



---

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pekan olahraga Kota merupakan salah satu event di KONI Kota yang berguna untuk menyaring atlet berprestasi agar bisa dikirim ke Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV). Pada umumnya, tahapan dari pekan olahraga tersebut meliputi pendaftaran, pertandingan dan pengumuman hasil akhir pertandingan. 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.

Kegiatan Pekan Olahraga Kota (PORKOT) dilakukan setiap 4 (empat) tahun sekali yang diadakan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). PORKOT bertujuan untuk mencari bibit atlet yang berkualitas dan selanjutnya dilakukan pembinaan agar menjadi atlet masa depan yang membanggakan. Dalam memilih peserta lomba Pekan Olahraga Kota, KONI berkerja sama 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. Fomulir 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. Dalam proses registrasi peserta lomba Pekan Olahraga Kota tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, 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. Tujuan aplikasi PORKOT ini supaya dapat memudahkan pihak Sekolah dalam melakukan pendaftaran dan memudahkan pihak KONI dalam mengelola data pendaftaran, sehingga tidak perlu menyimpan data secara manual karena data peserta yang melakukan pendaftaran sudah tersimpan dalam database, dan tidak memerlukan waktu yang lama (Ariyanti, 2019). 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 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.



Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membangun suatu aplikasi yang berjudul **“Aplikasi Pendaftaran Pekan Olahraga Kota Palembang Berbasis Web Di Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan yang telah di bahas sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana membuat aplikasi yang memudahkan Pendaftaran peserta Pekan Olahraga Kota Palembang di Koni Kota Palembang?”**.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan ini sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya untuk pendaftaran dan pengelolaan data peserta Pekan Olahraga Kota Palembang.
2. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang telah memiliki akun yang telah terdaftar atau terverifikasi.
3. Sistem hanya menyediakan informasi dan pendaftaran untuk para atlet yang ingin mendaftar.

## **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi pendaftaran peserta atlet secara online dan valid.
2. Membangun penyimpanan data pendaftaran peserta atlet yang terkomputerisasi.
3. Untuk memenuhi syarat dalam penyusunan Laporan Akhir guna menyelesaikan Pendidikan Diploma III jurusan Manajemen



## **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari pembuatan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah dalam melakukan pendaftaran dan Memudahkan pihak KONI dalam mengelola data pendaftaran dan tidak perlu menyimpan data secara manual.
2. Mempermudah siswa dan mahasiswa atau kalangan umum dalam mendapatkan informasi mengenai lomba Porkot yang akan diadakan oleh Koni.
3. Mempermudah KONI untuk mengelola data peserta, termasuk informasi kontak, kategori olahraga, dan persyaratan lainnya.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.9.1 Lokasi Pengumpulan Data**

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu di Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang Jl. Mayor Santoso Stadion Kamboja, Palembang 30129.

### **1.9.2 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Data Primer**

Menurut (Novaldy & Mahpudin, 2021) Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Pada penyusunan Laporan Akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

##### **a. Wawancara**

Menurut (Hardani, 2020) Wawancara merupakan proses tanya jawab secara antara dua orang atau lebih secara langsung atau antara dua orang atau lebih secara langsung atau berdiskusi/bercakap/berdialog dengan tujuan tertentu. Dalam metode ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek yang diteliti kepada ibu Eny Sartika selaku staff sekretariat di Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang. Adapun



pertanyaan yang diajukan diantaranya mengenai masalah atau tantangan apa yang dihadapi oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang yang mungkin dapat diatasi melalui pembuatan sebuah aplikasi.

**b. Observasi**

Menurut (Azizah & Dewi, 2021) Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan. Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan. Teknik observasi biasanya dilakukan bersama-sama dengan teknik pengumpulan sistem yang lain. Penulis melakukan observasi di KONI Kota Palembang dengan mengetahui alur proses pendaftaran pekan olahraga yang sedang berjalan hingga mengolah data peserta. Melalui observasi yang dilakukan oleh penulis, masih terdapat kendala yang kurang efektif pada proses pendaftaran yang terjadi.

## **2. Data Sekunder**

Menurut (Setioko, 2019) Data sekunder adalah Merupakan data yang bukan berasal dari pengumpulan sendiri oleh peneliti. Data sekunder ini terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian.

Dalam proses penyusunan Laporan Akhir ini, penulis telah memperoleh data dari berbagai sumber, diantaranya sebagai berikut:

1. Data resmi mengenai Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang yang menjadi lokasi penelitian.
2. Data-data dari website resmi Komite Olahraga Nasional Indonesia Kota Palembang.
3. Referensi dari buku, Laporan Akhir dan Laporan Kerja Praktek Alumni Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.



## **1.7 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 ini akan menjelaskan garis besar mengenai Laporan Akhir secara singkat dan jelas mengenai Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan menguraikan secara singkat mengenai teori umum, teori khusus dan pengembangan sistem yang berkaitan dengan judul dan istilah-istilah yang digunakan dalam pembuatan Laporan Akhir.

### **BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini memaparkan sejarah singkat berdirinya Komite Olahraga Nasional Indoensia Kota Palembang, Visi dan Misi, dan Struktur Organisasi.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi uraian mengenai rancangan dan pembuatan program aplikasi yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, perancangan sistem informasi, hasil dari proses perancangan, dan pengoperasian sistem informasi tersebut.



## **BAB V                    KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menguraikan kesimpulan dari rangkaian serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi yang telah dibangun untuk kedepannya.

