

Dengan banyaknya anggota laskar Slemania maka dibutuhkan suatu manajemen untuk mempermudah pengelolaan data-data yang berkaitan dengan keorganisasian Slemania. Seperti pengolahan data Anggota, pengolahan data Laskar, pengolahan data Korwil dan pengolahan data Pengurus Pusat. Data tersebut harus tersimpan dengan baik sehingga mudah untuk dicari apabila dibutuhkan. Dalam hal ini pihak pengurus Slemania masih melakukan penyimpanan dan pemrosesan data secara manual. Data yang tersimpan masih berupa berkas-berkas yang disimpan dalam rak. Hal tersebut tentunya kurang efektif dan memungkinkan data hilang atau rusak serta memerlukan banyak tempat.

Dari permasalahan diatas dibutuhkan suatu cara untuk mengatasi dan memecahkan masalah tersebut. Dalam hal ini organisasi suporter sepak bola Slemania tentunya harus memiliki manajemen pengolahan data yang baik sehingga mempermudah pencarian, penambahan dan perubahan data. Hal ini khususnya pada manajemen pengolahan data Anggota, pengolahan data Laskar, pengolahan data Korwil dan pengolahan data Pengurus Pusat. Dengan demikian dibutuhkan sebuah sistem untuk mengolah data dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi saat ini sehingga diperlukan adanya perubahan sistem dari sistem pengolahan data manual menjadi sistem pengolahan data yang terkomputerisasi. Dalam hal ini komputer dijadikan sebagai pusat data atau database yang berfungsi untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan data anggota dan pengurus Slemania yang nantinya database tersebut tidak hanya

berfungsi sebagai tempat penyimpanan data tapi juga berperan untuk mempermudah dan mempercepat proses pemerolehan informasi serta meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu dan tempat.

Database yang ada saat ini terus berkembang, perkembangan database juga tidak lepas dari peranan perangkat lunak dan perangkat keras. Salah satu perangkat lunak yang mendukung adalah java yang dapat terintegrasi dengan MySql untuk membuat sebuah aplikasi penyimpanan data yang meliputi banyak hal yang dapat dikerjakan. Hal ini tentu dapat membantu menangani data dalam jumlah besar dibandingkan sistem pengolahan secara manual. Hal tersebut yang melatar belakangi penulis untuk membuat skripsi dengan judul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA ANGGOTA SLEMANIA”**.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

- a. Bagaimana merancang aplikasi pengolahan data pengurus dan anggota organisasi suporter sepak bola Slemania menggunakan perangkat lunak berbasis java dan database MySql?
- b. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pengurus dan anggota organisasi suporter sepak bola Slemania sehingga dapat membantu pengurus organisasi tersebut untuk mengolah data yang berhubungan dengan data pengurus dan anggota organisasi?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup data yang akan diolah antara lain meliputi :

- a. Data anggota Laskar
- b. Data Laskar
- c. Data Korwil (Koordinator Wilayah)
- d. Data anggota Pengurus Pusat

Aplikasi sistem informasi tersebut nantinya juga akan dilengkapi dengan layanan berupa input data, update data, hapus data, dan pencarian data yang akan membantu dalam memudahkan pengelola data atau admin.

Aplikasi sistem informasi ini akan menghasilkan laporan meliputi :

- a. Laporan biodata anggota
- b. Laporan data Laskar
- c. Laporan data pengurus Korwil
- d. Laporan data pengurus Pusat

Software yang digunakan antara lain adalah :

- a. NetBeans IDE 6.8
- b. XAMPP Version 1.7.7

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan aplikasi pengolahan data data pengurus dan anggota organisasi untuk menangani permasalahan pengelolaan data pada organisasi supporter sepak bola Slemania

- b. Mempermudah pengurus dalam mengelola data pengurus dan anggota organisasi suporter sepak bola Slemania

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat baik bagi penulis maupun bagi organisasi, diantaranya sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis

- 1) Sebagai pembelajaran dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari dan diperoleh pada saat kuliah.
- 2) Menambah pengalaman dalam pembuatan suatu aplikasi berbasis java.

- b. Bagi Instansi / Organisasi

Diharapkan program aplikasi ini dapat digunakan untuk mempermudah pengolahan dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan data anggota, data Laskar dan data Korwil organisasi suporter Slemania

1.6. Metologi Penelitian

Untuk memperoleh data maka diperlukan beberapa metode penelitian yaitu:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap pengurus organisasi Slemania yang bertugas menangani bagian keanggotaan.

2. Observasi

Metode pengumpulan data anggota dengan melakukan pengamatan dalam pengelolaan data anggota dan pengurus.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku – buku sebagai referensi dalam penulisan skripsi dan pembuatan aplikasi dengan maksud untuk memperoleh data – data yang relevan dengan penelitian.

1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun skripsi ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang pengertian – pengertian, konsep dasar serta teori – teori yang mendukung permasalahan diatas secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab berisi tentang tinjauan umum dan analisis dari permasalahan diatas yang antara lain meliputi analisis terhadap system yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan system, dan analisis kelayakan system yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai hasil dari tahapan penelitian yang berupa analisis, desain, implementasi desain serta hasil uji coba program secara teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran – saran baik mengenai perbaikan dari studi kasus maupun sistem.

