BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah merambah ke berbagai sektor dari perkantoran, pendidikan, militer, kedokteran maupun sektor bisnis. Teknologi informasi juga memiliki potensi dalam memproses data dan mengolahnya menjadi suatu informasi, teknologi informasi juga mampu menyimpannya dengan jumlah kapasitas jauh lebih banyak dari cara-cara manual dengan pemanfaatan teknologi informasi dan teknologi komunikasi data dapat diproses secara mudah dan cepat. Perkembangan teknologi informasi sangat mendukung dalam manajemen penjurian dan pendaftaran supaya lebih efektif dan efisien. Bila ditinjau jauh lebih dalam khususnya pada era globalisasi seperti sekarang dimana sistem yang berjalan pada perusahaan cenderung lebih terkomputerisasi teknologi informasi sangatlah dibutuhkan di dunia bisnis menengah ke atas misalnya pada sistem penjurian, pendaftaran dan juga laporan sebagai acuan pemberian informasi penilaian kepada semua pembalap sebagai penunjang informasi si pemilik perusahaan ke depannya. Maka dari itu teknologi informasi bukan hanya alat untuk mempermudah kinerja perusahaan dalam mengambil keputusan, tetapi juga sebagai sistem pengaman data perusahaan dari kehilangan maupun kerusakan data ataupun catatan perusahaan.

Moods Gallery Drift Team merupakan salah satu team balap yang sangat sukses di dunia balap *drift*,team ini juga meraih beberapa kejuaraan nasional

maupun internasional, kantor yang terletak di Jl. Teluk Bayur 1 No. 8 Duren sawit Jakarta Timur 13440, team yang di pimpin oleh Emanuelle Amandio ini sangat sukses dan menjadi kiblat dunia *Drift* di indonesia oleh para drifter-drifter pemula di indonesia khususnya, team ini pula bekerja sama dengan pe-rally senior nasional seperti Rifat Sungkar untuk membuat *event* balap *drift* di indonesia.

Dalam hal ini banyak data-data penjurian yang tidak akurat yang disebabkan oleh penyimpanan data masih dilakukan dengan manual yakni dengan menyimpannya dalam buku besar maupun kertas tiap *event* yang disimpan di rak maupun laci penyimpanan serta kesulitan dalam pencarian data-data penjurian dan data peserta yang sudah lama. Akibatnya kesalahan maupun dalam penyajian informasi yang dibutuhkan dalam hal ini misalnya juri ingin menghitung seluruh point kualifikasi, data yang harus dikumpulkan sangatlah banyak dan tidak jarang hilang, hal ini dapat beresiko bila ada salah satu team yang ingin melihat point pada saat *race* yang sebelumnya untuk menghitung total point yang harus mereka capai, karena dapat memberikan informasi yang tidak akurat sehingga mengurangi ketidak sesuaian data yang diterima peserta, maka akan berdampak kerugian pada perusahaan tersebut.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi untuk dapat memeberikan pelayanan yang terbaik serta dapat menunjang kegiatan-kegiatan perusahaan otomotif tersebut. Sistem yang dipakai di Moods Gallery Drift Team yang masih manual menuntut untuk dapat menghadirkan sebuah sistem yang dapat mempermudah kegiatan-kegiatan yang ada pada setiap *event* yang mereka adakan tersebut.

Bertitik tolak dari permasalahan diatas maka penulis mengambil judul skripsi **"SISTEM INFORMASIPENJURIAN KOMPETISI DRIFT DI MOODS GALLERY".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang sudah penulis kemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada Moods Gallery Drift Team, yakni :

1. Pada proses pendaftaran, kualifikasi, *race battle* yang masih manual dan memakan waktu yang lama.
2. Dalam proses laporan *event* per serie tidak jarang terjadi kesalahan karena adanya data pembalap yang hilang karena tidak tersusun dengan rapih.
3. Tiap peserta tidak bisa melihat secara langsung point yang mereka dapatkan pada saat selesai balapan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem dapat mempersingkat waktu pendaftaran, kualifikasi, race battle agar tidak memakan waktu yang lama.
2. Bagaimana proses laporan peserta per event dapat terusun dengan rapi.
3. Bagaimana peserta dapat melihat point hasil balapan mereka secara langsung atau *real time point*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian di Moods Gallery Drift Team ini sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penulis melakukan penelitian ini tidak lain yaitu merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu dalam menunjang penilaian juri yang ada di Moods Gallery Drift Team yaitu perusahaan mempermudah penilaian juri agar lebih cepat dan akurat, membuat sistem yang memudahkan dalam pembukuan data peserta agar di setiap melaksanakan *event* seri berikutnya data perseta yang sudah ada tidak melakukan pendaftaran kembali.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah antara lain sebagai berikut :

