

BAB I

PENDAHULUAN

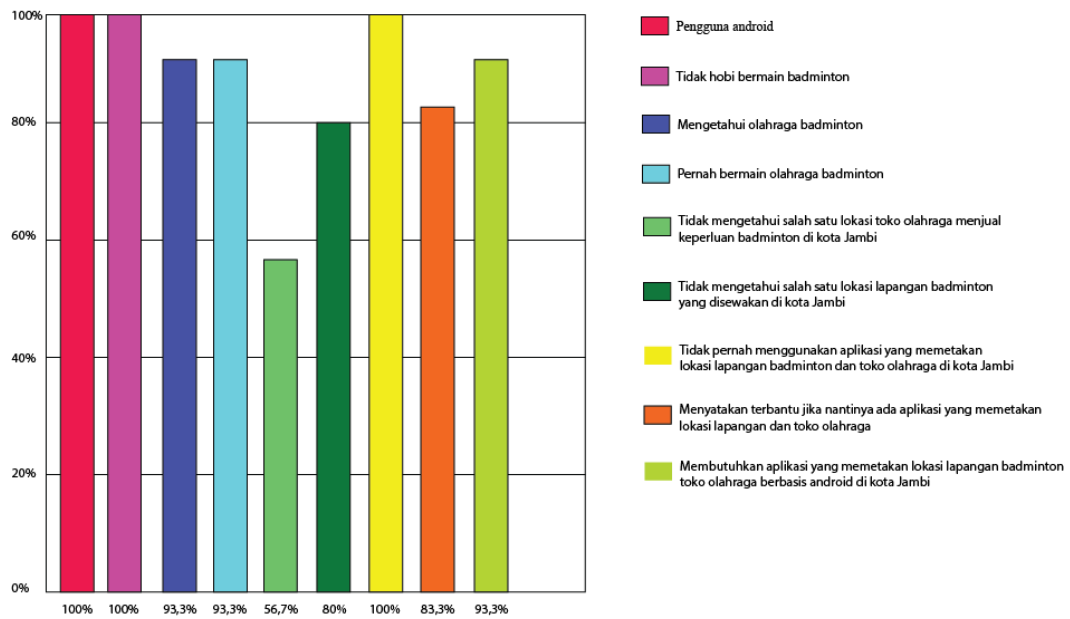
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Android merupakan salah satu sistem operasi *smartphone* yang tersedia saat ini, aplikasi yang ditawarkan sangat beragam dan kebanyakan gratis. Salah satu aplikasi Android yang bermanfaat saat ini adalah aplikasi jenis GIS (*Geographic Information System*) atau SIG (Sistem Informasi Geografis).

GIS (*Geographic Information System*) adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang bereferensi spasial atau berkoordinat geografi. Dimana salah satu contoh aplikasi GIS yang sangat dikenal oleh para pengguna Android adalah aplikasi *Google Map*.

Dalam menjaga kesehatan jasmani, manusia membutuhkan yang namanya olahraga, salah satu olahraga yang sehat dan mengasikkan adalah olahraga badminton. Berdasarkan dari dua kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana kuesioner ditujukan kepada mereka yang hobi bermain dan tidak hobi bermain badminton di kota Jambi, dimana untuk hasil kuesioner mereka yang tidak hobi terdapat 30 responden dengan hasil seperti gambar 1.1 dibawah ini.

