

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi sekarang ini telah berkembang dengan pesat, sehingga membantu manusia bekerja dengan tepat, cepat dan akurat. Hal ini ditandai dengan semakin luas dan beragamnya penggunaan teknologi informasi dalam berbagai bidang atau aspek, ditambah banyaknya data maupun informasi yang harus diolah tidak memungkinkan untuk waktu singkat jika dilakukan dengan cara manual. Maka diperlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan perhitungan dan penyampaian data yang tinggi. Alat bantu tersebut merupakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang merupakan sebuah aplikasi yang inovatif, sehingga aplikasi yang kita buat dapat berfungsi dan digunakan bagi masyarakat untuk menangani masalah secara tepat.

Futsal sendiri semakin berkembang di era sekarang ini, sejak tahun 1998-1999 awal masuknya futsal di Indonesia, olahraga futsal semakin berkembang di Indonesia yang memicu animo masyarakat untuk bermain futsal, dimana futsal sendiri seperti permainan sepak bola namun lapangannya sedikit lebih kecil, yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing beranggotakan lima orang. Namun seringkali di daerah-daerah tertentu masih didapati minimnya pembinaan futsal itu sendiri. Seperti halnya di kota Depok, untuk pembinaan futsal secara berkelanjutan ditingkat SMA tidak ada.

DISPORDA (Dinas, Pemuda, Olahraga, Pariwisata, Seni dan Budaya) Kota Depok membuat sebuah Liga Futsal antar SMA yang diberi nama SHFL (*Senior High Futsal League*). Liga Futsal antar SMA tersebut dilakukan setiap hari minggu selama setahun penuh. Dimana terdapat kurang lebih 58 SMA Negeri dan Swasta yang sudah diseleksi menjadi 16 SMA terbaik di Kota Depok yang dibagi menjadi 2 grup. Namun mengacu pada visi DISPORA untuk mewujudkan pembinaan pemuda, olahraga, pariwisata, seni dan budaya, yang berprestasi dan berdayasaing masih kurang baik karena belum tersediannya informasi di setiap kalangan masyarakat mengenai pembinaan dalam hal ini liga futsal antar SMA Kota Depok,

pada sistem yang berjalan jangkauan area informasi hanya dalam lingkup Kota Depok, Pelayanan untuk pendaftaran yang sedikit rumit karena birokrasi yang sedikit sulit mengakibatkan peserta sedikit dibuat bertanya-tanya harus kemana mendaftarkan timnya, berdasarkan perkembangan teknologi yang melibatkan peserta lebih senang mencari informasi lewat internet maka akan lebih mudah apa bila informasi liga futsal antar SMA Kota Depok disajikan dalam sebuah web portal.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat permasalahan ini dalam sebuah Laporan Skripsi dengan judul: **“PORTAL LIGA FUTSAL ANTAR SMA DISPORDA KOTA DEPOK”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan tentang identifikasi masalah yang dapat dirumuskan, antara lain:

- a. Pada sistem yang berjalan mengacu pada visi DISPORDA untuk mewujudkan pembinaan pemuda, olahraga, pariwisata, seni dan budaya, yang berprestasi dan berdayasaing masih kurang baik karena belum tersediannya informasi di setiap kalangan masyarakat mengenai pembinaan dalam hal ini liga futsal antar SMA Kota Depok.
- b. Berdasarkan perkembangan teknologi yang melibatkan peserta lebih senang mencari informasi lewat internet maka akan lebih mudah apa bila informasi liga futsal antar SMA Kota Depok disajikan dalam sebuah web portal.
- c. Pada sistem yang berjalan jangkauan area informasi hanya dalam lingkup Kota Depok.
- d. Pelayanan untuk pendaftaran yang sedikit rumit karena birokrasi yang sedikit sulit mengakibatkan peserta sedikit dibuat bertanya-tanya harus kemana mendaftarkan timnya.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Permasalahan yang dibahas terbatas pada beberapa pembahasa dimana penelitian ini hanya dilakukan di Kota Depok. Aplikasi ini dibuat untuk membantu DISPORDA mengalihkan pandangan remaja kota depok agar lebih menyukai

olahraga khususnya olahraga futsal. Sehingga Kota Depok dapat memenuhi target sesuai visi misi DISPORA Kota Depok dimana dalam hal ini mewujudkan pembinaan pemuda, olahraga, pariwisata, seni dan budaya, yang berprestasi dan berdayasaing

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengalihkan pandangan remaja Kota Depok agar menyukai olahraga dalam hal ini futsal sehingga memunculkan stigma positif tentang futsal itu sendiri lewat aplikasi web portal.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan masyarakat khususnya pelajar SMA sebagai sumber informasi mengenai futsal dan liga futsal antar SMA Kota Depok, untuk kedepannya portal ini diharapkan dapat digunakan oleh pemerintah daerah lainnya.

1.5 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah berupa model portal liga futsal antar SMA.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan yang menjelaskan tentang gambaran secara garis besar dari penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian dari landasan teori yang berkaitan pada pembuatan tugas karya ilmiah.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang kerangka berfikir, tata laksana, bahan, alat, waktu, tempat dan jadwal penelitian.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa, interpretasi dan implikasi terhadap objek yang dipilih. Selain itu bab ini juga menjelaskan tentang interpretasi dan implikasi nyata tentang penelitian yang dilakukan, serta pembahasan secara terperinci terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir dari laporan tugas akhir ini yang berisi simpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran terhadap objek penelitian yang dipilih.

DATAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN