

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh banyak orang hal ini terbukti bahwa olahraga tak hanya dilihat dan dimengerti sebagai suatu permainan saja, akan tetapi juga menjadi salah satu kegiatan untuk menjalin hubungan bagi kemanusiaan dan persahabatan bagi seluruh masyarakat yang ada didunia. Lebih jauh olahraga telah berkembang menjadi ilmu pengetahuan olahraga, yang dapat memutar roda ekonomi suatu negara melalui kegiatan industri olahraga, pariwisata, pendidikan, kesehatan, budaya, hiburan, teknologi informasi, dan lain-lain. Maka di era komputerisasi yang berkembang pesat saat ini telah membuka wawasan untuk melakukan pengambilan keputusan dalam proses penyebaran informasi. Media informasi menjadi pilihan utama para pengguna dan pengelola tempat olahraga. Dalam perkembangannya menyediakan berbagai tempat olahraga yang dapat diakses secara cepat dan akurat yang tidak hanya terdapat pada bidang tertentu saja, tetapi mencakup segala bidang olahraga.

Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini, kita bisa menggabungkan permasalahan yang terjadi pada masyarakat atau para orangtua yang memiliki anak yang berpotensi untuk mengembangkan potensinya dalam olahraga. Dan semakin maraknya masyarakat yang menggunakan perangkat Android yang mempunyai berbagai macam aplikasi yang dibutuhkan untuk mempermudah dalam pencarian lokasi pembinaan bulutangkis yang berkualitas baik dan sesuai dengan keinginan para orangtua dan anak-anaknya.

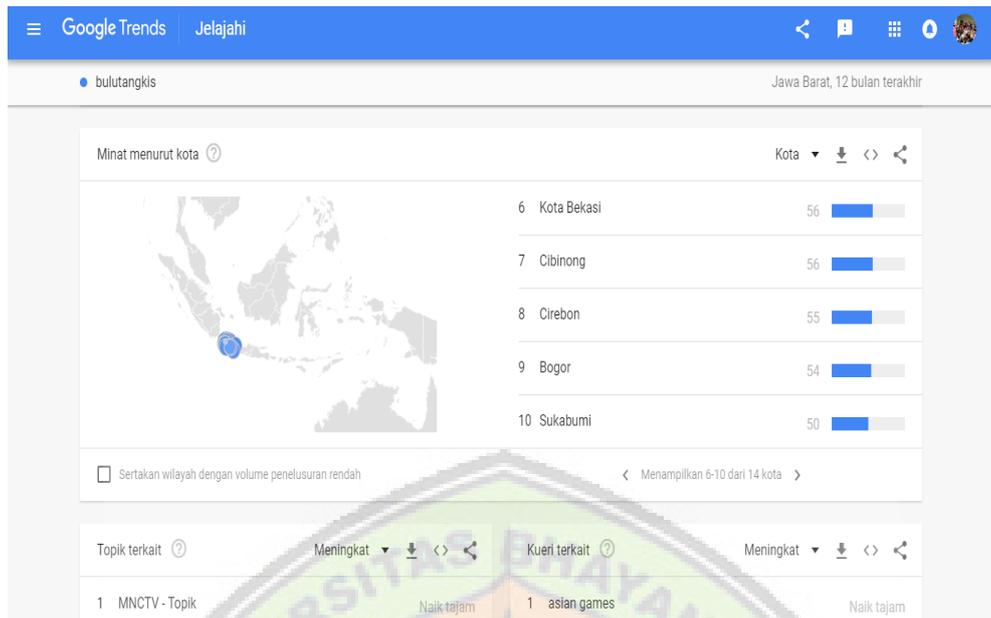
Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc, dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan

untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler Ponsel Android pertamamulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Location Based Service (LBS) atau layanan berbasis lokasi adalah sebuah layanan informasi yang dapat diakses dengan perangkat bergerak Android melalui jaringan internet. Penggunaan *Location Based Service* (LBS) pada perangkat Android memiliki manfaat dan tujuan untuk membantu dan memudahkan masyarakat khususnya orangtua yang memiliki anak yang ingin mengembangkan potensi hobi dalam bidang bulutangkis dengan pencarian suatu lokasi pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi yang sesuai keinginan.

