

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jakabaring Sport City merupakan salah satu kawasan olahraga terpadu terbesar di Indonesia yang berlokasi di Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kawasan ini dibangun untuk mendukung pelaksanaan kegiatan olahraga berskala nasional hingga internasional, seperti Pekan Olahraga Nasional (PON), SEA Games, dan Asian Games. Kompleks olahraga ini mencakup berbagai fasilitas dan venue penting, antara lain Stadion Gelora Sriwijaya, Stadion Atletik, Stadion Aquatic, Arena Sepatu Roda, GOR Ranau untuk cabang olahraga badminton, GOR Dempo untuk senam, Arena Bowling, Arena Softball dan Baseball, serta Arena Voli Pantai dan Pentaque. Selain itu, terdapat juga fasilitas akomodasi seperti hotel dan Gedung Wisma Atlet, serta venue khusus seperti lapangan menembak dan panjat tebing. Seluruh fasilitas tersebut memiliki data inventaris berupa berbagai jenis aset dan perlengkapan yang dikelola oleh masing-masing unit kerja.

Namun demikian, pengelolaan data inventaris di Jakabaring Sport City hingga saat ini masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel. Dalam mekanisme pelaporan aset yang berlaku saat ini, setiap unit kerja melakukan pencatatan dan pembaruan data inventaris melalui file Excel, kemudian melaporkannya ke bagian pengelola aset pusat secara berkala. Cara kerja ini sering menimbulkan berbagai permasalahan seperti keterlambatan laporan, duplikasi data, ketidaksesuaian informasi antar unit, serta risiko kehilangan atau kesalahan data karena file tidak terpusat. Hal ini menyulitkan proses pelacakan dan evaluasi aset, serta menghambat pengambilan keputusan yang tepat waktu dan berbasis data yang akurat.

Situasi tersebut menunjukkan perlunya penerapan inovasi berbasis teknologi informasi dalam bentuk sistem informasi inventaris yang terintegrasi dan berbasis web. Sistem ini diharapkan dapat menyederhanakan pencatatan, mempercepat pelaporan, serta meningkatkan akurasi dan efisiensi dalam pengelolaan inventaris secara keseluruhan. Menurut Hendrastuty (2022), sistem informasi yang dirancang secara terstruktur mampu memberikan transparansi, efisiensi waktu, serta kemudahan dalam pengambilan keputusan manajerial. Penelitian lain oleh Wahyuni dan Fatih (2022) juga

menunjukkan bahwa penerapan sistem berbasis web dapat mengurangi kesalahan manusia (human error) serta meningkatkan efektivitas kerja staf yang terlibat dalam manajemen aset.

Lebih lanjut, menurut Budiarti dan Risyanto (2022), penerapan metode pengembangan sistem yang adaptif seperti Extreme Programming dapat menghasilkan sistem yang fleksibel, responsif terhadap perubahan, dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini penting mengingat dinamika data inventaris yang cepat berubah dan kebutuhan setiap divisi yang bervariasi. Bahkan, studi oleh Putri dan Kurniawan (2022) menekankan pentingnya integrasi sistem informasi dalam organisasi besar untuk menghindari fragmentasi data dan meningkatkan akuntabilitas. Selain itu, Rafinska (2020) menyebutkan bahwa sistem berbasis workflow modern akan memberikan kejelasan proses, pelacakan aktivitas, dan pengawasan secara real-time, sehingga sangat cocok untuk organisasi kompleks seperti Jakabaring Sport City.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi inventaris sangat dibutuhkan di lingkungan Jakabaring Sport City. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Inventaris pada Jakabaring Sport City Menggunakan Metode Extreme Programming”, dengan harapan hasil dari penelitian ini dapat memberikan solusi nyata atas permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan inventaris saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membangun sistem informasi inventaris berbasis web yang efektif dan efisien untuk mendukung pengelolaan aset di lingkungan Jakabaring Sport City?
- 2) Bagaimana sistem ini dapat menyelesaikan permasalahan pencatatan manual seperti duplikasi data, keterlambatan pelaporan, dan kehilangan informasi?
- 3) Bagaimana penerapan metode Extreme Programming dapat membantu menghasilkan sistem yang sesuai kebutuhan dan mudah dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi inventaris berbasis web pada lingkungan Jakabaring Sport City yang dapat membantu proses pencatatan, pelacakan, dan pengelolaan aset secara efektif dan efisien.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan efektivitas penelitian, ruang lingkup dan batasan masalah dalam pengembangan sistem informasi ini ditentukan sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi yang dikembangkan hanya mencakup pencatatan, pelaporan, dan pelacakan aset yang berada dalam lingkup pengelolaan Jakabaring Sport City, tanpa mencakup sistem eksternal seperti keuangan atau pengadaan.
- 2) Akses sistem dibatasi pada pihak yang berwenang dalam pengelolaan inventaris di lingkungan Jakabaring Sport City.
- 3) Pengembangan sistem dilakukan dengan metode Extreme Programming dan dibatasi pada pembuatan prototipe berbasis web yang dapat diuji secara fungsional.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan bermanfaat untuk menghasilkan sistem informasi inventaris berbasis web yang mampu menggantikan proses pencatatan dan pelaporan aset yang sebelumnya dilakukan secara manual menggunakan Excel. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan dalam pencatatan serta pelacakan inventaris di lingkungan Jakabaring Sport City, sehingga meminimalkan kesalahan pencatatan, duplikasi data, dan keterlambatan pelaporan yang kerap terjadi pada sistem manual, serta mendukung pengelolaan aset yang lebih terintegrasi dan mudah diakses.