

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

UTI Pro (*Universal Taekwondo Indonesia Profesional*) adalah organisasi yang menaungi olahraga beladiri *taekwondo* di tingkat nasional. Sampai saat ini hampir setiap daerah di seluruh Daerah Istimewa Yogyakarta sudah memiliki tempat pelatihan seni beladiri ini, dalam Bahasa Korea disebut "*dojang*" untuk anggotanya disebut *taekwondoin*, dan sudah banyak yang berprestasi ditingkat Nasional sampai Internasional, organisasi *taekwondo* UTI Pro di Jogja ini mempunyai 8 *dojang* diantaranya *dojang* Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, *dojang* Elang Merapi, *dojang* SD Kanisius Sengkan, *dojang* SD Model, *dojang* Krida, *dojang* SMP Kanisius Gayam, *dojang* SMP Kanisius Pakem, *dojang* SMP Kanisius Sleman. Dalam suatu *dojang* umunya lebih dari 30 *taekwondoin*.

Saat ini belum ada *website* yang membahas tentang profil organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja ini. Hal tersebut menyebabkan pemberian informasi yang kurang baik antara sesama anggota *dojang* maupun tim *dojang* cabang organisasi, dan ada beberapa *dojang* serta pelatih yang ilegal yang memanfaatkan keresmian dari organisasi UTI Pro Jogja tersebut, serta ketidaktahuan jumlah peserta mengalami kenaikan atau penurunan disetiap periodenya yang mana setiap periodenya dalam waktu 3 bulan dan dimulai dari bulan Februari. Belakangan ini perkembangan teknologi komputer dan *internet* mendapat perhatian yang sangat baik, terutama dalam

hal pengetahuan, pengenalan, dan pembelajaran bagi masyarakat luas. Dimana komputer dan *internet* menjadi media yang cukup membantu juga menarik untuk mengenal dan mempelajari hal baru. Untuk memudahkan hal tersebut maka diperlukan metode pengelolaan informasi yang lebih baik lagi, yaitu dengan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini. Faktor inilah yang mendukung pentingnya penggunaan komputer dalam mengolah informasi yang ada didalam organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja. Disamping hal tersebut, banyak manfaat yang akan diperoleh bilamana suatu organisasi memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka solusi yang diambil dari latar belakang untuk membuat suatu analisa serta perancangan sistem informasi yang berjudul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Profil Organisasi *Taekwondo* UTI Pro Jogja". Diharapkan sistem informasi ini nantinya dapat membantu dalam memberikan informasi seputar organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat, maka dibuat rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun *web* informasi pada organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja, sehingga informasi dalam organisasi lebih baik?

1.3. Batasan Masalah

Didalam melakukan suatu penelitian di perlukan adanya pembatasan suatu masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini berisi tentang profil UTI Pro Jogja yang mana menjadi suatu objek organisasi *taekwondo* yang akan dipromosikan.
2. Sistem informasi ini menginformasikan beberapa kegiatan yang ada pada organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja.
3. Sistem informasi ini memberikan informasi profil *dojang* yang meliputi nama *dojang*, jadwal latihan, dan kontak yang dapat dihubungi.
4. Sistem Informasi ini mempunyai data pelatih, agar pengunjung mengetahui latar belakang pelatih dan mengenali pelatih dari *dojang* yang akan dipilihnya.
5. Sistem Informasi ini mempunyai sub menu kontak yang mana pengunjung akan mengetahui alamat dan kontak personal dari pengelola UTI Pro Jogja.
6. Sistem Informasi ini mempunyai grafik jumlah anggota untuk mengetahui jumlah anggota setiap periodenya.

7. Menggunakan *PHP* versi 7.3.1 sebagai bahasa pemrogramannya, *MySQL* sebagai *databasenya* serta *Apache* sebagai *web servernya*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang berjudul "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL UTI PRO JOGJA" sebagai syarat kelulusan pada jenjang pendidikan S1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Pada penelitian diorganisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja ini untuk meningkatkan layanan informasi bagi seluruh anggota organisasi dan sebagai penerapan dari ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan sehingga dapat bermanfaat bagi orang lain dan bekal bagi mahasiswa didunia kerja.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Penelitian ini berguna bagi penulis agar dapat memahami apa yang telah didapat selama perkuliahan teori dan pada praktikum.

2. Bagi organisasi UTI Pro Jogja

Mempermudah dalam pemberian informasi-informasi organisasi UTI Pro Jogja kepada anggota dan masyarakat umum.

