

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah *skateboard* diawali sekitar tahun 1950 di California, Amerika Serikat. Pada saat itu sedang banyak yang menggandrungi olahraga *surfing* dan sepatu roda, kemudian muncul olahraga baru yang diberi nama *sidewalk surfing* sebelum berubah menjadi *skateboarding*, *skateboard* adalah gabungan dari olahraga *surfing* dan sepatu roda.

Di Indonesia yang memiliki potensi kreatif banyak dari anak mudanya mempunyai berbagai kegiatan kreatif mulai dari fashion, *Skateboard*, *Inline skate*, *basketball*, sepak bola ,dan lain lain. Namun dari banyaknya kegiatan remaja, *skateboard* bisa dibilang olahraga yang cukup populer di Indonesia terlihat dari antusiasme remaja yang setiap tahunnya bertambah banyak dalam setiap perayaan “*GO SKATEBOARDING DAY*” pada setiap tanggal 21 juni sejak tahun 2004 saat pertama kali ditetapkan tahun pertama hari *skateboard* seluruh dunia, dan tidak sedikit juga prestasi yang didapat dari olahraga ini yang menjadi faktor perkembangan *skateboard* di indonesia.

Komunitas *skateboard* di jakarta terbatas informasi tentang olahraga ini membuat mereka belajar sendiri atau dengan pengetahuan yang sedikit dan tanpa ada pelatih atau pembimbing, mereka mengembangkan permainan *skateboard* mereka hanya dari komunitas sendiri dan kurangnya media lokal yang berfungsi sebagai sumber informasi tentang *skateboard*, dan belum adanya forum diskusi yang membahas tentang *skateboard*.

Komunitas *skateboard* di jakarta juga sering mengadakan *event skateboard* seperti *coaching clinic*, perlombaan skate dan *video premiere skate*. pembelian tiket dalam acara *event skate* masih ada kelemahan dalam

mendapatkan tiket. Karena pembelian tiket masih dilakukan secara *face to face* dan belum ada sarana sistem yang menjual secara *online* sehingga *skateboarder* yang ingin membeli tiket harus mencari ke *skateshop* yang menjual tiket, sehingga tidak efisien dan memakan waktu.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi di bidang informasi telah mendorong bermunculan forum *online* dan *tiketing* untuk saling bertukar informasi mengenai topik-topik yang sedang hangat dan *booming* ataupun tentang *event skateboard*. Forum online sangat efisien terhadap waktu karena hanya perlu *online* di depan komputer tanpa harus bertemu secara langsung. Selain itu forum juga bisa menjadi wadah untuk mengapresiasi berbagai macam karya dan juga bisa menjadi tempat untuk memberikan informasi tentang jual beli, informasi terbaru tentang *skateboard*. Bahkan forum bisa menyediakan sarana penjualan tiket secara online sehingga memudahkan *skateboarder* untuk memesan tiket *online* tanpa harus keluar rumah dan tidak memakan waktu.

Dengan melihat permasalahan yang sudah dijelaskan maka dibuatlah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. oleh karena itu dilakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul “MEMBANGUN E-TIKETING UNTUK KOMUNITAS SKATEBOARD BERBASIS WEB”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana caranya para *skateboarder* yang ingin berdiskusi atau bertukar informasi tentang *event skateboard* atau ingin tahu informasi tentang jual beli perlengkapan *skateboard* ?
- b) Bagaimana sarana untuk mempublikasikan hasil karya mereka agar bisa di beri kritik dan saran oleh sesama pecinta olahraga *skateboard* lainnya secara *online*?
- c) Bagaimana cara *skateboarder* menemukan lokasi bermain *skateboard* ?
- d) Bagaimaimana cara *skateboarder* mengetahui *trick – trick skateboard* ?
- e) Bagaiman cara skateboarder membeli tiket *event* secara *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Membuat Forum diskusi untuk para pencinta olahraga *skateboard*.
- b) Memberikan kemudahan bagi para *skateboarder* untuk mengapresiasi hasil karya mereka.
- c) Menjadi media sarana informasi bagi para pecinta *skateboard*
- d) Membuat penjualan tiket secara *online*

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini antara lain:

- a) Menganalisis sistem informasi tentang komunitas *skateboard* yang sedang berjalan dengan metode *PIECES (Performance Information Economy Control Efficiency Service)*.

- b) Merancang sistem informasi komunitas *skateboard* menggunakan metode *UML*.
- c) Membuat aplikasi *website* komunitas *skateboard* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Bagi *User* :

1. Agar para *member* atau para pecinta *skateboard* yang ingin bertukar pikiran namun tidak sempat untuk bertemu bisa memberikannya melalui forum *online*.
2. Agar para *skateboarder* dapat mengapresiasi hasil karya mereka melalui forum *online*.
3. Agar para *skateboarder* menambah eksistensinya di dunia *skateboard*.
4. Agar para *skateboarder* mudah mendapatkan tiket secara *online*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi pustaka
Pengumpulan data dengan mengumpulkan literatur, dan buku – buku yang relevan untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada.
2. Survey :
 - a.) Observasi
Pada metode ini melakukan observasi pada *Rising boys skateboard*, penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai dengan kebutuhan untuk merancang *web* ini.

b.) Wawancara

Pada proses ini melakukan wawancara langsung pada Risingboy *skateboard* untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Metode pengembangan sistem :

a) Analisis Metode Pembuatan Perangkat Lunak XP (*Extreme Programming*).

Extreme Programming merupakan salah satu model yang ada dalam pendekatan *agile process*. *Agile process* dikenal dengan model yang interaktif dan *incremental* . Dalam pendekatan *agile process* suatu perangkat lunak dikembangkan dengan desain minimalis, pengujian bertahap, dan dokumentasi yang tidak berlebihan. Model *Extreme Programming* didefinisikan sebagai suatu metode ringan yang menekankan pada komunikasi yang intens, hingga model pengerjaan yang interaktif dan *incremental* . Di dalam pengembangan sistem yang menggunakan *Extreme Programming* terdapat empat tahapan, yaitu: *Planning*, *Design*, *Coding*, dan *Testing* (Pressman, 2010).

b) Metode *PIECES*

Metode *PIECES* adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan. (Pressman, 2010).