BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di dalam era modern dan kecanggihan teknologi di dunia ini semua informasi dan data silih berganti dalam waktu yang sangat singkat. Dan dengan kecanggihan teknologi yang ada pada saat ini memungkinkan manusia bisa mengakses semua yang ada didunia dalam waktu yang sangat cepat. Pada saat ini sudah banyak teknologi canggih yang telah diciptakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan aktifitas sehari-hari salah satu contohnya yaitu komputer. Komputer saat ini menjadi kebutuhan yang sangat vital keberadaanya bagaimana tidak, dengan komputer manusia dapat mempermudah dalam mengerjakan suatu kegiatan. Misalnya dalam proses pengolahan data, perubahan data dan sebagainya. Sistem pengolahan data merupakan salah satu fungsi kegiatan administrasi dalam memberikan pelayanan untuk memenuhi setiap tuntutan informasi baik dari pihak pengelola maupun pihak luar. Sistem pengolahan data senantiasa dapat mengatasi permasalahan yang saat ini terjadi dan menghasilkan informasi yang cepat tepat dan akurat.

Komputer juga memegang peranan penting dalam menunjang kelancaran aktivitas pekerjaan didalam suatu organisasi. Pada saat ini, komputer tidak hanya digunakan secara personal saja tetapi juga dapat dihubungkan pada suatu jaringan. Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan menggunakan protokol komunikasi

melalui media transmisi. Sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data, mencetak pada printer yang sama dan bersama-sama menggunakan *hardware/software* yang terhubung dengan jaringan client server.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan juga meningkatnya aktivitas organisasi, keberadaan komputer sebagai pengolah data dan jaringan komputer sebagai pengintegrasi data, ternyata telah menarik berbagai organisasi untuk menggunakannya. Salah satu diantaranya adalah organisasi dalam mendirikan sekolah futsal. Dan dalam proses pendaftaran ini akan menjadi lebih mudah dan cepat dengan adanya proses komputerisasi, sehingga akan memberikan dampak positif untuk kemajuan perkembangan sekolah.

Maestro Futsal Academy merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang pengembangan bakat olahraga futsal untuk anak di usia dini. Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Saat ini Maestro Futsal Academy sudah memanfaatkan teknologi komputer, akan tetapi belum digunakan secara maksimal. Pemanfaatan teknologi komputer hanya sebatas membuat surat, laporan-laporan tentang keperluan dan lainnya, sehingga tidak terintegrasinya data-data yang disimpan dalam media komputer untuk digunakan selanjutnya. Ada beberapa kendala yang terjadi di sistem

pendaftaran Maestro Futsal Academy saat ini, diantaranya adalah proses pengolahan data menggunakan media penyimpanan data yang masih dicatat dalam sebuah dokumen, dirasakan kurang optimal dan sulitnya mencari data karena tempat penyimpan arsip di bilang masih manual. Pendaftaran dibuka setiap jadwal latihan berlangsung. Kuota yang diterima untuk satu pelatih yaitu 20 orang. Untuk proses pembayaran bulanan orang tua siswa melakukan pembayaran secara langsung ke bendahara. Pencatatan pembayaran bulanan hanya dicatata dalam buku, sehingga kadang mengakibatkan buku hilang ataupun pencatatan yang salah. Pengolahan data siswa dalam prosesnya masih menggunakan Microsoft word dan Excel, meskipun penyimpanan data dirasakan cukup aman akan tetapi data yang diolah tidak terintegrasi sehingga informasi yang dihasilkan kurang maksimal. Pada proses pendaftaran sekertaris sering kali terjadi kesalahan data karena terbentur dengan proses pendaftaran tesebut. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka Maestro Futsal Academy memerlukan sistem informasi pendaftaran yang lebih cepat, akurat dan terintegrasi dalam mengolah data pendaftaran, dan lebih terjamin dari segi pengamanan dalam pengarsipan file-file. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai **"SISTEM INFORMASI MAESTRO FUTSAL ACADEMY BERBASIS DESKTOP"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu adanya identifikasi masalah-masalah yang muncul berkaitan dengan sistem informasi pendaftaran , diantaranya:

1. Belum mempunyai aplikasi yang dapat membantu dalam mengolah data pendaftaran dengan baik di Maestro Futsal Academy, keamanan data kurang terjamin karena media penyimpanan yang terbatas dan dalam proses pencatatan dan pencarian data masih memerlukan waktu yang lama seperti file dokumen dan file word dan juga manual.
2. Proses pembayaran bulanan yang tidak tertata secara rapi sehingga mengakibatkan tidak validnya data yang ada.
3. Proses pembagian jadwal latihan dari sisi umur sering terjadi kesalahan seperti kesalahan kesamaan nama siswa yang tercatat pada data setiap jadwal latihan.
4. Proses pencatatan absensi siswa yang lambat dan sering hilang di karenakan masih menggunakan pencatatan buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah- masalah yang teridentifikasi diantaranya:

1. Bagaimana sistem pendaftaran dan penjadwalan di Maestro Futsal Academy yang sedang berjalan saat ini ?
2. Bagaimana merancang suatu sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan di Maestro Futsal Academy ?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan yang telah di dibangun di Maestro Futsal Academy ?

4. Bagaimana implementasi sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan yang telah di bangun di Maestro Futsal Academy ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian dari penulisan usulan penelitian ini untuk memudahkan maksud dari penelitian yang dianggap baik di lingkungan Maestro Futsal Academy.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membuat sistem perancangan informasi pendaftaran di Maestro Futsal Academy yang terkomputerisasi yang mana akan membantu mengatasi semua permasalahan yang terjadi, khususnya dalam masalah pendaftaran dan penjadwalan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan pada Maestro Futsal Academy yang sedang berjalan saat ini.

2. Untuk merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan di Maestro Futsal Academy.

3. Untuk melakukan implementasi terhadap sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan Maestro Futsal Academy.

4. Untuk melakukan tahap implementasi yang sesuai untuk menentukan kualitas dan kuantitas dari sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan di Maestro Futsal Academy.

1.4 Kegunaan Penelitian

Merujuk pada penelitian di atas, maka penelitian ini sekurang-kurangnya diharapkan dapat memberikan dua kegunaan, yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Memudahkan sekertaris di Maestro Futsal Academy dalam mengolah data pendaftaran dan penjadwalan.

2. Aplikasi yang dirancang mampu menyimpan data dalam jumlah besar dan lebih aman dalam penyimpanan data.

3. Data-data pendaftaran dan penjadwalan yang saling terintegrasi sehingga akan mempermudah dalam hal pengelolaannya dan menghasilkan informasi yang cepat, tepat, akurat dan tepat waktu.

1.4.2 Kegunaan Penelitian Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk :

1. Bagi penelitian, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya.
2. Bagi peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.
3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembanga ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.

1.5 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan sistem pedaftaran dan penjadwalan di Maestro Futsal Academy supaya pembahasan terfokus pada pemecahan masalah-masalah yang sudah teridentifikasi di atas. Batasan-batasan itu diantaranya membahas:

1. Sistem yang dibangun hanya menangani pengolahan data pendaftaran, penjadwalan, iuran bulanan dan absensi yang terdiri dari pengolahan data siswa baru.

2. Tidak membahas tentang penggajian karyawan dan staf kepelatihan.

3. Dalam sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan ini digunakan oleh Sekertaris dan pimpinan organisasi di Maestro Futsal Academy.

4. Program sistem informasi pendaftaran dan penjadwalan ini masih bersifat simulasi dalam arti data-data yang dipakai hanya sebatas contoh atau formalitas.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Untuk lokasi penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah di Maestro Futsal Academy dan penulis dibantun dengan beberapa orang yang bekerja di bagian adminstrasi di Maestro Futsal Academy yang berlokasi di Jl.Parakansaat No.202 Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2014 sampai dengan bulan Januari 2015. Berikut adalah *timeschedule* penelitiannya :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Tahun 2014															
		Oktober				November				Desember				Januari			
1	Pengumpulan data yang diperlukan.																

2	Analisis kebutuhan aplikasi															
3	Perancangan aplikasi															
4	Pembuatan Aplikasi															
5	Pengujian Aplikasi															

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, isi, dan bagian akhir. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi yang dibuat oleh penulis:

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, lembar pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu:
   a. BAB I : Pendahuluan

      Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

   b. BAB II : Landasan Teori

      Bab ini berisi tinjauan teori yang mendeskripsikan pengertian, jenis-jenis dan prinsip dasar, media komunikasi dan saluran komunikasi, hubungan masyarakat dan teori profesionalisme.

c. BAB III : Objek dan Metode Penelitian

Bab ini berisi uraian tentang objek penelitian, desain penelitian, operasional variabel dan pengukuran, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan, dan pengujian software serta evaluasi sistem.

d. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan tentang hasil penelitian, distribusi data, pengujian persyaratan analisis , perancangan sistem, gambaran sistem yang akan diusulkan, perancangan basis data, perancangan antar muka *(interface)* dan perancangan aksitektur jaringan serta implementasinya.

e. BAB V : Kesimpulan dan Saran

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.