlet.

3.3 Wireframe

Rancangan tampilan (*wireframe*) bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai struktur dan fungsionalitas aplikasi/sistem sebelum tahap pengembangan dilanjutkan. Berikut *wireframe* yang telah dirancang untuk aplikasi Sistem Informasi pembinaan atlet.[3]



Gambar 8. Wireframe Tampilan Aplikasi Pelatih



Gambar 9. Wireframe Tampilan Aplikasi Atlet

3.4 Coding

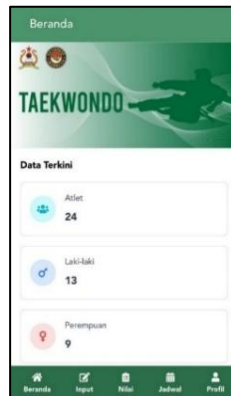
Pada tahapan *coding* ini sistem sudah dibangun, menggunakan bahasa pemrograman dibantu oleh *framework laravel* dengan *database MySQL*. [4]

Halaman login merupakan halaman pertama yang dilihat sebelum masuk ke aplikasi. Pada halaman ini, tersedia form login yang berisi input untuk email dan password serta tombol "Login" untuk memverifikasi. Jika login gagal, sistem akan menampilkan pesan kesalahan.



Gambar 10. Halaman Login pelati

Setelah berhasil login maka pengguna akan di arahkan di halaman dashboard yang menampilkan ringkasan dari aplikasi yaitu berupa fiturnya input, nilai, jadwal dan profil.



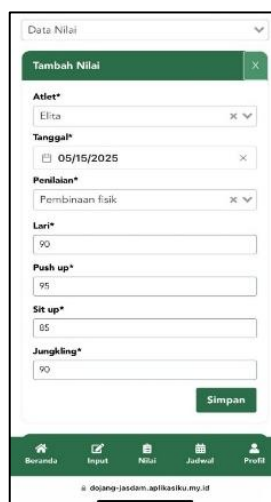
Gambar 11. Dashboard Pelatih

Halaman ini berisi fitur data nilai yaitu pelatih akan melakukan penilaian kepada atlet dengan mencari nama atlet.



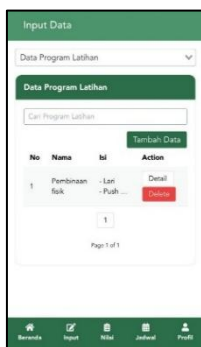
Gambar 12. Halaman Penilaian

Halaman ini adalah halaman penilaian dimana pelatih telah memasukan nama atlet dan tanggal Latihan maka pelatih akan memasukan penilaian kepada atlet tersebut.



Gamba 13. Halaman Input Nilai.

Halaman Data Program Latihan ini pelatih bisa menambahkan, mengedit, menghapus, mengupdate program Latihan.



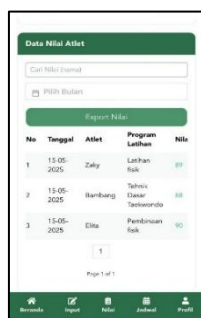
Gambar 14. Halaman Data Program Latihan.

Halaman Data Jadwal ini brisikan informasi jadwal latihan pada atlet dan pelatih bisa menambahkan jadwal atau mengubah jadwal pada halaman ini.



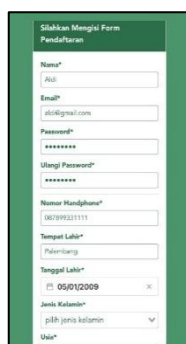
Gambar 16. Halaman Data Jadwal.

Pada halaman data nilai atlet ini pelatih dapat melihat ringkasan nilai-nilai atlet berupa angka dan berupa grafik.



Gambar 17. Halaman Data Nilai Atlet angka.

Halaman ini adalah halaman bagi atlet yang mendaftar dengan melengkapi semua isi dari form yang harus di isi.



Gambar 18. Halaman Pendaftaran Atlet.

Halaman ini berisi Data nilai atlet dengan peningkatan progress setiap Latihan dengan tingkatan grafik.



Gambar 3.19 Nilai Grafik Atlet.

Halaman ini berisi Data nilai atlet dengan angka agar atlet mengetahui hasil latihan yang didapatnya saat latihan.

Gambar 20. Halaman Nilai Atlet.

3.3 Testing

Berikut adalah tabel pengujian dengan metode *black box testing* pada sistem informasi pembinaan atlet dojang taekwondo jasdram II sriwijaya, pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau belum. Jika terdapat eror bisa langsung diperbaiki, sebelum diimplementasikan pada dojang taekwondo jasdram II sriwijaya.[5]

Berikut hasil pengujian yang penulis lakukan:

Tabel 2. Hasil Pengujian

| No | Fungsi | Cara Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|----------------------|---|---|-----------------|
| 1 | Login pelatih | masuk dengan <i>email</i> dan <i>password</i> pelatih | pelatih dapat masuk ke aplikasi dengan <i>email</i> dan <i>password</i> | Berhasil |
| 2 | Dashbord pelatih | <i>Dashbord</i> pelatih untuk melihat data nilai, data program latihan, data atlet, data calon atlet, data nilai, data jadwal latihan, data profil pelatih. | berhasil ditampilkan di <i>Dashbord</i> sesuai dengan fungsinya | Berhasil |
| 3 | Data nilai | Halaman data nilai untuk melihat nilai dan menambahkan penilaian pada atlet dengan menambahkan data lalu meng input nilai atlet. | berhasil di tambahkan sesuai dengan penilaian. | Berhasil |
| 4 | Data Program Latihan | <i>Data program latihan ini pelatih bisa menambahkan jenis program latihan atau mengedit dan menghapus program</i> | Berhasil di tampilkan pada fitur data program latihan. | Berhasil |

| No | Fungsi | Cara Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|---------------------|---|--|-----------------|
| | | <i>latihan.</i> | | |
| 5 | Data atlet | Halaman data atlet ini pelatih bisa menambahkan data atlet baru dengan memasukkan nama atlet ,email, password, nomor handphone, tanggal lahir, jenis kelamin, usia, tinggi badan, berat badan, alamat, lalu menyimpan data tersebut | Data atlet yang telah di tambah akan tampil pada data atlet. | Berhasil |
| 6 | Data calon atlet | Data calon atlet yang telah mendaftar pada aplikasi akan muncul pada data calon atlet lalau pelatih akan aktivasi akun tersebut. | Data aktivasi atlet telah berhasil dan akan tampil pada data atlet. | Berhasil |
| 7 | nilai | Data nilai pada fitur nilai berupa grafik peningkatan atlet dan nilai berupa angka. | Data grafik dan data angka akan tampil pada fitur nilai. | Berhasil |
| 8 | Data jadwal latihan | Data jadwal latihan pelatih bisa menambah data dan mengedit data dan menghapus data. | Data yang telah di tambah bisa di edit akan muncul pada halaman data jadwal. | Berhasil |
| 9 | profil | Halaman profil dimana pelatih bisa memperbarui informasi pribadi atau memperbarui password dan email. | Data yang telah di perbarui akan muncul pada tampilan profil pelatih. | Berhasil |
| 10 | logout | Keluar dari sistem melalui tombol logout yang tersedia | Tombol logout berfungsi ketika pelatih ingin keluar dari sistem aplikasi | Berhasil |

Tabel 3. Pengujian

| No | Fungsi | Cara Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|--------------------------|--|--|-----------------|
| 1 | Register dan Login atlet | Mendaftar dan masuk dengan email dan password | pengguna dapat mendaftar dan masuk ke aplikasi dengan email dan password | Berhasil |
| 2 | Dashbord | Dashbord atau halaman utama untuk melihat Nilai, Jadwal, profil. | berhasil ditampilkan di Dashbord sesuai dengan fungsinya | Berhasil |
| 3 | nilai | Halaman nilai untuk melihat nilai berupa angka dan grafik akan muncul. | berhasil ditampilkan di fitur nilai | Berhasil |
| 4 | Jadwal | Halaman jadwal latihan untuk melihat jadwal latihan yang telah di tetapkan pelatih | Berhasil di tampilkan pada fitur jadwal | Berhasil |
| 5 | profil | Halaman profil ipni untuk atlet mengupdate data pribadi yang akan di perbarui | Berhasil di perbarui pada update data. | Berhasil |
| 6 | logout | Keluar dari sistem melalui tombol logout yang tersedia | Tombol logout berfungsi ketika atlet ingin keluar dari sistem aplikasi | Berhasil |

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari rancangan sistem Informasi pembinaan atlet taekwondo ini yang telah di jelaskan sebelumnya dapat di Tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi pembinaan atlet yang mampu menyajikan informasi progres penilaian atlet dalam bentuk grafik. Sistem ini dirancang agar dapat

diakses dengan mudah baik oleh pelatih maupun atlet.

2. Aplikasi yang dirancang memudahkan pelatih dan atlet dalam memantau perkembangan performa atlet. Pelatih dapat mengetahui nilai atlet yang mengalami kenaikan atau penurunan, sementara atlet dapat melihat hasil setiap progres dirinya secara transparan.
3. Dengan adanya sistem ini, proses pembinaan menjadi lebih efektif karena pelatih dapat melakukan evaluasi berbasis data, sehingga dapat meningkatkan kualitas latihan serta mendukung pencapaian prestasi atlet secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi metode pengembangan sistem Extreme Programming (XP) pada aplikasi investasi peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272-277.
- [2] Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal khatulistiwa informatika*, 4(2).
- [3] Fatah, D. A., Mufarroha, F. A., & Husnah, O. M. A. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing. *Jurnal Simantec*, 11(1), 97-106.
- [4] Nakhrowi, A., Riyantomono, A., & Mauludin, M. S. (2017). Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web Di Zona6 Futsal Semarang. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1).
- [5] Kuri, A. S., & Nurgiyatna, S. T. (2022). Sistem Informasi Taekwondo Mahameru Sukoharjo (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [6] Dlis, F., Kuswahyudi, K., Bisa, M., Bachtiar, B., Lestari, A. T., Acha, B., ... & Warsino, W. (2021). *Perspektif Olahraga Indonesia Menuju Olimpiade 2032*.
- [7] Muharram, N. A. (2020). Pengembangan Buku Teknik Dasar Taekwondo Berbasis Mobile Learning Dan Model Tes Keterampilan Tendangan Ap Huriigi Pada Atlet Taekwondo Kota Kediri. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 41-46.