

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam era globalisasi saat ini, informasi berperan penting pada semua aspek kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya komputer, menjadikan mereka bergerak dibidang bisnis perlu mencermati peluang yang mereka miliki karena komputer merupakan penunjang utama bagi pengguna sistem di era modern ini. komputer sebagai sarana pengolah data membantu untuk dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, tepat dan akurat.

Rancang bangun aplikasi desktop kejuaraan olahraga pelajar pada Dispora provinsi kepulauan Bangka Belitung ini merupakan suatu rancangan sistem informasi yang mempersiapkan para atlet dan pelatih yang siap mengikuti berbagai macam jenis kejuaraan olahraga seperti Pekan Olahraga Pelajar Nasional (POPNAS), Pekan Olahraga Nasional (PON), kejuaraan Hari Olahraga Nasional (HAORNAS), Kejuaraan Nasional (KEJURNAS), Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA), Pekan Olahraga Pelajar Cacat Nasional (POPCANAS) yang mana mereka harus memenuhi beberapa kriteria dan persyaratan serta harus mempunyai ijin dari dispora bahwa mereka layak untuk mengikuti kejuaraan dimana proses bisnis pada sistem berjalan masih menggunakan pengetikan word belum terkomputerisasi dan terintegrasi.

Suatu sistem dapat dikatakan baik apabila berdasarkan pertimbangan dan pengkajian serta kenyataan bahwa sistem tersebut benar-benar telah memenuhi tujuan yang maksimal dan pekerjaan dapat dilakukan seefektif mungkin dan dapat menghasilkan informasi yang akurat sebagai dasar dalam pengambilan keputusan untuk proses selanjutnya .

Rancang bangun aplikasi desktop kejuaraan olahraga pelajar pada Dispora provinsi kepulauan Bangka Belitung akan terlaksana dengan baik dan lebih sempurna apabila dilaksanakan dengan sistem yang terkomputerisasi dimana semua file tersimpan dalam database yang dapat diakses kapan saja dengan cepat dan tepat, karena seorang Kepala bidang pasti memerlukan informasi-informasi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, melihat kembali dan menggunakan data. Untuk itu peran dari sebuah sistem yang terkomputerisasi (dengan menggunakan komputer) akan berperan penting untuk memperoleh informasi dengan cepat, tepat dan akurat.

Tanpa adanya data yang terintegrasi dengan program yang akan dijalankan akan dapat ditemukan kelemahan – kelemahan pada proses pengolahan data atlet dan pelatih yang akan mengikuti kejuaraan antara lain : kelemahan keamanan pada data itu sendiri, sebab data hanya di simpan dalam bentuk dokumen berupa arsip yang mengakibatkan sangat rentan terhadap keamanan data itu sendiri, kejuaraan olahraga pelajar ini terjadi berulang – ulang dan rutin sehingga di dalam mengkombinasikan data hasil yang satu dengan yang lainnya akan mengalami kesulitan karena masih mencari data yang lainnya sehingga tanpa adanya keintegrasian data tersebut memperlambat kinerja Dispora dalam pencarian data.

Rancang bangun aplikasi dekstop kejuaraan olahraga pelajar bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kerja dan memudahkan pimpinan dalam mengontrol pekerjaan. Kontrol langsung dari atasan akan dapat meningkatkan efisiensi kerja dan juga dapat meningkatkan etos kerja pegawai karena merasa diperhatikan oleh atasannya. Dalam keterkaitannya dengan Dispora diperlukan suatu sistem informasi yang mengimplementasikan proses manajemen sehingga mampu mendorong peningkatan kinerja, memberikan kemudahan pada perencanaan dan konsolidasi data serta memudahkan konsistensi pengelolaan data kejuaraan olahraga dan anggaran.

Ditinjau dari permasalahan di atas, maka dengan adanya Sistem Informasi Manajemen kejuaraan olahraga pelajar, diharapkan tersedianya Sistem Informasi yang dapat dioperasikan oleh Dispora bidang olahraga, terkait dengan

proses kejuaraan olahraga. Sistem yang dibangun harus mampu menghasilkan data yang akurat dan meminimalisir kesalahan. Sistem harus bisa mengimplementasikan asas sekali input untuk data yang sama.

Pengertian dan pengetahuan tentang sistem semakin menyadari bahwa manusia hidup dalam dunia sistem, maka dari itu penulis akan melakukan pembahasan mengenai sistem kejuaraan olahraga pelajar dengan tujuan untuk mempermudah dan mempercepat operasional kerja yang terkait dengan kegiatan serta masalah pengolahan data atlet, pelatih dan berbagai dokumen penting lainnya yang harus mereka siapkan sebelum kejuaraan.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Kejuaraan olahraga pelajar bertujuan Menata organisasi kepemudaan, Meningkatkan prestasi olahraga dan kualitas hidup masyarakat, melalui olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga rekreasi yang berkesinambungan, meningkatkan prestasi olahraga pelajar provinsi kepulauan Bangka Belitung, meningkatkan prestasi olahraga para atlet olahraga provinsi kepulauan Bangka Belitung sehingga dapat mewujudkan kesejahteraan masyarakat melalui penataan sistem pembinaan pemuda, olahraga, pariwisata, seni dan budaya yang berprestasi dan berdaya saing

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan dapat dirumuskan dalam perumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pendataan para atlet yang ada di pengurus cabang?
- b. Bagaimana Pendataan para pelatih yang ada di pengurus cabang?
- c. Bagaimana mempersiapkan para atlet yang berkualitas?
- d. Bagaimana mempermudah pembuatan dokumen kepada para atlet dan pelatih yang siap mengikuti kejuaraan?
- e. Bagaimana mempermudah penyimpanan dokumen kejuaraan olahraga pelajar Dispora?
- f. Bagaimana merancang aplikasi terstruktur sesuai dengan urutan proses dan dokumen kejuaraan yang dapat mengakomodir seluruh kegiatan kejuaraan olahraga pada Dispora?

- g. Faktor-faktor apa saja yang menjadi penghambat dalam kejuaraan olahraga pada Dispora?

Dari masalah-masalah yang ada di atas, maka perlu dicari pemecahannya. Salah satu cara untuk mengatasi masalahnya adalah dengan menggunakan aplikasi desktop kejuaraan olahraga pelajar yang terkomputerisasi sebagai alat bantu untuk memperbaiki sistem yang berjalan selama ini. Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang baru ini maka kegiatan kejuaraan olahraga pada Dispora Pangkalpinang dapat berjalan dengan baik dan lancar.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pada perancangan sistem ini penulis membatasi masalah sekaligus mempersempit ruang lingkup dalam melakukan pembahasan. Batasan masalah yang akan penulis bahas dalam penulisan ini hanya membatasi permasalahan tentang data atlet dan pelatih yang ada di pengurus cabang yang dipersiapkan untuk mengikuti kejuaraan olahraga pelajar yang harus dikoordinir oleh suatu bidang olahraga Dispora, sampai dengan pembuatan laporan yang ditujukan kepada kepala bidang olahraga.

Batasan masalah dalam Rancang bangun aplikasi desktop kejuaraan olahraga pelajar pada Dispora provinsi kepulauan Bangka Belitung adalah sebagai berikut :

- a. Input data Atlet yang ada pada pengurus cabang di daerah kabupaten
- b. Input data pelatih yang ada pada pengurus cabang di daerah kabupaten
- c. Input data manger yang akan mendampingi para atlit dalam *training center* (TC)
- d. Siapkan surat keputusan *trainning center* (TC) kepada pengurus cabang
- e. Siapkan surat dispensasi kepada para atlet yang siap mengikuti kejuaraan olahraga pelajar
- f. Siapkan surat tugas kepada pelatih yang akan mendampingi atlet dalam kejuaraan

- g. Siapkan surat keputusan kepada masing-masing atlet yang mengikuti kejuaraan
- h. Pembuatan laporan kejuaraan olahraga pelajar yang ditujukan kepada Kepala bidang olahraga

1.4 METODE PENELITIAN

Dalam rangka menyelesaikan rancangan aplikasi desktop ini, Penulis memerlukan data – data (*source*) yang berhubungan dengan topik yang dibahas. Adapun metode penelitian yang Penulis gunakan adalah sebagai berikut ini:

1.4.1 Pengumpulan Data

Pada tahap awal ini dilakukan pengumpulan data atau materi perancangan dengan cara dibawah ini:

a) Tinjauan Lapangan

Penulis mengumpulkan data yang diperoleh langsung dari hasil penelitian pada Dispora provinsi kepulauan Bangka Belitung, tinjauan lapangan dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

- 1) Pengamatan (*observasi*), Pengamatan ini diperlukan untuk melihat secara langsung dalam suatu peninjauan ke lokasi penelitian.
- 2) Wawancara (*interview*), Wawancara dilakukan dalam bentuk tanya jawab langsung dengan orang yang terlibat dalam proses penelitian, dalam rangka mendapatkan data dan informasi.
- 3) Pengumpulan dokumen, Penulis mengumpulkan dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem ini.

b) Penelitian Kepustakaan

Penulis juga menggunakan berbagai sumber bacaan, baik buku-buku ilmiah, *e-book* hasil pencarian penulis di internet, catatan semasa kuliah penulis yang berkaitan erat dengan topik perancangan sistem informasi administrasi rawat inap ini dan juga diktat-diktat yang berkaitan dengan judul skripsi.

