BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani[1]. Saat ini olahraga tidak hanya sekedar kegiatan hiburan atau hobi saja tetapi juga dijadikan kegiatan untuk mengembangkan dan melatih potensi serta minat yang ada didalam diri untuk dapat diwujudkan menjadi sebuah prestasi.

Klub olahraga merupakan suatu wadah/tempat untuk dapat mengembangkan dan melatih potensi dibidang olahraga. Pada saat ini banyak sekali klub-klub olahraga baru bermunculan. Untuk meningkatkan kompetensi masing-masing klub olahraga maka diselenggarakan suatu kejuaraan olahraga. Selain untuk mempererat rasa persatuan dan kesatuan, penyelenggaraan kejuaraan olahraga juga bertujuan untuk menggali potensi atlet-atlet muda yang dapat diproyeksikan ke *event* yang lebih tinggi. Namun terdapat kendala dalam mendapatkan informasi mengenai klub olahraga dan kejuaraan olahraga yang dikarenakan kurang atau tidak adanya informasi mengenai data-data klub olahraga dan *event* kejuaraan olahraga yang akan diselenggarakan.

Cara yang dapat dilakukan adalah bertanya kepada masyarakat lain mengenai tempat dan informasi klub olahraga serta mengenai *event* kejuaraan olahraga dan tempat olahraga yang akan diselenggarakan. Namun cara tersebut kurang efektif , mengingat bahwa orang disekitar belum tentu mengetahui informasi tersebut.

KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) sebagai lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia dalam hal ini khususnya KONI Kab.Bandung yang

bertugas menangani semua induk organisasi cabang olahraga yang ada di Kab.Bandung menyediakan semua informasi data-data mengenai klub olahraga dan event kejuaraan olahraga bagi yang membutuhkan, tetapi semua data-data tersebut tersimpan secara konvensional yaitu tercatat dalam bentuk kertas dan arsip-arsip yang disimpan bertumpukan sehingga cukup sulit dan membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan data- data yang dicari.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem yang efektif, cepat, mudah digunakan serta mudah dibawa ketika dibutuhkan. Oleh karena itu, solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut yaitu dengan membangun aplikasi *mobile* berbasis lokasi.

Aplikasi ini diterapkan mengikuti perkembangan platform teknologi *mobile* saat ini, serta untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut diterapkanlah ke dalam platform android. Karena Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri serta banyaknya peminat dan pengguna *SmartPhone* Android. Oleh karena itu dalam penelitian ini mengangkat judul yaitu **Pembangunan Aplikasi Mobile Untuk Mengetahui Informasi Klub Olahraga dan Kejuaraan Olahraga Berbasis Lokasi Pada Platform Android (Studi Kasus KONI Kab.Bandung).**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas jelas dapat diidentifikasi masalahnya yaitu :

1. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai data-data klub olahraga di Kab.Bandung.

2. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai lokasi keberadaan klub olahraga di Kab.Bandung.
3. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai kejuaraan olahraga.
4. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai lokasi tempat diselenggarakannya kejuaraan olahraga.
5. Sulitnya mengetahu informasi / berita mengenai olahraga.
6. Kurang efektifnya waktu dalam melakukan pencarian data – data klub olahraga dan *event* kejuaraan olahraga yang ada di KONI Kab.Bandung.

Dari permasalahan tersebut maka pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah bagaimana cara membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai data dan lokasi sebuah klub serta dapat memberikan informasi mengenai sebuah kejuaraan dan lokasi tempat berlangsungnya kejuaraan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi layanan informasi klub olahraga dan kejuaraan olahraga berbasis lokasi di Kab.Bandung kedalam sebuah aplikasi mobile berbasis android.

Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai data-data klub olahraga di Kab.Bandung.
2. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai alamat dan tempat klub olahraga di Kab.Bandung.

3. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai kejuaraan olahraga serta lokasi tempat diselenggarakannya kejuaraan olahraga.
4. Mempermudah dalam mendapatkan informasi / berita mengenai olahraga.

1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Penelitian difokuskan pada data cabang olahraga (cabor), data induk organisasi, data klub olahraga, lokasi klub, data kejuaraan olahraga dan lokasi kejuaraan yang ada di Kab.Bandung.
2. Fitur yang disediakan pada aplikasi *frontend* adalah fitur koni, fitur klub olahraga, fitur event kejuaraan olahraga, dan fitur *sport news*.
3. Data yang ditampilkan adalah data hasil penelitian yang bersumber dari KONI Kab. Bandung.
4. Pengguna aplikasi (*user*) untuk aplikasi *frontend* yaitu pengunjung biasa dan member. Untuk pengunjung (masyarakat umum) hanya dapat mengakses semua data yang diberikan, untuk member (pelatih, atlet dan pecinta olahraga tertentu) data yang ditampilkan adalah data hasil kustomisasi. Sedangkan untuk aplikasi *backend* terdapat 2 user yaitu administrator dan pengunjung biasa. Untuk administrator adalah staff KONI Kab.Bandung yang bertugas mengolah data, sedangkan pengunjung dapat melakukan registrasi untuk menjadi member dan melakukan kustomisasi data.

