

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu olahraga yang sekarang ini mendapatkan banyak perhatian dari mulai anak-anak, remaja sampai orang tua adalah futsal. Perlu adanya promosi yang lebih dalam rangka menarik konsumen. Sementara ini promosi hanya dilakukan melalui media radio dan surat kabar. Promosi melalui media *internet* di rasa perlu dilakukan sehingga konsumen tidak terbatas pada lokal daerah. Mengingat perkembangan *internet* yang mengalami kemajuan begitu pesatnya. Fenomena ini mendorong usaha-usaha yang ada untuk berusaha lebih giat dalam rangka menarik konsumen. Dari sekian banyak media promosi yang di gunakan, harus diakui bahwa media *internet* merupakan salah satu media yang paling efektif digunakan. Dengan adanya *website* dan teknologi yang membuatnya menjadi dinamis, kita dapat memperoleh suatu informasi secara interaktif yang mencakup berbagai topik, menjalankan usaha ataupun melakukan transaksi bisnis dengan mudah dan cepat.

Pada kenyataanya banyak yang memilih portal sebagai sarana beriklan. Selain mudah, kita tidak harus repot-repot membuat *website* yang di rasa rumit dengan berbagai macam bahasa pemrograman di dalamnya. Sementara ini portal yang ada hanya menawarkan informasi yang sekedarnya saja. Adanya portal yang khusus menangani jasa periklanan futsal dengan fasilitas

seperti informasi jadwal pertandingan, pemesanan tempat, penentuan lawan permainan sangat di perlukan.

Dengan alasan tersebut, maka penyusun mengangkat judul:
**"MEMBANGUN WEB PORTAL SEBAGAI SARANA INFORMASI
OLAHRAGA FUTSAL DI INDONESIA"**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat kami ambil dari uraian sebelumnya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada adalah:

- 1) Bagaimana membangun website portal futsal sebagai sarana informasi futsal?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka kami membatasi ruang lingkup permasalahan dalam merancang *web* ini dan menganalisis masalah, yaitu:

- 1) Perancangan fitur portal futsal
 - a. Pengelolaan lapangan, admin lapangan yang bertanggung jawab untuk *update* informasi tentang lapangan futsal.
 - b. Pengolahan event, menyampaikan informasi tentang event atau promo yang ada di lapangan futsal .
 - c. Shoutbox tiap lapangan berfungsi sebagai masukan dari masing-masing lapangan futsal yang dikelola.
 - d. Forum, sebagai media untuk bertukar informasi antar member pada website ini.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan mahasiswa secara umum :

- 1) Menyampaikan informasi tentang lapangan futsal kepada pencari informasi di internet.
- 2) Mahasiswa dapat mempelajari dan mengenal proses-proses yang terjadi pada arena futsal.
- 3) Tugas akhir ini sebagai salah satu persyaratan kelulusan yang harus ditempuh setiap mahasiswa Diploma III Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa mampu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai sistem web portal.
- 2) Mahasiswa mempunyai gambaran perbandingan antara teori dengan praktek yang diterapkan dalam dunia kerja yang sesungguhnya

1.4.2.2 Bagi Pengelola Futsal

- 1) Memudahkan pengelola lapangan futsal dalam menyampaikan informasi kepada konsumen melalui media *online*.
- 2) Bahan masukan yang mungkin dimanfaatkan oleh pengelola futsal.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengambilan data dalam penelitian ini adalah :

1) Metode Observasi

Yaitu dengan cara melakukan pengambilan data secara langsung, kunjungan langsung ke obyek penelitian. Kegunaan dari penelitian ini adalah peneliti dapat mengetahui masalah-masalah yang berkaitan dengan obyek penelitian dan diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah.

2) Metode Wawancara

Yaitu dengan cara melakukan tanya jawab dengan responden dari perusahaan guna memperoleh data secara tepat dan akurat.

3) Metode Kearsipan

Yaitu teknik pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, usaha dan kegiatan, struktur organisasi perusahaan.

4) Metode Kepustakaan

Yaitu dengan mempelajari literatur serta brosur yang memiliki keterkaitan dengan obyek yang diteliti. Penerapan dari literatur ini dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir yang kami susun adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah yang melandasi penyusunan dan pengerjaan proyek kerja dan penjelasan singkat tentang latar belakang proyek kerja.

BAB III. RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi rancangan sistem informasi portal futsal dimana sistem ini berjalan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem, yaitu tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta instalasi sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab akhir dari tugas akhir ini. Pada bab ini akan disajikan suatu kesimpulan yang diperoleh tentang bidang kerja maupun tentang pelaksanaan penelitian itu sendiri; juga penyampaian saran baik yang berupa kritik dan gagasan yang berkaitan dengan perusahaan dan bidang kerja.

DAFTAR PUSTAKA

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1. 1. Rencana Kegiatan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Desember					Januari					Febuari				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Identifikasi Masalah															
2.	Pengumpulan Data															
3.	Perancangan Sistem															
4.	Implementasi Sistem															
5.	Uji Coba Sistem															
6.	Pembuatan Laporan															