BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang teknologi sangatlah cepat berkembang yang secara tidak disengaja telah meningkatkan kebutuhan masyarakat akan teknologi yang sekaligus telah mengubah gaya hidup masyarakat. Salah satu teknologi yang sedang berkembang adalah teknologi handphone kini masyarakat tidak hanya butuh suatu ponsel yang hanya bisa digunakan untuk berkomunikasi seperti telepon ataupun mengirim pesan singkat, namun ponsel itu diharapkan juga bisa dimanfaatkan untuk hal-hal penting lain yang dapat membantu aktifitas sehari - harinya, seperti mencari lokasi dengan layanan LBS (Location Based Service) atau yang sering kita dengar dengan kata GPS.

Saat ini kemajuan teknologi komunikasi sangat didukung oleh teknologi internet dan telah mengubah cara orang bekerja dengan komputer. Hal ini memungkinkan orang mengontrol suatu hal tanpa tergantung pada lokasi yang disebut metode kerja bergerak (mobile). Sistem Operasi untuk aplikasi bergerak yang mengalami perkembangan yang cukup pesat yaitu Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux dan bersifat open source. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh bermacam perangkat bergerak dan sudah banyak dipakai pada jenis smartphone. Potensi yang dimiliki Android ini menghidupkan sejumlah harapan. Android akan menjadi lebih hebat pada lima tahun ke depan. Android

memiliki aplikasi bawaan Google yang terintegrasi yaitu Google Maps. Google Maps adalah sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh google. Maka dengan kemampuan smartphone barbasis Android serta jasa dari Google, pengguna akan dengan mudah mendapatkan letak suatu tempat yang dicari.

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani. 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 merupakan suatu wadah/tempat untuk dapat mengembangkan dan melatih potensi dibidang olahraga. Pada saat ini banyak sekali klub-klub tenis meja di kota bandung baru bermunculan. Untuk meningkatkan kompetensi masing-masing klub maka diselenggarakan suatu pertandingan olahraga. Selain untuk mempererat rasa persatuan dan kesatuan, penyelenggaraan pertandingan 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 tenis meja dan kejuaraan tenis meja yang dikarenakan kurang atau tidak adanya informasi mengenai data-data klub tenis meja di kota bandung dan *event* kejuaraan yang akan diselenggarakan di kota bandung.

Cara yang dapat dilakukan adalah bertanya kepada masyarakat lain mengenai tempat dan informasi klub tenis meja di kota bandung serta mengenai *event* kejuaraan dan tempat olahraga yang akan diselenggarakan. Namun cara tersebut kurang efektif , mengingat bahwa orang disekitar belum tentu mengetahui informasi tersebut. PTMSI Kota Bandung (Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia) sebagai lembaga otoritas Tenis Meja di Indonesia dalam hal ini khususnya PTMSI Kota Bandung yang bertugas menangani organisasi cabang olahraga tenis meja yang ada di kota bandung menyediakan semua informasi data-data mengenai klub-klub tenis meja di kota bandung dan event kejuaraan tenis meja 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-klub Tenis Meja di Kota Bandung dan Kejuaraan Tenis Meja Berbasis Lokasi Pada Platform Android (Studi Kasus PTMSI Kota Bandung).

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas jelas dapat diidentifikasi masalahnya yaitu :

1. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai data-data klub tenis meja di kota bandung dan lokasi keberadaan klub tenis meja di kota bandung.
2. Sulitnya mendapatkan informasi mengenai kejuaraan tenis meja di kota bandung dan lokasi tempat diselenggarakannya kejuaraan tenis meja di kota bandung.
3. Sulitnya mengetahui informasi / berita mengenai tenis meja.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai data dan lokasi sebuah klub tenis meja di kota bandung.
2. Bagaimana cara membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai sebuah kejuaraan dan lokasi tempat berlangsungnya kejuaraan di kota bandung.
3. Bagaimana cara membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai berita olahraga khusus nya tenis meja.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi layanan informasi klub Tenis Meja dan kejuaraan olahraga berbasis lokasi di kota 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 tenis meja di kota bandung.
2. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai alamat dan tempat klub tenis meja di kota bandung.
3. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai kejuaraan olahraga tenis meja serta lokasi tempat diselenggarakannya kejuaraan.
4. Mempermudah dalam mendapatkan informasi / berita mengenai tenis meja.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan nantinya akan berguna baik dari sisi kegunaan praktis maupun dari kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi ini penulis mengharapkan dapat mempermudah mendapatkan informasi mengenai olahraga tenis meja yang antara lain meliputi tentang kejuaraan tenis meja di kota bandung, informasi mengenai klub-klub tenis meja di kota bandung .

