

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini olahraga golf merupakan salah satu olahraga yang sangat populer dan bergengsi di dunia. Di Indonesia olahraga ini sangat diminati terutama oleh kalangan eksekutif dan pebisnis. Golf adalah olahraga yang menggunakan alat bantu berupa pemukul khusus yang disebut *stick* atau *golf club* untuk memukul bola sampai masuk ke lubang yang dimainkan di lahan luas serta dirancang secara khusus dan dimainkan secara perorangan ataupun tim.

Menurut Asosiasi Golf Amerika Serikat, olahraga golf terdapat beberapa metode penilaian skor yaitu Sistem 36, *Stroke Play*, *Callaway* dan Sistem *Stableford*. Dalam skripsi ini akan mengulas tentang penerapan sistem penilaian *Stableford*. Metode penilaian skor sistem *Stableford* adalah metode penilaian skor dengan nilai tertinggi, berbeda dengan metode Sistem 36 yang menilai dengan skor terendah.

Bagi pengelola tempat olahraga golf maupun bagi penyelenggara, dibutuhkan banyak kertas dan *scorecard* atau kertas skor untuk menulis dan menghitung skor, apalagi jika menyelenggarakan turnamen skala besar. Turnamen skala besar membutuhkan waktu yang lama untuk menghitung skor akhir karena rumitnya proses perhitungan. Rumitnya proses perhitungan masih ditambah lagi dengan adanya beberapa kriteria pemenang, seperti *best gross*, *best nett*, *best point*, *nearest to the pin*, *nearest to the line*, dan sebagainya.

Oleh karena itu diperlukan suatu aplikasi *scoring* untuk membantu proses perhitungan dan penentuan pemenang. Maka aplikasi ini akan sangat membantu dalam menghitung skor ataupun menentukan kemampuan seseorang dalam bermain golf.

Dari uraian diatas, maka data penyusunan skripsi ini penulis mengambil judul **"APLIKASI PERHITUNGAN SKOR GOLF DENGAN METODE SISTEM STABLEFORD DI MERAPI GOLF YOGYAKARTA"**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah:

Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Perhitungan Skor Golf dengan Metode Sistem Stableford di Merapi Golf Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi informasi sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

- a. Metode yang digunakan adalah *stableford* yang ditetapkan oleh PGI (Persatuan Golf Indonesia).

- b. Nilai *handicap stroke* dan par berdasarkan nilai yang sudah ditentukan oleh Merapi Golf Yogyakarta.
- c. Apabila terjadi *tie*, metode yang digunakan adalah *countback* 9, 6, 3, dan 1.
- d. Sistem sebatas menghitung pemenang pertandingan berdasarkan skor, tidak termasuk kategori performance seperti *nearest to the line*.
- e. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dalam pembuatan aplikasi ini.
- f. Penelitian ini sampai tahap implementasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah :

1. Salah satu prasyarat kelulusan studi Strata Satu Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta
2. Merancang aplikasi Perhitungan Skor Golf dengan Metode Sistem Stableford di Merapi Golf Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diberikan dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Bagi penulis

Sebagai sarana pembelajaran kembali atau menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama menjalani pendidikan di STMIK Amikom

Yogyakarta serta memenuhi prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Merapi Golf Yogyakarta

Dengan adanya penelitian yang dilaksanakan di Merapi Golf Yogyakarta, aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk mempermudah perhitungan skor jika ada turnamen maupun non turnamen yang menggunakan sistem permainan dengan metode Sistem *Stableford*.

3. Bagi Akademik

Adapun manfaat akademis yang dapat diberikan dari adanya penelitian ini adalah sebagai tambahan informasi dalam meningkatkan *output* pendidikan khususnya di perguruan tinggi, yakni STMIK AMIKOM Yogyakarta. Manfaat lainnya adalah sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa mengenai pembuatan "Aplikasi Perhitungan Skor Golf dengan Metode Sistem *Stableford* di Merapi Golf Yogyakarta" dalam bentuk laporan tugas akhir/skripsi dan perangkat lunak.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode-metode yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di Merapi Golf Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Yaitu proses pengumpulan data, dengan cara mewawancarai Bapak I Wayan Ribawa selaku Manajer Operasional Merapi Golf Yogyakarta secara langsung yang menjadi sumber informasi dalam mendapatkan data rancangan sistem yang diperlukan.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek yang diteliti sehingga diperoleh informasi tentang objek secara lebih mendalam.

4. Metode Studi Pustaka

Yaitu dengan cara membaca buku dan literatur yang berisi informasi yang tepat sehingga dapat mendukung kegiatan penelitian.

1.6.2 Analisis Sistem

Tujuan dari adanya analisis sistem adalah untuk menentukan masalah dan berupaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga dengan adanya sistem yang baru maka akan menyelesaikan masalah yang ada.

1.6.3 Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan model sistem, perancangan basis data, perancangan arsitektural, perancangan antarmuka, dan perancangan prosedur.

1.6.4 Pengembangan Sistem

Pada tahap ini, *tools* pengembangan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi. *Tools* pengembangan berupa hasil tahap analisis perangkat keras dan lunak. Implementasi basis data, dan implementasi antarmuka.

1.6.5 Pengujian Sistem

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian adalah bagian elemen dari jaminan kualitas dan merepresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain

:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi, meliputi definisi sistem, karakteristik sistem, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang tinjauan umum. Tahap-tahap analisis, yaitu analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan informasi, kebutuhan pengguna, dan analisis kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional. Tahap-tahap perancangan sistem yaitu perancangan proses, perancangan basis data, perancangan interface.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tahap-tahap implementasi, yaitu uji coba sistem dan program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

