

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini begitu cepat kebutuhan akan penyediaan informasi pun semakin meningkat, bahkan berbagai sarana disiapkan agar dapat memberikan informasi yang tepat, akurat dan dalam waktu yang singkat pada suatu masalah atau kondisi yang sedang berlangsung. Hal tersebut membuat sebuah organisasi agar dapat ikut dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini. Penerapan teknologi informasi sangat membantu untuk sebuah organisasi agar organisasi tersebut dapat berkembang dan maju.

Tenis meja merupakan olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa, karena olahraga tenis meja dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat untuk mengisi waktu kosong. Sarana Indotrans Makmur merupakan salah satu organisasi club tenis meja di Bandar Lampung yang mempunyai cukup banyak atlet tenis meja yang berlatih didalamnya. Pelatih dan pembina club tenis meja harus jeli dalam mengelola serta mengembangkan sebuah club agar memiliki kualitas yang baik. Oleh karena itu sebuah club harus dikelola dengan sistem manajemen yang baik agar club tersebut memiliki atlet-atlet yang berkualitas dan prestasi yang membanggakan.

Salah satu faktor yang dapat menunjang kualitas suatu organisasi atau club adalah dengan mengatur manajemen training di club tersebut dengan baik. Manajemen training pada Sarana Indotrans *Table Tennis Club* yang sudah ada yaitu berupa pendaftaran atlet dilakukan melalui media tulis sehingga data-data tersebut rentan mengalami kehilangan dan proses evaluasi latihan atlet dilakukan dengan penyampaian secara lisan oleh pelatih sehingga para atlet sulit untuk melihat perkembangan dari latihan mereka apakah ada kemajuan atau tidak dan pembina club tersebut merasa kesulitan untuk melihat perkembangan latihan para atlet. Pendaftaran atlet baru dilakukan dengan mengisi biodata diri berbentuk kertas yang telah disediakan oleh pihak club setelah mendaftar atlet langsung bisa mengikuti latihan dan hasil latihannya akan dinilai oleh pelatih.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diperlukan sebuah media yang diharapkan dapat membantu mempermudah proses manajemen training pada Sarana Indotrans Makmur *Table Tennis Club* Way Halim. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan pembuatan “ PERANGKAT LUNAK MANAJEMEN TRAINING TENIS MEJA DI SARANA INDOTRANS MAKMUR *TABLE TENNIS CLUB* WAY HALIM ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yaitu :
Bagaimana membuat sebuah Perangkat Lunak Manajemen Training Tenis Meja Di Sarana Indotrans Makmur *Table Tennis Club* Way Halim ?

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Perangkat lunak manajemen training ini berisi informasi mengenai manajemen training yaitu berupa pendaftaran atlet, data evaluasi hasil latihan, data jadwal latihan dan data ranking keseluruhan atlet.
2. Penelitian dilakukan di Sarana Indotrans Makmmur *Table Tennis Club*.
3. Perangkat Lunak ini berbasis web.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian untuk membangun sebuah perangkat lunak manajemen training tenis meja yang dapat membantu dalam proses manajemen training pada Sarana Indotrans Makmur *Table Tennis Club* Way Halim.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi pihak Sarana Indotrans Makmur *Table Tennis Club* dalam manajemen kegiatan latihan tenis meja.
2. Membantu para atlet untuk melakukan pendaftaran dan mendapatkan informasi nilai evaluasi latihan dan jadwal latihan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penjelasan singkat tentang sistematika penulisan yang terdiri beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari perangkat lunak yang dibuat serta melakukan pengujian dari hasil penelitian untuk mengetahui perangkat lunak tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan apa yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang ditujukan untuk semua pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.