

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga memudahkan kita dalam melakukan aktifitas. Contoh pesatnya perkembangan teknologi informasi adalah perkembangan dari *mobilephone* yang memberikan dampak besar pada kebiasaan penggunaan *device* tersebut. Perubahan tersebut adalah pada penggunaan *device* tersebut yang pada awalnya digunakan hanya untuk keperluan komunikasi suara antar manusia, pesan singkat, pesan elektronik, dan keperluan *browsing* menuju pada penggunaan yang mulai menunjang kebutuhan sehari-hari, baik untuk keperluan bekerja maupun kebutuhan akan hiburan. Tetapi sekarang kemampuan *mobilephone* sudah sangat canggih, dimana dulunya hanya bisa dikerjakan oleh komputer sekarang dapat dilakukan oleh *mobilephone* seperti mengirimkan informasi-informasi dengan cepat dan mudah. *Mobilephone* jenis ini lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan *smartphone*.

Salah satu sistem operasi *mobile* yang digunakan oleh *smartphone* adalah Android. Android bersifat *open source* sehingga memudahkan para pengembang untuk menciptakan dan memodifikasi aplikasi atau fitur-fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka sendiri.

Android *smartphone* yang mampu melayani kebutuhan pemindahan *file* melalui aplikasi yang akan dipasangkan pada *smartphone* berbasis android. perkembangan sistem informasi yang semakin pesat juga berdampak pada dunia pendidikan dan olahraga.

Klub olahraga IPSI merupakan suatu wadah/tempat untuk dapat mengembangkan dan melatih potensi atlet dalam bidang beladiri. Untuk meningkatkan kompetensi atlet maka diselenggarakan suatu kejuaraan IPSI. Selain

untuk mempererat rasa persatuan dan kesatuan, penyelenggaraan kejuaraan olahraga juga bertujuan untuk menggali potensi atlet-atlet muda yang dapat diproyeksikan ke *event* yang lebih tinggi.

Melihat kondisi saat ini, pada umumnya program latihan atlet/pesilat dilakukan secara tatap muka, dimana atlet berkumpul dan berlatih bersama-sama maupun secara individu. Namun demikian terkadang muncul kendala-kendala yang tidak mudah menentukan keputusan-keputusan pelatih untuk atlet yang akan bertanding dalam sebuah kejuaraan maupun dalam ruang latihan. Salah satu kendala utama dalam melaksanakannya adalah menentukan kategori peserta atlet. Kendala menentukan kategori atlet ini terkadang memperlambat jalannya latihan untuk sebuah kejuaraan.

Langkah strategis yang bias dilakukan untuk mengatasi permasalahan kesulitan keputusan tersebut, adalah dengan memanfaatkan Teknologi *smartphone/Android* sebagai *tools* dalam proses latihan dan *tool* pemberian materi latihan, maka penggunaan system dengan Teknologi Informasi, komunikasi dan teknologi computer serta *multimedia* diterapkan pada dunia ke-Atletan. Pemberian materi berdasarkan kategori secara *on-line* maupun *off-line* merupakan upaya yang harus dilakukan pada bidang olahraga ke-atletan yang disertai dengan implementasinya.

Sedangkan hasil dari pengamatan *smartphone* yang sudah ada saat ini, dapat diketahui bahwa pengembangan *smartphone* lewat media android cukup bagus. Namun dalam beberapa hal masih ada kekurangan. Yaitu *smartphone* masih dalam forum diskusi yang masih bersifat teks atau media chatting.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan indicator adanya permasalahan yang dijabarkan dalam latar belakang tersebut diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang dipilih untuk di teliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi model digital trainer untuk atlet IPSI berbasis Android?

Untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan di batasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- Aplikasi ini digunakan ketika pelatih tidak bias hadir dalam ruang latihan dan di wakikan kepada asisten pelatih.
- Aplikasi ini tidak untuk absensi atau kehadiran atlet, sedangkan untuk atlet yang tidak dapat materi latihan/ tidak datang. Pelatih menanyakannya melalui media diskusi/komunikasi lewat aplikasi *chatting* yang sudah ada.
- Pemberian materi tidak dalam bentuk video/ masih berupa text.
- Sitem digital trainer di bangun menggunakan software Android Studio dan MySQL.
- Ujicoba sistem digital trainer ini akan dilakukan di IPSI Surabaya.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat suatu sistem digital trainer berbasis android untuk pelatih dan atlet IPSI yang sesuai kebutuhan pelatih maupun atlet sebagai salah satu solusi rekomendasi atlet .
2. Membantu dan meningkatkan efektivitas keputusan yang diambil pelatih atas penentuan kategori atlet berdasarkan kriteria pelatih.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian di bidang Sistem Pendukung Keputusan yang nantinya akan dapat dikembangkan dan diterapkan untuk menentukan kategori atlet dalam kelas latihan berdasarkan kriteria-kriteria dari pelatih.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan tugas akhir terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang deskripsi umum isi tugas akhir yang meliputi latar belakang, batasan masalah, tujuan, manfaat penyusunan tugas akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi teori-teori yang terkait tentang penyelesaian suatu masalah yang diambil.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang pembahasan mengenai perancangan dan desain sistem yang akan dibangun.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang hasil pembahasan sistem berupa perangkat lunak beserta analisis terhadap sistem yang telah dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran terhadap sistem yang telah dibuat.