



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti saat ini menuntut seseorang agar semakin maju dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Termasuk juga dalam hal pekerjaan, salah satunya adalah pendistribusian. Distribusi identik dengan kegiatan penyaluran suatu barang kepada orang lain. Kemudahan konsumen dalam mendapatkan produk yang diinginkan menjadi prioritas utama dari setiap perusahaan untuk memberikan kepuasan kepada pelanggannya. Selain itu transportasi juga memegang peranan penting dalam masalah pendistribusian, karena harus menjamin kualitas produk yang tetap terjaga serta pengirimannya yang harus tepat waktu tanpa mengabaikan biaya distribusi agar tidak membengkak. Masalah pendistribusian tidak terlepas dari bagaimana pihak dapat mengatur strategi dalam menyalurkan barang atau jasa agar proses penyaluran dapat berjalan dengan baik.

Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Provinsi Sumatera Selatan adalah salah satu instansi pemerintah yang memiliki kebijakan dalam pengembangan di bidang kepemudaan dan olahraga. Ada berbagai kegiatan seputar kepemudaan dan olahraga yang dinaungi oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan, salah satunya adalah *Asian Games 2018* oleh Bidang Pembudayaan Olahraga yang sekaligus juga sebagai panitia dalam penyelenggaraan *Asian Games* (INASGOC). *Asian Games* adalah ajang olahraga yang diselenggarakan setiap empat tahun sekali dengan peserta yang terdiri dari atlet-atlet dari Benua Asia dengan jumlah negara peserta sebanyak 45 negara dalam 40 cabang olahraga yang dipertandingkan.

Asian Games ke-18 akan digelar di Indonesia pada Agustus mendatang, tepatnya di Kota Jakarta dan Palembang. Melihat bahwa ini merupakan acara olahraga terbesar setelah Olimpiade, maka banyak orang yang turut meramaikan dan membantu dalam mensukseskan *Asian Games 2018* ini. Selain peserta atlet dan pelatih, juga terdapat *volunteer* atau sukarelawan yang sebelumnya telah



mengikuti tahap seleksi dengan jumlah sukarelawan yang tidak sedikit. Tempat yang akan digunakan untuk diselenggarakannya acara olahraga *Asian Games 2018* adalah di Jakabaring *Sport City* Palembang dimana terdapat banyak *venue sport* dan *venue nonsport* dengan jarak antar *venue* yang cukup jauh, salah satunya adalah didirikannya *Athlete Village* atau Kampung Atlet, dimana tempat ini digunakan sebagai tempat untuk kegiatan konsumsi, khususnya untuk peserta-peserta atlet yang memiliki akses fasilitas yang tercantum di kartu identitas mereka.

Makanan adalah salah satu hal penting yang harus dijaga dan diperhatikan, terutama untuk pesertanya yang merupakan atlet dari berbagai negara. Ini merupakan salah satu tanggung jawab panitia penyelenggara dalam menyediakan makanan karena makanan tidak boleh sembarangan dan harus benar-benar terjaga sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Oleh karena itu perencanaan dalam hal pendistribusian konsumsi makanan sangat dibutuhkan karena mengingat pada kegiatan acara olahraga *Sea Games* pada tahun 2011 yang lalu, sistem yang digunakan dalam hal konsumsi masih sederhana yaitu dengan menggunakan sistem *voucher* yang harus dipegang oleh setiap orang, terutama atlet-atlet yang ikut kompetisi olahraga. Sehingga panitia yang bertugas menjadi kewalahan karena harus jeli dan *voucher* tersebut harus dikumpul ke panitia untuk diberi tanda bahwa orang tersebut sudah melakukan kegiatan konsumsi. Selain itu juga ketidakefektifan penggunaan *voucher* yang mengakibatkan panitia sulit mengidentifikasi maupun mengontrol tamu yang datang apakah orang tersebut benar atlet atau bukan karena tempat tersebut khusus untuk atlet sehingga sering terjadi kesulitan dalam mengontrol dan memantau jumlah makanan yang ada akibat tidak sesuai dengan pesanan. Panitia juga mengalami kesulitan dalam mengetahui apakah stok makanan yang disediakan sesuai dengan jumlah dan jenis makanan yang dipesan. Begitu juga dalam hal pengarsipan faktur maupun nota pesanan untuk dijadikan laporan yang sistemnya masih sederhana karena harus dikumpulkan terlebih dahulu semua *voucher* yang dipegang oleh tiap atlet untuk didata dengan menggunakan *Microsoft Excel* sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama apabila laporan tersebut dibutuhkan.



