

APLIKASI PENDAFTARAN PESERTA LOMBA PADA BALAI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PENDIDIKAN (BTIKP) PROVINSI KALIMANTAN SELATAN

Ahmad Ihwan¹, Muthia Farida², dan Andie³

¹Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NPM18631113

²Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN1105068501

³Program Studi Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN1107048501
email: ahmadi.hwan2305@gmail.com

Abstrak

Sistem informasi pendaftaran lomba pada Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (BTIKP) Provinsi Kalimantan Selatan saat ini masih dikerjakan secara manual dengan datang dan mendaftar ke BTIKP. Sehingga hal itu membuat para pegawai kesulitan mendata karena jumlah pendaftaran yang terkadang sangat banyak. Untuk pencatatan data pendaftaran lomba masih menggunakan lembaran kertas. Hal ini sering kali memakan banyak tempat penyimpanan, belum lagi jika ada berkas data yang hilang atau memiliki beberapa data ganda tentunya akan memakan waktu dalam memilah dan mencari data yang hilang tersebut. Pegawai sering kali kesulitan dalam mengelola data lomba mulai dari data informasi lomba, pendaftaran, dan jadwal lomba tersebut. Dan tentunya akan sulit membuat laporan dari kegiatan lomba tersebut.

Aplikasi berbasis WEB ini dirancang menggunakan metode pemrograman PHP dan Mysql sebagai penyimpanan databasenya. Dengan adanya Aplikasi Pendaftaran dan Pengelolaan Data Lomba Di Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (BTIKP) Provinsi Kalimantan Selatan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pendaftaran dan mengelola data yang berkaitan dengan lomba. Selain itu juga dapat mempermudah rekap laporan seluruh data secara efektif dan efisien.

Kata Kunci : data, lomba, pendaftaran, pengelolaan, web

Abstract

The competition registration information system at the Education Information and Communication Technology Center (BTIKP) of South Kalimantan Province is currently still being done manually by coming and registering to the BTIKP. So that it makes it difficult for employees to register because the number of registrations is sometimes very large. For recording competition registration data still use sheets of paper. This often takes up a lot of storage space, not to mention if there are data files that are lost or have some duplicate data, of course it will take time to sort and find the lost data. Employees often find it difficult to manage race data, starting from information on the competition, registration, and the schedule of the competition. And of course it will be difficult to make a report on the activities of the competition. This WEB-based application is designed using PHP and Mysql programming methods as database storage. As is

The Application for Registration and Management of Competition Data at the Education Information and Communication Technology Center (BTIKP) of South Kalimantan Province is expected to provide convenience in registering and managing data related to the competition. In addition, it can also facilitate the recapitulation of all data reports effectively and efficiently.

Keywords : data, competition, registration, management, web

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, maka kesimpulan yang diambil peneliti sebagai berikut :

- 1) Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah kegiatan yang berkaitan dengan lomba, seperti pendaftaran, data calon peserta lomba dan data peserta lomba.
- 2) Pendaftaran bisa dilakukan secara online dan mudah diakses dimanapun tanpa perlu langsung datang ke kantor BTIKP.
- 3) Calon Peserta yang sudah mendaftar akan mendapatkan SMS Gateway, bahwa yang sudah mendaptar akan diberitahu lewat SMS.
- 4) Dengan mudah membedakan Calon Peserta Lomba dengan Peserta Lomba.
- 5) Aplikasi ini dapat mempermudah para pegawai dalam pembuatan laporan lomba pada Balai Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (BTIKP) Provinsi Kalimantan Selatan.
- 6) Aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP, dan memakai basis data MySQL.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran dari penulis yang dapat diberikan sebagai berikut :

- 1) Karena aplikasi masih dalam tahap pengembangan, diharapkan nantinya aplikasi ini bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi.
- 2) Diharapkan nantinya ada penambahan fitur backup database.
- 3) Karena masih dalam tahap pengembangan, aplikasi ini belum ada Update nya.

REFERENSI

- Alfah, R. (2018). PERANCANGAN APLIKASI REGISTRASI PASIEN BPJS DAN NONBPJS UNTUK KLINIK DOKTER GIGI. *Technologia: Jurnal Ilmiah*.
- Andie Andie, M. R. (2019). APLIKASI RENTAL MOBIL DENGAN FITUR PELACAKAN GPS PADA CV. RAHAYU RENTAL KM 4.5 BANJARMASIN BERBASIS WEB. *Technologia: Jurnal Ilmiah*.
- Andie, Hasbi, M., & Hasanuddin. (2021). *SISTEM INFORMASI AUDIT MUTU INTERNAL (SIAMI)*. Banjarmasin: Jurnal Ilmiah "Technologia".
- Ansori. (2020). *Pengertian UML (Unified Modeling Language) : Jenis, Tujuan, Notasi, dan Contohnya*. Retrieved from <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-uml.html>
- Arianti, D. (2019). *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pendaftaran Online PORKOTA Berbasis Client Server Menggunakan Web dan Android*. Probolinggo: Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI).
- Ariata. (2018). *Apa Itu HTML? Pemahaman Dasar Tentang Bahasa Markup Hypertext*. Retrieved from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-html/>
- Asmara, R. (2017). Jurnal Sistem Informasi dan management.
- Betha, S. (2006). *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika.
- C., A. (2018). *Apa Itu HTML? Pemahaman Dasar Tentang Bahasa Markup Hypertext*. Retrieved from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-html/>
- C., A. (2019). *Apa Itu JavaScript? Pemahaman Dasar Mengenai JavaScript bagi Para Pemula*. Retrieved from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-javascript/>
- David Josua Hutahaean, N. H. (2019, Juni 06). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. *Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Berbasis Web dengan Metode Rational Unified Process(RUP)(Studi Kasus: Wisma Rata Medan)*, <http://j-ptiik.ub.ac.id>. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>: [rhttp://j-ptiik.ub.ac.id](http://j-ptiik.ub.ac.id)
- Dewaweb. (2019). *SQL: Pengertian, Fungsi Beserta Perintah Dasarnya*. Retrieved from <https://www.dewaweb.com/blog/sql-pengertian-fungsi-beserta-perintah-dasarnya/>
- Farida, M., & Agustini, D. (2021). *SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA MTS. AL-FURQON BANJARMASIN*. Banjarmasin: Jurnal Ilmiah "Technologia".

