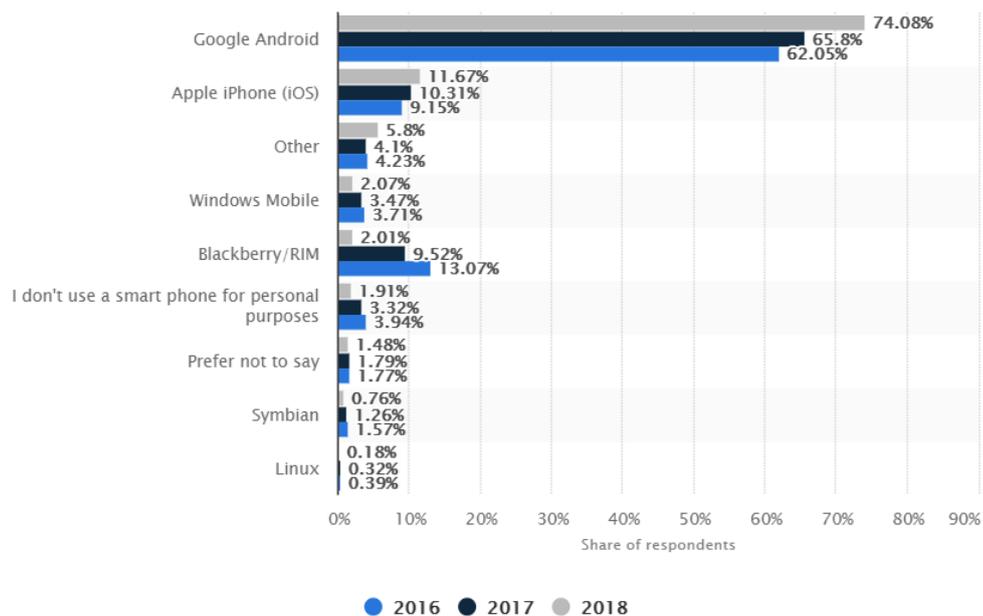


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi memang sudah tidak bisa dibantahkan lagi salah satu contohnya *smartphone*. *Smartphone* dewasa ini lebih berkembang dan diminati oleh masyarakat karena beragam fitur daya tarik tersendiri bagi masyarakat penggunanya. Salah satu sistem operasi yang terpasang dalam *smartphone* adalah sistem operasi Android. Sejak 2016 sampai dengan 2018 sistem operasi Android selalu mendominasi perangkat *mobile* (bergerak) yang paling banyak di gunakan oleh masyarakat Indonesia, dengan rata – rata 67.46% pengguna yang menggunakan sistem operasi Android, kemudian di ikuti sistem operasi iOS dengan rata – rata 10,37% pengguna yang menggunakan iOS Apple, dan sisanya menggunakan sistem operasi lainnya (Statista Research Department, 2018).

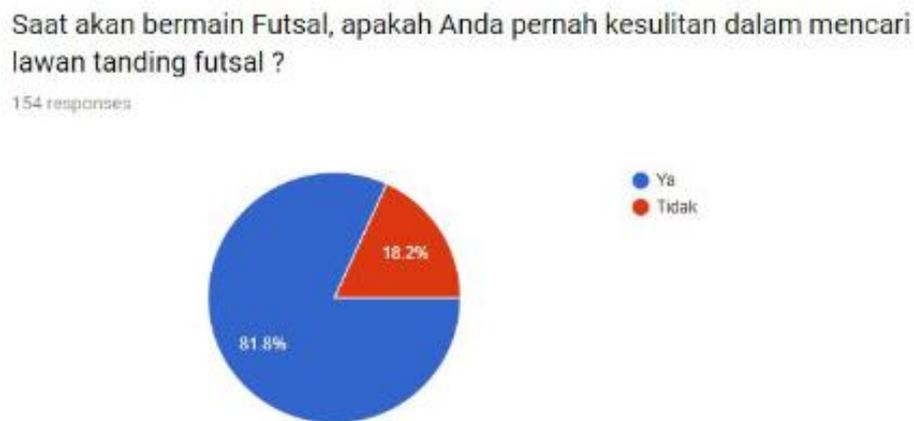


Gambar 1-1 Data Sistem Operasi *Smartphone* di Indonesia (Statista Research Department, 2018)

Salah satu faktor yang membuat sistem operasi Android banyak digunakan adalah cukup lengkapnya aplikasi yang tersedia untuk sistem operasi Android. Kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi berbasis IT sangat bervariasi, salah satu kebutuhannya adalah kebutuhan suatu aplikasi informasi berbasis *mobile*.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, perkembangan olahraga futsal juga merupakan olahraga yang sangat populer dan diminati oleh masyarakat terutama dikalangan anak muda. Olahraga ini mirip dengan sepak bola tetapi lebih kecil lagi. Jumlah pemainnya hanya beranggotakan 5 orang, dengan lapangan juga yang tidak sebesar sepak bola. Futsal masuk ke Indonesia pada tahun 2002, setelah Indonesia di tunjuk oleh AFC (*Asian Football Confederation*) futsal menjadi tuan rumah turnamen “*Futsal Asian Championship*” (Fiwka, 2017). Populernya olahraga futsal di Indonesia ini membuat bermunculan bisnis penyewaan lapangan futsal.

Namun para pecinta olahraga futsal yang akan bermain sering mengalami kesulitan dalam mencari lawan tanding yang terdekat dengan lokasi mereka, hal ini dibuktikan dari survei yang telah dilakukan dengan total responden sebanyak 154 orang. Sebanyak 81.8% responden menyatakan kesulitan dalam mencari lawan tanding.

