

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu aktivitas yang perlu dilakukan oleh manusia. Dikutip dari *website* Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2019), menteri kesehatan pada saat itu – Nila Moeloek – menyampaikan anjuran kepada masyarakat untuk melakukan aktivitas fisik selama minimal 30 menit setiap hari. Aktivitas fisik ini diharapkan bisa membuat masyarakat hidup sehat dan mencegah dari penyakit tidak *menular*.

Sepak bola merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat dikategorikan sebagai olahraga. Permainan terkait sepak bola, termasuk *minisoccer* dan futsal, merupakan olahraga grup yang banyak diminati kaum lelaki, namun permainan grup ini membutuhkan banyak anggota untuk bisa dimainkan. Jenis olahraga grup seperti ini bisa umumnya difasilitasi oleh sebuah komunitas, sehingga lebih mudah bertemu dengan orang-orang dengan ketertarikan yang sama. Oleh sebab itu, saat ini muncul berbagai komunitas yang menjadi wadah untuk memfasilitasi permainan olahraga, terutama yang membutuhkan banyak pemain.

Klub bola XYZ merupakan organisasi swadaya yang dibentuk sebagai wadah untuk memfasilitasi para pelajar dalam mengembangkan minat dan bakatnya. Klub bola XYZ memahami kebutuhan pengembangan bakat yang dilakukan secara spesifik untuk olahraga diluar jam formal. Klub bola XYZ menjadi sarana para pelajar yang ingin menyalurkan kebutuhan olahraga grup, sekaligus bisa menjadi sarana berinteraksi sosial, oleh sebab itu klub bola XYZ terbuka untuk siapapun yang mendaftar menjadi anggota.

Keanggotaan klub bola XYZ terbuka untuk umum, sehingga setiap orang bisa mengajak orang lain untuk bergabung, namun berdasarkan evaluasi yang dilakukan nyatanya mekanisme ini masih memiliki kekurangan yang berdampak pada klub. Keterbukaan klub berakibat pada munculnya pola bahwa ada banyak pemain yang hanya ikut bertanding sekali, atau para pemain yang sudah terdaftar untuk sebuah pertandingan, namun kemudian tidak hadir

saat hari pertandingan. Ketidakhadiran pemain ini akan berdampak pada jumlah iuran yang dikumpulkan untuk membayar biaya lapangan, wasit, fotografer dan air minum. Kondisi ini jika dibiarkan berjalan terus akan mengganggu alur kas organisasi. Organisasi lebih banyak menanggung biaya operasional karena ketidakpastian pembayaran dari pemain. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka disimpulkan bahwa perlu adanya sistem keanggotaan untuk klub bola XYZ yang menjadi awal solusi untuk mengatur jadwal permainan hingga alur kas klub.

Tujuan dari klub bola XYZ yakni untuk mengembangkan bakat dari setiap anggota yang bergabung, oleh sebab itu dilakukan pelatihan rutin untuk memastikan minat dan bakat anggota bisa terasah dan tercapai secara maksimal. Pengembangan minat dan bakat bagi anak-anak tidak terlepas dari intervensi orang tua dan orang dewasa disekitarnya. Kondisi ini menjadikan adanya unsur subjektivitas dalam pemilihan pemain untuk bertanding. Berdasarkan kondisi ini, maka klub bola XYZ memerlukan penilaian objektif sebagai dasar penentuan kompetensi anggotanya.

*Website* merupakan halaman situs yang dapat diakses pada jaringan internet menggunakan *browser*. Saat ini *website* menjadi salah satu sarana yang digunakan oleh organisasi/perusahaan untuk media informasi dan komunikasi. *Website* dipilih karena kemudahannya untuk diakses, selama perangkat terhubung dengan internet dan memiliki *browser*, maka *website* dapat diakses. Biaya pembangunan *website* juga lebih rendah dibandingkan pembangunan aplikasi, secara lama waktu pembangunan, proses pembangunan *website* juga dapat dilakukan lebih cepat dibandingkan aplikasi. Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, maka sistem informasi klub bola XYZ akan dibangun berbasis web.

Sistem informasi keanggotaan klub bola XYZ berbasis web dibangun untuk mengakomodir kebutuhan organisasi terkait masalah keanggotaan dan penilaiannya anggotanya. Namun fitur lainnya yang dianggap mampu memaksimalkan penyampaian informasi kepada pemain akan ditambahkan, seperti menampilkan jadwal pertandingan, menampilkan hasil foto setiap akhir

permainan, menampilkan informasi hasil pertandingan, dan analisis penilaian setiap anggota.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian berupa menyusun rancang bangun *website* untuk sistem informasi keanggotaan dan penilaian anggota klub bola XYZ. Pembangunan sistem informasi keanggotaan dan penilaian klub Bola XYZ ini akan dilakukan menggunakan *Iterative Development Model* (IDM).

## **1.2 Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, berikut adalah identifikasi masalahnya:

1. Klub bola XYZ belum memiliki database keanggotaan, hal ini  
● menyebabkan kesulitan pengurus saat akan mengirimkan tim ● untuk bertanding.
2. Hasil Latihan rutin yang dilakukan belum menghasilkan dokumentasi berupa penilaian kompetensi anggota. Data perkembangan kompetensi anggota ini diperlukan untuk menjadi dasar penilaian objektif bagi setiap anggota, sehingga tidak ada asumsi bahwa pemilihan anggota yang akan bertanding berdasarkan pertimbangan subjektif klub.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana Menyusun Rancang Bangun Sistem Informasi Keanggotaan & Penilaian Klub Bola XYZ berbasis web dengan *Iterative Development Model* (IDM).

