

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Basket merupakan olahraga bola besar yang pertama kali diciptakan oleh James Naismith pada tahun 1891. Di Kabupaten Sanggau, olahraga ini telah menjadi sangat populer dan diminati oleh masyarakat, terutama kalangan anak muda. Melihat antusiasme yang tinggi ini, berbagai individu dan instansi, termasuk AGEN BASKETBALL, berperan aktif dalam pembinaan olahraga basket. Basket bukan sekadar aktivitas fisik, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kepribadian, meningkatkan jiwa kepemimpinan, dan membangun kemampuan kerja sama dalam tim. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembinaan, AGEN BASKETBALL memerlukan sistem informasi manajemen yang fleksibel, efektif, dan efisien guna mendukung kegiatan operasional serta promosi program pembinaan basket di daerah ini.

Di era digital seperti saat ini, efisiensi, efektivitas, dan fleksibilitas menjadi tuntutan dalam berbagai aktivitas, termasuk pengelolaan kegiatan olahraga. Teknologi internet berperan penting sebagai penghubung antara kebutuhan informasi dan media yang tersedia. *Website* menjadi salah satu media komunikasi yang efektif, efisien, dan fleksibel, mampu mendukung komunikasi dua arah, pengelolaan data, serta promosi program pembinaan dengan jangkauan yang luas, sehingga dapat diakses oleh semua kalangan.

Pembuatan sistem informasi manajemen berbasis *website* untuk AGEN BASKETBALL menjadi langkah yang sangat relevan dan penting. Saat ini, media promosi dan pengelolaan data untuk pembinaan basket di Sanggau masih terbatas, bahkan jarang ada yang memanfaatkan *website* sebagai media utama. Sistem informasi manajemen yang dirancang ini akan membantu dalam pengelolaan data klub pembinaan basket di

Sanggau, termasuk penginputan data atlet, manajemen kegiatan latihan, serta menjadi pusat informasi yang menyediakan program-program, jadwal pertandingan, profil atlet.

Kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat, memiliki populasi sekitar 492.898 jiwa (data tahun 2022, Badan Pusat Statistik Kabupaten Sanggau). Menurut DISKOMINFO, jaringan internet 4G telah mencakup 70,8% dari 163 desa di wilayah ini, sehingga sekitar 348.972 orang memiliki akses internet. Dengan jangkauan internet yang cukup luas ini, diharapkan website sistem informasi manajemen AGEN BASKETBALL dapat menjadi media promosi yang efektif dan mampu menyebarkan informasi penting mengenai olahraga basket. Melalui perancangan *website* ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pembinaan basket di Sanggau, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pembinaan olahraga sejak dini, memotivasi aktivitas fisik yang sehat, serta mendorong minat masyarakat terhadap basket, khususnya di bawah naungan klub AGEN BASKETBALL.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah :

- Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi manajemen berbasis *web* yang efektif dan efisien untuk pengelolaan data klub AGEN BASKETBALL sebagai salah satu tempat pembinaan basket di Kabupaten Sanggau, sekaligus berfungsi sebagai media promosi dari klub tersebut?

C. Batasan Masalah

Dalam menjaga kelancaran selama penelitian ini, berikut adalah beberapa batasan – batasan masalahnya:

1. Sistem Informasi yang dibuat hanya akan berfokus pada alur dan fungsionalitas yang berkaitan dengan manajemen klub AGEN

BASKETBALL sebagai salah satu tempat pembinaan basket daerah Kabupaten Sanggau.

2. Sistem Informasi yang dibuat dilakukan tanpa ada proses jual beli.

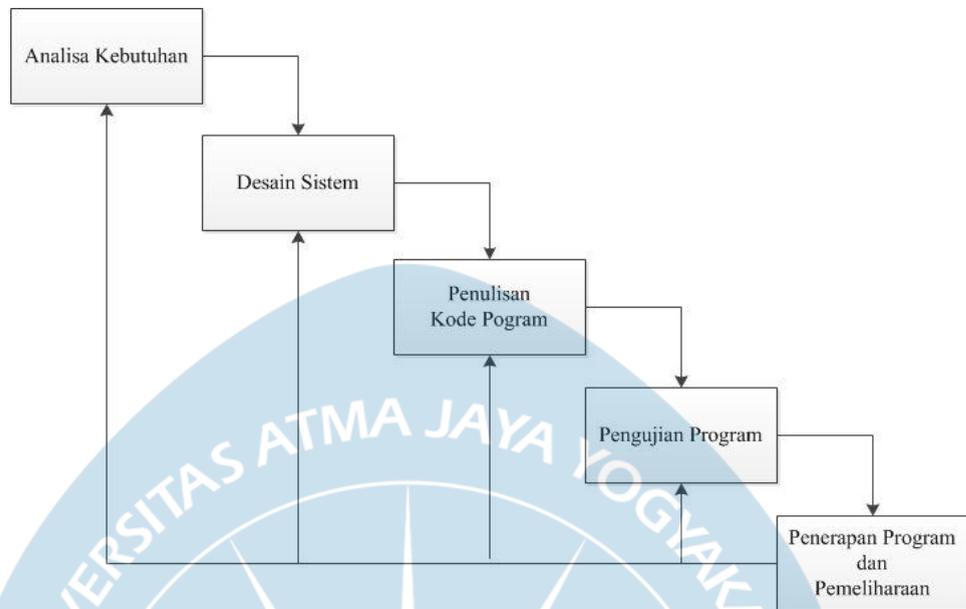
D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi manajemen berbasis web dengan UI/UX yang baik untuk membantu klub AGEN BASKETBALL dalam mengelola kegiatan pembinaan basket di Kabupaten Sanggau. Website ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang interaktif dan menarik, sekaligus menjadi media promosi dan informasi mengenai kegiatan pembinaan basket di daerah tersebut..

