

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jogja merupakan salah satu gudang atlet Aeromodelling di Indonesia, banyak para *aeromedeller* yang menuntut ilmu di kota ini. Selain sebagai kota pelajar, Jogja juga menjadi salah satu pusat pendidikan TNI Angkatan Udara, karena Aeromodelling di bawah binaan TNI Angkatan Udara.

Olahraga Aeromodelling saat ini sedang berkembang di Kabupaten Gunungkidul. Dengan jumlah personil yang terbatas, Pemkab FASI Aeromodelling Gunungkidul berupaya untuk dapat mengikuti setiap lomba yang diselenggarakan baik di tingkat daerah maupun tingkat nasional.

Dalam lomba Aeromodelling, perhitungan nilai dilakukan menggunakan komputer karena dapat mempercepat proses perhitungan nilai dan lebih akurat. Perhitungan nilai ini dilakukan oleh panitia lomba. Namun tim yang mengikuti lomba sangat membutuhkan nilai tersebut sebagai bahan untuk membuat strategi. Nilai dari keseluruhan peserta menjadi sangat penting untuk mengetahui posisi atau peringkat tim yang bersangkutan.

Pengkab FASI Aeromodelling Gunungkidul sendiri untuk mendapatkan informasi nilai tersebut dengan melihat daftar nilai sementara yang ada di papan pengumuman panitia, sehingga *official team* harus berlari ke pinggir arena lomba, yang jarak antara sekretariat panitia dan arena lomba sekitar 100 meter lebih.

Official team pun harus mencatat ulang nilai yang diperoleh disetiap ronde, dan menghitung total nilainya dengan kalkulator yang ada di *Handphone*. Dan berlari lagi ke arena lomba untuk didiskusikan dengan manajer tim. Cara ini sangat menguras waktu dan tenaga, karena setiap ronde hanya diberikan waktu satu jam, dan jeda setiap ronde hanya sekitar 5 menit. Lomba Aeromodelling terdiri dari 5 – 7 ronde.

Cara lain yang pernah digunakan oleh tim FASI Aeromodelling Gunungkidul yaitu dengan menyamakan frekuensi HT milik tim dengan frekuensi HT milik wasit/panitia. Dengan begitu *official team*, dapat mendengar informasi nilai yang disampaikan wasit. Setelah itu *official team* tinggal mencatat nilai dan menghitung total nilainya. Hasilnya adalah peringkat sementara setiap tim dan tim sendiri. Cara ini pun belum dapat berjalan maksimal, karena masih menguras waktu dan harus menghitung ulang.

Dengan latar belakang masalah di atas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi "**Aeromodelling Competition Manager**" yang dapat dijalankan di sistem operasi Android. Karena banyak anggota tim yang memiliki *handphone* Android. Aplikasi ini, dapat mempermudah *official team* dan manajer dalam menghitung nilai dan memberikan informasi peringkat sementara dengan lebih cepat. Dengan begitu diharapkan manajer tim dapat mendapatkan informasi yang lebih akurat dan dapat membuat keputusan dengan lebih cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi **“Aeromodelling Competition Manager”** berbasis Android pada Pengkab FASI Aeromodelling Gunungkidul ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam dunia teknologi informasi, memiliki cakupan dan permasalahan yang sangat luas. Untuk itu dalam aplikasi ini, perlu dibuat batasan masalah. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi **“Aeromodelling Competition Manager”** hanya dapat di jalankan pada sistem operasi Android.
2. Aplikasi ini menggunakan database SQLite
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk menghitung nilai lomba Aeromodelling nomor terbang bebas (*free flight*).
4. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak diperlukan koneksi internet.
5. Nilai dan peserta lomba dimasukkan oleh pengguna.
6. Aplikasi ini tidak direkomendasikan untuk dijalankan di ukuran tablet.
7. Aplikasi ini dapat dijalankan di android versi 4.1 (Jelly Bean) ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan perancangan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat mempersingkat waktu proses perhitungan nilai.
2. Aplikasi ini dapat memberikan informasi posisi peringkat anggota tim dengan tanda yang berbeda dari tim lain

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian dan perancangan aplikasi ini adalah :

1. Bagi penulis

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan penulis dapat lebih memahami tentang perancangan aplikasi Mobile Android. Dan mengembangkan pengetahuan di bidang perancangan aplikasi dan pemrograman.

2. Bagi Pengkab FASI Aeromodelling Gunungkidul

Pengguna dalam hal ini bisa *official team* , manajer atau atlet sendiri dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini dan dengan cepat mengetahui nilai yang didapat dan peringkat yang ada saat itu juga. Selain itu manajer tim, lebih cepat menyusun strategi dengan pertimbangan informasi peringkat peserta lomba dan posisi anggota tim dalam lomba.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian dan perancangan aplikasi **Aeromodelling Competition Manager**, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Dalam menjalankan metode keputakaan ini, penulis membaca buku - buku referensi yang terkait dengan perancangan sistem Android dan ebebrapa buku landasan teori untuk skripsi ini. Selain itu, penulis juga membaca skripsi dan tugas akhir yang ada di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai bahan acuan penyusunan skripsi agar mendapat hasil yang maksimal.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan pencarian bahan referensi di internet yang terkait dengan Android dan aeromodelling.

3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada atlet dan manajer Aeromodelling untuk menggali permasalahan yang dihadapi dan apa saja yang dibutuhkan.

1.6.2 Analisis dan Perancangan

Melakukan analisis terhadap masalah - masalah dan kebutuhan yang ada. Kemudian melakukan identifikasi masalah yang dapat diselesaikan dengan pembuatan aplikasi ini. Tahap selanjutnya adalah perancangan aplikasi untuk memberikan gambaran bagaimana aplikasi ini saat berjalan.

1.6.3 Uji Coba dan Evaluasi

1. Analisis dan Perancangan

Melakukan analisis terhadap masalah - masalah dan kebutuhan yang ada. Kemudian melakukan identifikasi masalah yang dapat diselesaikan dengan pembuatan aplikasi ini. Tahap selanjutnya adalah perancangan aplikasi untuk memberikan gambaran bagaimana aplikasi ini saat berjalan.

2. Uji Coba dan Evaluasi

Setelah aplikasi selesai dibuat maka dilakukan uji coba dan evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mencari masalah yang muncul, mengevaluasi jalannya program, dan mengadakan perbaikan jika terdapat kekurangan dan ketidaksesuaian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini, terbagi dalam 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori - teori yang digunakan penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, visi misi dan analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tes aplikasi dan implementasinya setelah aplikasi selesai dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan atas apa yang telah dikerjakan dan berisi saran - saran untuk perbaikan di versi selanjutnya.

