

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

SSB persikota adalah salah satu sekolah sepakbola di daerah besuki Kabupaten Situbondo yang bergerak dibidang Olahraga. Sepakbola adalah olahraga yang sangat digemari oleh anak anak bahkan juga orang dewasa tiap tahunnya di daerah besuki. Dalam bidang olahraga sistem informasi sangatlah dibutuhkan. Seperti halnya dalam olahraga sepakbola. Sepakbola adalah olahraga yang hampir digemari oleh semua kalangan yang umunya digemari oleh kaum laki-laki, yang di mulai dari anak kecil hingga dewasa pun memainkan olahraga ini dan tidak luput juga ada sebagian wanita yang menyukai olahraga ini bahkan ikut serta memainkan olah raga tersebut, karena olahraga ini bisa dimainkan kapan saja, sehingga semua orang dapat menyempatkan waktunya di sela-sela kesibukannya untuk bermain sepakbola. Sepakbola bukan hanya sekedar hobi dan hiburan untuk mengilangkan rasa bosan yang menghantui dipadatnya pekerjaan, karena sepakbola juga bisa menjaga daya tahan tubuh seseorang dengan memainkannya dalam seminggu sekali atau lebih, karena dengan memainkannya dapat meningkatkan peredaran darah dan oksigen dalam tubuh.

Untuk penerimaan pemain pada saat ini masih dilakukan dengan datang langsung ke lapangan dengan cara antri satu satu dengan cara di panggil kemudian dicatat. Pengolahan data yang berkaitan dengan penerimaan pemain baru yang ada di SSB tersebut masih dilakukan secara manual tidak menggunakan database untuk penyimpanan datanya akan tetapi masih menggunakan lemari arsip. penerimaan pemain baru masih ditulis tangan atau secara manual.

Dengan menggunakan sistem yang masih manual tersebut, terdapat kendala terutama berkaitan dengan waktu pada saat penerimaan pemain baru yang membutuhkan waktu 4-5 hari, jika di SSB tersebut memiliki aplikasi atau sistem yang membantu, maka akan lebih cepat yaitu satu hari saja. Data penerimaan pemain baru sering hilang atau rusak karena penyimpanan datanya yang kurang rapi

karena ditumpuk begitu banyak karena yang mendaftar juga sangat banyak, selain itu juga banyak data yang di makan hewan sehingga data tersebut tidak bisa dibaca atau bisa disebut juga rusak atau hilang. Dan pada saat ingin mencari data yang berkaitan dengan pemain baru masih membutuhkan waktu untuk mencarinya, karena harus dicari satu persatu. Berdasarkan permasalahan tersebut, Aplikasi penerimaan pemain baru berbasis web pada SSB persikota di kota besuki ini dibutuhkan untuk membantu bagian penerimaan pemain baru, sehingga dengan adanya website tersebut, calon pemain atau yang dalam hal ini orang tua dapat melakukan pendaftaran pemain baru dengan hanya mengisi formulir dan bisa dilakukan dirumah saja sehingga pengurus lebih cepat melakukan semua pekerjaan, Jadi pengurus lebih mudah memperoleh informasi tentang pemain baru dikarenakan formulir tersebut akan di isi ke website yang telah disediakan oleh pihak pengurus.