

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN OLAHRAGA BERBASIS WEBSITE PADA RAHAYU SPORT CENTER

INFORMATION SYSTEM OF MANAGEMENT SPORT FACILITY IN RAHAYU SPORT CENTER

Yasser Risvandi, Lusi Melian

Sistem Informasi, UNIKOM

Email : yasserrisvandi@gmail.com

Abstrak- Animo masyarakat akan gaya hidup sehat semakin hari semakin meningkat. Gaya hidup yang sehat yang paling banyak diminati masyarakat adalah melakukan kegiatan olahraga. Besarnya minat masyarakat tersebut tidak diseimbangi dengan banyaknya sarana dan prasarana olahraga yang tersedia. Hal tersebut menjadi perhatian besar karena itu perlu adanya langkah tepat yang perlu dilakukan untuk menangani hal tersebut.

Jarak sering menjadi kendala dalam melakukan aktivitas olahraga saat ini hal tersebut merupakan beberapa keluhan yang sering terjadi. Informasi yang tidak dapat tersampaikan dengan baik memaksa para calon pengunjung harus memastikan ketersediaan lapang guna melakukan kegiatan aktivitas olahraga. Metode pembayaran yang juga belum termaksimalkan dengan baik memunculkan permasalahan lainnya yakni melonjaknya antrian ketika akan melakukan proses pembayaran.

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif, dimana menggunakan metode pendekatan objek dengan bantuan UML dan dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian prototype.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu dibangunnya sistem yang dapat membantu dalam meningkatkan kinerja atau performa dari perusahaan dengan membangun sistem informasi manajemen sarana olahraga.

Kata kunci: Sarana, Olahraga, Website, Prototype, CodeIgniter

Abstract- The public interest in healthy lifestyles is increasing every day. Healthy lifestyle of the most popular community is to do sports activities. The amount of interest of the community is not balanced with the many sports facilities and infrastructure available. This is a big concern because it needs a proper step that needs to be done to handle it.

Distance is often a constraint in doing sports activities today it is a few frequent complaints. Information that can not be conveyed properly forces prospective visitors to ensure the availability of the field to conduct sports activities. Payment methods that also have not maximized well raises other problems of queuing queue when going to make the payment process.

This research is done by descriptive research method, which use object approach method with UML aid and developed by using prototype research method.

Based on existing problems it is necessary to build a system that can help in improving the performance or performance of the company by building management information systems sports facilities.

Keywords: Sport facility, Website, Prototype, CodeIgniter

I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi atau sering disebut juga dengan Teknologi Informasi ialah arti untuk menyebutkan teknologi yang bisa membantu dan menolong memudahkan manusia membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi Informasi mempersatukan komunikasi dan komputasi untuk data, video, dan suara. Teknologi Informasi tidak hanya berupa komputer, tetapi juga seperti Telepon, Televisi, peralatan elektronik rumah, dan handphone atau smartphone.

Internet atau kependekan dari interconnection-networking adalah sesuatu hal yang sekarang tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia di era digital seperti saat ini hampir semua kalangan menggunakan internet secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari, dan Internet memiliki pengaruh yang sangat besar bagi dunia pendidikan, ekonomi, medis, militer, olah raga dan masih banyak lagi salah satu contoh yang sedang marak pada saat ini adalah e-commerce adalah metode transaksi belanja secara online karna sebelumnya berbagai macam transaksi hanya di lakukan dengan bertatap muka atau menggunakan pos dan telepon saja.

Melihat semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, tuntutan terhadap metode pengajaran serta perlunya peningkatan pada materi pendidikan. Maka Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)

Bandung, sebagai lembaga akademis yang berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi, menetapkan kurikulum yang mampu mengakomodasi perkembangan yang ada. Salah satunya dengan memberikan mata kuliah Skripsi kepada mahasiswa.

Penulis memilih objek di Rahayu Sport Center perusahaan yang bergerak di bidang jasa olah raga. Rahayu Sport Center memiliki beberapa jenis tempat ber olah raga seperti renang, futsal, bulutangkis, panahan, voli, basket, tenis meja dan gym dan untuk bisa memasuki tempat olah raga yang calon pengunjung inginkan di haruskan membeli tiket atau melakukan pemesanan tempat yang diinginkan terlebih dahulu di Rahayu Sport Center ini semua porses bisnis dari mulai pendaftaran, pemesanan atau penyewaan dan pembayaran masih di lakukan dengan cara konvensional. Pertama pelaporan pendaftaran pengunjung masih menggunakan metode konvensional dimana pelaporan masih dalam bentuk pembukuan. Lalu proses booking dilakukan dengan cara yang konvensional dimana calon pengunjung harus langsung mendatangi tempat secara langsung untuk mengecek jadwal booking, pengaturan tempat dan jadwal sering terjadi kesalahan dan kekeliruan karena tidak terintergrasinya data lapangan atau tempat yang tersedia dan juga waktu yang tersedia untuk proses pem-booking-an. Begitupun dengan pembayaran proses pembayaran yang masih dilakukan secara langsung dirasa perlu di tingkatkan dengan melibatkan pihak ke 3 untuk proses penyelarasn administrasi pembayaran, dan tidak terintergrasinya data ticketing dan juga data booking sehingga sering terjadinya kekeliruan atau kesalahan data.

