BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat pada abad ini telah mempengaruhi pola hidup masyarakat dalam menyelesaikan masalah dimana kecepatan dalam mendapatkan informasi menjadi prioritas yang tidak bisa dianggap kecil. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, masyarakat dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas dan untuk mendukung produktifitas.

Dengan tuntutan yang seperti itu, diperlukan suatu perangkat yang bisa digunakan untuk mengakses informasi dengan mudah dan cepat, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *Handphone* dimana hampir setiap orang memilikinya. *Handphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, fungsi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi biasa, tetapi manusia juga dapat mengakses internet, SMS, berfoto dan juga saling mengirim data. Dampak yang ditimbulkan dari handpone mungkin tidak kita sadari sama sekali. Selain memudahkan dalam berkomunikasi sebagai dampak positif yang manusia dapatkan, terdapat pula dampak negatif yang manusia dapatkan sebagai akibat menggunakan

handphone atau telepon genggam ini. *Handphone* merupakan suatu perangkat yang menjawab tantangan tersebut.

Keberadaan sebuah *handphone* tidak bisa dipandang sebelah mata. Pada zaman ini, *handphone* telah menjadi semacam kebutuhan pokok dari masyarakat. Perkembangan teknologi dan kesiapan dari penyedia layanan seluler telah mengubah fungsi *handphone* yang sebelumnya hanya sebagai alat komunikasi sekarang telah menjadi alat komputasi yang memiliki sistem operasi layaknya sebuah komputer.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang dikembangkan oleh google yang terdapat pada *handphone* yang menjadikan *handphone* memiliki kelebihan dari fitur - fitur dan aplikasi yang digunakan. Biasanya *handphone* yang menggunakan sistem operasi android dijuluki sebagai *smartphone*. Sedangkan java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang bisa digunakan pada *handphone* berbasis android. Keberadaan sistem operasi ini akan bertanggung jawab dalam mengoperasikan berbagai fungsi dan fitur yang tersedia dalam perangkat ponsel, dari segi entertainment dan fungsionalitas penggunaan selular untuk memudahkan tugas sehari-hari seperti memudahkan pengguna dalam mengatur file dan menginstall aplikasi sehingga memberikan fungsi lebih pada perangkat handphone tersebut. Dengan adanya kelebihan yang dimiliki *handphone* Android ini lah yang membuat banyak masyarakat beralih menggunakan *handphone* Android.

Android telah banyak berkembang dari mulai Android versi 1.1 sampai yang terbaru Android versi 4.0 atau dipanggil dengan sebutan Ice Cream Sandwich. Setiap perkembangan dari versi ke versi android selalu menambahkan kelebihan, kelebihan ini dapat dilihat dari semakin besar versi yang dimiki semakin cepat kinerja dari *handphone* tersebut dan juga semakin banyak aplikasi yang *support.*

Dengan adanya sistem operasi android ini membuat para Application Development (pembuat aplikasi) mulai beralih membuat aplikasi untuk android yang biasa disebut sebagai Android Application Development. Tugas dari para Android Application Development adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna handphone android. Pembuatan aplikasi android dapat lebih mempermudah perkerjaan, dimana sebelumnya perkerjaan tersebut hanya dapat dilakukan melalui komputer kini bisa dilakukan hanya dengan *smartphone* android. Melihat perkembangang teknologi peranti *mobile* yang didukung oleh *mikroprosesor kecepatan tinggi dan internet*, menciptakan akses di setiap waktu dan tempat membuat segala sesuatunya menjadi lebih efektif. Permasalahan yang timbul adalah perkembangan teknologi yang semakin meningkat dengan segala kebutuhan tertentu maka harus diimbangi juga dengan dukungan aplikasi (tools) yang mampu memenuhi semua kebutuhan manusia. Sehingga lebih mempermudah dan lebih efisien.

Semakin meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya berolah raga membuat banyak masyarakat mencari sarana olah olah raga. Di Bandung terdapat banyak sarana olahraga yang ada, tetapi masyarakat kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang lokasi – lokasi sarana olah raga di Kota Bandung. Bisanya

masyarakat mengetahui informasi tentang lokasi sarana olah raga hanya menggunakan website map, *search engine* atau dari mulut ke mulut, namun informasi yang mereka dapat terkadang tidak akurat dan hanya sebatas alamat tanpa ada penunjuk jalan yang jelas sehingga masyarakat yang kurang tahu jalan – jalan di Kota Bandung tersesat dan bingung ketika mencari alamat tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di tulis diatas maka penulis tertarik untuk mencoba menjawab permasalahan yang terjadi dengan cara membangun aplikasi *mobile* yang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Aplikasi *mobile* lebih efisien dibandingkan dengan aplikasi website karena lebih mudah dan cepat dalam mengakses peta, selain itu juga memiliki fitur – fitur yang lebih dibandingkan aplikasi web seperti : menunjukan arah jalan kepada user. Berdasarkan masalah yang terjadi maka penulis mengajukan suatu judul penelitian sebagai judul penulisan skripsi dengan judul **"MEMBANGUN APLIKASI PETA LOKASI SARANA OLAHRAGA DI KOTA BANDUNG BERBASIS ANDROID"**

