

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya dibidang teknologi dan informasi. Smartphone adalah salah satu teknologi yang tidak tipisahkan dari kehidupan manusia. Mengutip data yang dimiliki *Statista Researce Department*, meski Indonesia mengalami kesenjangan untuk mengakses internet antara perkotaan dan pedesaan akibat persoalan infrastruktur, pertumbuhan akses internet di Indonesia sudah mencapai 36 persen di tahun 2018. Pada akhir 2018 diperkirakan sekitar 95,2 juta penduduk indonesia telah aktif menggunakan internet dari 260 juta total penduduknya [1].

Smartphone mempunyai banyak sistem operasi antara lain: Android, IOS, Windows dan Blackberry. Saat ini smartphone banyak yang menggunakan sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi yang berbasis linux, salah satu keunggulannya yaitu open source sehingga pengguna bisa bebas merubah tampilan dari smartphone mereka.

Aplikasi penjadwalan dan pemesanan adalah salah satu aplikasi yang dibutuhkan bagi pengguna smartphone, karena memudahkan pengguna dalam mencari informasi serta membeli menggunakan transaksi online. Pengguna tidak perlu datang ke lokasi untuk melihat jadwal secara langsung sehingga Aplikasi ini dapat menghemat waktu pengguna. Oleh sebab itu Peneliti ingin merancang Aplikasi Informasi Penjadwalan Lapangan Yang Ada Di Gedung Olahraga Kamandanoe Berbasis Android.

Aplikasi Informasi Penjadwalan Lapangan Badminton ini memberitahukan jadwal ketersediaan lapangan serta dapat memesan lapangan yang ingin digunakan pengguna, selain itu Aplikasi ini juga dapat menampilkan informasi event dan turnamen yang ada di Gedung Olahraga Kamandanoe tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu “bagaimana merancang aplikasi informasi penjadwalan lapangan badminton di gedung kamandanoe pada smartphone berbasis Android?”.

1.3 Batasan Masalah

Tidak Agar penelitian lebih terfokus pada pembuatan aplikasi Android, maka dalam melakukan penelitian akan dibatasi pada hal-hal pokok berikut .

1. Aplikasi ini dibuat pada *platform* android sehingga hanya dapat di jalankan pada smartphone berbasis Android.
2. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan pengguna smartphone berbasis android dalam mencari informasi jadwal lapangan badminton di gedung olahraga Kamandanoe.
3. Aplikasi ini dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi versi 4.0 keatas.
4. Aplikasi ini tidak terdapat fitur pembayaran.
5. Software yang digunakan adalah Android Studio, Android (SDK), Photoshop, dan Windows 10.

6. Penelitian hanya sampai pada tahapan testing, tidak sampai tahapan distribusi aplikasi.
7. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan pada aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud peneliti dalam menyusun penelitian tersebut adalah.

1. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata I Sistem Informasi mendapatkan gelar sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi Android untuk melakukan pemesanan dan penjadwalan untuk penggunaan lapangan badminton di gedung olahraga Kamandanoe.

Adapun tujuan dari penelitian yaitu:

1. Mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh selama di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman untuk menerapkan keterampilan dan keahlian dalam menghadapi masalah-masalah yang ada di lapangan sesuai bidangnya.
3. Merancang aplikasi informasi lapangan futsal di daerah selemam untuk memudahkan pengguna smartphone khususnya android dalam mencari lapangan badminton di gedung olahraga Kamandanoe.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dapat dipakai untuk mendapatkan informasi dari pustaka berupa buku referensi, journal, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

1. Metode Pengamatan (Observation)

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung.

2. Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung terhadap narasumber guna memperoleh data-data yang diperlukan dalam membuat aplikasi.

1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model pengembangan perangkat lunak waterfall. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

1. *Analisis*

Tahap analisis ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. *Design*

Tahap design merupakan tahapan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan di bangun.

3. *Coding*

Tahap ini merupakan realisasi dari tahapan analisis serta design untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. *Maintainance*

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan terhadap sistem, termasuk pengembangan aplikasi tersebut setelah di uji coba. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan aplikasi mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi keinginan user.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tujuan pustaka dan landasan teori yang dijadikan dasar teori untuk digunakan dalam analisis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis aplikasi yang dibuat, indentifikasi masalah serta kelayakan sistem. Serta perancangan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone android, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun untuk menjunjung pengembangan serta perbaikan dari aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

