

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang ini, perkembangan sebuah ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat khususnya di bidang teknologi informasi. Kebutuhan akan informasi dalam suatu sistem kerja yang kompleks dapat mendorong suatu instansi untuk melakukan berbagai cara memberikan layanan, termasuk dengan menggunakan teknologi informasi sebagai sarannya. Maka diperlukan kesiapan organisasi untuk mengadopsi teknologi informasi agar mempermudah dalam melakukan pekerjaan.

Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia Provinsi Banten Merupakan organisasi pada tingkat provinsi yang bertujuan untuk membantu seluruh organisasi yang berhubungan dalam penyelenggara event olahraga bola basket dan untuk menampung keinginan para atlit yang ingin adanya kompetisi bola basket serta meningkatkan kemampuan masing masing atlit yang ingin menjadi atlit nasional. Seringkali atlit tidak mengetahui adanya perlombaan Bola Basket yang akan diadakan, sehingga terjadi atlit tidak dapat berkembang dan kurang mengasah kemampuannya.

Selama ini penyampaian informasi terbaru tentang perlombaan Bola Basket kepada pelatih dan atlit masih belum maksimal, karena hanya dengan proposal undangan kompetisi yang dibagikan kepada organisasi PERBASI ke masing-masing kota, sehingga jika pelatih dan atlit yang berada jauh dari kota setempat yang mengadakan kompetisi, maka pelatih dan atlit tidak mendapat informasi terbaru tentang kegiatan perlombaan bola basket. Maka para pelatih dan atlit perlu

informasi yang transparan dilingkungan setempat, contohnya Persatuan Bola Basket Provinsi Banten.

Dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya media informasi yang efektif, guna memperbaiki masalah – masalah dalam proses penyampaian informasi kepada atlet. Website merupakan kumpulan dari berbagai jenis informasi yang disampaikan atau ditampilkan secara digital, dimana muatannya didalamnya dapat langsung diketahui oleh seluruh atlet yang berada di Provinsi Banten. Media ini terus dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan penggunaanya, tanpa harus terhalangi kondisi dimana saja dan kapan saja tanpa kendala oleh jarak dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, sebuah solusi yang cukup baik untuk menyelesaikan permasalahan pada PERBASI Provinsi Banten dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI EVENT KOMPETISI BOLA BASKET BERBASIS WEB”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

- a. Bagaimana cara agar pelatih mengetahui informasi kompetisi bola basket yang ada di provinsi Banten ?
- b. Bagaimana membantu pelatih mendaftarkan timnya pada kompetisi bola basket yang ada di provinsi Banten ?
- c. Bagaimana meningkatkan peserta pada setiap kompetisi bola basket di provinsi Banten ?
- d. Bagaimana pelatih/tim melihat jadwal dan hasil pertandingan bola basket di provinsi Banten ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari judul diatas adalah:

- a. Membangun media penyampaian informasi kompetisi bola basket yang akan diselenggarakan oleh PERBASI Provinsi Banten.
- b. Membangun media pendaftaran kompetisi bola basket yang akan diselenggarakan oleh PERBASI Provinsi Banten.
- c. Membangun website sistem informasi pendaftaran kompetisi bola basket sehingga mendukung PERBASI dalam penyampaian informasi kompetisi bola basket di Provinsi Banten.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dari judul diatas adalah:

- a. Membangun sistem informasi pendaftaran kompetisi bola basket yang mampu memudahkan atlit mendapatkan informasi terkait perlombaan bola basket,
- b. Dalam sistem informasi ini, atlit dapat mengetahui adanya seleksi untuk kejuaraan nasional yang akan mewakili provinsi Banten.
- c. atlit diberi hak akses untuk melihat dan mendaftar diri untuk mengikuti pelatihan dan seleksi yang akan diselenggarakan provinsi Banten.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh, antara lain:

- a. Mampu mengoptimalkan penyampaian informasi perlombaan kepada pelatih/tim yang berada di provinsi Banten.

- b. Memberikan hasil pertandingan yang dimenangkan oleh tim sekolah mana.
- c. Mempermudah pelatih/tim untuk melakukan pendaftaran kompetisi bola basket.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tahapan pengumpulan data :

- a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan mengumpulkan literatur, dan buku-buku yang relevan untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada.

- b. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara tanya jawab kepada anggota Perbasi provinsi Banten untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

2. Metode

Metode pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan *Agile Development Approach* yang didalamnya terdapat model XP (*eXtreme Programming*) dimana dalam perancangan *software* terdiri dari beberapa tahap yaitu :

- a. Aktifitas Perencanaan
- b. Aktifitas Desain
- c. Aktifitas Pengkodean
- d. Aktifitas Pengujian

Dalam metode pengembangan aplikasi ini juga digunakan metode-metode pendukung seperti UML.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan dan Jadwal Perencanaan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian Landasan Teori yang berisikan teori-teori yang berisi tentang rancang bangun sistem informasi perencanaan produksi.

BAB III : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran Umum serta permasalahan permasalahan yang ada di PERBASI Provinsi Banten.

BAB IV : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari sistem yang telah dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan Saran.