

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah melatar belakangi berbagai perkembangan macam ilmu pengetahuan. Teknologi membantu manusia untuk mendapat informasi yang di butuhkan untuk di gunakan dalam pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Perkembangan tahnologi memicu tumbuhnya berbagai macam perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang pesat, berupa gadget-gadget seperti telepon pintar (samrtphone), komputer tablet (tablet PC) dan lain-lain. *Gadget-gadget* tersebut didukung dengan berbagai macam sistem operasi, mulai dari iOS (sistem operasi apple), samsung Bada (sistem operasi buatan samsung), windows mobile, blackberry OS serta Android.

Pada perkembangannya banyak vendor-vendor gadget-gadget yang menggunakan sistem operasi android. Android merupan sistem operasi berbasis linux yang menyediakan platform terbuka (open source) bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai macam aplikasi untuk di gunakan pada smartphone dan tablet PC. Aplikasi-aplikasi pada android diciptakan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses berbagai macam fotmat file dan untuk mendapatkan informasi yang digunakan dalam pengambilan keputusan maupun pemecahan masalah yang terjadi sehari-hari. Dalam bidang olah raga pun peran smartphone juga sudah mulai masuk. Untuk membantu seorang wasit dalam memimpin sebuah pertandingan agar berjalan dengan baik. Salah satu bidang olah raga di Indonesia yang sangat di gemari masyarakat adalah olah raga Badminton tetapi

dalam pertandingan-pertandingan yang sering di adakan di seluruh daerah di Indonesia masih banyak menggunakan sistem penilaian (*scoring*) secara manual oleh wasit pertandingan.

Oleh karena hal itu penulis terinspirasi untuk merancang aplikasi sitem penilaian (*scoring*) Badminton berbasis android untuk wasit yang sekarang masih banyak menggunakan penilaian manual agar menggunakan Smartphone Android di sebuah pertandingan demi mempermudah kerja seorang wasit dalam menjalankan tugasnya memimpin sebuah pertandingan-pertandingan Badminton tingkat bawah atau pun pertandingan-pertandingan resmi dari PBSI (persatuan bulutangkis indosenia).

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagai mana merancang dan membangun "Aplikasi scoring badminton untu wasit" untuk smartphone android agar bisa di gunakan seorang wasit dalam sebuah pertandingan.

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka di buat aplikasi sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup aplikasi ini hanya pada ponsel/smartphone yang berbasis android.
2. Aplikasi akan ditampilkan pada layar HDTV hdmi di belakang lapangan pertandingan.

3. Aplikasi ini akan berfungsi sebagai alat bantu wasit untuk menghitung skor pertandingan.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Eclipse.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah :

1. Merancang dan membangun "Aplikasi Scoring Badminton Untuk Wasit" yang mudah digunakan.
2. Mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android sebagai karya dibidang pemograman.
3. Sebagai syarat untu menyelesaikan pendidikan program Stara 1 (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Dengan adanya aplikasi opensource ini bias dipelajari dan di kembangkan kembali sehingga akan lebih baik lagi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah :

1. Bagi penulis
menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi sebagai bekal ketika diluar STMIK AMIKOM.
2. Bagi STMIK AMIKOM
dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk tugas akhir maupun software aplikasi berbasis android dan sebagai referensi penulis karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil atau menyelesaikan tugas akhir.

3. Bagi masyarakat umum
aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan legal.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Analisis
Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang dan ancaman pada aplikasi.
2. Perancangan
Perancangan grafik dan diagram activity aplikasi.
3. Implementasi
Implementasi hasil karya ke dalam perangkat lunak Eclipse dan akan di uji coba pada smartphone android.
4. Uji coba dan simulasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini dilakukan secara bertahap yang bertujuan agar dapat memahami isi laporan secara keseluruhan tanpa melewati satu bagian pun. Adapun format dari laporan skripsi ini adalah :

BAB I

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai dasar teori dan software yang digunakan untuk dasar pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini penulis akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, perancangan program yang di buat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis akan membahas tentang perancangan dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSRAKA

Daftar pustak memuat semua pustaka yang di jadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip.

LAMPIRAN

Lampiran berisi tabel yang panjang, surat keterangan, insrtumen penelitian, listing program, peraturan-peraturan dan sebagainya yang berfungsi melengkapi laporan penelitian.