

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENDAFTARAN LOMBA 17 AGUSTUS (ISLA)



Disusun oleh :

Fahmi Akmal Aziz Pane (19221464)

Matius Dimas Prasetya (19220918)

Akbar Rizal Cavalero (19220935)

Astrid Jania (19220908)

Puspa Cahyaningrum (19220980)

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Informatika
Universitas Bina Sarana Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program penelitian kasir dengan judul “Sistem Informasi Pendaftaran lomba 17 Agustus Berbasis Web”. Program penelitian kasir ini disusun sebagai memenuhi penilaian untuk tugas mata kuliah SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA.

Sadar sepenuhnya bahwa makalah ini belum sempurna, dan masih terdapat ruang untuk perbaikan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang konstruktif dari pembaca.

Akhir kata, semoga makalah ini dapat memberikan manfaat yang berarti dan menjadi bahan pemikiran yang berharga bagi semua yang berkepentingan. Terima kasih atas perhatian dan dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
BAB I.....	3
PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Solusi Pengembangan	3
1.3 Manfaat Program	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Website	5
2.3 Bahasa pemrograman	5
2.4 Codeigniter	6
BAB III.....	7
TAHAP PELAKSANAAN.....	7
3.1 Analisa Kebutuhan	7
3.1.1 Analisa Kebutuhan User.....	7
3.1.2 Analisa Kebutuhan Sistem.....	7
3.2 Implementasi Antarmuka	8
BAB IV.....	13
PENUTUP.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi yang cukup meluas dan mencakup banyak kebutuhan di dalam lingkup kehidupan masyarakat, terkhusus di dalam penyajian dan penyampaian informasi dari satu individu ke individu atau kelompok lain, Sistem informasi cukup penting dan krusial bagi masyarakat yang sudah umum menggunakan *smartphone* dan mengakses internet. Salah satu kebutuhan yang sering dijumpai adalah agenda tahunan dalam suatu komunitas atau ruang lingkup masyarakat. Agenda tahunan ini mempunyai peranan penting guna terwujudnya interaksi sosial antar individu dan masyarakat setempat. Agenda tahunan ini bisa berupa acara yang diselenggarakan oleh instansi pemerintahan dari berbagai lapisan, contohnya adalah acara lomba Agustusan.

Perancangan sistem informasi pendaftaran lomba 17 Agustus dalam rangka memperingati hari kemerdekaan Indonesia bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi yang berkaitan dengan acara tersebut, terkhusus di dalam penyajian informasi pendaftaran yang bisa dilakukan *online* maupun *offline*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses pendaftaran, mempercepat alur registrasi, serta mendokumentasikan daftar calon peserta yang mendaftar pada acara tersebut. Dengan adanya sistem pendaftaran yang mudah diakses, diharapkan pelaksanaan lomba 17 Agustus dapat berjalan dengan efektif dan efisien, serta mendapatkan hasil yang maksimal.

1.2 Solusi Pengembangan

Dalam perancangan sistem informasi pendaftaran lomba 17 Agustus, kami menggunakan perancangan sistem berbasis *website* menggunakan *framework* codeigniter 3. Hal ini bertujuan untuk memudahkan programmer dalam perancangan sistem yang terstruktur. Di sisi lain, perancangan sistem ini bertujuan untuk mempermudah calon peserta dalam mendapatkan informasi dan melakukan registrasi.

1.3 Manfaat Program

Berikut adalah beberapa manfaat program pendaftaran lomba 17 Agustus :

1. Meningkatkan efisiensi proses pendaftaran dan pembayaran lomba.
2. Menjamin efektivitas dan kemudahan proses pendaftaran calon peserta.
3. Mampu menyajikan informasi seputar lomba yang *up to date*.
4. Mampu mengevaluasi data peserta lomba dan mendokumentasikan proses pendaftaran secara sistematis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2019:18), “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi”.

2.2 Website

Menurut Yeni Susilowati (2019) Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat di akses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (LAN).

2.3 Bahasa pemrograman

1. HTML (HyperText Markup Language)

HTML adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser (Anhar, 2018:40).

2. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP menurut Anhar (2018 : 3) adalah bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source, PHP juga merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded script).

