

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memancing adalah sebuah kegiatan yang sudah tidak asing terdengar di telinga masyarakat dunia, khususnya di Indonesia yang dicap sebagai negara maritim dikarenakan luas permukaan laut yang mencapai 84% dari keseluruhan wilayahnya.[1] Memancing dapat dijadikan sebagai mata pencaharian, tetapi juga dapat dijadikan sebagai hobi. Untuk orang yang gemar memancing, kegiatan tersebut dapat dilakukan di kolam pemancingan yang khusus dibuka untuk kegiatan rekreasi, seperti halnya Kolam Pemancingan Aromana yang terletak di Kalimantan Barat.

Kolam Pemancingan Aromana adalah sebuah kolam pemancingan ikan patin yang terletak di Pontianak, Kalimantan Barat. Kolam pemancingan tersebut telah berdiri sejak tahun 2008 dan merupakan bekas gudang dari PT. Aromana Wood Furniture yang bergerak di bidang perkayuan. Pemilik usaha tersebut adalah alm. The Kiang Hua alias Harianto yang memang memiliki hobi memancing. Pada saat usaha kayunya kurang berkembang pada tahun itu, maka beliau membuat kolam pemancingan tersebut. Mempunyai panjang sekitar 80m x 40m x 3m, kolam tersebut mengadakan lomba memancing untuk mendapatkan ikan terberat setiap harinya dari jam 8 pagi sampai dengan jam 4 sore.

Kolam Pemancingan Aromana saat ini memiliki dua sektor bisnis yang berbeda, yaitu bagian perlombaan dan bagian penjualan barang di kantin. Kolam ini memiliki kantin yang menyediakan perlengkapan memancing dan makanan / minuman yang dapat dipesan oleh para pemancing ketika sedang berlomba. Pemancing dapat memesan makanan atau minuman dari kantin tersebut, dan pesanan akan dicatat manual oleh kantin tersebut dalam bentuk berupa kasbon di kertas. Perlombaan yang diadakan di kolam ini memiliki beberapa aturan. Untuk mendaftar lomba, pemancing harus datang ke tempat pendaftaran dengan tepat waktu, kemudian mengundi sendiri nomor tempat duduknya dengan *chip* angka yang disediakan oleh panitia di dalam sebuah baskom tertutup. Sesudah mengundi, pemancing harus duduk sesuai pada nomor tempat duduk yang sudah

diundi tersebut dan tidak dapat diubah ketika lomba sedang berlangsung. Pemancing akan membayar tagihan pendaftaran lomba dan pemesanan barang di kantin pada akhir waktu lomba tersebut.

Semua transaksi yang terjadi di Kolam Pemancingan Aromana pada saat ini dicatat secara manual. Kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dapat terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja. Kesalahan ini bisa terjadi akibat ketidakteelitian, seperti salah penulisan jumlah barang, penjumlahan total harga, nomor tempat duduk, nama pemancing, dan sebagainya. Hal ini juga dapat menimbulkan tindak kecurangan yang dilakukan pemancing dengan cara menyuap panitia perlombaan untuk mendapatkan nomor tempat duduk yang pemancing dapat tentukan sendiri tanpa mengundi. Akibat dari sistem pendaftaran lomba dan transaksi yang masih dilakukan secara manual, timbullah banyak celah pada sistem yang dapat menyebabkan banyak pihak merasa dirugikan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka Kolam Pemancingan Aromana membutuhkan suatu sistem baru yang mendukung proses bisnis dan operasional dari sebuah kolam pemancingan agar proses pencatatan / pembukuan akan semakin mudah dan terotomatisasi, sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan yang rapi dan akurat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, masalah yang akan dibahas pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1. Laporan keuangan masih menggunakan cara tulis tangan, menyebabkan laporan keuangan tidak tersusun dan tidak rapi.
2. Proses pemesanan 9 di kantin masih menyusahkan pemancing dikarenakan jarak yang jauh dan memakan waktu yang lama.
3. Susahnya mendaftar perlombaan dikarenakan pemancing harus datang ke tempat panitia terlebih dahulu atau menelepon panitia kolam untuk mendaftarkannya ke dalam perlombaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian kali ini akan dibatasi ruang lingkup penelitiannya agar didalam menguraikan permasalahan, pembahasan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis akan menjadi lebih terarah. Berikut adalah pembatasannya :

1. Penelitian ini akan difokuskan kepada Kolam Pemancingan Aromana, dimana ruang lingkup penelitian ini akan membahas tentang perancangan aplikasi pengelolaan lomba galatama pada Kolam Pemancingan Aromana di Kalimantan Barat.
2. Aplikasi dikembangkan menjadi sebuah *website* yang dapat diakses oleh pihak kolam maupun pemancing.
3. Terdapat empat macam pengguna, yaitu manajer, panitia, pelayan, dan pemancing.
4. Setiap pemancing akan wajib memiliki akun *membership* yang harus mempunyai saldo, yang nantinya digunakan untuk mendaftar lomba dan memesan pesanan.
5. Aplikasi yang akan dikembangkan bersifat *back-end* dan *front-end*, dan harus memiliki beberapa fitur, yaitu :
 - a. Fitur pengelolaan jadwal lomba.
 - b. Fitur pengelolaan barang di kantin, karyawan, dan pemancing.
 - c. Fitur pendaftaran lomba.
 - d. Fitur pemesanan pesanan.
 - e. Fitur penjumlahan dan penampilan pesanan.
 - f. Fitur memasukkan ikan.
 - g. Fitur riwayat transaksi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tugas akhir ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pengelolaan lomba galatama dari Kolam Pemancingan Aromana Kalimantan Barat yang saling terintegrasi/terhubung antara pihak kantin dengan pihak perlombaan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Menciptakan laporan keuangan yang tersusun dan rapi.
2. Mencegah kecurangan yang mungkin dapat dilakukan oleh panitia perlombaan dikarenakan sistem undian nomor bangku dilakukan oleh secara manual.

3. Memudahkan pemancing untuk mendaftar perlombaan walau pemancing sedang tidak berada di kolam.
4. Memudahkan pemancing untuk memesan pesanan di kantin dengan aplikasi.
5. Memudahkan dan mempercepat pelayan kantin dalam membuat dan mengantarkan pesanan karena tidak perlu berkeliling menanyakan pesanan dan menghitung pesanan.
6. Mencegah pemancing untuk berhutang dalam pemesanan barang maupun pendaftaran lomba.
7. Memudahkan pemancing untuk melihat informasi perlombaan terkini yang sedang berlangsung di kolam (informasi juara, jumlah peserta, jumlah hadiah, ikan terberat saat ini).

1.5 Metodologi Penelitian

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dan pengembangan sistem sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi langsung ke lapangan dan wawancara dengan manajer, panitia, dan pemancing dari Kolam Pemancingan Aromana.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang dipakai pada penelitian kali ini adalah metode *Rapid Application Development* berjenis *prototyping* dimana pengguna terlibat secara dekat dalam pengembangan sistem usulan ini.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari penelitian pada skripsi ini. Teori-teori yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah teori yang bersifat umum hingga teori yang bersifat khusus.

BAB III SISTEM SAAT INI

Menceritakan sistem / proses bisnis saat ini yang sedang berlangsung dan menceritakan tentang masalah-masalah yang ditimbulkan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN

Berisi tentang ide perancangan sistem untuk menanggulangi masalah yang ditimbulkan pada sistem saat ini.

BAB V PENGUJIAN SISTEM

Berisi tentang pengujian sistem usulan dan rencana konversi sistem usulan apabila diimplementasikan ke sistem saat ini.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dapat membantu penelitian ini.