

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia. Adanya teknologi pada dasarnya untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Teknologi informasi ini sudah banyak digunakan untuk memproses, mengolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas dan akurat. Seluruh lapisan masyarakat juga dituntut untuk mampu mengadopsi inovasi ini seiring sifatnya yang mampu mempermudah dan membantu meringankan berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Adopsi inovasi merupakan proses penerapan terhadap teknologi dengan mempertimbangkan manfaat yang ada. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi pada saat ini, kebutuhan informasi yang relevan merupakan suatu harapan oleh setiap penggunanya (Abdy et al 2020).

Komunitas Jogjakarta United Indonesia adalah salah satu wadah bagi masyarakat untuk mendukung klub Manchester United yang berasal dari Inggris. Dengan tingginya antusias masyarakat khususnya di daerah Jogjakarta untuk mendukung klub Manchester United menjadi cikal bakal berdirinya komunitas ini. Makin kesini anggota komunitas Jogjakarta United Indonesia semakin banyak, sehingga dibuatlah grup Whatsapp yang berisi ratusan orang di dalamnya. Di grup Whatsapp yang dinamakan JUI Jogja tersebutlah tempat para anggota bertukar informasi dan menjadi sarana penyampaian agenda rutin yang biasa diadakan. Contohnya adalah fun futsal dan penjualan merchandise futsal.

Karena hanya menggunakan satu media informasi yaitu whatsapp, menyebabkan sistem penjualan merchandise futsal semakin kompleks. Di Organisasi Jogjakarta United Indonesia, anggota hanya bisa memesan lewat grup whatsapp yang membuat sistem pendataan masih manual. Jika ingin membeli harus mendatangi lapangan dan menulis nama di buku dengan cara tulis tangan. Sama

halnya jika ingin fun futsal pembayaran hanya bisa dilakukan secara cash, sehingga dirasa kurang efektif. Mengingat sekarang kebanyakan orang sudah jarang menggunakan pembayaran cash, cara ini masih dirasa kurang efisien dan terkesan membutuhkan waktu yang agak lama.

Metode Waterfall dipilih dalam pengembangan aplikasi ini karena pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi setiap langkah pengembangan. Dengan menggunakan metode ini, setiap fase pengembangan seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan dilakukan secara berurutan dan terpisah. Hal ini memastikan bahwa setiap tahap telah terselesaikan dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, mengurangi risiko terjadinya kesalahan dan memastikan bahwa semua kebutuhan sistem telah terpenuhi dengan jelas dan terperinci. Kejelasan dan struktur yang ditawarkan oleh metode Waterfall sangat penting untuk proyek ini agar pengembangan sistem informasi penjualan merchandise dan pendataan anggota organisasi komunitas dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Sistem Informasi penjualan di komunitas berbasis website. Diharapkan dengan dibuatnya website bisa membantu anggota komunitas mendapatkan informasi secara maksimal serta lebih efisien. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi dan Perancangan Sistem Organisasi Komunitas Jogjakarta United Indonesia Menggunakan Metode Waterfall". Untuk bisa mengoptimalkan sistem informasi yang dibangun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka telah diuraikan, Pertama penulis melakukan analisa piscoes dan membuat website dengan metode waterfall, sehingga nantinya anggota dapat mengakses website kapanpun. Masalah dapat diidentifikasi bagaimana sistem yang sebelumnya masih manual bisa dirubah ke sistem berbasis website agar lebih mudah digunakan untuk tujuan penjualan merchandise agar lebih akurat dalam mendapatkan informasi.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, dapat dibuat suatu batasan masalah untuk dibuat lebih terarah. Tujuan akhir dari penelitian ini, batasan permasalahan yang dibuat yaitu meliputi :

1. Penelitian ini membahas implementasi dan perancangan sistem informasi organisasi komunitas jogjakarta united indonesia menggunakan metode waterfall
2. Penelitian ini ditujukan untuk anggota komunitas Jogjakarta united Indonesia
3. Sistem dibangun menggunakan metode waterfall, serta MySQL sebagai Database
4. Pembuatan sistem website menggunakan bahasa pemrograman HTML,CSS, dan PHP

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah merancang sistem informasi untuk penjualan merchandise komunitas berbasis website yang di dalamnya terdapat fitur untuk membeli. Yang diharapkan bisa memudahkan anggota untuk mengakses dimanapun dan kapan saja karena berbasis online sehingga tidak perlu lagi melakukan pencatatan penjualan secara manual.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat penelitian yang dibuat oleh penulis dan diharapkan selama pembuatan sistem ini dapat memperoleh banyak manfaat. Adapun manfaat yang penulis maksud adalah untuk pihak komunitas, akademisi, dan penelitian selanjutnya.

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan dalam mengembangkan sistem informasi berbasis website
2. Sistem informasi berbasis website dapat memudahkan anggota komunitas membeli merchandise
3. Adanya sistem informasi online seperti ini bisa diakses dengan mudah kapanpun dan cepat

4. Memberikan referensi karya penelitian baru dalam pengembangan sistem informasi

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Perancangan sistem informasi berbasis website yang telah dibuat semoga bisa diimplementasikan untuk semua anggota komunitas.
2. Pengembangan sistem informasi diharapkan membantu anggota membeli merchandise yang sebelumnya manual beralih ke sistem secara online
3. Hasil dari pengembangan website ini semoga bisa membantu untuk komunitas olahraga dalam efisiensi penjualan merchandise

1.6. Sistematika Penulisan

Berisi Sistematika penulisan skripsi yang digunakan untuk menjelaskan isi dan maksud untuk tiap-tiap bab, peneliti juga harus menjelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V:

1. BAB I PENDAHULUAN

berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

berisi tentang semua dasar teori yang melandasi setiap analisis yang disajikan, serta literatur yang memiliki kaitan dengan masalah yang akan diteliti dengan membandingkan dengan kenyataan yang ada dilapangan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, alur penelitian, serta alat dan bahan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian. Seperti memberikan penjelasan tentang cara memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

5. BAB V PENUTUP

Di dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh langkah - langkah yang sudah diambil sehingga menjadi sebuah aplikasi yang diterapkan dan siap digunakan.

