

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan dunia otomotif nasional khususnya balap motor road race mengalami tren positif setiap tahun. Tren positif ini ditunjukkan dengan peningkatan jumlah peserta lomba balap motor road race khususnya tingkat daerah atau kejurda yang rutin diadakan setiap bulan. Selain itu antusiasme penikmat balap motor terbukti dari jumlah penonton yang meningkat pada setiap lomba yang diadakan oleh tiap Event Organizer beserta pengprov Ikatan Motor Indonesia. Diluar lomba resmi yang diadakan oleh EO beserta pengprov IMI tiap provinsinya juga terdapat lomba balap motor bersifat amatir yang khusus diperuntukkan bagi pembalap amatir/ non pembalap.

Lomba balap motor bersifat amatir yang disebut “Fun Race” menjadi perbincangan serius dikalangan pemerhati balap motor sejak beberapa tahun kebelakang sebab ramainya jumlah peserta. Ramainya jumlah peserta memicu komunitas pecinta balap motor di berbagai daerah untuk mengadakan lomba serupa. Semakin berkembangnya penyelenggaraan lomba balap motor bersifat amatir menjadi polemik tersendiri ketika mengalami benturan jadwal serta lokasi dengan lomba balap motor profesional seperti kejuaraan daerah.

Benturan jadwal serta lokasi yang dialami antara penyelenggara lomba balap motor amatir dengan lomba balap motor profesional disebabkan oleh kesalahan komunikasi antar pihak terkait seperti komunitas, *Event Organizer*, Pengprov IMI setempat, dll. Kesalahan komunikasi terjadi akibat perkembangan

teknologi informasi belum sepenuhnya diikuti oleh pelaku balap motor Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan penjadwalan lomba balap motor tingkat daerah serta tingkat amatir belum tersusun dengan baik. Sehingga sering terjadi kekeliruan komunikasi antar penyelenggara lomba karena belum tersinkronisasi. Selain itu informasi akan gelaran lomba serta hasil lomba khususnya balap motor tingkat amatir seringkali terlambat. Hal ini berpengaruh pada jumlah antusiasme baik peserta maupun penonton yang akan berpartisipasi dalam lomba tersebut.

Permasalahan tersebut akan menjadi kompleks karena berhubungan dengan waktu serta tempat yang terbatas mengingat lomba hanya dapat diadakan di tiap akhir pekan dengan minimnya lahan/sirkuit yang ada. Pada era yang serba komputerisasi ini dibutuhkan sebuah sistem informasi tepat guna yang dapat mensinkronkan antar penyelenggara lomba balap motor profesional tingkat daerah serta tingkat amatir. Sehingga dapat mempermudah tim panitia penyelenggara untuk mengatur jadwal lomba serta.

Sistem informasi ini diharapkan membantu memecahkan permasalahan tersebut untuk kemajuan balap motor nasional khususnya road race. Penyusunan informasi pra-lomba diisi oleh Administrator dengan acuan informasi jadwal tahunan berdasarkan pengprov IMI tiap daerah. Selain itu jumlah kegiatan balap liar yang tinggi juga dipengaruhi faktor ketidaktahuan akan event resmi balap motor. Sehingga perlu adanya aplikasi yang berisi informasi seputar lomba balap motor. Aplikasi berbasis web dipilih karena mudah diakses oleh pengguna baik melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pokok permasalahan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi Event Balap Motor Indonesia berbasis web.

1.3 Batasan masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis web ini meliputi informasi perlombaan balap motor seperti jadwal lomba ataupun info pendaftaran lomba.
2. Ruang lingkup perlombaan balap motor adalah kejuaraan *road race*.
3. Aplikasi ini mencakup perlombaan balap motor yang diselenggarakan di JATENG dan DIY.
4. Web yang akan dibuat bersifat terbuka, artinya pengguna dapat memiliki akses untuk semua halaman kecuali halaman admin.
5. Level hak akses yang diberikan meliputi admin, user, serta guest (default)
6. Data yang akan di olah yaitu data event, jenis event, serta user
7. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *frameworkcodeigniter 3.1.7*.
8. Web server yang digunakan adalah web server Apache
9. DBMS yang digunakan adalah MySQL dengan query builder bawaan *codeigniter*.

10. Menu dalam aplikasi ini meliputi *home*, *event*, *agenda*, *gallery* dan *contact*.

11. Aplikasi web ini bersifat responsif atau *mobile friendly*.

12. Rancangan aplikasi web ini menggunakan *bootstrap* versi 3.x..

1.4 Maksud dan tujuan penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang Aplikasi Event Balap Motor Indonesia berbasis web, sehingga dapat meminimalisir masalah yang berkaitan dengan informasi penyelenggaraan balap motor.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1.1 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya atau mewawancarai langsung pihak pelaku balap motor Indonesia yaitu pihak penyelenggara, pembalap, serta masyarakat penikmat balap motor sehingga dapat diperoleh data-data yang valid dan akurat sebagai data acuan dalam perancangan aplikasi ini.

1.5.1.2 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari dan memahami berbagai literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel maupun berbagai bahan lain yang berkaitan dengan topik penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

a) Analisis PIECES

Analisis ini akan membahas mengenai *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economics* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Service* (Layanan) dari aplikasi event balap motor berbasis web ini.

b) Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis ini adalah analisa terhadap kebutuhan sistem secara fungsional atau kebutuhan-kebutuhan fitur yang ada pada aplikasi.

c) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem berupa *hardware*, *software*, serta *brainware* (pengguna).

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahapan dibuatnya spesifikasi proyek secara lengkap. Pada tahapan ini terdapat beberapa dokumen yang akan dibuat sebagai berikut :

a) ERD (Entity Relational Diagram)

ERD adalah diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model suatu basis data relasional.

b) UML (Unified Modeling Language)

UML adalah standar permodelan sistem dengan menggambarkan atau memvisualisasikan pengembangan sistem yang berbasis objek (OOP).

1.5.4 Metode Pembuatan Aplikasi

Metode pembuatan aplikasi yang dilakukan adalah dengan melalui proses *coding* dengan menggunakan *codeigniter* sebagai framework PHP dengan model MVC atau *Model, View, Controller*.

1.5.5 Metode Pengujian

Pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*. *Blackox testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi suatu modul seperti *function* dan *procedure*.

1.6 Sistematika penulisan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan pengantar pokok permasalahan dan gambaran penelitian secara keseluruhan, adapun hal-hal yang dibahas adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bagian ini membahas mengenai teori yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi event balap motor Indonesia berbasis web. Selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai software apa saja yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi tersebut

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini membahas tentang tahapan utama apa saja yang dilakukan dalam penyusunan skripsi mengenai gambaran objek penelitian, permasalahan dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang hasil testing dan implementasi aplikasi event balap motor Indonesia berbasis web yang akan digunakan oleh para pelaku balap motor Indonesia.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber dan literatur, baik itu buku, jurnal ataupun artikel dari internet yang menjadi acuan dan referensi untuk penyusunan dan pembuatan skripsi ini.