1.4.2. Kegunaan Akademik

Berikut adalah kegunaan akademis dari peneletian yang dilakukan :

1. Bagi Penulis

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

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan kajian atau tema yang sama sehingga dapat menjadi pembanding dan informasi yang interaktif bagi penggunanya.

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi perbandingan antara ilmu sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga akan lebih memajukan ilmu yang sudah ada khususnya mengenai tentang olahraga tenis meja.

1.5 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. Aplikasi yang dibuat hanya meliputi tentang olahraga tenis meja di kota bandung.
2. Menu yang disediakan pada aplikasi adalah menu Tentang PTMSI, menu Club PTM, menu Jadwal Kejuaraan, menu Atlet PON, menu Informasi Tenis Meja, Menu Bantuan, Menu Pendaftaran dan Menu Keluar.
3. Data yang ditampilkan adalah data hasil penelitian yang bersumber dari PTMSI kota bandung.
4. Pengguna aplikasi (*pengguna*) untuk aplikasi ini tidak perlu login supaya mempermudah bagi pengguna.
5. Menu Tentang PTMSI menampilkan sejarah PTMSI, Visi Misi dan Struktur Organisasi PTMSI kota bandung.
6. Untuk menu Club PTM menampilkan informasi mengenai klub tenis meja yang masih aktif di kota bandung, antara lain meliputi nama klub, alamat klub, telepon, E-mail, jadwal latihan, gambar dan peta lokasi klub.

7. Menu Jadwal kejuaraan menampilkan informasi mengenai jadwal kejuaraan tenis meja di kota bandung yang meliputi, nama kejuaraan, waktu pelaksanaan kejuaraan, alamat diselenggarakanya kejuaraan, kategori kejuaraan, keterangan kejuaraan dan peta lokasi kejuaraan.
8. Menu Info Tenis Meja (Berita Olahraga) yang memberikan informasi atau berita mengenai tenis meja.
9. Menu Jadwal Kejuaraan terhubung ke menu Pendaftaran untuk mengetahui jumlah biaya pendaftaran.
10. Untuk lokasi klub dan lokasi kejuaraan memanfaatkan fasilitas *GPS* dan google map sebagai peta lokasi.
11. Pemodelan sistem menggunakan object oriented programming dengan *unified modeling language*.
12. Aplikasi yang dibangun berbasis mobile dengan sistem operasi android versi 4.2 .
13. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan adalah IDE Eclipse Galileo, Java Development Kit v.6, Android Development Tools v 10.0.1 . .

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kantor PTMSI Kota Bandung yang berada di jl.Lodaya 113 Bandung dan dilakukan pada bulan September 2013 sampai dengan November 2013.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1. Tabel Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																
	a. Observasi	■	■														
	b. Wawancara		■	■													
	c. Studi Pustaka			■													
2.	Membuat *Prototype*																
	a. Mempelajari Data			■	■												
	b. Merancang Interface				■	■											
	c. *Coding* Aplikasi						■			■	■						
	d. Menerapkan Aplikasi									■	■	■					
3.	Pengujian *Prototype*																
	a. Pengujian Desain Oleh User											■	■				
	b. Uji Coba Aplikasi												■				
	c. Pengujian Sistem Oleh User												■	■			
4.	Memperbaiki *prototype*																
	a. Evaluasi Sistem													■	■	■	
5.	Mengembangkan versi produk														■		■