

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dunia IT sekarang ini telah berkembang pesat semaking sering ditemukannya berbagai macam fasilitas yang memudahkan kegiatan manusia. Hal ini semakin memanjakan kehidupan manusia di era modern ini. Jarak tak lagi menjadi penghalang untuk dapat melakukan sesuatu. Dengan sedikit waktu beberapa permasalahan bisa terselesaikan dengan cepat. Begitu pula dengan ruang dan biaya, semua bisa dihemat dengan adanya penemuan di bidang IT pada saat ini.

Pertandingan atau permainan bola basket adalah ajang permainan olahraga secara berkelompok yang dimainkan dua *team* masing-masing *team* beranggotakan lima orang yang saling bertanding untuk memasukkan bola ke keranjang lawan tersebut untuk mendapatkan poin (nilai).

Dalam olahraga papan score atau score board sangat penting kegunaannya papan skor merupakan alat bantu yang banyak dipakai pada cabang-cabang olahraga khususnya basket. Pemain dapat memenangkan pertandingan. Pemain dapat melihat skor sementara dan dapat memperhitungkan strategi-strategi apa yang dapat agar dapat memenangkan pertandingan.

Papan score yang ada sekarang elektronik atau sistem input data oleh panitia ke komputer kemudian display papan score board yang besar. Seperti yang telah diketahui bahwa masih banyak penyelenggara suatu even atau pertandingan yang masih menggunakan cara manual atau masih menggunakan tenaga manusia untuk menampilkan skor. Seperti menulis dan menghapus nilai secara manual menggunakan *white board* dengan spidol (*boardmaker*), maupun dengan cacra membongkar pasang angka-angka. Hak tersebut sangat merepotkan pihak pengelola pertandingan.

Pada saat waktu atau jarak menghalang sesuatu kegiatan, maka kegiatan tersebut akan menjadi terbengkalai. Bagi yang datang nonton langsung ke tempat pertandingan dapat terlihat score langsung, namun bila tidak bisa menonton sistem

yang di online kan. Agar waktu dan jarak tidak menjadi suatu penghalang bagi seseorang untuk melakukan kegiatan maka dibuat suatu **“Rancang Bangun Alat Scoring Board Menggunakan Mikrokontroler ATmega16 Berbasis WEB”**.

1.2 Perumusan Masalah

Pokok permasalahan dari Laporan Akhir ini adalah merancang sistem score board online dan uptodate pertandingan bagi orang yang tidak bisa nonton langsung pada tempat pertandingan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam Laporan Akhir ini permasalahan yang dibahas akan dibatasi pada pembuatan WEB untuk menampilkan hasil dari pembuatan alat *Scoring Board* dalam pertandingan bola basket.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari Laporan Akhir ini adalah :

1. Membuat sistem “entry data” score setiap bola masuk ke “ring”.
2. Membuat interface sebagai penghubung sistem “entry data” data ke web server.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Laporan Akhir ini adalah :

1. Pemanfaat IT pada jaman era modern seperti saat ini.
2. Mempermudah mengakses skor pertandingan bola basket di web pada saat terhalang waktu dan jarak.