

APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENDAFTARAN EVENT LOMBA CLASSIC DAYAH INSAN QURANI MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komputer

Oleh:

Muhammad Haikal

22210068



**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Muhammad Haikal

NIM : 22210068

Program Studi : Ilmu Komputer

Judul Skripsi : Aplikasi Berbasis Web Untuk Pendaftaran Event Lomba Classic

Dayah Insan Qurani Menggunakan *Framework Laravel*

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I



Mukhroji, S.ST., M.T.
NIDN. 1326099001

Banda Aceh, 14 Mei 2025

Pembimbing II



Khairuman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1318018001

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komputer



Khairuman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1318018001

LEMBAR PERSETUJUAN

Aplikasi Berbasis Web Untuk Pendaftaran Event Lomba Classic Dayah Insan Qurani Menggunakan *Framework Laravel*

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan
Tim Penguji Skripsi Program Ilmu Komputer
Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 11 Agustus 2025

Pembimbing I



Mukhroji, S.ST., M.T.
NIDN. 1326099001

Pembimbing II



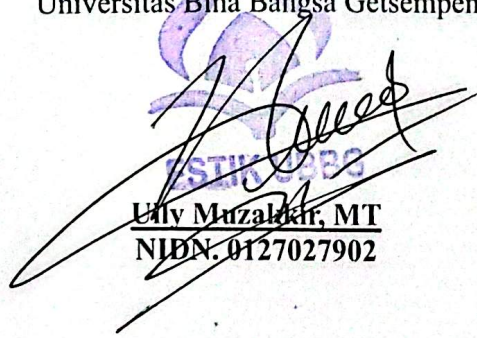
Khairuman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1318018001

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komputer



Khairuman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1318018001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Ulfy Muzalidar, MT
NIDN. 0127027902

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**Aplikasi Berbasis Web Untuk Pendaftaran Event Lomba Classic
Dayah Insan Qurani Menggunakan *Framework Laravel***

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan
Tim Penguji Skripsi Program Ilmu Komputer
Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 11 Agustus 2025

Pembimbing I : Mukhroji, S.ST., M.T.
NIDN. 1326099001

Pembimbing II : Khairuman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1318018001

Penguji I : Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

Penguji II : Rossiana Br Ginting, S.Kom., M.Pd.
NIDN. 1321058601

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komputer

Khairuman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 1318018001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini :

Nama : Muhammad Haikal

NIM : 22210068

Program Studi : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari Prodi atau Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 11 Agustus 2025



Muhammad Haikal

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Karunia – Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul: **“Aplikasi Berbasis Web Untuk Pendaftaran Event Lomba Classic Dayah Insan Qurani Menggunakan Framework Laravel”** guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Ilmu Komputer di UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu saran-saran dari semua pihak yang sifatnya membangun untuk meningkatkan mutu dari Penulisan ini sangat Penulis harapkan.

Pada kesempatan ini menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak **Mukhroji, M.T** selaku Pembimbing I dan kepada Bapak **Khairuman, S.Kom, M.Kom** atas semua waktu, tenaga dan pikiran yang telah diberikannya dalam membimbing, mengarahkan, memberi saran maupun kritik sehingga Karya Tulis Ilmiah ini menjadi lebih baik.

Tak lupa pula penulis haturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si. selaku Rector Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
2. Uly Muzakir, MT. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan, atas bimbingan dan dukungan selama proses akademik.
3. Khairuman, S,Kom., M.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komputer yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan Penelitian skripsi ini.
4. Mukhroji, M.T selaku pembimbing pertama yang telah meluangkan waktunya, memberikan pemikirannya dan bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Khairuman, S,Kom., M.Kom selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya, memberikan pemikirannya dan bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Ustadz Muhammad Alka, S.Psi. sebagai pengajar dan penanggung jawab kegiatan lomba di Dayah Insan Qurani yang telah memberikan izin dan memberikan kepercayaan kepada penulis untuk mengangkat judul penelitian ini.
7. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada hentinya.
8. Teman-teman yang setia mendampingi serta membantu selama proses penyelesaian Karya Tulis Ilmiah.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih ada banyak kekurangannya, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi kedepannya. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Karya Tulis Ilmiah ini Penulis ucapkan banyak terima kasih dan semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca.

