

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi hal yang sangat penting dalam menunjang efektivitas dan efisiensi operasional sebuah organisasi. Tidak terkecuali bagi lembaga pelatihan seperti Fun Swimming Academy (FSA), yang memiliki berbagai aktivitas internal yang kompleks dan saling berkaitan. Pengelolaan data secara manual seringkali menghadirkan kendala seperti kesalahan pencatatan, ketidakteraturan jadwal, hingga sulitnya pelacakan aset dan dokumen evaluasi. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi digital yang mampu mendukung kelancaran kerja tim internal secara optimal.

FSA merupakan akademi yang berfokus pada pelatihan dan pembinaan atlet renang. Dalam kegiatan operasionalnya, FSA melibatkan tim manajemen, admin, serta para pelatih (*coach*) yang bertugas mengatur jadwal pelatihan, memantau ketersediaan inventaris, dan mencatat hasil evaluasi atlet. Selama ini, proses tersebut masih dilakukan secara terpisah dengan media konvensional seperti dokumen cetak, file *SpReadsheet*, atau komunikasi manual, yang rentan terhadap miskomunikasi dan duplikasi data.

Aplikasi Wavecoach dirancang khusus untuk digunakan secara internal oleh tim Fun Swimming Academy (FSA), dengan pengguna utama yaitu admin dan pelatih (*coach*). Aplikasi ini berfokus pada membantu pelaksanaan tugas-tugas administratif dan pelaporan agar lebih terstruktur, efisien, dan terdokumentasi dengan baik. Melalui sistem yang terintegrasi, setiap anggota tim dapat mengakses dan mengelola informasi sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing.

Adanya sistem digital seperti Wavecoach diharapkan dapat menyederhanakan alur kerja internal, mempercepat proses penjadwalan,

menghindari konflik agenda, serta menjaga akurasi data inventaris dan penilaian atlet. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pelatih untuk dengan mudah melihat riwayat evaluasi dan merancang program latihan berdasarkan catatan yang terdokumentasi dengan baik oleh admin.

Dengan dukungan aplikasi Wavecoach, Fun Swimming Academy dapat meningkatkan efektivitas manajemen internal dan mengurangi beban kerja administratif yang selama ini menyita waktu dan tenaga. Penggunaan teknologi ini menjadi langkah strategis untuk membangun sistem kerja yang lebih modern, akurat, dan kolaboratif di antara tim internal, demi menunjang kelancaran kegiatan akademi secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengatasi kendala pengelolaan data internal FSA yang selama ini masih dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi?
2. Bagaimana solusi digital dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam kegiatan operasional FSA, khususnya dalam penjadwalan, pemantauan inventaris, dan evaluasi atlet.
3. Bagaimana merancang sistem aplikasi yang mampu mendukung tugas administratif tim internal FSA, terutama admin dan pelatih, secara optimal dan terstruktur?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian atau pengembangan sistem hanya difokuskan pada penggunaan internal di Fun Swimming Academy (FSA).
2. Aplikasi Wavecoach hanya akan digunakan oleh admin dan pelatih (*coach*), tidak mencakup penggunaan oleh atlet atau pihak eksternal.
3. Fitur yang dibahas mencakup penjadwalan pelatihan, manajemen inventaris, pencatatan dan pelaporan hasil evaluasi atlet.
4. Pengembangan tidak mencakup sistem pembayaran, pendaftaran atlet baru, atau promosi eksternal.

5. Platform yang digunakan terbatas pada sistem berbasis web atau *Mobile* yang mendukung kebutuhan internal FSA.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan memiliki tujuan sebagai berikut:

A. Tujuan Umum

Tujuan umum dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah untuk mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata, khususnya dalam pengembangan sistem digital yang mendukung pengelolaan operasional internal di Fun Swimming Academy (FSA).

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah:

1. Mengembangkan sistem digital terintegrasi yang dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan jadwal pelatihan, inventaris, dan evaluasi atlet.
2. Mengurangi risiko miskomunikasi dan duplikasi data antar tim internal FSA melalui sistem yang terdokumentasi dan mudah diakses.
3. Menyediakan fitur-fitur aplikasi yang mendukung peran admin dan pelatih (*coach*) secara spesifik sesuai kebutuhan operasional.
4. Meningkatkan kolaborasi antar anggota tim melalui akses informasi yang terpusat, *real-time*, dan terdokumentasi dengan baik.

1.5 Manfaat/Kegunaan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini memberikan berbagai manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut ini adalah manfaat yang diperoleh:

1. Bagi FSA (Forum Studi Aplikasi):

- Mendapatkan platform digital (Wavecoach) yang dapat membantu dalam pengelolaan dan pengawasan kegiatan operasional secara lebih efisien dan sistematis.
 - Meningkatkan produktivitas dan transparansi dalam koordinasi kegiatan antar anggota.
 - Menyediakan data dan histori kegiatan yang terdokumentasi dengan baik, yang dapat digunakan untuk evaluasi dan perencanaan ke depan.
2. Bagi PT Tekno Mandala Kreatif:
- Mendapatkan kontribusi ide dan tenaga dari mahasiswa dalam pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan nyata di lapangan.
 - Menjalin kerja sama dan memperluas jejaring dengan institusi pendidikan, khususnya dalam pengembangan SDM di bidang teknologi informasi.
 - Mendapat *insight* dan masukan dari generasi muda terhadap inovasi sistem manajemen digital yang sedang dikembangkan.
3. Bagi Mahasiswa:
- Meningkatkan kompetensi praktis, baik dalam pengembangan aplikasi, pemahaman kebutuhan pengguna, hingga kerja tim di lingkungan profesional.
 - Memperoleh pengalaman dunia kerja secara langsung, khususnya di industri teknologi kreatif.
 - Mengasah kemampuan dalam *problem solving*, komunikasi, dan adaptasi terhadap situasi riil di perusahaan.
4. Bagi Universitas:
- Menunjukkan peran aktif dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja dan terampil secara praktis.
 - Mempererat hubungan kerja sama antara dunia akademik dan dunia industri.
 - Meningkatkan reputasi institusi melalui kontribusi nyata mahasiswa dalam proyek-proyek yang berdampak langsung pada mitra eksternal.