

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di suatu kampung yang memiliki antusiasme tinggi terhadap olahraga sepakbola, terdapat banyak turnamen lokal yang diadakan secara rutin. namun, seringkali masalah penjadwalan pertandingan menjadi tantangan bagi pengelola turnamen dan peserta, seperti penjadwalan yang tidak terorganisir, jadwal yang tumpang tindih ketidak seimbangan pertandingan antar tim dan bahkan penundaan dalam melaksanakan turnamen. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah inisiatif dikembangkan untuk menciptakan sistem penjadwalan sepakbola berbasis Android. Sistem ini dirancang untuk memudahkan pengelola turnamen dalam membuat jadwal pertandingan yang adil dan dan lebih efisien.

Sebelum adanya sistem penjadwalan berbasis Android, penjadwalan pertandingan sepakbola dilakukan secara manual oleh panitia turnamen. Proses ini seringkali memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan, seperti tumpang tindih jadwal atau ketidakseimbangan jumlah pertandingan antar tim. Hal ini mengakibatkan ketidakpuasan di antara peserta dan penundaan dalam pelaksanaan turnamen.

Penyebab utama munculnya masalah penjadwalan adalah kurangnya sistem yang terorganisir untuk mengelola jadwal pertandingan. Tanpa sistem yang efektif, panitia turnamen kesulitan dalam merencanakan jadwal yang sesuai dengan ketersediaan lapangan, waktu, dan jumlah tim peserta.

Masalah penjadwalan yang tidak teratasi dapat menyebabkan beberapa dampak negatif, antara lain:

Penundaan dalam pelaksanaan pertandingan, yang mengganggu jadwal dan kenyamanan peserta serta penonton.

Tumpang tindih jadwal pertandingan, yang dapat menyebabkan konflik dan ketidakadilan dalam distribusi waktu permainan.

ketidakpuasan peserta dan penonton, yang dapat mengurangi minat dan partisipasi dalam turnamen selanjutnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pengembangan sistem penjadwalan sepakbola berbasis Android diinisiasi. Sistem ini dirancang untuk memberikan solusi yang efisien dan adil dalam penjadwalan pertandingan. Dengan menggunakan aplikasi ini, panitia turnamen dapat dengan mudah mengatur jadwal pertandingan sesuai dengan ketersediaan lapangan dan waktu, serta memastikan bahwa setiap tim mendapatkan jumlah pertandingan yang seimbang. Dengan demikian, diharapkan masalah penjadwalan dapat teratasi dan pengalaman peserta dalam turnamen dapat ditingkatkan.

berdasarkan pengamatan untuk membuat dan menghasilkan kompetisi yang berkualitas berjalan dengan baik secara optimal penulis kembangkan Sistem penjadwalan pertandingan sepakbola berbasis android untuk kampung gunung batin yang ada di lampung

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat sistem penjadwalan pertandingan sepak bola di kampung gunung batin udik berbasis android

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa uraian di atas maka penulis membatasi masalah dengan batasan masalah yang diambil dalam penelitian sistem penjadwalan pertandingan sepak bola berbasis Android sebagai berikut

1. Proses penjadwalan sepak bola masih manual.
2. Sering terjadi kesalahan-kesalahan dalam melakukan penjadwalan dan laporan tentang kegiatan pesepakbolaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari beberapa uraian latar belakang masalah sebelumnya, adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem penjadwalan pertandingan sepak bola
2. Memberikan informasi tentang jadwal pertandingan sepakbola
3. Menerapkan aplikasi berbasis android sebagai sistem penjadwalan pertandingan sepak bola menggunakan metode priority scheduling

1.5 Manfaat Penelitian

Perancangan penjadwalan pertandingan sepak bola berbasis android manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi hasil pertandingan sepakbola
2. Lebih efisien dari pada jadwal manual

Bab ini berisi latar belakang, penulisan masalah, batasan masalah, tujuan, sistem penjadwalan pertandingan sepakbola

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di lapangan gunung batin dari tanggal 22 juni sampai tanggal 25 september 2019.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait perangkat lunak sistem penjadwalan pertandingan sepak bola berbasis android untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengkodean yang dilakukan, sehingga yang dibahas pada bab ini adalah bagaimana tampilan aplikasi saat dijalankan. Selanjutnya dipaparkan tentang instalasi perangkat lunak dan bagaimana aplikasi ini diuji.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan Perangkat Lunak sistem penjadwalan pertandingan sepak bola berbasis android selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang suatu susunan tulisan di akhir sebuah karya ilmiah yang isinya berupa nama penulis, judul tulisan, penerbit, dan tahun terbit.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang dokumen tambahan yang ditambahkan ke dokumen utama. Lampiran dapat ditemukan dalam surat maupun dalam buku. lampiran dapat berupa teks, seperti dokumen pendukung maupun berupa gambar, seperti foto.