BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini perkembangan informasi telah berkembang dengan sangat pesat, oleh karena itu sudah banyak pula perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi yang menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan usahanya. Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dan syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan untuk kemajuan usahanya.

Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung merupakan sebuah intansi Pemerintah di bawah ruang lingkup KONI Kota Bandung yang bergerak di bidang olahraga, khususnya olahraga wushu. Wushu itu sendiri di bagi ke dalam 2 kategori yaitu SANSHOU dan TAOLU.

Pada Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung sendiri, pencatatan dan pengolahan data tournament masih dilakukan secara manual. Manual disini yaitu seperti pencatatan data dan pengolahan data atlet yang akan mengikuti pertandingan, serta *score* hasil pertandingan masih dilakuan dengan di tulis tangan.

Selain itu pembuatan laporan masih menggunakan ketikan di Microsotf word, hal ini di katakan kurang cepat dan tidak memuaskan pihak Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung sendiri, dikarenankan sulit untuk mencatat data dari hasil pertandingan. Banyaknya jumlah peserta yang mengikuti pertandingan dapat mengakibatkan panitia pelaksana mengalami kesulitan untuk mengolah data secara cepat, dan tepat. Selain itu pihat Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung sendiri tidak dapat memantau jumlah peserta pertandingan dan skor hasil pertandingan secara cepat dikarenakan pencatatan laporan yang sangat lamban.

Tabel 1.1 Jumlah Peserta pertandingan

JUMLAH PESERTA PERTANDINGAN WUSHU SANSHOU DI PENGURUS CABANG WUSHU KOTA BANDUNG					
KATEGORI		**PRIA**		**WANITA**	
BULAN	**KELAS**	**JUNIOR**	**SENIOR**	**JUNIOR**	**SENIOR**
JANUARI	45 KG	10	10	10	10
	48 KG	10	10	10	10
	52 KG	10	10	10	10
	58 KG	10	10	10	10
	60 KG	10	10	10	10
	65 KG	10	10	10	10
	70 KG	10	10	10	10
APRIL	45 KG	10	10	10	10
	48 KG	10	10	10	10
	52 KG	10	10	10	10
	58 KG	10	10	10	10
	60 KG	10	10	10	10
	65 KG	10	10	10	10
	70 KG	10	10	10	10
AGUSTUS	45 KG	10	10	10	10
	48 KG	10	10	10	10
	52 KG	10	10	10	10
	58 KG	10	10	10	10
	60 KG	10	10	10	10
	65 KG	10	10	10	10

	70 KG	10	10	10	10
DESEMBER	45 KG	10	10	10	10
	48 KG	10	10	10	10
	52 KG	10	10	10	10
	58 KG	10	10	10	10
	60 KG	10	10	10	10
	65 KG	10	10	10	10
	70 KG	10	10	10	10
TOTAL		280	280	280	280

(Sumber : Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung)

Oleh sebab itu diperlukan perbaikan sistem dan diharapkan panitia pelaksana pertandingan mampu melakuakan sistem pendaftaran kepada peserta pertandingan tanpa adanya kesalahan, selain itu sistem pendaftaran tersebut dapat melakukan serangkaian aktifitas pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak panitia pelaksana itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, Maka penyusunan laporan ini mengangkat informasi mengenai Pembangunan Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou Di Pengurus Cabang Kota Bandung.”. Dengan harapan dapat membantu meningkatkan keuntungan Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung dalam meningkatkan kinerjan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah merupakan rangkuman dari isu masalah yang terjadi yang telah dijelaskan sebelumnya dalam bahasan latar belakang. Suatu masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan menjadi jelas dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda-beda.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, penyusun mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada pertandingan wushu Pengcab Kota Bandung yaitu sebagai berikut :

1. Pengolahan data *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan, pada pertandingan tersebut masih mengalami banyak kesalahan karena masih dilakukan secara ditulis tangan dan diketik di Microsoft word, pencatatan manual .
2. Sulitnya dalam pencarian data *score* hasil pertandingan dan data peserta pertandingan , karena terlalu banyaknya arsip data peserta pertandingan, sehingga data atau informasi peserta pertandingan yang dicari terkadang mengalami kekeliruan karena tidak bisa melakukan pencarian secara otomatis.
3. Pihak Panitia Pelaksana tidak dapat memantau jumlah peserta yang mengikuti pertandingan dan *score* hasil pertandingan dengan cepat karena harus mencari data dari banyaknya arsip peserta pertandingan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta tournament wushu sanshou yang sedang berjalan pada pertandingan wushu di Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou di Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung agar dapat membantu dalam pengolahan data pendaftaran peserta serta *score* hasil pertandingan dengan baik.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou pada Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung agar dapat berjalan dengan baik .
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou Di Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung agar dapat mempermudah dan memaksimalkan laporan pendaftaran peserta pertandingan maupun laporan hasil pertandingan.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Penelitian ini yaitu untuk membangun sistem informasi scoreing dan pendaftaran pertandingan wushu sanshou di pengcab kota bandung dengan menyediakan

sarana yang sudah terkomputerisasi, sehingga aktivitas pengolahan data peserta pertandingan dan s pengolahan data *scoreing* dapat dilakukan dengan lebih praktis serta memudahkan dalam memantau jumlah peserta pertandingan secara cepat dan memudahkan dalam pembuatan laporan hasil pertandingan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian untuk pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou yang sedang berjalan pada Pengurus Cabang Wushu kota Bandung.
2. Untuk merancang sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou pada Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung.
3. Untuk menguji sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou pada Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan program pada sistem informasi *scoreing* dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung .

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan / instansi akan meningkatkan kinerja dalam pengolahan data sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam pengembangan cara-cara yang telah ada sebelumnya dan juga dapat membantu karyawan dalam melakukan kegiatannya di perusahaan.
2. Membantu proses pendaftaran pertandingan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu akan memberikan masukan ilmu bagi jurusan Manajemen Informatika tentang aplikasi pengolahan data.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dengan aplikasi di lapangan.
3. Bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian sejenis sehingga dapat dikembangkan dengan lebih lanjut.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah berisi tentang batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Permasalahan yang ada pada pertandingan wushu Pengcab Kota Bandung ada beberapa permasalahan, sehingga akan dibatasi permasalahannya hanya dalam hal scoreing hasil pertandingan dan pendaftaran peserta pertandingan saja, supaya

pembahasan tidak menyimpang dan lebih terarah. Cakupan ruang lingkup yang di analisis dan perancangan sistem informasi yaitu :

1. Sistem informasi ini difokuskan pada sistem pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou dan pelaporan hasil pertandingan atau scoreing pada Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung

2. Hanya di batasi dengan pencarian data peserta yang mengikuti pertandingan sanshou dan pembuatan laporan hasil pertandingan dalam proses pengolahan data.

3. Di form penjadwalan hanya di batasi penjadwalan pertama pada setiap kelas nya.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang penulis pilih sebagai tempat penelitian adalah Sekertariat Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung yang beralamat di jalan Pajajaran Gedung KONI Jawa Barat LT.2 NO.37A Bandung 40171.

Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melakukan penelitian Tugas Akhir selama sekitar 16 minggu, adapun tahap perinciannya sebagai berikut :

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

2012																	
NO	Nama Kegiatan	FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Mengidentifikasi Kebutuhan																
2	Study Pustaka																
3	Sistem Engineering																
4	Analisis																
5	Design																
6	Coding																
7	Testing																
8	Maintenance																