

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dimana banyak terlahir inovasi dan teknologi bernilai tepat guna bagi semua kalangan untuk dapat memanfaatkannya secara optimal (Pratiwi, dkk ; 2021). Keberadaan berbagai perubahan dan perkembangan tersebut ikut mempengaruhi sistem yang ada, salah satunya bidang pendidikan olahraga dalam upaya meningkatkan kualitas (Kurniati dan Devitra ; 2022). Dengan adanya teknologi informasi pada dunia olahraga dapat meningkatkan pengolahan data yang diperlukan menjadi lebih cepat dan tepat.

Bentuk pemanfaatan sistem informasi pada pendidikan olahraga salah satunya untuk penggunaan pengelolaan administrasi pendaftaran pelatihan siswa berbasis *web* (Febriani, dkk ; 2022). Sistem informasi berbasis *web* dapat membantu memudahkan pendaftaran anggota baru, mencari data pembayaran administrasi menjadi lebih cepat dan tepat serta juga dapat melihat jadwal latihan siswa secara online melalui *website* (Nurshidqi dan Noris ; 2023). Sehingga dengan adanya sistem informasi berbasis *web* dapat meningkatkan layanan yang diberikan kepada anggota menjadi lebih baik.

Salah satu bidang yang juga memerlukan sistem informasi berbasis *web* adalah bidang pendidikan yang merupakan salah satu sarana penting untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang baik dan cerdas. Pendidikan terbagi atas dua yaitu pendidikan formal dan pendidikan informal (Lettisia, dkk ; 2021). Sistem informasi berbasis *web* yang telah diterapkan pada pendidikan informal seperti kursus ataupun latihan klub dikarenakan jumlah siswa yang banyak dan juga membutuhkan informasi yang cepat dan tepat serta dapat menampilkan laporan-laporan yang dibutuhkan (Sujono, dkk 2021). Dengan adanya sistem informasi pada latihan klub dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data administari yang dapat meningkatkan kepuasan kepada anggota untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat dan tepat.

BSM (Brothers Martial Art) Muaythai Jambi merupakan salah satu contoh pendidikan informal klub yang mengajarkan anggota untuk berlatih menjadi atlet muaythai. Sistem pendaftaran dan administrasi BSM Muaythai Jambi masih dicatat dan direkap ke buku agenda sehingga timbul beberapa kendala juga, yaitu : proses pendaftaran yang memerlukan waktu yang cukup lama sehingga terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan data pendaftaran sehingga data menjadi kurang tepat, terjadi kesalahan dalam pengolahan data iuran pembayaran anggota baik dari perhitungan dan pencatatan data sehingga dapat menyebabkan terjadinya konflik dengan pihak anggota yang dapat mengurangi layanan yang diberikan, dan sulitnya untuk memonitoring pembayaran anggota yang telat membayar baik untuk anggota, serta bisa terjadi kehilangan data saat pengelompokan anggota

pemula ataupun anggota senior untuk pendaftaran anggota dan administrasi dikarenakan penyimpanan dalam bentuk buku. Oleh karena itu pada BSM Muaythai Jambi membutuhkan sistem informasi yang memudahkan pendaftaran anggota secara *online*, melakukan pengolahan data administrasi pembayaran anggota, dan memberikan informasi secara lengkap secara *online*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Pelatihan Pada BSM (Brothers Material Art) Muaythai Jambi Berbasis Web**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi administrasi pendaftaran pelatihan pada BSM (Brothers Martial Art) Muaythai Jambi berbasis *web* ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari meluasnya masalah dalam penelitian ini, maka penulis membatasi pembahasan materi pada penelitian ini, yaitu:

1. Pembahasan mencakup aplikasi yang terdiri dari informasi mengenai BSM (Brothers Martial Art) Muaythai Jambi seperti pengumuman atau kegiatan, data pendaftaran anggota baru, data pelatih, data pembayaran anggota, data kehadiran anggota dan perkembangan latihan, dan pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan.
2. Pemodelan sistem yang dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan sistem yang sedang berjalan menggunakan *flowchart document*.
3. Perancangan yang dilakukan dalam penelitian hanya sebatas *prototype* HTML.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan sistem yang sedang berjalan untuk administrasi pendaftaran pelatihan pada BSM (Brothers Martial Art) Muaythai Jambi.
2. Merancang *prototype* sistem informasi administrasi pendaftaran pelatihan pada BSM (Brothers Martial Art) Muaythai Jambi berbasis *web*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini memberikan manfaat, yaitu :

1. Mengetahui kendala yang sedang terjadi untuk sistem administrasi pelatihan yang berjalan saat ini pada BSM (Brothers Martial Art) Muaythai Jambi.

2. *Prototype* sistem informasi administrasi pendaftaran pelatihan dapat dijadikan sebagai acuan untuk membangun rancangan sistem berbasis web pada BSM Muaythai Jambi dan dapat membantu penyebaran informasi dan mempercepat proses pendaftaran anggota serta mempermudah dalam mendapatkan informasi secara tepat dan cepat dari hasil pengolahan data administrasi oleh admin
3. *Prototype* sistem informasi administrasi pendaftaran pelatihan yang dibangun ini dapat dijadikan sebagai cetak biru atau *blueprint* dalam pengembangan sistem administrasi pendaftaran pelatihan yang diharapkan dapat meningkatkan layanan agar anggota dapat tetap berlatih pada BSM Muaythai Jambi serta mengetahui absen kehadiran dan perkembangan latihan anggota sendiri.
4. *Prototype* dapat dijadikan sebagai referensi untuk perancangan sistem informasi administrasi pendaftaran pelatihan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab landasan teori dan tinjauan pustaka menjelaskan dasar teori yang bersumber dari *text book*, jurnal yang menjelaskan mengenai konsep analisis sistem, konsep perancang sistem, konsep sistem informasi, administrasi, pendaftaran, WWW, use case diagram, activity diagram, class diagram, *System Development Life Cycle (SDLC)*, *prototype*. Sedangkan pada tinjauan pustaka menjelaskan *research gap* dari penelitian sebelumnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian menjelaskan alur penelitian, bahan yang digunakan dalam penelitian, alat penelitian, jadwal penelitian serta metode yang digunakan pada penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan hasil pembahasan mengenai tesis yang terdapat rancangan yang dapat digunakan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi.

BAB V : PENUTUP

Bagian penutup menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan