

Implementasi *Website* Berbasis HTML Untuk Sistem *Swimming Lap Counter* Berbasis *Internet Of Things*

Byanca Kinan Palipangan
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

byancakinan@student.telkomuniver
sity.ac.id

Mohamad Ramdhani
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

mohamadramdhani@telkomuniver
sity.ac.id

Dien Rahmawati
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

dienrahmawati@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Peraturan perlombaan renang pada saat perlombaan berlangsung diatur oleh *Federasi Internationale de Natation Amateur* (FINA) untuk tingkat internasional dan Persatuan Renang Seluruh Indonesia (PRSI) untuk tingkat nasional. Pada saat perlombaan berlangsung seringkali menghadapi tantangan terkait kurangnya keakuratan perhitungan putaran oleh petugas serta kerusakan alat dikarenakan alat masih menggunakan kabel yang menyebabkan korsleting. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan sistem *swimming lap counter* berbasis *internet of things* yang didukung oleh implementasi *website* berbasis HTML. Sistem ini dirancang untuk mengurangi penggunaan kabel dan mengoptimalkan pengiriman data menggunakan *protocol MQTT* melalui metode *publish* dan *subscribe* dan diintegrasikan dengan implementasi *website* berbasis HTML yang memungkinkan akses dan monitoring yang mudah atas data, serta dilengkapi dengan fitur *login* yang hanya dapat diakses oleh juri untuk menjaga keamanannya.

Kata kunci— *Lap Counter*, *HTML*, *Protocol MQTT*

I. PENDAHULUAN

Perlombaan renang tentunya memiliki peraturan secara tertulis dan telah ditetapkan oleh organisasi terkait, yaitu *Federasi Internationale de Natation* (FINA) untuk kategori internasional dan Persatuan Renang Seluruh Indonesia untuk kategori nasional. Salah satu pemeran penting dalam keberlangsungan perlombaan renang tingkat internasional maupun nasional adalah pengawas putaran yang akan mengawasi masing-masing lintasan yang digunakan pada perlombaan. Pengawas putaran memerlukan *stopwatch* didalam pelaksanaan tugasnya yang banyak menyebabkan kesalahan perhitungan ketika *stopwatch* tidak berfungsi [1]. Dalam perlombaan renang, faktor penting adalah penggunaan sarana dan prasarana yang dapat optimal dalam merekam catatan waktu. Penggunaan teknologi yang tepat dapat sangat mempengaruhi penempatan nomor, seri dan lintasan dalam perlombaan renang. Efisiensi dan akurasi dalam penentuan hasil perlombaan sangat penting dalam memastikan keadilan dan transparansi dalam perlombaan renang [2]. Hal tersebut mendukung bahwa integrasi teknologi yang lebih maju dan

canggih dalam mendukung kinerja pengawas dan memberikan hasil terbaik yang dapat diandalkan dalam setiap kompetisi renang [3].

Teknologi yang canggih membuat segalanya berubah dengan sangat cepat, termasuk dalam bidang olahraga terkhususnya renang. Teknologi berperan penting dalam mendukung berbagai perangkat perlombaan termasuk pengawas dan perangkat perlombaan lainnya untuk bekerja dengan lebih efisien dan fleksibel. Inovasi seperti penggunaan sensor telah memungkinkan pengawasan dan penilaian yang lebih akurat mengurangi kemungkinan kesalahan yang disebabkan oleh manusia dan meningkatkan keadilan dalam kompetisi. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan analisis data secara *real-time*, memberikan informasi berharga yang dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja atlet. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam olahraga tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga membawa peningkatan kualitas dan pengalaman dalam dunia olahraga secara keseluruhan [4].

Dari masalah yang dihadapi tersebut maka diperlukan sistem *swimming lap counter* yang inovatif dan andil. Sistem ini dirancang untuk mengatasi tantangan yang uncul selama perlombaan berlangsung. Dengan teknologi canggih seperti sensor *infrared* dan konektivitas *iot* serta sistem yang telah diintegrasikan dengan *website* berbasis HTML, sistem *swimming lap counter* dapat memberikan pengukuran yang lebih akurat dan *real-time* serta mengurangi ketergantungan pada kabel yang rentan terhadap kerusakan.

Website berbasis HTML yang terintegrasi dalam sistem ini memainkan peran penting dalam menyajikan data secara efisien dan interaktif. HTML atau *Hypertext Markup Language* sebagai Bahasa dasar untuk pembuatan halaman web memungkinkan pengembangan *front-end* yang *user-friendly* dan *responsive*. Melalui *website* ini petugas dapat memantau perhitungan secara langsung dan *real-time* serta dapat mengakses data *history* untuk analisis penilaian lebih lanjut. Fitur *login* diterapkan pada *website* ini dapat memastikan bahwa hanya pengguna yang berwenang dalam mengakses dan mengolah data, sehingga menjaga keamanan dan integritas informasi. Tampilan yang disajikan secara intuitif dan mudah dipahami yang membantu meminimalkan kesalahan manusia dalam pengelolaan data. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam

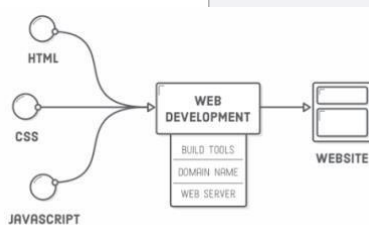
meningkatkan kualitas perlombaan renang baik di tingkat nasional maupun internasional.