- Gilacoding. (2016). *Belajar Laravel dan PHP*. Retrieved from gilacoding.com.
- Guci, D. F., Pradana, F., & Putra, W. H. (2020). *Pengembangan Sistem Manajemen Pendaftaran Lomba Tingkat Pendidikan Menengah dan Tinggi*. Semarang: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya.
- Habibi, R., & Aprilian, R. (2019). *Tutorial dan Penjelasan Aplikasi e-office Berbasis Web Menggunakan Metode RAD*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- I Putu Kariaman Putra, S. M. (2018). *PANTI ASUHAN*. Retrieved from <https://dinsos.bulelengkab.go.id/artikel/panti-asuhan-34>
- Ilkom, D. (2014). *Relasi Database dan Rancangan Tabel*.
- KBBI. (2015, 04 01). "Kamus Besar Bahasa Indonesia,". Retrieved from <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi>
- Kristanti, N. (2017, Oktober 02). Retrieved from Dictio: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-basis-data/13091>
- Kristanto, A. (2007). *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*. Klaten: Penerbit Gava Media.
- Laravel.com. (2016). *Laravel Documentations*.
- Pangestika. (2020). Sistem Informasi Manajemen dan Manfaatnya bagi Perusahaan.
- Perdana, I. (2008). *Petunjuk Penulisan Ilmiah*.
- Permana, H. W. (2016). *Landasan Teori Aplikasi*.
- Prawiro, M. (2018, Agustus 28). *Pengertian Informasi: Definisi, Fungsi, Jenis, dan Contohnya*. Retrieved from Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-informasi.html#:~:text=Secara%20umum%2C%20pengertian%20informasi%20adalah,berbeda%20dengan%20kata%20E2%80%9Cdata%E2%80%9D>
- Prof. Dr. Jogiyanto HM, M. (2010). *Analisis Dan Desain*.
- PUTRA, H. W. (2016). *YUK SOB, KITA BELAJAR DAN MENGENAL CSS*. Retrieved from <https://gilacoding.com/read/yuk-sob-kita-belajar-dan-mengenal-css>
- Riski, M. (2021, Mei 2021). *Cryptowi.com*. Retrieved from Sistem Informasi: <https://www.cryptowi.com/sistem-informasi/>
- Romadhoni, F. (2019). *Pengertian PHP*. Retrieved from <https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-php/>
- Sholikhin, A. (2013). *PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI INVENTARISASI SEKOLAH*.
- Sutisna, D. (2007). *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Swdmyinside. (2015, November 10). *Pengertian Pengelolaan*. Retrieved from Swd My Inside Blogspot: <https://swdinside.blogspot.com/2015/11/pengertian-pengelolaan.html>
- Syafitri, I. (2019, Maret 12). *HomeKomputerPengertian Aplikasi Beserta Fungsi dan Contoh Aplikasi yang Perlu Anda Ketahui*. Retrieved from Nesabamedia: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi/>
- Syahputra, S. M., Akbar, R. A., & Hutabarat, F. (2019). *Sistem Informasi Lomba Kota Bekasi*. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.
- Unarto, S. (2014). *Hardware dan Software Pengertian*.
- Wahyudi, i. (2018). *RENCANA PENGEMBANGAN PARIWISATA*.
- Wikipedia. (2019, Juni 07). Retrieved from Ensiklopedia Bebas: https://id.wikipedia.org/wiki/Lapangan_olahraga#:~:text=Lapangan%20olahraga%20merupakan%20suatu%20bentuk,utama%20tempat%20dilangsungkannya%20aktivitas%20olahraga.&text=Secara%20garis%20besar%20beberapa%20jenis,Futsal%2C%20Basket%2C%20dan%20Badminton

Wikipedia. (2020, 06 20). Retrieved from Ensiklopedia Bebas: <https://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP>

Yasin. (2019, 01 17). Retrieved from Niaga Hoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>

Zakky. (2020, February 17). *Pengertian Sistem / Definisi, Unsur-Unsur, Jenis-Jenis, dan Elemenanya*. Retrieved from Zona Referensi: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-sistem/>