

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

El Tari Memorial Cup atau yang biasa dikenal dengan ETMC merupakan suatu kompetisi sepak bola 2 (dua) tahunan yang diselenggarakan oleh PSSI Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) yang memperebutkan trofi bergilir antar kabupaten seprovinsi NTT.

Sistem informasi mengenai persepakbolaan di NTT, khususnya Kompetisi El tari Memorial Cup yang digunakan oleh panitia-panitia penyelenggara kompetisi sepak bola masih menggunakan software Ms Office dan Ms Excell secara terpisah. Sehingga informasi yang dihasilkan kurang tepat pada sasaran. Informasi yang dihasilkan hanya sebatas untuk panitia penyelenggara dan *official* klub. Kalaupun masyarakat luas mengetahui hasil pertandingan hanya melalui surat kabar. Namun surat kabar ini menyampaikan informasi tidak secara *online* yang menyebabkan masyarakat penasaran dengan hasil pertandingan.

Salah satu kekurangan yang diamati adalah ketiadaan mengenai informasi tentang jadwal, hasil pertandingan lengkap yang dapat diketahui secara cepat dan mudah oleh penggemar sepak bola, pengamat sepak bola, pengurus klub, pelatih maupun pemain.

Berdasarkan latar belakang di ini, maka akan dibangun sebuah sistem dengan judul: **“IMPLEMENTASI MVC-BASED FRAMEWORK PADA PORTAL PENYELENGGARAAN EL TARI MEMORIAL CUP”** untuk memberikan kemajuan bagi penyelenggaraan kompetisi tidak hanya dari sisi teknis pertandingan namun juga dalam hal pengelolaan data dan administrasi kompetisi sehingga dapat menghasilkan informasi mengenai kompetisi yang lengkap dan *up to date*, dengan harapan dapat memberikan sumbangan bagi perbaikan pengelolaan administrasi turnamen ETMC.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan terlihat bahwa, pokok permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah

1. Kesulitan peserta saat melakukan pendaftaran karena harus mendatangi langsung tempat pendaftaran sehingga membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama.
2. Belum tersedianya informasi turnamen ETMC secara online.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu dibuat pembatasan masalah untuk lebih memfokuskan pembahasan pada beberapa hal dan dalam pembuatan tugas akhir ini, ruang lingkup permasalahan hanya akan dibatasi pada

1. Pendaftaran dilakukan dengan via online
2. Penyampaian informasi turnamen di mana penjadwalan pertandingan di proses diluar sistem ini, dan admin hanya menginput sesuai informasi dari panitia.
3. Pembuatan statistik dan *live score* pertandingan.

1.4. Tujuan dan Manfaat penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini yaitu:

1.4.1. Tujuan penulisan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah adalah membangun sebuah portal penyelenggara pertandingan yang membantu PSSI Propinsi NTT khususnya pada panitia penyelenggaraan Turnamen El Tari Memorial Cup (ETMC) dalam mengolah semua data dan menampilkan informasi mengenai penyelenggaraan Turnamen.

1.4.2. Manfaat Penulisan

1. Bagi pemerintah setempat, sistem ini dapat diterapkan di PSSI NTT sebagai suatu bahan atau data informasi yang telah disajikan secara komputerisasi sehingga lebih efisien, efektif, dan *up to date*.
2. Mempermudah akses bagi masarakat luas yang membutuhkan informasi mengenai turnamen ETMC.

1.5. Metode Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian rekayasa dengan model Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang digunakan adalah model *waterfall* atau yang lebih dikenal dengan model klasik.

Adapun tahap-tahap penting dalam model ini adalah sebagai berikut:[1]

1. Tahap Persiapan

Tahap ini untuk memahami sistem informasi yang sedang dipakai, kendala-kendala yang dijumpai dan adanya kemungkinan untuk perbaikan.

Adapun tahapan yang dipakai dalam tahap ini, antara lain :

a. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

b. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu

dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. Implementation

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

d. Integration & Testing

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

e. Operation & Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulisan tugas akhir ini disajikan dalam bentuk sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II. Landasan Teori

Bab ini berisi tentang Gambaran Umum PSSI NTT , Kedudukan tugas dan fungsi PSSI NTT, Struktur organisasi PSSI NTT, Visi dan Misi PSSI NTT, Gambaran Umum Bidang Tempat Penelitian pada PSSI NTT, dan teori-teori yang menjadi dasar pemikiran dalam penulisan tugas akhir ini seperti: definisi PSSI NTT, definisi sistem informasi, *basis data*, hubungan data dan informasi, perbedaan data dan informasi, sistem perangkat pendukung : perangkat keras dan perangkat lunak , *flowchart*, *data flow diagram*.

BAB III. Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi analisis sistem., *flowchart* sistem, Diagram Arus Data (DAD, ERD, Relasi, perancangan *Interface*.

BAB IV. Implementasi Sistem

Menjelaskan tentang implementasi sistem yang dibangun, implementasi *basis data*, serta implementasi program.

BAB V. Analisis Hasil

Berisi tentang analisis hasil program, analisis metodologi, analisis kaskas pengembangan.

BAB VI. Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan tugas akhir ini.