

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Promosi adalah semua kegiatan dimasukkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran, untuk memberikan informasi tentang keistimewaan, untuk mengubah sikap ataupun mendorong orang untuk bertindak (Tjiptono (2012 :222) dalam jurnal Wibisono dan Wahyu Eko Susanto (2015)). Promosi memberikan manfaat untuk berbagai perusahaan ataupun organisasi yaitu untuk menyebarluaskan informasi barang atau jasa kepada pasar ataupun masyarakat umum, meningkatkan penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat, dan membentuk citra yang baik untuk pelanggan terhadap suatu produk

Promosi juga telah berkembang seiring perkembangan teknologi informasi yang dahulunya menggunakan brosur ataupun selebaran sekarang promosi telah menggunakan jaringan *internet* melalui *website* yang dapat menyebarkan informasi secara lengkap dan mencakupi seluruh dunia dengan dapat diakses melalui komputer, laptop dan *smartphone*. Perkembangan ini juga telah digunakan berbagai organisasi diantaranya adalah club basket untuk mempromosikan informasi terbaru, pendaftaran anggota, dan lainnya.

Perkembangan Basketball Club di Kota Jambi telah menjadi trend bagi masyarakat Kota Jambi dan banyaknya club yang mendidik anggota menjadi pemain basket yang handal. Akan tetapi dalam menjalankan kegiatan sehari-hari

ada beberapa club yang masih menggunakan buku ataupun agenda dalam pengolahan. Dan penulis melakukan penyebaran kuisioner ke 57 orang untuk informasi mengenai club basket di Kota Jambi, 14 orang yang hanya mengetahui adanya club basket dan 52 orang tidak mengetahui informasi mengenai pendaftaran club basket.

Dari kuisioner dapat diambil permasalahan yaitu dari sisi promosi dan penyebaran informasi, masih belum banyak masyarakat Jambi mengetahui club basket yang ada di Kota Jambi sehingga perkembangan basket di Jambi sedikit terlambat dan juga masih memberikan informasi jadwal latihan, berita terbaru seperti acara perlombaan hanya melalui pembicaraan dari satu orang ke orang lain dan belum adanya media yang dapat memberikan informasi secara detail mengenai club basket tersebut sehingga penyebaran informasi dan promosi yang lambat dan dapat terjadi kesalahpahaman dalam penerimaan informasi yang diberikan. Dan dari sisi anggota masih menggunakan buku dalam pencatatan dan belum adanya sistem yang dapat memberikan pendaftaran dan pengolahan data pembayaran iuran bulanan anggota sehingga dapat terjadi kesalahan dalam pencatatan nama anggota dan pembayaran yang dapat mengurangi layanan yang diberikan kepada anggota. Oleh karena itu basketball club di kota Jambi membutuhkan aplikasi yang dapat menampilkan informasi yang terbaru, mempermudah pengolahan pendaftaran dan pembayaran iuran bulanan anggota, serta interaksi antara anggota sesama pemain basket secara *online*.

Berdasarkan latar belakang diatas, munculah ide penulis untuk membuat aplikasi mengenai basketball club di Kota Jambi dengan judul **“Perancangan**

Aplikasi Promosi Dan Pendaftaran Anggota Basketball Club Pada Kota Jambi”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi ?”.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Aplikasi yang dirancang hanya membahas mengenai penyebaran informasi dan promosi terbaru seperti : jadwal latihan, berita atau informasi terbaru dan pendaftaran anggota secara *online*, pengolahan data iuran bulan anggota dan forum interaksi antara pengunjung *website* dengan masing-masing basketball club pada Kota Jambi
2. Aplikasi juga membatasi hanya pada 5 basketball club yang besar pada Kota Jambi karena membutuhkan *website* yang dapat mempromosikan dan melakukan pendaftaran secara *online*
3. Perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL

4. Pemodelan sistem menggunakan *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi
2. Merancang aplikasi promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Untuk membantu basketball club pada Kota Jambi dalam promosi dan penyampaian informasi terbaru khususnya pada masyarakat kota Jambi
2. Membantu pihak masing-masing admin basketball club pada Kota Jambi dalam pengelolaan data pendaftaran dan pembayaran anggota, pengumuman, acara, berita serta informasi lainnya seperti struktur organisasi, fasilitas, jadwal latihan dan jadwal tanding.
3. Membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan basketball di kota Jambi

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa penjelasan mengenai perancangan, aplikasi, promosi, WWW, internet, database, alat bantu perancangan sistem dengan metode *unified modeling language* (UML) seperti *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart*, dan alat bantu pembuatan sistem seperti HTML, PHP, MySQL, XAMPP, dan *Dreamweaver*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum klub basket pada Kota Jambi, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, model perancangan sistem serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.