

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga sepakbola merupakan cabang olahraga paling populer dan paling digemari oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia. Sepakbola memiliki berbagai kompetisi yang selalu dinantikan oleh penikmat sepakbola seperti Piala Dunia yang digelar 4 tahun sekali dan Liga Champions Eropa yang menjadi tempat para klub-klub hebat bertanding. Kompetisi-kompetisi tersebut menjadi kiblat sepakbola dunia karena kompetisi-nya banyak dihuni oleh pemain kelas dunia yang selalu mengundang antusiasme para penikmat sepakbola di penjuru dunia. Semakin maraknya peminat cabang olahraga ini menjadi akar dari munculnya para bintang-bintang idola di dunia yang menjadi ikon dari suatu klub atau negara asalnya. Di Indonesia, cabang olahraga ini juga merupakan olahraga yang memiliki penggemar dari berbagai lapisan umur terutama para remaja, Oleh karena itu, banyak kompetisi yang diadakan oleh tingkat regional di seluruh wilayah di Indonesia.

Kompetisi sepakbola yang ada di Indonesia memiliki peranan penting dalam memajukan persepakbolaan di negara ini, dengan disertai pelatihan dan pendidikan ilmu sepakbola pada kompetisi ini maka akan sangat membantu pengembangan keterampilan dan menunjang tinggi rasa sportivitas baik dari pemain maupun penikmat sepakbola[1]. Bahkan kompetisi tingkat antar kampung (tarkam) dianggap sebagai salah satu batu lompatan karena banyak menerbitkan bintang-bintang sepakbola Indonesia yang kemudian bermain di klub profesional Indonesia. Oleh karena itu, kompetisi sepakbola ini juga perlu dibangun pondasinya terlebih dahulu karena merupakan salah satu aspek penting dalam memajukan persepakbolaan Indonesia. Salah satu langkahnya seperti banyaknya kompetisi resmi sepakbola yang diselenggarakan setiap musim oleh berbagai organisasi untuk wadah bagi para pemain non-profesional menyalurkan bakatnya.

Untuk kompetisi resmi yang diadakan oleh PSSI regional Yogyakarta, seperti Liga Askab atau Liga Asosiasi Kabupaten, salah satunya diselenggarakan Askab PSSI Kabupaten Sleman. Organisasi ini yang mengelola perkembangan olahraga khususnya sepakbola di Kabupaten Sleman, seperti diadakannya Liga 1 Askab Sleman. Kompetisi seperti ini menjadi ajang pencarian bakat yang nantinya dapat menjadi wadah perekrutan oleh tim-tim liga profesional yang ada di Indonesia, bahkan bisa mencapai ke Tim Nasional Indonesia. Namun, menurut wawancara dengan Bapak Agus selaku panitia lokasi dari kompetisi Liga 1 Askab Sleman menyatakan bahwa kompetisi tersebut masih memiliki kekurangan seperti terbatasnya informasi mengenai kompetisi yang diberikan oleh penyelenggara, hingga pendaftaran peserta tim yang masih menggunakan cara manual dan sering terjadi kesalahan dalam pengiriman berkas pendaftaran. Oleh karena itu, penyelenggaraannya kompetisi tersebut kurang mendapatkan perhatian dari penonton sepakbola daripada menggunakan teknologi web.

Mengingat perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang, terutama teknologi informasi. Bahkan hampir di setiap pekerjaan saat ini menggunakan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan karena lebih cepat dan efisien. Maka solusi yang diberikan untuk memudahkan setiap pihak yang terlibat di kompetisi tersebut agar memberikan berbagai informasi yang akurat dan efisien kepada para penikmat sepakbola, diperlukan sebuah website sistem informasi yang dapat mengerjakan setiap kebutuhan informasi yang diperlukan pada kompetisi Liga 1 Askab Sleman ini seperti pendaftaran peserta tim, penjadwalan kompetisi, dan informasi ter-update terkait bergulirnya kompetisi. Dengan adanya teknologi informasi seperti saat ini, website merupakan salah satu solusi yang dapat membantu memberikan informasi terkini. Teknologi ini dapat memberikan informasi data kompetisi secara cepat dan akurat. Sehingga dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengetahui info terkini dari kompetisi[2].

Metode yang diterapkan untuk mengembangkan solusi atas permasalahan tersebut adalah pembuatan website sistem informasi menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Perancangan website ini menggunakan *PHP* karena memang dibuat untuk sebuah website yang dinamis dan mudah digunakan untuk para penggunanya. Maka dengan pembuatan website sistem informasi kompetisi Liga 1 Askab Sleman ini dapat menjadi media promosi dengan informasi yang akurat dan efisien melalui website agar masyarakat dapat memantau perkembangan terkini mengenai kompetisi yang berjalan. Website ini juga dikembangkan untuk dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi masalah yang didapatkan dari latar belakang yang dijabarkan diatas adalah sebagai berikut :

1. Penyelenggara masih menggunakan cara manual seperti pendaftaran tim peserta kompetisi.
2. Informasi terkini mengenai jadwal pertandingan, hasil pertandingan, tabel klasemen, dan *highlight* pertandingan kompetisi masih terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Informasi berbasis website dapat menampilkan informasi mengenai kompetisi Liga 1 Askab Sleman.
2. Lingkup objek studi terbatas pada kompetisi Liga 1 Asosiasi Kabupaten Sleman.
3. Sistem informasi tidak menampilkan statistik pemain, tim, maupun pertandingan.
4. Sistem informasi tidak menyiarkan skor maupun pertandingan secara langsung.

5. Sistem informasi berbasis website terbatas dibuat dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana menyajikan sistem informasi berbasis website yang dapat menampilkan informasi pada kompetisi tersebut.
2. Bagaimana melakukan pengujian sistem kompetisi yang berjalan dengan baik menggunakan metode pengujian *Blackbox Testing*.

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah

1. Menghasilkan sebuah website yang berisi informasi terkait kompetisi seperti hasil pertandingan, klasemen, dan jadwal pertandingan.
2. Menguji sistem informasi terhadap kompetisi yang dibangun melalui pengujian yang telah tervalidasi.

1.6 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penyelenggara menyajikan kompetisi yang menghibur tidak hanya dari segi tontonan tapi juga dari segi teknologi dan kreatifitas.
2. Penonton sepakbola memperoleh informasi yang dibutuhkan mengenai kompetisi Liga 1 Askab Sleman