

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Liga Mahasiswa merupakan suatu ajang mengukir prestasi bagi para atlet *taekwondo* pada tingkatan Universitas. Liga Mahasiswa *Taekwondo* merupakan kejuaraan yang di prakarsai oleh 3 Universitas di Surakarta yaitu UNS, UTP, dan UMS. Maksud dan tujuan diadakan kegiatan ini adalah untuk menambah pengalaman bertanding bagi para atlet *Taekwondo* dari masing-masing Universitas. Namun demikian dari tahun ke tahun lingkup pertandingan yang bersifat terbuka ini semakin meningkat dari lingkup Jawa Tengah hingga Yogyakarta.

Melihat begitu banyaknya peserta pada setiap event tersebut, maka diperlukan suatu sistem untuk meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan data kontingen dan atlet, memberikan informasi kejuaraan, melakukan pendaftaran, serta melakukan *drawing* pertandingan. Terutama saat melakukan *drawing*, saat ini masih menggunakan aplikasi yang terpisah dan perlu melakukan *copy paste*, setelah itu bagan baru dibuat dengan menggunakan pengolah seperti *Microsoft office*. Terkadang menggunakan cara yang lebih tradisional lagi yaitu dengan sistem seperti halnya arisan. Maka dari itu penulis memiliki gagasan untuk membuat Aplikasi Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web*.

Langkah pertama yang dilakukan dalam merancang sistem ini yaitu dengan menentukan masukan apa saja yang dibutuhkan oleh *database*. Setelah itu merancang alur sistem bagi para pengguna. Menggunakan *localhost* untuk melakukan uji coba, *XAMPP* untuk *web server*, dan *google chrome* sebagai *web browser*. Dengan adanya sistem ini kontingen dapat melakukan registrasi secara *online*. Kontingen juga dapat menambahkan atau mengganti atlet tanpa harus susah payah menemui panitia. Informasi seputar kejuaraan dapat diketahui oleh kontingen dan user umum. *Drawing* pertandingan juga dapat dilakukan secara cepat dan adil tanpa ada unsur tertentu dari panitia penyelenggara.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi *drawing* sistem gugur pada liga mahasiswa taekwondo berbasis web.
2. Bagaimana melaksanakan pengundian (*drawing*) atlet.

1.3. Batasan Masalah

1. Perancangan dan pembuatan sistem ini di batasi pada registrasi dan pengundian (*drawing*) pertandingan.
2. Menggunakan sistem pertandingan dengan model sistem gugur.
3. Peserta pada tiap kelas pertandingan berjumlah 32 peserta.

4. Dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan bahasa pemrograman php dan MySQL sebagai databasenya.

1.4. Tujuan Penelitian

Penulis berharap sistem ini dapat diterapkan pada kejuaraan liga mahasiswa. Sehingga setiap kontingan yang mengikuti kejuaraan secara mudah mendapatkan informasi pertandingan, melakukan registrasi, dan pengundian (*drawing*) pertandingan dapat dilakukan secara otomatis.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Untuk melatih penulis dalam mengembangkan dan menambah pengetahuan, khususnya pengetahuan dan permasalahan dalam membangun aplikasi.

2. Bagi Taekwondoin

- a. Memberikan kemudahan bagi para kontingen dalam memperoleh informasi tentang pertandingan dan melakukan administrasi.
- b. Membantu panitia penyelenggara dalam pengolahan data peserta pertandingan.
- c. Memberikan reverensi ataupun acuan untuk pertandingan yang akan diadakan selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai Taekwondo pada umumnya dan Liga Mahasiswa Taekwondo pada khususnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

A. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang, singkatan, dan *abstraksi*.

B. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Landasan Teori yang berisi tentang teori dan dijadikan dasar dalam perancangan dan pengertian program yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pengembangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan menguraikan tahapan pembuatan aplikasi *drawing* sistem gugur pada Liga Mahasiswa Taekwondo

Supaya tersusun dengan baik diklasifikasikan dalam :

1. Hasil Penelitian
2. Analisa dan Pembahasan

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran dari seluruh pembuatan sistem yang telah dilakukan.

C. Bagian Akhir Skripsi.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran