

RINGKASAN

Secara jangka panjang penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil rancang bangun sebuah perangkat lunak yang dapat mengelola pertandingan tenis meja, yang mempunyai unjuk kerja yang baik, dapat meningkatkan kualitas pertandingan tenis meja, dan memiliki efektivitas implementasi yang baik. Perangkat yang akan dihasilkan merupakan program aplikasi yang dirancang khusus untuk mendaftar peserta pertandingan tenis meja, menyusun jadwal dan perangkat pertandingan, dan mempublikasikan hasilnya.

Adapun tujuan khusus, penelitian tahun pertama, yaitu: (1) Menghasilkan rancang bangun sistem informasi tenis meja; dan (2) Mendapatkan unjuk kerja yang baik dari hasil rancang bangun sistem informasi tenis meja. Target khusus penelitian tahun pertama adalah sistem informasi tenis meja yang berkinerja baik dan tervalidasi dengan baik. Tujuan khusus penelitian tahun kedua yaitu: (1) Menyempurnakan produk sistem informasi tenis meja; dan (2) Memperluas implementasi sistem informasi tenis meja. Tujuan khusus penelitian tahun ketiga adalah: (1) Mengetahui bagaimana penerapan hasil rancang bangun sistem informasi tenis meja; dan (2) Mengetahui efektivitas implementasi dari hasil rancang bangun sistem informasi tenis meja. Target khusus penelitian tahun ke tiga adalah penerapan sistem informasi tenis mejayang memiliki unjuk kerja baik, efektivitas baik dan dapat meningkatkan pemahaman gizi yang baik, jurnal terakreditasi nasional, serta HKI.

Pembuatan sistem dalam penelitian ini dengan berdasarkan metode rancang bangun software yang mengacu pada Pressman(2012), dimana tahap awal yang dilakukan adalah analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan pemakai, analisis kerja dan analisis teknologi. Tahap selanjutnya adalah perancangan atau desain yang meliputi desain blok diagram, desain antarmuka dan desain diagram alir program (*flowchart*). Setelah itu dilakukan tahap menterjemahkan modul-modul hasil desain dengan menggunakan bahasa pemrograman ke dalam bentuk aplikasi atau biasa disebut coding/implementation. Tahap terakhir adalah pengujian sistem dengan menggunakan sistem pengujian *Black Box Testing*. Langkah pengujian dengan cara menguji fungsi setiap tombol dan item-item yang terdapat pada masing-masing form.

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan suatu perangkat software yang dapat digunakan untuk mengelola data atlit, mengelola pendaftaran pertandingan, menyusun jadwal dan perangkat pertandingan, dan mempublikasikan hasil pertandingan tenis meja. Secara umum, sistem ini diharapkan dapat mempermudah pengelolaan suatu pertandingan tenis meja.

Kata kunci: sistem informasi, tenis meja