



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi, banyak hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini. Banyak kalangan mulai dari perusahaan hingga lembaga-lembaga tertentu yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan secara langsung membawa keuntungan tersendiri bagi mereka. Salah satu bentuk dari implementasi kemajuan teknologi informasi tersebut adalah *Website*. *Website* banyak digunakan dalam berbagai tujuan mulai dari berbagi informasi, berbisnis, mempromosikan sesuatu, maupun hanya sekedar untuk hiburan.

Turnamen futsal yang akan diselenggarakan di Universitas Pendidikan Indonesia merupakan turnamen antar perguruan tinggi, dan Sekolah Menengah Atas se-Indonesia. Turnamen tersebut terdiri dari empat kategori yaitu mahasiswa putra, mahasiswa putri, SMA putra, dan SMA putri dari seluruh Indonesia dengan jumlah peserta masing-masing kategori diikuti 16 tim. Untuk itu guna mempermudah pengaksesan jadwal bagi para peserta maupun para penonton maka diperlukan sebuah *website* yang dapat diakses kapan pun, dan dimanapun sehingga memudahkan bagi peserta dalam mendapatkan informasi seputar turnamen tanpa perlu datang langsung menemui panitia.

WEBSITE TURNAMEN FUTSAL *COACH* UPI *CHALLENGE* bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan registrasi bagi calon peserta tanpa perlu datang langsung ke UPI. *Website* ini juga bertujuan agar peserta maupun penonton dapat mengetahui kapan suatu pertandingan akan diselenggarakan, bagaimana hasil pertandingan yang telah berlangsung, melihat bagan turnamen, melihat data lengkap tentang profil sebuah tim mulai dari data pemain, *history* keikutsertaan tim hingga universitas/SMA asal suatu tim. Untuk itulah dengan dibangunnya *WEBSITE* TURNAMEN FUTSAL *COACH* UPI *CHALLENGE* dapat memudahkan kinerja dari



panitia dan membantu peserta, dan penonton dalam mencari informasi seputar jalannya turnamen.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi ini, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pencatatan dan pengolahan data masih dilakukan dengan cara manual dengan menggunakan kertas sehingga tidak efisien, tidak terjamin keamanannya dan sulit untuk diakses.
2. Surat edaran pemberitahuan / undangan tidak detail.
3. Belum adanya media promosi yang berkesinambungan.
4. Tidak efektif dan efisiennya proses pendaftaran (registrasi) peserta, yang mengharuskan calon peserta datang langsung ke UPI untuk membeli, mengisi, dan mengembalikan formulir.
5. Kesulitan yang dihadapi manajer tim dalam hal:
 - a. Menyerahkan data tim dan daftar pemain manajer harus menulis di kertas dan menyerahkan langsung pada panitia.
 - b. Pada saat pengundian manajer harus datang untuk mengetahui timnya masuk grup mana saat penyisihan, dan lawan yang dihadapi saat masuk sistem gugur.
 - c. Untuk mengetahui jadwal pertandingan seluruh tim peserta manajer harus datang langsung menemui panitia.
 - d. Manajer harus meminta langsung pada panitia data lengkap, dan *history* keikutsertaan dari seluruh tim peserta turnamen.
 - e. Manajer harus menonton semua pertandingan bila ingin mengetahui hasil beserta statistik lengkap setiap pertandingan yang akan digunakan manajer tim untuk bahan pertandingan selanjutnya.



- f. Tidak adanya fasilitas yang bisa di gunakan peserta jika ada pertanyaan ataupun komentar kepada panitia, maka peserta harus datang langsung menemui panitia.

1.3 Tujuan

Pembuatan dari proyek akhir ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membuat suatu *website* yang dapat menangani proses pengolahan, data peserta secara otomatis dan *paperless*.
2. Membuat *website* yang memberikan informasi lengkap mulai dari persyaratan pendaftaran, peraturan, denah lokasi, dan menyediakan fasilitas tanya jawab.
3. Membuat suatu *website* yang dapat digunakan sebagai sarana promosi.
4. Menyediakan *form* pendaftaran dalam *website* sehingga lebih efektif karena dilakukan secara *online* dan lebih efisien karena calon peserta tidak perlu datang langsung ke UPI.
5. Menyediakan fungsi bagi manajer diantaranya:
 - a. Menyediakan fasilitas *input* data tim, data *manager*, dan data pemain bagi manajer tim.
 - b. Menyediakan *form* profil lengkap pemain dari tim peserta turnamen.
 - c. Menyediakan *form* laporan *update* hasil pertandingan beserta statistik pertandingan dari seluruh tim peserta pertandingan.
 - d. Menyediakan *form* jadwal lengkap seluruh peserta turnamen.
 - e. Menyediakan *form* yang menyediakan informasi hasil pengundian secara update lengkap dengan statistik pertandingan.
 - f. Menyediakan fasilitas yang dapat digunakan oleh manajer untuk memberikan pertanyaan/komentar terhadap panitia turnamen.



1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

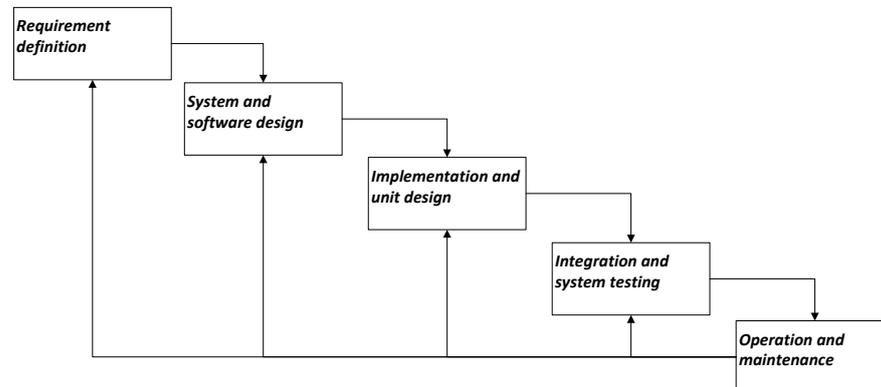
1. *Website* ini tidak menangani pembentukan kepanitiaan.
2. *Website* ini tidak menangani masalah wasit.
3. Fasilitas yang digunakan manajer untuk menyampaikan pertanyaan / komentar berupa kolom komentar bukan berupa chat.
4. *Website* ini hanya digunakan untuk satu turnamen bukan untuk turnamen futsal lain.
5. *Website* ini tidak melayani pembatalan keikutsertaan.
6. *Website* ini tidak melayani pemberian sanksi larangan bermain, dan pembayaran denda akibat akumulasi pelanggaran berupa kartu kuning atau sebab lainnya.

1.5 Definisi Operasional

Website turnamen futsal UPI *coach Challenge* ini dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai *database*-nya. Metode pengerjaan yang dipakai adalah metode SDLC dengan model *waterfall*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi memuat tentang metode yang digunakan dalam pelaksanaan proyek akhir. Metodologi penelitian dalam proyek ini menggunakan metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun suatu *software*. Fase-fase dalam ***Waterfall Method*** menurut referensi *Sommerville* adalah *Requirement definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and unit testing, dan operation and maintenance* (Ensiklopedia, *Waterfall-Boehm Method*, 2010).



Gambar 1.1

Systems Development Life Cycle (SDLC) Waterfall

1.6.1 Requirement definition

Pada tahapan ini dilakukan wawancara terhadap panitia turnamen tentang bagaimana jalannya turnamen, dan seperti apakah *website* yang diinginkan panitia sehingga bisa membantu jalannya turnamen.

1.6.2 System and software design

Setelah proses penganalisisan kebutuhan selesai maka data hasil dari wawancara tersebut diterjemahkan menjadi sebuah desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan jalannya turnamen.

1.6.3 Implementation and unit design

Pada tahapan ini, *programmer* bekerja berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat oleh desainer pada tahapan sebelumnya dan menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

1.6.4 Integration and system testing

Pengujian terhadap program dilaksanakan setelah sebuah program aplikasi selesai dibuat. Pengujian harus diarahkan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* yang dimasukkan akan memberikan hasil yang sesuai, sebagaimana yang direncanakan di dalam dokumentasi desain.



1.6.5 Operation and maintenance

Perangkat lunak yang telah sesuai diimplementasikan dengan disertai perangkat pendukungnya. Perangkat pendukung ini tidak hanya *hardware* komputer, namun juga dukungan kebijakan, prosedur, pelatihan penggunaan dan sebagainya.