



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah menjadi salah satu komponen penting dalam sistem informasi dan pengelolaan data. Teknologi informasi mampu mengelola dan memproses data secara cepat dan akurat, mempermudah pengambilan keputusan, meningkatkan produktivitas, mengurangi biaya operasional, dan memberikan informasi yang lebih baik kepada pengguna. Oleh karena itu, pemahaman dan pemanfaatan teknologi informasi yang baik dapat membawa manfaat besar di berbagai bidang dalam era digital saat ini. Khususnya dalam bidang olahraga.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Palembang sebagai lembaga yang bergerak dalam bidang olahraga dan memiliki peran penting dalam mengadakan lomba Pekan Olahraga Kota. Tujuan utama dari lomba ini adalah untuk mencari dan mengidentifikasi bibit-bibit atlet yang memiliki potensi dan kualitas untuk dikembangkan menjadi atlet masa depan yang mampu mengharumkan nama bangsa. Dalam memilih peserta lomba Pekan Olahraga Kota, KONI berkerjasama dengan kecamatan dalam mengidentifikasi dan mendaftarkan delegasi atlet. Setiap kecamatan bertanggung jawab untuk mendaftarkan atlet-atlet yang telah dipilih dari klub atau ranting olahraga yang berada di wilayah kecamatannya. Hal ini dilakukan agar setiap kecamatan dapat menyumbangkan atlet-atlet terbaiknya untuk berkompetensi dalam lomba Pekan Olahraga Kota.

Namun, saat ini proses registrasi lomba Pekan Olahraga Kota masih dilakukan secara manual. Proses ini dimulai dengan kecamatan mengumpulkan data dan informasi mengenai delegasi atlet yang akan diikutsertakan dalam lomba. Data tersebut meliputi nama, usia, jenis kelamin, pas foto, dokumen pribadi seperti kartu tanda penduduk, kartu keluarga, akte kelahiran, ijazah, dan cabang olahraga yang akan diikuti. Selanjutnya, kecamatan mengisi formulir registrasi yang telah disediakan atau diberikan oleh KONI dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan. Formulir registrasi tersebut kemudian diserahkan kembali kepada KONI untuk proses selanjutnya. Pihak KONI pada Divisi Keabsahan Data akan



melakukan verifikasi dan validasi data peserta yang terdaftar. Jika terdapat data yang tidak lengkap atau perlu klarifikasi tambahan, KONI akan berkoordinasi dengan kecamatan terkait untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

Dengan adanya proses registrasi yang melibatkan kecamatan, KONI dapat memastikan bahwa setiap kecamatan berperan aktif dalam mendukung pengembangan olahraga di wilayahnya. Selain itu, kerja sama antara KONI dan kecamatan juga memungkinkan pengumpulan data yang akurat dan valid mengenai delegasi atlet yang akan berkompetisi dalam lomba Pekan Olahraga Kota. Hal ini penting untuk menjaga integritas dan keadilan dalam kompetisi serta untuk memastikan bahwa bibit-bibit atlet berkualitas dapat teridentifikasi dengan baik. Dengan demikian, melalui kerja sama antara KONI dan kecamatan dalam proses registrasi peserta lomba Pekan Olahraga Kota, diharapkan dapat terwujudnya sebuah kompetisi yang *fair*, berintegritas, dan mampu mencari serta mengembangkan bibit-bibit atlet yang berkualitas.

Dalam proses registrasi peserta lomba Pekan Olahraga Kota tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain; pengumpulan data yang tidak efisien, proses verifikasi dan validasi yang memerlukan waktu panjang, dan kerentanan terhadap kesalahan dan kehilangan data. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan sebuah aplikasi registrasi peserta lomba Pekan Olahraga Kota pada KONI Kota Palembang. Aplikasi ini dapat menjadi solusi yang efektif dimana pegawai kecamatan dapat mendaftarkan delegasi atletnya melalui aplikasi dengan mengisi formulir registrasi yang telah disediakan. Hal ini akan mempercepat proses pengumpulan data peserta, mengurangi kebutuhan akan formulir fisik, dan memudahkan koordinasi dengan pihak kecamatan. Selain itu Aplikasi juga dilengkapi dengan fitur verifikasi untuk memvalidasi data peserta yang dilakukan oleh pegawai KONI pada Divisi Keabsahan Data sebagai admin. Disamping itu, adanya database terpusat dapat mengurangi risiko kesalahan dan kehilangan data, serta memudahkan pemantauan dan pengelolaan data peserta. Aplikasi ini juga dapat diintegrasikan dengan sistem pelaporan untuk mempermudah proses pelaporan data



peserta kepada Ketua Pelaksana, hal ini akan memastikan informasi yang akurat dan tepat waktu untuk disampaikan kepada pihak terkait.

Dalam upaya membangun aplikasi tersebut, penulis telah melakukan berbagai penelitian dan studi pustaka untuk memastikan aplikasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pihak kecamatan dan KONI. Oleh karena itu, penulis mempresentasikan sebuah Laporan Akhir dengan judul “**Aplikasi Registrasi Peserta, Official, dan Pelatih Serta Cetak Id Card Lomba Pekan Olahraga Kota dengan Pemanfaatan *Framework Laravel* pada Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang**”.

Dengan dibangunnya aplikasi registrasi peserta lomba Pekan Olahraga Kota pada KONI Kota Palembang, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi pada proses registrasi peserta lomba. Selain itu, aplikasi ini juga akan membantu pihak kecamatan dan KONI dalam mengelola data registrasi peserta lomba dengan lebih mudah dan cepat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana cara merancang dan Aplikasi Registrasi Peserta, *Official*, dan Pelatih Serta Cetak *Id Card* Lomba Pekan Olahraga Kota dengan Pemanfaatan *Framework Laravel* pada Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka permasalahan yang dibahas, yaitu:

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk mengelola data peserta, *official*, dan pelatih lomba Pekan Olahraga Kota pada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) kota Palembang dengan cabang olahraga yang terdiri dari Atletik, *Billyard*, Bola Basket, Bola Voli, Bola Tangan, Bulu Tangkis, Catur, *Dance Sport*, *Drumband*,



Futsal, Menembak, Panahan, Panjat Tebing, Pencak Silat, *Pentanque*, Renang, Sepak Bola, Sepak Takraw, Sepatu Roda, *Shorinji Kempo*, *Squash*, *Tae Kwon Do*, Tenis Meja, Tinju, dan *Wushu*.

2. Aplikasi registrasi peserta lomba *Pekan Olahraga Kota* dibuat menggunakan *Hypertext Markup Language (HTML)*, *Cascading Style Sheet (CSS)*, *JavaScript*, *Hypertext Preprocessor (PHP)* dibantu dengan *framework Laravel* dan *MySQL*.
3. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang telah memiliki akun yang telah terdaftar atau terverifikasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Membuat Aplikasi Registrasi Peserta, Official, dan Pelatih serta *Cetak Id Card* Lomba Pekan Olahraga Kota dengan Pemanfaatan *Framework Laravel* pada Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang.
2. Untuk melengkapi atau memenuhi persyaratan akademis pada jenjang D3 jurusan Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang di Jalan Mayor Santoso Jalan Kamboja, 2 Ilir, Kecamatan Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

1.5.2.1 Metode Observasi

Menurut Hasibuan dkk (9:2023), Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian.

Dari pengertian di atas metode observasi dapat dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang



ada dilapangan. Adapun observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melihat bagaimana proses registrasi peserta lomba Pekan Olahraga Kota di Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan terdapat beberapa kendala dalam proses registrasi dan pengecekan data peserta lomba yang masih dilakukan secara manual. Hal ini tentu dapat menyebabkan pada proses registrasi sering terjadi kesalahan dan memerlukan waktu yang lebih lama.

1.5.2.2 Metode Wawancara

Wawancara penelitian ditujukan untuk mendapatkan informasi dari satu sisi saja, oleh karena itu hubungan asimetris harus tampak. Peneliti cenderung mengarahkan wawancara pada penemuan perasaan, persepsi, dan pemikiran partisipan. Dalam metode ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek yang dipelajari. Pada tanggal 27 Maret 2023 penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek yang di Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar 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 sistem program yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menguraikan gambaran umum dari Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang seperti sejarah, visi dan misi instansi, struktur organisasi dan hal lainnya yang berkaitan dengan Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dari masalah yang ada melalui Aplikasi Registrasi Peserta Lomba Pekan Olahraga Kota yang meliputi penentuan alat dan bahan yang akan dipakai dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, rancangan, desain sistem yang dibuat 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.