

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di dunia, dengan jutaan penggemar dan pesertanya. Baik dalam skala profesional maupun amatir, manajemen tim sepakbola menjadi aspek krusial dalam meraih keberhasilan dan mencapai kinerja yang optimal. Dalam era digital dan teknologi informasi saat ini, penggunaan sistem informasi manajemen tim sepakbola berbasis web dapat memberikan berbagai keuntungan dalam efisiensi, kecepatan, akurasi, dan kemampuan pengambilan keputusan bagi manajemen tim, pelatih, dan pemain.

Beberapa tantangan yang dihadapi oleh manajemen tim sepakbola tradisional termasuk dalam hal pencatatan data, analisis kinerja pemain, pengaturan jadwal, komunikasi internal, manajemen keuangan, serta pemantauan perkembangan fisik dan medis pemain. Dengan mengimplementasikan sebuah sistem informasi manajemen tim sepakbola berbasis web, banyak dari tantangan ini dapat diatasi secara lebih efisien.[1]

Melalui penggunaan teknologi berbasis web, informasi terkait tim sepakbola dapat diakses dari berbagai lokasi dan perangkat, seperti laptop, smartphone, atau tablet. Sistem informasi ini dapat membantu manajer tim untuk memantau perkembangan pemain, memajemen jadwal latihan dan pertandingan, memantau keaktifan pemain, serta mengelola aspek keuangan tim.

Tujuan utama dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi manajemen tim sepakbola berbasis web yang komprehensif dan terintegrasi. Sistem ini akan membantu manajemen tim dalam mengoptimalkan operasional harian, meningkatkan komunikasi internal, memantau keaktifan pemain, serta memberikan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan yang lebih baik.. Dengan adanya sistem informasi manajemen tim sepakbola berbasis web, diharapkan tim sepakbola dapat mencapai kinerja yang lebih baik, meminimalkan kesalahan manusia dalam pengelolaan, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pihak yang terlibat, termasuk manajemen, pelatih, pemain, dan penggemar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan. Dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem manajemen informasi klub sepakbola berbasis web?
2. Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Dengan adanya desain dan implementasi sistem informasi manajemen pada Jupiter FC berbasis web diharapkan mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari desain dan implementasi sistem informasi manajemen berbasis web dengan menggunakan metode Waterfall adalah sebagai berikut:

1. Membangun Sistem informasi manajemen klub sepakbola berbasis web
2. Menguji kesesuaian Sistem informasi manajemen klub sepakbola berbasis web yang digunakan oleh user

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari desain dan implementasi sistem informasi manajemen pada Jupiter FC berbasis web sebagai berikut:

Manfaat dari desain dan implementasi sistem informasi manajemen berbasis web adalah memudahkan pengurus Klub Jupiter FC untuk mengatur jadwal tanding maupun sewa lapangan serta laporan keuangan mingguan serta mampu menjadi wadah promosi Tim Jupiter FC melalui media website

1.4 Batasan Masalah

Penelitian memiliki batasan agar tetap relevan dan tidak keluar pada jalurnya. Berikut ruang lingkup batasan masalah pada penelitian ini.

1. Ruang lingkup penelitian ini hanya pada Tim Jupiter FC.
2. Aplikasi ini hanya berbasis Web.
3. Hanya digunakan oleh Tim Jupiter FC

1.5 Metodologi Penelitian

ada sub bab ini mengulas tentang perihal penelitian yang digunakan selama proses pembuatan perangkat lunak berlangsung. Terdapat dua metodologi yang digunakan, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.5.1 Metode pengumpulan data

Data-data yang diperoleh untuk membuat atau mengembangkan sebuah sistem dapat diperoleh dengan cara berikut:

1.5.1.1 Wawancara

Wawancara berfungsi untuk menggali permasalahan dan juga menyesuaikan kebutuhan calon pengguna aplikasi terkait perangkat lunak yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada pengurus dan pemain tim Jupiter FC.

1.5.1.2 Observasi

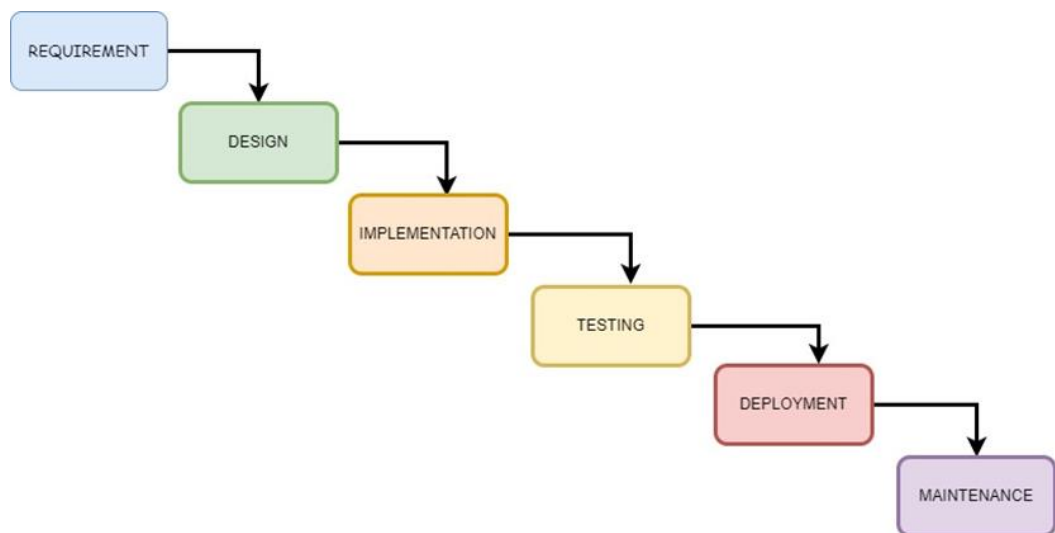
Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk pengamatan pada objek penelitian yaitu Tim Jupiter Fc untuk ditinjau yang kemudian dikumpulkan dalam bentuk rekaman suara atau catatan

1.5.1.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan pengumpulan studi literatur yang memiliki keterkaitan terhadap topik peneliti serta sesuai dengan apa yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan dibangun menggunakan Metode Waterfall:



Gambar 1. 1 Metode waterfall

Penelitian ini menggunakan Metode Waterfall. Metode waterfall ialah sebuah metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi, persyaratan dan kemajuan pelanggan melalui pemodelan perencanaan, konstruksi, dan penyebaran. Metode waterfall adalah paradigma tertua untuk *software engineering*

1.5.2.1 Tahap Requirement

Tahap ini merupakan tahap paling penting pada setiap pengembangan *software*. Tahap ini akan mengumpulkan segala jenis fitur. Kerangka sistem, dll. Kekurangan kebutuhan yang tidak terakomodasi pada saat tahapan ini akan menambah beban pada biaya dan waktu pengembangan karena harus mengulang ke tahap awal.

1.5.2.2 Tahap Design

Berbagai macam kebutuhan yang sudah didapatkan dari tahapan *requirement* akan diteliti dan dipelajari kembali pada tahap ini. Kemudian akan digambarkan secara kasar tentang bagaimana sistem bekerja.

1.5.2.3 Tahap Implementation

Gambaran sistem yang sudah disetujui pada tahap sebelumnya kemudian akan mulai dibangun dan dikembangkan pada tahap ini.

1.5.2.4 Tahap Testing

Sistem yang sudah jadi kemudian akan dilakukan *testing*. *Testing* akan dilakukan secara keseluruhan ataupun pada setiap subsistem. Pada tahap ini dipastikan seluruh fungsi berjalan sesuai dengan kemauan pemegang kepentingan

1.5.2.5 Tahap Deployment

Tahap ini merupakan tahap penyerahan kepada pemegang kepentingan.

1.5.2.6 Tahap Maintenance

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan sistem yang sudah diserahkan sesuai kontrak.

1.6 Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1. 1 Jadwal pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Bulan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Survey lokasi dan wawancara	■	■	■							
2	Pengumpulan data dan literatur	■									
3	Analisis dan perancangan sistem		■	■							
4	Pengembangan sistem	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5.	Requirement	■	■	■							
6.	Design	■	■	■							
7.	Implementation				■	■	■	■			
8.	Testing				■	■	■	■			
9.	Deployment								■		
10.	Maintenance									■	■
11.	Kesimpulan dan Saran	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■