

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BANK MANDIRI AREA PALEMBANG BERTALENTA BADMINTON BERBASIS WEB

Kharisma Budiwati, Daniati Uki Eka Saputri

Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13620

Budiwati.kharisma@gmail.com

ABSTRAK

Pengelolaan data karyawan merupakan suatu hal utama dalam memasuki persaingan globalisasi yang semakin canggih. Selain mudah dan aman, sistem manajemen yang telah terintegrasi dengan komputer (komputerisasi) dapat meminimalkan risiko human error. Dalam mengelola sistem informasi manajemen membutuhkan efisiensi dan ketepatan dalam mengakses suatu informasi berbasis website. Adapun tujuan penelitian ini ialah mempermudah dalam mengakses data informasi karyawan badminton yang berprestasi sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas monitoring (absensi) karyawan Mandiri Club Badminton area Palembang pada saat kegiatan latihan berlangsung. Sistem informasi manajemen berbasis web yang akan dibangun pada perusahaan ini meliputi komputerisasi karyawan badminton bertalenta. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode waterfall dan dimulai dari pengumpulan data yang diperlukan menggunakan metode observasi, wawancara, studi dokumen, lalu dilanjutkan dengan perancangan, implementasi, pengujian dan hingga pemeliharaan. Sehingga hasil penelitian ini dapat menghasilkan sistem yang dapat membantu pengurus mengolah data ke dalam informasi seperti data karyawan Bank Mandiri area Palembang yang bertalenta dan tergabung dalam pada Mandiri Club Badminton dengan mudah dan cepat terutama pencapaian prestasi yang telah di raih Sistem yang telah dibuat berfungsi untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan data yang terdiri dari data karyawan Bank Mandiri area Palembang yang bertalenta bulutangkis, data pencapaian prestasi dan monitoring absensi rutin latihan yang sudah dijadwalkan

Kata kunci : *Sistem Informasi Manajemen, Website, Absensi, Badminton*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet di dunia sudah memasuki era revolusi digital, era yang dikatakan sangat cepat dalam pertukaran informasi juga era ini memberi dampak positif bagi Sumber Daya Manusia terutama pada pemanfaatan media informasi dan komunikasi[1][2].

Terutama para manusia di era saat ini sudah terbiasa dalam pemanfaatan tersebut. Kehadiran dampak ini juga memicu para pengguna untuk menyesuaikan efektifitas pekerjaan mereka dengan era revolusi digital, dengan lahirnya sebuah sistem informasi pada sebuah perusahaan membantu para karyawan dalam pengelolaan pekerjaan, terutama pada penginputan sebuah data [3].

Bulutangkis merupakan olahraga yang digemari hampir seluruh dunia terutama masyarakat Indonesia khususnya karyawan Bank Mandiri area Palembang terkenal cukup aktif di bidang olahraga salah satunya adalah badminton yang biasa disebut dengan Mandiri Club Badminton. Para Pegawai tersebut beragam bentuknya mulai dari yang hobi untuk aktifitas rutin olahraga dan ada juga berasal dari atlet yang sudah bekerja menjadi pegawai [4]

Sampai saat ini karyawan yang tergabung kedalam Mandiri Club Badminton khususnya area Palembang belum memiliki wadah atau sistem pendataan yang terperinci dengan detail. Terkadang para karyawan yang berlatih hanya datang dan bertemu dilapangan saja dan tidak mengetahui unit tempat mereka bekerja masing-masing. Sudah sejauh

mana tingkat prestasi yang pernah di raih dan seberapa sering kah karyawan yang tergabung menjuarai event. Hal ini menjadi perhatian oleh Ketua Mandiri Club Badminton area Palembang untuk mengevaluasi seberapa besar peningkatan yang sudah dicapai.

Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Dalam tahap model pengembangan sistem menggunakan model waterfall yang meliputi analisa kebutuhan, perancangan, penerapan, pengujian dan pemeliharaan. Dengan dirancangnya sebuah sistem ini diharapkan dapat digunakan dengan baik dan membantu permasalahan dalam mendata karyawan bertalenta bulutangkis dan menambah pencapaian prestasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Bulutangkis (Badminton)

Badminton adalah permainan yang bergerak cepat yang bisa diaplikasikan dengan metode satu orang dengan menghadapi satu orang (tunggal) atau dua orang dengan menghadapi dua orang (ganda). boleh karena itu, membutuhkan gerakan cepat dan reaksi cepat. Badminton adalah permainan yang cepat maka sulit untuk melacak pergerakannya [5].

2.2. Model Waterfall

Model *Waterfall* dikenal model air terjun merupakan pengembangan perangkat lunak yang sistematis. Model ini dikenal sebagai pendekatan klasik linear dalam berurutan [4][6].

Dalam model waterfall terdapat beberapa tahapan, sebagai berikut :

- a. Analisis Kebutuhan, merupakan tahapan awal yang dilakukan di tahapan ini dilakukan untuk mengembangkan program yang akan dibuat. Dalam tahapan ini penulis mencari data pada koperasi, jadi mana pengumpulan data secara fisik ataupun non fisik.
- b. Sistem *Design* (Desain atau Perancangan) merupakan dalam tahapan ini penulis melakukan perencanaan perancangan pembuatan program sebelum memulai pengkodean pada program. Dalam pendesainan sebelum membuat program ini penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), LRS (*Logical Realtional Structure*) dan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari activity diagram, class diagram, use case diagram dan sequence diagram serta pendesainan halaman-halaman pada program.
- c. *Implementation* (Implemestasi atau Penerapan), dilakukan untuk pengujian terhadap program yang telah dibuat yang bertujuan untuk mengetahui kinerja pada program tersebut.
- d. *Integration & Testing* (Pengujian), di dalam tahapan ini program diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin kebutuhan sistem yang telah terpenuhi oleh program.
- e. *Maintenance* (Pemeliharaan), tahap terakhir kita melakukan tahap maintenance atau pemeliharaan dan perbaikan terhadap program yang sudah dibuat.

2.3. Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan salah satu standart bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak [7].

2.4. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang berisi sebuah informasi data digital seperti teks, gambar, animasi, suara dan video yang dapat diakses melalui jalur koneksi internet sehingga dapat dilihat dan diakses oleh seluruh manusia di berbagai negara. Halaman website biasanya menggunakan bahasa standar yaitu HTML [8][9].

2.5. Penelitian Terkait

- a. Pada jurnal pertama tahun 2020 dengan judul Survei Manajemen Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Bulutangkis di Pb Ganesha Kota Batu membahas tentang survei proses pembinaan prestasi atlet bulutangkis di Pb Ganesha. Pada jurnal ini menggunakan metode penelitian

kuantitatif dengan cara survei menggunakan angket [9].

Namun pada jurnal penelitian tersebut hanya berfokus pada hasil prestasi saja, sedangkan penelitian tersebut belum adanya manajemen pengolahan data prestasi secara terorganisir dengan baik mulai dari monitoring absensi kehadiran atlet dan pencapaian prestasi seperti yang saya lakukan dan pada metode ini menggunakan metode waterfall.

- b. Pada jurnal kedua tahun 2021 dengan judul Rancang Bangun Sitem Monitoring Absensi Karyawan Berbasis Website yang membahas absensi kehadiran karyawan guna mendorong aktifitas produktifitas pekerjaan sehingga memegang peran penting proses penilaian kinerja karyawan. Pada jurnal ini menggunakan metode penelitian menggunakan Teknik pengumpulan data, dan dapat diakses dimanapun lokasi berada [10].

Namun pada penelitian yang saya lakukan adalah menggunakan absensi sebagai bukti kehadiran karyawan pada saat latihan dan sistem ini menggunakan lokasi latihan untuk dapat koneksi terhadap sistem absensi yang telah dibuat.

- c. Jurnal penelitian ketiga tahun 2021 dengan judul Rancang Bangun Sistem Pendataan Hardware yang membahas pengolahan dokumentsi pendataan hardware. Menggunakan uml seperti usecase. Pada sistem ini hanya menginput pendataan saja dengan menggunakan metode pengujian UAT (User Acceptance Testing) sehingga memudahkan pengguna.
- Namun pada penelitian yang saya lakukan yaitu merealisasikan adanya pendataan (monitoring) karyawan berminat dan giat berlatih pada olahraga badminton yang sudah terkomputerisasi menggunakan sistem dan metode pengujian UAT (User Acceptance Testing) [7].

- d. Jurnal penelitian keempat Implementasi Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan tahun 2021 sebuah sistem yang dirancang untuk mempermudah dalam pengolahan data petugas perpustakaan serta mempermudah peminjaman buku untuk menerima berbagai informasi buku yang ada pada perpustakaan tersebut. Sitem ini dirancang menggunakan metode waterfall dengan 4 tahapan yaitu (analisa kebutuhan, rancangan sistem, implementasi, dan testing) [11]. Namun pada penelitian yang saya lakukan adalah monitoring data prestasi karyawan menggunakan metode waterfall yang terdiri dari tahapan (analisa tahap awal, desain, implementasi, integrasi dan testing serta operasi dan maintenance). Sistem akan tetap digunakan dan di pantau pengurus demi keberlangsungan sebuah sistem yang telah dibuat.
- e. Jurnal penelitian kelima adalah Sistem Pendataan Atlet Karate Sumatera Selatan berbasis Web pada tahun 2022 yakni suatu sistem yang dirancang untuk mempermudah pengurus koni dalam melakukan

pendataan pada atlit karate, wilayah, data pelatih, kompetisi, prestasi, berita dan galeri. Sistem ini juga menggunakan metode waterfall [12].