3. Css (Cascading Style Sheets)

Menurut Yudhanto & Prasetyo (2019:6) “CSS adalah Cascading Stylesheet, yaitu bahasa yang digunakan untuk HTML agar menjadi lebih bagus dan efektif dalam tampilan”

2.4 Codeigniter

Betha Sidik mengemukakan bahwa “CodeIgniter adalah sebuah framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (Model, View, Controller) untuk memudahkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal” (Destiningrum & Adrian, 2018).

2.5 Lomba

Perlombaan adalah kegiatan cabang olahraga untuk meningkatkan kemampuan atau prestasinya dalam bentuk perlawanan tidak langsung, tetapi searah, tanpa adegan kontak fisik seperti menjatuhkan atau menyerang lawan. Perlombaan terkadang juga bisa disebut kompetisi, yaitu aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari struktur reward dalam suatu situasi. dalam suatu situasi.

BAB III

TAHAP PELAKSANAAN

3.1 Analisa Kebutuhan

Kebutuhan Pengguna Analisis yang telah kami simpulkan dari hasil observasi berfokus pada perangkat lunak yang akan dibuat oleh penulis. Agar proses pendaftaran lebih baik, penulis mendesain rancangan antar muka yang terdapat pada situs web. Sistem informasi pendaftaran lomba mempunyai dua kebutuhan, yaitu :

3.1.1 Analisa Kebutuhan User

1. Admin

Admin sebagai administrator yang mengelola sistem pada sistem informasi yakni menggunakan sistem ini untuk melakukan proses sebagai berikut:

1. Admin dapat Login menggunakan Username dan Password yang telah dibuat.
2. Admin dapat menginput data calon peserta di menu Form Registrasi
3. Admin dapat menambah dan menghapus kategori lomba.
4. Admin dapat melihat riwayat pendaftaran lomba.
5. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data Admin.

2. Calon Peserta

Calon peserta sebagai orang yang akan mendaftar lomba yang dipilih, membayar biaya pendaftaran, dan mengikuti prosedur lomba sesuai dengan keterangan kategori lomba yang didaftarkan.

1. Calon Peserta dapat memberikan data terkait pendaftaran lomba.
2. Calon Peserta dapat langsung melakukan pembayaran secara tunai sesuai biaya lomba yang didaftar.
3. Calon Peserta dapat mengetahui informasi terkait lomba yang didaftar.

3.1.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Sistem Administrator Admin dapat login untuk masuk ke halaman utama website untuk mengatur data-data dan informasi yang muncul di aplikasi, dan dapat melihat data lomba dan laporan riwayat pendaftaran.

3.2 Implementasi Antarmuka

A. Tampilan Login

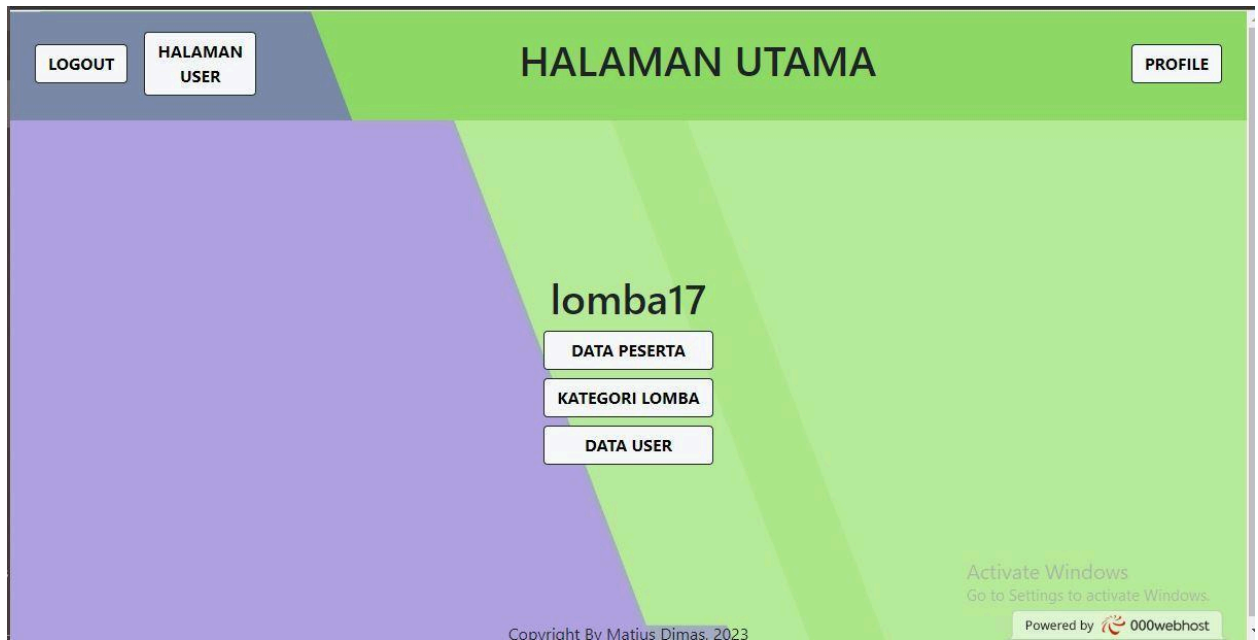
Pada tampilan ini, Admin harus memasukkan username dan password yang sesuai dengan data yang dimiliki. Data yang telah divalidasi oleh sistem selanjutnya akan diproses sehingga lanjut ke halaman Home. Admin juga dapat menambahkan data baru