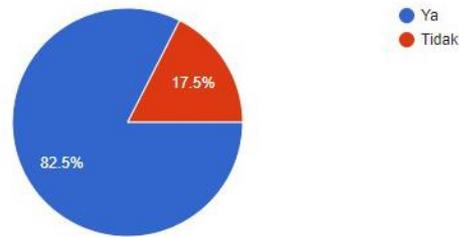


Gambar I-2 Data Survei Pencarian Lawan Tanding

Salah satu faktor yang membuat sulitnya mencari lawan tanding adalah terbatasnya daftar *team* lawan yang dimiliki untuk dijadikan lawan tanding, dari jumlah yang terbatas tersebut tidak semua calon lawan setuju untuk diajak bertanding futsal bersama. Salah satu faktor lainnya adalah para pecinta olahraga futsal bosan bermain dengan *team* yang sama ini dibuktikan juga dari hasil survei yang telah dilakukan, sebanyak 82% responden menyatakan bosan jika bermain futsal dengan *team* yang sama.

Apakah Anda bosan bermain dengan tim lawan yang sama ?

154 responses

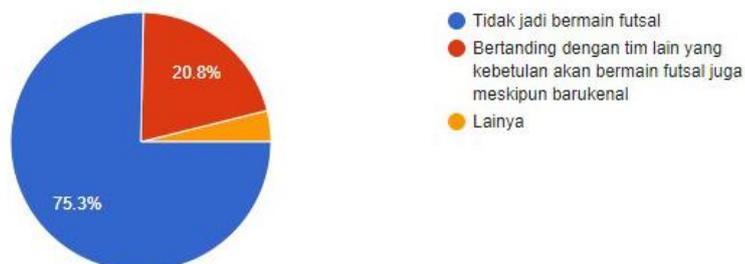


Gambar I-3 Data Survei Bermain dengan *Team* yang Sama

Dengan sulitnya mencari lawan tanding yang terdekat ini juga akan membuat menurunnya pendapatan bisnis penyewaan lapangan futsal, karena sebagian besar orang enggan bermain futsal jika tidak terdapat lawan yang akan dijadikan lawan bermain, ini dibuktikan dari survei yang telah dilakukan. Sebanyak 75.3% responden menyatakan tidak jadi bermain futsal apabila tidak mendapatkan lawan tanding.

Jika tidak mendapatkan lawan tanding, apa yang akan Anda lakukan ?

154 responses



Gambar I-4 Data Survei Tidak Mendapatkan Lawan Tanding

Maka dari itu penulis mencoba memenuhi kebutuhan dan tuntutan diatas dengan membuat program aplikasi Futsal Kuy menjadi program aplikasi untuk *smartphone* berbasis Android yang dapat dengan mudah dipakai oleh para pengguna *smartphone*. *Software* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML. Pemograman Java digunakan mengingat memiliki fleksibilitas yang tinggi sebagai *multiplatform* yang dapat dijalankan di beberapa *platform* sistem operasi komputer dan dengan dukungan XML yang memiliki sedikit aturan, mudah dikembangkan. Adapun metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini,

yaitu menggunakan metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena karakteristik dari metode *waterfall* yang harus menyelesaikan satu tahapan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi. Sehingga pemilihan metode sesuai dari kebutuhan perancangan aplikasi Futsal Kuy fitur pencarian lawan tanding karena *requirement* yang dibutuhkan jelas dan di definisikan di awal.

I.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa saja yang menjadi faktor dalam mencari lawan tanding?
2. Bagaimana cara mempermudah mencari lawan tanding dengan memanfaatkan teknologi informasi pada aplikasi pencarian lawan tanding Futsal Kuy?
3. Bagaimana penerapan fitur pencarian lawan dalam aplikasi Futsal Kuy yang terdapat fitur *booking* lapangan?

I.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi untuk pelanggan Futsal Kuy, agar mempermudah pelanggan mencari lawan tanding.
2. Memperbanyak daftar pilihan lawan tanding.
3. Membantu pelanggan mendapatkan lawan tanding.
4. Menghasilkan aplikasi Futsal Kuy dengan fitur pencarian lawan yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

I.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mencari lawan tanding dan memberbanyak pilihan lawan tanding.
2. Membantu pihak penyedia lapangan futsal dalam hal pelayanan bisnis.
3. Membantu meningkatkan jumlah omset bisnis dari penyedia lapangan futsal.

I.5 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya pembahasan dalam penulisan penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan hanya pada pembuatan aplikasi berbasis Android Pencarian Lawan Tanding Futsal Kuy. Adapun batasan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Proses pengambilan data hanya dilakukan di tempat futsal sekitar lingkungan Universitas Telkom.
2. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan pada perangkat *mobile* berbasis Android.
3. Fiktur pencarian lawan tanding dalam aplikasi Futsal Kuy hanya menampilkan lawan tanding dalam radius 2 km dan menampilkan lawan tanding berdasarkan usia.
4. Data *rating* yang digunakan adalah data *dummy*.
5. *Database* yang digunakan adalah *database* Firebase.

I.6 Sistematika Pelaporan

Sistematika dari penulisan penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab pokok pembahasan, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dasar mengenai pengenalan Android, firebase, Android studio, literatur pendukung untuk penelitian dan beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan metode dan konseptual yang digunakan untuk penelitian beserta tahapan untuk merumuskan penelitian yang dilakukan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang perancangan beserta usulan yang didapat setelah meneliti dan menganalisis kondisi yang telah ada. Kemudian analisis tersebut akan digunakan untuk membuat fitur dari sistem yang akan dibangun.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisikan tentang pengimplementasian sistem yang akan dibangun. Setelah itu akan dilakukan pengujian terhadap system yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis selama melakukan penelitian dan pengembangan sistem.