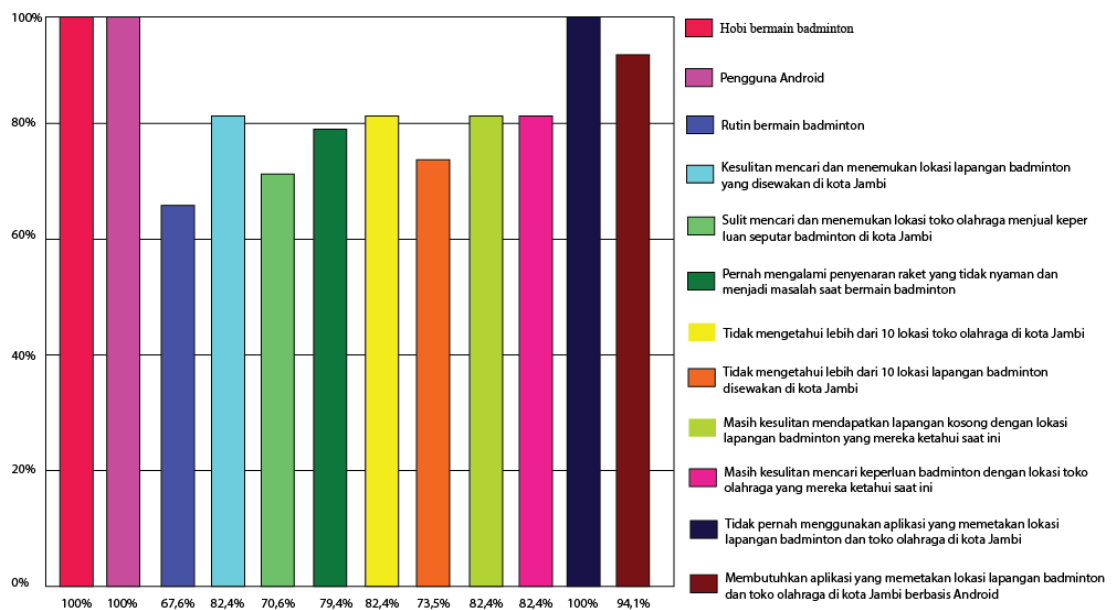
Hasil Kuesioner 1



Gambar 1.1 Diagram Hasil Kuesioner 1

Sedangkan untuk kuesioner mereka yang hobi bermain badminton, didapatkan 34 responden dengan hasil seperti gambar 1.2 dibawah ini.

Hasil Kuesioner 2



Gambar 1.2 Diagram Hasil Kuesioner 2

Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi bahwa masih banyaknya mereka yang hobi badminton apalagi mereka yang tidak hobi badminton tidak mengetahui lokasi – lokasi lapangan badminton dan toko olahraga yang menjual dan melayani keperluan badminton yang ada di kota Jambi, sehingga mereka kesulitan mencari keperluan badminton yang mereka butuhkan serta mencari lapangan badminton yang bisa disewa ketika mereka butuhkan. Maka dibutuhkan sebuah aplikasi GIS berbasis Android yang dapat membantu mereka dalam menemukan lapangan badminton dan toko olahraga yang menjual dan melayani keperluan badminton di kota Jambi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LAPANGAN BADMINTON DAN TOKO OLAHRAGA DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengevaluasi dan menganalisis aplikasi sistem informasi geografis lapangan badminton dan toko olahraga di kota Jambi berbasis Android ?
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi sistem informasi geografis lapangan badminton dan toko olahraga di kota Jambi berbasis Android ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari tema dan judul tersebut, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut, adapun batasan masalahnya antara lain mencakup :

1. Lokasi lapangan badminton yang ditentukan adalah yang disewakan yang berada di kota Jambi.
2. Lokasi toko olahraga yang ditentukan adalah yang menjual atau melayani keperluan seputar badminton yang berada di kota Jambi.
3. Aplikasi nantinya akan menampilkan profil dari lapangan badminton dan toko olahraga.
4. Aplikasi memiliki fitur pencarian, fitur komentar, dan fitur rating untuk lapangan badminton dan toko olahraga.
5. Aplikasi ini dapat berjalan pada sistem Android minimal versi 4.4 kitkat sampai yang terbaru.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah :

1. Mengevaluasi dan menganalisis dari aplikasi sistem informasi geografis lapangan badminton dan toko olahraga berbasis Android yang akan dibuat nantinya.

2. Melakukan perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi sistem informasi geografis lapangan badminton dan toko olahraga yang ada di kota Jambi berbasis Android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini nanti adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dari aplikasi ini dapat membantu permasalahan masyarakat khususnya yang hobi berolahraga badminton dalam mencari lokasi lapangan badminton serta menemukan toko olahraga.
2. Diharapkan dengan adanya informasi profil lapangan dan toko dapat berguna sebagai gambaran umum dari lapangan badminton dan toko yang akan dituju serta dapat menjadi patokan bagi *user* dalam menemukan lokasi dari koordinat lapangan olahraga yang ada dipeta.
3. Diharapkan dengan adanya fitur komentar dan rating untuk toko olahraga dan lapangan badminton, dapat membantu *user* dalam memilih toko olahraga yang memiliki kelengkapan dalam keperluan badminton, dan juga lapangan badminton yang memiliki pelayanan yang baik.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disusun secara sistematis kedalam enam bab. Berikut adalah uraian untuk masing- masing bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar – dasar teori oleh para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, bersumber dari buku, jurnal penelitian ataupun artikael – artikel yang ada di internet dengan tujuan untuk memperkuat isi penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan – tahapan yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode pendekatan yang digunakan serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari identifikasi masalah, analisis dan solusi alternatif yang di usulkan, serta analisis kebutuhan sistem yang akan digambarkan pada *Uise Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibangun, pengujian atas aplikasi yang telah dibangun, serta hasil yang dicapai dari pembangunan aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan penulisan dari penelitian yang dilakukan serta juga berisi saran – saran untuk pengembangan dari aplikasi lebih lanjut.