The screenshot shows a login interface with a purple and green background. On the left, a purple box contains the text: **SELAMAT DATANG
DI PORTAL REGISTRASI
ISLA
INFORMASI SEPUTAR LOMBA
AGUSTUSAN**. On the right, there are two white input fields labeled **USERNAME** and **PASSWORD**. Below the password field is a green **LOGIN** button and a blue link [Belum Punya Akun?](#). At the bottom right, there is a small text area that says "Activate Windows Go to Settings to activate Windows." and a footer that says "Powered by 000webhost".

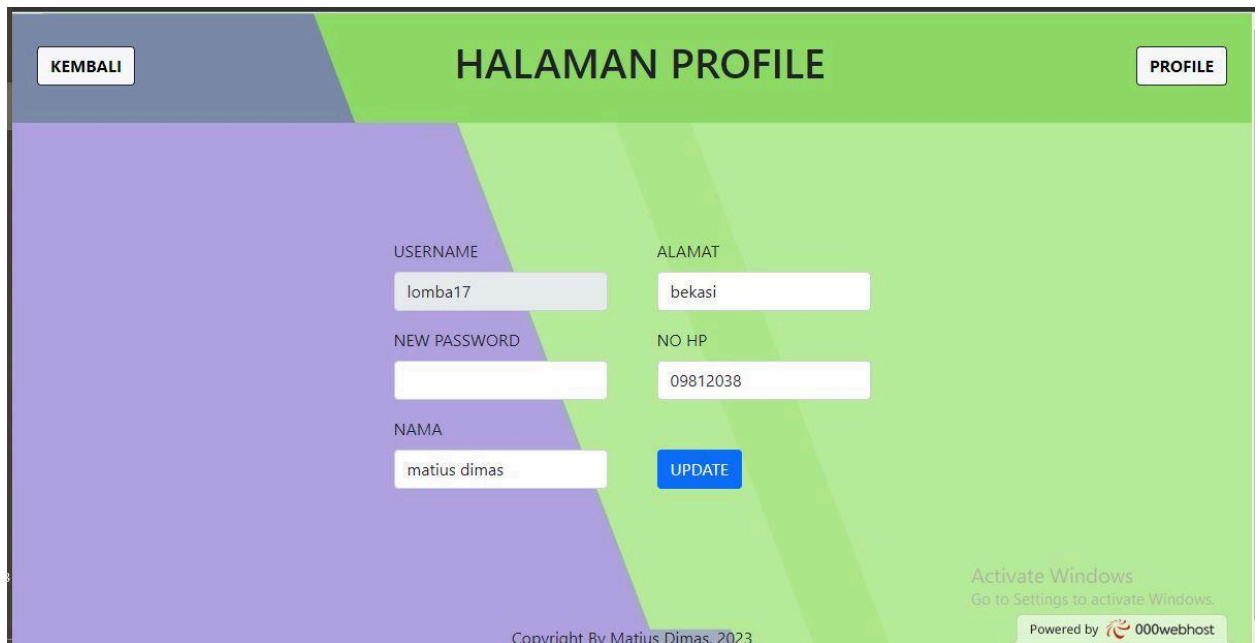
B. Tampilan Home Admin

Merupakan halaman utama di dalam sistem. Halaman ini meliputi menu profile, menu user, buat form registrasi, lihat riwayat pendaftaran, lihat detail kategori lomba, tambah kategori lomba, serta tombol logout untuk kembali ke menu login.



