# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Taekwondo merupakan salah satu cabang olah raga bela diri yang cukup berkembang dan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, bahkan dunia pada umumnya. Oleh karena itu, Pemerintah Indonesia memberi kesempatan seluas-luasnya kepada para atlet untuk meningkatkan prestasi mereka dengan sering diadakannya kejuaraan Taekwondo di setiap Propinsi, termasuk untuk wilayah DI Yogyakarta yang diselenggarakan oleh Pengurus Besar Taekwondo Indonesia PENGDA DI Yogyakarta.

Dari setiap kejuaraan yang diadakan sangat bervariasi baik dari jumlah peserta maupun kelas yang dilombakan, dari sekian nama-nama pendaftar yang begitu banyak dari masing-masing tim, maka pihak penyelenggara akan sangat kesulitan pada saat pengundian, untuk mengadakan kejuaraan dengan skala kecil saja untuk tingkat kabupaten atau antar *Dojang* (tempat latihan atau satuan latihan) peserta yang ikut bisa dipastikan mencapai minimal 250 atlet dengan kelas yang berbeda-beda. Dan proses pengundian ini wajib dihadiri *Manager* dan *Official* tim. Dan proses pengundian tidak boleh dilakukan tanpa sepengetahuan saksi dari tim peserta serta proses pengundian

dilakukan pada saat *Technical meeting* saja. Dengan demikian dibutuhkanlah suatu aplikasi yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan proses pengundian lawan tanding masing-masing atlet dalam kelas yang dipertandingkan, yang mana selama ini terkendala kesulitan pengundian dan memakan waktu yang cukup lama jika dilakukan dengan cara manual.

Sistem pengolahan data ini nantinya sangatlah penting bagi penyelenggara kegiatan kejuaraan yang mana dalam proses penyajian dan pengolahan data dapat terkomputerisasi dengan baik, sehingga memberikan *output* yang cepat dan efisiensi waktu yang tepat dan akurat serta *output* ini nantinya sangat dibutuhkan bagi pihak penyelenggara itu sendiri. Dilihat dari latar belakang tersebut di ambil suatu solusi bagaimana membuat suatu sistem yang terkomputerisasi yang nantinya akan memudahkan dan mengefisiensikan waktu yang ada terutama dalam hal mengolah data. Maka, di rasa perlu mengadakan penelitian dengan judul “Membangun Aplikasi *Drawing Rival* untuk Kejuaraan Taekwondo”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

a. Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat memudahkan dalam pengundian secara acak (*random*) untuk atlet yang akan berlomba sesuai dengan kelas yang dilombakan.

b. Bagaimana membangun aplikasi pengundian dengan menggunakan Visual Basic 6.0 dan MySQL.

## 1.3. Ruang Lingkup

Untuk mencegah adanya perluasan masalah dan pembahasan yang terlalu kompleks, maka dibutuhkan penjelasan mengenai ruang lingkup masalah. Adapun ruang lingkup masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah :

a. Penginputan nama atlet dan nama tim peserta kejuaraan

   Merupakan penginputan nama-nama atlet yang berasal dari *form entry by class* dari setiap tim yang mendaftar kejuaraan, untuk efisiensi waktu maka informasi yang diambil dari form *entry by class* dibatasi yaitu nama atlet dan nama tim.

b. Pengelompokan nama atlet sesuai kelas yang dipertandingkan

   Setelah data dientry maka nama-nama atlet akan dimasukkan dalam kelas yang dipertandingkan sesuai dengan berat badan masing-masing atlet.

c. Pengundian lawan tanding

   Setelah proses pengelompokan data selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah pengundian lawan tanding pada kelas masing-masing sesuai dengan berat badan masing-masing atlet

d. Pencetakan skema pertandingan

Setelah proses pengundian selesai maka output yang nantinya diinginkan peneliti adalah berupa *printout* skema pertandingan pada kelas masing-masing sesuai berat badan atlet.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Diharapkan nantinya dapat tercipta suatu aplikasi yang terkomputerisasi guna mempermudah panitia penyelenggara kejuaraan Taekwondo untuk mendata dan mengklasifikasi atlet yang akan bertanding sekaligus mengundi lawan tanding pada kelas yang diperlombakan.