Pada penelitian yang saya lakukan adalah belum adanya manajemen pengolahan data prestasi secara terorganisir dengan baik mulai dari pendataan karyawan bertalenta badminton, pencapaian prestasi dan monitoring absensi kehadiran atlit seperti yang saya lakukan. Penelitian ini juga menggunakan metode waterfall.

- f. Jurnal penelitian keenam adalah Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web pada Pt. Indo Prima Jaya Palembang pada tahun 2020. Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan seperti pendataan karyawan, absensi, perhitungan gaji karyawan serta laporan untuk pimpinan dengan menggunakan website secara online pada Pt. IndojPrima tersebut. Pada sistem ini menggunakan model pengembangan RUP (Rational Unified Proses) dimana fase-fase terdiri dari Inception (permulaan), Elaboration (perencanaan), Construction (konstruksi) dan Transitionj (transaksi) [13].

Pada penelitian yang saya lakukan adalah mencakup pendataan karyawan bertalenta badminton menggunakan model pengembangan waterfall sesuai kebutuhan sistem yang akan diterapkan.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

3.1.1. Observasi

Observasi akan dilakukan untuk mengamati secara langsung proses bisnis dan kegiatan yang terjadi di Bank Mandiri Region II Sumatera 2 area Palembang. Tujuan:

- a. Memahami alur aktifitas yang terjadi di Bank Mandiri Region II Sumatera 2 area Palembang.
- b. Mengumpulkan data dan informasi yang relevan untuk perancangan sistem informasi manajemen yang baru.

3.1.2. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan berbagai pengurus badminton di Bank Mandiri Region II Sumatera 2 area Palembang, seperti:

- a. Ketua Mandiri Club Badminton area Palembang : Untuk mendapatkan informasi mengenai visi, misi, tujuan, dan harapan terhadap sistem informasi manajemen.
- b. Pengurus Mandiri Club Badminton area Palembang : Untuk mendapatkan informasi detail mengenai proses data, history, dan kendala yang dihadapi dalam kepengurusan.
- c. Karyawan / Pemain : Untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman, harapan, dan masukan terkait fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem informasi manajemen.

3.1.3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai dokumen yang relevan di Mandiri Club Badminton area Palembang, seperti:

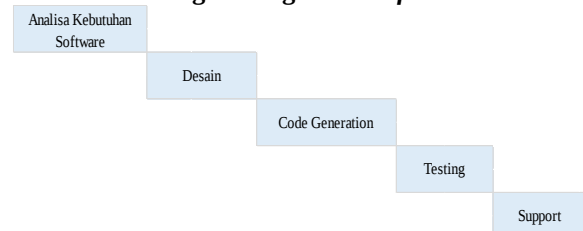
- a. Data Karyawan: Data profil dan data presensi.
- b. Data Jadwal: Jadwal latihan dan jadwal pertandingan.

3.1.4. Studi Literatur

Studi literatur akan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan referensi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, artikel, dan website, yang relevan dengan topik penelitian[10].

Dengan menggabungkan keempat teknik pengumpulan data tersebut, diharapkan dapat diperoleh data yang lengkap, akurat, dan relevan untuk perancangan sistem informasi manajemen yang efektif dan efisien bagi Bank Mandiri khususnya area Palembang[6].

3.2. Model Pengembangan Waterfall



Gambar 1. Diagram alur metode waterfall

Pada gambar 1. memperlihatkan flowchart waterfall yang merupakan tahapan saling berhubungan secara berurutan. Tahap satu selesai, maka dilanjutkan ke tahap berikutnya, dari hasil tahap sebelumnya menjadi landasan untuk ke tahap berikutnya [4].

a. Analisis Kebutuhan Software

Penulis mulai melakukan analisis seluruh yang dibutuhkan pengguna mulai sistem pengolahan data profil atlit dan prestasi pencapaian karyawan Bank Mandiri Region II Sumatera 2. Dari analisis yang telah dilakukan, akan mendapatkan hasil yang digunakan untuk merancang perangkat lunak yang mampu memfasilitasi proses selanjutnya.

b. Desain

Pada tahapan ini, dilakukan desain sistem yang akan diusulkan dengan memastikan bahwa sistem yang dikembangkan memiliki antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan. Tahap ini meliputi beberapa aspek seperti perancangan database penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Recorded Structure*), dan arsitektur dari perangkat lunak untuk pengembangan website sistem informasi pengelolaan data atlit bulutangkis Bank Mandiri Region II Sumatera 2, penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*.

c. Code Generation

Pada tahap ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Processor*) dengan gaya pemrograman terstruktur, agar menarik dan mudah dioperasikan.

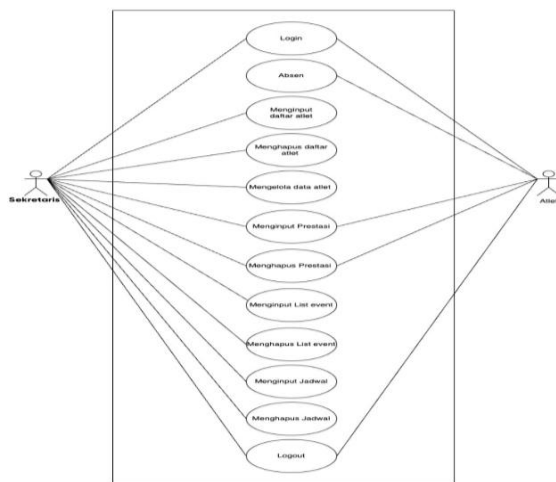
d. Testing

Penulis menyelesaikan seluruh tahap pengkodean dalam sistem, maka tahap berikutnya adalah pengujian sistem untuk dapat mengetahui apakah terdapat suatu hal yang salah atau bug, dan hasil yang di dapat sesuai dengan kebutuhan yang telah diharapkan dan direncanakan.

e. Support

Tahap terakhir, penulis menyebutkan sebuah persyaratan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan agar sistem yang telah dirancang dapat berfungsi secara baik dan maksimal.

3.3. Rancangan Use Case Diagram

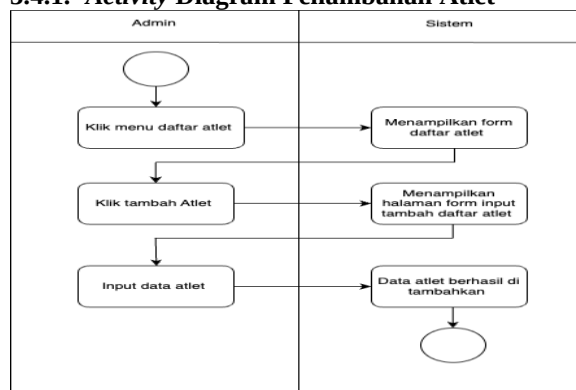


Gambar 2. Use case diagram

Pada gambar 2. merupakan diagram use case dari sistem informasi pengolahan data dimana dari setiap user mempunyai fungsi dan kegunaan masing-masing.

3.4. Rancangan Activity Diagram

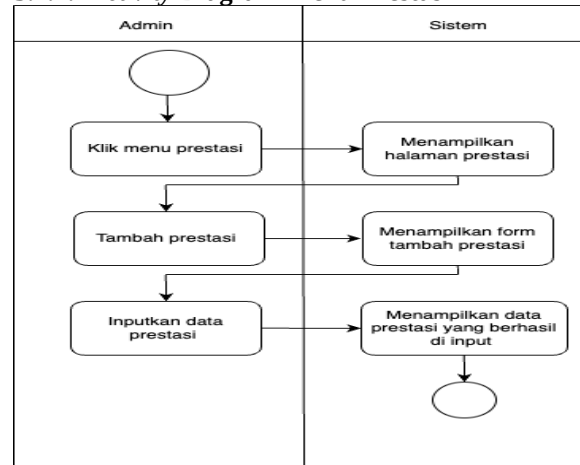
3.4.1. Activity Diagram Penambahan Atlet



Gambar 3. Activity diagram penambahan atlet

Pada gambar 3. menggambarkan aktivitas ketika admin melakukan kegiatan menambah atlet atau anggota baru.

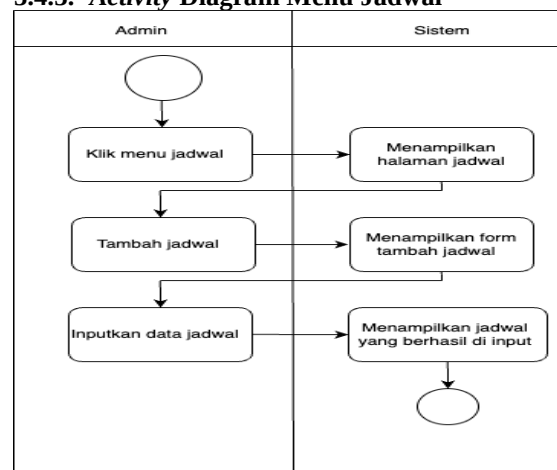
3.4.2. Activity Diagram Menu Prestasi



Gambar 4. Activity diagram menu prestasi

Pada gambar 4. menggambarkan aktivitas ketika admin melakukan kegiatan menambah prestasi atlet yang telah dicapai.

