

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang teknologi dan informasi memiliki perkembangan dan kemajuan yang begitu pesat, terutama berkembangnya jaringan internet yang memungkinkan semua orang diseluruh dunia mengakses data-data yang tersedia dalam jaringan tersebut secara bersamaan. Penggunaan internet dapat membuka peluang bagi perusahaan untuk melakukan pengembangan pelayanan, bisnis, relasi, dan sebagai sarana dalam memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat luas. Begitu banyak kelebihan yang diperoleh dari kemajuan teknologi dan informasi ini, mudahnya untuk bertukar informasi dengan orang-orang yang berada diluar kota atau bahkan diluar negeri. Perkembangan ini tentunya akan semakin berkembang dari waktu ke waktu sehingga membantu segala pekerjaan yang ada pada setiap perusahaan.

Pada umumnya sistem yang terkomputerisasi sudah banyak digunakan diberbagai perusahaan terutama penggunaan web. World Wide Web (WWW atau Web) “merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis hypertext. Dokumen-dokumen yang dikelola dalam web bisa beraneka jenis (pengolah kata, lembar kerja, tabel basis data, presentasi, *hypertext* dan lain-lain)” (Merry Agustina, 2022).

PT Jakabaring Sport City merupakan kawasan yang didirikan berdasarkan visi Gubernur agar Sumatera Selatan memiliki sarana pembinaan atlet berprestasi dalam suatu area olahraga terpadu modern yang bertaraf internasional serta berkarakter *go-green*.

Dalam perjalanan pengelolaan bisnis PT Jakabaring Sport City ditingkatkan tidak hanya untuk penanganan olahraga prestasi dengan *event-event* olahraga lokal, nasional dan internasional di venue-venue yang ada, namun kawasan yang ada dikembangkan juga menjadi destinasi wisata olahraga dan keluarga. Venue-venue yang ada dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk kegiatan-kegiatan komersil, seperti *gathering*, pelatihan, pameran *indoor*, *workshop*, *wedding party*, sedangkan lahan yang ada digunakan untuk kegiatan *dragrace*, pameran *outdoor*, *office/family/gathering*.

Pemesanan venue-venue pada PT Jakabaring sport City ini masih dilakukan dengan cara menghubungi atau menemui secara langsung pihak marketing, sehingga membuat para calon pemesan kehilangan banyak waktu dan biaya untuk mengakses informasi dan memesan venue karena harus menelpon atau datang langsung ke kantor Jakabaring Sport City. Cara ini terbilang kurang efektif sebab informasi mengenai venue yang telah dipesan dan yang masih tersedia tidak dapat diakses secara langsung, oleh karena itu dengan adanya teknologi komputer yang memadai untuk mendukung semua kegiatan pemesanan venue-venue di PT Jakabaring Sport City agar dapat meningkatkan efisiensi kecepatan dalam pelayanan tentunya membutuhkan banyak sumber daya manusia yang ahli dan handal dalam bidangnya.

Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi dengan membuat rancangan sistem berbasis web agar dapat membantu PT Jakabaring Sport City dalam memproses pemesanan venue supaya dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat tema penelitian dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI**

PEMESANAN VENUE PADA PT JAKABARING SPORT CITY BERBASIS WEB”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka dari itu permasalahan yang akan dibahas adalah: “Bagaimana Cara Merancang Sistem Informasi Pemesanan Venue Pada PT Jakabaring Sport City dengan Menggunakan Sistem Berbasis WEB?”.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya permasalahan pada penelitian ini, agar hasil yang disajikan tepat dan akurat maka diperlukan pembatasan masalah. Oleh karena itu peneliti hanya berfokus pada “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Venue Pada PT Jakabaring Sport City”.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah rancangan sistem informasi dalam membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan pemesanan venue pada PT Jakabaring Sport City.

1.4.2 Manfaat

1.4.2.1 Bagi Penulis

Penelitian ini sangat berguna untuk menambah wawasan dengan turun langsung kelapangan sebagai gambaran kehidupan di dunia kerja untuk digunakan sebagai panduan dalam menghadapi tantangan di dunia kerja, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman kuliah dalam penerapan pengetahuan, terutama tentang prosedur perancangan sistem serta implementasi website.

1.4.2.2 Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa diterapkan pada PT Jakabaring Sport City untuk membantu staff marketing dalam melakukan pelayanan pemesanan venue supaya dapat diselesaikan secara efektif dan efisien.

