

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

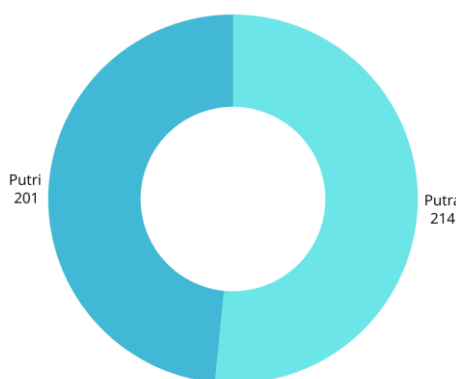
Teknologi informasi pada saat ini telah berkembang dengan pesat. Manusia menerapkan gaya hidup baru di era digital yang segala sesuatunya dapat dilakukan lebih mudah seperti melalui *website*. Selain sebagai sarana informasi, *website* juga dapat difungsikan sebagai alat operasional dalam suatu organisasi[1]. Kegiatan manusia menjadi terbantu dengan adanya teknologi saat ini. Adanya teknologi menciptakan sebuah sistem yang dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas suatu organisasi dalam berbagai bidang. Salah satu sistem yang dapat diciptakan yaitu sistem yang membantu dalam kegiatan kejuaraan pada suatu organisasi dalam bidang olahraga.

Pencak Silat merupakan salah satu cabang olahraga asli Indonesia, PPS BETAKO (Perguruan Pencak Silat Beladiri Tangan Kosong) Merpati Putih merupakan salah satu dari sekian ratus perguruan pencak silat di Indonesia yang berada di bawah naungan Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia (IPSI). Banyak sekali kejuaraan pencak silat yang diadakan salah satunya adalah Kejuaraan Pencak Silat Merpati Putih Piala Rektor Universitas Jenderal Soedirman Tingkat Jawa Tengah yang dilakukan rutin setiap satu tahun sekali. Kejuaraan pencak silat umumnya membuka pendaftaran dengan kategori kelompok usia yang didalamnya memiliki rincian kelasnya masing-masing. Pada Kejuaraan Pencak Silat Piala Rektor Universitas Jenderal Soedirman membuka pendaftaran dengan perincian 3 kategori yaitu kategori tanding, kategori seni, dan kategori getaran. Pada kategori tanding setiap kontingen memiliki batas pendaftaran atlet sebanyak 102 atlet. Pada kategori seni setiap kontingen hanya dapat mendaftarkan 1 atlet untuk 1 kategori seni. Sedangkan pada kategori getaran setiap kontingen bebas mendaftarkan jumlah atlet yang akan diikuti. Pada prinsipnya setiap penyelenggaraan kejuaraan pencak silat harus dikelola secara tertib dan profesional. Sistem pertandingan pencak silat cukup rumit karna dalam setiap kejuaraan diikuti oleh banyak peserta dan mempertandingkan hingga ratusan partai, sehingga pihak penyelenggara memerlukan banyak persiapan.

	B	C	D	E	F
	Nama Lengkap	Tempat Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Asal Sekolah/Universitas	Kontingen
34	MUJI YANTO	Pekalongan, 22 Februari 2002	Putra	STITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKER	TELKOM
35	SHAFIA CHAIRUNNISA NURFIKRI	03 JULI 2003	Putri	TSITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKER	TELKOM
36	AGILA KIRANA FAIRUZ	Tangerang, 21 Agustus 2012	Putri	AH IBTIDAIYAH DIPONEGORO 1 PURWOKER	UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRI
37	DELIANA DEWI A	Banyumas, 15 Agustus 2008	Putri	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
38	IRFAN FAUZANI	BANYUMAS, 01 OKTOBER 2005	Putra	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
39	KANZA SULTHAN SALSABILA	Banyumas, 26 September 2005	Putri	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
40	LELY AMALIA	Banyumas, 31 July 2007	Putri	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
41	NAILASARI	BANYUMAS, 7 AGUSTUS 2005	Putri	MAN 1 BANYUMAS	SMK N 1 PURWOKERTO
42	RIFAT WUDLU U T	Banyumas, 22 Desember 2005	Putra	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
43	ROZAN HIRIZI S	Banyumas, 27 November 2006	Putra	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
44	SAGUH DWI F	Banyumas, 12 November 2006	Putra	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
45	SALWA TRIANA	Banyumas, 21 Februari 2006	Putri	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
46	ZAM ZAMY ROKHALI	Banyumas, 13 Maret 2006	Putri	MAN 1 Banyumas	MAN 1 BANYUMAS
47	KEISHA AUDHINA S R	Banyumas, 26-September-2006	Putri	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
48	SEVA AYU S	Banyumas, 02 Agustus 2007	Putri	MAN 1 BANYUMAS	MAN 1 BANYUMAS
49	NANDA AYU HERLIAN	BANYUMAS, Banyumas, 16 Januari 20	Putri	MAN 2 BANYUMAS	SMK N 1 PURWOKERTO
50	SYAFRILO BAGUS REFPAN	BANYUMAS, 29 AGUSTUS 2007	Putri	MAN 2 PURWOKERTO	SMP NEGERI 2 KARANGLAWAS
51	AGILA KIRANA FAIRUZ	TANGERANG, 21 AGUSTUS 2012 Putri		Mi Diponegoro 1 Purwokerto Lor	UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRI
52	SYAFIQ ALGHIFARI	Banyumas, 12 Juni 2011	Putra	Mi Me'arif NU Tahfidul Qur'an Jambu	WANGON
53	ALDILA AFIF NUR FAUZI	CILACAP, 19 JUNI 2000	Putra	POLITEKNIK NEGERI CILACAP	PADEPOKAN IPSI CILACAP
54	RIDWAN RIEZKI SETIAWAN	CILACAP, 29 APRIL 2003	Putra	POLITEKNIK NEGERI CILACAP	PADEPOKAN IPSI CILACAP
55	RIDWAN RIEZKI SETIAWAN	Cilacap, 29 April 2003	Putra	Politeknik Negeri Cilacap	PADEPOKAN IPSI CILACAP

**Gambar 1. 1** Data Daftar Peserta Kejuaraan

(Nama Lengkap, Tempat Tanggal Lahir, Jenis Kelami, Asal Sekolah/Universitas,Kontingen)



**Gambar 1. 2** Grafik Jumlah Peserta Kejuaraan

Berdasarkan data pendaftaran kejuaraan tahun 2022 yang terdapat pada gambar 1 dan gambar 2 menunjukkan banyaknya jumlah peserta dan rumitnya kejuaraan pencak silat ini, sehingga tidak jarang banyak hal yang menghambat jalannya kejuaraan baik selama proses pendaftaran maupun saat pelaksanaan kejuaraan. Permasalahan yang pertama dimulai dari proses pendaftaran Kejuaraan Pencak Silat Merpati Putih Piala Rektor Universitas Jenderal Soedirman tahun 2022, dimana pihak penyelenggara hanya menyediakan *link google form* untuk diisi oleh setiap atlet yang akan mendaftar menjadi peserta kejuaraan. Hal tersebut tentunya kurang efektif baik dari pihak peserta maupun pihak penyelenggara. Pihak penyelenggara harus merekap ulang pendaftaran setiap peserta untuk dikelompokkan setiap kontingen dan dibuatkan bagan pertandingannya. Permasalahan kedua yaitu dengan banyaknya peserta yang mendaftar, sering kali menyebabkan *human error* seperti atlet yang sudah mendaftar tetapi tidak masuk kedalam bagan pertandingan. Selain itu terdapat permasalahan yang ketiga terkait sertifikat yang diberikan dalam bentuk *soffile* membutuhkan waktu sekitar 1 hingga 3 bulan dalam proses

distribusi sertifikat kepada setiap peserta dan pemenang pertandingan. Permasalahan keempat terkait tidak adanya data perolehan medali pada kejuaraan yang telah berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, banyak kendala dan kesulitan yang dialami dalam proses kegiatan Kejuaraan Pencak Silat Merpati Putih Piala Rektor Universitas Jenderal Soedirman membuat perlunya sistem yang terkomputerisasi sehingga rangkaian kegiatan kejuaraan dapat berjalan dengan lancar. Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan membuat “Sistem Informasi Kejuaraan Pencak Silat Merpati Putih Piala Rektor Universitas Jenderal Soedirman Berbasis Website” untuk mempermudah jalannya kegiatan kejuaraan tersebut di Universitas Jenderal Soedirman sehingga lebih efektif dan efisien.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

### **2.1.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi kejuaraan untuk pencak silat Merpati Putih Universitas Jenderal Soedirman berbasis *website* menggunakan *framework laravel*. Sistem kejuaraan ini ditujukan sebagai solusi dari permasalahan yang ada mulai dari proses pendaftaran, pembuatan bagan pertandingan, perolehan sertifikat dan informasi perolehan medali setelah kejuaraan berlangsung.

### **2.1.2. Manfaat Penelitian**

Pembuatan sistem informasi kejuaraan pencak silat merpati putih piala rektor Universitas Jenderal Soedirman diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat. Sistem ini diharapkan dapat memberikan efisiensi dalam prosesnya bagi para penggunanya, antara lain :

1. Sistem Informasi Kejuaraan Pencak Silat Merpati Putih Piala Rektor Universitas Jenderal Soedirman Berbasis Website memudahkan penyelenggara dalam rekapitulasi pendaftaran peserta kejuaraan, pembuatan bagan pertandingan serta penyerahan sertifikat elektronik.
2. Kelompok latihan dapat melihat perolehan medali, jadwal kejuaraan, daftar bagan, dan mengunduh sertifikat elektronik.
3. Meningkatkan kemudahan dalam pendaftaran, Sistem ini memudahkan kelompok latihan dapat melakukan pendaftaran secara *online*.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan

masalah yang muncul adalah “Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi untuk mempermudah jalannya Kejuaraan Pencak Silat Merpati Putih Piala Rektor di Universitas Jenderal Soedirman?”

#### **1.4. Batasan Masalah**

Agar pengerjaan tugas akhir lebih terarah, maka penulis membatasi pembuatan dan pengembangan sistem sesuai dengan prosedur kegiatan kejuaraan pencak silat merpati putih piala rektor yang ada di Universitas Jenderal Soedirman yang dapat dilihat pada lampiran dengan batasan sebagai berikut :

- a. Sistem ini hanya digunakan untuk penyelenggara dan peserta kejuaraan pencak silat merpati putih piala rektor di Universitas Jenderal Soedirman
- b. Sistem yang dibangun hanya mengelola bagan pertandingan untuk kategori tanding dan tidak menampilkan bagan pertandingan setelah babak penyisihan.

#### **1.5. Metodologi Penelitian**

Untuk melaksanakan suatu penelitian diperlukan metode penelitian yang tepat agar penelitian dapat mencapai hasil yang maksimal seperti yang diharapkan. Adapun metode yang diharapkan adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data data yang diperlukan. Adapun prosedur pelaksanaan dalam pengumpulan data tersebut, antara lain :

- a. Metode Observasi  
Pada tahap observasi peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung proses yang terjadi di objek penelitian, yaitu tempat kejuaraan pencak silat merpati putih piala rektor Universitas Jenderal Soedirman, sehingga data yang diperoleh sesuai dengan kejadian di lapangan.
- b. Metode Wawancara  
Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui tanya jawab dan diskusi dengan ketua penyelenggara kejuaraan pencak silat merpati putih piala rektor Universitas Jenderal Soedirman.
- c. Studi Literatur

Dilakukan untuk mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan melalui jurnal ilmiah, buku referensi dan sumber lainnya yang *valid*.

### **1.5.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah menggunakan metode *prototyping*. Pengembangan sistem dengan metode *prototyping* digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pengguna mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan. Tujuan digunakannya metode *prototyping* adalah untuk memudahkan langkah pengembangan awal bagi pengguna untuk lebih mengetahui sistem seperti apa yang diinginkan[2]. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping* :

- a. Pengumpulan kebutuhan
- b. Membangun *Prototyping*
- c. Evaluasi *Prototyping*
- d. Mengkodekan Sistem
- e. Menguji Sistem
- f. Evaluasi Sistem
- g. Penggunaan Sistem

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami laporan tugas akhir. Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan yang terkait dengan tugas akhir.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang diperoleh dari referensi-referensi yang dipublikasikan secara resmi baik berupa buku teks, makalah, jurnal, media massa atau tugas akhir sebelumnya yang telah dilakukan sendiri atau oleh orang lain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Bentuk informasi *non*-publikasi seperti catatan kuliah, pendapat lisan, pengalaman, atau pendapat pribadi tidak diambil sebagai referensi.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan perencanaan bagian-bagian sistem secara detail mulai dari analisis sistem, proses desain perancangan antarmuka, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan proses perencanaan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil dari penelitian yang berupa penjelasan dan gambaran tangkapan layar pada bagian-bagian sistem informasi kejuaraan pencak silat merpati putih piala rektor Universitas Jenderal Soedirman.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dan analisa yang telah dikerjakan yang berguna untuk pengembangan sistem yang lebih baik lagi kedepannya.