

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Sekarang perkembangan Teknologi Informasi sangat pesat, segala bidang sudah menggunakan Teknologi Informasi untuk melakukan aktivitas dari tiap bidang tersebut. Hal ini membuktikan bahwa Teknologi Informasi sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari masyarakat khususnya untuk masyarakat perkotaan. Kita sebagai pengguna Teknologi Informasi bisa mengakses segala informasi mengenai apapun. Contoh, bisa digunakan untuk bidang Olahraga, khususnya Kompetisi Panahan, dimana penggunaannya untuk menyebarkan informasi acara maupun digunakan untuk mengelola data saat acara berjalan.

Pada bidang kompetisi ataupun olahraga, Teknologi Informasi dibutuhkan agar informasi mengenai hal ini bisa menjangkau masyarakat yang memiliki hobi pada bidang olahraga tertentu, sehingga kompetisi yang dibuat bisa mendapatkan banyak peserta dan acara bisa berjalan dengan semestinya. seperti proses scoring, pendaftaran, *publishing event*.

Panahan adalah olahraga yang peminatnya cukup banyak. Selain dikarenakan olahraga yang menyenangkan, panahan adalah salah satu Olahraga yang menjadi olahraga sunnah bagi kaum muslimin. Semakin banyaknya Club maupun Komunitas yang mengadakan olahraga panahan ini dan bahkan juga mengadakan Kompetisi lokal sampai tingkat nasional. Bandung *Archery Club & Schools* (BACS) adalah sebuah wadah untuk para pemanah bisa berlatih dan

mendapatkan pengetahuan mengenai olahraga panahan. BACS juga sering mengadakan kompetisi secara internal maupun yang bisa ikuti oleh masyarakat.

Dalam membuat kompetisi panahan, BACS mengalami beberapa kesulitan. Seperti untuk bisa menjangkau para calon pesertanya, dan hal sebaliknya pun berlaku. Para calon peserta kompetisi panahan juga sulit mendapatkan informasi mengenai Informasi kompetisi yang akan terlaksana di Nasional. Selain sistem pendaftaran dan sistem yang berjalan pada hari kompetisi berjalan masih terpisah. Adapun masalah pada hari berlangsungnya Kompetisi, Panitia harus memasukan score 2 kali di tahap Kualifikasi maupun Eliminasi, yang pertama ke dalam *score sheet* dan yang kedua dimasukan kedalam komputer (dalam kasus ini Ms. Excel) untuk dilakukan perhitungan dan pengurutan. Yang mana hal ini sangat memakan waktu karena proses ini tidak hanya dilakukan sekali. Dan juga peserta harus berebutan saat ingin tahu total *score* yang mereka dapat dan apakah mereka lanjut kesesi berikutnya, yang mana informasi ini hanya bisa diberikan setelah semua *score* sudah terinput.

Berdasarkan masalah yang ada. Maka penulis memberikan sebuah solusi yaitu membuat sebuah Sistem yang menggabungkan proses pendaftaran dan proses *scoring* pada hari berjalannya *event*. Serta bisa memudahkan pihak pembuat acara dan calon peserta, memberikan maupun mendapatkan informasi yang mudah di akses. Dan membuat sistem yang mana otomatis mengurutkan *score* yang dimasukan dan membantu untuk membuat bagan Pertandingan Eliminasi.

Dari latar belakang tersebut, penulis mengusulkan sebuah sistem informasi yang dapat mewujudkan solusi yang dipaparkan dengan judul “**Sistem Informasi Kompetisi Panahan**”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

masalah – masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Informasi mengenai Kompetisi masih sulit diakses oleh calon peserta, sehingga mengakibatkan sedikitnya peserta yang mengikuti kompetisi.
2. Masih terpisahnya sistem pendaftaran dan kompetisi, yang membuat panitia perlu mengolah data dan pengecekan berkala
3. Proses *scoring* saat kualifikasi, eliminasi membutuhkan waktu yang lama, dikarenakan harus menginput data *score* 2 kali kedalam *score sheet* dan komputer.
4. Peserta hanya bisa mengetahui *score* saat semua ronde sudah berjalan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang disampaikan, maka rumusan dari masalah yang ada, sebagai berikut:

