

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) adalah sebuah acara yang diselenggarakan secara berkala untuk mempertemukan para peserta dari berbagai institusi atau organisasi dalam rangka bertanding dan menunjukkan bakat mereka di bidang olahraga dan seni. PORSENI biasanya diadakan di tingkat sekolah, kabupaten/kota, provinsi, hingga nasional [1]. Berdasarkan tujuannya selain menemukan kandidat peserta yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, PORSENI dapat meningkatkan rasa solidaritas dan tali silaturahmi antar peserta yang bertanding serta meningkatkan jiwa sportifitasnya [2].

Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia tak jarang menyelenggarakan kegiatan tersebut dengan tujuan untuk mempromosikan sekolah dan sebagai sarana ajang berkompetisi antar siswa sekolah di daerah tersebut, tak terkecuali sekolah di daerah Lampung. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) di daerah Lampung adalah Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Bandar Lampung. Kegiatan perlombaan dalam kegiatan PORSENI yang diselenggarakan meliputi lomba single dan bola team tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) se-Provinsi Lampung.

Peserta yang berminat untuk mengikuti kegiatan PORSENI di SMAN 4 Bandar Lampung perlu melakukan registrasi yang menyertakan data diri dan kelengkapan administrasi lainnya langsung ke sekretariat sekolah. Banyaknya jumlah peminat yang ingin mengikuti kegiatan perlombaan dalam kegiatan PORSENI akan menjadikan pengorganisasian berkas dan data diri peserta sulit untuk diatur serta ditata kelola. Selain itu, proses verifikasi dan pengolahan data peserta secara manual tentunya akan memakan waktu panitia penyelenggara dan kurang tidak efektif ditambah apabila terdapat peserta yang berasal dari sekolah di daerah Provinsi Lampung yang jauh tentunya akan menjadi suatu kendala bagi peserta tersebut untuk registrasi langsung ke sekretariat panitia penyelenggara.

Sistem Informasi adalah suatu rangkaian elemen yang saling berinteraksi, terstruktur, dan bekerja sama untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, mengambil kembali, serta mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan mencapai tujuan organisasi dengan memanfaatkan suatu program komputer [3]. Peralihan suatu kegiatan konvensional atau kegiatan yang dilakukan secara manual ke dalam suatu program komputer yang biasa disebut sistem informasi disebut sebagai digitalisasi.

Digitalisasi suatu pekerjaan dinilai akan mempermudah suatu aktivitas dan merampingkan proses bisnis suatu institusi. Dokumen maupun data – data yang biasa dikumpulkan secara manual seperti dokumen data diri yang dituliskan di atas kertas. Dokumen yang fisik tersebut lalu disimpan dalam sebuah arsip fisik yang kemudian akan dialihkan ke dalam suatu penyimpanan digital yang dapat meningkatkan efektivitas proses baca data tersebut [4].

Digitalisasi proses registrasi perlombaan pada Pekan Olahraga dan Seni (PORSANI) di SMAN 4 Bandar Lampung dinilai akan mempermudah manajemen data peserta lomba. Selain itu dampak dari digitalisasi tersebut akan terasa bagi sekolah yang berasal dari daerah yang jauh sehingga memungkinkan peserta dapat mendaftar tanpa perlu datang langsung. Digitalisasi dengan membuat suatu sistem informasi berbasis website menjadi salah satu opsi yang dapat ditawarkan untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu dengan integrasi *payment gateway* akan meningkatkan nilai dan kredibilitas panitia penyelenggara karena mengadopsi teknologi pembayaran terkini dalam proses pembayaran registrasi lomba.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil suatu inisiasi yang dapat diimplementasikan pada proses pendaftaran lomba di kegiatan Pekan Olahraga dan Seni (PORSANI) yang sekaligus menjadi topik utama pada penelitian ini yaitu “Perancangan Sistem Informasi Registrasi Lomba Pekan Olahraga Dan Seni Dengan Pemanfaatan *Integrasi Payment Gateway* Di SMAN 4 Bandar Lampung”. Harapannya sistem informasi yang nanti akan dibangun akan mempermudah peserta untuk registrasi lomba dan panitia dapat meningkatkan efisiensi kerjanya dengan bantuan sistem informasi berbasis website tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan alternatif solusi yang diusulkan, maka ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut. “Apakah perancangan sistem informasi berbasis website pada proses registrasi lomba di Kegiatan Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) SMAN 4 Bandar Lampung akan mempermudah proses pendaftaran peserta dan manajemen pendaftaran peserta ?”.

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal, antara lain sebagai berikut.

- a. Sistem informasi yang dibangun berbasiskan website yang mengadopsi teknologi HTML, CSS, Javascript dalam arsitekturnya.
- b. Sistem informasi meliputi proses pendaftaran, pembayaran biaya registrasi dengan utilitas *payment gateway* dan pengelolaan peserta lomba.
- c. Platform *payment gateway* yang digunakan adalah Xendit *payment gateway*.
- d. Metode pengembangan yang digunakan ialah *agile methodology development*.
- e. Cabang olahraga yang dapat didaftarkan pada sistem hanya meliputi *photography* dan basket.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Menghasilkan prototipe sistem informasi yang dapat mempermudah proses pendaftaran peserta lomba Pekan Olahraga dan Seni (PORSENI) di SMAN 4 Bandar Lampung.
- b. Menguji sistem informasi registrasi lomba dengan utilisasi *payment gateway* pada PORSENI SMAN 4 Bandar Lampung.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Tersedianya prototipe sistem informasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mempermudah proses registrasi lomba PORSENI.
- b. Berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan terkait kebermanfaatan digitalisasi

pendaftaran lomba.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan proposal ini dibagi dalam 3 (tiga) bab, dengan sistematika sebagai berikut.

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini dijelaskan tentang penelitian terkait dan teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian, metode yang digunakan, tahapan penelitian yang dilakukan.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian

e. Bab V Kesimpulan

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran serta kritik penelitian yang dijalankan