Dari uraian permasalahan di atas maka pengelolaan distribusi barang berupa konsumsi seperti ini seharusnya menggunakan aplikasi tertentu agar tidak terjadi kesalahan dan memudahkan panitia dalam mengontrol kinerja, waktu maupun dalam proses mendata atau pengarsipan serta meningkatkan kinerja panitia agar menjadi lebih efektif dan efisien guna mensukseskan *Asian Games 2018*. Sekaligus juga sebagai aplikasi penghubung dalam sistem yang telah dibuat untuk pendataan identitas yaitu sistem akreditasi dimana identitas setiap orang, baik peserta, sukarelawan maupun panitia penyelenggara telah terdata dan disimpan dalam bentuk *barcode* yang tertera dalam kartu masing-masing untuk mengurangi penyalahgunaan kartu identitas.

Untuk mewujudkan solusi tersebut, penulis bermaksud ingin membangun sebuah sistem yang akan dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul : ***“Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam Laporan Akhir, yaitu *“Bagaimana membangun Program Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan ?”*.

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah dalam penulisan Laporan Akhir ini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dikemukakan di atas, yaitu:

1. Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk *Asian Games 2018* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan ini adalah aplikasi yang digunakan untuk pengelolaan kegiatan konsumsi pada *Asian Games 2018* sekaligus menjadi aplikasi yang saling terintegrasi dengan sistem akreditasi pendataan identitas yang telah dibuat.



2. Data yang diolah berupa data pemesanan, data makanan (info makanan), data stok makanan yang tersedia, serta data pengarsipan (baik faktur maupun nota pemesanan).
3. Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk *Asian Games 2018* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL* yang bersifat *online*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat suatu Program Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk *Asian Games 2018* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang sistematis dan terstruktur.
2. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada di lapangan.
3. Memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan dalam kegiatan pengelolaan, pendataan maupun pengarsipan juga mengurangi dari penggunaan kertas dalam proses distribusi konsumsi pada *Asian Games 2018* secara efektif dan efisien.
2. Dapat mengembangkan dan mendalami penggunaan bahasa pemrograman PHP dalam membuat suatu aplikasi berbasis *web* dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menempuh pendidikan di jurusan Manajemen Informatika.
3. Dapat menjadi bahan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan maupun dalam pembuatan sebuah laporan agar menjadi lebih baik.



1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilakukan penulis dilaksanakan di Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan yang terletak di Jalan Aerobik No. 3 Kampus Palembang Telepon/Fax 0711-363321 Palembang 30121, Sumatera Selatan.

Dengan waktu pelaksanaan dimulai pada tanggal 17 April 2018 s/d 20 Juli 2018.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk Laporan Akhir ini, yaitu:

1. Observasi

Menurut Creswell dalam Sugiyono (2016:235), “Observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang dan tempat pada saat dilakukan penelitian”. Penulis melakukan pengamatan secara langsung dengan ke tempat dan mengumpulkan data pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.

2. Wawancara

Menurut Larry Cristensen dalam Sugiyono (2016:224), “Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai”. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Ibu Isdarma, S.T., M.M. selaku Kepala Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.

3. Dokumen

Menurut Bogdan & Biklen dalam Ahmadi (2016:179), “Dokumen adalah material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman, kasus klinis, dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari kajian kasus yang sumber data utamanya adalah observasi partisipan dan wawancara”. Dalam proses penelitian ini, penulis telah memperoleh dan mempelajari data dari berbagai sumber yang sudah diperoleh, diantaranya sebagai berikut :



1. Data mengenai instansi pemerintah yang menjadi lokasi penelitian.
2. Data seputar kegiatan *Asian Games 2018* serta rancangan aplikasi yang akan dibuat pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan dalam bentuk rekaman wawancara.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini penulis menguraikan teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul laporan. Teori khusus menjelaskan tentang pengertian *DFD*, simbol-simbol *DFD*, pengertian *Blockchart*, simbol-simbol *Blockchart*, pengertian *ERD*, simbol-simbol *ERD*, pengertian *Flowchart*, simbol-simbol *Flowchart*, pengertian kamus data dan simbol-simbol kamus data. Sedangkan teori program berkaitan dengan program yang digunakan dalam aplikasi seperti Bahasa Pemrograman *PHP* dan database *MySQL*.

BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI

Pada BAB ini penulis akan menguraikan sejarah singkat mengenai Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan, Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran, Struktur Organisasi, serta Uraian Tugas dan Fungsi Unit Kerja pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai perancangan aplikasi yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan Laporan Akhir, defenisi masalah, studi kelayakan, perancangan aplikasi, serta hasil dari proses pembuatan program aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang telah dibahas dan dianalisa. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan pula saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas serta dapat berguna bagi semua pihak.