BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer semakin pesat dan memberikan manfaat yang besar bagi suatu organisasi karena dapat memberikan kemudahan dalam aktivitas perkerjaan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Komputer bisa melakukan perhitungan matematika, memanipulasi bilangan dan huruf, membuat keputusan sederhana, dan bahkan bisa melakukan berbagai penyimpanan dan pemanggilan fungsi-fungsi. Pemakaian komputer untuk tujuan apapun tidak terlepas dengan apa yang disebut dengan data. Data yang berhasil dikumpulkan akan diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang ternyata bermanfaat, dalam arti tepat guna, tepat waktu dan tepat biaya.

Makin pesatnya perkembangan teknologi juga telah mengubah kebutuhan terhadap komputer menjadi berlalih ke teknologi *handphone*. *Handphone* yang sedianya adalah alat untuk berkomunikasi jarak jauh yang bersifat *portable* kini telah jauh berkembang lebih pesat, *handphone* kini di lengkapi dengan banyak konten seperti terdapat koneksi untuk mengakses internet, dilengkapi fitur hiburan seperti kamera, MP3, video player, hingga dijejali OS (*Operating System*). Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada *Handphone*. Layaknya pada komputer, *handphone* pun dapat di-instal berbagai macam aplikasi yang diinginkan.

Android adalah salah satu sistem operasi yang berperan penting dalam meningkatnya kebutuhan masyarakat akan *handphone*. Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform *mobile* lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Olahraga bulutangkis masih merupakan salah satu pilihan bagi anak-anak Indonesia untuk meraih prestasi di bidang olahraga. Beberapa klub bulutangkis ternama di Indonesia menyediakan sarana tempat berlatih yang baik bagi anak-anak Indonesia yang berminat menekuni olahraga bulutangkis. Salah satu diantaranya PB Mutiara Bandung, klub bulutangkis yang berada di kota Bandung. PB Mutiara Bandung yang telah berdiri sejak tahun 1967 membuka kesempatan untuk bagi anak-anak Indonesia dari seluruh tanah air untuk berlatih bulutangkis. PB Mutiara Bandung menyediakan beasiswa bulutangkis juga kepada anak-anak Indonesia yang dianggap berbakat pada olahraga bulutangkis.

Dengan banyaknya masyarakat indonesia khususnya Jawa Barat yang berniat mencari sarana berlatih bulutangkis yang masih sulit di jaman era modern ini maka penulis ingin mencoba merancang aplikasi berbasis *mobile* dengan aplikasi pendaftaran untuk bisa masuk sekolah bulutangkis pada perangkat mobile *phone* karena dengan aplikasi ini bagi pendaftar tidak lagi harus mencari berkeliling dan mendatangi langsung saat mencari tempat sarana berlatih bulutangkis, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi

masyarakat pecinta bulutangkis yang akan masuk dan mendaftar dan menekuni olahraga bulutangkis untuk menjadi atlet Indonesia. Dengan permasalahan diatas penulis merasa tertarik melakukan penelitian, untuk dijadikan bahan skripsi dengan judul "APLIKASI PENDAFTARAN MASUK SEKOLAH BULUTANGKIS PB. MUTIARA BANDUNG BERBASIS *MOBILE ANDROID*"

1.2. Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah

Pada umumnya semakin berkembangnya teknologi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Mengingat pertumbuhan populasi manusia yang setiap taun terus meningkat, olahraga bulutangkis ini pun akan terus meningkat akan penggemarnya dan tidak sedikit orang yang menyukai olahraga ini. Indonesia akan terus mencari bibit – bibit unggul yang terlahir dari klub – klub bulutangkis yang ada di indonesia. Dengan demikian adapun identifikasi masalah yang akan di buat adalah :

1. Belum terdapat sistem terkomputer untuk pengolahan data pada PB. Mutiara.
2. PB. Mutiara tidak terdapat pendaftaran via website maupun *handphone* bersistem operasi yang dapat mempermudah pendaftaran.
3. Belum adanya pembuatan laporan pembayaran secara digital.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah tersebut yang akan di jadikan tujuan dalam penyususnan penelitian ini. Dalam masalah tersebut penulisan menitik beratkan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Bagaimana PB. Mutiara Bandung memberi informasi tentang pendaftaran via *website* dan *mobile.*
2. Bagaimana aplikasi yang akan di buat agar memudahkan calon pendaftar dan bisa memberi informasi yang baik.
3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para calon pendaftar yang menggunakan *handphone* berbasis *android* agar aplikasi dapat di pergunakan dan di instal dengan baik.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi untuk pendaftaran masuk sekolah bulutangkis serta dapat mendukung para penggemar olahraga bulutangkis guna meningkatkan sebuah prestasi anak - anak indonesia dan juga untuk mempermudah dalam proses pendaftaran masuk sekolah bulutangkis PB. Mutiara Bandung kepada para calon pendaftar.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dengan memberi informasi melalui media masa, internet, dan *event - event* bulutangkis.
2. Merancang aplikasi yang dapat memudahkan para calon pendaftar dalam melakukan pendaftaran via *website mobile* bebasis *android* dan memperoleh informasi yang baik.
3. Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para calon pendaftar yang menggunakan *handphone* berbasis *android* agar aplikasi dapat instal dengan baik.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis .

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan Praktis dibagi mejadi dua yaitu bagi PB. Mutiara, dan bagi pendaftar (masyarakat) yang dijelaskan sebagai berikut :

a) Bagi PB. Mutiara Bandung, diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kemudahan pendaftaran kepada para calon atlit yang akan sekolah bulutangkis.
b) Bagi masyarakat khususnya pengguna *handphone* berbasis *android* aplikasi ini dapat memudahkan cara pendaftaran di PB. Mutiara Bandung.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini terdiri dari :

1. Bagi penulis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana perancangan aplikasi berbasis *mobile android* yang baik.
2. Bagi pembaca diharapkan menjadi refrensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis perlu untuk membatasi masalah yang akan di bahas agar terarah sesuai dengan tujuan yang dicapai dan sesuai dengan apa yang diharapkan serta teroganisir dengan baik, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas pendaftaran hingga pembayaran saja dan sedikit informasi mengenai PB. Mutiara Bandung.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk pengguna *handphone* berbasis *android* saja dengan versi 2.2 *froyo* berbahasa indonesia.
3. Aplikasi ini hanya di gunakan untuk satu diklat PB. Mutiara Bandung.

1.6. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut :

Nama Instansi Perusahaan : PB. MUTIARA BANDUNG

Alamat : JL. Babakan Cibeureum 55, Bandung, Jawa Barat 40184.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2014																		
		Febuari				Maret				April				Mei				Juni		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																			
2	Membuat Prototype																			
3	Menguji Prototype																			
4	Memperbaiki Prototype																			
5	Mengembangkan Versi Produksi																			

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan serta mengarahkan dalam penulisan, maka dibuat sistematika penulisan laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

BABI PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, maksud dan tujuan penelitian tugas akhir, sistem pelaksanaan laporan tugas akhir, dan sistematika laporan tugas akhir.

BABII LANDASAN TEORI

Teori-teori yang relevan dengan tema penulisan skripsi (buku yang digunakan untuk referensi minimal terbitnya tahun 2000), jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan untuk dijadikan referensi

BABIII OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi objek penelitian, metode penelitian, sistem yang berjalan.

BABIV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi, pengujian.

BABV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat setelah menganalisis.