

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga Bulu tangkis pertama kali masuk ke Indonesia sekitar tahun 1930-an, dan sejak tahun 1934 bulu tangkis semakin populer dan sudah ada sejumlah kejuaraan yang diadakan di sekitaran Bandung [1]. Seiring dengan bertambahnya jumlah klub bulu tangkis di Indonesia, ada klub yang memiliki kesulitan dalam pengelolaan data pada klub mereka. Seperti di salah satu klub bulu tangkis yang ada di kabupaten Dairi yaitu Cahaya Melati Badminton Club.

Berdasarkan hasil wawancara dengan admin klub, klub ini memiliki kesulitan dalam mengelola data anggota klub, jadwal latihan, iuran, dan turnamen. Data masih dicatat secara manual di buku, sehingga data berpotensi untuk hilang dan rusak. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam membuat laporan, memantau kehadiran anggota, dan mengelola keuangan klub. Disisi lain jadwal latihan hanya bisa dilihat di mading Gelanggang Olah raga(GOR) sehingga atlet dan pelatih tidak dapat mengakses jadwal latihan secara *real time*.

Oleh karena itu maka perlu dibangun sebuah Portal Klub Bulutangkis untuk mengelola data klub. Mulai dari pengelolaan data anggota klub, penjadwalan latihan, data pembayaran iuran, dan data pendaftaran turnamen. Dan juga atlet dan pelatih dapat mengakses jadwal latihan secara *real time*. Dengan dibangunnya aplikasi ini diharapkan pekerjaan admin lebih aman dalam mengelola dan menyimpan data klub dari kehilangan dan kerusakan jika mengelola data klub dengan mencatat di buku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membantu admin dalam mengelola data anggota klub, jadwal latihan, iuran, dan turnamen.
2. Bagaimana membantu admin dalam memantau kehadiran atlet dan membuat laporan keuangan.
3. Bagaimana memfasilitasi atlet untuk melihat jadwal latihan, memantau iuran, dan mendaftar turnamen secara online.
4. Bagaimana memfasilitasi pelatih untuk melihat jadwal latihan dan memantau pendaftar turnamen.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Sistem Informasi Portal Cahaya Melati Badminton Club sebagai bentuk solusi terhadap masalah yang telah dirumuskan. Membangun sistem informasi yang dapat membantu admin dalam mengelola data klub secara efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kinerja dan kualitas pengelolaan klub. Berikut adalah tujuannya, yaitu :

1. Membangun aplikasi untuk membantu admin dalam mengelola data anggota klub, membuat jadwal latihan, pendataan kehadiran, pendataan iuran, dan membuat pendaftaran turnamen.
2. Membangun aplikasi untuk membantu admin yang dapat membantu admin untuk memantau kehadiran atlet dan membuat laporan keuangan.
3. Memfasilitas atlet untuk melihat jadwal latihan, memantau iuran, dan mendaftar turnamen secara online.
4. Memfasilitasi pelatih untuk melihat jadwal latihan dan memantau pendaftar turnamen.

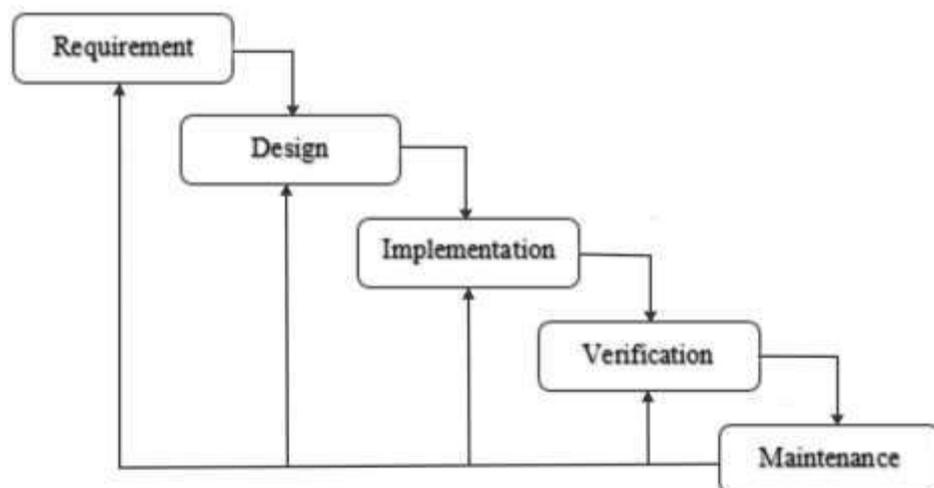
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi Portal Cahaya Melati Badminton Club ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya akan fokus pada pengelolaan data anggota, jadwal latihan, iuran, kehadiran, dan pendaftaran turnamen.
2. Pembayaran iuran yang dilakukan masih secara tunai.
3. Pemesanan lapangan tidak di implementasikan dalam aplikasi ini.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam membangun aplikasi ini, metode pengerjaannya menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* digunakan karena model ini merupakan pengembangan yang pengerjaannya secara bertahap dan beruntun, dan merupakan model yang paling sederhana diantara model perancangan lain. Model *waterfall* menjadi pilihan dalam pembangunan aplikasi ini, model ini cocok dengan proyek ini karena memiliki kompleksitas yang rendah dan kebutuhan yang sudah terdefinisi dengan jelas. Pada model *waterfall*, tahapan pengerjaan yang harus dilakukan pada pembangunan aplikasi, yaitu :



Gambar 1- 1 Model Waterfall

a. Requirement

Tahapan Pertama ini adalah tahapan analisa terhadap kebutuhan sistem. Tahapan ini meliputi pengumpulan data informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan admin Cahaya Melati

Badminton Club. Selanjutnya, diuraikan tentang solusi kebutuhan yang ada pada tahap *design*.

b. Design

Pada tahapan ini merupakan tahapan perancangan sistem berdasarkan hasil pengumpulan data, dilakukan analisis terhadap kebutuhan perangkat nantinya. Selanjutnya merancang proses bisnis yang diusulkan menggunakan BPMN (*Business Process Model and Notation*), dilakukan juga perancangan basis data yaitu menggambarkan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan membuat rancangan relasi antar tabel.

c. Implementation

Implementation Implementation merupakan tahap implementasi dan pengujian aplikasi. Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean perangkat lunak, yaitu menerjemahkan ke dalam kode program dari desain yang telah dibuat sebelumnya.

d. Verification

Pada tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada.

e. Maintenance

Maintenance merupakan tahap meletakkan sistem yang telah dibuat untuk siap dioperasikan dan juga pemeliharaan sistem apabila ditemukan kesalahan atau eror pada aplikasi yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya. Pada pengerjaan proyek akhir ini, tahap Operation and Maintenance tidak dilakukan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek akhir ini direncanakan selesai dalam kurun waktu 6 bulan, rencana jadwal pengerjaan untuk proyek ini sesuai dengantahapan pengerjaan yang telah dijelaskan pada sub bab metode pengerjaan adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Tahap	Agustus 2023	September 2023	Oktober 2023	November 2023	Desember 2023	Januari 2024
Analisis Kebutuhan						
Perancangan Desain Aplikasi						
Penulisan Kode Program						
Pengujian Program						