

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PSIS Semarang (Persatuan Sepak Bola Indonesia Semarang) merupakan klub sepakbola yang merupakan kebanggaan warga kota Semarang yang berdiri pada 18 Mei 1932. PSIS Semarang merupakan klub pertama di Liga Indonesia yang pernah menjadi juara Divisi Utama pada tahun 1999 dan kemudian terdegradasi ke Divisi 1 pada musim berikutnya di tahun 2000. PSIS kemudian berhasil menjuarai kompetisi Divisi 1 nasional di tahun 2001, dan berhak berlaga kembali di kompetisi Divisi Utama Di Liga Indonesia. PSIS sendiri mempunyai julukan yaitu Mahesa Jenar. Mahesa Jenar merupakan tokoh yang dikenal dalam cerita Nagasasra dan Sabukinten. Dalam dunia sepakbola pasti suatu tim mempunyai suporter, begitu pula dengan PSIS memiliki dua komunitas suporter dengan nama Panser Biru dan Snex.

Panser Biru (*Pasukan Supoter Semarang Biru*) yang berdiri pada tanggal 25 maret 2001, merupakan kelompok suporter sepak bola yang mendukung klub PSIS Semarang. Panser berarti Panzer atau Tank yang menunjukkan berjuang dan kuat dalam diri suporter Semarang, dan Biru sendiri berarti warna jersey PSIS Semarang warna biru. Sebuah organisasi suporter itu sendiri juga butuh operasional, karna organisasi suporter tidak didirikan oleh suatu tim tapi yang mendirikan dari sekumpulan orang yang sangat menyukai tim tersebut. Maka dari itu Panser Biru pun menjual berbagai merchandise PSIS Semarang untuk mengisi operasional kas. Namun seiring berkembangnya zaman penjualan transaksi online sangat membantu

pembeli yang rumahnya jauh dan hemat waktu karna tidak perlu datang langsung ke Panser Biru Store.

Maka dari itu dibuatlah website <https://panser-biru-store.business.site/> untuk pembeli yang lebih suka menggunakan fitur transaksi online dan juga mungkin pembeli yang rumahnya jauh dari Panser Biru Store. Sayangnya di era modern ini di dalam web tersebut masih banyak kekurangannya. Seperti contohnya kurang update tentang artikel terbaru, tidak adanya fitur jadwal pertandingan sepakbola (PSIS), dan tidak ada fitur pemesanan tiket pertandingan sepakbola.

Dari permasalahan tersebut, maka penulis ingin mengembangkan website Panser Biru Store kedalam tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Merchandise Dan Ticket Pertandingan Sepakbola Berbasis Web Pada Panser Biru Store”. Pembaharuan ini diharapkan dapat menarik minat konsumen untuk berbelanja dan pesan tiket melalui online.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana pengaruh pengembangan sistem informasi terhadap penjualan merchandise dan tiket pertandingan sepak bola berbasis web pada Panser Biru Store.

1.2.2 Bagaimana merancang sistem penjualan yang berada di web Panser Biru Store dengan menggunakan php dan bootstrap.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan di bahas yaitu:

- a. Web Panser Biru Store ini melayani pembayaran online, tetapi tidak bisa menggunakan e-money (Gopay, Ovo, dan Shoppe). Jadi hanya bisa transfer bank
- b. Untuk pengambilan tiket juga masih offline, tepatnya datang langsung ke Panser Biru Store atau Tiket box yang ada di Stadion

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dibuatnya pengembangan sistem web store ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengembangan sistem informasi terhadap penjualan merchandhise dan tiket pertandingan sepakbola, serta merancang dan menyempurkanan penjualan di web Panse Biru Store.

1.4.2 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitan, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Manfaat Teoritis

- Hasil penelitian ini dapat memberikan ide baru bagi pengembangan ilmu sistem informasi khususnya di bidang pengembangan web online store.
- Hasil penelitian ini dapat menambah kepustakaan di dalam bidang sistem informasi di Universitas Stikubank Semarang.

1.4.2.2 Manfaat Praktis

- Menambah daya tarik customer untuk mengunjungi sekaligus membeli merchandise yang berada di web Panser Biru Store.
- Memudahkan customer dalam memilih barang di online store tersebut, karena telah di perbaharuinya rancangan yang ada di dalam web Panser Biru Store.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem Panser Biru Store berbasis *website* ini menggunakan beberapa metode yaitu :

1.5.1 Perumusan Obyek Penelitian

Perumusan obyek penelitian dalam skripsi ini adalah cara mengembangkan penjualan merchandise dan tiket pertandingan sepakbola pada Panser Biru Store. Penelitian ini dilakukan pada toko Panser Biru Store yang beralamat di Jl. Sriwijaya No.36 wonodri, dan juga di web <https://panser-biru-store.business.site/>. Penulis memilih web Panser Biru Store sebagai obyek penelitian karena di web tersebut selama 1 tahun terakhir ini terdapat penurunan yang sangat signifikan.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

a. Studi Kepustakaan

Merupakan usaha menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk memudahkan proses melengkapi data serta memecahkan masalah. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi berupa buku dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian baik yang tercetak maupun elektronik.

b. Observasi

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data dan informasi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem penjualan merchandise dan tiket di Panser Biru Store berbasis web.

c. Wawancara

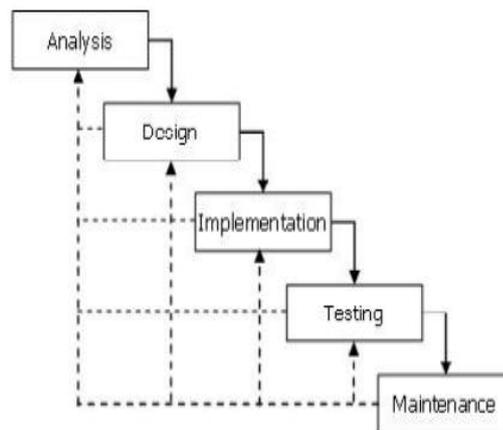
Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan mewawancarai karyawan toko, Ketua Panser Biru, dan Customer. Dengan bertujuan untuk memperoleh informasi dan data yang lebih akurat.

d. Studi Internet

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan internet sebagai referensi dalam mencari kajian teori yang berhubungan dengan sistem informasi pengembangan penjualan merchandise dan tiket pada Panser Biru Store

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*. *Waterfall Model* atau *Classic Life Circle* menurut Bassil(2012) disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang harus dilalui menunggu selesainya ditahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 3. 1 Metode Waterfall menurut Bassil (2012)

Gambar 1. 1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab pokok yang secara umum dijabarkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan akan dihubungkan dengan masalah yang sudah diteliti saat ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis deskripsi dan perancangan sistem yang berupa desain sistem, perancangan database, perancangan struktur program, perancangan struktur tampilan, dan desain tampilan. Sehingga dapat dilakukan proses pengembangan web pada Panser Biru Store sesuai kebutuhan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang tampilan dan implementasi sistem yang sudah dibuat.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pengujian semua fungsi sistem, hasil dari sistem, serta tampilan yang sudah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari pembahasan sistem yang telah dibuat.