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Pada umumnya di setiap adanya perkembangan teknologi informasi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan sebagai berikut :

Banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui alamat atau lokasi sarana olah raga yang ada di Kota Bandung dan juga seringkalinya masyarakat tersesat saat mencari alamat atau lokasi sarana olahraga dikarenakan tidak ada petunjuk jalan dan banyaknya sarana olahraga yang berada di pelosok – pelosok sehingga sulit ditemukan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi yang dilakukan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Bandung tentang lokasi sarana olah raga yang ada di Kota Bandung kepada masyarakat
2. Bagaimana caranya agar rancangan aplikasi yang akan dibuat bisa dimengerti dan bisa mudah digunakan oleh para pengguna (user)
3. Bagaimana cara pengujian aplikasi yang akan dilakukan, baik dalam tampilan yang ada didalam aplikasi berupa peta lokasi olahraga kota Bandung serta

penunjuk arahnya sesuai dengan yang ada di lapangan atau sesuai lokasi-lokasi sarana olahraga.

4. Bagaimana caranya memberikan aplikasi yang telah dibuat kepada masyarakat agar aplikasi bisa diinstal dan dijalankan
5. Bagaimana caranya memberikan pengarahan kepada para pengguna tentang aplikasi yang telah dibuat agar memudahkan para pengguna dalam mengoptimalkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasinya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi peta lokasi sarana olah raga di Kota Bandung berbasis *Android*.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari perancangan aplikasi peta lokasi sarana olah raga di Kota Bandung berbasis *Android* adalah untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka saya membangun aplikasi peta lokasi sarana olah raga di Kota Bandung berbasis *Android*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi jadwal dan pemesanan tiket berbasis *Android* adalah :

1. Mengetahui cara Dinas Pemuda dan Olahraga menyampaikan informasi lokasi sarana olahraga kepada masyarakat serta memperbaiki cara yang masih mempersulit masyarakat.

2. Merancang aplikasi yang *user friendly* dari segi tampilan dan fungsi yang sederhana namun bermanfaat.
3. Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat dari setiap menu dan konten yang ada, terutama fungsi peta lokasi sarana dan penunjuk arahnya agar berfungsi dengan baik.
4. Masyarakat dapat mengdownload aplikasi ini di *website*.
5. Memberikan fungsi *help* atau bantuan pada aplikasi yang berisi penjelasan – penjelasan tentang penggunaan menu dan konten pada aplikasi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Dinas Pemuda dan Olah Raga Kota Bandung yang diteliti aplikasi yang di buat akan sangat berguna untuk mempublikasikan alamat atau lokasi sarana olah raga di Kota Bandung.
2. Bagi masyarakat khususnya yang menggunakan *smartphone Android* dapat mengetahui alamat atau lokasi sarana olah raga yang ada di Kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana perancangan aplikasi berbasis mobile android yang baik.

1.5 Batasan Masalah

Ruang lingkup kegiatan di Dinas Pemuda dan Olah Raga Kota Bandung cukup luas sehingga penulis membuat batasan-batasan masalah agar tidak keluar dari masalah yang akan di kaji dalam penulisan skripsi ini, masalah itu adalah sebagi berikut:

1. Aplikasi ini hanya untuk mengetahui informasi dan lokasi sarana yang ada di Kota Bandung.
2. Aplikasi ini ditujukan bagi pengguna *smartphone Android* saja yang memiliki minimal OS versi 2.0 keatas.
3. Yang berhak melakukan tambah, edit dan hapus data sarana olahraga hanya admin di server.

1.6 Lokasi dan Waktu

Adapun lokasi dan waktu yang dilakukan dalam pembangunan aplikasi tersebut.

1.6.1 Lokasi

Lokasi penelitian dilakukan di Dinas Pemuda dan Olah Raga Kota Bandung yang dilakukan dari bulan April 2012 sampai dengan Juni 2012.

1.6.2 Waktu

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	a. Observasi												
	b. Wawancara												
	c. Studi Pustaka												
	d. Analisis Dokumen												
2	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data												
	b. Membangun Prototyping												
3	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User												
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding												
	b. Menerapkan Aplikasi												
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi												
	b. Uji Coba Design												
6	Evaluasi Sistem												