

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI  
PENDAFTARAN *ONLINE* PORKOTA BERBASIS WEB  
FRAMEWORK LARAVEL DAN ANDROID  
(STUDI KASUS KONI KOTA PROBOLINGGO)**

Nama Mahasiswa : Syura Utama Putra  
NIM : 14 543 0046  
Pembimbing I : Nuzul Hikmah, S.T., M.Kom.  
Pembimbing II : Dyah Ariyanti, M.Kom.

**ABSTRAK**

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang olahraga. Setiap 2 tahun sekali, KONI Kota Probolinggo mengadakan kegiatan Pekan Olahraga Kota (PORKOTA) yang dikhususkan untuk para pelajar SD/MI dan SMP/MTs. Dalam proses pendaftaran peserta PORKOTA saat ini masih dilakukan secara manual yang menyebabkan proses pendaftaran banyak terjadi kesalahan dan memerlukan waktu yang lebih lama. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju, maka diperlukan sebuah sistem pendaftaran secara *online* untuk mempermudah proses pendaftaran dan mencegah adanya kesalahan yang terjadi. Aplikasi pendaftaran PORKOTA terdiri dari aplikasi web dan *android*. Aplikasi *android* digunakan oleh pihak sekolah untuk melakukan pendaftaran dan aplikasi web digunakan oleh pihak KONI untuk melakukan perubahan data, hapus data dan cetak data. Rancangan sistem proses pendaftaran PORKOTA digambarkan dalam *Unified Modelling Language* (UML). Kemudian mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *client server* menggunakan web dan *android* dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi pendaftaran *online* PORKOTA berbasis *client server* menggunakan web dan *android*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dan pihak KONI Kota Probolinggo dalam memudahkan proses pendaftaran PORKOTA.

**Kata Kunci :** PORKOTA, *client server*, web, *android*, SDLC, UML.