1. Bagaimana Mengetahui Sistem Informasi Kompetisi Panahan yang berjalan di Indonesia saat ini, melalui Bandung *Archery Club & School* ?
2. Bagaimana hasil dari perancangan Sistem Informasi Kompetisi Panahan yang diusulkan?
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Kompetisi Panahan yang diusulkan?
4. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi Kompetisi Panahan yang diusulkan?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

1. Maksud dari penelitian ini adalah memberikan panitia kemudahan dalam membuat, menyebarkan dan mengelola informasi. Serta menaikkan jumlah peserta yang mengikuti kompetisi yang sudah dibuat oleh panitia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh pembuat Kompetisi Panahan dan sistem yang berjalan pada kompetisi Panahan.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Kompetisi Panahan pada kompetisi di Indonesia.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Kompetisi Panahan yang diusulkan oleh penulis.
4. Untuk Mengimplementasikan perancangan Sistem Informasi Kompetisi Panahan yang diusulkan oleh penulis.

1.4. Kegunaan Penelitian

Terbagi dalam dua kegunaan penelitian, yaitu:

1.4.1. Kegunaan akademis

1. Bagi Peneliti

Sebagai syarat lulus dari Jenjang Sarjana yang sedang peneliti jalani, dan sebagai tolak ukur kemampuan peneliti dalam membangun sebuah Sistem Informasi yang baik dan melakukan penelitian baik secara teori dan praktek.

2. Bagi Peneliti Lain

Sebagai salah satu referensi yang memberikan ide atau salah satu solusi bagi peneliti lain dalam kajian yang menganut tema, atau masalah yang sama dan dapat dimanfaatkan.

1.4.2. Kegunaan praktis

1. Lembaga

Dapat membantu Lembaga dalam mengelola Kompetisi Panahan sehingga kompetisi yang dibuat bisa berjalan baik dengan penggunaan *resource* yang efisien.

2. Peserta

Memudahkan Peserta untuk mendapatkan informasi mengenai Kompetisi yang ada, dan Kompetisi yang peserta ikuti sehingga peserta merasa nyaman untuk mendapatkan informasi

1.5. Batasan Masalah

1. Sistem Informasi Kompetisi Panahan hanya membahas Pembuatan Kompetisi, pendaftaran, kualifikasi, eliminasi.
2. Proses Pembuatan yang dimaksud hanya sebatas memasukan informasi kompetisi yang bisa dipublish kepada peserta.
3. Tidak mencakup proses pembayaran atau pun transfer, melainkan hanya proses konfirmasi “sudah melakukan transfer” dan “sudah menerima transfer”
4. Proses Kompetisi yang dijalankan adalah Individu vs Individu.
5. Proses Kualifikasi yang dilakukan adalah menembakan 6 arrow sebanyak 6 ronde.
6. Proses Eliminasi yang dilakukan menembakan 3 arrow sebanyak 5 ronde.
7. Perlu memiliki akun untuk mendapatkan fungsi penuh dari sistem.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis dilaksanakan di Bandung *Archery Club & School* Cabang Gudang Utara. Yang beralamat di Jalan Gudang Utara no 27 Kota Bandung. Berikut adalah *timeline* dari penelitian yang peneliti lakukan.

Table 1.1. Waktu Penelitian

Aktivitas	2019																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi Kebutuhan																				
wawancara																				
Observasi																				
Pengumpulan Data																				
2. Perancangan Sistem																				
Perancangan Interface																				
Perancangan Basis Data																				
Pembuatan Program																				
3. Evauasi																				
Pengujian Sistem																				
Perbaikan Sistem																				

1.7. Sistemastika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman mengenai penelitian ini. Maka sistematika penulisan draft tugas akhir yang ada sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menunjukkan runtutan latar belakang penelitian, rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, jadwal dan lokasi serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

bab ini berisi penelitian terdahulu yang ada, dan memaparkan teori teori yang berhubungan dengan penelitian dalam perancangan sistem informasi sebagai acuan dasar.

BAB III METODE DAN OBJEK PENELITIAN

Penejelasan mengenai objek yang sedang diteliti dan metode penelitian yang peneliti gunakan. Serta analisis dari sistem yang berjalan evaluasinya serta memberikan solusi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai perancangan sistem yang diusulkan digambarkan dalam UML, dan berisi antar muka, pengujian dan implemementasi sistem.

BAB V KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh peneliti mengenai penelitian yang sudah dilakukan.