

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Informasi berperan penting dalam kehidupan manusia. Informasi yang salah atau informasi yang tidak jelas kebenarannya dapat mendatangkan kerugian, tetapi informasi yang jelas akan mendatangkan keuntungan. Dalam menjalankan kegiatan sehari-hari, informasi menjadi hal yang sangat penting. Demikian juga dalam organisasi, tanpa adanya informasi yang tepat, kegiatan dalam organisasi tidak akan berjalan dengan baik. Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, dibandingkan dengan proses sebelumnya, dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, maka pekerjaan yang dilakukan akan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat (Safitri, 2021). UKM KSR Unit Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu wadah kegiatan pengembangan minat mahasiswa Politeknik Negeri Jember yang bergerak di bidang sosial dan kepalangmerahan di lingkungan kampus serta selaras dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatannya. Salah satu bentuk pengaplikasian pendidikan yang terdapat pada Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut adalah dengan melaksanakan kegiatan Terampil Gabungan Dua Tahunan Palang Merah Remaja Terbuka atau Labdana Lamarta

Labdana Lamarta adalah suatu kegiatan yang akan membentuk pemahaman dini tentang kebencanaan dan penanggulangannya serta sesuai dengan tugas relawan dan salah satu upaya untuk memperkuat kapasitas sumber daya manusia. Selain memperkuat kapasitas sumber daya manusianya, kegiatan ini juga sebagai ajang pembinaan dan evaluasi anggota Palang Merah Remaja serta untuk melaksanakan Tri Bhakti Palang Merah Remaja yaitu meningkatkan keterampilan hidup sehat, berkarya dan berbakti di masyarakat, dan mempererat persahabatan nasional dan internasional. Dalam kegiatan Labdana Lamarta terdapat beberapa perlombaan di dalamnya contohnya seperti lomba penanganan pertolongan pertama, donor darah, kesiapsiagaan bencana, kepalang merahan, kesehatan remaja dan banyak lagi yang lainnya, maka lomba itulah yang akan meningkatkan level

para peserta selain dapat meningkatkan kapasitas sumber daya manusia lomba ini juga dapat membuat kampus kita dapat dikenal oleh lebih banyak orang.

Aplikasi Lambdana Lamarta adalah sebuah aplikasi berbasis web yang berguna sebagai media informasi tentang perlombaan yang juga mampu mempertemukan penyelenggara lomba, dan para calon peserta lomba melalui teknologi, di website ini juga terdapat countdown waktu yang dapat berjalan sesuai dengan yang telah ditentukan, jika sudah melewati dengan batas waktu yang telah di tentukan maka akan terdapat keterangan bahwa telah ditutup. Tujuan mengapa diberikan tampilan waktu dengan hitungan mundur, untuk mengingatkan dan para calon peserta terhadap pembukaan pendaftaran. Juga terdapat penilaian perlombaan melalui web ini yang hanya bisa dapat di akses oleh admin dan juri lomba itu sendiri. Dengan adanya sistem informasi tersebut dapat menunjang para penyelenggara dan calon peserta dalam penyampaian dan penerimaan informasi yang benar. Penyampaian informasi secara digital tentunya sangat membantu dalam memperluas jangkauan informasi, salah satunya menggunakan website sebagai medianya. Pemanfaatan website untuk menyampaikan sebuah informasi sudah banyak dilakukan di masyarakat dengan kemudahan yang diberikan seperti akses secara cepat, dimana saja dan kapan saja

Sehingga dengan berkembangnya teknologi, berkembang pula sebuah istilah yang dikenal dengan sistem informasi. Dalam perlombaan, sistem ini berperan penting pada pemenuhan akan informasi, perkembangan sistem ini berguna untuk melayani kebutuhan-kebutuhan informasi bagi setiap kontingen calon peserta lomba.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang didapat yaitu:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi pendaftaran peserta kegiatan labdana lamarta berbasis website untuk memudahkan dalam pendaftaran.
- b. Bagaimana cara menggunakan aplikasipendaftaran peserta kegiatan labdana lamarta berbasis website.

- c. Bagaiman cara merancang aplikasi supaya dapat merekap peserta yang telah mendaftar dan merekap berapa peserta yang lolos dan tidak lolos.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini yaitu:

- a. Perancangan aplikasi ini dirancang dan dibuat untuk kegiatan labdana lamarta
- b. Aplikasi dibuat hanya untuk pendaftaran Labdana Lamarta.

### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka diambil tujuan yaitu:

- a. Membangun aplikasi pendaftaran peserta kegiatan Labdana Lamarta berbasis website menggunakan metode *waterfall*.

### **1.4 Manfaat**

Berdasarkan tujuan yang dipaparkan, maka dapat diambil manfaat yaitu:

- a. Dapat membantu penyelenggara dan calon peserta menyampaikan serta menerima informasi yang benar.
- b. Dapat mengatasi permasalahan manajemen yang ada.
- c. Memudahkan peserta dalam menerima informasi.