1.4.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek

Kegiatan - kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah:

- a) Menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang dilakukan oleh sistem yang ada.
- b) Menspesifikasikan sistem, yaitu menspesifikasi masukan yang ada, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Produk-produk yang dihasilkan dari tahap ini adalah berupa model dari sistem yang ada, sedangkan alat-alat yang digunakan antara lain, yaitu:

- 1) *Activity diagram* sistem berjalan, digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan serangkaian aktifitas di dalam suatu proses bisnis.
- 2) *Use case diagram* sistem usulan, digunakan untuk menggambarkan hubungan antara *use case* dengan *actor* tanpa mendeskripsikan bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut di implementasikan.
- 3) Deskripsi Use Case, digunakan untuk mendeskripsikan fungsi dasar (*basic function*) dari sistem, apa yang dapat dilakukan oleh user dan bagaimana sistem merespon.
- 4) Dokumen keluaran, analisa dokumen keluaran adalah analisa mengenai dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan sistem.
- 5) Dokumen masukan, analisa dokumen masukan adalah bagian dari pengumpulan informasi tentang sistem berjalan, dengan tujuan untuk memahami prosedur berjalan.

1.4.3 Rancangan Sistem Berorientasi Obyek

Tahap Perancangan sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang diusulkan, dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program.

Alat-alat yang digunakan pada tahap perancangan sistem informasi ini antara lain sebagai berikut:

- a) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD digunakan untuk mempresentasikan hubungan yang terjadi antara satu atau lebih komponen sistem.

b) *Logical Record Structure (LRS)*

LRS terdiri dari *link-link* (hubungan) diantara tipe *record*. *Link* ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya.

c) *Table*

Tabel/ relasi dihasilkan dari LRS dimana tiap satu LRS akan menjadi satu tabel, dan nama LRS akan menjadi nama tabel.

d) Spesifikasi Basis Data

Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada LRS secara detail.

e) Rancangan masukan

Berisi gambaran tentang dokumen masukan yang dibutuhkan oleh sistem yang dirancang.

f) Rancangan keluaran

Berisi gambaran tentang dokumen keluaran yang dihasilkan oleh sistem yang dirancang.

g) Rancangan Dialog Layar

Berisi semua rancangan layar yang dibuat beserta format datanya.

h) *Sequence Diagram*

Menjelaskan interaksi obyek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Urutan waktu yang dimaksud adalah urutan kejadian yang dilakukan oleh seorang aktor dalam menjalankan sistem.

i) *Class Diagram*

Diagram Kelas (*class diagram*) adalah suatu diagram yang melukiskan kelas yang sesuai dengan komponen-komponen perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat lunak.

1.5 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun maksud dan tujuan penulisan sebagai berikut :

- a. Menghasilkan rancangan sistem yang terkomputerisasi, sehingga dengan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi dapat meningkatkan kinerja Dispora bidang olahraga.
- b. Diharapkan dapat melengkapi serta mengembangkan perangkat sistem informasi manajemen khususnya dibagian kejuaraan olahraga pelajar Dispora Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
- c. Menyajikan suatu sistem pengolahan data yang terintegrasi, sehingga proses bisnis dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat.
- d. Dapat dengan mudah mengetahui data atlet dan pelatih yang ada di pengurus cabang.
- e. Dapat memperoleh data yang dibutuhkan secara cepat, tepat dan akurat
- f. Dapat menghasilkan Laporan kejuaraan olahraga pelajar secara cepat sesuai dengan permintaan Kepala bidang olahraga.
- g. Untuk menerapkan kedunia luar akan materi-materi yang pernah didapat dibangku kuliah
- h. Bagi penulis penelitian ini merupakan hasil aplikasi serta penerapan langsung dari salah satu analisis yang didapat di bangku kuliah.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijabarkan latar belakang masalah yang akan dibahas, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian yang digunakan, tujuan/manfaat dilakukannya penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep sistem informasi manajemn berupa konsep dasar sistem manajemen dan konsep sistem informasi, analisa sistem dan perancangan sistem berorientasi

obyek dengan *Unified Modelling Language* (UML) dan teori pendukung.

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

Bab ini berisi antara lain: PEP (*Project Execution Plan*) yang berisi *objective proyek*, *identifikasi stakeholders*, *identifikasi deliverables*, penjadwalan proyek (yang berisi: *work breakdown structure*, *milestone*, *jadwal proyek*), RAB (Rencana Anggaran Biaya), Struktur Tim Proyek berupa tabel RAM (*Responsible Assignment Matrix*) dan skema/diagram struktur, analisa resiko (*project risk*) dan *meeting plan*.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini penulis akan menguraikan tentang struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisa sistem berjalan, yaitu: *proses bisnis*, *activity diagram*, analisa keluaran, analisa masukan, *identifikasi kebutuhan*, *Use Case Diagram*, *Deskripsi Use Case*, perancangan sistem, yaitu: rancangan basis data berupa ERD, *transformasi Logical Record Struktur (LRS) ke Relasi*, *Logical Record Struktur (LRS)*, *Spesifikasi Basis Data* dan menguraikan tentang rancangan antar muka berupa rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan dialog layar dan *sequence diagram*, dan *class diagram*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Saran merupakan jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang

ada), saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian)