

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat. Latar belakang berisi kenyataan yang terjadi dalam pertandingan futsal yang selama ini melibatkan suatu kepanitiaan dalam pertandingan. Tidak hanya itu saja tetapi ada juga contoh kasus yang lebih terperinci lagi. Selanjutnya adalah permasalahan yang merupakan point dimana akan adanya permasalahan yang muncul akibat latar belakang di atas. Dalam ruang lingkup akan menjelaskan pemecahan permasalahan yang muncul tersebut. Dan dalam ruang lingkup pula akan menjelaskan batasan- batasan sistem ini juga. Sedangkan bagian akhir dari bab ini akan membahas tujuan dan manfaat yang didapat dari panitia maupun penonton dari pembuatan sistem ini.

1.1 Latar Belakang

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, dimana masing- masing regu beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan cara memanipulasi bola dengan kaki. Turnamen futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sedang naik daun beberapa tahun ini. Banyaknya peminat akan cabang olahraga ini membuat banyak organisasi maupun kelompok-kelompok tertentu hingga kalangan Universitas mengadakan pertandingan futsal, baik antara organisasi hingga kalangan Universitas bahkan pertandingannya kini menembus antar provinsi diseluruh Indonesia.

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu turnamen futsal adalah dalam hal pengundian team, dan penilaian selama pertandingan berlangsung atau *scoring*. Banyaknya turnamen yang masih menggunakan sistem pengundian, dan *scoring* secara manual membuat panitia harus menuliskan hasil undian, dan *scoring* secara berulang-ulang hingga pada tahap laporan.

Sebelum pertandingan dimulai, semua team akan diundi untuk mendapatkan urutan mengenai susunan pertandingan tersebut. Cara mengundi yang kerap digunakan saat ini masihlah dilakukan dengan cara manual atau

dengan cara mengocok nomer undian. Setelah itu panitia mencatat hasil undiannya secara manual dengan menulis hasilnya pada kertas. Tidak hanya itu, tampilan scoring untuk para penonton pun hanya bertuliskan angka dari kedua belah pihak yang sedang bertanding di papan score. Sering kali penonton yang terlambat datang atau tidak mengikuti pertandingan dari awal, bertanya-tanya team apakah yang sedang bertanding atau bahkan team sebelumnya siapa yang bertanding dan siapa yang memiliki nilai lebih unggul. Panitia juga harus menulis hasil *score* pertandingan berkali-kali secara manual hingga menjadi sebuah laporan hasil pertandingan.

1.2 Permasalahan

Terdapat beberapa permasalahan dalam pembuatan sistem ini, yaitu :

- 1) Bagaimana cara menampilkan laporan pertandingan futsal dengan baik?
- 2) Bagaimana cara mempermudah user untuk mendata sepanjang pertandingan?

1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pertandingan yang memiliki 8 team yang akan bertanding.

Hal pertama yang dilakukan *user* adalah memasukkan data nama team yang mengikuti pertandingan. Setelah itu *user* memasukkan data pemain dalam setiap team. Setelah data team dan pemain lengkap maka *user* memasukkan data kompetisi dan pertandingan. Setelah itu masuk dalam proses pengundian dan berakhir ke sebuah *scoreboard* yang mudah dipahami oleh *user*, sehingga mempermudah *user* untuk memasukkan hasil dari pertandingan yang sedang berlangsung hingga ke akhir pertandingan.

Menu yang disediakan didalam aplikasi ini adalah menu data, *games* dan laporan. Dimana dalam ketiga menu ini, *user* bebas memilih sesuai kebutuhan yang diinginkan *user*.

Dalam menu data terdapat pilihan menu lagi yaitu data team dan pemain, dimana dalam data team itu berisikan master team yang sudah pernah mengikuti

pertandingan. Sedangkan pemain berisikan data para pemain yang berada dalam suatu team yang pernah mengikuti pertandingan.

Dalam menu *games* terdapat pilihan menu kompetisi, undian dan *scoreboard*. Menu ini disediakan bagi *user* yang ingin memasukan data kompetisi dengan nama kompetisi yang akan diselenggarakan, misalnya kompetisi UPH *CLUB* dimana pertandingan ini dilaksanakan untuk kalangan antar mahasiswa UPH saja. Kemudian dalam menu undian, *user* yang memilih menu ini akan masuk ke dalam *form* yang melakukan pengacakan atau *random* team yang bertanding sehingga menghasilkan suatu jadwal pertandingan. Menu berikutnya adalah menu *scoreboard* atau papan hasil yang berisikan segala keterangan dari hasil pertandingan yang sedang maupun telah berlangsung. *User* dapat memasukkan siapa saja yang melakukan *foul* maupun *goul*, tak hanya itu *User* pun dapat secara *detail* memasukkan data nama pemain yang melakukan pelanggaran kartu merah maupun kuning selama pertandingan berlangsung. Dari menu ini semua hasil muncul secara rinci dan dapat dengan mudah dimasukkan datanya oleh *user*.

Menu terakhir adalah menu laporan. Menu ini sangatlah penting karena dari pertandingan yang sudah berlangsung akan menghasilkan suatu laporan dan laporan inilah yang akan diberikan kepada panitia pertandingan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sistem yang memudahkan panitia dalam hal pengundian dan penilaian selama pertandingan berlangsung, serta dapat menghasilkan laporan yang dapat dimengerti oleh panitia tanpa membutuhkan waktu lama dalam membuatnya, karena pada saat pertandingan selesai maka laporan pun juga selesai.

Bagi sisi *user* atau panitia yang memasukkan data akan lebih mudah memasukkan data pertandingan mulai dari data team, pemain, hingga pengacakan pertandingan serta hasil dari pertandingan. Karena menu yang telah disediakan aplikasi ini sudah cukup memudahkan *user* untuk memasukkan team maupun anggota team baru maupun lama yang sudah tersimpan di *database* sehingga jika terjadi pengulangan peserta yang ikut pertandingan baru, *user* tidak

perlu lagi memasukkan lagi data mereka, karena sudah tersimpan. Hal ini menghemat waktu sehingga dapat memaksimalkan kinerja kecepatan jika menggunakan aplikasi ini.

Manfaat yang didapat oleh panitia pertandingan adalah tidak perlu lagi menuliskan hasil pertandingan maupun laporan secara manual lagi karena begitu pertandingan selesai, maka laporan pun selesai pula.