

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metodologi tentang Pembangunan Aplikasi *Mobile* Pencarian Lokasi Nonton Bareng Berbasis *Location Based Service*.

#### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat sangat mempermudah manusia untuk menjalankan dan mengerjakan aktivitasnya sehari-hari. Hal ini dikarenakan meningkatnya kebutuhan manusia akan hal-hal yang praktis dan cepat. Terlebih lagi dengan adanya media internet yang dapat memudahkan segala macam pencarian informasi. Demikian juga dalam kasus sulitnya mencari informasi dan lokasi dari tempat nonton bareng atau nobar sebuah pertandingan olahraga. Sepakbola dan bulutangkis merupakan contoh olahraga yang sangat populer dan digemari berbagai lapisan masyarakat Indonesia. Penggemar sepakbola dan bulutangkis sama sekali tidak mengenal suku, agama, jenis kelamin dan usia.

Untuk penggemar klub-klub elit Eropa, berbagai macam kejuaran dunia yang tidak dimungkinkan untuk mendukung regu atau atlet kesayangannya bertanding secara langsung, biasanya akan mengadakan nonton bareng atau nobar dengan teman satu komunitas penggemar atau hanya sekedar untuk acara sebuah event sponsor. *Event* tersebut bisa menjadi ajang silaturahmi dan jumpa para penggemar.

Salah satu masalah yang menjadi kendala adalah kurangnya informasi yang tersedia serta pemanfaatan teknologi informasi yang kurang optimal. Di sisi lain perkembangan teknologi cenderung mengarah kepada teknologi *mobile* seperti Android yang saat ini merupakan sistem operasi *smartphone* yang cukup populer dikalangan masyarakat umum. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis Linux. Salah satu kelebihan Android dibandingkan dengan sistem operasi perangkat lainnya adalah Android tergolong murah dibandingkan dengan sistem operasi *smartphone* lainnya. Selain itu Android bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengembangkan fitur yang belum ada sesuai keinginan mereka (Safaat, 2012).

Berdasarkan masalah diatas penulis berusaha untuk membangun sebuah aplikasi yang mampu menampilkan dan menyajikan informasi tentang lokasi nobar menggunakan teknologi Android. Adapun manfaat aplikasi adalah pengguna dapat membagikan serta mempromosikan tempat nobar atau sebuah *event* nobar dan dapat mencari lokasi nobar yang menyiarkan pertandingan sesuai keinginan pengguna.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi pencarian lokasi yang dapat menampilkan dan menyajikan informasi mengenai lokasi nobar, serta dapat memudahkan pengguna dalam menemukan lokasi nobar pada *mobile device* berbasis Android.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini disebutkan sebagai berikut :

1. Aplikasi berjalan diatas platform Android minimal versi 4.4 atau Android KitKat.
2. Perangkat *mobile* yang dipakai GPS *support*.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi tempat nobar terdekat dengan pengguna.
4. Aplikasi ini dapat menunjukan lokasi pengguna dan rute menuju lokasi nobar.
5. Aplikasi ini memanfaatkan *Google Maps API* sebagai penyedia peta *virtual*.
6. Aplikasi ini memanfaatkan *Firebase Cloud Messaging* untuk menyajikan fitur notifikasi.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini yaitu membangun aplikasi pencarian lokasi yang dapat menampilkan dan menyajikan informasi mengenai lokasi nobar, serta dapat memudahkan pengguna dalam menemukan lokasi nobar pada *mobile device* berbasis Android.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah :

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dirancang.

## 2. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan mempergunakan referensi berupa jurnal, buku, maupun dokumentasi yang tersedia. Data yang dikumpulkan adalah data-data teknis yang terkait dengan perancangan sistem yang akan dirancang.

## 3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 submetode, yaitu:

### a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

### b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

### c. Pengkodean

Merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Merupakan tahap dimana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

4. Metode Dokumentasi

Merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

**1.6. Sistem Penulisan Tugas Akhir**

Adapun Sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

**1. BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metodologi tentang Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Nobar Berbasis *Mobile* dan *Location Based Service*.

**2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas review aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan aplikasi *AYO NOBAR*, dan perbandingan fitur *AYO NOBAR* dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

**3. BAB 3 LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas hal-hal yang mendasari dibuatnya aplikasi *AYO NOBAR*, arsitektur, bahasa pemrograman dan tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi .

**4. BAB 4 ANALISIS DAN PERENCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

## **5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab implementasi dan pengujian perangkat lunak ini akan dijelaskan mengenai definisi sistem, implementasi sistem, dan hasil pengujian sistem.

## **6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Pada bab selanjutnya akan dibahas *review* aplikasi aplikasi yang sejenis dengan aplikasi AYO NOBAR, dan perbandingan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.