

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi sehingga diperlukan kualitas informasi yang cepat dan tepat. Teknologi informasi merupakan salah satu contoh produk teknologi yang berkembang pesat yang dapat membantu manusia dalam mengolah data ataupun menyajikan informasi yang berkualitas.

Pemanfaatan sistem informasi telah menjangkau beberapa aspek dalam kehidupan bermasyarakat seperti pendidikan, bisnis, sosial, pemerintahan dan olahraga. Didalam organisasi olahraga diperlukan sebuah sistem informasi dalam mendukung kegiatan serta demi kemajuan dari organisasi tersebut.

Organisasi Pengurus Kota *Taekwondo* Indonesia (PENGKOT TI) Jakarta Barat salah satunya, sebuah organisasi yang merupakan organisasi seni bela diri di Indonesia yang salah satu agenda rutinnya merupakan membuat sebuah event kejuaraan ataupun pertandingan. Dalam proses pertandingan PENGKOT TI Jakarta Barat masih belum menerapkan sistem informasi sebagai penunjang kegiatan tersebut.

Proses penilaian di PENGKOT TI Jakarta Barat masih belum mempunyai sistem milik sendiri, tetapi masih menyewa sistem ataupun perangkat orang lain yang harus dibayarkan setiap kali ada pertandingan dan bukan biaya yang sedikit ataupun murah. Selain dari segi biaya, fasilitas yang diberikan oleh perangkat tersebut kurang efektif dalam proses penilaian tidak tersimpan secara digital dan panitia harus mencatat hasil setiap partai pertandingan. Serta didalam penilaian tidak adanya pemutaran video *replay* dapat menyebabkan kecurangan karena tidak adanya evaluasi pada saat penilaian berlangsung. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka judul yang diambil adalah **“Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Pertandingan *Taekwondo* Berbasis Web di Pengurus Kota *Taekwondo* Indonesia (PENGKOT TI) Jakarta Barat”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penilaian pertandingan yang efektif serta efisien dalam melakukan pertandingan *taekwondo*?
2. Bagaimana mencegah dan mengurangi kesalahan penilaian atau tindakan kecurangan juri dalam melakukan penilaian pertandingan *taekwondo*?
3. Bagaimana cara mempermudah dan mengurangi penggunaan kertas dalam sistem penilaian pertandingan *taekwondo* di PENGKOT TI Jakarta Barat?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi penilaian yang transparansi dimana setiap nilai yang diinput juri terekam dan dapat menghapusnya apabila terjadi kesalahan
2. Mengembangkan aplikasi pertandingan *taekwondo* yang dapat merekap data peserta, gerak dalam pertandingan dan penilaian pertandingan *kyorugi taekwondo* dengan *gadget* masing-masing juri maupun operator.
3. Mengembangkan aplikasi penilaian *taekwondo* yang dapat memutar ulang video pertandingan atau *replay* dari pertandingan tersebut apabila terjadinya kesalahan input nilai atau protes dari pelatih atlet yang dirugikan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang ingin dicapai dari tugas akhir ini yaitu :

