

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses Pengelolaan pertandingan merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil pertandingan yang sudah berlangsung, Pengelolaan pertandingan hanya dilakukan jika sudah ada data hasil dari keseluruhan pertandingan. Proses pengelolaan pertandingan pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur ini sangat penting untuk mempermudah dalam mencari data tentang atlet dan menyimpan berkas dokumen atau rekap atlet pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur,

Pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur masih menggunakan form, dimana data – data pertandingan disimpan pada rak dokumen, sehingga memungkinkan kehilangan data dan bahkan pencarian data pertandingan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini menyebabkan kinerja pihak Administrasi dari Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur pada khususnya, tidak efisien. Kesulitan dalam pengolahan data pertandingan juga menyebabkan pendataan pada masa pendaftaran atlet menjadi lebih sulit dan sering juga terjadi kesalahan pencatatan data pertandingan. karna penyimpanan berkas dokumen tersebut masih diletakkan ke dalam rak dan besar kemungkinan dokumen tersebut bisa hilang.

Sehingga untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem aplikasi pengelolaan pertandingan yang dapat membantu pengelolaan

data tentang pertandingan dan menyimpan berkas dokumen atau rekap pertandingan pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur, sehingga proses pengelolaan pertandingan baru dapat lebih efektif dan efisien.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang bangun aplikasi pengelolaan pertandingan Pekan Olahraga Daerah pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini membahas tentang pendaftaran atlet
- b. Aplikasi ini membahas tentang pencatatan data atlet
- c. Aplikasi ini membahas tentang pengelolaan kompetisi pekan olahraga daerah (Jadwal kompetisi)
- d. Aplikasi ini membahas tentang pencatatan data pemenang
- e. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan aplikasi

## **1.4 Tujuan**

Tujuan pada penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi pengelolaan pertandingan, dimana sistem terdiri dari proses pendaftaran atlet, penjadwalan pertandingan, hasil pertandingan, perhitungan hasil klasemen pada Dinas kepemudaan dan keolahragaan provinsi jawa timur.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah:

### a. Bagi Petugas

Untuk mempermudah dalam mengelola data pertandingan dan menganalisa data pertandingan di Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan serta mengurangi proses pencatatan yang dilakukan secara manual.

### b. Bagi Kepala Dinas

Dapat mengetahui data laporan dengan cepat dan akurat

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek sistem Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pertandingan Pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Jawa Timur adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan membahas tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah yang menjelaskan batasan – batasan dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Tujuan dan manfaat dari kerja praktek ini adalah merancang dan membangun sebuah sistem informasi, kontribusi yang dapat diberikan dari pembuatan aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan membuat sistematika penulisan

Bab kedua hasil survey membahas tentang profil Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Surabaya dan struktur organisasi Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Surabaya. Gambaran umum ini digunakan untuk menjelaskan kepada pembaca tentang sejarah, visi dan misi serta struktur organisasi Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Surabaya.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang teori singkat yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini yang meliputi pengolahan data dan informasi, sistem informasi, analisis sistem, arsitektur, desain sistem, database.

Bab keempat analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini juga berisi tentang *System Flow*, *Context Diagram*, Struktur File, dan Desain *Input/Output* (IO).

Bab kelima implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi Hardware maupun Software. Selain itu, di dalam bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini.

Bab keenam penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya

