

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, masa ini adalah masa yang sulit bagi setiap orang meskipun tingkat kesulitannya berbeda. Sifat dasar dari fase remaja ini adalah memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan keinginan untuk mencoba hal-hal yang baru bagi dirinya. Lingkungan yang kurang baik dapat menyebabkan para remaja menyalurkan sifat dasar mereka dalam bentuk kenakalan remaja. Belakangan ini banyak aktivitas yang mengarah pada kegiatan kelompok yang mengacu pada minat yang sama. Jika berada dalam arah yang positif, maka akan positif pula hasilnya. Namun persoalannya adalah pada usia yang labil kecenderungan ini masih bercabang pada kemungkinan positif dan negatif. Negatif mengarah pada tindakan balap liar yang salah satunya adalah bentuk kenakalan tersebut.

Pada zaman sekarang ini di era globalisasi, banyak hal yang berubah. Contoh kecilnya adalah pergaulan remaja yang agak tercoreng dan tidak ada batasnya lagi. Banyak di kalangan remaja melakukan hal-hal yang negatif yang bukan hanya merugikan dirinya tetapi merugikan juga bagi orang lain. Contohnya balapan liar. Kenakalan remaja dapat di golongkan menjadi kegiatan yang menyimpang atau kegiatan yang negatif yang merugikan dirinya dan orang lain, kegiatan balap liar yang dilakukan kalangan remaja ini sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Justru bagi masyarakat kalangan bawah, balapan liar merupakan hiburan tersendiri. Sebagian besar pelaku balap liar ini justru bukannya golongan menengah tapi golongan bawah. Remaja yang berasal dari keluarga golongan bawah atau keluarga miskin ini adalah pelaku dari balapan liar. Mulai dari motor curian sampe melarikan motor orang tuanya yang belum lunas juga sah-sah saja buat mereka, yang penting mereka mendapatkan tepuk tangan dari teman-teman geng mereka atau para penonton yang menonton aksinya. Tindakan ini tidak diberantas oleh polisi atau pihak yang bertanggung jawab seakan membiarkan para pelaku balap liar melakukan aksinya dengan leluasa. Menanggapi tentang semakin maraknya Balapan Liar di Ibu Kota atau kota-kota lainnya, kita miris mendengarnya apa lagi oknum dari sang joki balap liar ini di dominasi oleh para remaja yang masih menginjak bangku SMA (Sekolah Menengah Atas) bahkan ada yang masih SMP (Sekolah Menengah Pertama). Seharusnya para remaja ini melakukan hal-hal

yang positif yang dapat menguntungkan diri sendiri dan orang lain.

Pada kasus kenakalan remaja saat ini khususnya balap liar harus segera diberantas dengan cara yang berbeda yaitu pada kecanggihan teknologi saat ini. Teknologi mobile telah menjadi bagian kehidupan kita sehari-hari. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki telepon seluler, personal digital assistant (PDA) atau sejenisnya yang mereka gunakan untuk berkomunikasi lewat suara, memeriksa email atau manfaat teknologi lainnya. Teknologi mobile merupakan teknologi abad ke-21 di mana terdapat perkembangan aplikasi yang luar biasa. Perkembangan teknologi juga diiringi dengan perkembangan internet salah satunya yaitu perkembangan situs jejaring sosial. Sebagian besar layanan situs sosial adalah berdasarkan web dan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Selain adanya komunikasi antar pengguna, mereka juga bisa mendapatkan berbagai informasi yang akurat dan tepat waktu dari berbagai sumber.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan merancang sebuah aplikasi pemesanan berbasis android yang dapat di dimanfaatkan untuk memesan dan menginformasikan kawasan arena balap dengan judul ***“Aplikasi Pemesanan Sirkuit Lintasan Balap Berbasis Android”***.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini adalah:

1. Aplikasi pemesanan online berbasis android tersebut diimplementasikan untuk studi kasus persewaan sirkuit lintasan balap di Surabaya.
2. Aplikasi pemesanan online berbasis android hanya menangani pemesanan jadwal sirkuit lintasan balap, dan melihat data pemesanan.
3. Penelitian ini dilaksanakan di daerah Surabaya

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan sirkuit lintasan balap berbasis android di Surabaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan problematika yang telah dirumuskan, maka kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi lokasi arena balap berbasis android yang dapat digunakan oleh pihak lembaga maupun

masyarakat untuk mendukung masyarakat Surabaya dalam pertunjukan balap pada hal positif.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai penambah wawasan dan meningkatkan kemampuan pengguna, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi berbasis android.
2. Mempermudah Masyarakat Umum memperoleh informasi Lokasi Arena Balap di Surabaya meliputi peta lokasi, deskripsi, fotogaleri.
3. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menuju ke lokasi yang dituju melalui navigasi rute terdekat.
4. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memilih lokasi pada tempat yang sudah disediakan.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode Observasi

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada proses pendaftaran pemesanan sirkuit guna mendapatkan gambaran jelas dan terkait terhadap permasalahan sehingga dapat diketahui kebutuhan yang diperlukan, dimana observasi meliputi pengumpulan data dan informasi, software, membuat tampilan yang interaktif.

2. Metode Interview

Interview atau wawancara adalah proses tanya jawab mengenai permasalahan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan sehingga proyek yang dibuat tepat sasaran.

3. Metode Analisis

Menganalisis masalah-masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

