

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan lagi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan sistem informasi pada era digital telah menyebabkan hampir semua aspek kehidupan bergantung pada kemajuan teknologi. Penggunaan sistem informasi memberikan banyak keuntungan, seperti meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam proses pencarian dan pengolahan data yang diperlukan.

Pengolahan data merupakan bagian penting dalam membangun sistem informasi. Misalnya pengolahan data yang ada di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Namun pada saat ini, pengolahan data di KONI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ini masih ada kekurangan dan belum berjalan dengan baik dan efektif.

Proses bisnis yang ada di KONI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung saat ini yaitu data para atlet, pelatih, wasit, dan prestasi atlet didapatkan dari bidang prestasi berupa file excel yang akan diteruskan ke bidang pusat data. Dan selanjutnya, bidang pusat data akan menginput data tersebut ke dalam sistem

Dengan dukungan teknologi informasi yang ada, pengolahan data yang sebelumnya masih ada kekurangan dan belum berjalan dengan baik dan efektif dapat dikembangkan menjadi sistem pengolahan data yang lebih efisien.

Berdasarkan kondisi pengolahan data atlet pada KONI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **”PENGEMBANGAN SISTEM PENGOLAHAN DATA ATLET, PELATIH, WASIT, DAN PRESTASI ATLET DI KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG DENGAN MENGGUNAKAN MODEL FAST”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana mendapatkan data dengan cepat dan tepat?
- b. Penyimpanan data atlet, pelatih, wasit, dan prestasi atlet yang masih manual?
- c. Bagaimana sistem yang dirancang mampu menyelesaikan masalah dalam pengolahan data atlet, pelatih, wasit, dan prestasi atlet?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi di Komite Olahraga Nasional Indonesia Provinsi Kepulauan Bangka Belitung memudahkan pihak KONI untuk mengelola data para atlet, pelatih, wasit, dan prestasi atlet.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan tujuan dan manfaat penelitian ini kepada :

1.3.1 Tempat Riset (KONI PROV. KEPULAUAN BANGKA BELITUNG)

- a. Mempermudah pihak KONI menyimpan data atlet, pelatih, wasit, dan prestasi atlet
- b. Mempermudah pihak KONI mendapatkan data atlet, pelatih, wasit, dan prestasi atlet

1.3.2 Penulis

- a. Menganalisis masalah yang ada
- b. Menerapkan materi yang telah dipelajari
- c. Salah satu syarat untuk menyelesaikan Kuliah Praktek (KP)

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Pengolahan data atlet
- b. Pengolahan data pelatih
- c. Pengolahan data wasit
- d. Pengolahan data prestasi atlet,

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian yang mendukung yaitu :

1.5.1 Metodologi *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD)

OOAD adalah metode pengembangan sistem yang lebih menekankan pada objek dibandingkan dengan data atau proses. Dalam Tahapannya OOAD terbagi menjadi dua yaitu OOA (*Object oriented analysis*) Dan OOD (*Object Oriented Design*).

1.5.2 Model *Framework for the Application of System Thinking* (FAST)

Model pengembangan FAST merupakan model pengembangan sistem berurutan yang melalui tahapan penyediaan awal analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, pelaksanaan dan tahap dukungan. Dengan menggunakan model FAST peneliti dapat menggabungkan beberapa dari metode pengembangan suatu sistem yang diterapkan dalam kerangka kerja untuk berbagai jenis proyek yang tentunya akan lebih mudah atau fleksibel.

1.5.3 *Tools*

Penelitian ini menggunakan tools UML atau *Unified Modeling Language* yang merupakan suatu bahasa yang membangun dan mendokumentasikan informasi dan juga digunakan dalam menghasilkan sebuah proses pembuatan perangkat lunak yang berupa sebuah model didalam suatu sistem perangkat lunak tersebut. UML. terdiri dari *Activity Diagram*, *Package Diagram*, *Usecase diagram*, *Diagram Sequence*, *Class Diagram*, dan *Deployment*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam penelitian yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang ada dalam penulisan penelitian ini. Penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan observasi dan wawancara terhadap pihak KONI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Dalam menyusun penelitian ini mempunyai sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan website pada KONI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Pada bab ini membahas landasan teori penelitian yang berhubungan, metode, dan tinjauan pustaka.

BAB III ORGANISASI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang organisasi yang ada di KONI Provinsi Kepulauan Bangka Belitung beserta tugas dan wewenangnya.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang analisa proses bisnis yang sedang berjalan, rancangan basis data untuk membuat database, gambaran umum ecommerce yang akan dibuat, dan analisa kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan secara keseluruhan dan saran yang diharapkan penulis agar laporan yang dibuat dapat lebih baik untuk masa yang akan datang.