

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendaftaran dalam perlombaan atau kompetisi merupakan langkah awal yang penting bagi peserta untuk berpartisipasi dalam acara tersebut. Seiring dengan kemajuan teknologi, banyak penyelenggara perlombaan beralih dari proses pendaftaran manual ke sistem informasi pendaftaran *online*. Sistem informasi pendaftaran memungkinkan peserta untuk mendaftar secara mudah dan efisien melalui *platform online* yang disediakan oleh penyelenggara.

Salah satu manfaat utama dari sistem informasi pendaftaran adalah kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkannya. Peserta tidak perlu datang ke tempat pendaftaran secara fisik atau mengirimkan formulir pendaftaran melalui pos. peserta dapat mengisi formulir pendaftaran secara *online*, mengunggah dokumen yang diperlukan, dan melakukan pembayaran dengan mudah melalui metode pembayaran yang disediakan. Hal ini menghemat waktu dan usaha bagi peserta, terutama bagi peserta yang tinggal jauh dari lokasi pendaftaran.

sistem informasi pendaftaran juga memastikan akurasi data peserta. Dalam proses pendaftaran manual, ada risiko kesalahan dalam pengumpulan data atau kehilangan dokumen peserta. Dengan sistem informasi pendaftaran, informasi yang diperlukan, seperti identitas peserta, kontak, dan dokumen pendukung lainnya, dapat dikumpulkan secara terstruktur dan terorganisir. Hal ini membantu mengurangi risiko kesalahan dan memastikan keabsahan data yang diperlukan untuk keperluan perlombaan.

Penggunaan sistem informasi pendaftaran juga mempermudah penyelenggara dalam mengelola peserta. dapat dengan mudah memantau jumlah peserta yang terdaftar, dan mengakses informasi penting lainnya yang dibutuhkan untuk mengatur perlombaan dengan baik. Ini membantu mengoptimalkan pengelolaan acara dan memastikan keteraturan serta kesesuaian antara jumlah peserta dengan kapasitas atau persyaratan yang ditetapkan.

Aspek pembayaran juga menjadi lebih mudah dan aman melalui sistem informasi pendaftaran. Peserta dapat melakukan pembayaran secara *online*

menggunakan berbagai metode pembayaran yang disediakan, seperti transfer bank, kartu kredit, atau sistem pembayaran digital lainnya. Ini menghilangkan kebutuhan untuk membayar secara tunai atau melalui *transfer* bank konvensional yang bisa memakan waktu dan menghambat proses pendaftaran.

Komunikasi yang efektif antara penyelenggara dan peserta juga menjadi lebih mungkin melalui sistem informasi pendaftaran. Pemberitahuan penting, perubahan jadwal, atau informasi terkait lainnya dapat dengan mudah disampaikan

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana peran sistem informasi pendaftaran lomba dalam mempermudah peserta dalam mendaftar di lomba atau kompetisi?
- b. Bagaimana penggunaan sistem informasi pendaftaran lomba dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam pembayaran peserta?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun batasan masalah dalam pengembangan aplikasi *web* ini adalah sebagai berikut:

- a. Media yang digunakan dalam perancangan dan implementasi sistem informasi pendaftaran lomba ini adalah teknologi berbasis *web*.
- b. Sistem informasi pendaftaran lomba akan mencakup berbagai jenis lomba atau kompetisi, termasuk lomba olahraga, seni, dan lain-lain.
- c. Sistem informasi pendaftaran lomba akan dirancang dengan mempertimbangkan fitur-fitur pendaftaran lomba, pengelolaan data lomba, dan administrasi lomba.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pendaftaran lomba berbasis *web* yang efisien dan mudah digunakan. Sistem ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta dalam

melakukan pendaftaran dan pembayaran secara *online*, serta memastikan akurasi data peserta. *list* dan mengakses informasi penting terkait acara balapan.

### **1.5 Manfaat**

Dengan adanya "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pendaftaran Lomba berbasis *web*", diharapkan sistem ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memudahkan peserta dalam melakukan pendaftaran lomba secara *online*, meningkatkan kenyamanan dan efisiensi proses pendaftaran.
- b. Memastikan akurasi data peserta, mengurangi risiko kesalahan dan kehilangan data peserta.
- c. Membantu penyelenggara dalam mengelola peserta lomba dengan lebih efisien, termasuk memantau jumlah peserta terdaftar dan mengakses informasi penting terkait acara perlombaan.
- d. Memberikan kemudahan dalam proses pembayaran melalui berbagai metode pembayaran *online*, menghilangkan kebutuhan untuk pembayaran tunai atau *transfer* bank konvensional yang memakan waktu.
- e. Meningkatkan pengalaman peserta dan penyelenggara dalam berpartisipasi dan mengelola lomba, serta meningkatkan kepuasan dalam menyelenggarakan acara lomba.