BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini sangat pesat kemajuannya. Efisiensi kerja, efektivitas waktu serta faktor ekonomis merupakan faktor utama penyebab perkembangan tersebut. Hal ini menyebabkan semakin banyaknya organisasi / perusahaan berlomba–lomba memanfaatkan teknologi informasi agar menjadi perusahaan yang unggul di bidangnya.

Dampak kemajuan teknologi informasi dalam berbagai bidang di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Beberapa hal terbukti dengan banyaknya website – website yang menyediakan infomasi, website penjualan, pelayanan jasa dan lainnya.

Sukamulya Kicau (SKM Kicau) merupakan komunitas pecinta burung kicau daerah Sukamulya, Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Dimana tempat bertemunya semua pecinta burung kicau, tempat bertemuanya para penjual & pembeli burung kicau, tempat penyelenggaran perlombaan burung kicau, serta tempat untuk saling membantu apabila sesama teman kicau mania mempunyai permasalahan, dan menambah hubungan persaudaraan sesama kicau mania.

Berdasarkan hasil penelitian di SKM Kicau yang dilakukan oleh penulis terdapat beberapa masalah operasional dalam proses penyelenggaraan perlombaan burung kicau. Adapun kekurangan tersebut, yaitu proses pendaftaran masih manual dengan mencatatnya di buku pendaftaran, selain itu peserta di luar kota

kesulitan melakukan pendaftaran karena jarak yang jauh dan jangka waktu pendaftaran yang terbatas. Sama halnya dengan pembayaran pendaftaran yang bisa dilakukan saat pendaftaran atau setelah kompetisi hal ini menyebabkan kadang terjadi ketidakcocokan data pendaftaran dengan uang yang didapat karenan ada peserta yang belum membayar uang pendaftaran. Selain itu kurangnya penyaluran informasi penyelenggaraan perlombaan burung kicau untuk pecinta burung diluar kota dikarenakan SKM KICAU belum mempunyai website untuk menyalurkan informasi perlombaan. Begitu juga dengan proses penjurian memakan waktu yang lama dikarenakan hasil penilaian juri dihitung lagi oleh panitia dan panitia menentukan pemenang dari hasil akhir penilaian juri-juri yang menilai.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah media informasi sebagai alat untuk memberikan informasi dan membantu proses pendaftaran perlombaan burung kicau. Rancangan sistem informasi yang dimaksud adalah **"SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERLOMBAAN BURUNG KICAU PADA SKM KICAU BERBASIS WEBSITE"**.

1.2 Identifikasi dan rumusan masalah

Setiap mencapai tujuan akan selalu menghadapi masalah. Keberhasilan dalam memecahkan masalah akan menentukan kelanjutan, sehingga tujuan akan dapat tercapai. Adapun identifikasi dan rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan di atas maka dapat didefinisikan permasalahan yang ada , antara lain:

1. Proses pendaftaran masih manual dengan mencatat di buku pendaftaran, selain itu peserta di luar kota kesulitan melakukan pendaftaran karena jarak yang jauh dan jangka waktu pendaftaran yang terbatas.
2. Pembayaran pendaftaran yang bisa dilakukan saat pendaftaran atau setelah kompetisi hal ini menyebabkan kadang terjadi ketidakcocokan data pendaftaran dengan uang yang didapat karena ada peserta yang belum membayar uang pendaftaran.
3. Kurangnya penyaluran informasi tentang penyelenggaraan perlombaan burung kicau dan informasi lainnya.
4. Proses penjurian memakan waktu yang lama dikarenakan hasil penilaian juri dihitung lagi oleh panitia dan panitia menentukan pemenang dari hasil akhir penilaian.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau) yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau).

3. Bagaimana pengujian sistem informasi pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau).
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau).

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi pengelolaan perlombaan burung kicau berbasis web pada SKM KICAU yang dapat membantu dalam proses penyebaran informasi perlombaan dan membantu panitia dalam proses pendaftaran perlombaan sampai penetapan pemenang lomba.

1.3.2 Tujuan penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui sistem pengelolaan perlombaan burung kicau yang sedang berjalan pada Sukamulya Kicau (SKM Kicau)
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau)
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau).
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pengelolaan perlombaan burung kicau di Sukamulya Kicau (SKM Kicau).

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibedakan menjadi kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Kegunaan akademis berarti hasil dari penelitian yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan berhubungan dengan objek penelitian. Kegunaan praktis bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan untuk memperbaiki kinerja, terutama untuk sistem yang ada di Sukamulya Kicau (SKM Kicau).

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi panitia lomba adalah memudahkan dalam proses penyaluran informasi lomba, pendaftaran, pembayaran lomba sampai penilaian pemenang lomba
2. Bagi peserta lomba adalah memudahkan dalam menerima informasi, pendaftaran dan pembayaran perlombaan burung kicau.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademik dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis adalah hasil penelitian sebagai penerapan teori-teori yang telah dipelajari saat perkuliahan serta menambah pengalaman untuk menghadapi tantangan yang ada di dunia kerja.

2. Bagi peneliti lain adalah hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya bagi yang akan melakukan penelitian pada bidang keilmuan sistem informasi.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian, peneliti memiliki beberapa batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah:

1. Sistem yang dibangun meliputi proses penyampaian informasi perlombaan, pendaftaran perlombaan, pembayaran biaya perlombaan, penilaian dan pembuatan laporan setelah perlombaan.
2. Jangka waktu pembayaran biaya pendaftaran 1 x 24 jam dari tanggal dan waktu pendaftaran.
3. Proses penilaian masih dilakukan dengan mencetak form penilaian diberikan dan di isi oleh juri perlombaan.
4. Tools pendukung yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi ini adalah; Adobe Dreamweaver, XAMPP, Browser, dan MySql

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di jalan pagerwangi bawah, gunung batu lembang. Pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai bulan Juni 2017. Di bawah ini merupakan tabel kegiatan dan waktu penelitian.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	KEGIATAN	2017															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar																
2.	Membangun Prototype																
	a) merancang sistem usulan																
	b) merancang database																
	c) merancang interface program																
3.	Menguji prototype																
4.	Memperbaiki prototype																
5.	Mengembangkan Versi Produksi																

1.7 Sistem Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab yang akan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan yang ada pada skripsi ini.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan sebagai referensi untuk membuat skripsi ini.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan tentang objek dan metode penelitian. Objek penelitian diantaranya membahas tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan deskripsi tugas. Sedangkan metode penelitian membahas tentang desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan sistem, metode pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan, dan pengujian software. Lebih rinci lagi alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan diantaranya adalah flowmap, diagram konteks, data flow diagram, kamus data, dan perancangan basis data. Dibagian ini juga diuraikan tentang analisis sistem yang berjalan diperusahaan. Analisis meliputi analisis dokumen, analisis prosedur yang berjalan dan juga evaluasi sistem yang berjalan

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini membahas tentang perancangan sistem yang dibuat, meliputi tujuan perancangan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan, perancangan prosedur, dan perancangan basis data. Di bab ini juga membahas tentang

perancangan antar muka, perancanangan arsitektur jaringan, implementasi dan pengujian sistem.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dan saran dari materimateri yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya serta hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.