II. KAJIAN TEORI

A. Website berbasis HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah Bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman *website*. Fungsi utama html antara lain dapat mengatur serta mendesain tampilan isi halaman *website*, membuat *table* pada halaman *website*, mempublikasikan halaman website secara online dan lainnya. Selain itu, HTML juga dapat digunakan untuk membuat struktur dasar halaman web, menambahkan elemen multimedia seperti gambar, video dan audio serta mengintegrasikan berbagai jenis elemen interaktif seperti formulir, tautan dan tombol. Dengan menggunakan HTML, penggunaan web dapat memastikan bahwa konten yang mereka buat dapat diakses dan ditampilkan dengan baik di perangkat dan browser [5].

HTML didominasi oleh penggunaan *tag* <> untuk menuliskan kode yang akan diinterpretasikan oleh *browser* sehingga halaman dapat ditampilkan sesuai dengan tata letak yang diatur. Setiap elemen dalam HTML ditulis menggunakan tag pembuka dan penutup, seperti <html>, <head>, <body>, dan lain-lain, yang menunjukkan awal dan akhir dari suatu elemen. Bahasa HTML ini digunakan untuk merancang struktur dasar halaman *website*, atau dengan kata lain HTML merupakan langkah awal untuk menyusun kerangka halaman *website* secara terstruktur sebelum melangkah ke tahap desain dan fungsionalitas [6].



GAMBAR 2.1
Diagram Proses HTML

Berdasarkan gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa proses HTML dalam membangun sebuah *website* adalah dimulai dengan menyusun struktur html dibantu dengan CSS dan JavaScript yang akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

B. Cascading Style Sheets

CSS atau *Cascading Style Sheets* adalah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk menentukan tampilan desain pada web, termasuk warna, font, garis tepi, background serta menyesuaikan tampilan dengan ukuran layer *device* dan sebagainya. CSS digunakan dalam pembuatan *website* ini bekerja sama dengan HTML agar menghasilkan tampilan website yang menarik [5]. Dengan kerja sama yang digunakan HTML dan CSS dapat mempersingkat waktu dan hanya perlu menuliskan kode dengan satu kali saja. Oleh karena itu CSS dan HTML tidak dapat dipisahkan satu sama lain yang akan mengakibatkan tampilan website akan menjadi tidak efektif [7]

Terdapat 3 macam bagian penyesuaian dari CSS itu sendiri; internal css, external css dan inline css. Internal CSS ditulis langsung didalam file .html pada bagian atas, External CSS ditulis didalam file yang terpisah dengan ekstensi .css

dan Inline CSS ditulis langsung didalam atribut .html. Pada sistem ini digunakan Internal CSS agar memudahkan pembangunan *website*.

C. JavaScript

JavaScript adalah Bahasa pemrograman dinamis yang populer digunakan untuk membuat *website* yang interaktif. JavaScript adalah Bahasa pemrograman berupa kumpulan skrip yang berjalan di dalam dokumen html. JavaScript dapat meningkatkan tampilan dan sistem pada aplikasi berbasis web yang dikembangkan. JavaScript memiliki karakteristik khusus diantara lain; JavaScript merupakan Bahasa pemrograman yang berjenis *high-level* programming atau Bahasa ini dirancang agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh manusia. JavaScript ini bersifat *client-side* yang dapat memungkinkan pembangunan web yang interaktif, responsif dan cepat [8]. Digabungkan dengan HTML dan CSS, JavaScript menjadi pilar utama dalam pembangunan *website*.

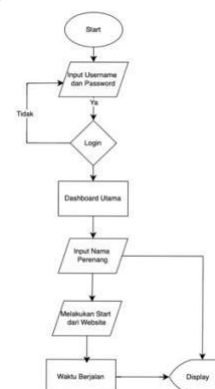
D. Konektivitas MQTT

Message Queuing Telemetry Transport (MQTT) adalah protokol komunikasi terbuka yang menggunakan model *publish-subscribe*, dirancang khusus untuk perangkat dengan keterbatasan dalam aplikasi telemetri. MQTT dibuat agar mudah digunakan oleh pengguna, baik sebagai *subscriber* maupun *publisher* [9]. Kompleksitas sistem dikelola oleh broker, yang bertanggung jawab atas berbagai fungsi dalam MQTT. Broker berperan sebagai perantara antara *publisher* dan *subscriber*, mengatur aliran pesan, menyimpan topik, serta memastikan pesan dikirim kepada penerima [10].

Pada sistem ini digunakan MQTT broker yang akan berperan sebagai jembatan dan pengatur transmisi data yang akan dilakukan oleh *publisher* dan *subscriber* melalui pengelompokan yang dapat disebut dengan topik. Ketika *publisher* mengirimkan data yang dihasilkan oleh sensor dengan informasi lalu *subscriber* berlangganan dengan jenis informasi yang sama, *subscriber* tersebut akan menerima seluruh data yang dihasilkan oleh sensor tersebut. MQTT Broker yang digunakan adalah broker EMQX.

