

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital saat ini, transformasi teknologi informasi telah menjadi elemen fundamental dalam strategi pengembangan bisnis. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai pendorong utama efisiensi operasional dan keunggulan kompetitif. Berbagai sektor bisnis kini berlomba mengadopsi sistem informasi terintegrasi untuk meminimalkan kesalahan manusia, mempercepat pengambilan keputusan, dan meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan. Dalam konteks ini, pelaku usaha yang gagal beradaptasi dengan digitalisasi cenderung mengalami kesulitan dalam manajemen data dan kehilangan peluang pasar yang signifikan [1].

Salah satu sektor yang kini berkembang pesat menjadi bisnis kompetitif adalah usaha pemancingan. Tidak lagi sekadar hobi, pemancingan telah bertransformasi menjadi industri rekreasi yang diminati berbagai kalangan masyarakat [2]. Sejalan dengan pertumbuhan minat ini, pengelolaan tempat pemancingan menuntut manajemen yang profesional. Beberapa studi menunjukkan bahwa usaha pemancingan memerlukan manajemen operasional modern dan pencatatan yang akurat agar kegiatan bisnis dapat berjalan efektif, transparan, dan mampu meningkatkan ekonomi pengelola [3].

Daya tarik utama dalam bisnis pemancingan seringkali terletak pada penyelenggaraan kompetisi rutin, seperti sistem "Galamaster". Kompetisi ini memiliki proses bisnis yang unik dan kompleks, meliputi pendaftaran peserta, validasi pembayaran, pencatatan hasil tangkapan, hingga kalkulasi hadiah [4]. Pengelolaan data kompetisi yang efisien menjadi sangat krusial karena menyangkut kepercayaan pelanggan. Tanpa sistem yang handal, transparansi hasil lomba seringkali dipertanyakan, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat kepuasan dan loyalitas pelanggan terhadap tempat pemancingan tersebut.

Pemancingan Tirto Rahayu merupakan salah satu unit usaha yang

menghadapi tantangan tersebut. Berdasarkan observasi, manajemen operasional di Pemancingan Tirta Rahayu masih sangat bergantung pada metode konvensional. Seluruh proses bisnis utama, mulai dari reservasi harian hingga pengelolaan lomba besar, belum tersentuh digitalisasi secara menyeluruh. Ketergantungan pada cara-cara manual ini mulai menimbulkan hambatan seiring dengan meningkatnya jumlah member dan frekuensi lomba yang diadakan setiap minggunya.

Permasalahan mendasar terlihat jelas pada proses reservasi tiket dan administrasi. Saat ini, reservasi dilakukan melalui pesan instan (WhatsApp), yang seringkali menyulitkan admin dalam melakukan rekapitulasi data karena pesan pemesanan tercampur dengan pesan komunikasi umum lainnya. Ketidadaan bank data pelanggan yang terpusat membuat riwayat reservasi sulit dilacak, sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan harian pemancingan atau duplikasi data yang merugikan operasional.

Selain aspek administrasi, permasalahan paling kritis terletak pada mekanisme pencatatan hasil lomba yang sepenuhnya masih menggunakan media kertas. Hal ini sangat berisiko mengingat Pemancingan Tirta Rahayu menerapkan skema perhitungan kompleks yang dikenal dengan "Sistem C" (kombinasi Juara Umum dan Juara Per Jam/Sesi). Validasi manual untuk skema ini sangat rentan terhadap kesalahan hitung, memakan waktu lama untuk rekapitulasi akhir, dan sulit untuk diaudit jika terjadi komplain dari peserta lomba.

Meskipun beberapa studi terdahulu telah menghadirkan solusi digital pada sektor pemancingan, peneliti menemukan adanya celah (gap) yang belum tertangani. Kebanyakan sistem yang ada hanya berfokus pada profil wisata atau pencatatan sederhana, namun belum tersedia sistem yang dirancang khusus untuk mengotomatiskan logika perhitungan hadiah Galamaster "Sistem C", sekaligus menyediakan fitur reservasi online yang terintegrasi [5]. Kebutuhan akan sistem yang mampu menangani logika spesifik inilah yang menjadi urgensi penelitian ini.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan Sistem Informasi Manajemen berbasis website. Dalam pengembangannya, metode Waterfall dipilih karena alurnya yang sekuensial dan

terstruktur. Metode ini dinilai sangat cocok untuk pengembangan sistem di Pemancingan Tirta Rahayu karena kebutuhan fungsionalnya seperti alur reservasi, integrasi pembayaran, dan logika matematika "Sistem C" sudah jelas dan terdefinisi dengan baik di awal [6]. Dengan implementasi metode ini, diharapkan sistem yang dihasilkan dapat berjalan stabil, akurat, dan tepat sasaran sesuai kebutuhan pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Manajemen (SIM) inti bagi admin yang mampu mengelola jalannya kompetisi, mengotomatisasi perhitungan hadiah 'Galamaster' (Sistem C), dan menyajikan laporan keuangan secara efisien?
2. Bagaimana merancang dan membangun modul pendaftaran online berbasis Website yang dapat menampung data reservasi member dan memfasilitasi konfirmasi pembayaran (via Midtrans) untuk mendukung dan mempermudah proses administrasi lomba oleh admin?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan ruang lingkup penelitian, beberapa batasan berikut ditetapkan:

1. Penelitian ini hanya mencakup pengelolaan kompetisi pemancingan pada Pemancingan Tirta Rahayu.
2. Sistem informasi dirancang dan diimplementasikan menggunakan *framework* CodeIgniter 3 dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis data.
3. Data dari modul pendaftaran *online* (reservasi) tidak secara otomatis terintegrasi ke dalam sistem lomba yang sedang berjalan. Data tersebut berfungsi sebagai bank data yang akan diinput ulang secara manual oleh *admin* ke dalam modul SIM Lomba saat lomba dimulai.
4. Proses penimbangan ikan tetap dilakukan secara manual dan data hasil

penimbangan dimasukkan ke dalam sistem oleh admin.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun Sistem Informasi Manajemen (SIM) ini bagi *admin* yang mampu mengelola kompetisi, mengotomatiskan perhitungan juara (hadiah Galamaster/Sistem C), dan menyediakan pelaporan keuangan
2. Membangun modul pendaftaran *online* berbasis website yang berfungsi untuk menampung reservasi *member* dan mengelola konfirmasi pembayaran (via Midtrans) guna mempermudah proses inputasi data *admin*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Praktis :
  - a. Bagi pengelola Pemancingan Tirta Rahayu, sistem informasi ini memberikan kemudahan dalam pengelolaan lomba, mulai dari pencatatan peserta hingga pelaporan keuangan secara transparan dan efisien.
  - b. Bagi peserta lomba, sistem ini menyajikan informasi hasil lomba secara akurat dan terbuka, sehingga meningkatkan kepercayaan terhadap penyelenggaraan kompetisi.
  - c. Bagi pengembang sistem serupa, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam membangun sistem informasi berbasis website untuk kegiatan yang bersifat kompetitif.
2. Secara Teoritis :
  - a. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam penerapan metode rekayasa perangkat lunak berbasis *Waterfall* pada pengembangan sistem informasi manajemen lomba.
  - b. Sistem yang dikembangkan dapat menjadi studi kasus dalam bidang pendidikan teknologi informasi sebagai contoh nyata implementasi

integrasi data dan logika bisnis dalam satu platform digital.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur dan dasar teori

BAB III METODE PENELITIAN, berisi objek penelitian, alur penelitian dan alat & bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi data penelitian, analisa, desain, implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran.

