

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, masyarakat terdorong untuk terus menciptakan inovasi baru. Teknologi informasi memiliki peran yang krusial dalam berbagai sektor, yang mengakibatkan percepatan kemajuan teknologi informasi di seluruh dunia. Teknologi informasi merupakan kumpulan teknologi yang memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, terutama dalam pengolahan dan penyimpanan data, serta berbagai metode untuk menghasilkan informasi yang akurat bagi instansi atau organisasi. Dalam konteks Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora), teknologi informasi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan.

Dinas Pemuda Dan Olahraga (Dispora) Kabupaten Bengkalis, adalah suatu Lembaga atau perangkat daerah yang berikan tugas serta tanggung jawab dalam menangani pembangunan dibidang kepemudaan dan keolahragaan. Dispora beralamat Jl. Arief Rahman No.24, Bengkalis Kota, Kec. Bengkalis. Yang dibahas disini bukan tentang Penjabaran Tugas serta Guna Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bengkalis, dimana Kepala Dinas selaku Pimpinan Dinas Pemuda dan Olahraga. Bersumber pada penemuan dari penulis sepanjang melaksanakan Riset, ada sebagian permasalahan yang butuh dipecahkan pada Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bengkalis.

Masalah yang muncul pada sistem pendaftaran program Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bengkalis saat ini yaitu pendaftaran program-program Dispora yang masih menggunakan cara manual dengan cara dari mulut ke mulut atau melalui media sosial dan berkas-berkas pendaftar masih disimpan dalam bentuk fisik yang kemungkinan bisa hilang. Oleh karena itu untuk mendukung tugas Kepala Dinas diperlukan bagian tata usaha yang handal dan dapat menciptakan suasana kepegawaian yang baik dilingkungan pekerjaannya. Salah

satunya adalah Sistem Informasi yang bagus sehingga bisa dijadikan panduan seberapa jauh tingkat pelayanan Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bengkalis.

Data yang baik, rapi serta akurat bisa dijadikan bahan buat pelaporan ke lembaga yang diperlukan supaya bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk kebijakan- kebijakan yang akan datang. Kian banyaknya pemakaian komputer digolongkan masyarakat terutama di instansi-instansi pemerintahan maupun swasta, menggambarkan cerminan untuk kita kalau manusia membutuhkan sarana yang dianggap bisa menolong dalam menyelesaikan masalah-masalah yang kerap dialami, serta bisa memberikan berbagai kemudahan- kemudahan.

Berhubungan dengan hal diatas, dengan adanya komputer cukup dirasakan dampaknya oleh pegawai-pegawai Dinas khususnya pada bagian administrasi. Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis menuangkannya dalam bentuk penulisan Tugas Akhir yang berjudul “ **Aplikasi Pendaftaran Program Dispora Berbasis Website**” ” tujuan pembuatan *website* ini yaitu untuk memudahkan pemuda Kabupaten Bengkalis dalam proses pendaftaran program yang disediakan Dispora serta memudahkan petugas Dinas Pemuda dan Olahraga dalam mengelola data karena data telah terlampir didalam website dan data akan diproses serta diverifikasi oleh petugas.

1.2 Rumusan Masalah

Pada dasarnya setiap instansi pemerintahan memerlukan sarana untuk menyampaikan informasi melalui media internet. Sehubungan dengan hal itu, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pendaftaran program Dispora secara *online* untuk memudahkan pemuda bengkalis dan petugas dinas.
2. Bagaimana membuat pendaftaran program Dispora menggunakan website tersebut?
3. Apa hasil dari proses pendaftaran menggunakan website?

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan terstruktur dalam pembahasannya, maka disusun ruang lingkup permasalahan yaitu:

1. Sistem dirancang untuk pendaftaran program pemuda yang ada di Kabupaten Bengkalis.
2. Sistem yang akan dibuat membahas tentang perancangan Aplikasi Pendaftaran Program Dispora Berbasis Website, dimana sistem tertuju pada pengolahan data, form input data dari pendaftar dan verifikasi data.
3. Sistem dibuat untuk menangani pendaftaran pemuda di Kabupaten Bengkalis.
4. Sistem dibuat berbasis website menggunakan *framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun aplikasi pendaftaran program Dispora berbasis *Website* menggunakan *Framework Codeigniter*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diinginkan dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mempermudah petugas dalam mengelola data pendaftar program yang ada.
2. Pemuda tidak perlu datang ke Kantor Dispora untuk melakukan pendaftaran
3. Petugas tidak perlu mendata setiap pendaftar karena pada *website* telah disediakan *form* pendaftaran untuk diisi para pemuda.
4. Pendaftaran bisa dilakukan kapan saja karena website bisa di akses tanpa harus menunggu jam kerja petugas.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada pada Kantor Dispora dengan melakukan wawancara, observasi serta studi literatur. Selanjutnya merumuskan masalah yaitu pendaftaran program Dispora berbasis *website* yang mengacu pada jurnal, serta Tugas Akhir. Tahap selanjutnya adalah bagaimana membuat analisa dan merancang sistem agar bisa berjalan dan berfungsi sesuai dengan rancangan sistem yang telah dibuat. Kemudian pembuatan sistem, setelah berhasil akan dilakukan pengujian terhadap sistem dan pembuatan laporan.