Dan di harapkan jika dibuatkan sistem informasi pada Rahayu Sport Center akan membantu proses bisnis dan meningkatkan pendapatan untuk Rahayu Sport Center dalam pendaftaran, pemesanan/penyewaan, dan pembayaran di bagi menjadi 2 metode Offline (ditempat) dan Online (internet) dengan di buatnya sistem ini penulis berharap bisa juga untuk membantu memudahkan calon pengunjung untuk melakukan pendaftaran, pemesanan atau penyewaan dan melakukan pembayaran. Penulis melakukan praktik penelitian langsung kelapangan, yaitu berupa observasi dan wawancara langsung di Rahayu Sport Center yang berada di Kp. Pengkolan RT04/08 , Ds. Cikidang, Lembang, Bandung Barat.

Dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan informasi yang tinggi pula website menjadi sebuah wadah untuk mencari informasi dan juga sebagai sarana untuk menawarkan jasa atau produk. Dari hal tersebut penulis membuat sebuah program aplikasi website yang terbagi menjadi dua jenis offline dan online dengan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan proses bisnis yang berada di Rahayu Sport Center dan penulis tertarik memberi judul Skripsi ini yang dengan “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SARANA OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA RAHAYU SPORT CENTER”.

II. KAJIAN PUSTAKA

- Definisi Sistem Informasi

Seperti yang di sebutkan Abdul Kadir sistem informasi ialah beberapa komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), dan ada sesuatu yang diproses dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. [2]

Seperti yang di sebutkan Richardus Eko Indrajit sistem informasi ialah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi. [3] Definisi Penerimaan Pegawai

Kualitas karyawan direkrut harus sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Melalui analisis pekerjaan, deskripsi pekerjaan dan spesifikasi pekerjaan. Jumlah karyawan yang diperlukan harus sesuai dengan pekerjaan yang tersedia melalui peramalan kebutuhan tenaga kerja dan analisis terhadap kebutuhan tenaga kerja. Untuk meminimalkan biaya pengeluaran dan fleksibilitas.

III. METODE PENELITIAN

- Metode Penelitian

Metode Penelitian ialah cara ilmiah dalam mencari dan mendapatkan data. Dan berkaitan dengan prosedur dalam melakukan penelitian dan teknis penelitian. Sering kali kesulitan untuk membedakan ketiga hal tersebut, Karena ketiganya saling berhubungan. Metode penelitian banyak membahas mengenai cara bagaimana dalam pelaksanaan penelitian. Berbeda dengan prosedur penelitian yang lebih berfokus mengenai alat-alat yang dipakai dalam mengukur dan mengumpulkan data hasil penelitian. Maka, metode penelitian meliputi kedua hal yaitu, prosedur dan teknik penelitian.

- Metode Pengumpulan data

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer ini digunakan untuk menjawab pertanyaan peneliti dan mengambil keputusan. Sedangkan data sekunder digunakan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan pada penelitian ini.

- Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan ialah pendekatan sistem berorientasi objek, Metode pendekatan sistem berorientasi objek ialah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengelompokan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi operasi dan data.