E. Metode Penelitian

Dalam perancangan dan pembangunan dari sistem informasi klub basket Agen Basketball sebagai wadah pembinaan basket daerah Kabupaten Sanggau ini, akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi secara langsung dan wawancara yang mendalam dalam pengumpulan data agar sistem yang dibuat sesuai dengan keperluan dari klub ini.

Metodologi penelitian yang digunakan di penulisan tugas akhir ini adalah waterfall. Alasan penggunaan dari metode ini agar dalam setiap tahapan yang dilakukan untuk merancang *website* ini dapat dilakukan dengan terstruktur karena dengan metode ini kita harus mengerjakan setiap urutannya secara bertahap dan berurutan dari yang pertama hingga yang terakhir. Dalam metode penelitian waterfall terdapat lima tahapan utama yaitu analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan penerapan dan pemeliharaan [1].



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan pertama ini dilakukan pengumpulan informasi dan melakukan analisa kebutuhan – kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh perangkat lunak. Cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh program atau perangkat lunak dengan dilakukannya observasi langsung ke lapangan dan melakukan wawancara dengan pihak petugas dan siswa dari Agen Basketball. Informasi yang didapatkan diuraikan untuk dilakukan analisa kebutuhan yang diperlukan program.

2. Desain Sistem/Perangkat Lunak

Pada tahapan kedua dilakukan perancangan sistem program yang didasari oleh hasil analisis kebutuhan pada tahapan pertama. Dalam tahap ini bisa digunakan dengan pembuatan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk merancang struktur dari data dan hubungan antar objek pada sebuah sistem. Pada tahap ini juga mulai menentukan bahasa pemrograman,

framework (struktur dasar fondasi), dan database apa yang mau digunakan untuk pembangunan sistem.

3. Penulisan Kode Program

Pada tahapan yang ketiga yaitu penulisan kode program. Setelah selesai melewati dua tahapan sebelumnya, sistem yang sudah di desain akan diterjemahkan kedalam bentuk kodingan. Dalam penulisan koding biasanya akan dibagi menjadi tiga komponen utama yaitu *Backend* yang berfungsi untuk melakukan kodingan berisi fungsional – fungsional yang dibutuhkan oleh sebuah sistem, *Frontend* yang berfungsi untuk melakukan kodingan yang berisi tampilan antar muka pengguna atau tampilan dari *backend*, yang terakhir ada *database* yang berfungsi menyimpan data-data yang diperlukan oleh sistem.

4. Pengujian Program

Setelah penulisan koding selesai pada tahap keempat akan dilakukan pengujian program untuk mengetahui apakah fungsional – fungsional pada program dapat berjalan dengan baik dan memenuhi persyaratan, selain itu pengujian dilakukan untuk melihat dan mencari apakah ada bug pada program yang sudah dibuat.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pada tahapan terakhir ini program sudah sudah memenuhi persyaratan dan dapat berjalan dengan baik. Baik dari segi fungsional dan tampilan antar muka pengguna program. Program sudah siap untuk diimplementasikan kepada publik sebagai produk akhir perangkat lunak yang sudah jadi secara keseluruhan. Setelah implementasi akan dilakukan pemeliharaan pada program dengan mengatasi berbagai *bug-bug* yang muncul setelah dirilis.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir digunakan sistematika penulisan berikut agar pembahasan tetap fokus pada inti permasalahan yang diangkat dan sesuai dengan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini. Sistematika penulisannya antara lain :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama berisikan latar belakang penilitan atau pembuatan tugas akhir, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua berisikan pembahasan tentang penelitian – penelitian terdahulu yang memiliki judul berkaitan dengan penelitian ini, sehingga bisa dilakukan analisis dan perbandingan dengan penelitian yang sekarang sedang dilaksanakan.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Bab ketiga ini menjelaskan beberapa teori yang relevan dengan penelitian tugas akhir yang sedang dilaksanakan. Teori ini akan menjadi landasan dalam penulisan laporan tugas akhir perancangan sistem informasi *website* klub pembinaan basket daerah Kabupaten Sanggau.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas analisis sistem informasi yang menggambarkan kesulitan yang dihadapi dengan solusi yang didapatkan pada saat perancangan sistem informasi, fungsi sistem, dan arsitektur dan antarmuka sistem.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan proses implementasi sistem informasi baik dari antarmuka sistem dan fungsionalitas yang ada dan evaluasi dari hasil pengujian yang dilakukan oleh pengguna sistem.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi rangkuman dari seluruh hasil penelitian tugas akhir yang sudah dilakukan berdasarkan hasil yang didapatkan dan rekomendasi dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