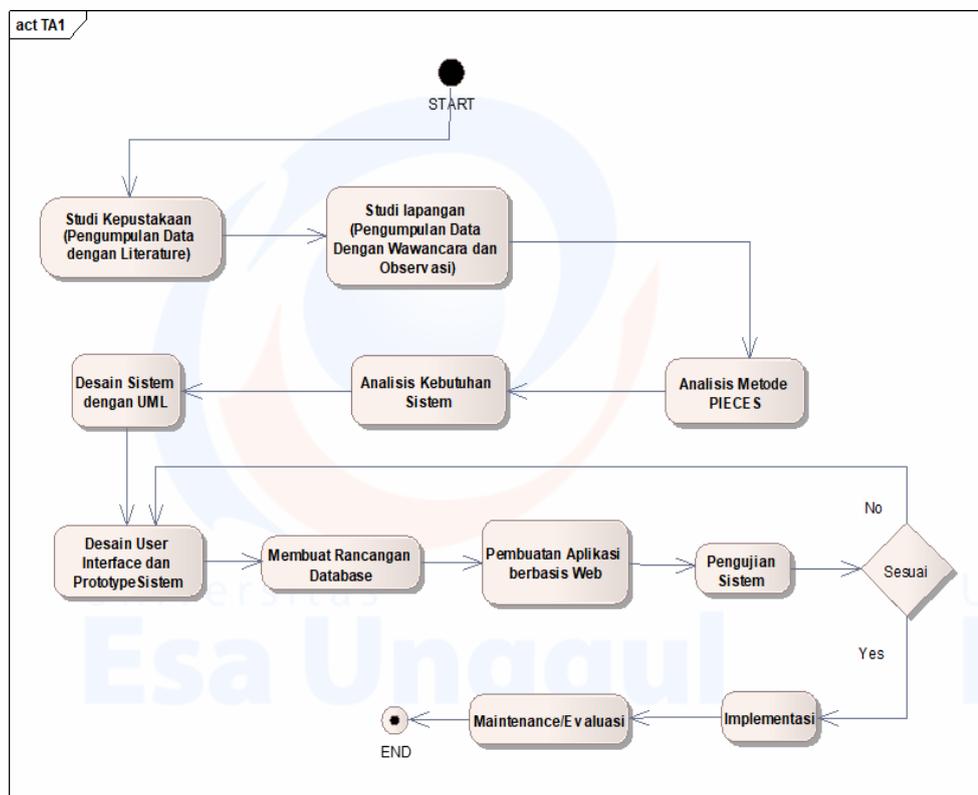
1. Mempermudah panitia dalam melakukan rekap data selama pertandingan *taekwondo*
2. Mempermudah wasit dalam penilaian pertandingan
3. Mencegah tindakan kecurangan dan kesalahan penilaian juri
4. Tidak mengeluarkan biaya terus menerus untuk menyewa peralatan penilaian pertandingan

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup pembahasan tugas akhir diutamakan pada masalah masalah dalam lingkup penelitian diantaranya :

1. Pengembangan aplikasi dapat mempermudah panitia dalam melaksanakan tugasnya didalam sebuah pertandingan
2. Pengembangan aplikasi ditekankan pada penilaian *taekwondo* dimana untuk meningkatkan tranparansi penilaian *taekwondo* dan dapat mengurangi tindakan kecurangan dari juri dalam penilaian.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1: Kerangka Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi lima bagian, yaitu pendahuluan, landasan teori, gambaran umum perusahaan, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Berikut adalah sistematika penulisannya:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup Penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Pertandingan *Taekwondo* berbasis Web di Pengurus Kota *Taekwondo* Indonesia (PENGKOT TI) Jakarta Barat” serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat teori-teori yang berhubungan dengan “Pengembangan Aplikasi Penilaian Pertandingan *Taekwondo* berbasis Web di Pengurus Kota *Taekwondo* Indonesia PENGKOT TI Jakarta Barat”. Mulai dari tinjauan putaka hingga metode yang digunakan untuk mengembangkan penelitian ini.

BAB III GAMBARAN UMUM DAN METODE

Memuat tempat dan waktu penelitian, tahapan penelitian, kerangka berpikir, serta metode pengumpulan data. Di dalam metode penelitian juga perlu dilampirkan metode untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk dapat digunakan di dalam bab empat. Metode-metode yang terdapat di dalam bab ini harus bersumber dari literatur yang terpercaya atau direkomendasikan oleh para ahli.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil dari “Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Pertandingan *Taekwondo* berbasis Web di Pengurus Kota *Taekwondo* Indonesia (PENGKOT TI) Jakarta Barat” dan disertai dengan UML yang menggambarkan hasil analisis dan perancangan sistem serta hasil *user interface* dari aplikasi

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat mengenai kesimpulan dan saran mengenai tugas akhir untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Hasil pengembangan dan penelitian juga akan dibuat dalam bagian ini.