

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang menjabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan yang dipakai dalam pembuatan sistem penghitungan poin pertandingan basket.

1.1 Latar Belakang

Dalam kepedulian terhadap pemanasan global di dunia, manusia sudah mulai memanfaatkan kertas bekas untuk beberapa kegiatan yang membutuhkan kertas. Banyak pihak ingin terus meminimalisir penggunaan kertas dengan menggunakan sistem terkomputerisasi yang dapat digunakan untuk menggantikan peran kertas tersebut, yang dipercaya kinerja sistem tersebut dapat membantu pemakai agar lebih mudah dan efisien.

Basket adalah olahraga yang sudah mendunia, di Indonesia pun olahraga ini sudah diakui secara nasional. Berbagai kejuaraan baik secara daerah maupun nasional diselenggarakan, bahkan di bidang kerohanian seperti gereja pun diadakan liga basket antar gereja. Dalam pertandingan basket ini ada istilah yang dinamakan *score*, *shoot*, *lay-up*, *rebound*, *steal*, *turn-over*, *foul*, dan lainnya. Istilah-istilah ini menjadi acuan oleh beberapa orang untuk mengukur performa permainan individual ataupun secara tim.

Istilah-istilah basket yang terjadi selama pertandingan biasanya dicatat di sebuah kertas yang dinamakan kertas catatan skor / *score sheet*. Pada umumnya kertas catatan skor ini hanya mencatat skor dan beberapa informasi umum lainnya, tidak secara mendetail. Nantinya, penyelenggara pertandingan akan menganalisa data-data pertandingan basket tersebut untuk dibandingkan antar pemain dan tim yang terdaftar. Analisa yang dibuat dengan data tersebut bisa dipakai untuk mengukur performa permainan pemain dan permainan tim.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat dirumuskan dari latar belakang yang diuraikan adalah :

- a. Bagaimana merancang sebuah sistem yang dapat digunakan sebagai pengganti peran kertas catatan skor pertandingan dalam kompetisi yang berlangsung?
- b. Bagaimana mengolah data yang sudah dikumpulkan agar dapat ditampilkan sebagai data performa pemain dan tim dalam pertandingan?
- c. Bagaimana agar informasi umum seputar tim dan pemain dapat diketahui oleh semua orang yang membutuhkan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembahasan yang dilakukan ini adalah untuk membuat sistem pencatatan poin basket yang dapat mengelola informasi sesuai dengan kebutuhan, yaitu untuk :

- a. Membuat sebuah sistem yang dapat mengelola data pertandingan basket dengan menggunakan aplikasi berbasis web dengan bahasa pemrograman ASP.NET dan pembuatan database dengan menggunakan SQL Server.
- b. Membuat grafik yang menampilkan performa pemain dan tim yang terdaftar dalam pertandingan.
- c. Membuat sistem yang dapat menampilkan data atau info umum tentang tim maupun pemain.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem yang akan dibuat adalah sistem berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman ASP.NET C#.
- b. Basis data yang akan digunakan adalah SQL Server
- c. Code editor yang akan dipakai dalam pembuatan sistem ini adalah Microsoft Visual Studio 2010 dan SQL Server 2008.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Batasan Masalah, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori-teori yang menunjang dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Bab ini berisi hasil analisis dan perancangan sistem yang dibuat yang terdiri atas Analisis, Gambaran Keseluruhan, dan Desain Perangkat Lunak.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi tentang implementasi seluruh hasil rancangan di bab sebelumnya serta kumpulan-kumpulan *screenshot* dari aplikasi dan penjelasannya di setiap fungsi.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini berisi tentang pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi serta dengan hasil yang tercapai.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam laporan tugas akhir.