



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media informasi dari masa ke masa sangatlah pesat. Dengan adanya media informasi masyarakat dapat menerima dan menyerap informasi dengan cepat dan baik. Berdasarkan (putu, dkk, 2018). Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. kata media berasal dari latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Jadi dalam pengertian lain media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata dan digunakan untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan jenisnya media informasi dibagi menjadi dua yaitu media informasi cetak dan media informasi elektronik. media informasi cetak dapat berupa brosur, koran, majalah, poster, sepanduk, dan lain lain. media informasi elektronik dapat berupa komputer, televisi, radio, website, dan lain lain. Penyampaian informasi menggunakan media cetak saat ini dirasa kurang efektif, dan menggunakan biaya yang sangat besar. Seperti penyampaian informasi tentang *event* olahraga yang dilakukan oleh dinas pemuda dan olahraga provinsi sumatera selatan dalam penyampaian informasi mengenai *event* olahraga baik nasional maupun internasional. dinas pemuda dan olahraga menggunakan media cetak berupa phamplet dan sepanduk, dimana dalam penggunaanya informasi yang diberikan terbatas dan pada tempat tertentu. Sehingga informasi yang didapat masyarakat terbatas dan tidak tersebar secara merata.



Dengan penyampaian informasi *event* menggunakan media cetak berupa kendala yang dialami oleh dinas pemuda dan olahraga yaitu besarnya biaya yang dikeluarkan, informasi yang terbatas dan penyampaian informasi yang terbatas. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis bermaksud untuk merancang aplikasi yang dapat mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi tentang *event – event* olahraga yang diadakan dinas pemuda dan olahraga berupa e-katalog *event* berbasis *website*. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk membangun suatu”**Aplikasi E-katalog Event Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Website.**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang dibahas dalam penulisan laporan ini, adalah :

1. Tidak *updatenya* informasi yang ada di dinas pemuda dan olahraga.
2. Bagaimana membuat layanan web portal berita ini agar menjadi lebih mudah dan nyaman digunakan oleh semua kalangan masyarakat?
3. Apakah dengan adanya website portal berita ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan berita berita mengenai seputar olahraga dengan cepat?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan akhir ini tidak menyimpang dari tujuan yang semula direncanakan, sehingga mempermudah mendapatkan data-data dan informasi yang diperlukan. Maka batasan-batasan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya menginput data berupa jadwal pertandingan yang akan dilaksanakan.
2. Entitas terdiri dari admin, *user*, dan masyarakat.



3. *Output* aplikasi ini berupa grafik dan laporan.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MySQL*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Laporan Akhir ini adalah :

1. Membantu admin dalam menginput dan menyebarluaskan informasi *event* dan kegiatan di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan agar lebih cepat dan efisien.
2. Membantu pegawai Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan khususnya Subbagian Perencanaan dalam mengelola Informasi agar tidak ada kesalah pahaman informasi kepada masyarakat.
3. Membantu pihak Dinas Pemuda dan Olahraga dalam mengelola laporan data *event* dan kegiatan agar lebih efisien dan efektif.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah :

1. Memudahkan pegawai pada Subbagian Perencanaan mengelola informasi serta lokasi pada kegiatan maupun *event* di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.
2. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan cepat mengenai *event* pada dinas pemuda dan olahraga provinsi sumatera selatan..
3. Memudahkan Dinas Pemuda dan Olahraga dalam mengelola laporan data informasi *event*.



1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi Penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan Jalan Aerobik No.3, Lorok Pakjo, Ilir Barat I, Kota Palembang Sumatera Selatan pada bidang Keuangan, Pembudayaan Olahraga, dan Peningkatan Prestasi Olahraga.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1.6.2.1 Metode Observasi

Metode Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung untuk melihat bagaimana penggunaan Aplikasi e-katalog *event* pada dinas pemuda dan olahraga provinsi sumatera selatan Berbasis *Website*.

1.6.2.2 Metode Wawancara

Metode Wawancara merupakan metode tanya jawab dan tatap muka dan tanya jawab langsung antara penulis dan narasumber. Dalam metode ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek yang dipelajari kepada bapak Abri selaku Pemimpin subbagian perencanaan dispora.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bab ini, penulis mengemukakan secara garis besar sistematika laporan akhir ini yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami isi laporan ini. Penulis membagi Laporan Akhir ini menjadi 5 (lima) bab dan masing-masing bab terbagi lagi dalam beberapa sub bab yang merupakan satu kesatuan dan saling melengkapi yang tersusun secara kronologis seperti di bawah ini.

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pertama, penulis mengemukakan secara garis besar mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan dalam penyusunan suatu laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat teori umum, teori judul, teori khusus dan teori program. Teori umum dan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem tersebut berkaitan dengan judul, teori khusus yaitu berkaitan dengan sistem yang dipakai dan sistem yang akan dibuat, teori program yang berkaitan dengan sistem program yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menguraikan secara singkat tentang gambaran umum perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, tugas-tugas di perusahaan, dan lain-lain yang berhubungan dengan perusahaan serta uraian sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini memuat tentang pembahasan terperinci mengenai pemrograman aplikasi e-katalog *event* sebagai media informasi pada dinas pemuda dan olahraga provinsi sumatera selatan.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir dari laporan ini berisi kesimpulan dan saran dari Laporan Kerja Praktik yang berguna bagi semua pihak dan sebagai tahun tinjauan untuk pihak yang akan membacanya.