

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyelenggaraan kompetisi bola basket oleh Perbasi Kota Pekanbaru merupakan penggerak utama ekosistem olahraga basket di tingkat lokal. Namun, di balik setiap pertandingan, terdapat sebuah tantangan operasional yang krusial seperti manajemen data statistik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Victor Yonathan selaku Ketua Perbasi Kota Pekanbaru, diketahui bahwa proses pencatatan resmi skor yang ada pada setiap pertandingan basket tidak tersebar dengan baik. Data yang di sebar ke publik melalui website dan jarang di update sehingga hanya mengunggah data statistik tiap tim basket melalui sosial media instagram. Menurutnya, tidak ada platform resmi oleh perbasi untuk menyebarluaskan data statistik tiap pertandingan.

Data statistik yang diperoleh dari setiap pertandingan sebelumnya harus direkapitulasi terlebih dahulu menggunakan perangkat lunak spreadsheet seperti Microsoft Excel sebelum dibagikan kepada masyarakat. Proses tersebut menyebabkan keterlambatan penyampaian informasi, meningkatkan risiko kesalahan akibat proses input data secara manual, serta mengakibatkan penyebaran informasi pertandingan menjadi kurang optimal. Kondisi ini menyulitkan pelatih dalam memperoleh data statistik untuk analisis pertandingan, pemain dalam memantau perkembangan performa, serta Perbasi Kota Pekanbaru dalam menyediakan basis data yang terstruktur dan terpercaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, telah dirancang dan dibangun sebuah aplikasi mobile yang terintegrasi dengan website admin sebagai media pengelolaan dan penyebaran informasi statistik pertandingan bola basket Kota Pekanbaru. Website digunakan oleh admin untuk mengelola seluruh data pertandingan, sedangkan aplikasi mobile berfungsi sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat secara cepat, akurat, dan mudah diakses. Dengan adanya sistem ini, proses penyebaran informasi menjadi lebih efisien karena data yang telah diverifikasi oleh panitia dapat langsung dikelola melalui website dan ditampilkan pada aplikasi mobile tanpa harus melalui proses rekapitulasi manual yang panjang.

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Prototype, sehingga proses perancangan dapat dilakukan secara bertahap melalui pembuatan prototipe,

evaluasi pengguna, serta penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Pendekatan ini memungkinkan aplikasi dan website yang dikembangkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi fungsionalitas maupun kemudahan penggunaan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi mobile dan website yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan pengujian Blackbox Testing, seluruh fitur dan fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Selanjutnya, hasil User Acceptance Testing (UAT) memperoleh nilai persentase sebesar 89,81%, yang menunjukkan bahwa sistem telah diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Selain itu, hasil Usability Testing (UT) memperoleh persentase sebesar 92,54%, yang mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik sehingga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang positif bagi pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian "Rancang Bangun Aplikasi Statistik Olahraga Basket Pekanbaru Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype" telah berhasil menghasilkan aplikasi mobile dan website yang berfungsi sesuai kebutuhan Perbasi Kota Pekanbaru. Sistem yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan dan penyebaran data statistik pertandingan, tetapi juga telah terbukti layak digunakan berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas, penerimaan pengguna, dan tingkat usability yang sangat baik. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media resmi penyajian informasi statistik bola basket Kota Pekanbaru sekaligus mendukung peningkatan kualitas pengelolaan data olahraga di lingkungan Perbasi Kota Pekanbaru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang mengenai tantangan manajemen data statistik dan kebutuhan akan platform digital yang efektif di lingkungan Perbasi Kota Pekanbaru, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a) Bagaimana merancang aplikasi mobile untuk Statistik Olahraga Basket Pekanbaru dengan menggunakan metode prototyping?
- b) Bagaimana menyajikan data pertandingan, klasemen tim, dan statistik tim melalui aplikasi agar mudah diakses oleh user?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dikembangkan sebagai prototipe berbasis mobile menggunakan Flutter yang dapat dijalankan pada platform Android dan iOS serta terintegrasi dengan website melalui Application Programming Interface (API) sebagai sumber data.
2. Aplikasi hanya berfungsi sebagai media penyajian informasi, sedangkan seluruh proses pengelolaan data, seperti penambahan, perubahan, dan penghapusan data, dilakukan melalui website yang terintegrasi sehingga data pada aplikasi selalu mengikuti pembaruan dari website.
3. Aplikasi ini dirancang agar coach dapat melihat atau memilah pemain serta digunakan oleh staff PERBASI untuk melakukan *input* data dari aplikasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *mobile* berbasis Android dengan menerapkan metode *prototyping*, yang diharapkan dapat mempermudah Perbasi Kota Pekanbaru, pelatih, pemain, dan penggemar dalam mengakses informasi, dan memanfaatkan data statistik olahraga basket.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mempermudah pihak Perbasi Pekanbaru untuk melakukan penyampaian informasi secara resmi dan statistic tim yang akurat melalui aplikasi ini. Dengan ini juga akan mempermudah user mendapatkan informasi data secara cepat dan lebih efisien.
2. Mendapatkan akses instan ke data statistik yang akurat untuk evaluasi performa dan penyusunan strategi pertandingan berikutnya.
3. Mendapatkan informasi klasemen dan statistik tim favorit secara interaktif, tidak lagi menunggu publikasi file PDF yang statis.

