BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seperti yang telah kita ketahui bahwa era serba modern seperti ini peranan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tentunya sangat berpengaruh. Hal ini tidak terlepas dari aktivitas kita yang kerap kali di tunjang dengan teknologi itu sendiri yang mampu menjawab tuntutan yang lebih cepat, mudah dan menghemat waktu.

Aplikasi website merupakan cara modern dengan menggunakan media internet yang dilengkapi dengan apikasi yang berisi tutorial-tutorial dan dapat menggunakan media handphone yang dimaksudkan untuk mempermudah sekaligus menghemat biaya dalam melakukan informasi yang dibutuhkan oleh user. Dengan menggunakan website mungkin akan mempermudah dan lebih efisien yang mungkin akan mudah untuk di bawa kemanapun.

Salah satu kelemahan yang paling mendasar dalam pembinaan usiamuda di Indonesia adalah fokus Sekolah Sepakbola yang salah, fokus Sekolah Sepakbola lebih kearah menggapai kemenangan daripada membina pemain hingga bisa mencapai potensi maksimalnya.

Sekolah Sepakbola sibuk menggapai prestasi sebagai klub hingga lupa bahwa prestasi sebenarnya adalah pembentukan pemain secara menyeluruh, teknik (bagaimana melakukan sesuatu), taktik(pengertian permainan atau pengertian akan mengapa melakukan sesuatu), fisi dan mental(menempa karakter

yang positif dan kuat yang begitu penting artinya baik untuk kehidupan sang pemain secara keseluruhan maupun untuk perkembangan sebagai pemain bola).

Sekolah sepakbola POR UNI adalah sebuah sepakbola dibawah naungan PSSI sebagai lembaga tertinggi persepakbolaan di Indonesia. Sebagai salah satu sekolah sepakbola terbaik dikota Bandung dan banyak mencetak banyak pemain nasional. Meskipun begitu tetap saja Sekolah sepakbola POR UNI ini memiliki banyak kekurangan dibidang teknologi diantaranya pendaftaran, pembayaran registrasi, penyampaian kurikulum serta penilaian masih dilakukan secara tradisional atau manual. Sehingga penulis berinisiatif mengembangan sistem informasi penerapan kurikulum berbasis *web* di Sekolah sepakbola POR UNI yang mana bertujuan untuk membuat suatu media atau aplikasi yang bertujuan untuk memajukan bidang teknologi di Sekolah sepakbola POR UNI

Keunggulan dari *website* ini adalah kemudahan para orangtua untuk melakukan pendaftaran, pembayaran registrasi, penerapan kurikulum serta penilaian hasil kurikulum siswa yang berguna mempermudah orangtua murid melihat perkembangan anaknya.

Berdasarkan latar belakang dan data di atas, saya selaku penulis akan mencoba menereapkan **”SISTEM INFORMASI PENERAPAN KURIKULUM SEPAKBOLA USIA MUDA BERBASIS *WEBSITE* DI SEKOLAH SEPAKBOLA POR UNI”**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan permasalahan yang ditemui di Sekolah Sepakbola POR UNI adalah sebagai berikut :

1. Sekolah Sepakbola POR UNI belum memiliki sistem pendaftaran siswa baru secara *online*.
2. Sekolah Sepakbola POR UNI tidak memiliki sistem pembayaran registrasi siswa baru secara *online*.
3. Sekolah Sepakbola POR UNI belum memanfaatkan teknologi *online* dalam penyampaian kurikulum sepakbola usia muda.
4. Sekolah Sepakbola POR UNI tidak memiliki sistem penilaian secara *online* kepada orangtua siswa, sehingga penyampaian nilai membutuhkan waktu lama dan orangtua harus mendatangi pihak sekolah.
5. Sekolah Sepakbola POR UNI belum memanfaatkan teknologi *online* dan media komunikasi yang memadai dalam mempromosikan sekolah kepada masyarakat umum.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis web untuk pelatih sekolah sepakbola yang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis web yang diusulkan.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis web yang diusulkan.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis web yang diusulkan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Maksud dilakukannya penelitian ini untuk merancang Sistem Informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis web sebagai media pendukung para orangtua dalam melakukan pendaftaran, pembayaran registrasi serta dapat melihat hasil kurikulum yang sedang dijalankan oleh anaknya di Sekolah Sepak Bola POR UNI.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis *website* di sekolah sepakbola POR UNI yang berjalan.
2. Perancangan sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis *website* di sekolah sepakbola POR UNI yang diusulkan.
3. Pengujian sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis *website* di sekolah sepakbola POR UNI yang diusulkan.
4. Implementasi sistem informasi penerapan kurikulum sepakbola usia muda berbasis *website* di sekolah sepakbola POR UNI yang diusulkan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Semua informasi yang dikumpulkan melalui penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak – pihak tertentu yang membutuhkan, adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan praktis dan lingkungan akademis.

1.4.1 Kegunaan Penelitian Praktis

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan evaluasi pengembangan bakat siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa di sekolah tersebut.

2. Bagi orangtua siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat mejadi suatu media yang memudahkan orangtua memahami kurikulum sepakbola usia muda untuk anaknya, sehingga penerapan kurikulum tersebut dapat berjalan bagaimana mestinya.

1.4.2 Kegunaan Penelitian Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.
2. Bagi penelitian, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya, terhadap permasalahan tentang Penerapan Kurikulum Sepak Bola Usia Muda.
3. Bagi Peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan pada pembahasan Sistem Informasi ini, yang antara lain sebagai berikut:

1. Kurikulum ini hanya meliputi kurikulum usia 5 tahun sampai 8 tahun (U5 - U8).
2. Aplikasi ini hanya memuat tentang bagaimana pendaftaran, pembayaran registrasi, penerapan kurikulum serta penilaian yang didapat siswa Sekolah Sepakbola POR UNI.
3. Dalam proses pengelolaan datanya sistem ini hanya mengolah data tentang pendaftaran, pembayaran, kurikulum, informasi, serta nilai siswa.

4. Aplikasi ini diimplementasikan dengan bahasa pemograman PHP dan data base MySQL.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada Sekolah Sepak Bola POR UNI yang beralamatkan JL.Baturaden No.56.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang penulis lakukan dalam pengambilan data yang dibutuhkan adalah mulai bulan Maret sampai bulan Juni 2014.

Tabel 1.1

Waktu / Jadwal Penelitian

NO	Nama Kegiatan	Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai																
2.	Membangun *prototype*																
3.	Evaluasi *Prototyping*																
4.	Pengkodean																
5.	Menguji sistem																
6.	Evaluasi Sistem																
7.	Menggunakan sistem																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang bagaimana penjelasan singkat konsep–konsep yang mendukung pengembangan sistem, meliputi konsep dasar, model proses perangkat lunak, basisdata dan sistem manajemen basisdata, perangkat lunak pembangun sistem, serta penjelasan mengenai sistem informasi kurikulum pada Sekolah Sepakbola POR UNI.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Membahas tentang objek penelitian di Sekolah Sepakbola POR UNI, metode penelitian, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancangan perangkat lunak, analisis sistem yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas setiap tahapan dan proses perancangan perangkat lunak, perancangan prosedur, basisdata, antar muka, arsitektur jaringan dan implementasi pasa sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.