

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga berdampak pada semakin baiknya akses serta kemudahan dalam berkomunikasi. Fasilitas dan kemampuan dalam mendapatkan informasi dan promosi sekarang ini dapat diakses dengan cara yang mudah dan cepat. Perkembangan teknologi yang maju seperti teknologi komputer yang pada hakikatnya sudah menjadi kebutuhan yang vital dan hampir setiap orang sudah mempunyai dan mampu dalam mengoprasikan. Teknologi dan informasi saat ini berkaitan erat sekali. Salah satu teknologi yang banyak digunakan dan sangat populer oleh pengguna internet adalah *website*. *Website* merupakan salah satu sarana yang baik untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dari dunia maya dengan berita yang selalu *terupdate*.¹

Melihat dari banyaknya kompetisi-kompetisi olahraga yang menggunakan sistem *drawing* untuk menentukan lawan. Ada satu permasalahan yang terjadi didalam proses kegiatan *drawing* pertandingan tersebut. Pada kompetisi olahraga yang diadakan oleh organisasi atau pihak-pihak lain, masih banyaknya kegiatan *drawing* yang dilakukan secara manual. Proses yang dilakukan secara manual biasanya membutuhkan waktu beberapa jam dan juga masih ada kecurangan dalam melakukan proses *drawing*.

¹ M. Rudyanto Arief, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL Komputer* (Yogyakarta: ANDI, 2011), hal 4

Untuk mengatasi masalah sistem *drawing* pertandingan, maka penulis mencoba merancang aplikasi sistem *drawing* pertandingan berbasis *web* supaya proses kompetisi dapat berlangsung lebih cepat, efektif, efisien dan setiap organisasi yang ingin mengadakan kompetisi olahraga bisa mengakses *web drawing* pertandingan secara *online*, dimanapun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diambil rumusan masalah. Bagaimana perancangan *web* yang menyajikan sistem *drawing* yang dapat digunakan oleh penyelenggara pertandingan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka aplikasi sistem *drawing* pertandingan berbasis *web* yang akan dirancang memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah php dan javascript.
2. Perancangan *Database* menggunakan MySQL.
3. Hanya bisa digunakan saat memiliki koneksi internet.
4. Perancangan aplikasi hanya digunakan untuk bidang olahraga yang menggunakan sistem *drawing*.
5. Aplikasi sistem *drawing* hanya memuat maksimal 32 tim.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas maka tujuan perancangan aplikasi ini adalah untuk menyajikan sistem *drawing* secara cepat, mudah dan dapat digunakan oleh siapapun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari perancangan aplikasi ini antara lain :

1. Memberikan sarana untuk *drawing* pertandingan.
2. Mengurangi waktu *drawing* yang berjam-jam, karena dilakukan secara manual.
3. Memudahkan proses *drawing* pertandingan, karena bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara cepat, efektif, dan efisien.
4. Memberikan hasil *drawing* yang akurat tanpa ada kecurangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dalam penyusunannya, maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, data, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan perancangan aplikasi sistem *drawing* pertandingan berbasis *web*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa kebutuhan sistem, gambaran umum dan perancangan dari perancangan aplikasi sistem *drawing* pertandingan berbasis *web*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari perancangan aplikasi sistem *drawing* pertandingan berbasis *web* yang dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengujian dan evaluasi terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjelaskan hasil dari evaluasi aplikasi, sedangkan saran akan menjelaskan tentang pengembangan aplikasi secara lanjut.

