

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah memberikan banyak kemudahan dalam aktifitasnya sehari-hari. Salah satu teknologi yang sangat diminati adalah perangkat telekomunikasi berbasis android. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android bersifat *open source*, memudahkan pengembang untuk dapat menciptakan aplikasi sendiri. Sampai saat ini android telah menjadi operasi sistem yang digunakan oleh berbagai telepon seluler.

Seiring dengan pengetahuan masyarakat tentang teknologi yang semakin meningkat, kebutuhan akan teknologi itu sendiri terus meningkat. Di Indonesia sendiri pengguna *smartphone* berbasis android termasuk besar. Dengan berbagai kemudahan yang disajikan dalam aplikasinya, operasi sistem android mendapatkan tempat tersendiri di masyarakat Indonesia.

Aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* yang semakin banyak pada masa ini dapat dimanfaatkan sebagai media informasi, khususnya dibidang olahraga. Karena tidak sedikit orang yang tidak mengenal istilah-istilah dalam dunia olahraga meskipun mereka atlet dari salah satu cabang olahraga.

Dalam kajian ini hal yang dilakukan adalah merancang dan mengaplikasikan program yang dapat memberikan fasilitas kepada para pengguna android agar dapat mengetahui arti istilah dalam dunia olahraga melalui aplikasi kamus. Menggunakan perangkat lunak berupa Eclipse dengan bahasa

pemrograman java dan dilengkapi dengan database dari sqlite. Oleh sebab itu judul yang diambil dalam penulisan skripsi ini adalah "Perancangan Aplikasi Kamus Olahraga Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas dalam latar belakang masalah di atas, maka timbulah suatu rumusan masalah mengenai :

Bagaimana membuat aplikasi kamus yang berfungsi mendefinisikan istilah yang ada dalam dunia olahraga melalui *smartphone* berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi kamus olahraga ini diberikan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Menggunakan bahasa pemrograman berbasis Android.
2. Menampilkan aplikasi kamus Olahraga.
3. Aplikasi kamus olahraga ini berisi tentang istilah-istilah yang terdapat dalam dunia olahraga.
4. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan software eclipse dan SQLite Manager sebagai mesin database.
5. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *smartphone* berbasis Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari diadakannya perancangan dan pembuatan aplikasi kamus ini adalah untuk :

1. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga bisa diterapkan dilapangan.
2. Membuat aplikasi kamus dalam bidang olahraga berbasis android.
3. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Strata Satu di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan adanya aplikasi ini adalah:

1. Memudahkan pengguna dalam mengetahui istilah atau kata-kata dalam dunia olahraga
2. Menambah pengetahuan tentang istilah ataupun kata yang terdapat dalam dunia olahraga
3. Memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran pada jurusan olahraga karena pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun
4. Untuk mendapatkan gelar sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta jurusan Sistem Informasi

1.6 Metode Penelitian

Data yang didapat melalui berbagai macam metode, yakni :

1. Metode Pengumpulan Data

Merupakan jenis metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang bersifat teoritis dengan cara membaca buku-buku, makalah, bahan kuliah dan membaca bahan-bahan sumber referensi lainnya.

2. Metode Analisis

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengunjungi dan mempelajari sistem operasi android atau situs-situs yang berhubungan dengan Skripsi dengan mengunjungi *website-website* yang menyediakan tutorial mengenai bahasa pemrograman yang akan digunakan.

3. Metode Perancangan

Merupakan tahap perancangan sistem dengan menggunakan studi literatur dan mempelajari konsep dari teknologi yang ada

4. Metode Pengembangan

Merupakan proses tanya jawab langsung kepada pengguna Smartphone Android. Tujuannya agar sistem yang dibuat ini sedapat mungkin memenuhi harapan yang diinginkan.

5. Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba dan analisis serta dilakukan *evaluasi* kelebihan dan kekurangan terhadap perangkat lunak yang telah di buat.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahannya masing-masing.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang beberapa hal umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang teori aplikasi kamus olahraga dan aplikasi – aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisis kelemahan, analisis kelayakan, analisis kebutuhan serta perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil *implementasi* dari perancangan program yang telah dibuat sebelumnya dan pembahasan program serta pengujian program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi agar menghasilkan aplikasi yang lebih baik di masa yang akan datang.