Untuk mencapai prestasi tinggi bukanlah pekerjaan ringan, tetapi bukan berarti tidak dapat dicapai. Prestasi olahraga bulutangkis dalam pembinaanya tidak berbeda dengan cabang olahraga yang lain, dasar kualitas latihan yang merupakan penentu prestasi atlet juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Adapun faktor-faktor tersebut, seperti yang diungkapkan oleh Harsono: “Konsekuensi yang logis dari sistem latihan dengan kualitas yang tinggi biasanya adalah prestasi yang tinggi. Kecuali faktor pelatih, ada faktor-faktor yang lain yang mendukung dan ikut menentukan kualitas training yaitu hasil penemuan lokasi, fasilitas dan peralatan latihan, hasil-hasil evaluasi dari pertandingan-pertandingan, kemampuan atlet dan sebagainya “ (Harsono, 1988 : 119)

Kurang lengkapnya informasi yang tersedia di *website* dan belum tersedia *Global Positioning System* (GPS) dalam menentukan tempat pembinaan di *website* tersebut dalam pencarian lokasi pembinaan bulutangkis membuat orangtua sulit mencari titik lokasi pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi untuk mendaftarkan anaknya ke pembinaan bulutangkis dalam meningkatkan potensi hobi bulutangkis yang dimiliki anak tersebut. Tidak sedikit masyarakat Kota Bekasi khususnya para orangtua yang menginginkan anaknya yang menyukai olahraga.



Gambar 1.1 Grafik Pencarian di *Google Trends*

Berdasarkan data sekunder dari *Google Trends* pencarian dengan keyword Bulutangkis di Provinsi Jawa Barat, Kota Bekasi menempati urutan ke 6 dalam hal pencarian kata Bulutangkis. Hal tersebut membuktikan bahwa antusias masyarakat di Kota Bekasi dalam olahraga Bulutangkis masih lumayan bagus.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMETAAN LOCATION BASED SERVICE (LBS) PADA PEMBINAAN BULUTANGKIS DI KOTA BEKASI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya:

1. Kurangnya informasi di *website* pada lokasi pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi.

2. Informasi menggunakan *website* masih sulit diketahui bagi orang tua yang memiliki anak yang ingin berlatih bulutangkis di tempat pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi.
3. Tidak semua tempat pembinaan bulutangkis yang ada di Kota Bekasi hampir tidak mencakup keseluruhan di *website*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah pada skripsi ini adalah :

“Bagaimana cara membuat sistem aplikasi pemetaan *Location Based Service* (LBS) pada pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi menggunakan berbasis Android?”

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan informasi ini terdapat batasan-batasan atau ruang lingkupnya adalah :

1. Aplikasi pemetaan *Location Based Service* (LBS) pada pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi.
2. Pencarian lokasi pembinaan bulutangkis yang berada di sekitar tempat tinggal, pencarian rute ke lokasi tujuan, dan informasi fasilitas yang disediakan.
3. Aplikasi berjalan pada sistem berbasis Android.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Memberikan informasi kepada *user* ke lokasi pembinaan bulutangkis.
2. Memanfaatkan teknologi *mobile* berbasis Android dalam pembuatan aplikasi pemetaan *Location-Based Services* (LBS) pada pencarian lokasi pembinaan bulutangkis agar lebih mudah dicapai.
3. Menyediakan fasilitas bagi *user* untuk menentukan lokasi pembinaan yang terjangkau dari tempat tinggalnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk memudahkan masyarakat khususnya orang tua yang memiliki anak yang hobi bulutangkis untuk mencari lokasi pembinaan bulutangkis di Kota Bekasi.
2. Untuk mengembangkan potensi dalam bidang bulutangkis di Kota Bekasi.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan Penelitian pada :

Tempat : Dinas Kepemudaan Dan Olahraga (DISPORA)
Alamat : Jl. Rawa Tembaga IV No. 7 Kode Pos 17141 Kota Bekasi.
Waktu : November 2018 – Maret 2019.

1.8 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan :

1. Studi Pustaka.

Pada metode kepustakaan dilakukan pengumpulan data dan informasi yang diperoleh, dengan membaca dan mempelajari beberapa buku-buku, jurnal, teori- teori, temuan dan bahan beberapa hasil penelitian sebagai acuan untuk dijadikan landasan teori dalam kegiatan penelitian yaitu dengan melakukan studi terhadap literatur-literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain-lain.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung jalannya sistem yang sedang berjalan saat itu

dan proses kerja dari tugas masing-masing serta melihat format-format laporan dalam perusahaan tersebut yang di gunakan saat itu.

3. Kuesioner

Dalam proses pengumpulan data tersebut penulis memberikan kuesioner dengan daftar pertanyaan kepada pengguna terkait dengan masalah penelitian untuk memperoleh data yang benar dan akurat.

1.9 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir (skripsi) ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*, yang terdiri dari beberapa proses yaitu :

1. *Pemodelan Bisnis*
2. *Pemodelan Data*
3. *Pemodelan Proses*
4. *Pembuatan Aplikasi*
5. *Pengujian dan Pergantian*

1.10 Sistematika Penulisan

Pada penulisan Skripsi ini, penulis membagi pembahasan menjadi beberapa bab antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang dari judul permasalahan yang penulis angkat. Terdapat didalamnya mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, dan berbagai

teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan spesifikasi sistem komputer hardware maupun *software* yang diperlukan, langkah-langkah pembuatan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang dibahas penulis untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapainya hasil lebih baik.