1.4.2.3 Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan agar bisa membantu siapa saja yang ingin mengetahui mengenai perancangan sistem informasi dan pembuatan website terutama dalam bidang pemesanan venue serta dapat digunakan sebagai referensi informasi dan perbandingan oleh peneliti selanjutnya dimasa mendatang.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai pada tanggal 1 februari sampai dengan 31 maret 2023 yang berlokasi di PT Jakaabaring Sport City yang beralamat

tepat di Jl. Gub H Bastari, 15 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30251.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi (Pengamatan)

Pengamatan merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ke lokasi untuk pengumpulan data dan informasi yang ada. Dengan cara ini peneliti dapat secara langsung mencatat dan mengambil data yang diperlukan untuk menyusun laporan tugas akhir peneliti.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengambilan data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada narasumber pihak PT Jakabaring Sport City, dalam penyusunan laporan ini tentu saja dibutuhkan sumber data yang terpercaya untuk pemberian informasi.

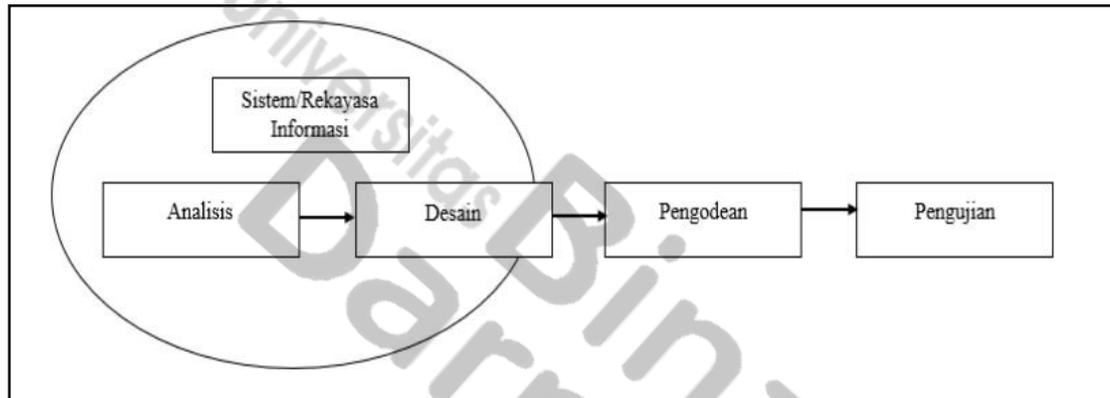
3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka ialah teknik pengumpulan data yang dapat diambil dari karangan ilmiah, buku yang membantu menyusun tugas akhir, atau buku yang berkaitan dengan subjek penelitian.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Salah satu proses terpenting dalam analisis sistem adalah proses pengembangan sistem. Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam proses perancangan sistem informasi pemesanan venue adalah metode *waterfall*.

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018), metode *waterfall* adalah “model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian”. Berikut gambar dari model *waterfall*.



Sumber: Sukamto & Shalahuddin (2018)

Gambar 1. 1 Tahapan Model Waterfall

Adapun tahapan-tahapan dari model waterfall Sukamto & Shalahuddin (2018) yaitu:

1.5.3.1 Analisis

Melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak, fungsi dan proses dari web yang dibuat, pengidentifikasian kendala dalam pembuatan web, menganalisis keandalan, kelemahan, dan teknologi yang dipakai.

1.5.3.2 Desain

Desain perangkat lunak adalah proses beberapa tahapan langkah pada rancangan pembuatan program perangkat lunak meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahapan ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke

representasi rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini, hasil dari desain perangkat lunak yang telah ada didokumentasikan.

1.5.3.3 Pengkodean

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain. Atau tahapan penulis membuat program dengan bahasa program seperti PHP, HTML, CSS, dan lainnya.

1.5.3.4 Pengujian

Tahapan ini penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan dari program tersebut, seperti validasi halaman login, apakah sesuai dengan harapan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yang saling berhubungan dibuat untuk memberikan gambaran umum dan mempermudah pemahaman penelitian ini. Setiap bab memiliki penjelasan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan dan keuntungan penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka meliputi tinjauan umum dan landasan teori. Tinjauan umum berupa penjelasan mengenai sejarah umum perusahaan, visi dan misi perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan. Landasan teori berupa penjelasan teori-teori secara terperinci yang memuat pengertian perancangan sistem, pengertian sistem informasi, pengertian pemesanan, bersama dengan perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Html, PHP, dan MySQL, dan perangkat lunak yang digunakan adalah XAMPP, Visual Studio Code, dan Google Chrome.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

pada bab ini berisikan analisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan sistem ini. Dan perancangan sistem meliputi perancangan *usecase diagram*, *class diagram*, juga *database* yang akan digunakan serta desain tampilan halaman website yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari seluruh proses pengolahan data yang telah dilakukan dan menampilkan semua halaman website sistem informasi yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini, yang merupakan bab terakhir dari penulisan tugas akhir, membahas hasil dari analisis, proses desain, dan pembuatan sistem yang telah dilakukan.

