

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Informasi yang diterima oleh masyarakat dapat melalui media apa saja, seperti media surat kabar, televisi, radio, Internet dan lain-lain. Banyaknya informasi yang diterima oleh masyarakat tentang suatu objek, akan membuat objek tersebut semakin dikenal oleh masyarakat sehingga objek yang diinformasikan tersebut dapat memperoleh dampak berupa untung atau rugi tergantung dari baik atau buruknya informasi yang disampaikan tentang objek tersebut. Semakin baik informasi disampaikan, semakin banyak keuntungan yang diperoleh dan sebaliknya semakin buruk informasi yang disampaikan tentang objek tersebut maka akan berdampak yang kurang baik atau bahkan merugikan objek tersebut. Misalnya dalam lingkup *Indonesian Basketball League* (IBL), semakin banyak informasi yang beredar tentang IBL, semakin IBL menjadi populer di kalangan masyarakat dan kemungkinan dapat meningkatkan penjualan tiket pertandingan yang diselenggarakan oleh IBL. Hal tersebut membawa keuntungan bagi pihak IBL.

*Website* atau laman adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Laman mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis laman yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai media promosi, media komunikasi, media pendidikan, media pemasaran, dan media informasi. Tulisan dalam laporan ini akan mencatat proses-proses dalam membangun suatu laman yang berfungsi sebagai media informasi. Laman tersebut akan dikhususkan pada sektor olahraga basket dengan objek penelitian adalah liga olahraga basket Indonesia (IBL).

Kemajuan suatu organisasi atau perusahaan tergantung pada seberapa besar organisasi atau perusahaan tersebut dikenal oleh

masyarakat luas, dengan demikian Internet dapat digunakan sebagai media informasi bagi pihak IBL untuk mempublikasikan diri kepada masyarakat luas. Pangsa pasar liga olahraga basket Indonesia adalah kalangan muda dan tua yang dapat dengan mudah mengakses layanan internet, misalnya *browsing*, *searching*, dan *chatting*. Oleh karena itu, judul dari laporan tugas akhir ini adalah “Rancang Bangun *Official website Indonesian Basketball League (IBL)*”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Hal-hal yang menjadi permasalahan dalam dunia IBL pada saat ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil statistik dari setiap pertandingan hanya digunakan untuk kepentingan pihak intern IBL. Hasil tersebut digunakan untuk melihat catatan-catatan kesalahan pemain dan yang harus diperhatikan pada pertandingan selanjutnya sehingga tidak melakukan kesalahan lagi, selain itu pelatih dapat memantau perkembangan pemain-pemainnya melalui catatan statistik pemain dari setiap pertandingan. Berdasarkan hasil statistik dapat dikalkulasi nilai produktivitas pemain apakah naik atau turun. Nilai produktivitas tersebut menjadi parameter untuk menentukan peringkat pemain-pemain.
2. Suatu *event* IBL dapat dilaksanakan di kota yang berbeda-beda di seluruh nusantara tergantung dari klub-klub yang akan bertanding atau keputusan dari dewan IBL. Lokasi pertandingan yang berbeda-beda akan membentuk kepanitian yang baru di setiap lokasi pertandingan. Semua kepanitian tersebut masih berada dibawah tanggung jawab dewan IBL.
3. Data nilai skor dari tiap pertandingan belum dikelola dengan baik untuk dipublikasikan. Hal ini sangat menyulitkan bagi kalangan peminat olahraga basket untuk menemukan hasil akhir pertandingan jika berhalangan menonton pertandingan secara langsung.
4. Antrian tiket yang panjang terjadi ketika IBL mengadakan pertandingan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya peminat olahraga basket khususnya

kaum muda dan remaja. Antrian tiket yang panjang ini sangat melelahkan dan merugikan pengantri. Salah satu contoh kasusnya, misalnya permainan sudah dimulai sedangkan penonton masih mengantri untuk membeli tiket. Hal ini menyebabkan penonton tidak mengikuti keseluruhan pertandingan pada saat itu.

### 1.3. Tujuan

Tujuan-tujuan yang akan dicapai dalam membangun *Official website IBL* adalah sebagai berikut:

1. *Official website IBL* menyediakan fitur yang mengelola secara khusus data statistik pemain disetiap pertandingan dalam setiap *event*. Berdasarkan data statistik tersebut dapat dikalkulasi nilai produktivitas dari setiap pemain IBL. Nilai produktivitas dibagi menjadi dua jenis yaitu produktivitas per pertandingan yang merupakan nilai produktivitas yang dihasilkan dari catatan statistik pemain dalam satu kali pertandingan dan produktivitas per musim pertandingan merupakan nilai produktivitas yang dihasilkan oleh pemain berdasarkan catatan statistik secara keseluruhan dalam satu musim pertandingan.
2. *Official website IBL* menyediakan layanan yang mampu mengelola data jadwal dan data *event* pertandingan yang akan diselenggarakan oleh IBL.
3. *Official website IBL* menyediakan fitur pengelolaan data nilai skor akhir yang diperoleh dari setiap pertandingan yang telah berlangsung.
4. *Official website IBL* mampu mengelola data deposit anggota *official website IBL* dengan tujuan mempermudah anggota *official website IBL* dalam mendapatkan tiket untuk menonton pertandingan yang akan diselenggarakan dan menghindari antrian tiket yang panjang.

### 1.4. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang menjadi batasan dalam mengimplementasikan *official website IBL* dengan tujuan memfokuskan

pemikiran dan asumsi-asumsi dalam lingkup pembangunan *official website* IBL sehingga tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Fitur pengelolaan data statistik hanya mencatat nilai-nilai statistik pemain dan menghasilkan produktivitas per pertandingan dan produktivitas per musim yang diperoleh oleh pemain-pemain IBL selama musim pertandingan.
2. Penjualan tiket hanya diberlakukan bagi anggota *official website* IBL yang memiliki deposit. Penambahan data deposit anggota ke dalam sistem *official website* IBL dilakukan oleh pengguna sistem dengan level admin. Jumlah data deposit yang ditambahkan tergantung dari seberapa banyak uang yang ditransfer oleh anggota ke rekening IBL.
3. Tiket yang dijual melalui *official website* IBL hanya tiket kelas VIP.
4. *Print out* ticket tidak mencantumkan nomor kursi.
5. Pengelolaan data klub hanya dapat diatur oleh pengguna dengan level admin. Pihak klub anggota IBL tidak mendapatkan hak untuk mengubah data yang ada pada *official website IBL*. Jika ada data yang tidak sesuai yang berhubungan dengan klub tersebut, maka pihak klub harus menghubungi pihak administrasi *official IBL*.
6. Gedung olahraga (GOR) yang digunakan hanya dapat menampung 1 pertandingan dalam satu waktu tertentu dan dalam 1 GOR tidak dapat terjadi lebih dari satu pertandingan dalam waktu yang bersamaan. Hal ini disebabkan dengan asumsi bahwa satu GOR hanya memiliki satu lapangan basket.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan pembangunan *official website* IBL ini disusun secara sistematis dalam bab-bab dengan maksud memudahkan pembaca dalam memahami isi tulisan dalam laporan ini. Laporan ini terdiri dari 6 bab yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Dasar Teori, Bab III Analisa dan Pemodelan, Bab IV Perancangan, Bab V Pengujian, dan Bab VI Kesimpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang yang mendeskripsikan alasan diambilnya judul "*Official website Indonesian Basketball League (IBL)*" sebagai topik tugas akhir, rumusan masalah yang akan menjadi fokus dari topik ini, tujuan dari topik yang diambil, untuk mencapai tujuan tersebut dikemukakan juga hal-hal yang menjadi batasan masalah dalam pembangunan *official website* IBL, dan sistematika penulisan yang memberikan garis-garis besar isi dari tiap bab dalam laporan ini.

Bab II Dasar Teori menguraikan teori-teori pendukung dalam pembangunan *official website* IBL. Teori-teori yang dimaksud adalah teori-teori yang menjadi dasar pembangunan sistem *official website* IBL, dan teori mengenai teknologi-teknologi yang akan digunakan. Teori tersebut meliputi penjelasan singkat tentang IBL dan istilah-istilah penting dalam lingkup IBL, teori cara perhitungan nilai produktivitas pemain, teori DFD, basis data, Diagram ER, PHP, MySQL, dan teori teknik pengujian *black-box*.

Bab III Analisa dan Pemodelan berisi proses bisnis, web map, arsitektur sistem, perancangan DFD, spesifikasi proses, ER-Diagram, kamus data dan perancangan antarmuka. Proses bisnis merupakan sebuah pendeskripsian alur dan kinerja sistem *official website* IBL secara naratif. Web map merupakan sebuah bagan yang menggambarkan struktur sistem *official website* IBL. Arsitektur sistem mendeskripsikan rancangan sistem yang akan dimodelkan dalam bentuk *Data Flow Diagram* (DFD). Diagram ER merupakan sub-bab yang berisi rancangan relasi antara tabel dalam basis data yang akan digunakan dalam *official website* IBL ini. Sub-bab perancangan antarmuka berisi rancangan-rancangan antarmuka yang akan digunakan dalam website ini.

Bab IV Implementasi menjabarkan tiap fungsi utama dalam *official website* IBL yang dibangun. Penjabaran fungsi utama tersebut meliputi *screenshot*, logika proses dan deskripsi dari kemampuan fungsi tersebut dalam mengolah data.

Bab V Pengujian mencatat setiap hasil pengujian *official website* IBL yang dibangun. Semua kesalahan dan ketidaksesuaian dalam aplikasi tercatat pada bab ini. Teknik pengujian yang digunakan adalah *black-box testing*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan yang diperoleh selama pembangunan *official website* IBL dan saran-saran yang dibutuhkan untuk pengembangan *official website* IBL selanjutnya.