5. Untuk data cabang olahraga (cabor) menampilkan informasi mengenai nama cabor. Nama cabor dijadikan kategori untuk memilih data *event* kejuaraan.
6. Untuk data induk organisasi menampilkan informasi mengenai induk organisasi yaitu nama induk organisasi, nama ketua serta sekretaris induk organisasi dan alamat sekretariat induk organisasi. Nama induk organisasi akan dijadikan kategori untuk memilih data klub.
7. Untuk data klub olahraga menampilkan informasi mengenai nama klub, pelatih, alamat klub, prestasi klub dan informasi lain mengenai klub.
8. Untuk lokasi klub dan lokasi kejuaraan memanfaatkan fasilitas *GPS* dan google map sebagai peta lokasi, disini juga diberikan informasi mengenai jalan / jalur terdekat dari posisi awal ke lokasi tujuan. Data ditampilkan per kategori cabor, induk organisasi dan per klub / per kejuaraan.
9. Data kejuaraan menampilkan informasi mengenai waktu pelaksanaan kejuaraan, lokasi kejuaraan, alamat pendaftaran dan informasi lain mengenai kejuaraan.
10. Fitur Koni menampilkan data mengenai Induk Organisasi beserta lokasinya.
11. Fitur klub menampilkan data mengenai klub olahraga beserta lokasi klub olahraga. Data klub yang dipilih berdasarkan kategori induk organisasi.
12. Fitur kejuaraan menampilkan data mengenai kejuaraan olahraga beserta lokasi kejuaraan. Data kejuaraan yang dipilih berdasarkan kategori cabang olahraga (cabor). Pada fitur ini terdapat menu download yang berfungsi untuk mengunduh file attachment berupa file yang berisi tentang informasi kejuaraan olahraga secara lengkap.

13. Fitur *Sport News* (Berita Olahraga) yang memberikan data dari RSS web yang menyediakan berita tentang olahraga. RSS yang digunakan adalah RSS dari kompas sport, detik sport, pikiran rakyat online dan satlak prima.
14. Data tersimpan pada server, perubahan data yang dibuat dapat langsung dilihat dan terupdate pada aplikasi.
15. Aplikasi backend berbasis web akan dikelola oleh admin yang memiliki kapabilitas dalam pengolahan data. Admin yang bertugas disini merupakan staff dari KONI Kab.Bandung.
16. Untuk aplikasi pendukung (*backend*) terdapat beberapa fitur untuk mengolah data diantaranya fitur pengolahan data induk organisasi, fitur pengolahan data klub olahraga yang berisi data – data yang dibutuhkan untuk menampilkan informasi dan lokasi klub, fitur pengolahan data kejuaraan olahraga serta fitur pengolahan data cabor.
17. Pemodelan sistem menggunakan object oriented programming dengan *unified modeling language*.
18. Aplikasi yang dibangun berbasis mobile dengan sistem operasi android versi 2.2 .
19. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan adalah IDE Eclipse Galileo, Java Development Kit v.6, Android Development Tools v 10.0.1 .
20. Aplikasi pendukung (*backend*) dibangun dengan menggunakan beberapa teknologi pembangun web yaitu HTML, PHP, JQuery, JavaScript serta CSS dan manajemen data menggunakan MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan tugas akhir ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

1.5.1 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan baik itu untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitian maupun data sekunder berupa literature – literature adalah sebagai berikut[3] :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan tugas akhir ini dilakukan secara langsung di KONI Kab. Bandung, yang meliputi :

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

1.5.2 Pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System Engineering

Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

b. Analysis

Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

c. Design

Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

d. Coding

Pengkodean merupakan tahap penerjemahan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

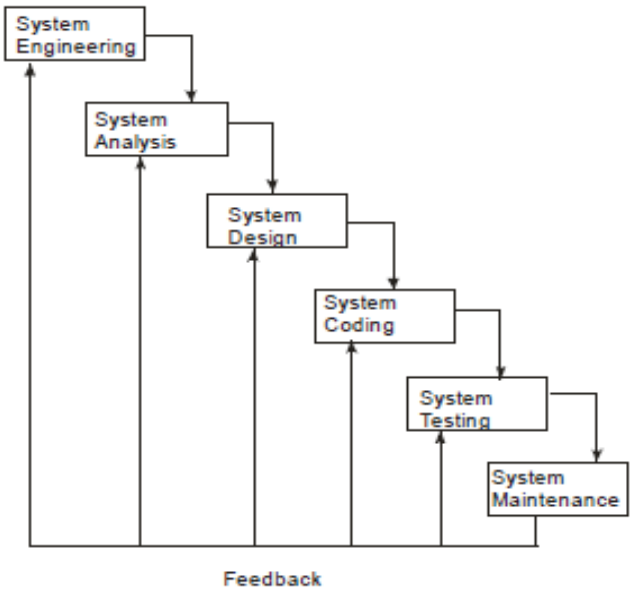
e. Testing

Tahap pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak serta memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau tidak.

f. Maintenance

Pemeliharaan merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

Tahap – tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1. 1 Waterfall Model

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembagunan sistem serta perancangan sistem yang dikembangkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI dan PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi sistem yang dibangun , ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.