Banda Aceh, 30 Juni 2025

Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muhammad Haikal', written in a cursive style.

Muhammad Haikal

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pendaftaran lomba berbasis web pada event tahunan CLASSIC di Dayah Insan Qurani, Aceh Besar. Permasalahan utama yang diangkat adalah proses pendaftaran peserta lomba yang selama ini masih dilakukan secara manual, menyebabkan keterlambatan dan tidak efisien dalam pengelolaan data peserta. Dengan memanfaatkan framework Laravel dan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall, aplikasi ini dikembangkan agar dapat mempermudah proses pendaftaran, mempercepat akses informasi, serta meminimalisir kesalahan dalam pendataan. Sistem yang dibangun menyediakan fitur pendaftaran online, pengelolaan data peserta, pengunggahan dokumen, serta dashboard statistik untuk admin. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, serta mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses pendaftaran event CLASSIC.

Kata Kunci: Aplikasi Web, Laravel, Pendaftaran Online, Dayah Insan Qurani, Event CLASSIC

ABSTRACT

This research aims to design and develop a web-based competition registration application for the annual CLASSIC event at Dayah Insan Qurani, Aceh Besar. The main issue addressed is the manual registration process, which often causes delays and inefficiencies in participant data management. Using the Laravel framework and the Waterfall development method, the application is built to facilitate registration, speed up information access, and minimize data entry errors. The developed system provides online registration features, participant data management, document uploads, and a statistics dashboard for administrators. Implementation results indicate that the application is accessible across various devices and significantly improves the efficiency and accuracy of the CLASSIC event registration process.

Keywords: Web Application, Laravel, Online Registration, Dayah Insan Qurani, CLASSIC Event

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Dayah Insan Qurani Aneuk Batee	5
2.2 Penelitian Terkait.....	6
2.3 Sistem Informasi	8
2.4 Aplikasi <i>Web</i>	8
2.5 <i>Laravel</i>	8
2.6 <i>Website</i>	9
2.7 <i>MySQL</i>	10
2.8 <i>PHP</i>	10
2.9 <i>Database</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Penelitian Terkait.....	12
3.2 Jenis Data	13
3.3 Metode Pengumpulan Data	14
3.4 Metode Pengembangan Sistem	15
3.5 Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.6 Alat dan Bahan.....	18

3.7	Perancangan Sistem	19
3.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	19
3.7.2	<i>Activity Diagram</i>	20
3.7.3	<i>Class Diagram</i>	28
3.8	Rancangan Database	29
3.8.1	Tabel <i>User</i>	29
3.8.2	Tabel Peserta	30
3.8.3	Tabel Kategori Lomba.....	30
3.8.4	Tabel Jenis Lomba.....	31
3.8.5	Tabel <i>Grades</i>	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Hasil Penelitian	32
4.2	Analisis Sistem.....	32
4.3	Analisa Kebutuhan	33
4.3.1	Analisa Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	33
4.3.2	Analisa Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	33
4.4	Implementasi <i>Framework Laravel</i>	34
4.4.1	Model	34
4.4.2	View	35
4.4.3	Controller	36
4.4.4	Fitur dan <i>Package/Library</i> dalam <i>Laravel</i>	38
4.5	Implementasi Database	41
4.5.1	Tabel <i>User</i>	41
4.5.2	Tabel <i>Participant</i>	42
4.5.3	Tabel <i>Level</i>	42
4.5.4	Tabel <i>Competition</i>	43
4.5.5	Tabel <i>Grade</i>	43
4.6	Implementasi Antarmuka	44
4.6.1	Halaman <i>Landing Page</i>	44
4.6.2	Halaman <i>Registrasi</i>	46
4.6.3	Halaman <i>Login</i>	47
4.6.4	Halaman Beranda	48

