BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang sedemikian pesatnya. Berbagai lini kehidupan dan aktivitas sudah sangat tergantung pada teknologi informasi dan beberapa lagi masih mencoba menerapkan teknologi informasi pada system mereka. Keunggulan dari teknologi infomasi yang dapat mempermudah dan mempercepat kinerja seseorang ataupun lembaga menjadikan teknologi informasi sudah menjadi hal yang wajib digunakan.

Perangkat mobile pada zaman sekarang sudah begitu sedemikian maju dan bnyak digunakan untuk kehdupan sehari-hari. Aplikasi mobile berkembang cepat untuk kehidupan manusia dalam penggunaannya (Holla, 2012). Perangkat mobile sekarang ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi saja. Dengan kehadiran telepon pintar (Android, Iphone, BlackBerry), penguna perangkat mobile smakin dimanjakan dengan kegunaannya yang beragam. Sistem Operasi Android khususnya, yang merupakan sistem operasi yang bersifat open source dapat dikmbangkan oleh siapa saja sudah sangat berkembang dalam hal aplikasinya. Pengembangan aplikasi Android ini banyak dilakukan oleh para developer mulai dari yang pemula sampai yang ahli sekalipun.

Aplikasi android kemapuannya dalam hal location-based. Dengan menggunakan location-based ini, pengguna ponsel cerdas dapat mendeteksi posisiny sekarang dan mengambil informasi yang terdapat di derah sektarnya. Keunggulan ini banyak dimanfaatkan pengembang aplikasi Android untuk membuat sebuah aplikasi yang merujuk pada daerah sekitarnya, sehingga pengguna telepon pintar dengan mudah dapat langsung berinteraksi dengan informasi yang diberikan aplikasi.

Kegiatan olah raga penting untuk menjaga kesehean tubuh, agar tubuh sehat dan prima olah raga perlu dlakukan, ada beberapa jenis olah raga yang sekarang ini sdang digemari oleh penggiat olah raga, diantranya sepak bola, futsal, bulu tangkis dan masih banyak lain nya. Permasalhanya terkadang penggiat olah raga sulit untuk menemukan sarana olah raga yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis berkeinginan untuk membangun sebuah aplikasi dengan judul "Aplikasi reservai sarana olah raga berbasis android", dengan tujuan dapat memberikan informasi seputar sarana olah raga dan fasilitas yang ada di dalamnya sehingga dapat mempermudah penggiat olah raga untuk melaksanakan kegiatan olah raga.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik seksimpulan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi android yang dapat membantu penggiat olah raga untuk mendapatkan informasi mengenai sarana dan fasilitas olah raga ?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mempermudah penggiat olah raga untuk memesan lapangan olah raga ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi ini diantaranya :

1. Membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi secara lengkap dan menarik.
2. Mempermudah pengguna untuk memesan lapangan olah raga fusal

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat, diantaranya :

a. Manfaat Teoritis

Dari segi keilmuan diharapakn peenelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan pembaca. Menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kemajuan teknologi khususnya teknologi sistem informasi.

b. Manfaat Praktis

1. Pemilik Resinda Futsal

   Bagi pemilik futsal resinda aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pemilik resinda futsal dalam mengelola usahanya.

2. Bagi Pengguna / Konsumen

Aplikasi ini diharapakan memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi jadwal jam yang kosong, memberikan efesiensivitas untuk melakukan reservasi dan pembayaran.

3. Bagi masyarakat umum

Apilikasi ini diharapakn dapat meningkatan keinginan masyarakat untuk berolah raga khususnya olah raga futsal.