



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan *sponsorship* sudah umum dilakukan khususnya pada kalangan organisasi/komunitas yang akan menyelenggarakan suatu acara. Kegiatan *sponsorship* sangat menunjang kesuksesan acara tersebut. Selain itu kegiatan *sponsorship* ini juga sangat bermanfaat bagi para penyedia sponsor (UMKM/Perusahaan) yang ingin meluncurkan *brand* atau meningkatkan nama perusahaannya.

Sponsorship adalah transaksi komersial di mana penyandang dana mengharapkan imbalan dari penerima dana dan kedua belah pihak sepakat untuk saling memberi dan menerima. Transaksi ini biasanya merupakan layanan promosi yang diberikan oleh penerima dana (penyelenggara acara) dengan imbalan dana atau barang yang disediakan oleh sponsor untuk acara tersebut. Layanan promosi dapat dilakukan dalam bentuk hubungan masyarakat atau kegiatan promosi dengan memasang spanduk, spanduk, dan iklan pada saat acara.

Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Provinsi Sumatera Selatan merupakan lembaga unsur OPD (Organisasi Perangkat Daerah) Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan. Dibentuknya Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan berdasarkan Peraturan Gubernur Tentang, susunan organisasi, tugas dan fungsi serta tata kerja Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.

Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Provinsi Sumatera Selatan yang terletak di Jl. Aerobik No. 3, Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan, merupakan salah satu dinas di tingkat provinsi yang ada di daerah Sumatera Selatan yang dipimpin oleh seorang Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur Provinsi Sumatera Selatan. Pada saat ini terdapat 5 (lima) bidang kerja pada dinas ini yaitu, bidang Sekretariat (Kepegawaian), bidang Pemberdayaan



Kepemudaan, bidang Pengembangan Pemuda, bidang Pembudayaan Olahraga, dan bidang Peningkatan Prestasi Olahraga.

Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan khususnya pada bidang pemuda (Pemberdayaan Kepemudaan dan Pengembangan Pemuda) dan bidang olahraga (Pembudayaan Olahraga dan Peningkatan Prestasi Olahraga) sering kali menerima surat proposal pengajuan *sponsorship* dari kalangan mahasiswa/organisasi yang ingin meminta bantuan. Proses *sponsorship* diawali dengan pengajuan *sponsorship* oleh pemohon dengan membawa surat proposal dari yang bersangkutan. Kemudian proses seleksi dilakukan oleh Dispora yang membuahkan hasil berupa disetujui atau tidaknya pengajuan *sponsorship* tersebut. Baik surat diterima atau ditolak akan diberikan *sponsorship* kepada pemohon yang dapat diambil langsung di Dispora.

Sejauh ini belum ada sistem yang dapat memudahkan dalam mengajukan *sponsorship* di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan. Hal ini dikarenakan segala proses pengajuan dan pemberitahuan diterima atau tidaknya pemohon masih dilakukan secara manual dengan cara pemohon mendatangi langsung Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan. Selain memudahkan pemohon dalam proses pengajuan *sponsorship*, aplikasi juga akan memudahkan pegawai Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan dalam melihat data pemohon yang pernah mendaftar pengajuan *sponsorship* beserta status pengajuannya baik diterima atau ditolak.

Dengan banyaknya pemohon *sponsorship*, maka pengajuan *sponsorship* kadang kala menghabiskan banyak waktu, dan juga mengalami kehilangan data. Dengan dibuatnya aplikasi pengajuan *sponsorship* ini tentu akan memberikan banyak manfaat, diantaranya memudahkan pemohon dalam pengajuan *sponsorship* dan menerima pemberitahuan tentang diterima atau tidaknya pengajuan *sponsorship* yang dilakukan. Aplikasi yang dibuat haruslah dapat diakses melalui *website* sehingga dapat diakses secara langsung oleh pemohon ketika terhubung dengan internet.



Berdasarkan uraian di atas maka penulis berinisiatif untuk membangun sebuah aplikasi yang mampu membantu pegawai Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera untuk melihat data pemohon yang pernah mendaftar pengajuan *sponsorship*. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi yang akan dijadikan laporan akhir dengan judul “**Aplikasi Pengajuan *Sponsorship* Berbasis *Website* Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan pada laporan akhir ini. Permasalahan yang akan dibahas yaitu.