1. Untuk membuat proses penilaian dan pendaftaran menjadi lebih efisien.
2. Untuk membuat proses pembuatan data laporan peserta *per event*.
3. Untuk mempermudah peserta melihat point yang mereka peroleh secara langsung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian mencangkup dua hal, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis, berikut ini akan penulis urakan :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Berikut ini kegunaan praktis yang dihasilkan ketika penulis melakukan penelitian di Moods Gallery Drift Team, sebagai berikut :

1. Membantu Moods Gallery Drift Team dalam memecahkan masalah yang dihadapi, terutama dalam melakukan penjurian, registrasi peserta maupun data pembalap.
2. Memaksimalkan kinerja sistem yang lebih akurat dalam proses jalannya penjurian di Moods Gallery Drift Team.
3. Memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pembalap karena proses penjurian yang lebih cepat serta akurat.

1.4.2. Keguanaan Akademis

Adapun kegunaan akademis yang didapatkan ketika penulis melakukan penelitian di Moods Gallery Drift Team, sebagai brikut :

1. Dengan penelitian ini penulis dapat mempraktekan langsung ilmu yang penulis dapatkan selama masa kuliah di Universitas Komputer Indonesia kepada lingkungan sekitar penulis, sehingga ilmu yang dapatkan dapat bermanfaat tidak hanya untuk penulis melainkan lingkungan tempat tinggal penulis.
2. Memberikan bahan referensi kepada yang membutuhkan khususnya yang nantinya melakukan penelitian dengan tema yang sejenis yang dapat berguna sebagai penunjang kelancaran skripsinya nanti.
3. Memberikan masukan yang baik bagi pihak yang belum memahami materi yang diteliti oleh penulis.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada perancangan sistem informasi yang penulis rancang sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang penulis rancang ini meliputi sistem pendaftaran peserta, pendaftaran balapan, penjurian, hasil kualifikasi, *race battle*, dan *management user*.
2. Sistem ini tidak menampilkan gambar bagan pada bagian race battle untuk menentukan lawan balapan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi Studi Kasus

Lokasi pelaksanaan penelitian pembuatan skripsi ini bertempat di Moods Gallery Drift Team yang berlokasi di Jalan. Teluk Bayur 1 No. 8, Jakarta Timur 13440.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian yang dilakukan penulis di *Moods Gallery Drift Team* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2015											
		April				Mei				Juni			
1	Identifikasi Kebutuhan												
2	Pengembangan Prototype :												
	a. Analisis												
	b. Design												
	c. Pengujian												
3	Evaluasi dan Revisi												
4	Penggunaan/Implementasi												

1.7. Sistematika Penulisan

Pada bagian 1.7. ini penulis akan menguraikan garis besar isi dari bab yang akan penulis tulis, dalam skripsi ini terdapat 5 bab yang penulis buat.

BAB I PENDAHULUAN akan memaparkan tentang latar belakang masalah penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian yang penulis lakukan, kegunaan penelitian dari segi kegunaan praktis maupun akademis, batasan-batasan masalah yaitu menjelaskan tentang batas maksimum dari kinerja sistem informasi yang penulis buat, dan yang terakhir yaitu lokasi penelitian dan waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI akan menjelaskan tentang teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai bahan referensi pembuatan skripsi ini. Pada bab ini juga menjelaskan tentang jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan untuk dijadikan referensi.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN akan menjelaskan tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem serta pengujian sistem informasi yang telah penulis rancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN di dalamnya menjelaskan tentang analisis sistem yang berjalan pada sistem informasi yang penulis buat dan juga perancangan sistem dari sistem informasi yang telah penulis buat pada bab ini akan penulis buat ini berisi tentang implementasi sistem informasi yang penulis buat baik dari perangkat lunak yang penulis gunakan, perangkat keras, struktur database, instaasi perogram serta penggunaan penggunaannya. Di bab ini juga menjelaskan pengujian sistem informasi yang telah penulis buat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN pada bab terakhir ini memaparkan tentang kesimpulan serta saran.