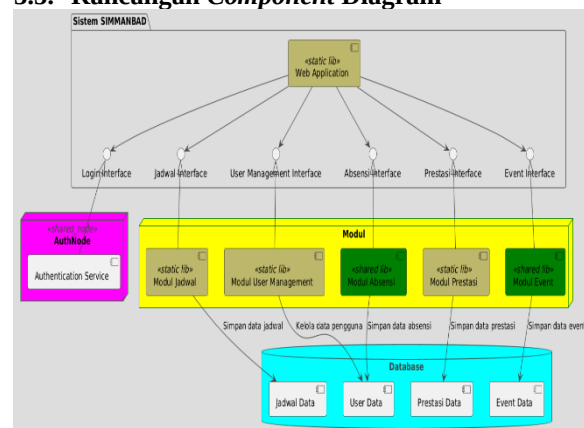
3.4.3. Activity Diagram Menu Jadwal



Gambar 5. Activity diagram penambahan jadwal

Pada gambar 5. menggambarkan aktivitas ketika admin melakukan kegiatan menambah jadwal latihan sehingga dapat terlihat pada tiap user .

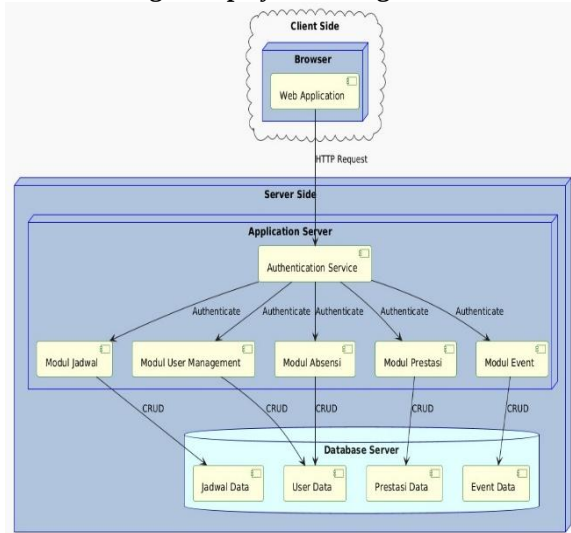
3.5. Rancangan Component Diagram



Gambar 6. Rancangan component diagram

Pada gambar 6. diagram tersebut memberikan gambaran visual tentang struktur dan hubungan antara berbagai komponen dalam sub sistem pengelolaan pendataan karyawan bertalenta bulutangkis dan memudahkan pemahaman alur pada tiap-tiap komponen.

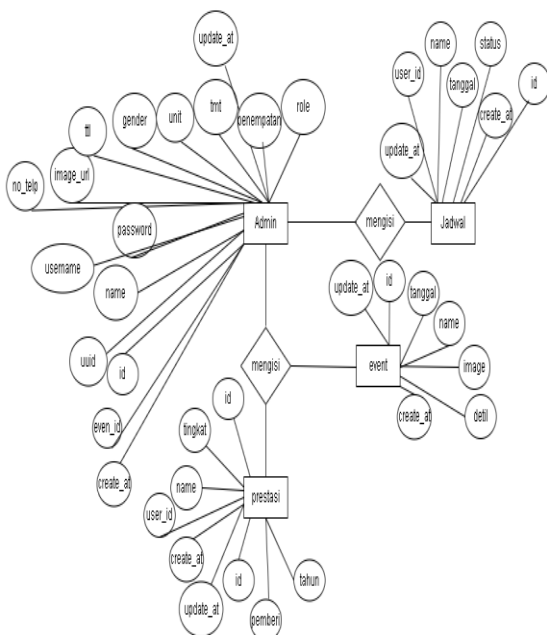
3.6. Rancangan Deployment Diagram



Gambar 7. Rancangan deployment diagram

Pada gambar 7. diagram tersebut memberikan gambaran arsitektur fisik dari sistem, termasuk menu-menu pada perangkat lunak serta hubungan di antara mereka dan membantu memahami bagaimana komponen perangkat lunak dari sistem pendataan karyawan bertalenta bulutangkis Bank Mandiri Region II Sumatera 2.

