

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memanah adalah salah satu olahraga yang sudah sejak lama ada di dunia. Olahraga panahan saat ini dilaksanakan *outdoor* maupun *indoor*. Olahraga Panahan adalah olahraga yang tidak mengenal umur, yang terpenting seseorang tersebut kuat untuk menarik busur [1]. Sebagai klub olahraga *non-profit*, FAST Pulomas memilih panahan sebagai olahraga utama dalam kegiatan klub mereka. Klub *non-profit* yang mengutamakan kegiatan olahraga, tentunya FAST Pulomas melakukan serangkaian aktivitas dalam mengembangkan nama dan citra klubnya.

Salah satu wadah untuk mengembangkan nama dan citra klub adalah pembuatan *website* untuk memperkenalkan dan mempromosikan klub FAST Pulomas. Tentunya, FAST Pulomas membutuhkan *website* yang mengandung informasi dan profil dari FAST Pulomas, agar audiens dapat memahami dan tertarik untuk bergabung dengan klub. Berdasarkan wawancara dengan *head coach* klub FAST Pulomas. Saat ini FAST Pulomas masih menggunakan metode tradisional dalam mempromosikan klubnya, yaitu dengan *mouth-to-mouth*. Padahal, seiring dengan berkembangnya zaman, suatu instansi dituntut untuk memiliki *platform* di mana instansi tersebut dapat menyediakan informasi yang lengkap dan akurat untuk kepentingan internal maupun eksternal dari instansi tersebut.

Menurut hasil wawancara dengan *Head Coach* dari klub FAST Pulomas, meski telah memiliki media keberadaaan *website* diperlukan karena *website* merupakan identitas yang mampu menandakan kredibilitas suatu lembaga. Portal penyedia informasi tersebut dirancang dengan versi *website* karena *website* dapat diakses di mana saja dan kapan saja dengan mudah.

Kehadiran *website* yang dapat menyediakan informasi dan kontak dari suatu lembaga akan membantu audiens untuk memahami informasi dasar dari lembaga tersebut. *Website* juga lebih efektif daripada cara konservatif karena informasi yang

disajikan di *website* lebih valid dan tidak berubah-ubah, dibandingkan dengan media penyampaian konservatif seperti *mouth-to-mouth* yang cenderung rentan dalam penyampiannya karena bisa berubah waktu demi waktu dikarenakan metode penyampaian dan penceritaan semua orang tentu berbeda-beda.

Telah ada penelitian yang melakukan perancangan dan pengembangan aplikasi profil perusahaan digital menggunakan metode perancangan dan pengembangan sistem multimedia dengan judul “Aplikasi Profil Perusahaan Digital Berbasis Web” oleh Annisa Mutiara Putri dkk. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah bahwa aplikasi profil perusahaan merupakan alternatif bentuk promosi perusahaan dengan mengurangi penggunaan kertas yang mengakibatkan pemborosan pada pengeluaran biaya [2].

Berdasarkan isu yang telah dibahas, penelitian ini pun akan melakukan perancangan dan pengembangan aplikasi sebagai sarana pengenalan dan promosi klub. Aplikasi yang akan dikembangkan berbasis *website* yang menjadi sumber segala informasi tentang klub FAST Pulomas yang bisa diakses dengan cepat dan tepat, di mana saja, kapan saja. Aplikasi tersebut akan menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Rational Unified Process* (RUP), karena SDLC RUP merupakan model SDLC yang iteratif, berfokus pada arsitektur, dan lebih berarah berdasarkan penggunaan kasus *case-driven* [3].

1.2 Perumusan Masalah

Merujuk isu dan persoalan yang telah dijabarkan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan dan pengembangan aplikasi profil klub untuk FAST Pulomas berbasis *website*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang akan membatasi penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi profil klub dikembangkan berbasis *website*;

2. Aplikasi profil klub dapat diakses oleh masyarakat umum dan pengurus klub sebagai admin yang bersangkutan dengan pengelolaan informasi *website* melalui *log in* ke *dashboard* admin;
3. Fitur yang dapat diakses oleh masyarakat umum meliputi penyediaan informasi seputar klub seperti *about*, *programs*, *blog*, dan *contact*;
4. Fitur yang dapat diakses oleh admin meliputi fitur penyediaan informasi seperti yang dapat diakses oleh masyarakat umum beserta *dashboard* admin seperti *dashboard*, manajemen pesan, manajemen blog, manajemen informasi *about*, manajemen program, manajemen *banner*, dan manajemen admin.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi profil klub FAST Pulomas berbasis *website*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi profil klub FAST Pulomas berbasis *website*.

1.6 Sistematika Penelitian

Pada penelitian ini, sistematika penulisan akan dipadatkan dalam lima bab, yakni sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab pertama akan berisi tentang persoalan yang melatarbelakangi penelitian, rumusan permasalahan yang akan dihadapi, tujuan dari penelitian yang dijalankan, manfaat dari penelitian, batasan permasalahan yang akan diatasi, sistematika penulisan dari bab 1 sampai bab 5, serta metodologi dari penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua akan berisi tentang penelitian, kajian, dan landasan teori dari berbagai sumber yang konkrit kebenarannya seperti jurnal ilmiah, buku, serta *website* untuk mendukung penelitian.

BAB 3 PENGEMBANGAN

Bab ini akan berisi tentang alur penelitian yang akan dijalankan, mulai dari perencanaan, perancangan, konstruksi, dan pengembangan dari aplikasi profil klub FAST Pulomas berbasis *website*.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan berisi tentang uraian dan pengkajian dari hasil penelitian dan pengembangan dari aplikasi profil klub FAST Pulomas berbasis *website* sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, yaitu RUP (*Rationalized Unified Process*).

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi tentang uraian dan pengkajian dari hasil penelitian dan pengembangan dari aplikasi profil klub FAST Pulomas berbasis *website* sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, yaitu RUP (*Rationalized Unified Process*).