III. METODE

Metode pada sistem ini menjelaskan sistem kerja dari *website* dengan lebih lanjut yang dapat dilihat dari *flowchart* berikut.



GAMBAR 3.1
Flowchart Sistem

Gambar 3. 1 merupakan flowchart sistem penggunaan *website* pada sistem *swimming lap counter* ini. Dimulai dengan halaman awal *website* adalah *login session*. Pada halaman tersebut tahap dimana juri melakukan login untuk dapat mengakses *website*. Jika berhasil melakukan login sesuai dengan *username* dan *password* yang telah ditetapkan, *website* akan otomatis diarahkan pada halaman dashboard utama. Pada halaman *login session* berhasil atau tidaknya proses login tersebut dapat diketahui melalui notifikasi yang nantinya akan muncul pada bagian atas *website*. Jika berhasil akan menampilkan notifikasi *Login Succes* dan ketika tidak berhasil akan menampilkan notifikasi *Login Failed*.

Ketika telah masuk ke halaman *dashboard* utama *website*, akan muncul kolom untuk *input* nama perenang yang akan melakukan pertandingan. Kolom *input* nama dibentuk sesuai dengan jumlah peserta yang akan melakukan pertandingan. Setelah menginput nama perenang, pertandingan akan dimulai oleh juri melalui tombol *submit* yang ada pada bawah kolom *input* nama. Sesaat setelah juri telah memulai pertandingan, *website* akan otomatis melakukan perhitungan waktu yang tampil sebagai *timer* pada halaman *website*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan disajikan hasil implementasi sistem *swimming lap counter* berbasis *website* yang telah dikembangkan. Analisis data yang diperoleh dari pengujian yang telah dilakukan akan dibahas, termasuk kinerja sistem dalam menghitung waktu putaran renang, efisiensi penerimaan data dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan dalam kondisi mensimulasikan situasi pertandingan sesungguhnya.



GAMBAR 4. 1
Login Session

Gambar 4. 1 merupakan tampilan awal ketika *website* dibuka untuk pertama kalinya, yaitu halaman *Login Session*. Halaman *login* ini dirancang khusus untuk digunakan oleh juri dalam pertandingan yang diintegrasikan dengan sistem *swimming lap counter*. Untuk memastikan tingkat keamanan yang tinggi, akses ke halaman ini dibatasi hanya untuk juri. *Username* dan *password* yang diperlukan untuk *login* telah ditentukan dan disesuaikan khusus hanya untuk para juri. Hal ini memastikan bahwa hanya individu yang berwenang, dalam hal ini juri, yang dapat mengakses fitur-fitur yang sensitif dan penting yang ada didalam *website* dari pertandingan. Dengan demikian, integritas data dan keandalan sistem tetap terjaga, serta meminimalkan risiko akses tidak sah yang dapat mengganggu jalannya pertandingan renang.



GAMBAR 4. 2
Dashboard

Gambar 4. 3 merupakan *dashboard* utama *website* *swimming lap counter*. Pada bagian atas halaman *dashboard* terdapat indicator status koneksi MQTT yang menunjukkan apakah sistem terhubung dengan baik dengan nilai *Connected* (jika telah terkoneksi) dan *Not Connected* (jika belum terkoneksi). Selanjutnya terdapat kolom *input* nama perenang yang dimana setiap kolom *input* diberi label "Nama Perenang" diikuti dengan nomor, sesuai dengan jumlah perenang yang akan melakukan pertandingan untuk memudahkan identifikasi. Kemudian terdapat tombol *submit* yang hanya dapat ditekan oleh juri ketika pertandingan akan dimulai, *start* pertandingan akan ditandai dengan bunyi yang dihasilkan oleh *buzzer* yang sudah diintegrasikan ketika juri menekan tombol *submit* seluruh sistem akan berjalan. Termasuk pada kolom *Counting Timer*, yang menampilkan *stopwatch* yang digunakan selama pertandingan berlangsung, menunjukkan waktu dalam format jam, menit, detik dan milidetik.



GAMBAR 4. 3
Pengujian Website

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, pada gambar 4. 3 simulasi pertandingan dilakukan untuk dua peserta dengan label nama Lea dan Sayoga. Pengujian dilakukan dengan menghitung waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tiap lap. Hasil akhir pada kolom total perolehan adalah total waktu yang dibutuhkan oleh masing-masing peserta untuk menyelesaikan semua lap.

Tampilan yang disajikan sesuai dengan kebutuhan, antara lain: nama perenang, informasi jumlah waktu tempuh tiap lap, informasi *update* lap yang telah ditempuh, total perolehan dari masing-masing perenang. Dari pengujian yang telah dilakukan ini, data yang telah didapatkan terdapat fitur *Save* yang berfungsi untuk menyimpan data hasil pengujian. Fitur tersebut memungkinkan juri untuk melihat atau menampilkan kembali data hasil pertandingan sebelumnya.