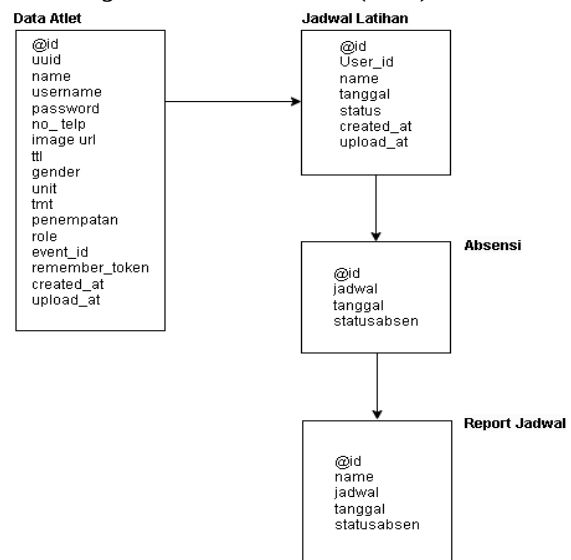
3.7. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 8. Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada Gambar 8. diagram ERD memberikan gambaran visual tentang struktur data yang menunjukkan hubungan relasi dan entitas berfungsi untuk memudahkan pemahaman alur data dalam sistem pengelolaan data karyawan bertalenta bulutangkis Bank Mandiri Region II Sumatera 2.

3.7.1. Logical Record Structure (LRS)

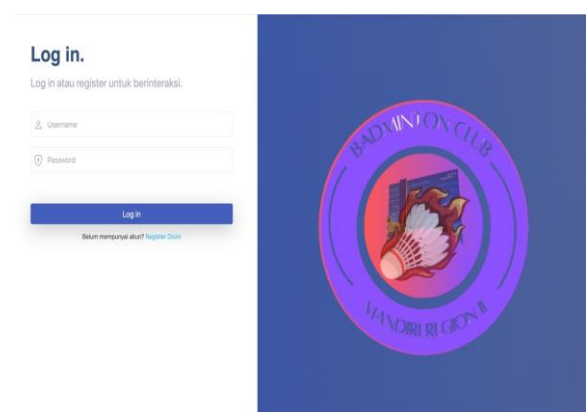


Gambar 9. Logical Record Structure (LRS)

Pada gambar 9. diagram memberikan sebuah gambaran visual tentang struktur data dan hubungan relasi antar entitas untuk memudahkan memahami alur data dalam sistem pengelolaan data karyawan bertalenta bulutangkis Bank Mandiri Region II Sumatera 2.

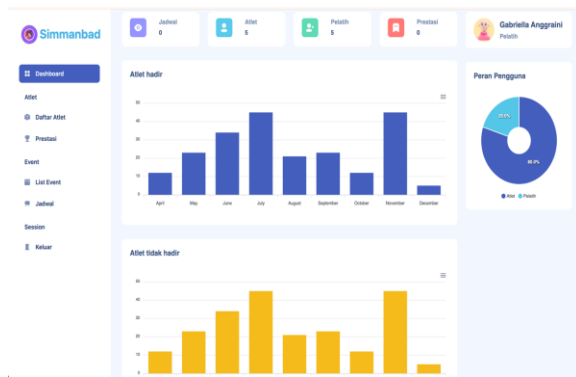
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan User Interface



Gambar 10. Tampilan halaman login

Halaman login berisi username dan password yang harus diinputkan oleh admin atau user.



Gambar 11. Tampilan halaman dashboard

Halaman Dashboard merupakan halaman awal dari Aplikasi Simmanbad setelah admin atau user melakukan login.

No.	Nama	Tanggal Lahir	Gender	Gambar	Aksi
1	Rak Citranita	1978-10-25	Laki-Laki		
2	Muhammad Iwan	1985-10-25	Laki-Laki		
3	Helen Tara	1999-07-02	Perempuan		

Gambar 12. Tampilan halaman menu daftar atlet

Halaman menu daftar atlet merupakan halaman dimana admin dapat menambahkan data daftar atlet. Pada halaman ini, dapat dilakukan pengeditan data dan penghapusan data.

No.	Nama Prestasi	Peraih	Tingkat	Tahun	Pembiay Prestasi	Sertifikat	Aksi
1	PORSEBANK	Muhammad Iwan	Kabupaten/Kota	2024	BAKIN/INDONESIA		
2	Persean Mandiri Kantor Pusat	Oren Wilandari	Nasional	2020	Bank Mandiri Kantor Pusat		
3	Persean Mandiri Nelayan	Deyono Harahap	Kabupaten/Kota	2020	Bank Mandiri Nelayan		
4	Persean Mandiri Kantor Pusat	Yosi Bernanda	Kabupaten/Kota	2020	Bank Mandiri Kantor Pusat		

Gambar 13. Tampilan halaman menu prestasi

Halaman menu daftar prestasi merupakan halaman dimana admin dan user dapat menambahkan data prestasi yang didapat. Pada halaman ini, dapat dilakukan pengeditan data dan penghapusan data.

No.	Nama Event	Tanggal	Gambar	Aksi
1	PORSEBANK	2025-01-24		
2	Kabupaten/Kota 2025	2025-01-21		

Gambar 14. Tampilan halaman menu list event

Halaman menu List event merupakan halaman dimana admin dapat menambahkan data List event. Pada halaman ini, dapat dilakukan pengeditan data dan penghapusan data.

