

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Olahraga futsal terdengar tidak asing di telinga kita, oleh karenanya banyak masyarakat yang memainkan olahraga futsal hanya untuk sekedar hobi ataupun menjadikannya sebagai profesi. Pada tahun 1998-1999 futsal mulai dikenal di tanah air. Tetapi dalam sejarah resmi, futsal Indonesia dimulai pada tahun 2002 ketika Indonesia di daulat *Asian Football Confederation* atau lebih dikenal dengan nama AFC untuk menyelenggarakan putaran final kejuaraan futsal tingkat asia di Jakarta. Hingga sampai detik ini futsal menjadi olahraga kedua setelah sepak bola yang paling digemari di Indonesia. Walaupun Indonesia masih berada diperingkat 53 dari 107 negara dalam *Futsal World Ranking*, tetapi di Asia, Indonesia menempati urutan ke-10 dari 32 negara. Oleh sebab itu, masyarakat di Indonesia wajar jika menggemari olahraga yang satu ini.

Delapan tahun terakhir, olahraga futsal bukan hanya digandrungi kaum adam saja. Para wanita pun tidak mau kalah dalam hal berprestasi di jalur futsal. Pada tahun 2009, kali pertama turnamen futsal putri berskala nasional diselenggarakan oleh ketua umum Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) saat itu, Rita Subowo. Hingga kini tiap tahun, Badan Futsal Indonesia (BFN) menggelar turnamen futsal putra dan putri, dengan nama Indonesia Futsal League (IFL) dan Liga Futsal Wanita Indonesia (LFWI), guna mencetak pemain-pemain futsal yang dapat membawa Indonesia di kancah dunia. Tetapi di tahun 2015, IFL berganti nama menjadi *Pro Futsal League* (PFL) dan LFWI berganti nama menjadi *Women Pro Futsal League* (WPFL).

Dalam era baru futsal Indonesia sejak, Liga Futsal Nusantara hadir sebagai kompetisi kasta kedua yang diselenggarakan oleh Federasi Futsal Indonesia (FFI). Liga Futsal Nusantara (LFN) putra maupun putri telah digelar sejak 2015 dan menjadi pintu utama tim-tim agar dapat berlaga di liga futsal profesional atau jenjang teratas dalam piramida kompetisi futsal resmi di Indonesia. Pemain-pemain

yang terdaftar dalam tim tersebut harus melakukan proses penyeleksian terlebih dahulu.

Dalam penyeleksian data pemain Liga Futsal Nusantara, terdapat beberapa persyaratan dan peraturan yang harus diikuti oleh tiap tim. Diantaranya, pemain harus sesuai dengan domisilinya dan pemain memiliki umur dibawah 21 tahun. FFI memakai peraturan seperti ini, agar pemain muda yang belum mempunyai banyak jam terbang dapat terasah mentalnya dengan cara banyak mengikuti pertandingan-pertandingan besar / resmi. Peraturan selanjutnya, pemain tidak boleh berlabel pemain professional atau pemain yang sudah terdaftar dalam liga professional atau pemain yang pernah mengikuti kompetisi tertinggi di Indonesia.

Semenjak diadakannya kompetisi Liga Futsal Nusantara, banyak tim-tim kasta kedua yang saling berebut agar mempunyai slot untuk bisa bertanding di *Pro Futsal League* dan *Women Pro Futsal League*. *Runner up* serta juara Liga Futsal Nusantara, akan mendapatkan slot untuk bertanding di PFL dan WPFL musim depannya. Saat ini PFL dan WPFL adalah kompetisi paling bergengsi untuk manager klub dan pemain. Sehingga, banyak manager dan klubnya melakukan sesuatu yang terlihat instan tetapi mengakibatkan mental yang tidak *fair play* bagi para pemain. Persyaratan yang harus dipenuhi pemain ialah memberikan *hardcopy* berupa fotopian KTP, ijazah, foto, dan akte kelahiran. Data-data tersebut berguna untuk meminimalisir kecurangan berupa pemanipulasian data pemain. Contohnya, pencurian umur. Di tahun ini, pemain yang bisa mengikuti kompetisi Liga Futsal Nusantara ialah pemain kelahiran 1998, *Under - 21*, sedangkan klub atau tim masih merasa bahwa peraturan tersebut adalah hal sepele. Dikarenakan *screening data* tersebut masih menggunakan cara lama, terjadilah kecurangan pencurian umur yang didapat dari KTP palsu. Kecurangan lainnya yang didapat dari manualnya cara *screening data* Liga Futsal Nusantara ialah pencurian pemain diluar domisilinya. Pemain seharusnya dapat membela tim yang letak domisilinya tertera di KTP, pemain yang berdomisili di Yogyakarta tidak boleh membela tim asal Mataram, walaupun pemain tersebut tinggal atau berkuliah disana.

Kecurangan lain yang terjadi ketika masih menggunakan cara manual ialah, data-data pemain yang tidak diumbar ke publik membuat pihak penyelenggara kesulitan untuk mendapat informasi tentang pemain yang berlabel professional. Dan jika terdapat kecurangan-kecurangan ini, pihak penyelenggara cenderung menutupinya, dengan alasan agar kompetisi tetap berjalan karena pemain tersebut telah lolos verifikasi data. Dan jika pemain atau klub melakukan protes, penyelenggara lebih sulit menemukan bukti sebab, *hardcopy* tersebut hanya ditumpuk dan lebih sering kehilangan data. Hal ini disebabkan *human error* karena tidak adanya alat penunjang yang memadai untuk *screening data* tersebut.

Hingga sampai tulisan ini diketik, *screening data* Liga Futsal Nusantara masih menggunakan cara manual, yaitu mengumpulkan *hardcopy* berupa fotocopian administrasi pemain. Pemanipulasian data sangat rentan jika terus menggunakan cara manual seperti ini. Penyelesaian dari permasalahan-permasalahan diatas, dapat diatasi dengan membuat aplikasi *screening data* menggunakan nomor induk kependudukan berbasis web dengan cara penyelenggara hanya memasukkan NIK kedalam sistem, maka sistem akan mengeluarkan *output* berupa data diri pemain dari tempat tanggal lahir, domisili, hingga pemain tersebut sudah berlabel professional atau belum.

Berdasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan proses seleksi yang jujur serta adil, maka diusulkan penelitian untuk membangun Sistem Informasi *Screening data* Pemain Menggunakan Data Kependudukan (e-KTP).

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dapat disimpulkan :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi *screening data* menggunakan data kependudukan untuk meminimalisir pemanipulasian data pemain ?
2. Bagaimana menerapkan sistem informasi *screening data* menggunakan data kependudukan pada kompetisi Liga Futsal Nusantara ?

### 1.3. Tujuan

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang akan diperoleh ialah :

1. Menyediakan aplikasi *screening data* berbasis web guna meminimalisir pemanipulasian data pemain
2. Membantu pihak penyelenggara dalam *screening data* pemain untuk mempermudah dan mengurangi *human error* menggunakan aplikasi
3. Mempermudah verifikasi pemain yang berlabel professional

### 1.4. Ruang Lingkup

Agar pembahasan ruang lingkup dalam aplikasi ini terarah, maka penulis membuat batasan, yaitu :

1. Dikarenakan nomor induk kependudukan yang dipegang oleh MENDAGRI tidak bisa diakses oleh sembarang orang, aplikasi ini menggunakan *data dummy*
2. Pengolahan database hanya untuk data NIK, nama, tempat tanggal lahir, gender, dan domisili
3. Sementara aplikasi ini hanya untuk kompetisi Liga Futsal Nusantara
4. Dalam pengelolaan kompetisi Liga Futsal Nusantara tim terdaftar hanya 8 tim untuk putra dan 8 tim untuk putri

### 1.5. Manfaat

Dari sistem yang dibangun, manfaat yang dapat diperoleh ialah :

1. Sebagai media pengelolaan atau penyeleksian (*screening*) data pemain yang meminimalisir kecurangan dalam kompetisi futsal
2. Sebagai sarana *screening data* berbasis web yang dapat mengatasi *human error*
3. Bagi pemain, sebagai pendukung terbentuknya mental *fairplay* dari usia muda

4. Bagi jajaran manager, pelatih serta klub, dapat lebih giat agar menciptakan bibit-bibit pemain yang berkualitas, tidak asal memalsukan identitas pemain yang lebih hebat demi kemenangan dan berlaga di PFL maupun WPFL
5. Data kependudukan yang akurat, membuat data-data yang tersimpan didalam database dapat dipakai kembali (*re-use data*) jika sewaktu-waktu dibutuhkan

### **1.6. Luaran yang diharapkan**

Luaran yang diharapkan setelah sistem ini dibuat, yaitu :

1. Menghasilkan produk berupa aplikasi berbasis web dalam dunia olahraga, khususnya futsal di Indonesia
2. Sebagai karya tulis ilmiah yang dapat dikembangkan secara luas di masa yang akan datang

### **1.7. Sistematika Kepenulisan**

Adapun sistematika penulisan serta pembahasan tugas akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu :

**BAB 1 (satu) : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, manfaat, luaran yang diharapkan, dan sistematika kepenulisan.

**BAB 2 (dua) : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas tentang landasan-landasan teori dasar yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini.

**BAB 3 (tiga) : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang metode pilihan yang digunakan dalam membuat dan merancang sistem ini.

## BAB 4 (empat) : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi, pembahasan serta evaluasi dalam sistem ini.

## BAB 5 (lima) : PENUTUP

Bab ini ialah bab terakhir dalam penulisan laporan ini, yang membahas kesimpulan dari rumusan-rumusan masalah serta saran-saran yang dapat diambil dari kekurangan aplikasi yang dibangun.

## DAFTAR PUSTAKA

