BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini begitu sangat pesat dan berkembang dengan sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya alat-alat canggih yang membantu meringkaskan pekerjaan seseorang, pada zaman dulu untuk saling memperoleh data dalam bentuk laporan atau informasi tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan kepentingan dari perusahaan memerlukan waktu yang cukup lama tapi seiring dengan perkembangan zaman hal tersebut bukan merupakan suatu hal yang sulit, bahkan hanya dengan waktu 5 menit saja hal tersebut dapat dilakukan dengan bantuan dari adanya *e-mail* maupun mesin fax.

Perkembangan tersebut memberikan manfaat yang cukup baik untuk membantu atau meringankan pekerjaan, sehingga pekerjaan dapat diringkas dan pekerja mampu untuk melakukan hal lain yang lebih penting sehingga pekerja memberikan kinerja yang maksimal bagi perusahaan. Jika hal tersebut terus berlangsung (*suistanable performance*) maka tidak menutup kemungkinan *profit* perusahaan pun akan meningkat dikarenakan sumber daya manusia di perusahaan sangat baik dalam hal pemanfaatan fasilitas dari perkembangan teknologi informasi.

Suatu sistem yang dibuat atau dirancang oleh perusahaan sudah tentunya dibuat dengan tujuan untuk memudahkan *user* dalam melakukan pekerjaannya,

agar pekerjaan yang dilakukan akan efektif dan efisien. Kebutuhan akan dunia pendidikan pada era yang serba *hi-tech* ini merupakan suatu hal yang menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat yang berkecimpung dalam dunia usaha maupun dunia industri. Keberadaan lembaga-lembaga akademik futsal yang memberikan berbagai fasilitas dan trik-trik agar cepat menguasai skil futsal tersebut.

Akademi Futsal DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) Bandung merupakan akademi futsal yang berdiri sejak 2014 tepatnya bulan februari yang berada di Kota Bandung, Akademi futsal ini dibentuk sebagai wujud dari kepedulian terhadap pembinaan usia muda olah raga futsal yang akhir-akhir sangat diminati oleh anak-anak muda di Indonesia. Siswa merupakan *asset* sumber daya manusia terbesar dalam kegiatan akademi tersebut, karena jumlah siswa akademi pada setiap pelaksanaannya bertambah seiring kemajuan teknologi dan cepatnya penyebaran informasi.

Setiap siswa yang mendaftar sebagai siswa akademi futsal DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) Bandung wajib mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) Bandung dan melakukan pembayaran baik pembayaran secara tunai ataupun pembayaran secara transfer yang kemudian dari formulir dan pembayaran tersebut akan dicatat oleh tata usaha sebagai petugas panitia penerimaan siswa akademi futsal. Saat ini pendataan data siswa, *update* data siswa dan laporan siswa akademi futsal masih menggunakan aplikasi *Microsoft Excel.* Namun dalam praktiknya, dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* proses pendaftaran, pembayaran, pembagian grup, penilaian, absensi dan membuat laporan data siswa membutuhkan waktu yang cukup lama

dan pada saat penyimpanan data siswa akademi futsal terjadi duplikasi di arsip-arsip tersebut karena teledornya petugas dalam menyimpan berkas siswa akademi futsal di komputer.

Sistem pengolahan data siswa akademi futsal merupakan bagian yang krusial dan perlu mendapatkan perhatian yang serius mengingat data yang masuk sangat besar setiap pelaksanaannya dan kebutuhan laporan kepada pimpinan DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) Bandung yang tepat waktu, tentunya masalah seperti ini harus dicari jalan keluar yang dapat membantu kegiatan pendataan siswa akademi futsal. Salah satunya dengan membangun aplikasi akademi untuk memudahkan staf administrasi keuangan dalam mengelola data siswa akademi yang cepat serta akurat.

Sistem akademi ini bertujuan untuk membantu pendataan setiap siswa yang mendaftar dan pendataan setiap siswa yang melakukan pembayaran dan juga dapat membantu dalam pengolahan laporan yang dibutuhkan setiap pelaksanaannya, serta dapat meminimalisir tingkat kehilangan data siswa akademi. Sehingga berdasarkan hal tersebut diatas penulis tertarik untuk mengambil sebuah judul untuk skripsi ini yaitu **"SISTEM INFORMASI AKADEMIK FUTSAL DKRC (DALEM KAUM RUMAH CEMARA) BANDUNG BERBASIS DESKTOP"**.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses yang lambat ketika siswa melakukan pendaftaran sebagai siswa akademi futsal dikarenakan jumlah siswa yang banyak setiap pelaksanaannya.
2. Ketika siswa melakukan pembayaran sebagai siswa akademi futsal dikarenakan jumlah siswa yang banyak dan tidak semua siswa melakukan pembayaran secara tunai pada setiap pelaksanaannnya membuat prosesnya menjadi lambat.
3. Proses yang lambat ketika pelatih melakukan pembagian grup siswa sebelum proses pelatihan di akademik futsal dikarenakan jumlah siswa yang banyak disetiap latihannya.
4. Proses yang lambat ketika pelatih melakukan penilaian pelatihan siswa akademik untuk kemajuan siswa akademik dikarenakan jumlah siswa yang banyak disetiap penilaiannya.
5. Proses yang lambat ketika siswa melakukan absensi dikarenakan masih secara tertulis dalam buku.
6. Proses yang lambat ketika pembuatan laporan penilaian untuk siswa akademi dikarenakan pembuatan laporan akademik untuk siswa akademi masih berupa pembukuan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya mempercepat proses pendaftaran siswa akademi futsal mengingat jumlah siswa yang banyak setiap pelaksanaannya.
2. Bagaimana caranya mempermudah proses pembayaran siswa akademi futsal mengingat jumlah siswa yang banyak dan tidak semua siswa melakukan pembayaran secara tunai pada setiap pelaksanaannnya.
3. Bagaimana caranya mempermudah proses pembagian grup siswa akademik futsal mengingat jumlah siswa yang banyak disetiap latihannya.
4. Bagaimana caranya mempermudah proses penilaian siswa akademik untuk kemajuan siswa akademik mengingat jumlah siswa yang banyak disetiap penilaiannya.
5. Bagaimana caranya mempermudah proses absensi mengingat proses absensi siswa akademik masih secara tertulis dalam buku.
6. Bagaimana caranya mempermudah proses pembuatan laporan akademik untuk siswa akademik mengingat pembuatan laporan akademik untuk siswa akademi masih berupa pembukuan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan skripsi ini untuk membangun sistem informasi akademik pada

akademi futsal DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) dengan menyediakan sarana yang terkomputerisasi sehinga aktifitas pengolahan data akademik dapat di lakukan dengan lebih praktis serta memudahkan dalam memantau nilai siswa secara cepat dan memudahka dalam pembuatan laporan pendaftaran, keuangan, pembagian grup, absensi dan penilaian.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dengan terbentuknya aplikasi tersebut dapat mempermudah staf administrasi keuangan, koor tata usaha dan koor kepelatihan untuk membuat laporan informasi siswa akademi futsal.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian dibagi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis, dimana dalam kegunaan praktis menguraikan kegunaan program untuk akademi futsal dan kegunaan akademis untuk kepentingan penelitian atau studi akademis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi Program Studi Sistem Informasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Bagi Akademi Futsal DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) Bandung, hasil penelitian bisa sangat berguna dalam sisi efisiensi dan dapat menambah wawasan di bidang sistem informasi.

Bagi penulis, mendapat wawasan lebih dari seluruh kegiatan membangun suatu sistem pengolahan data akademi futsal, dan dapat lebih menguasai ilmu yang di pelajari penulis selama mengikuti program di jurusan Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

Skripsi ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan sumber bagi pihak yang berkompeten terhadap masalah yang dibahas, sekaligus sebagai bahan perbandingan dari laporan sejenis yang pernah dibuat sebelumnya dan juga diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber ilmiah.

1.5 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini penulis membatasi berkisar pada perancangan aplikasi dan bagaimana aplikasi bekerja, dimana masalah yang dibahas diantaranya:

1. Hanya membahas proses pendaftaran, Pendaftaran, Pembagian grup, Pelatihan, Absensi dan laporan penilaian siswa akademi.
2. Hanya membahas 2 kategori grup, Kategori umur 17 & 19 tahun.
3. Sistem Informasi Akademik ini tidak membahas mengenai siswa pindahan atau mutasi.
4. Tidak membahas gaji karyawan

5. Tidak membahas penjadwalan

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian penulis berada di kantor Akademi Futsal DKRC (Dalem Kaum Rumah Cemara) Bandung beralamat di Jalan Gegerkalong Girang No 52 .Tlp (022) 411487. Waktu penelitian akan di laksanakan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Estimasi Jadwal Penyelesaian Tugas Akhir

Waktu Kegiatan	Tahun 2015															
	Maret (Minggu)				April (Minggu)				Mei (Minggu)				Juni (Minggu)			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data																
a. Observasi																
b. Wawancara																
Mengidentifikasi Kebutuhan Sistem																
a. Analisis																
Perancangan Prototype System																
Pengujian Prototype System																
a. Pengujian Black Box																
Implementasi Sistem																
a. Instalasi Aplikasi																
b. Penggunaan Aplikasi																

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai isi dari penulisan ini. Maka penulis membagi tiap pokok bahasan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis mengemukakan mengenai berbagai referensi atau tinjauan pustaka yang dapat mendukung kajian atau analisa yang akan penulis sampaikan.

BAB III: OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab III ini menjelaskan mengenai sejarah singkat, visi dan misi serta struktur organisasi perusahaan. Bab III ini juga membahas secara singkat mengenai metode penelitian dan menguraikan analisis dari sistem informasi yang sedang berjalan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang implementasi dari sistem informasi akademi futsal, cara pengoprasian, dan output yang di hasilkan dari aplikasi yang dibuat.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari batasan masalah, baik dari sisi kekuatannya maupun kelemahannya dan saran–saran untuk menjadikan koreksi bagi sistem tersebut.