

BAB I PENDAHULUAN

1.1 1.1 Latar belakang

Di era perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang, salah satunya telepon seluler dimana saat ini tidak hanya dapat digunakan untuk melakukan komunikasi seperti telepon dan SMS (*Short Message Service*) saja tetapi dapat juga digunakan untuk mengakses internet. Dengan fungsi mengakses internet ini penggunaan telepon seluler dapat di kembangkan menjadi sangat luas, dapat digunakan untuk membaca *email*, *Browsing*, *chating*, membaca berita, melihat peta *online* seperti *google maps*. Sistem operasi pada telepon seluler juga terus berkembang, salah satu diantaranya adalah *Android*. *Android* merupakan sistem operasi *mobile* yang berbasiskan pada versi modifikasi dari Linux. Pertama kali sistem oprasi ini dikembangkan oleh perusahaan *Android.inc*. Nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi *mobile* tersebut, yaitu sistem informasi *Android* (Andi, 2013).

Kota Bandar Lampung memiliki banyak tempat sarana olahraga serta jenis-jenis fasilitas olahraga yang tersedia seperti gelanggang olahraga, kolam renang, tempat fitnes, gym, lapangan futsal dan masih banyak lainnya. Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan (KKBI). Namun sayangnya banyak masyarakat umum yang tidak mengetahui lokasi tempat sarana olahraga yang berada di Bandar Lampung, khususnya masyarakat luar kota Bandar Lampung sehingga dibutuhkan layanan aplikasi pencarian tempat sarana olahraga agar dapat membantu dalam memberikan

informasi tentang jenis-jenis olahraga serta pencarian lokasi terdekat tempat sarana olahraga. Layanan aplikasi pencarian tempat sarana olahraga ini sangat dibutuhkan dalam memberikan informasi kepada penggunanya dimana layanan aplikasi ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis membuat aplikasi pelayanan yang dapat mempermudah pencarian tempat sarana olahraga yang berjudul “**Aplikasi *mobile* pencarian tempat sarana olahraga terdekat di Bandar Lampung**”. Dengan aplikasi layanan ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat mengenai tempat sarana olahraga bagi para penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dijadikan penelitian adalah :

1. Bagaimana memberikan solusi yang dapat membantu masyarakat untuk mencari tempat sarana olahraga terdekat di Bandar Lampung.
2. Bagaimana membantu pengguna untuk mengetahui jam oprasional tempat sarana olahraga di Bandar Lampung.
3. Bagaimana pengguna dapat mengetahui tata letak suatu tempat sarana olahraga terdekat di Bandar Lampung.

1.2 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang memudahkan masyarakat untuk menemukan tempat sarana olahraga terdekat di Bandar Lampung.
2. Membuat aplikasi dengan menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna.
3. Menyediakan layanan *direction* (petunjuk arah) pada aplikasi. Agar pengguna mengetahui arah jalan suatu tempat sarana olahraga dari titik point pengguna sampai ke tempat sarana olahraga yang diinginkan.

1.3 1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian ini adalah:

1. Aplikasi memfokuskan pada sistem pencarian tempat sarana olahraga serta informasi mengenai jenis-jenis olahraga serta sarana olahraga.
2. Objek penelitian ini menggunakan aplikasi Google Maps.
3. Aplikasi dapat dijalankan di sistem operasi *Android* minimal *jelly bean*

1.4 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian tempat sarana olahraga terdekat.

2. Menghemat waktu serta biaya para pengguna karena pengguna tidak perlu menelusuri jalan di Bandar Lampung agar dapat menemukan tempat sarana olahraga.
3. Memberikan informasi mengenai tempat sarana olahraga beserta jenis-jenis olahraga.