- Metode Pengembangan Sistem

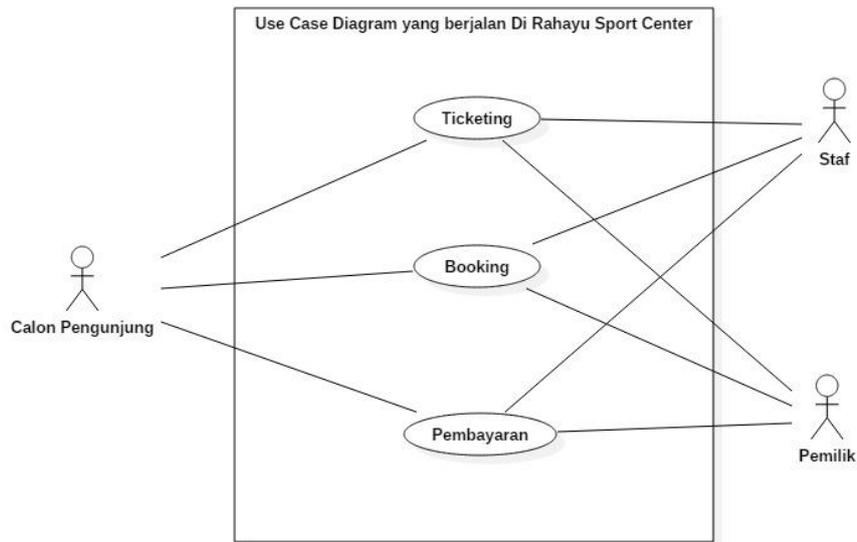
Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan ialah menggunakan metode prototype, Tujuan umum bagi perangkat lunak tidak mengidentifikasi kebutuhan input, pemrosesan, ataupun output detail.

- Alat Bantu Analisis Dan Perancangan
Alat bantu dan perancangan yang digunakan oleh peneliti yaitu Actifity Diagram, Sequence Diagram, Usecase, Class Diagram, Objek Diagram

- Use case yang berjalan

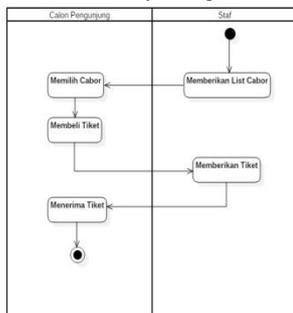
Berikut merupakan Usecase yang sedang berjalan di Rahayu Sport Center:

1. Use Case Yang Berjalan

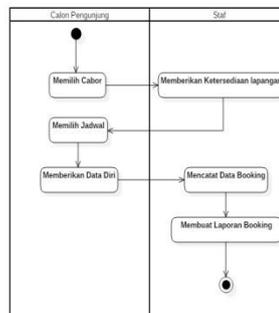


Gambar 1
Use Case

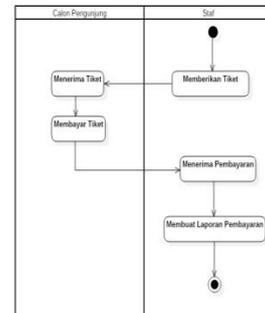
2. Actifity Diagram



Gambar 3
Activity Diagram Ticketing



Gambar 4
Activity Diagram Booking

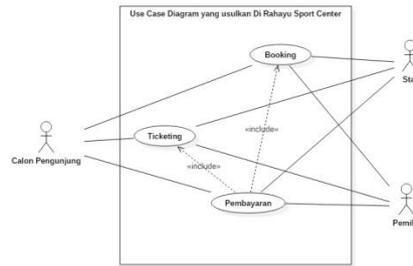


Gambar 5
Activity Diagram Pembayaran

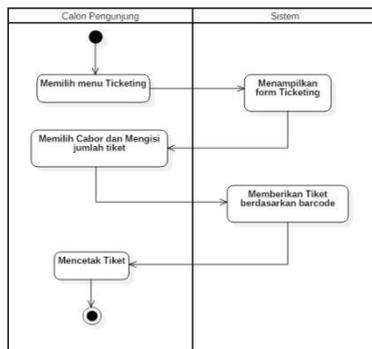
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran akan sistem yang akan dibangun adalah dengan mengintegrasikan seluruh data terkait akan pemesanan, pembookingan dan juga pembayaran. Yang dimanaa diharapkan dengan dibangunnya sistem dapat membantu dalam pemesanan maupun pengelolaan akan segala kegiatan atau aktivitas terkait pengelolaan sarana olahraga. Dimana hal tersebut dibangun dengan memaksimalkan penggunaan internet dan sistem informasi untuk menghubungkan calon pengunjung dan juga karyawan. Selain itu dengan bantuan internet dan sistem informasi juga dimaksudkan untuk membantu mengintegrasikan data agar dapat dikelola dengan mudah.

