

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sport club atau klub olahraga adalah salah satu program kegiatan yang dibangun oleh bagian Sumber Daya Manusia yang ada pada Universitas Telkom yang ditujukan kepada pegawai yang ada di Universitas Telkom. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kesehatan pegawai yang ada di Universitas Telkom.

Program ini direalisasikan atau diterapkan secara resmi pada awal bulan Agustus 2019 sebelumnya dengan empat cabang olahraga. Sebelum ditetapkan secara resmi rata-rata dari anggota yang dimiliki oleh masing-masing cabang *sport club* hanya mencapai 15 orang. Namun setelah berjalannya waktu penetapan secara resmi terjadi peningkatan yang pesat pada program *sport club* dengan bertambahnya cabang olahraga yang ada menjadi 9 cabang olahraga, dengan rata-rata anggota percabang menjadi 100 orang.

Sejak tahun 2019 sampai sekarang, proses manajemen *sport club* dan manajemen komunikasi belum tertata dengan baik yang membuat semua kegiatan manajemen menjadi kurang efisien dikarenakan data yang dicatat maupun yang ada masih rentan hilang serta penyebaran informasi yang masih tergolong lambat. Dengan perkembangan pesat yang terjadi pada program ini manajemen *sport club* serta penyebaran informasi dari kegiatan yang diadakan pun semakin sulit dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, sangat diperlukan aplikasi yang berguna sebagai suatu sarana administrasi, pemantauan, dan informasi yang berguna bukan hanya memudahkan pengurus dari masing-masing *sport club* dan divisi Sumber Daya Manusia tapi juga memudahkan pegawai untuk melihat kegiatan apa saja yang sedang ataupun akan diadakan oleh masing-masing cabang *sport club*. [1]

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah cara untuk membantu divisi Sumber Daya Manusia dalam pengelolaan *sport club* pada Universitas Telkom?
- b. Bagaimana cara sistem membantu efisiensi dalam pengelolaan *sport club*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibangun berbasis *website*.
- b. Aplikasi yang dibangun tidak bersifat publik.
- c. Aplikasi hanya menangani *sport club* yang dibentuk, diurus dan untuk internal Universitas Telkom.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan aplikasi Tel-U Sport yaitu:

1. Membangun sistem informasi berbasis *website* yang berguna untuk memudahkan manajemen *sport club*
2. Membangun fungsionalitas dan alur kerja sistem sesuai dalam dunia nyatanya.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pengelolaan *sport club* adalah *prototyping*. Tahap-tahap pengembangan *prototype model* menurut Roger S. Pressman, Ph.D. adalah :

1. Mendengarkan Pelanggan
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.
2. Merancang dan Membuat *Prototype*
Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.
3. Uji Coba
Pada tahap ini, *prototype* dari *system* diuji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *prototype* yang ada. [2] Jika sudah tidak ada lagi perbaikan, maka dilanjutkan ke dalam tahapan pengembangan,
4. Pengembangan
Pada tahap ini, bila tidak ada saran dan masukan terhadap prototipe yang sudah dibuat, dilanjutkan ke dalam tahap pengembangan. Pada tahap ini, kami melakukan implementasi dari prototipe yang sudah dibuat.
5. Pengujian dan Evaluasi
Aplikasi yang sudah dibuat akan diuji dan dilakukan *validasi* kembali terhadap pengguna. Apabila ada masukan dan saran lagi, maka akan dievaluasi dan kembali ke tahap sebelumnya. Jika tidak maka sistem siap di-*publish*.
6. Menggunakan Aplikasi
Aplikasi yang sudah di-*publish* siap digunakan dan dimanfaatkan oleh pengguna.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Nur Muhammad Luthfi

Peran : *Programmer* dan *Document*

Tanggung Jawab:

- Pembuatan Aplikasi

- Pembuatan Artefak Proyek Akhir

b. I Made Muliana Nugraha

Peran : *Programmer dan Designer*

Tanggung Jawab:

- Pembuatan Aplikasi
- Pembuatan *Mockup* Aplikasi