

Panitia dalam lomba ini merupakan siswa ekstrakurikuler jurnalistik, dan juri yang bertugas dalam lomba ini merupakan seorang yang ahli dalam bidangnya. Dengan banyaknya pendaftar lomba, panitia merasa kewalahan pada saat mengelola banyaknya data calon pendaftar lomba maupun data kegiatan lomba itu sendiri. Dalam penilaian, juri harus memberikan nilai peserta secara manual dengan penilaian yang berbeda tergantung kategori lomba. Panitia harus mengelola data lomba, peserta lomba, dan hasil nilai peserta secara manual. Perhitungan nilai dan penentuan pemenang lomba dilakukan secara manual tanpa adanya bantuan sistem. Jika terdapat kesalahan pada perhitungan nilai, ini akan menjadi suatu ketidakadilan bagi peserta jika nilai yang diinginkan ternyata memiliki suatu kesalahan teknis. Tentu saja total nilai haruslah transparan, agar meningkatkan kredibilitas dari penjurian itu sendiri. Setelah pemenang ditentukan, siswa mengalami kesulitan pada saat melihat pemenang lomba yang masih diumumkan pada mading, sehingga harus berdesakan dengan siswa lain.

Permasalahan ini dapat diperbaiki dengan sistem berbasis web dan mobile yang kami buat yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN PERLOMBAAN SEKOLAH”**. Sistem yang dibuat akan mempermudah siswa untuk mendaftar lomba, dan juga panitia lomba dalam mengelola data kegiatan lomba maupun data peserta lomba. Sedangkan, untuk sistem berbasis mobile merupakan aplikasi penilaian, juri dapat menginputkan nilai peserta melalui aplikasi android. Aplikasi ini akan memudahkan juri, dimana juri memasukkan nilai pada aplikasi, yang kemudian sistem akan melakukan penyimpanan nilai serta melakukan perhitungan. Kemudian hasil perhitungan akan masuk pada sistem dan dapat dilakukan secara live scoring. Hal ini dapat menghemat waktu dalam melakukan perhitungan skor, dan meningkatkan keakuratan perhitungan penilaian.

1.2. Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana caranya mempermudah siswa dalam melakukan pendaftaran lomba tanpa mengantre dan tanpa panitia menginput data secara manual?
2. Bagaimana caranya mempermudah juri dalam melakukan penilaian, menentukan pemenang dan penjumlahan nilai dalam waktu singkat?
3. Bagaimana cara agar peserta lomba dengan mudah dapat mengetahui hasil nilai mereka dengan mudah?
4. Bagaimana cara agar panitia lebih mudah mengelola data lomba?

1.2.2 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Perlombaan Sekolah kami memberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Jombang
2. Penelitian ini membuat sistem dimana admin dapat memasukkan data juri serta peserta, dan peserta dapat registrasi melalui web, serta juri dapat melakukan penilaian melalui android.

Pemenang lomba ditentukan melalui perhitungan sistem yang kemudian ditampilkan secara livetime.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan proyek ini yakni agar mempermudah peserta dalam melakukan pendaftaran lomba, panitia dalam mengelola data peserta, data lomba, dan pendaftaran lomba, serta juri dalam melakukan penilaian lomba. Sedangkan manfaat yang didapatkan dari laporan akhir dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN PERLOMBAAN SEKOLAH”** adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi produksi kertas (Paperless) karena menilai hanya melalui gadget.

2. Mempermudah panitia lomba dalam menjumlah nilai peserta dengan singkat.
3. Mempermudah peserta untuk mengetahui nilai secara realtime.
4. Meningkatkan keakuratan penjumlahan nilai.
5. Mempermudah panitia dalam mengelola data peserta dan juri.