

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini cepat dan dominan di berbagai bidang, termasuk di olahraga. Teknologi informasi membantu pengelolaan data, pengambilan keputusan, produktivitas, pengurangan biaya dan memberikan informasi yang lebih baik. KONI punya peran penting dalam acara olahraga. Lomba ini bertujuan mencari bibit atlet berkualitas untuk masa depan yang dapat mengharumkan nama bangsa. KONI bekerja sama dengan kecamatan dalam mendaftarkan delegasi atlet. Setiap kecamatan mendaftarkan atlet-atlet terbaik dari klub/ranting olahraga mereka untuk berkompetisi di PORKOT. Proses pendaftaran dilakukan dengan kecamatan mengumpulkan data dan informasi delegasi atlet untuk lomba, termasuk nama, usia, jenis kelamin, pas foto, dan dokumen pribadi seperti KTP, KK, akta kelahiran, ijazah, serta cabang olahraga yang diikuti. Kecamatan isi formulir pendaftaran KONI dengan data yang dikumpulkan. Formulir diserahkan ke KONI. KONI Divisi Keabsahan Data akan verifikasi dan validasi data peserta, koordinasi dengan kecamatan jika diperlukan.

Dengan proses pendaftaran melibatkan kecamatan, Kemitraan dengan kecamatan juga memungkinkan pengumpulan data akurat & valid tentang atlet kompetisi. KONI bekerjasama dengan kecamatan untuk pendaftaran peserta porkot agar tercipta kompetisi fair, integritas, dan kembangkan bibit atlet. Masalah proses manual teridentifikasi seperti pengumpulan data yang tidak efisien, verifikasi yang memakan waktu lama, dan kerentanan kesalahan dan kehilangan data. Diperlukan aplikasi pendaftaran peserta lomba porkot di KONI. Pegawai kecamatan dapat mendaftarkan delegasi atletnya melalui aplikasi dengan mengisi formulir pendaftaran yang telah disediakan. Aplikasi tersebut akan mempercepat pengumpulan data peserta, mengurangi formulir fisik, dan memudahkan koordinasi dengan kecamatan. Fitur verifikasi akan validasi data peserta oleh pegawai KONI pada Divisi Keabsahan Data sebagai admin. Database terpusat mengurangi risiko

kesalahan data, memudahkan pengelolaan data peserta, dan dapat diintegrasikan dengan sistem pelaporan untuk informasi yang akurat dan tepat waktu.

Berdasarkan uraian di atas, aplikasi ini merupakan keluaran kegiatan MSIB KEMENDIKBUD. Penulis akan membahas peran dalam merancang dan membangun proyek sebagai Laporan Akhir dengan judul "Aplikasi Pendaftaran Peserta Lomba Multi Event Olahraga Berbasis Laravel". Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi pada proses pendaftaran peserta lomba. Aplikasi akan bantu kecamatan & KONI kelola data pendaftaran porkot lebih mudah & cepat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan efisiensi dan akurasi pada proses pendaftaran peserta lomba dan membuat Aplikasi Pendaftaran Peserta Lomba *Multi Event* Olahraga pada Komite Olahraga Nasional Indonesia.

1.3 Tujuan

1. Merancang dan membuat aplikasi pendaftaran peserta lomba *multi event* olahraga pada KONI.
2. Untuk melengkapi atau memenuhi persyaratan akademis pada jenjang D3 jurusan Teknologi Informasi di Politeknik Aisyiyah Pontianak.