

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat cepat seiring dengan kebutuhan akan informasi dan pertumbuhan tingkat kecerdasan manusia. Teknologi berguna untuk memproses dan mengendalikan masalah yang ada dengan lebih efisien. Telah banyak sistem informasi yang digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan yang biasanya timbul dalam suatu organisasi, perusahaan atau instansi pemerintahan. Dengan adanya sistem informasi dapat menunjang kinerja manusia pada perusahaan atau organisasi untuk mengelola informasi yang ada.

Dari perspektif teknis, sistem informasi mengumpulkan, menyimpan, dan menyebarkan informasi dari lingkungan organisasi dan operasi internal untuk mendukung fungsi organisasi dan pengambilan keputusan, komunikasi, koordinasi, pengendalian, analisis, dan visualisasi. Sistem informasi mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna melalui tiga aktivitas dasar yaitu input, pengolahan, dan keluaran. Sedangkan dari perspektif bisnis, sistem informasi memberikan solusi terhadap masalah atau tantangan yang dihadapi perusahaan dan merupakan gabungan elemen manajemen, organisasi, dan teknologi. Sistem informasi dan organisasi saling mempengaruhi satu sama lain. Pada saat bersamaan, organisasi harus sadar dan terbuka terhadap pengaruh sistem informasi untuk mendapatkan keuntungan dari teknologi yang baru. Interaksi antara teknologi informasi dan organisasi sangatlah kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor penengah, termasuk struktur organisasi, proses bisnis, politik, budaya, lingkungan sekitar, dan keputusan manajemen [1].

PB Djarum berdiri pertama kali pada tahun 1969 atas kecintaan Budi Hartono (CEO PT Djarum) pada bulu tangkis serta tingginya kegemaran karyawan PT Djarum bermain dan berlatih pada olahraga yang sama. Berawal dari situ, lahirlah atlit muda berbakat, Liem Swie King yang meraih prestasi demi prestasi secara gemilang. Hal itu menumbuhkan keinginan Budi Hartono untuk serius mengembangkan kegiatan komunitas Kudus menjadi organisasi PB Djarum yang saat ini telah memiliki lebih dari 300 atlit yang mendapatkan beasiswa [2].

Proses manajemen pada PB Djarum saat ini masih menggunakan sistem konvensional. Pada proses pembagian dan permintaan barang, atlet yang ingin mengajukan permintaan barang harus menunggu datangnya staf, kemudian bergantian untuk menuliskan permintaannya pada kertas. Proses ini tentu kurang efisien karena harus menunggu lama untuk menerima dan membagikan barang tersebut. Kemudian untuk pembuatan anggaran dikatakan kurang efisien juga karena staf harus menunggu manajer kembali ke kantor setelah mendampingi suatu *event* untuk menyetujui anggaran. Proses ini membuat anggaran yang diajukan akan tertunda. Selain itu untuk melihat performa dan perkembangan atlet masih belum berjalan dengan baik karena saat ini belum adanya proses absensi untuk setiap latihan, kemudian untuk melihat perkembangan atlet data rapornya masih belum terorganisir dengan baik dan masih ditulis pada kertas kemudian dimasukkan ke *excel*.

Berdasarkan hal tersebut maka judul yang diangkat untuk penelitian ini adalah: “Sistem Informasi Manajemen Klub Badminton PB Djarum Berbasis *Web*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada PB Djarum Jakarta, perumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1) pengelolaan anggaran seperti permintaan anggaran masih manual sehingga memerlukan waktu yang lama dan membuat permintaan tersebut tertunda.
- 2) proses pembagian barang oleh admin dan permintaan untuk penggantian barang yang rusak oleh atlet memerlukan waktu yang lama, karena harus menunggu datangnya admin.
- 3) pencatatan barang-barang kebutuhan utama atlet masih menggunakan kertas, sehingga dapat mengakibatkan kesalahan perhitungan, hilangnya data atau *human error*.
- 4) proses pengelolaan informasi perkembangan dan performa atlet masih manual, hanya sebatas pembicaraan antara atlet, pelatih dan manajer sehingga hasil perkembangan dan performanya kurang akurat.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun sistem ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

- 1) sistem informasi manajemen berbasis *web* ini hanya mengelola data pembagian dan permintaan barang masuk dan keluar serta ketersediaan barang.
- 2) kebutuhan utama atlet yang disimpan di sistem hanya berupa raket, sepatu, baju, jaket, kaos kaki, tas raket, celana, senar dan *grip*.

- 3) sistem ini berfokus pada pengendalian anggaran barang operasional dan anggaran event dalam organisasi.
- 4) sistem yang dibangun tidak mencakup keputusan keberangkatan atlet pada suatu pertandingan.
- 5) hanya pelatih yang dapat menambahkan informasi perkembangan dan performa atlet.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat sistem informasi yang dapat:

- 1) membantu organisasi untuk mengelola anggaran supaya cepat dan akurat.
- 2) dengan mudah menghitung inventori dan melihat informasi permintaan dan pembagian kebutuhan utama atlet secara efisien.
- 3) melihat perkembangan dan performa atlet lebih akurat.

1.5 Metodologi

Dalam melakukan penelitian sistem ini, ada beberapa tahap metode penelitian yang harus dilalui yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1) studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai sumber, yaitu dengan mengkaji berbagai buku referensi dan menjelajahi internet yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

2) observasi

Dilakukan dengan mendatangi secara langsung PB Djarum dan melakukan observasi secara langsung serta memahami sistem konvensional yang sudah mereka jalankan secara langsung.

3) studi literatur

Mencari, mengumpulkan, memahami, serta menganalisis referensi dan literatur yang relevan berkaitan dengan sistem informasi manajemen berbasis *web* dari berbagai jurnal yang dijadikan rujukan permasalahan sesuai yang tercantum dalam daftar pustaka

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototyping*. Dengan menggunakan metode *prototyping* waktu pengembangan sistem bisa lebih cepat serta bisa mengurangi kemungkinan kesalahpahaman antara pengguna dan pengembang pada

kebutuhan sistem. Berdasarkan interaksi dari pengguna dan *prototype* maka pengguna akan memberikan *feedback* kepada pengembang. Dari *feedback* tersebut pengembang bisa dengan mudah menggabungkan perubahan-perubahan yang disarankan oleh pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami dengan lebih mendalam laporan tugas ini, pengelompokan materi ini di bagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyusunan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penyusunan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, berupa pengertian dan definisi, dan bagaimana teori tersebut berperan dalam sistem yang diusulkan.

BAB III: SISTEM SAAT INI

Bab ini mendeskripsikan profil, visi misi dari organisasi dan sistem yang saat ini sedang berjalan atau digunakan, beserta dengan *activity diagram* dari sistem tersebut, dan kendala yang dihadapi atau disebabkan oleh sistem tersebut.

BAB IV: DESAIN DAN ANALISA SISTEM USULAN

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan mendeskripsikan *user requirements*, *functional requirements* dan *nonfunctional requirements* menggunakan *Use casedan Activity diagram*, rancangan basis data, serta perancangan *interface*.

BAB V: IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini adalah tahap penerapan sistem yang diusulkan termasuk program yang dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan di dalam bab-bab sebelumnya.