

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYELENGGARA PERTANDINGAN CABANG OLAHRAGA AEROMODELLING BERBASIS WEB.

Yuyus Bekoming Kisyono. ¹⁾, Yunus Widjaya. ²⁾, Chaerul Anwar. ³⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Prodi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya

³⁾ Dosen Prodi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya

Penyelenggaraan pertandingan olahraga Aeromodelling merupakan sebuah proses kompleks yang melibatkan banyak tahapan dan koordinasi antara berbagai pihak terkait. Dalam rangka meningkatkan efisiensi dan pengalaman keseluruhan dalam penyelenggaraan pertandingan yang selama ini menggunakan aplikasi spreadsheet untuk pendaftaran sampai penilaian wasit, Manajemen penyelenggaraan pertandingan olahraga Aeromodelling yaitu Federasi Aero Sport Indonesia menginginkan suatu manajemen pertandingan olahraga Aeromodelling menggunakan teknologi aplikasi yang berbasis web bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai aspek penting dalam penyelenggaraan pertandingan, mulai dari pendaftaran peserta, manajemen jadwal, pembayaran, hingga pengumuman hasil pertandingan. Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) model waterfall, fokus utama adalah memastikan bahwa seluruh proses penyelenggaraan pertandingan dapat dilakukan secara efisien, akurat, dan transparan. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi meliputi pendaftaran peserta secara online, penjadwalan pertandingan yang mudah disesuaikan, sistem pembayaran yang terintegrasi, dan pengumuman hasil pertandingan yang cepat dan terpercaya. Sistem ini juga mendapatkan masukan sebagai dari para pengguna seperti tim manajer, admin/panitia, dan wasit yang berpengalaman dalam penyelenggaraan pertandingan olahraga. Masukan dan saran dari para pengguna tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk rencana perancangan aplikasi yang akan dibuat. Dengan adanya aplikasi manajemen penyelenggaraan pertandingan olahraga aeromodelling ini dapat menyelenggarakan pertandingan dapat lebih akurat, cepat, efisien, transparan, dan mudah dilakukan.

Kata Kunci : Olahraga, Berbasis Web, Aplikasi , Aeromodelling, Pertandingan.

Pustaka :

Tahun Publikasi :