

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan sistem informasi yang dapat diterapkan hampir di segala bidang, antara lain pada bidang keuangan, bidang akademik, bidang kedokteran bidang olahraga, dan bidang penyelenggaraan *event*. Terdapat beberapa contoh penerapan sistem informasi pada aktifitas penyelenggaraan *event*, antara lain musik, bakti sosial, paket *tour*, *bazaar*, dan kompetisi futsal. Sistem informasi pada bidang penyelenggaraan *event* dapat membantu pihak – pihak yang terlibat dan juga proses – proses pelaksanaan *event* mulai dari pendaftaran, pembayaran, penjadwalan hingga laporan. Beberapa perusahaan atau organisasi formal maupun non-formal sudah menerapkan sistem informasi pada bidang penyelenggaraan *event* seperti contohnya pada *event Pocari Sweat Futsal Competition* yang diadakan oleh salah satu perusahaan minuman *pocari sweat* yang melakukan pendaftaran, pembayaran, dan laporan pengumuman melalui *website*.

Pada kesempatan ini, penulis mengambil objek penelitian pada organisasi non-formal yaitu komunitas Maharcorps. Komunitas ini memiliki beberapa agenda *event* tahunan internal maupun eksternal diantaranya bakti sosial, foto angkatan, doa bersama, perayaan *anniversarry* dan kompetisi futsal. Pada *event* kompetisi futsal, komunitas Maharcorps telah selesai melaksanakan 3 kali berturut – turut kompetisi futsal tingkat kota di kota Cimahi, dengan jumlah peserta sebagai berikut :

**Tabel 1. 1. Jumlah Peserta Kompetisi Tahun 2015-2017**  
(Sumber : Arsip Kegiatan Maharcorps)

Tahun	Peserta
2015	32
2016	44
2017	64

Berdasarkan data jumlah tim peserta seperti pada Tabel 1.1 diatas, setiap tahunnya *event* kompetisi futsal yang telah selesai dilaksanakan oleh komunitas ini mengalami peningkatan. Pada setiap proses pelaksanaannya mulai dari pendaftaran, pembayaran dan laporan kegiatan belum menggunakan sistem informasi.

Mulai dari proses pendaftaran kompetisi ini mengharuskan peserta untuk membawa berkas – berkas persyaratan ke tempat pendaftaran yang menyebabkan beberapa calon tim peserta mengalami hambatan karena calon tim peserta yang memiliki masalah waktu atau masalah pada jarak.

Untuk proses pembayaran, calon tim peserta melakukan pembayaran langsung saat pendaftaran berupa tunai atau *transfer* melalui rekening bank yang setelahnya dikonfirmasi melalui aplikasi *Line Messenger*. Masalah pada proses ini, bukti pembayaran tunai berupa kwitansi yang rentan rusak ataupun hilang, atau bukti transfer yang dikirim melalui aplikasi *Line Messenger* hanya tersimpan di *history chat Line Messenger* dengan kata lain tidak terdapat *backup* data.

Pada proses penjadwalan kompetisi, para manajer tim yang sudah terdaftar diharuskan mengingat atau menyimpan baik – baik selebaran kertas jadwal kompetisi yang diumumkan dan dibagikan pada saat *technical meeting*. Rusaknya

selebaran kertas jadwal atau hilang menjadi salah satu hambatan pada proses ini, yang mengakibatkan tim peserta yang mengalami kejadian ini tidak dapat mengikuti pertandingan, sedangkan salah satu peraturan kompetisi jika tim peserta tidak datang sesuai jadwal maka tim peserta dianggap gugur.

Saat kompetisi sedang berlangsung, tim peserta yang sedang tidak pada jadwal bermainnya mendapatkan informasi seperti pencetak gol, dan hasil skor pertandingan dengan datang langsung ke lapangan kompetisi dan melihat pada pamflet yang tersedia atau *group chat* pada aplikasi pesan *Line Messenger* setelah pertandingan selesai dengan kata lain, proses ini tidak *Real-time*.

Sedangkan untuk *event* tahunan lainnya, juga masih mengandalkan media *group chat* pada aplikasi *Line Messenger* untuk pendataan peserta. Masalah pada proses ini adalah tidak adanya *backup* data peserta *event* karena data hanya tersimpan di *history chat Line Messenger*.

Penulis membangun dan menerapkan “**SISTEM INFORMASI PENYELENGGARAAN *EVENT* BERBASIS *WEBSITE* PADA KOMUNITAS MAHARCORPS**” yang dapat membantu setiap proses pelaksanaan dan juga solusi untuk meminimalisir masalah – masalah yang dapat terjadi pada pelaksanaan selanjutnya mengingat komunitas ini memiliki beberapa agenda tahunan.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang, peneliti menentukan beberapa poin identifikasi masalah dan rumusan masalah.

### 1.2.1. Identifikasi masalah

1. Proses pendaftaran *event* menggunakan media aplikasi *chat messenger*, tidak adanya *backup* data karena hanya tersimpan pada *history chat*. Pada kompetisi futsal mengharuskan calon tim peserta bertemu secara langsung dengan panitia untuk menyerahkan berkas persyaratan, proses ini menjadi masalah jika pihak calon tim peserta tidak bisa hadir.
2. Pada proses pembayaran pendaftaran calon peserta event, bukti pembayaran tunai maupun transfer rentan rusak, hilang dengan kata lain tidak memiliki *backup* data.
3. Pada proses penjadwalan *event* kompetisi futsal, informasi didapat pada tempat pertandingan berlangsung atau dari selebaran kertas jadwal yang dibagikan atau pamflet juga *group chat Line Messenger*. Masalah pada proses ini, selebaran kertas jadwal yang mudah hilang atau rusak atau dari aplikasi *chat messenger* yang dapat tidak sengaja terhapus juga tidak memiliki *backup* data.
4. Pada pelaksanaan *event*, Informasi data peserta meliputi data pembayaran hanya hanya didapat dari aplikasi *chat messenger* yang datanya rentan hilang atau terhapus. Sedangkan *event* kompetisi futsal berupa pencatatan pada selebaran kertas dan pengumuman pada aplikasi *chat messenger*. Sehingga tim peserta yang sedang tidak pada jadwal bertanding harus berkunjung ke tempat pertandingan atau menunggu pengumuman dari panitia setelah pertandingan berakhir, dan juga rentan hilang dan rusaknya kertas laporan hasil pertandingan dari pihak panitia.

