

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi atau sering disebut dengan Teknologi Informasi adalah istilah untuk menyebutkan teknologi yang membantu memudahkan manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi Informasi menyatukan komputasi dan komunikasi untuk data, suara, dan video. Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer, tetapi juga seperti telepon, Television, peralatan elektronik rumah tangga, 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, olahraga dan masih banyak lagi salah satu contoh yang sedang marak pada saat ini adalah e-commerce adalah metode transaksi belanja secara online karena sebelumnya berbagai macam transaksi hanya dilakukan 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.

Dengan mata kuliah Skripsi ini, mahasiswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar dan di harapkan bisa membantu memecahkan permasalahan tersebut. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan di bidang teknologi dan informasi semata, namun yang lebih penting adalah mahasiswa memiliki keterampilan dan kemampuan untuk menerapkan ilmu yang dimilikinya. Karena tidak menutup kemungkinan bahwa teori yang diterimanya dari bangku kuliah berbeda dengan masalah yang di hadapi di lingkungan sekitarnya nanti.

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 penyalarsan 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*”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Setelah dilakukan observasi di lokasi penelitian didapat beberapa indentifikasi dan juga rumusan akan masalah masalah yang terdapat pada lokasi penelitian. Adapun beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada *Rahayu Sport Center* dimana masalah-masalah tersebut diantaranya:

1. Proses *Ticketing* terkendala oleh kurangnya informasi waktu kedatangan sehingga memungkinkan pengunjung untuk menggunakan tiket lebih dari 1 kali.
2. Proses *booking* sering terjadi kesalahan dikarenakan tidak terintergrasinya antara data lapangan dengan waktu yang tersedia sehingga sering terjadi kesalahan penjadwalan.
3. Pembayaran hanya dapat dilakukan dengan mengunjungi secara langsung ataupun dilakukan pada jam kerja staf yang bertugas sehingga calon pengunjung merasa kesulitan dalam penyelesaian administrasinya.
4. Sering terjadinya kesalahan pada proses pelaporan karena tidak terintegrasinya data *ticketing*, *booking*, maupun pembayaran.

1.2.2. Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang penelitian dan identifikasi masalah, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa rumusan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem yang berjalan di Rahayu *Sport Center*.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada Rahayu *Sport Center*.
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada Rahayu *Sport Center*.
4. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada Rahayu *Sport Center*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah maksud dan tujuan dari penelitian yang di lakukan oleh penulis. Diantaranya adalah :

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun dan membantu memaksimalkan kinerja dari Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada *Rahayu Sport Center*.

1.3.2. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di Rahayu *Sport Center*.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada *Rahayu Sport Center*.

3. Untuk menguji Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada Rahayu *Sport Center*.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Manajemen Olahraga Berbasis *WEB* Pada Rahayu *Sport Center*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini pada dasarnya untuk membantu Rahayu *Sport Center* dalam proses bisnis yang meliputi pem-*booking*-an dan pembelian tiket dan di harapkan membantu memberikan informasi yang di butuhkan oleh calon pengunjung.

1.4.1. Kegunaan praktis

1. Bagi Calon Pengunjung

Dengan sistem ini, calon pengunjung di harapkan di beri kemudahan dalam proses pem-*booking*-an, pembelian tiket serta informasi seputar Rahayu *Sport Center*.

2. Bagi Staff

Sistem informasi manajemen ini diharapkan dapat memudahkan dan membantu pengolahan data serta kinerja para staff.

3. Bagi Pemilik

Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat membantu pemilik dalam memonitor kinerja perusahaannya.

1.4.2. Kegunaan akademis

1. Bagi pengembang ilmu

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembang ilmu khususnya pada ilmu sistem informasi. Temuan yang diperoleh diharapkan dapat menjadi referensi kajian dan pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia pada umumnya dan mahasiswa jurusan Sistem Informasi pada khususnya.

2. Bagi penulis

Bagi penulis sendiri, dengan adanya penelitian ini diharapkan berguna dalam memperluas wawasan dan pengalaman penulis di bidang sistem informasi.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi untuk menjadi bahan referensi khususnya bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan hasil bahasan dalam penelitian ini untuk mengembangkannya lebih jauh.

1.5. Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian, batasan diperlukan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dan menjadi kurang efektif. Adapun batasan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Untuk melakukan proses *ticketing* dilakukan oleh staff untuk melakukan proses pembelian tiket.
2. Satu Transaksi Tiket untuk satu cabang olahraga dan satu kali kunjungan tiket tersedia hanya untuk cabang olahraga renang dan *gym*.

3. Proses pem-*booking*-an dapat dilakukan dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pengguna untuk mendapatkan hak akses pada *website*.
4. Semua cabang olahraga bersifat *non member*.
5. Pemesanan Periodik dilakukan oleh staf hasil diskusi dengan calon pelanggan dan harus membayar secara penuh.
6. Untuk satu kali proses pembookingan hanya dapat dilakukan pada satu cabang olahraga dan cabang olahraga yang tersedia untuk pem-*booking*-an hanya cabang olahraga futsal, basket, voli, panahan, tenis meja, panahan dan bulu tangkis.
7. Ticket yang telah tercetak hanya dapat digunakan untuk satu kali penggunaan pada saat dilakukan proses scan pada *barcode* tiket.
8. Bukti pembookingan digunakan sebagai media untuk melakukan konfirmasi untuk menggunakan sarana olahraga dan proses pelunasan administrasi.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut ini adalah Lokasi dan Waktu penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan ini berlokasi di *Rahayu Sport Center* yang terletak di Kp. Pengkolan Rt 04/08, Ds. Cikidang, Lembang, Bandung barat.

1.6.2. Waktu penelitian

Adapun jadwal dalam menyusun penelitian ini dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Tahap	September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendengarkan Kebutuhan User																
	- Mengumpulkan data		■														
	- Analisa Kebutuhan			■													
2.	Membangun Prototype																
	- Perancangan Proses				■												
	- Perancangan Data					■											
	- Perancangan Program						■	■	■	■	■	■	■				
3.	Pengujian Prototype																
	- Pengujian Prototype													■	■		
	- Evaluasi Prototype															■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan sistematika penulisan dalam lima bab yang disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas secara garis besar mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, jadwal dan lokasi serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penyusun mengarahkan tinjauan pada teori-teori dasar penelitian, seperti konsep sistem, konsep informasi, konsep dasar sistem informasi, arsitektur aplikasi, jaringan komputer dan lain sebagainya. Selain itu, menjelaskan pula tentang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini, dijelaskan objek yang sedang diteliti dan metode penelitian yang digunakan saat melakukan penelitian. Dibahas juga mengenai analisis sistem yang sedang berjalan serta melakukan evaluasi terhadap sistem yang berjalan dan membandingkan dengan sistem yang diusulkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, dijelaskan tentang perancangan sistem yang diusulkan, perancangan basis data, perancangan antarmuka, perancangan program, kebutuhan sistem, perancangan arsitektur jaringan, pengujian sistem hingga implementasi sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.