No.	Nama Atlet	Jadwal	Tanggal	Status	Aksi
1	Muhammad Iwan	Latihan K2	2025-01-17	Hadir	
2	Muhammad Iwan	K2 Dia	2024-12-21	Terdapat	
3	Helen Tara	Latihan K2	2025-01-17	Terdapat	
4	Helen Tara	Latihan K2	2025-01-18	Hadir	
5	Oren Wilandari	Latihan K2	2025-01-18	Hadir	

Gambar 15. Tampilan halaman menu jadwal latihan

Halaman menu jadwal merupakan halaman dimana admin dapat menambahkan jadwal user. Pada halaman ini, dapat di lakukan pengeditan data dan penghapusan data.

No.	Nama	Jenis Latihan	Tanggal	Status
1	Muhammad Iwan	Latihan K2	2025-01-17	Hadir
2	Muhammad Iwan	K2 Dia	2024-12-21	Terdapat
3	Helen Tara	Latihan K2	2025-01-17	Terdapat
4	Helen Tara	Latihan K2	2025-01-18	Hadir
5	Oren Wilandari	Latihan K2	2025-01-18	Hadir

Gambar 15. Tampilan halaman menu report jadwal

Halaman report jadwal merupakan halaman dimana admin dapat melihat kehadiran atlet atau pegawai yang hadir.

4.2. Pengujian Kenerimaan Sistem

Tabel 1. User Acceptance Test (UAT)

Dokumen User Acceptance Testing					
Nama Proyek		:	Sistem Informasi Manajemen Karyawan Bank Mandiri Region II Sumatera 2 Area Palembang Bertalenta Cabang Olahraga Badminton Berbasis Web		
Studi Kasus / Mitra		:	Bank Mandiri Region II Sumatera 2 Area Palembang		
Manajer Proyek		:	Kharisma Budiwati		
PROSES PENGUJIAN					
No.	Usecase	Hasil Uji (Berhasil/Gagal)	Nama Penguji	Tanggal Pengujian	Catatan Penguji
1.	Usecase Uji : Login Administrasi Deskripsi : Melakukan proses login dengan menggunakan pengguna Administrasi Kasus Pengujian : User : Kharisma Password : 123 Hasil yang diharapkan : - Jika Login berhasil akan masuk kedalam halaman Halaman Utama - Jika Login tidak berhasil akan masuk kedalam halaman login dan menampilkan pesan error	Berhasil	Admin	23 Desember 2024	
		Berhasil	Kharisma	23 Desember 2024	
2.	Usecase Uji : Form Menambah Pengguna Deskripsi : Menampilkan Form Halaman Data Atlet Kasus Pengujian : Menambah Identitas Data Alet Hasil yang diharapkan : Jika Data yang diinputkan pada semua form valid maka akan ditambahkan kedalam table User - Jika 1 atau lebih form yang datanya tidak valid akan menampilkan peringatan	Berhasil	Admin	23 Desember 2024	Berhasil
		Berhasil	Kharisma	23 Desember 2024	Berhasil
3.	Usecase Uji : Form Menambah prestasi Deskripsi : Menampilkan Form Halaman Data-Data Prestasi Kasus Pengujian : Menambah prestasi Nama Peraih Prestasi : Nama Prestasi : Tingkat prestasi : Tahun Prestasi : Hasil yang diharapkan : - Jika Data yang diinputkan pada semua form valid maka akan ditambahkan kedalam Data Prestasi - Jika 1 atau lebih form yang datanya tidak valid akan menampilkan peringatan	Berhasil	Admin	23 Desember 2024	Berhasil
		Berhasil	Kharisma	23 Desember 2024	Berhasil
4.	Usecase Uji : Form Menambah List Event Deskripsi : Menampilkan Form Halaman Data event pertandingan Kasus Pengujian : Menambah List Event pertandingan yang akan diadakan Hasil yang diharapkan : - Jika Data yang diinputkan pada semua form valid maka akan ditambahkan kedalam tabel Jenis Event - Jika 1 atau lebih form yang datanya tidak valid akan menampilkan peringatan	Berhasil	Admin	23 Desember 2024	Berhasil
		Berhasil	Kharisma	23 Desember 2024	Berhasil

