

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Muay Thai atau *Tinju Thai* adalah seni bela diri kerajaan Thai. *Muay Thai* adalah olahraga nasional Kerajaan Thai dan turunan dari bela diri kuno *Muay Boran*, *Muay Thai* adalah seni bela diri tangan kosong yang berasal dari Thailand. Olahraga ini sedang sangat diminati oleh berbagai kalangan karena sangat banyak manfaatnya diantaranya menjaga diri dari tindak kejahatan, sangat baik untuk menjaga berat badan dan menjaga kesehatan.

King Muaythai Bandung yang berdiri sejak 2011 yang berlokasi di Jl. Terusan Buah Batu No.54, Batununggal, Bandung Kidul, Bandung, Jawa Barat 40266 telah memiliki *member* aktif saat ini adalah 100 orang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bambang sebagai pemilik camp, di temukan permasalahan yaitu data *member* tercatat hanya pada *form* pendaftaran yang dikumpulkan dalam map, sehingga pengelola tidak memiliki data *member* yang terorganisi, *backup* data, *form* pendaftaran sering hilang atau rusak dan untuk *update* data *member* harus ganti *form* baru. Pada pencatatan pembayaran *member* masih dilakukan secara *manual* dengan menggunakan media buku dan *member* menerima kwitansi, masalah muncul ketika buku hilang atau rusak sehingga tidak dapat diketahui *history* pembayaran *member*. *Duplikasi* dan kehilangan data *member* sering terjadi dikarenakan adanya *member* lama yang ingin mengikuti latihan kembali membuat *admin* harus mencari data lama *member* yang memakan waktu lebih lama dan sering kali data *member* hilang membuat *admin* harus membuat data *member* kembali, itu yang menyebabkan terjadinya duplikasi data *member*.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dibutuhkan aplikasi pengelolaan data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. Aplikasi tersebut di beri nama Aplikasi Pengelolaan *King Muaythai* Bandung Berbasis Web. Harapannya agar *member* dapat mendaftar secara *online*, mengetahui *history* latihan dan melakukan

pembayaran. *Admin* dapat mengelola data *member*, mengelola jadwal latihan, mengelola presensi kehadiran, mengelola pembayaran dan mengelola data *trainer*. *Trainer* dapat melihat jadwal dan melihat *history* latihan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi *member* dalam melakukan pendaftaran secara *online*?
2. Bagaimana membantu petugas administrasi dalam pengelolaan data agar tidak terjadi duplikasi data *member* atau kehilangan data *member* ?
3. Bagaimana memfasilitasi penjadwalan latihan?
4. Bagaimana membantu petugas administrasi dalam mencatat pembayaran iuran bulanan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Memfasilitasi *member* dalam melakukan pendaftaran secara *online*
2. Membantu petugas administrasi dalam pengelolaan data agar tidak terjadi duplikasi data *member* atau kehilangan data *member*
3. Memfasilitasi penjadwalan latihan
4. Membangun aplikasi yang dapat membantu petugas administrasi dalam mencatat pembayaran iuran bulanan

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada sistem informasi yang diajukan adalah:

1. Aplikasi tidak mengelola gaji *trainer*.
2. Presensi *member* dan *trainer* dilakukan secara *onsite*.
3. Pengelolaan, pemeliharaan sarana dan prasarana tidak dibahas.

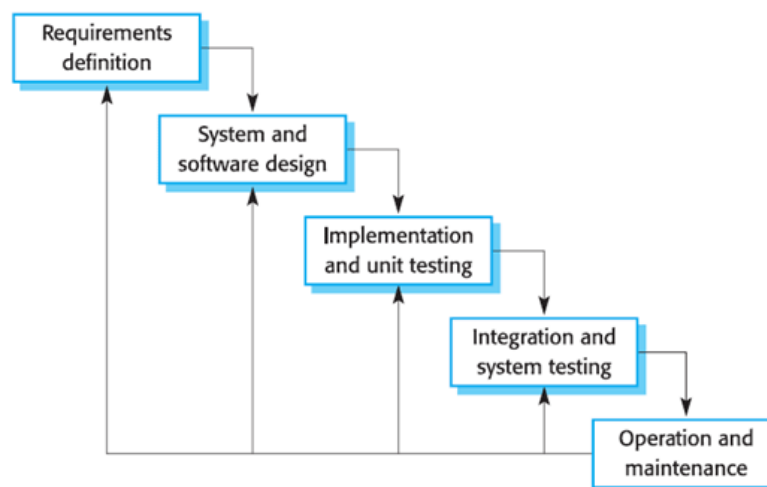
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pengelolaan King *Muaythai* ini adalah Aplikasi Berbasis Web berfungsi untuk mempermudah calon *member* melakukan pendaftaran secara *online*, aplikasi ini dapat membantu petugas administrasi dalam melakukan konfirmasi pembayaran, mencatat data *member*, daftar hadir *member*, pencatatan pembayaran, membantu *member* melihat jadwal latihan, dan juga dapat mengetahui sisa kuota latihan *member*, sistem informasi ini dapat membantu admin mencatat presensi *member*.

Aplikasi ini dapat digunakan secara umum. Dengan menggunakan aplikasi ini calon *member* dengan mudah mengetahui informasi tentang King *Muaythai* Bandung.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengembangan aplikasi perlu digunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem. Adapun metode pengembangan yang digunakan adalah model *Waterfall*. Secara garis besar model *Waterfall* mempunyai langkah-langkah seperti *requirements definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, *operation and maintenance*.



Gambar 1-0-1 Model *Waterfall* [1]

1. *Requirements definition*

Analisis kebutuhan yang akan dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi serta melakukan wawancara terhadap pemilik camp, *trainer*, petugas administrasi serta *member* di *King Muaythai* Bandung untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun.

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau dapat dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Hasil dari tahapan ini akan dijadikan dasar untuk ke tahapan selanjutnya.

2. *System and software design*

Tahap ini adalah tahap mendesain sistem baru agar dapat digunakan oleh petugas administrasi, *member*, *trainer* dan pemilik *camp* sesuai dengan kebutuhan dan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada dengan cara perancangan menggunakan *flowmap*, *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *entity relationship diagram* dan *user acceptance testing*

3. *Implementation and unit testing*

Tahapan pengkodean merupakan implementasi dari analisis kebutuhan dan desain sesuai kebutuhan *user*. Dalam penerapannya akan menggunakan *CodeIgneter*.

4. *Integration and system testing*

Setelah program selesai dibuat tahapan terakhir adalah dengan dilakukan *testing* terhadap program tersebut. Pengujian akan menggunakan *black box testing* dan *user acceptance testing* untuk mengetahui sebuah kesalahan yang mungkin terjadi dalam sistem.

5. *Operation and maintenance*

Tahapan ini tidak dilakukan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut tabel 1-1 merupakan jadwal pengerjaan dari aplikasi pengelolaan *King Muaythai* Bandung.

Tabel 1-1 Jadwal pengerjaan

No.	Nama Kegiatan	Bulan									
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Nov	Des
1.	Analisis kebutuhan										
2.	Desain system										
3.	Pengkodean										
4.	Testing										