- 1) Belum tersedianya aplikasi yang digunakan oleh pihak instansi untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses pengajuan *sponsorship*.
- 2) Penyajian informasi bagi pemohon masih manual seperti informasi pengajuan *sponsorship* diterima atau tidaknya. Sehingga pemohon harus datang langsung ke Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan untuk mendapatkannya. Hal tersebut tidak efisien karena memakan waktu pemohon.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar laporan akhir ini tetap terarah dan tidak menyimpang adalah sebagai berikut.

- 1) Ruang lingkup proses dalam aplikasi ini adalah mengelola data pengajuan *sponsorship*.
- 2) Output dalam laporan ini berupa laporan pengajuan *sponsorship* dan respon dari instansi.
- 3) Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh admin, pemohon, kepala bidang (kabid), dan kepala dinas (kadin).
- 4) Aplikasi berbasis *website* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.



- 5) Perancangan aplikasi ini menggunakan metode terstruktur di mana terdapat Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), *Blockchart*, *Flowchart*, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Membangun Aplikasi Pengajuan *Sponsorship* Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan berbasis *website*.
- 2) Memberikan efisiensi waktu dalam proses pengajuan *sponsorship* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.
- 3) Untuk memenuhi salah satu syarat mata kuliah guna menyelesaikan pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat mengimplementasikan Aplikasi Pengajuan *Sponsorship* Berbasis *Website* Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.
- 2) Dapat memberikan kemudahan bagi pegawai khususnya bidang pemuda dan olahraga dalam pengelolaan pengajuan *sponsorship* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.
- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama pendidikan di Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya serta dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan *Database MySQL*.

1.5 Metodologi Pelaksanaan

1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan yang beralamatkan di Jl. Aerobik No. 3, Lorok Pakjo, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera



Selatan. Kegiatan pengambilan data dilaksanakan dari tanggal 14 April 2022 sampai selesai.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Penulisan laporan akhir di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan ini dilaksanakan dengan berbagai metode, yaitu:

1. *Interview* (Wawancara)

Penulis mengadakan interview dengan pegawai Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan yang terlibat terhadap apa yang dilakukan, dihasilkan dan didistribusikan yang maupun hal-hal yang penulis ingin ketahui dari sistem kerja disana.

2. Observasi (Pengamatan)

Untuk mencari kelengkapan data mengenai penyusunan laporan akhir ini. Penulis mengamati langsung terhadap alur proses yang sedang berjalan di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan untuk memperoleh informasi yang nantinya akan di olah mengenai aplikasi.

3. Studi Pustaka

Berbagai macam dokumentasi dokumen telah penulis cermati. Dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literal-literal kepustakaan meliputi laporan akhir dari alumni-alumni, meminjam buku, *browsing* di internet yang berkaitan dengan penelitian.

4. Studi Dokumentasi

Penulis melakukan pengumpulan data-data yang sedang diteliti. Data atau dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini penulis dapatkan dari Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan. Seperti data yang berhubungan dengan sejarah, kegiatan, struktur organisasi dan lainnya.

Penulis telah memperoleh data dari berbagai sumber, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Data resmi mengenai perusahaan/instansi yang menjadi lokasi penelitian.
- 2) Data-data dari website resmi Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.



- 3) Referensi dari buku, Laporan Akhir dan Laporan Kerja Praktek Alumni Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan laporan akhir ini terbagi menjadi lima bab. Secara garis besar sistematika penulisannya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan secara garis besar mengenai Laporan Akhir ini seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan secara singkat mengenai teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum menjelaskan tentang teori yang berkaitan dengan judul dan istilah–istilah yang digunakan dalam membangun aplikasi tersebut. Teori khusus yaitu yang berkaitan dengan sistem yang dipakai dan sistem yang akan dibuat, teori program yang berkaitan dengan system program yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menguraikan gambaran umum dari Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan seperti Sejarah, Visi dan Misi Instansi, Struktur Organisasi dan hal lainnya yang berkaitan Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dari masalah yang ada melalui Aplikasi Pengajuan *Sponsorship* yang meliputi penentuan alat dan bahan yang di pakai dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan,



rancangan, desain sistem yang buat serta *output* dari sistem informasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil keseluruhan sistem informasi yang telah dibangun, serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan sistem informasi yang telah dibangun untuk kedepannya.