

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dewasa ini adalah era perkembangan teknologi yang sangat pesat. Smartphone adalah salah satu teknologi yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Mengutip data yang dimiliki oleh eMarketer, meski dikawasan negara Asia Pasifik seperti China, India, dan Indonesia terjadi kesenjangan untuk mengakses internet antara perkotaan dan pedesaan akibat persoalan infrastruktur, pertumbuhan akses internet di Asia Pasifik tetap terjadi hingga 8,2 persen di 2015. Pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna smartphone di Indonesia, sedangkan total presentasi pertumbuhannya mencapai 37,1 persen[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 handphone mereka.

Aplikasi pencarian lokasi adalah salah satu aplikasi yang dibutuhkan bagi pengguna smartphone, karena memudahkan pengguna dalam mencari lokasi. Pengguna tidak perlu takut lagi dalam berpergian jauh atau dekat, dalam aplikasi pencarian lokasi akan menunjuk kan arah untuk menuju ke lokasi yang dituju. Oleh sebab itu saya ingin merancang Aplikasi Informasi Lokasi Lapangan Futsal Di Daerah Sleman Berbasis Android. Dalam aplikasi ini saya merancang

dalam sistem operasi Android terlebih dahulu karena dalam pembuatan aplikasi android lebih cepat, mudah dan gratis. Kedepan nya diharapkan bisa melanjutkan untuk dibuat dalam sistem operasi lainnya serta kota-kota terkenal di Indonesia.

Aplikasi Informasi Lokasi Lapangan Futsal ini memberitahukan dimana lokasi lapangan futsal yang berada di daerah sleman dan menunjukkan arah menuju lokasi lapangan futsal tersebut, selain itu pada aplikasi ini juga terdapat informasi tournament yang ada di lapangan futsal daerah sleman serta tournament yang akan ada di wilayah D.I Yogyakarta dan sekitarnya.

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 lapangan futsal di daerah sleman pada smartphone berbasis Android?

1.3 Batasan masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibuat pada *platform* android sehingga hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
2. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan pengguna *smartphone* berbasis android dalam mencari lokasi lapangan futsal di daerah sleman.

3. Aplikasi ini dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi android versi 4.0 keatas.
4. Aplikasi ini memberikan informasi mengenai turnamen yang ada di daerah Yogyakarta dan sekitarnya.
5. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan pada aplikasi.
6. Software yang digunakan adalah Eclips, Android (SDK), dan Google MAP API.
7. Penelitian hanya sampai pada tahapan testing, tidak sampai tahapan distribusi aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Adapun maksud penelitian ini yaitu:

1. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Sistem Informasi mendapatkan gelar sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat Aplikasi Berbasis Android untuk mencari lokasi lapangan futsal di daerah sleman.

1.4.2 Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh selama di STMIK 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 sleman untuk memudahkan pengguna mobile smartphone khususnya android dalam mencari lapangan futsal di daerah sleman.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini 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.

1.5.2 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 dibangun.

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 Penelitian

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 tinjauan 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, identifikasi masalah serta kelayakan sistem. Serta perencanaan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini 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.

