

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan kegiatan yang tidak terlepas dari kegiatan rutin untuk menjaga kebugaran tubuh. Badminton merupakan olahraga yang menarik dikalangan masyarakat, dan banyak para penggemar baru yang terus bertambah dari tahun ke tahun yang menyebabkan banyaknya permintaan akan peralatan pendukung tentunya.

Di zaman yang semakin maju, banyak berbagai macam bentuk peralatan olahraga badminton ditawarkan oleh produsen mulai dari bertipe klasik hingga yang bertipe modern yang mengikuti perkembangan teknologi modern saat ini. Para penggemar olahraga badminton tentunya ingin memperoleh peralatan penunjang olahraga ini yang terbaik dan berkualitas sehingga mereka akan membeli peralatan yang dapat menambah nilai tambah untuk menunjang perkembangan keahlian permainan olahraga mereka. Dalam olahraga badminton tentunya akan membutuhkan peralatan utama olahraga ini seperti raket, *shuttlecock*, sepatu dan aksesoris pendukung lainnya seperti jaring net, senar, *grip*, baju olahraga, kaos kaki, dan juga handuk yang digunakan untuk menyekat keringat saat melakukan permainan.

Meskipun penjualan peralatan olahraga badminton menggunakan media *internet* sudah mulai menjamur akan tetapi masih banyak para penjual yang menggunakan sistem jual beli secara manual dimana pembeli harus datang langsung ke toko dalam hal ini salah satunya yaitu penjualan peralatan olahraga badminton.

Kurangnya informasi atau periklanan untuk penjualan peralatan olahraga badminton membuat para penggemar olah raga ini kurang mendapatkan informasi mengenai peralatan yang tepat untuk menunjang peningkatan keahlian permainan mereka, sehingga kebanyakan dari mereka masih kebingungan dan kesulitan untuk membeli jenis peralatan yang sesuai dengan pola permainan mereka dan kondisi keuangan para penggemarnya. Dikarenakan kurangnya efisiensi dalam proses jual belinya membuat para penggemar lebih memilih membeli peralatan yang mudah untuk didapatkan sehingga membuat jangkauan penjualan peralatan olahraga ini masih terbatas di lingkup daerah atau area tertentu.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah penulis jabarkan diatas, maka penulis mencoba untuk memecahkan masalah yang terjadi sekaligus dijadikan sebagai bahan pembuatan Tugas Akhir ini dengan judul : **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Olahraga Badminton Berbasis Web”** .

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini antara lain:

1. Dengan dibuatkannya *website* ini diharapkan memudahkan pembeli dalam membeli barang yang mereka butuhkan tanpa harus datang langsung ke toko.
2. Memberikan informasi yang lebih kepada pembeli mengenai produk - produk peralatan olahraga badminton yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan keahlian permainan badminton.
3. Dengan dibuatkannya *website* ini juga diharapkan dapat memperluas jangkauan penjualan dan pemasaran peralatan olahraga badminton saat ini.

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Manajemen Informatika pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

### **1.3. Metode Penelitian**

Adapun metodologi penelitian yang penulis gunakan diantaranya dengan cara sebagai berikut:

#### **A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (Sukanto dan Shalahuddin, 2014:28) yang terbagi menjadi empat tahapan yaitu:

##### **1. Analisis kebutuhan perangkat lunak**

Tahapan ini menekankan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna dan sistem dengan menentukan konsep untuk pengguna dan administrator. Dalam hal ini ada penginputan data admin, data pelanggan, data kategori, data barang dan data transaksi.

##### **2. Desain**

Desain perangkat lunak yang digunakan pada tahap ini yaitu menggunakan sistem perancangan antar muka, pemodelan ERD (*Entity Relationship Diagram*), LRS (*Logical Record Structure*), Spesifikasi file dan struktur navigasi serta spesifikasi sistem komputer.

### 3. Pembuatan kode program

Desain yang telah dirancang sebelumnya ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman. Dalam tahap ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk basis datanya menggunakan *MySQL*.

### 4. Pengujian

Pada tahap ini pengujian terhadap program yang telah dibuat dilakukan dengan menggunakan *black box testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan.

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah :

#### 1. Observasi (*Observation*)

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan langsung mengenai sistem penjualan permainan olahraga badminton yang terjadi.

#### 2. Studi Pustaka (*Literature*)

Penulis mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini dengan menggunakan buku-buku referensi yang berhubungan dengan teori yang disesuaikan dengan judul Tugas Akhir ini.

### **1.4. Ruang Lingkup**

Dalam menulis Tugas Akhir ini penulis hanya memfokuskan pembahasan mulai dari input data admin, data pelanggan, data kategori, data barang, data transaksi, dan data konfirmasi sesuai dengan judul yang penulis buat. Pembahasan ini

dimaksudkan agar isi dari Tugas Akhir ini tidak terlalu melebar dari pokok permasalahan yang dibahas.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Agar penulisan data terarah dan mudah dimengerti, maka sistematika penulisan yang digunakan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I        PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi uraian secara umum tentang pembahasan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

#### **BAB II        LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar dari sistem yang dibahas pada ruang lingkup dan memberikan penjelasan secara teoritis tentang konsep dasar sistem dan teori-teori pendukung lainnya.

#### **BAB III       PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak, rancangan antar muka, basis data serta struktur navigasi. Kemudian implementasi dan pengujian unit dilakukan guna mengetahui kesalahan yang terjadi pada perancangan perangkat lunak yang akan digunakan.

#### **BAB IV        PENUTUP**

Pada bab ini yaitu menyimpulkan Tugas Akhir yang penulis buat dan saran sebagai akhir dari penulisan.