C. Tampilan Profile

Halaman ini merupakan data dari admin yang sedang login saat ini, dan dapat diperbarui dengan tombol update.



D. Tampilan Menu User

Tampilan ini adalah data dari seluruh admin dan petugas yang bisa mengakses ke dalam sistem dan terdapat fitur hapus untuk menghapus user.

KEMBALI

DATA USER

ADD

Pilih Semua role

NO	USERNAME	NAMA	ALAMAT	ROLE	NO HP	OPSI
1	ucup	ucup	bekasi	USER	0192380912	HAPUS
2	lomba17	matus dimas	bekasi	ADMIN	09812038	
3	matus	prasetia dimas	bekasi	USER	089378173	HAPUS
4	kiwil	kiwil	Bekasi	USER	08616162637	HAPUS

Copyright By Matus Dimas, 2023

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

Powered by 000webhost

E. Tampilan Daftar Lomba

Pada halaman ini, User dapat melihat data lomba-lomba yang telah diinput oleh admin beserta keterangan setiap lomba.

LOGOUT

HALAMAN ADMIN

HALAMAN UTAMA

PROFILE

 <p>Lomba Makan Kerupuk 2023 Peserta = 2/4 Tempat = Kampung Damai Penanggung Jawab = Hadi (0821322) Usia = 5 - 10 Tahun Waktu Mulai = 16 November 2023 10:19:00 Waktu Akhir = 02 November 2023 22:18:00 Lihat Detail</p>	 <p>Lomba Balap Karung 2023 Peserta = 1/20 Tempat = Kampung Rawa Rontek Penanggung Jawab = Tius (0821368724) Usia = 5 - 10 Tahun Waktu Mulai = 23 November 2023 13:50:00 Waktu Akhir = 23 November 2023 16:00:00 Lihat Detail</p>	 <p>Lomba Estafet 2023 Peserta = 0/20 Tempat = Kampung Barat Penanggung Jawab = hadji (081239813) Usia = 5 - 10 Tahun Waktu Mulai = 17 August 2023 16:27:00 Waktu Akhir = 17 August 2023 18:28:00 Lihat Detail</p>
---	---	---

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

Powered by 000webhost

F. Tampilan Daftar Peserta

Tampilan ini berisi record data calon peserta yang berhasil melakukan registrasi, dan bisa dihapus jika ada suatu kendala dan kesalahan. Lalu terdapat fitur sortir untuk mencetak laporan yang sesuai dengan kriteria lomba maupun tahun pendaftaran.

KEMBALI

DATA PESERTA

ADD

Pilih Semua Tahun

Pilih Semua kategori

NO	NAMA LENGKAP	KATEGORI LOMBA	JUARA	NO HP	ALAMAT	JENIS KELAMIN	TANGGAL LAHIR	TANGGAL DAFTAR	BIAYA	OPSI
1	Matius Dimasas	4	0	85125125	bekasi	LAKI-LAKI	2016-10-24	2023-11-23 00:13:20	10000	<div>UPDATE</div> <div>HAPUS</div>
2	Siti	5	1	0861273681	bekasi	PEREMPUAN	2015-01-24	2023-11-23 00:13:48	20000	<div>UPDATE</div> <div>HAPUS</div>
3	jodi	4	0	08345234	kalimalang	LAKI-LAKI	2015-06-23	2023-11-23 13:43:38	10000	<div>UPDATE</div> <div>HAPUS</div>

Copyright By Matius Dimas, 2023

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

Powered by 000webhost

G. Tampilan Form Registrasi

Merupakan tampilan untuk menginput data calon peserta yang ingin mendaftar sesuai lomba yang diinginkan.

