BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi saat ini, perkembangan informasi sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat diseluruh penjuru dunia, baik pelajar, mahasiswa, pegawai, maupun pelaku bisnis. Kebutuhan akan informasi secara aktual dan terpercaya sangat bermanfaat sebagai dasar untuk memperluas dan mengembangkan aset organisasi.

Salah satu teknologi informasi yang mampu menjawab semua tantangan tersebut adalah internet. Dengan segala kemudahan dan keunggulan yang ditawarkan oleh internet, teknologi ini menjadi sebuah teknologi yang paling populer, dengan jutaan pengguna diseluruh penjuru dunia. Melalui internet, berbagai macam informasi teraktual dari berbagai bidang dapat diperoleh dengan mudah, seperti isu terhangat mengenai berita seputar dunia game. Saat ini game sangat banyak diminati oleh orang - orang semua kalangan mulai dari yang muda sampai yang lanjut usia sekali pun, khususnya para remaja, bahkan anak-anak dibawah umur pun sudah banyak mengenal dan dapat memainkan beberapa game yang tersedia di *Handphone* maupun komputer seperti Tahu Bulat, *Clash Of Clans, Piano Tiles, God Father, call of duty*dan game *online* maupun game *offline* lainnya.

Game *Online* yang populer saat ini juga banyak diminati berbagai negara khususnya di Indonesia seperti *DOTA 2, CSGO, Point Blank*. Tak heran lagi jika banyak pemain dari Indonesia yang mengidolakan pemain luar dan membuat suatu komunitas baik dalam negeri maupun luar negeri. Salah satunya NOTS *Gaming* Bandung.

NOTS *Gaming* mempunyai peran dalam suatu komunitas *game*. Seperti mengadakan *meet* and *greet* terhadap komunitas tertentu. Contohnya Komunitas orang orang yang menyukai *DOTA 2,Point Blank* maupun *CSGO*. NOTS *Gaming* telah menjalin kerjasama dengan beberapa *Vendor* di Bandung dan sampai saat ini sudah mempunyai 570 member di bandung, sedangkan diluar bandung terdapat sekitar 2000 orang yang berminat menjadi *member*. Tetapi orang-orang diluar bandung masih kesulitan untuk mendaftar menjadi *member* dan memesan *souvenir* yang dikelola NOTS *Gaming* karena pendaftaran hanya bisa datang di tempat kegiatan NOTS *Gaming*.

Menurut hasil wawancara berikut ini adalah data *member* NOTS Gaming :

Tabel 1.1 Data *Member* NOTS *Gaming*

Tahun	***Member* yang tercatat**
2012	60
2013	200
2014	370
2015	450
2016	570

Untuk menjalankan segala aktifitasnya NOTS *Gaming* membagi tugas kedalam sebuah struktur organisasi dimana masing - masing terdapat 6 divisi termasuk didalamnya divisi *souvenir* dan bagian personalia yang mengelola *member*. Selain mengelola berbagai kegiatan yang menyangkut transaksi pemesanan Kaos, *Jersey*, Aksesoris, *Gaming Bag*, Divisi *souvenir* juga yang mendesain kaos dan jersey itu sendiri maupun *custom* dari pemesan yang nantinya akan diproduksi melalui *vendor* yang bersifat tetap bekerjasama dengan NOTS *Gaming*.

NOTS *Gaming* saat ini mengandalkan selembar brosur yang sering di bagikan di berbagai mall dan warnet, dan juga media social sebagai media untuk *share* informasi mengenai kegiatan yang dilakukan termasuk informasi mengenai *member* dan pemesanan *souvenir*, seperti informasi mengenai dibukanya pemesanan, harga *souvenir*, desain *souvenir*, dan *contact person* divisi *souvenir* yang nantinya para *tifosi* yang ingin memesan datang langsung ke berbagai kegiatan NOTS *Gaming* salah satunya di jalan Maskumambang No 17 B (belakang hotel horison) Buah Batu untuk melakukan transaksi pemesanan dengan mencatat data pesanan kedalam sebuah buku dan membuat kwintansi pembayaran dimana pembayaran dilakukan secara tunai. Setelah *souvenir* selesai diproduksi tifosi langsung datang kembali ke acara rutin NOTS *Gaming* untuk memperlihatkan kwintansi pembayaran sebagai bukti untuk pengambilan *souvenir*. Begitu juga mengenai pendaftaran *member*, tifosi sebelumnya membuat janji pertemuan atau bisa datang langsung ke acara rutin NOTS *Gaming*,

kemudian tifosi mengisi formulir pendaftaran secara lengkap yang telah disediakan oleh bagian personalia.

Lalu tifosi membayar uang pendaftaran secara tunai dan menunggu informasi selanjutnya perihal *status member* dan mendapatkan kartu *member* sebagai *identitas* diri. Baik sistem pemesanan *jersey* maupun pendaftaran *member*, masih menggunakan metode pencatatan sehingga membutuhkan ketelitian yang tinggi dan penyimpanan data masih tidak terorganisir dengan baik karena masih disimpan dalam bentuk arsip. Begitupun mengenai pendaftaran *member*, *tifosi* terlebih dahulu harus menghubungi *contact divisi* yang bersangkutan untuk membuat janji pertemuan dalam melakukan transaksinya, hal ini menyebabkan kurang efisien dari segi waktu. Selain itu tifosi juga dipersulit dengan tidak adanya sistem yang mempermudah untuk melakukan transaksi selain dengan datang langsung ke lokasi. Oleh karena itu, akan dirancang suatu sistem pemesanan *Souvenir* dan pendaftaran *member* berbasis web yang mudah digunakan dan dipahami oleh *tifosi* khususnya diluar bandung yang ingin mendaftar. *Tifosi* mendapatkan kartu *member* yang bisa digunakan untuk mendapatkan diskon ataupun *reward* saat mengikuti kegiatan NOTS *Gaming.*

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya suatu program aplikasi dalam mengolah sistem informasi NOTS Gaming, untuk dijadikan bahan penulisan Skripsi dengan Judul : **“SISTEM INFORMASI PEMESANAN *SOUVENIR* DAN PENDAFTARAN *MEMBER* NOTS *GAMING* BERBASIS WEB”**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang muncul pada NOTS Gaming, yaitu sebagai berikut :

1. Belum tersedianya fasilitas pemesanan atau pendaftaran bagi tifosi luar Bandung.
2. Pendaftaran dan pemesanannya hanya dapat dilakukan pada saat ada kegiatan NOTS Gaming.
3. Sistem transaksi pemesanan dan pendaftaran masih menggunakan arsip sebagai metode pencatatan dan penyimpanan data.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem pendaftaran, pemesanan, dan pencatatan arsip data di NOTS Gaming saat ini.
2. Bagaimana merancang proses pemesanan, pendaftaran dan arsip data secara komputerisasi.
3. Bagaimana pengujian sistem pada sistem informasi NOTS Gaming dari pemesanan, pendaftaran dan hasil arsip data.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan, pendaftaran dan juga hasil arsip data komunitas di NOTS Gaming.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Merancang dan membangun suatu sistem informasi pemesanan *souvenir*, pendaftaran anggota, hasil arsip data komunitas dengan berbasis web di NOTS Gaming, sehingga proses pemesanan, registrasi pendaftaran anggota dan hasil laporan data komunitas menjadi lebih cepat dan mudah.

1.3.2.Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan saat ini di NOTS Gaming mulai dari pemesanan, pendaftaran, hingga arsip data komunitas.
2. Untuk mengusulkan perancangan sistem informasi pemesanan, pendaftaran, dan arsip data di NOTS Gaming.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem pada Sistem Infomasi pemesanan, pendaftaran dan hasil arsip data komunitas NOTS Gaming.
4. Untuk mengimplementasikan sistem secara komputerisasi agar memudahkan pihak admin di komunitas NOTS Gaming.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis dari penelitian ini yaitu :

A. Bagi Penulis

Dapat menerapkan dan membandingkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Komputer Indonesia Bandung dengan kenyataan yang ada, serta menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang teknologi komputer.

B. Bagi Perusahaan

1. Dapat megelola dengan mudah pengarsipan data melalui Sistem yang dibuat dengan *interface* yang *user friendly* sebagai salah satu alat bantu guna meningkatkan dan mempercepat kinerja pegawai dan pelayanan terhadap konsumen.
2. Menawarkan solusi dalam meminimalisir kesalahan yang sering terjadi akibat pencatatan secara manual.
3. Merencanakan pembangunan Sistem informasi berbasis web agar lebih memudahkan kinerja Admin dalam menginformasikan pemberitahuan kepada anggota komunitas NOTS Gaming.

C. Bagi Konsumen

Pelayanan terhadap anggota komunitas yang berhubungan dalam hal informasi yang lebih cepat dan mudah terutama dalam hal pendaftaran anggota di NOTS Gaming tersebut.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis dari penelitian ini yaitu:

1. Hasil tugas akhir ini diharapkan berguna bagi Universitas Komputer Indonesia Bandung sebagai bahan informasi dan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan kerangka acuan dalam memahami masalah yang sama. Dan sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi kuliah yang diberikan.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

1.5. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan penyusunan tugas akhir ini, maka terlebih dahulu penulis menyajikan lingkup permasalahan yang dibahas yaitu:

1. Pengelolahan data Sistem hanya di lakukan oleh staff khusus NOTS Gaming yaitu Admin Divisi dan *Manager*.
2. Hanya mencatat *member* berupa iuran, pemesanan, kegiatan, serta laporan-laporan lainnya.
3. Sistem yang di bangun di anggap tidak aktif jika *member* tersebut tidak membayar iuran perbulan.

1.6.Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian yaitu komunitas NOTS Gaming yang salah satu kegiatan rutin nya beralamat di Jln Maskumambang No 17B (belakang hotel horrison) Buah Batu - Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

	Nama Kegiatan	2016																			
		September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																				
	A. Observasi																				
	B. Wawancara																				
2	Membuat *Prototype*																				
	A. Analisis Dokumen																				
	B. Analisis Kebutuhan sistem																				
3	Menguji *Prototype*																				
	A. Perancangan																				
	B. Coding																				
4	Memperbaiki *Prototype*																				
	A. Implementa-si																				
	B. Testing																				
5	Mengembangkan Versi Produksi																				
	A. Memperbaiki																				
	B. Testing																				