

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pencak silat atau silat adalah suatu seni bela diri tradisional yang berasal dari Nusantara. Seni bela diri ini secara luas dikenal di Indonesia. Pencak silat merupakan olahraga bela diri yang memerlukan banyak konsentrasi. Ada pengaruh budaya Cina, agama Hindu, Budha, dan Islam dalam pencak silat. Biasanya setiap daerah di Indonesia mempunyai aliran pencak silat yang khas. Terdapat 4 aspek utama dalam pencak silat, yaitu:

1. Aspek *Mental Spiritual*: Pencak silat membangun dan mengembangkan kepribadian dan karakter mulia seseorang. Para pendekar dan maha guru pencak silat zaman dahulu seringkali harus melewati tahapan semadi, tapa, atau aspek kebatinan lain untuk mencapai tingkat tertinggi keilmuannya.
2. Aspek *Seni Budaya*: Budaya dan permainan "seni" pencak silat ialah salah satu aspek yang sangat penting. Istilah *Pencak* pada umumnya menggambarkan bentuk seni tari pencak silat, dengan musik dan busana tradisional.

Aspek Bela Diri: Kepercayaan dan ketekunan diri ialah sangat penting dalam menguasai ilmu bela diri dalam pencak silat. Istilah *silat*, cenderung menekankan pada aspek kemampuan teknis bela diri pencak silat.

3. *Aspek Olah Raga:* Ini berarti bahwa aspek fisik dalam pencak silat ialah penting. Pesilat mencoba menyesuaikan pikiran dengan olah tubuh. Kompetisi ialah bagian aspek ini. Aspek olah raga meliputi pertandingan dan demonstrasi bentuk-bentuk jurus, baik untuk tunggal, ganda atau regu.

Bentuk pencak silat dan padepokannya (tempat berlatihnya) berbeda satu sama lain, sesuai dengan aspek-aspek yang ditekankan. Adapula yang berpendapat bahwa aspek bela diri dan olah raga, baik fisik maupun pernapasan, adalah awal dari pengembangan silat. Aspek olah raga dan aspek bela diri inilah yang telah membuat pencak silat menjadi terkenal di Eropa. Namun pada kenyataannya di Indonesia pencak silat masih kurang populer dibandingkan dengan beladiri dari luar yang hadir sekarang.

Dengan usaha untuk melestarikan, promosi dan publikasi beladiri asli Indonesia Persatuan Gerak Badan Pencak Silat (PGBPS) MARGALUYU YOGYAKARTA hadir dengan tangan terbuka kepada masyarakat umum untuk senantiasa merangkul dan menumbuhkan rasa cinta kepada budaya sendiri. Dengan gaya manajemen organisasi yang modern namun tidak meninggalkan pakem keilmuan, Rancangan sistem informasi berbasis web pada Persatuan Gerak

Badan Pencak Silat (PGBPS) MARGALUYU YOGYAKARTA menjadi salah satu jawaban dari tantangan perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan tugas akhir ini yaitu: *Bagaimana* merancang sistem informasi berbasis web pada Persatuan Gerak Badan Pencak Silat (PGBPS) MARGALUYU YOGYAKARTA.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan website sebagai media informasi. Dengan adanya keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka akan dibatasi pada pokok permasalahan yang ada yaitu:

1. Profile Persatuan Gerak Badan Pencak Silat (PGBPS) MARGALUYU YOGYAKARTA.
2. Informasi sejarah.
3. Visi dan misi.
4. Berita dan komen berita.
5. Gallery dan komen gallery.

Perancangan Web tersebut menggunakan beberapa software yaitu *PHP maker 8, Adobe Dreamweaver CS3, Adobe photoshop CS3, AppServ yang merupakan gabungan dari Apache Web Server, PHP dan MySQL.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 pada program studi Manajemen Informatika di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Merancang sistem informasi berbasis web, sehingga dapat diakses dengan menggunakan komputer di seluruh Indonesia yang terhubung melalui internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Persatuan Gerak Badan Pencak Silat (PGBPS) MARGALUYU YOGYAKARTA

Informasi yang telah disusun dapat dipergunakan agar terciptanya sistem tata kelola yang modern, komunikasi antar anggota tentang perkembangan dan kegiatan organisasi serta untuk media promosi sekaligus untuk pengenalan pada masyarakat umum dan nantinya dapat memberikan manfaat nyata yang berguna misalnya dibukanya cabang pelatihan baru di dalam maupun diluar kota.

2. Bagi Penulis

Tugas akhir ini memberikan banyak manfaat baik dalam hal pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana suatu permasalahan yang timbul dianalisis dan dicari solusi pemecahannya sehingga didapatkan hasil yang baik untuk perkembangan organisasi diwaktu yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam tugas akhir ini penulis membagi tahapan penelitian kedalam beberapa bagian yang semuanya menyangkut pengambilan dari data-data ataupun informasi-informasi yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir ini :

1. Tahap pengambilan data melalui observasi dan wawancara

Yaitu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melihat secara langsung pada padepokan Margaluyu Yogyakarta, selain itu penulis juga mengadakan tanya jawab seputar masalah yang ada (objek-objek yang akan diteliti).

2. Tahap pengambilan data via email

Yaitu cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara pengiriman data melalui email yang dikirim langsung oleh pengurus Margaluyu Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika kedalam 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian. Bab ini point utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan rancangan dan hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan

teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Dan juga penjelasan tentang perangkat lunak yang dipakai.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan (sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan). Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada), saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).