

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pencak silat adalah olahraga seni beladiri yang berasal dari bangsa melayu, salah satunya Indonesia. Berdasarkan PB IPSI jumlah perguruan pencak silat dari tahun 1993 hingga dengan sekarang telah mencapai 840 perguruan pencak silat di Indonesia. Ikatan Pencak Silat Indonesia atau IPSI adalah induk organisasi pencak silat yang berada di Indonesia. IPSI berdiri pada tanggal 18 Mei 1948 di Kabupaten Surakarta, Jawa Tengah. Dibawah naungan Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) kejuaraan di tingkat daerah, wilayah dan nasional sering dilakukan oleh IPSI sebagai wujud pembinaan atlet dalam berprestasi, Kejuaraan Rektor Cup Unissula merupakan salah satu wujud pembinaan prestasi yang dilakukan Unit Kegiatan Mahasiswa Persaudaraan Setia Hati Terate (UKM PSHT) UNISSULA Semarang merupakan salah satu program kerja yang diagendakan dua tahun sekali pada tingkat Jawa Tengah khususnya Sekolah Menengah Atas sederajat di Jawa Tengah.

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi dirasa perlu adanya pemanfaatan teknologi sebagai media untuk kejuaraan pencak silat, karena kurang optimalnya pemanfaatan teknologi menyebabkan sistem penjadwalan dalam pertandingan masih manual dan cukup memakan waktu lama.

Berdasarkan hal tersebut maka dirasa perlu untuk dibuat Sistem Informasi Penjadwalan Pertandingan Pada Cabang Olah Raga Pencak Silat Berbasis Web dengan harapan dari Sistem Informasi tersebut biasanya memakan waktu cukup lama dan tenaga dengan adanya Sistem Informasi Penjadwalan Pertandingan Pada Cabang Olah Raga Pencak Silat Berbasis Web ini dapat menghemat waktu dan tenaga serta dapat memberikan perbaikan dalam mengelola pertandingan pencak silat.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dirumuskan bahwa bagaimana cara membuat sebuah sistem informasi yang mencakup :

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi yang mudah di gunakan untuk memasukan data Atlet secara efisien melalui sistem informasi yang terkomputerisasi.
2. Bagaimana melaksanakan penjadwalan pertandingan secara adil dan cepat menggunakan metode bilangan acak (*random number*) berbasis komputer.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam pembuatan sistem informasi pertandingan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini untuk melakukan penginputan data Atlet kategori tanding dan seni serta untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan.
2. Sistem Informasi ini digunakan untuk melakukan penjadwalan pada saat *technical meeting*.

1.4. Tujuan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis menuliskan beberapa tujuan dari pembuatan sistem informasi yaitu :

1. Melakukan rancang bangun sistem informasi *technical meeting* pada cabang olah raga pencak silat.
2. Untuk mempermudah dalam melakukan penyajian data serta dalam melakukan penjadwalan kelas tanding.

1.5. Manfaat Sistem

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis menuliskan beberapa manfaat dari pembuatan sistem informasi yaitu :

1. Untuk membantu dalam mengelola pendataan Atlet agar lebih efisien.

2. Untuk mempermudah dalam penyajian data yang dibutuhkan.
3. Untuk mempermudah dalam melakukan pengundian jadwal.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir disusun dengan cara sistematis agar mempermudah penulis maupun pembaca dalam mempergunakan laporan ini, adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan laporan tugas akhir

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi berbagai landasan teori dan rangkuman singkat materi-materi yang terkait, yang terdapat pada berbagai sumber referensi. yang digunakan untuk menunjang analisa masalah sebagai acuan dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan perancangan dari aplikasi yang terdiri dari deskripsi sistem, penggunaan sistem, pemodelan data, perancangan *database*, dan desain antarmuka aplikasi.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan membahas proses pembuatan program, tampilan antarmuka, serta pengujian yang dilakukan pada sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai laporan tugas akhir dan saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.