

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang sangat cepat mengakibatkan perubahan gaya hidup serta sudut pandang masyarakat. Mulai dari cara penyebaran informasi, cara mendapatkan informasi menjadi lebih mudah, hingga alat – alat yang semakin canggih. Perkembangan teknologi merata di semua bidang, mulai dari militer hingga olahraga yang merupakan keseharian manusia [1].

Penerapan teknologi di bidang olahraga sudah banyak dilakukan, seperti konsol permainan yang dibuat agar *user* dapat berolahraga kapan pun dan dimana pun. Penerapan *Hawk Eye* yang merupakan teknologi untuk membantu wasit dalam melihat apakah bola masuk atau keluar pada olahraga tenis lapangan dan bulutangkis yang membantu dalam pengambilan keputusan.

Penggunaan telepon pintar diseluruh dunia yang sangat masif merupakan suatu dampak dari perkembangan teknologi [2]. Penerapan teknologi di bidang olahraga berbasis aplikasi telepon seluler dapat sangat membantu *user*, seperti aplikasi telepon pintar yang dapat menghitung jumlah kalori yang dibakar pada saat seorang berolahraga sehingga orang tersebut dapat berolahraga dengan baik.

Seiring dengan penerapan teknologi di bidang olahraga yang berkembang pesat ini, masih banyak masalah yang sering ditemui. Salah satu kesulitan yang mungkin dihadapi adalah mencari informasi tentang olahraga seperti mencari tempat olahraga. Hal itu disebabkan penerapan teknologi pada tempat olahraga masih sangat kurang. Mulai dari proses pemesanan tempat olahraga serta penyimpanan data tempat olahraga yang masih dilakukan secara manual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tugas akhir ini membahas sebuah sistem untuk pemesanan tempat olahraga serta manajemen tempat olahraga berbasis website dan android. Sistem dibuat untuk memudahkan orang yang ingin memesan tempat olahraga dan untuk mengelola data tempat olahraga tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana memodelkan data-data tempat olahraga dalam sistem informasi pengelolaan tempat olahraga.
- b. Bagaimana cara mengurangi kesalahan pada pemesanan tempat olahraga.
- c. Bagaimana data yang dihasilkan dapat membantu pemilik usaha dalam mengembangkan bisnisnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun aplikasi ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat adalah berbasis website untuk admin dan owner serta aplikasi *android* untuk *user*.
- b. Pemesanan tempat olahraga pada aplikasi ini adalah lapangan basket, lapangan futsal, lapangan sepakbola, lapangan *mini soccer*, lapangan tenis, dan lapangan bulutangkis.
- c. *User level* pada aplikasi ini adalah *user* sebagai pemesan lapangan, *owner* sebagai pemilik lapangan, *manager*, dan admin.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tugas akhir ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi untuk pengelolaan tempat olahraga.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Memberikan kemudahan kepada *user* dalam mencari tempat olahraga terdekat.

- b. Memberikan kemudahan kepada *user* dalam memesan tempat olahraga.
- c. Memberikan kemudahan kepada pemilik tempat olahraga untuk mengelola data penyewaan karena dilakukan secara *online*.
- d. Membantu pemilik tempat olahraga dalam mengembangkan bisnisnya.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian aplikasi ini, ada beberapa tahap metode penelitian yang harus dilalui yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan topik, dan dari sumber lain yang berhubungan dengan topik.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah *prototyping*. Metode ini cocok dalam pengembangan sistem ini karena *prototyping* ini merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang bersifat cepat dibandingkan dengan metode yang lain [3].

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori dasar pemrograman *mobile* dan teori dasar pengembangan sistem seperti : *mobile programming, mobile application, system development life cycle (SDLC)*, penggunaan UML dalam perancangan sistem ini serta teori-teori lain yang berkaitan dengan pengembangan sistem yang dibuat.

BAB 3 : ANALISIS DAN PEMBAHASAN SISTEM SAAT INI

Bab ini berisi analisis sistem yang sudah ada saat ini menggunakan diagram-diagram proses sistem saat ini.

BAB 4 : SISTEM USULAN

Bab ini berisi gambaran dari sistem usulan menggunakan diagram – diagram *Unified Modelling Language (UML), table relationship diagram*, implementasi, dan perencanaan pengujian dari sistem usulan.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari hasil proyek yang telah disusun.