KEMBALI

TAMBAH PESERTA

NAMA LENGKAP

NO HP

ALAMAT

KATEGORI LOMBA

TANGGAL LAHIR

BIAYA Rp

JENIS KELAMIN

LAKI-LAKI

PEREMPUAN

SUBMIT

Copyright By Matius Dimas, 2023

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

Powered by 000webhost

H. Tampilan Kategori Lomba

Tampilan ini berisi daftar lomba yang tersedia untuk diikuti beserta keterangan detail setiap lomba.

KEMBALI

KATEGORI LOMBA

ADD

NO	KATEGORI LOMBA	GAMBAR	NAMA PENANGGUNG JAWAB	TOTAL PESERTA	MAX PESERTA	USIA	VENUE	TANGGAL MULAI	TANGGAL SELESAI	BIAYA	JUARA 1	JUARA 2
1	Lomba Makan Kerupuk 2023		Hadi (0821322)	2	4	5-10	Kampung Damai	2023-11-16 10:19:00	2023-11-02 22:18:00	10000	50000	25000
2	Lomba Balap Karung 2023		Tius (0821368724)	1	20	5-10	Kampung Rawa Rontek	2023-11-23 13:50:00	2023-11-23 16:00:00	10000	50000	40000

Powered by 000webhost

I. Tampilan Tambah Kategori Lomba

Merupakan tampilan untuk menginput data kategori lomba yang baru dengan cara mengisi field yang sesuai dengan ketentuannya.

KEMBALI

TAMBAH KATEGORI

NAMA KATEGORI

NAMA PENANGGUNG JAWAB

VENUE

MAX PESERTA

GAMBAR LOMBA

Choose File No file chosen

WAKTU MULAI

dd/mm/yyyy

WAKTU SELESAI

dd/mm/yyyy

USIA MIN

USIA MAX

BIAYA DAFTAR Rp

JUARA 1

JUARA 2

JUARA 3

SUBMIT

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Copyright Bv Matius Dimas. 2023

Powered by 000webhost

BAB IV

PENUTUP

Demikian rancangan sistem informasi seputar lomba agustusan (ISLA). Dengan menggunakan framework CodeIgniter, diharapkan programmer dapat menyusun kerangka kerja sebaik mungkin sehingga dapat mempermudah perancangan sistem berbasis aplikasi dan website. Lalu dengan pengolahan database lewat MySQL, diharapkan perincian data formulir dapat dijelaskan dengan cepat dan akurat. Perancangan sistem yang sedemikian rupa harus dilakukan secara berkesinambungan dengan memanfaatkan siklus hidup pengembangan perangkat lunak atau yang biasa disebut SDLC (Software Development Life Cycle)

Pemanfaatan sistem informasi seputar lomba agustusan dapat diraih dengan kemudahan melakukan registrasi, pengontrolan arus registrasi, penyimpanan arsip pendaftaran, dan pengecekan sistem secara berkala. Sebuah rancangan sistem yang dapat membantu pekerjaan manusia, memudahkan proses aktivitas, dan mengintegrasikan ke dalam sistem digital, inilah yang diharapkan dari keberhasilan sistem informasi seputar lomba agustusan. Kekurangan dan kesalahan baik yang tidak maupun yang disengaja tentu dapat terjadi suatu saat, namun perbaikan dan perkembangan bisa terjamin dengan pemantauan sistem secara kontinyu.

DAFTAR PUSTAKA

Simangunsong, A. (2018). Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1). Retrieved from <https://ejurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/317>

Syaepudin, Pipin (2019) *PERANCANGAN APLIKASI PENDAFTARAN LOMBA BAND BERBASIS WEB (Studi Kasus: Unit Kegiatan Mahasiswa Band Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta)*. Tugas Akhir thesis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Kiki Maulana Malik (2021) *Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online Turnamen Player Unknown Battle Ground di The Pillars E-Sport Berbasis Web*. Skripsi S1 Sekolah Tinggi Manajemen Sistem Informasi dan Komputer Indonesia Mandiri

Ridha, Muhammad Rizhan (2022) *Perancangan Sistem Informasi SiapKolaborasi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri UII Yogyakarta

CodeIgniter Foundation. (2022). CodeIgniter User Guide Version 3. dikutip dari <https://codeigniter.com/userguide3/index.html>