3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Memperkaya referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang ingin atau sedang melakukan penelitian.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian tersebut untuk menyusun skripsi ini dengan menggunakan metode :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data ini peneliti memiliki beberapa metode pengumpulan data agar penelitian ini dapat mencapai tujuan yang dicapai oleh peneliti. Berikut metode pengumpulan data yang digunakan :

1. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan sumber-sumber yang terkait. Dalam penelitian ini melakukan tanya jawab secara langsung dengan sekretaris umum organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja dan meminta beberapa data serta informasi yang diperlukan dalam penelitian seperti data *dojang*, data pelatih, data organisasi dan informasi kegiatan organisasi.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung di organisasi *taekwondo* UTI Pro Jogja untuk mendapatkan data secara akurat.

1.6.2. Metode Analisis

Metode *PIECES* adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi dan pelayanan. Analisis ini disebut dengan *PIECES Analysis (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service)*.

Alasan mengapa metode *PIECES* sebagai metode analisisnya yaitu karena metode *PIECES* mempunyai pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik dalam pengerjaan sistem informasi.

1.6.3. Metode Perancangan

1. *ERD (Entity Relationship Diagram)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional.

Alasan mengapa yang diambil dalam metode perancangan adalah *ERD* karena *ERD* dapat menggambarkan atau membuat model suatu *database*

dengan diagram yang sederhana sehingga memudahkan dalam membuat sebuah *database* yang kompleks maupun dengan yang sederhana.

2. *DFD (Data Flow Diagram)*

Data Flow Diagram (DFD) atau yang disingkat *DFD* merupakan suatu diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. *DFD* juga diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari *input* atau masukan menuju keluaran atau *output*.

Alasan mengapa yang diambil dalam metode perancangan adalah *DFD* karena *DFD* dapat membuat sebuah gambaran aliran data yang dibutuhkan oleh perusahaan secara mendetail sehingga akan memudahkan perusahaan dalam melakukan perancangan sistem informasi perusahaan.

3. *Flowchart*

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari tahapan penyelesaian suatu masalah yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol merepresentasikan suatu kegiatan tertentu. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma program.

Alasan mengapa yang diambil dalam metode perancangan adalah *flowchart* karena *flowchart* mampu menggambarkan situasi apa yang sedang terjadi dan yang akan terjadi dari sebuah simbol dan tanda penghubungnya.

1.6.4. Metode Pengembangan

SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah poses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya.

Alasan mengapa yang diambil dalam metode pengembangan adalah *SDLC* karena *SDLC* dapat menyatakan secara spesifik sasaran yang harus dicapai untuk memenuhi kebutuhan *user*.

Model *SDLC* air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis *design*, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Alasan mengapa yang diambil dalam metode pengembangan adalah model *SDLC Waterfall* karena *SDLC Waterfall* memiliki proses yang urut, mulai dari analisa hingga pemeliharaan sebuah sistem.

1.6.5. Metode Pengujian

1. *White-box Testing*

White-box Testing secara umum merupakan jenis *testing* yang lebih berkonsentrasi terhadap isi dari perangkat lunak itu sendiri. Jenis ini lebih banyak berkonsentrasi kepada *source code* dari perangkat lunak yang dibuat

sehingga membutuhkan proses *testing* yang jauh lebih lama dan lebih “mahal” dikarenakan membutuhkan ketelitian dari para tester serta kemampuan teknis pemrograman bagi para testernya.

Alasan mengapa *White-box Testing* sebagai metode pengujiannya yaitu *White-box Testing* lebih efisien dalam menemukan kesalahan dan masalah yang membantu dalam mengoptimalkan kode program.

2. *Black-box Testing*

Black-box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program.

Alasan mengapa *Black-box Testing* sebagai metode pengujiannya yaitu *Black-box Testing* dapat menguji kesalahan kinerja dalam suatu sistem apakah memenuhi atau tidak memenuhi.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan untuk menguraikan isi skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori, berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang berguna sebagai dasar perancangan aplikasi yang dibuat sesuai dengan dasar-dasar teori sistem informasi dan metode analisis.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan, berisi tinjauan umum, analisis masalah, solusi yang diterapkan, penjelasan metode penelitian dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pembahasan, bab ini menguraikan tentang tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi serta testing sistem.

BAB V : PENUTUP

Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dari proses kegiatan penelitian serta saran untuk menjadi yang lebih baik lagi.