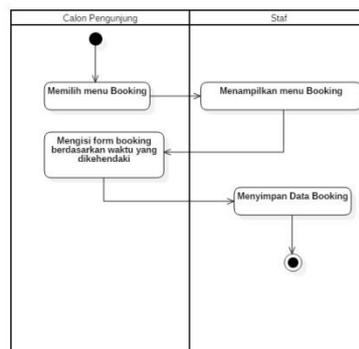
Perancangan prosedur yang di usulkan :



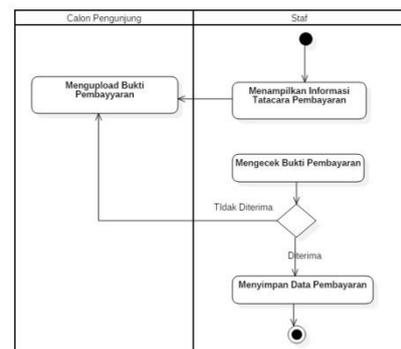
Gambar 6 Use Case Yang Diusulkan



Gambar 7 Diagram Activity *Ticketing* Yang di usulkan



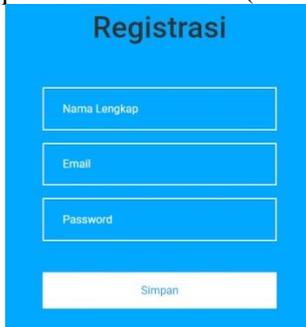
Gambar 8 Diagram Activity *Booking* yang diusulkan



Gambar 9 Diagram Activity yang diusulkan

- Implementasi perangkat lunak
 - Sistem Operasi : Windows 10
 - Bahasa Pemograman : PHP, HTML5, CSS, Javascript,
 - Web Server : XAMPP
 - Database Server : MySQL
 - Web Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox
 - Core Editor : Sublime Text
- Implementasi perangkat keras
 - Processor : Intel Core i5
 - Memory : 4Gb
 - Hard disk : 500Gb
 - VGA : 2GB
 - Monitor : 19inch

- Implementasi antarmuka (Screenshot)



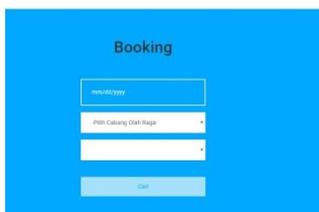
Gambar 10
Halaman Registrasi



Gambar 11
Halaman Login



Gambar 12
Halaman Utama



Gambar 14 Halaman Booking



Gambar 15 Halaman Ticketing



Gambar 15 Halaman Pembayaran

V. KESIMPULAN DAN SARAN

• Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yaitu:

1. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat membantu memperlancar kinerja dari perusahaan dalam hal proses Ticketing ini diharapkan dapat membantu menjembatani Antara calon pengunjung dengan staff dalam proses transaksi penjualan dan proses pembelian tiket sarana olahraga.
2. Pada proses booking, dengan dibangunnya sistem diharapkan dapat membantu dalam proses pemesanan akan sarana olahraga dalam hal pengaturan jadwal dan lokasi pemesanan. Selain itu juga diharapkan dapat mengurangi jarak yang menjadi permasalahan yang sering dikeluhkan oleh pengunjung karena kurangnya informasi yang tersampaikan dengan baik.
3. Pada proses pembayaran, diharapkan dapat membantu proses penyelesaian administrasi pembayaran yang dapat dilakukan dengan melakukan proses transfer melalui pihak bank terkait yang dipercaya dan bekerjasama dengan pihak Rayahu Sport Center.
4. Dengan dibangunnya sistem diharapkan dapat membantu dalam hal proses promosi dan media untuk menyampaikan informasi terkait dengan proses pemesanan dan penjualan tiket.

• Saran

Sistem informasi yang dibangun kali ini bukanlah sistem yang benar-benar sempurna. Terlebih jika melihat dimasa yang akan datang mungkin kebutuhan akan sistem lebih dari sistem yang dibangun saat ini. Adapun beberapa Beberapa poin yang disarankan penulis diantaranya:

1. Untuk memaksimalkan kinerja sistem diharapkan perlu adanya proses pembaruan sesuai dengan kebutuhan.
2. Untuk melengkapi fungsi aplikasi diperlukan pembangunan dalam bentuk Android maupun IOS sehingga dapat dilakukan oleh pengguna Android maupun IOS.
3. Dikemudian hari diharapkan untuk penambahan fungsi sistem yakni untuk metode peminjaman peralatan olahraga maupun pengantian akan kerusakan akan peralatan yang dipinjam oleh calon pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nafarin, Penganggaran Perusahaan, Jakarta: Salemba Empat, 2000.
- [2] M. Munandar, Budgeting, Perencanaan Kerja Pengkoodinasian Kerja, Yogyakarta: BPFE UGM, 2001.
- [3] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2003.
- [4] Herujito, Yayat M. Dasar - Dasar Manajemen, Barangnangsiang, 2001
- [5] Wirjasanto, Sarana Prasarana Olahraga Di Indonesia, 1984
- [6] Jogiyanto, "Analisis dan desain sistem informasi: pendekatan struktur teori dan praktik aplikasi bisnis", Edisi 1, Yogyakarta : Informaika 2005.