

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman perkembangan teknologi berkembang sangat pesat dari berbagai aspek kehidupan. Pentingnya penyampaian informasi yang tepat waktu dan tepat sasaran merupakan hal penting di dunia yang sudah tua ini. Berbagai media informasi dari media cetak maupun media elektronik semua berkembang pesat mengikuti zaman yang sudah modern ini. Hal tersebut mendorong penulis untuk memanfaatkan media internet sebagai salah satu media penyampaian informasi yang aktual.

Semakin lama semakin banyak jumlah masyarakat yang memanfaatkan layanan internet untuk mendapatkan informasi yang mudah, cepat serta aktual. Tidak hanya dibidang tertentu saja yang membutuhkan manfaat dari internet tetapi seluruh bidang yang ada. Begitu juga dengan bidang olahraga yang mengetahui akan pentingnya sebuah arus informasi yang mudah dan cepat untuk memberikan informasi kepada para pencari berita olahraga.

Olahraga sepakbola merupakan salah satu olahraga yang populer disemua kalangan masyarakat. Sepakbola sekarang ini tidak hanya membutuhkan sarana lapangan sepakbola untuk bermain tetapi juga sebuah media informasi karena sepakbola tidak hanya untuk media untuk mendapatkan kesehatan saja tetapi juga sebagai media hiburan, maka dari itu melalui sebuah website dapat menjadikan sebuah media informasi yang tepat.

Penerapan media informasi dibidang olahraga, khususnya sepakbola pada pengurus cabang Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) merupakan sesuatu yang masih baru sehingga penulis berpendapat ini adalah suatu terobosan teknologi yang sangat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi seputar sepakbola lokal yang sebelumnya sangat sulit untuk didapat. Dan ini akan menjadikan sesuatu yang berbeda pada pengurus cabang PSSI kabupaten Bantul.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana membuat suatu media informasi berbasis *web* sebagai wadah informasi pada kompetisi PSSI kabupaten Bantul”.

## **1.3 Batasan masalah**

Dari sudut pandang masalah yang telah dijabarkan maka di perlukan suatu batasan masalah agar masalah dalam penelitian tidak terlalu meluas. Adapun batasan-batasan nya antara lain:

1. Objek permasalahan adalah “kompetisi sepakbola PSSI Bantul” yang terdiri dari jadwal pertandingan, hasil pertandingan, serta informasi seputar kompetisi sepakbola di kabupaten Bantul.
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan media informasi berbasis web ini diantaranya :
  - Adobe Dreamweaver untuk perancangan *website*.
  - XAMPP sebagai *server environment* / server lokal untuk pengujian *web*.
  - Adobe Photoshop untuk editing gambar.

- MY SQL untuk pembuatan *database*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I (S1) STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai media yang efektif bagi PSSI kabupaten Bantul untuk menyampaikan informasi tentang kegiatan persepakbolaan di Bantul.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat oleh penulis di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Sebagai media informasi yang memudahkan masyarakat untuk mencari informasi mengenai kompetisi sepakbola di Bantul

#### 1.6 Metode Penelitian

1. Metode observasi:

Metode ini merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada objek yang akan diteliti

2. Metode interview:

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan komunikasi secara langsung pada yang bersangkutan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kompetisi sepakbola di bantul.

3. Studi Literatur

Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data baik dari buku ataupun dari informasi pada halaman *web* yang berhubungan dengan kompetisi sepakbola.

4. Metode Dokumentasi

Metode ini menerapkan pengumpulan data dari arsip-arsip yang telah ada untuk kemudian dipelajari.

### 1.6.1 Sistematika Penulisan

#### *BAB I PENDAHULUAN*

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

#### *BAB II LANDASAN TEORI*

Berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian dan pengertian program yang digunakan.

### ***BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM***

Bab ini menguraikan untuk menganalisis kelayakan sistem yang telah diajukan.

### ***BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN***

Bab ini menjelaskan tentang rancangan program dan mengimplementasikan sebuah *website* yang telah diusulkan.

### ***BAB V PENUTUP***

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil oleh penulis dari pembuatan *website*, serta saran supaya kedepannya *website* yang diusulkan dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

