



BAB I

PENDAHULUAN

© Hak cipta milik IBI KKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

A. Latar Belakang Masalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Teknologi komputer dan sistem informasi telah berkembang dan terus berkembang pesat karena kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi komputer, karena komputer merupakan media yang dapat memberikan kemudahan bagi manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Dinamika yang terjadi dalam masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi sehingga memerlukan kualitas informasi yang cepat dan tepat. Teknologi informasi adalah salah satu contoh produk teknologi yang berkembang pesat yang dapat membantu manusia dalam mengolah data serta menyajikan sebuah informasi yang berkualitas. Untuk menyediakan informasi tersebut, diperlukan suatu alat bantu atau media untuk mengolah beraneka ragam data agar dapat disajikan menjadi sebuah informasi yang bermanfaat dengan kemasan yang menarik dan berpedoman pada kriteria informasi yang berkualitas.

Pemanfaatan teknologi sistem informasi ini telah menjangkau semua aspek kehidupan masyarakat seperti bisnis, pendidikan, pemerintahan, sosial, dan bidang olah raga. Dalam organisasi keolahragaan pun diperlukan suatu sistem informasi untuk mendukung kegiatan demi tercapainya tujuan organisasi tersebut. Salah satunya adalah organisasi wing chun Indonesia yang merupakan organisasi seni bela diri dari Tiongkok telah secara periodik menyelenggarakan turnamen - turnamen yang dapat diikuti oleh seluruh peserta dari semua negara. Turnamen ini telah diselenggarakan di beberapa kota

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



di dalam Indonesia dan rencananya akan diselenggarakan di berbagai negara di luar Indonesia.

Dalam proses penyelenggaraan turnamen ini organisasi wing Chun Indonesia belum menerapkan sistem informasi untuk mendukung kesuksesan turnamennya. Di tahap awal yaitu pendaftaran keikutsertaan dalam turnamen, penerimaan peserta masih dilakukan secara manual. Pengurutan jadwal pertandingan peserta dilakukan secara manual. Pencatatan hasil pertandingan masih dilakukan secara manual. Pengaturan jadwal pertandingan masih belum tertata rapi karena bisa terdapat suatu kondisi dimana peserta mengikuti dua pertandingan sekaligus. Penugasan wasit dan juri masih dilakukan secara manual. Untuk skor akhir, peserta tidak dapat mengetahui skor pertandingan, hanya dapat mengetahui menang atau kalah. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka penulis mengambil judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DAN PENGATURAN UNTUK PERTANDINGAN WING CHUN untuk membuat suatu sistem informasi yang diharapkan menjawab permasalahan pada wingcun.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah yang paling penting dalam sebuah penelitian, oleh karena itu penulis merumuskan masalah – masalah yang terjadi:

1. Informasi mengenai pertandingan sulit di akses.
2. Sistem penerimaan peserta masih dilakukan secara manual.
3. Sistem pengurutan jadwal pertandingan dilakukan secara manual.
4. Sistem pencatatan hasil pertandingan masih dilakukan secara manual.



5. Sistem pengaturan jadwal pertandingan masih belum tertata rapi karena memiliki 2 golongan pertandingan, yaitu *Chi Sao* dan *Taolu*.

6. Peserta tidak dapat mengetahui hasil akhir.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut :

1. Informasi mengenai pertandingan sulit di akses.
2. Penerimaan peserta masih dilakukan secara manual.
3. Pengurutan jadwal pertandingan dilakukan secara manual.
4. Pencatatan hasil pertandingan masih dilakukan secara manual.
5. Pengaturan jadwal pertandingan masih belum tertata rapi karena memiliki 2 golongan pertandingan, yaitu *Chi Sao* dan *Taolu*.
6. Peserta tidak dapat mengetahui hasil akhir.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dibuatnya sistem penjadwalan dan sistem pengaturan untuk pertandingan wing chun ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah sistem yang berguna untuk mempermudah pengguna dalam mengatur jadwal pertandingan.
2. Membangun sebuah sistem yang berguna untuk mempermudah pengguna dalam mengatur aturan – aturan pertandingan.



E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Bagi Wing Chun Indonesia

Mempermudah dalam mengatur pertandingan dan pencarian hasil dari pertandingan, karena sistem melakukan penyimpanan data, sehingga data yang lama tetap tersimpan, dan memberikan informasi dalam bentuk visual dan mudah ditelusuri.

2. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu pengetahuan mengenai sistem informasi yang diperoleh selama perkuliahan di Kwik Kian Gie School of Business.

3. Bagi Pembaca

Menambah ilmu pengetahuan dalam menganalisa dan mengembangkan sistem yang serupa dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam membuat sebuah sistem informasi yang lebih efektif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.