

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan sebuah permainan sekaligus olahraga yang memiliki jumlah penggemar yang sangat banyak dan tersebar di seluruh penjuru dunia. Anak – anak hingga orang dewasa, pria maupun wanita, dan orang - orang dari berbagai strata sosial masyarakat mengenal dan memainkan olahraga ini. Inti dari permainan ini adalah menggiring bola menggunakan kaki kemudian memasukkannya ke gawang lawan.

Sepakbola hanya menggunakan sebuah bola yang kemudian diperebutkan oleh para pemainnya oleh karena itu olahraga ini identik dengan kekerasan karena sering terjadi kontak fisik secara langsung antar para pemainnya ketika saling berbebut bola. Hal ini menyebabkan para pemain sepakbola sering mengalami cedera di sekujur tubuhnya.

Berbagai macam cara telah ditempuh untuk mengurangi dampak buruk dari olahraga sepakbola, seperti pembuatan peraturan dan sanksi tegas kepada pemain yang mencederai lawannya hingga menyiapkan ahli khusus untuk menangani cedera pemain sepakbola terutama dalam kompetisi elit dunia, namun hal tersebut belum bisa membantu para pemain secara luas. Hal ini disebabkan karena peraturan, sanksi, dan para ahli khusus yang ada hanya terbatas pada

sistematika permainan tertentu yang biasanya dimainkan oleh para profesional dengan naungan sebuah klub sepakbola. Padahal sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer dan sering dimainkan oleh masyarakat luas dimana potensi terjadinya cedera sangat besar. Cedera yang terjadi dalam olahraga sepakbola tidak bisa dianggap remeh terutama apabila bagian yang terkena adalah organ – organ vital karena dapat menimbulkan sakit yang berkepanjangan hingga berujung pada kematian. Di samping itu penanganan pada pemain yang terpapar cedera juga harus tepat karena apabila ditangani secara sembarangan tanpa ada landasan pengetahuan yang benar justru akan memperparah cedera tersebut.

Namun pada kenyataannya mayoritas orang yang memainkan permainan sepakbola tidak memiliki ilmu pengetahuan yang benar tersebut. Sedangkan jumlah ahli yang berkompeten dalam penanganan cedera yang terjadi dalam permainan sepakbola sangat terbatas. Hal ini dibuktikan sendiri oleh penulis yang juga penggemar permainan sepakbola, ketika mengalami cedera biasanya proses penyembuhannya cukup lama karena kurangnya pengetahuan akan penanganan cedera yang tepat dan apabila membutuhkan jasa terapis cukup kesulitan karena sangat langka dan cukup mahal.

Sebetulnya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat akses untuk memperoleh pengetahuan dalam penanganan cedera menjadi semakin mudah dan murah terutama dengan adanya internet yang menyajikan berbagai macam referensi. Namun orang yang terpapar cedera tidak dapat secara langsung memanfaatkan kemudahan akses dari internet ini karena informasi yang tertera masih acak belum terstruktur dan terangkum secara rapi.

Padahal pemain yang mengalami cedera membutuhkan pertolongan yang cepat dan tepat. Minimal sebuah pertolongan pertama dapat segera diberikan agar kondisinya tidak semakin parah. Oleh karena itu maka penulis menawarkan solusi yakni dengan merancang sebuah aplikasi panduan pertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola yang beroperasi pada sistem operasi android Sistem operasi ini dipilih karena android merupakan salah satu sistem yang banyak digunakan pada smartphone dan tablet yang juga digunakan oleh masyarakat luas.

Diharapkan aplikasi panduan pertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola berbasis android ini akan lebih mudah digunakan, diakses dan lebih bermanfaat dikalangan masyarakat luas terutama para penggemar dan pemain sepakbola.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi panduan pertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi yang disusun ini lebih fokus kearah yang diharapkan, maka dalam perancangan aplikasi panduan pertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola penulis memberikan batasan – batasan masalah. Dimana materi yang disajikan dalam aplikasi ini terbatas pada:

1. Ruang lingkup penelitian
 - a. Aplikasi ini diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan Eclipse dan Android SDK sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile phone berbasis android.
 - b. Aplikasi ini berisi tentang panduan untuk pertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola, untuk tahapan pertolongan yang lain akan di buat untuk pengembangan selanjutnya.

2. Software yang digunakan
 - a. Eclipse IDE (Integrated Development Environment)
Berfungsi sebagai tools untuk melakukan pemrograman android.
 - b. Android Software Development Kit (Android SDK)
Berfungsi sebagai alat bantu dan API dalam mengembangkan aplikasi android menggunakan bahasa pemrograman java.
 - c. Android Development Tools (ADT)
Digunakan sebagai alat edit dokumen Java dan XML (Extensible Markup Language) serta menggunakan peralatan command line untuk menciptakan, membangun, melakukan debug aplikasi android dan pengendalian perangkat android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi panduan pertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai implementasi dari beberapa ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan.
 - b. Sebagai pengetahuan baru tentang sistem operasi Android yang bersifat open source.

2. Bagi masyarakat

Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi pendukung masyarakat dalam memainkan permainan sepakbola

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan bisa menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan teknologi informasi khususnya dalam teknologi mobile sehingga nantinya dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi berikutnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Pengumpulan Data
 - a. Metode Kepustakaan

Merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku – buku, artikel serta jurnal untuk konsep teori yang berkaitan dengan objek permasalahan penelitian. Dalam permasalahan ini penulis menggunakan sumber dari media online maupun media cetak.

b. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat menggunakan emulator Android dalam eclipse dan perangkat mobile smartphone berbasis android.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan analisis sistem berdasarkan data yang telah diperoleh dari pengumpulan data sebelumnya dan kebutuhan sistem.

3. Perancangan Sistem

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam pembuatan sehingga dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Implementasi

Dalam implementasi sistem ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritis, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

5. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang di harapkan.

6. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini sistem yang telah selesai dibangun di evaluasi guna menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini merupakan sesuatu yang umum untuk dilakukan, karena suatu system belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya, Sehingga proses evaluasi diperlukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi nantinya akan ditemukan bagian-bagian yang harus diperbaiki guna menyamakan permasalahan dan tujuan pembuatannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini secara garis besarnya terdiri dari lima bab yang berbeda, adapun rincian garis besarnya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang materi panduanpertolongan pertama pada cedera pemain sepakbola serta teori dalam perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum objek penelitian, yaitu analisis dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi ini akan digunakan atau fungsinya serta memaparkan hasil – hasil dan tahapan – tahapan penelitian, mulai dari tahap analisa desain, implementasi desain serta hasil testing dan implementasinya di sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis serta saran dan rekomendasi yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