4.6.5	Halaman Pilih Kategori Lomba	49
4.6.6	Halaman Pilih Jenis Lomba	50
4.6.7	Halaman <i>Input</i> Peserta	51
4.6.8	Halaman <i>Dashboard</i>	52
4.6.9	Halaman Pemantauan Peserta	53
4.6.10	Halaman Jenis lomba Berdasarkan Kategori	54
4.6.11	Halaman <i>Upload</i> Bukti Nilai	55
4.7	Pengujian Sistem.....	56
4.7.1	Pengujian <i>Black Box</i>	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Waterfall (Wahid, 2020).....	16
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	20
Gambar 3. 3 Diagram Juknis.....	21
Gambar 3. 4 Diagram Lokasi.....	22
Gambar 3. 5 Activity Diagram Beranda.....	23
Gambar 3. 6 Activity Diagram Menampilkan Register	24
Gambar 3. 7 Activity Diagram Mengelola Peserta	25
Gambar 3. 8 Activity Diagram Menampilkan Dashboard (Admin).....	26
Gambar 3. 9 Activity Diagram Mengelola Peserta (Admin).....	27
Gambar 3. 10 Activity Diagram Mengelola Jenis Perlombaan.....	28
Gambar 3. 11 Class Diagram	29
Gambar 4. 1 Struktur Model	34
Gambar 4. 2 Model Participant	35
Gambar 4. 3 Struktur Folder View	36
Gambar 4. 4 Struktur Folder Controller.....	37
Gambar 4. 5 Detail Controller.....	37
Gambar 4. 6 Code Routes.php	38
Gambar 4. 7 Code Middleware Auth	39
Gambar 4. 8 Implementasi Penggunaan CSRF.....	39
Gambar 4. 9 Implementasi Code Request.....	40
Gambar 4. 10 Implementasi Code Response	40
Gambar 4. 11 Implementasi Code Validation	41
Gambar 4. 12 Implementasi Hasil Dialog Alert (Sweet Alert)	41
Gambar 4. 13 Implementasi Tabel User.....	42
Gambar 4. 14 Implementasi Tabel Participant	42
Gambar 4. 15 Implementasi Tabel Level	43
Gambar 4. 16 Implementasi Tabel Competition	43
Gambar 4. 17 Implementasi Tabel Grade.....	44
Gambar 4. 18 Halaman Landing Page	45
Gambar 4. 19 Halaman Landing Page Informasi Juknis dan Maps.....	45
Gambar 4. 20 Halaman Registrasi	46
Gambar 4. 21 Halaman Login.....	47
Gambar 4. 22 Halaman Beranda	48
Gambar 4. 23 Tampilan Pilih Kategori	49
Gambar 4. 24 Tampilan Jenis Lomba.....	50
Gambar 4. 25 Tampilan Form Input Peserta	51
Gambar 4. 26 Tampilan Dashboard Admin.....	52
Gambar 4. 27 Tampilan Pemantauan Peserta (Koordinator).....	53
Gambar 4. 28 Tampilan Pemantauan Peserta (Dashboard).....	53
Gambar 4. 29 Tampilan Jenis Lomba Berdasarkan Kategori.....	54
Gambar 4. 30 Halaman Upload Bukti Dukung.....	55

Gambar 4. 31 Dialog atau Modal Upload Bukti Dukung	55
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat dan Bahan	18
Tabel 3. 2 Tabel User.....	29
Tabel 3. 3 Tabel Peserta.....	30
Tabel 3. 4 Tabel Kategori Lomba	30
Tabel 3. 5 Tabel Jenis Lomba	31
Tabel 3. 6 Grades.....	31
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Pengujian Landing Page.....	56
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Pengujian Registrasi.....	57
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Pengujian Login	57
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Pendaftaran Peserta	58
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Pengujian Dashboard	58
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Pengujian Ubah Status User.....	59
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Pengujian Upload Bukti Nilai	59