PROSES PENGUJIAN					
No.	Usecase	Hasil Uji (Berhasil/Gagal)	Nama Penguji	Tanggal Pengujian	Catatan Penguji
5.	Usecase Uji : Form Menambah Jadwal Latihan Deskripsi : Menampilkan Form Halaman Jadwal Latihan	Berhasil	Admin	23 Desember 2024	Berhasil
	Kasus Pengujian : Menambah List Jadwal latihan Hasil yang diharapkan : - Jika Data yang diinputkan pada semua form valid maka akan ditambahkan kedalam tabel jadwal latihan - Jika 1 atau lebih form yang datanya tidak valid akan menampilkan peringatan	Berhasil	Kharisma	23 Desember 2024	Berhasil
6.	Usecase Uji : Atlet atau anggota Melihat Dashbord Deskripsi : terasedia absensi jadwal latihan	Berhasil	Atlet / Anggota	23 Desember 2024	Berhasil
	Kasus Pengujian : Mengakses Web untuk melihat jadwal latihan Hasil yang diharapkan : -Data Layanan dan detail layanan tampil sesuai data dari database -Jika ada error maka data tidak tampil dengan baik dan akan di beriketerangan bahwa data tidak tampil dengan baik.	Berhasil	Orin	23 Desember 2024	Berhasil
7.	Usecase Uji : Form Tampilan List Event Deskripsi : Menampilkan Form Halaman Data event pertandingan	Berhasil	Atlet / Anggota	23 Desember 2024	Berhasil
	Kasus Pengujian : Melihat List Event pertandingan yang akan diadakan Hasil yang diharapkan : - Jika Data yang diinputkan pada semua form valid maka akan ditambahkan kedalam tabel Jenis Event - Jika 1 atau lebih form yang datanya tidak valid akan menampilkan peringatan	Berhasil	Orin	23 Desember 2024	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) yang telah dilakukan dan tertera dalam tabel 1. seluruh use case yang diujikan berhasil. Pengujian dilakukan oleh Kharisma dan Orin pada tanggal 23 Desember 2024. Hasil ini memberikan gambaran bahwa sistem secara umum sudah berfungsi dengan baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dituangkan kedalam bab masing-masing, maka dari itu penulis dapat menarik kesimpulan yaitu:
Sistem ini dibuat untuk membantu Pengurus mengolah data ke dalam informasi seperti data karyawan Bank Mandiri area Palembang yang bertalenta dan tergabung dalam pada Mandiri Club Badminton dengan mudah dan cepat terutama pencapaian prestasi yang telah di raih.

Terdapat beberapa saran dari penulis yang dapat diberikan dari penelitian yang telah tertuang kedalam masing-masing bab yaitu:

Agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan ada baiknya penulis memberikan hasil sistem ini kepada Pengurus Mandiri Club Badminton terutama Ketua dan Sekretaris sehingga mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data. Semoga seluruh pengguna baik pengurus dan anggota tidak mengalami kesulitan dan sistem dapat berjalan dengan lancar pada saat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. O. Musmiarny Nilammadi, Othy Happy Dharmaning Savitry, and Eni Wuryani, "The Concept Of Human Resource Management In The Life Of Business Organizations In The Digital Era," *Sinergi J. Ilm. Ilmu Manaj.*, vol. 14, no. 1, pp. 20–28, 2024, doi: 10.25139/sng.v14i1.8358.

- [2] J. Zhang and Z. Chen, "Exploring Human Resource Management Digital Transformation in the Digital Age," *J. Knowl. Econ.*, vol. 15, no. 1, pp. 1482–1498, 2024, doi: 10.1007/s13132-023-01214-y.
- [3] N. Aisyah, "Kondisi Fisik Olahraga Bulutangkis," *J. Ilm. Sport Coach. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 47–54, 2021, doi: 10.21009/jsce.05106.
- [4] B. Hasan and M. T. Prasetyo, "Pengaruh Permainan Bulu Tangkis terhadap Daya Tahan Kardiovaskuler Atlet Kusuma Jaya Jayapura," *J. Sport Coach. Phys. Educ.*, vol. 7, no. 14, pp. 10–16, 2022.
- [5] F. N. Hasanah, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. 2020. doi: 10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
- [6] A. Putra *et al.*, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PESANAN PELANGGAN BERBASIS WEB PADA CV . CAHAYA MENTARI," vol. 8, no. 5, pp. 11093–11099, 2024.
- [7] I. K. D. Gandika Suparta, *BUKU AJAR ANALISA PERANCANGAN SISTEM*. 2023. [Online]. Available: www.buku.sonpedia.com
- [8] "R. Abdulloh, 7 Materi Pemograman Web Untuk Pemula 5 Laravel & Maria DB. 2022. buku.pdf."
- [9] T. Juninisvianty *et al.*, "E-Learning For Kids Education About Corona Virus Pada Sdn 01 Duren Tiga," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 2, pp. 250–260, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i2.9073.
- [10] L. Novita, S. N. Khasanah, and D. U. E. Saputri, "Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Salesman Terbaik Menggunakan Metode Analytical Hierarki Process Pada PT.Cahaya Esa Karunia Optima," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 8, no. 1, pp. 106–114, 2022, doi: 10.31294/ijse.v8i1.11483.