

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, khususnya para pelajar dan para pekerja yang sudah mulai memanfaatkan teknologi informasi yang ada saat ini atau sering disebut sebagai masyarakat modern. Karena teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Mulai dari smartphone, laptop, tablet PC, dan lain sebagainya. Pada dasarnya teknologi bukan lagi menjadi kebutuhan tambahan melainkan sudah menjadi kebutuhan pokok. Sebagai alat komunikasi maupun untuk mendukung pekerjaan mereka.

Dalam olahraga biasanya di dalam suatu tim diperlukannya seorang pelatih yang akan mengatur dan menyusun strategi dalam tim saat berlatih maupun bertanding di lapangan. Untuk saat ini para pelatih masih menggunakan papan untuk menjelaskan kepada para pemain bagaimana formasi dan pola pergerakan strategi, dan alat bantu yang digunakan masih cenderung kurang praktis dan efisien. Karena masih terbuat dari papan magnet dan beberapa point berupa bulatan magnet sebagai gambaran lapangan dan pemainnya dirasa masih sedikit merepotkan jika salah satu dari atribut tersebut hilang atau tercecer. Karena melihat adanya peluang untuk mengembangkan, maka dibuatlah sebuah aplikasi yang bersifat simulasi agar memudahkan para pelatih saat menjelaskan atau mengatur sebuah pola strategi.

Untuk mempermudah penerapan strategi khususnya dalam permainan sepak bola dan futsal dibutuhkan suatu media teknologi informasi yang dijadikan sebagai metode untuk membuat pola pergerakan strategi dari sepak bola dan futsal. Oleh karena itu penulis mengambil judul **Aplikasi Tablet PC Pengaturan Formasi dan Pola Strategi dalam Permainan Sepak Bola dan Futsal**. Aplikasi ini diharapkan memudahkan pelatih, pemain maupun masyarakat yang memiliki hobi pada olahraga sepak bola dan futsal tersebut. Aplikasi ini akan dibuat semudah mungkin dan sepraktis mungkin sehingga dapat diimplementasikan dalam sebuah tablet pc yang mendukung flash player dengan bentuk file setup dan diharapkan mampu diakses di semua ukuran layar tablet pc dengan bentuk landscape mengikuti bentuk lapangan sepak bola dan futsal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahannya adalah:

Bagaimana membuat aplikasi untuk simulasi pola pergerakan strategi dalam bermain sepak bola dan futsal ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasa, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahannya yaitu:

1. Aplikasi ini dijalankan di tablet PC dengan bentuk portable.
2. Aplikasi terdiri dari pola pergerakan strategi penyerangan dan pola strategi bertahan dalam sepakbola dan futsal.

3. Software yang digunakan penulis dalam pembuatan aplikasi simulasi pola strategi adalah Adobe Flash Cs6, Adobe Photoshop Cs6, Adobe Illustrator Cs6.
4. Aplikasi ini berjalan pada tablet PC yang mendukung flash player.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian, dapat dibagi sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi pola pergerakan strategi bermain sepak bola dan futsal yang nantinya dapat dijadikan sebagai simulasi.
2. Mengenalkan strategi permainan sepak bola dan futsal kepada pelatih, pemain, maupun masyarakat yang memiliki hobi pada olahraga sepak bola dan futsal.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang multimedia khususnya pada pembuatan aplikasi multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan gambaran dan wawasan tentang multimedia khususnya pembuatan aplikasi multimedia.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi multimedia informasi dan pembelajaran.
3. Sebagai alat bantu media pembelajaran bagaimana melakukan simulasi pola pergerakan sepak bola dan futsal yang benar serta

gambaran umum olahraga sepak bola dan futsal secara lebih mudah dan menarik.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh obyektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung ke beberapa tempat pelatihan sepak bola dan futsal.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data akan dilakukan juga dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang berkaitan dengan olahraga sepak bola dan futsal, multimedia yang telah ada untuk dijadikan sebagai referensi ataupun pembandingan.

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan membaca teori-teori, media referensi seperti game sepak bola, artikel, internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal - hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian , dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian multimedia, perkembangan multimedia sebagai media pembelajaran , elemen multimedia, pengertian simulasi, tahapan pembuatan aplikasi untuk simulasi pola strategi dan system perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang sejarah sepak boladan futsal, peraturan, teknik dan pola strategi yang digunakan dalam bermain sepak bola dan futsal serta menganalisis pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode analisis SWOT.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang perancangan aplikasi, penambahan animasi sebagai pendukung, proses editing, serta implementasi hasil pembuatan aplikasi untuk simulasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan yang lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini membuat keterangan dari buku – buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN

