

teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk industri olahraga. Namun, penyelenggaraan *event* bola basket di Kabupaten Purbalingga masih dihadapkan pada tantangan administratif yang menghambat efisiensi. Pendaftaran tim yang masih dilakukan secara manual dan pengelolaan data menggunakan metode konvensional menjadi hambatan utama dalam menyelenggarakan *event* olahraga dengan efektif. Dalam konteks ini, pengembangan Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket Berbasis Website (SIVEBAS) menjadi solusi yang tepat bagi peserta dan panitia *event* penyelenggaraan bola basket.

Tujuan utama dari pengembangan aplikasi SIVEBAS adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyelenggaraan *event* bola basket di Kabupaten Purbalingga. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan platform yang mudah digunakan oleh panitia *event* dan peserta, dengan fitur-fitur seperti pendaftaran *online*, pengaturan jadwal pertandingan, serta pembuatan laporan hasil partisipasi tim. Dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini, diharapkan SIVEBAS dapat mengurangi kesulitan administratif, meningkatkan pelayanan yang efisien, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pihak yang terlibat dalam *event* olahraga tersebut.

Dari hasil pengujian terhadap aplikasi SIVEBAS yang dilakukan oleh Panitia POPDA Purbalingga 2023 menunjukkan bahwa aplikasi ini telah berhasil memenuhi sebagian besar spesifikasi dan harapan yang diinginkan. SIVEBAS berhasil memberikan kemudahan dalam pengelolaan data tim dan pemain, serta mempermudah proses pendaftaran dan pengaturan jadwal pertandingan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Panitia, Penyelenggaraan *Event*, Bola Basket, Website

Dosen Pembimbing I : Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T

Dosen Pembimbing II : Eddy Julianto, S.T.,M.T

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 22 Agustus 2024

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mengubah gaya hidup banyak orang menjadi serba instan melalui digitalisasi. Era digital telah mendorong banyak orang untuk beralih ke gaya hidup baru yakni ketergantungan terhadap perangkat digital [1]. Perubahan teknologi yang sangat pesat berasal dari proses transformasi

digital yang cepat. Transformasi digital merupakan sebuah mekanisme perubahan yang diawali dengan penggunaan teknologi digital yang berkembang kemudian menjadi perubahan menyeluruh secara implisit. Hal ini disertai dengan adanya sumber transformasi dari perubahan evolusi teknologi yang baru [2]. Bidang pengelolaan teknologi juga telah bertransformasi dari bentuk analog menjadi bentuk digital yang dikenal dengan istilah teknologi informasi.

Teknologi informasi adalah bidang yang berkaitan dengan penggunaan komputer dan sistem untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan mendistribusikan data mentah sehingga data tersebut diberi makna dan menjadi informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan dan berbagai tujuan lainnya dengan melibatkan berbagai inovasi untuk setiap prosesnya [3]. Inovasi yang membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan efisien menjadi faktor pesatnya perkembangan proses informasi melalui penggunaan teknologi informasi dalam berbagai bidang pada saat ini. Adapun bidang yang ikut menerima dampak perkembangan teknologi informasi ialah bidang olahraga. Basket sebagai cabang olahraga yang sangat populer di semua kalangan menjadi sangat berkembang dengan adanya peran teknologi. Sebagai cabang olahraga, umumnya olahraga ini dipertandingkan secara profesional dalam bentuk liga. Liga tingkat dunia yang paling terkenal adalah *National Basketball Association (NBA)*, *Indonesian Basketball League (IBL)* ditingkat nasional, dan beberapa *event* olahraga Basket ditingkat provinsi maupun regional lainnya. Dalam penyelenggaraan *event* olahraga bola basket, sering kali ditemui adanya hambatan yang mengganggu penyelenggaraan *event* sehingga menjadi kurang efektif. Penyelenggaraan *event* olahraga Basket di Kabupaten Purbalingga (Jawa Tengah) tidak luput dari beberapa hambatan, antara lain pendaftaran tim yang masih dilakukan secara manual dengan datang ke lokasi pelaksanaan *event*, data-data pemain dan informasi terkait *event* olahraga Basket masih menggunakan hardcopy, dsb. Hal tersebut membuat panitia pelaksana kesulitan dalam mencari data pemain saat diperlukan, serta pemain juga ikut kesulitan mengetahui perkembangan informasi terbaru terkait *event*. Sehingga dari uraian tersebut, penulis menemukan sebuah solusi yakni untuk mengembangkan Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket (SIVEBAS) dalam mengelola, mempromosikan, dan memfasilitasi berbagai aspek *event* bola basket,

dengan fitur yang meliputi pendaftaran peserta, pengaturan jadwal, informasi terkait *event* basket hingga pelaporan hasil *event*. Aplikasi tersebut akan berjalan pada platform web dengan berbagai fitur yang mempermudah penyelenggara *event* bola basket dalam pendaftaran tim, dan juga persyaratan yang dibutuhkan dalam lomba tersebut yang diharapkan dapat mengefektifkan dan mengefesiensikan pelaksanaan *event* serta meninggalkan pengalaman yang baik kepada peserta.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperoleh rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana membangun aplikasi sistem informasi untuk penyelenggaraan event bola basket berbasis website.
2. Bagaimana aplikasi berbasis website dapat membantu penyelenggaraan event bola basket dibandingkan dengan metode konvensional.

#### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang bisa ditentukan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni sebagai berikut:

3. Aplikasi hanya akan berjalan pada Website.
2. Aplikasi tidak menangani fitur jual beli tiket pertandingan.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem untuk penyelenggaraan *event* bola basket. Aplikasi ini akan memiliki berbagai fitur penting seperti pendaftaran *event*, pendaftaran peserta dan tim, pengaturan jadwal pertandingan, serta pelaporan hasil partisipasi. Dengan sistem yang akan dibuat, diharapkan seluruh proses penyelenggaraan *event* bola basket, mulai dari pendaftaran hingga pelaporan hasil partisipasi, dapat dilakukan dengan lebih efisien dan terorganisir, sesuai dengan kebutuhan klien.

#### **E. Metode Penelitian**

1. Wawancara

Pada tahap ini, penulis mengadakan sesi wawancara dengan panitia penyelenggara *event* bola basket (klien). Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data, informasi, dan spesifikasi fitur yang diperlukan untuk mengembangkan sistem informasi.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data melalui berbagai metode untuk mendukung penelitian, yang bersumber dari internet, jurnal, dan buku.

3. Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung pada saat ikut serta menjadi panitia langsung dan memahami situasi atau proses penyelenggaraan berlangsung. Langkah ini diambil untuk mendapatkan gambaran jelas mengenai sistem informasi yang akan dibangun.

4. Pengumpulan Dokumen

Pada tahap ini, dokumen yang digunakan selama kepanitian berlangsung dikumpulkan seperti nota pembelian tiket sampai dengan pada laporan di setiap pertandingan.

5. Analisis Perangkat Lunak

Pada tahap ini, analisis dilakukan terhadap basis data yang akan digunakan sampai pada proses pengembangan fitur yang akan terdapat pada aplikasi.

6. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini, dilakukan perancangan desain antarmuka serta arsitektur dari sistem informasi yang akan dikembangkan.

7. Pengkodean Perangkat Lunak

Pada tahap ini, aplikasi akan dikembangkan melalui proses pengkodean untuk menghasilkan sistem informasi yang beroperasi berbasis web.

8. Pengujian Perangkat Lunak

Pada tahap ini, setiap fungsi dalam aplikasi akan diuji, dan pengujian tersebut akan dilakukan oleh pengguna.

## F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir yang dibuat oleh penulis

yakni sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dari aplikasi penyelenggaraan *event* bola basket. Selain itu, bab ini juga menguraikan metode penelitian yang diterapkan oleh penulis dalam penyusunan tugas akhir dan sistematika penulisan yang digunakan.

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menyajikan ulasan tentang berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang diangkat oleh penulis.

## **BAB III : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan konsep dan teori-teori dalam melakukan perancangan serta pembangunan aplikasi yang dijadikan acuan atau pembanding oleh penulis dalam membuat suatu penelitian.

## **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan tentang kajian masalah terhadap sistem aplikasi serta perancangan aplikasi yang dibangun oleh penulis.

## **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan cara menggunakan aplikasi, termasuk implementasi dan pengujian sistem informasi yang dikembangkan. Implementasi bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai bagian-bagian dalam aplikasi, sedangkan pengujian sistem bertujuan untuk menganalisis apakah aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi fungsinya dengan baik.

## **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini adalah bab penutup yang menyajikan kesimpulan dari penelitian serta berbagai rekomendasi yang diperoleh selama proses pengembangan Aplikasi Penyelenggaraan *Event* Bola Basket.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Perkembangan teknologi pada era saat ini sangat pesat sehingga memberikan ide bagi penulis dalam membuat sistem informasi penyelenggaraan *event* basket berbasis website yang bertujuan untuk membantu proses acara pada *event* basket agar dapat berjalan dengan baik dan efisien. Aplikasi yang dibuat penulis dapat membantu proses pada saat mengolah data tim, nama-nama pemain, serta pertandingan berdasarkan *event* basket yang sedang tersedia. Dalam proses pembuatan sistem aplikasi, penulis telah melakukan riset terlebih dahulu berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Rhesa dalam penelitiannya tentang pengelolaan tiket dan registrasi