### **1.2.2. Rumusan masalah**

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada penyelenggaraan *event* di komunitas Maharcorps?
2. Bagaimana merancang sistem informasi untuk membantu penyelenggaraan *event* yang diadakan oleh komunitas Maharcorps?
3. Bagaimana menguji sistem informasi penyelenggaraan *event* yang sudah dirancang pada komunitas Maharcorps?
4. Bagaimana implementasi sistem penyelenggaraan *event* yang sudah dibangun pada komunitas Maharcorps?

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Peneliti menentukan maksud penelitian dan juga beberapa poin tujuan penelitian.

#### **1.3.1. Maksud penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini untuk membantu pihak komunitas Maharcorps ini dalam penyelenggaraan setiap pelaksanaan *event* dengan memanfaatkan sistem informasi.

#### **1.3.2. Tujuan penelitian**

1. Untuk menganalisis dan mengevaluasi sistem yang berjalan pada penyelenggaraan *event* komunitas Maharcorps.
2. Untuk merancang sistem informasi penyelenggaraan *event* yang diusulkan pada komunitas Maharcorps.
3. Untuk menguji sistem informasi penyelenggaraan *event* yang sudah dirancang pada komunitas Maharcorps.

4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penyelenggaraan *event* yang sudah diuji pada komunitas Maharcorps.

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis mendapatkan 2 poin kegunaan yaitu kegunaan akademis dan kegunaan praktisi.

##### **1.4.1. Kegunaan akademis**

1. Bagi penulis penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan system informasi penyelenggaraan *event* khususnya kompetisi futsal. Menambahkan pengalaman membangun sistem penyelenggaraan *event* berbasis *website*.
2. Bagi ilmu pengetahuan dapat menjadi bahan dasar pengembangan sistem selanjutnya juga menjadi data awal untuk melakukan penelitian dengan tema maupun objek yang sama.

##### **1.4.2. Kegunaan praktisi**

Dapat membantu panitia mepenyelenggaraan dan memudahkan peserta pada setiap kegiatan *event*, khususnya kompetisi futsal.

#### **1.5. Batasan Masalah**

Untuk menghindari penelitian yang tidak terfokus, maka penulis memberikan batasan masalah penelitian berdasarkan hasil identifikasi masalah yang ada, antara lain:

1. Pada penelitian ini penulis tidak membahas penyelenggaraan keuangan *event*.
2. Pada proses pembayaran hanya berupa konfirmasi pembayaran pada sistem oleh Koordinator Pendaftaran.
3. Pada pembayaran *event*, sistem hanya menerima pembayaran yang sudah lunas.
4. Pada *event* kategori futsal minimal terdapat 2 tim terdaftar dan 120 tim maksimal.
5. Pada satu peserta tim memiliki maksimal anggota 12 orang, yaitu 5 orang pemain utama, 5 orang pemain pengganti, 1 orang pelatih, dan satu orang manajer tim dan minimal memiliki 3 pemain.
6. Segala pengaturan tim meliputi pemain, pelatih dan tim itu sendiri diatur oleh manajer.
7. Jika ada pembatalan pelaksanaan *event*, hanya berupa menghapus data peserta *event* oleh Koordinator Pendaftaran.
8. Peraturan pelaksanaan *event* kompetisi futsal, mengacu pada peraturan yang telah dibuat oleh panitia tahun sebelumnya.
9. Konsep sistem *Real-time report* pertandingan hanya berupa data skor, pencetak gol, pelanggaran, dan wasit.

#### **1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di sekretariat komunitas Maharcops yang berlokasi di jalan Mahar martanegara no 116 Cimahi tengah kota Cimahi. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 1 Maret 2018 dengan detail waktu yang ditunjukkan pada Tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 1. 2. Tabel Proses Penelitian

Kegiatan	Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>A. Mendefinisikan Kebutuhan Sistem</b>																
Wawancara																
Studi Literatur																
Analisis kebutuhan sistem																
<b>B. Merancang dan Membangun Sistem</b>																
Merancang Sistem																
Membangun Sistem																
<b>C. Menguji Integrasi Sistem</b>																
Menguji Sistem																
Memperbaiki kekurangan sistem																
<b>D. Mengimplementasikan Sistem</b>																
Implementasi sistem oleh Pengurus Maharcops																

### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan isi dari penulisan penelitian ini pada setiap BAB mulai dari BAB I hingga BAB V.

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah dan Sistematika Penulisan.

## 2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori – teori pendukung yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi penyelenggaraan *event* berbasis website pada komunitas Maharcorps.

## 3. BAB III. OBJEK dan METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metode Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

## 4. BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai tujuan perancangan sistem, perancangan proses atau prosedur yang diusulkan seperti : *Use Case, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram*.

## 5. BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hasil kesimpulan dari sistem yang telah penulis bangun dan juga saran – saran bagi komunitas.