## **1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

### **1.3.1. Ruang Lingkup**

Penelitian yang dilakukan peneliti perlu dilakukan ruang lingkup penelitian untuk mendalami permasalahan yang dihadapi oleh Klub Bola XYZ. Berikut ini ruang lingkup penelitian yang dilakukan peneliti yaitu :

1. Melakukan observasi dan mengamati apa yang menjadi kebutuhan oleh Klub Bola XYZ agar pengelolaan kebutuhan informasi terhadap keanggotaan & penilaian kepada anggota yang telah menjadi member klub.
2. Melakukan analisis kebutuhan sistem dengan menggunakan metode *Iterative Development Model* (IDM).
3. Subjek penelitian untuk mendalami kebutuhan sistem informasi adalah pengelola dan ketua dari Klub Bola XYZ. Serta untuk kebutuhan bagi anggota seperti informasi jadwal latihan, jadwal pertandingan, hasil pertandingan dan dokumentasi.

### 1.3.2. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu digunakan agar peneliti terfokuskan terhadap apa yang menjadi permasalahan oleh Klub Bola XYZ sehingga penelitian lebih terarah dan untuk memudahkan peneliti sehingga tujuan penelitian yang diinginkan oleh peneliti dapat tercapai. Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yang terdiri dari :

1. Kebutuhan yang diperlukan oleh Klub Bola XYZ untuk informasi klub yang terdiri dari jadwal latihan, jadwal pertandingan, hasil pertandingan dan dokumentasi hanya dilakukan satu akses.
2. Terdapat permasalahan yang dihadapi oleh Klub Bola XYZ yaitu belum adanya sistem informasi untuk mengelola keanggotaan dan penilaian terhadap anggota klub setelah melakukan kegiatan latihan.
3. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Iterative Development Model* (IDM) untuk menganalisa kebutuhan pengembangan sistem yang diperlukan oleh Klub Bola XYZ.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini dibagi menjadi:

#### **1.4.1. Tujuan Umum**

Tujuan umum pada penelitian ini adalah Menyusun rancang bangun sistem informasi keanggotaan & penilaian klub bola XYZ dengan *Iterative Development Model* (IDM).

#### **1.4.2. Tujuan Khusus**

- a. Menganalisis sistem yang sudah ada di klub bola XYZ saat ini.
- b. Menganalisis sistem yang dibutuhkan oleh klub bola XYZ terkait sistem keanggotaan & penilaian.
- c. Membuat dan menganalisis perancangan sistem untuk sistem keanggotaan klub bola XYZ.
- d. Membuat perancangan *diagram* sistem yang akan diusulkan untuk sistem keanggotaan & penilaian klub bola XYZ.
- e. Membuat rancangan tampilan antar muka pengguna untuk sistem informasi klub bola XYZ.
- f. Membuat perancangan implementasi sistem informasi yang telah disusun untuk keanggotaan dan penilaian klub bola XYZ.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dijabarkan berdasarkan dampak yang diberikan terhadap berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

##### **1.5.1 Bagi Ilmu Pengetahuan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang membangun sistem informasi keanggotaan dan penilaian untuk klub bola berbasis web, khususnya menggunakan *Iterative Development Model* (IDM).

##### **1.5.2 Bagi Fakultas & Universitas**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi kepada sejawat di fakultas dan Unniversitas Pembangunan Jaya mengenai cara membangun sistem informasi keanggotaan dan penilaian untuk klub bola berbasis web dan menggunakan *Iterative Development Model* (IDM).

### 1.5.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dan gambaran terhadap peneliti terkait bagaimana membangun sistem informasi keanggotaan dan penilaian klub bola berbasis web yang menggunakan *Iterative Development Model* (IDM).

### 1.6. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini dibagi menjadi lima BAB atau bagian, pembahasan yang saling terkait di setiap BAB atau bagian, juga dijelaskan secara sistematis dan rinci, agar pembaca bisa mengerti dan memahami penelitian ini. Bagian-bagian atau BAB tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. **BAB I PENDAHULUAN**  
BAB satu ini akan dijelaskan beberapa bagian, yakni: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika dari penyusunan tugas akhir ini.
- b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**  
BAB kedua menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir, dan tinjauan studi sejenis yang dilakukan untuk mendukung penyusunan tugas akhir ini.
- c. **BAB III METODE PENELITIAN**  
BAB ketiga ini akan menguraikan objek penelitian yakni klub Bola XYZ, kemudian menjelaskan mengenai hasil analisis dari sistem yang berjalan saat ini di klub bola XYZ, serta menyusun analisis kebutuhan dari klub bola XYZ yang nantinya akan dikembangkan.
- d. **BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN**  
BAB keempat akan memaparkan analisis perancangan sistem yang telah disusun, penjelasan ini akan didukung dengan tampilan diagram yang diusulkan, dalam bentuk UML. Perancangan tampilan antar muka yang akan dikembangkan serta hasil dari pengembangan yang telah dilakukan.
- e. **BAB V PENUTUP**  
Bab kelima berisi kesimpulan dan saran penulis sekaligus sebagai bab penutup.