

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
SEPAK BOLA UNTUK PEMULA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Annisa Ayu Prabawati

14.11.8012

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
SEPAK BOLA UNTUK PEMULA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Annisa Ayu Prabawati

14.11.8012

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
SEPAK BOLA UNTUK PEMULA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annisa Ayu Prabawati

14.11.8012

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Juli 2017

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
SEPAK BOLA UNTUK PEMULA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annisa Ayu Prabawati
14.11.8012

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi perndidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dan/atau diterbitkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yan gtelah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Februari 2018



Annisa Ayu Prabawati

14.11.8012

MOTTO

**Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah.
Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah,
melainkan kaum yang kafir.**

(QS. Yusuf: 87)

**Jika kita ingin melihat pelangi yang indah,
kita harus bersabar menanti redanya hujan.**

(Promod Brata)

**Keyakinan seseorang mengenai kemampuan dirinya,
sangat berpengaruh pada kemampuan itu sendiri.**

(Albert Bandura)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan saya kelancaran dan kemudahan dalam segala hal sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya dan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan saya kekuatan untuk menyelesaikan kuliah saya dengan target yang saya inginkan.
2. Kedua orang tua saya, ayah (Rudi Prayogo) dan mama (Sudarwati) yang selalu mendoakan untuk kelancaran dan keberhasilan saya. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang selama ini.
3. Adik-adikku yang selalu memberikan semangat Mbak Ayu. Rangga Kharisma M, Nawang Syahda P, Ajeng Az-Zahra S, terima kasih sudah memberi semangat dan menghibur Mbak Ayu disaat rasa menyerah datang.
4. Kekasihku, Ahmad Ibnu Hadjar. Terima kasih atas dukungan dan sabarmu yang telah membantu saya dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Sahabat saya Aisyah dan Tamma. Terima kasih atas dukungan kalian yang selalu membawa tawa dalam setiap kerepotanku dan sudah begitu banyak membantu. Big Thank You !
6. Tidak lupa pula teman-teman 14-SITI-07 yang telah menghabiskan waktu kurang lebih 3 tahun, banyak kenangan indah dan pelajaran yang saya dapatkan. Sukses untuk kalian semua. I will miss you all !

PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini, dan telah banyak penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang sangat berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, dan mengarahkan kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang sangat bermanfaat.
5. Kepada Mama, Ayah, adik-adikku tercinta yang tak pernah letih memberikan semangat dan senantiasa mendoakan.
6. Sahabat, teman, dan seluruh pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kesalahan yang ada dapat dimaklumi serta kritik dan saran sangatlah penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi segala pihak.

Yogyakarta, 23 Februari 2018



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.	iv
HALAMAN MOTTO.	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.	vi
KATA PENGANTAR.	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.	3
1.5 Manfaat Penelitian.	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Kepustakaan.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi.....	5
1.7 Metode Testing.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.	5
BAB II LANDASAN TEORI.	7
2.1 Tinjauan Pustaka.	7
2.2 Sejarah Sepak Bola.	8
2.3 Teknik Dasar Permainan Sepak Bola.....	10
2.3.1 Teknik Dasar Tanpa Bola.....	11

2.3.2 Teknik Dasar Dengan Bola	12
2.4 Android	14
2.5 Metode Perancangan Multimedia	14
2.5.1 Pra Produksi	14
2.5.2 Produksi.....	15
2.5.3 Pasca Produksi.....	15
2.6 <i>Flowchart</i>	15
2.6.1 Simbol <i>Flowchart</i>	16
2.7 Metode Testing.....	19
2.7.1 Pengertian Skala Likert	19
2.7.2 Perhitungan Skala Likert	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1 Gambaran Umum.....	21
3.2 Analisis Kebutuhan	21
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	22
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	23
3.2.2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	23
3.2.2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	24
3.2.2.3 Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	24
3.3 Perancangan (Pra Produksi).....	26
3.3.1 Ide Cerita	26
3.3.2 Storyboard	27
3.3.3 Flowchart.....	30
3.3.4 Struktur Multimedia Linier	31
3.3.5 Desain Rancangan Antar Muka.....	31
3.3.5.1 Menu Utama.....	31
3.3.5.2 Menu About	32
3.3.5.3 Menu Materi.....	33
3.3.5.4 Menu Isi Materi.....	33
3.3.5.5 Menu Video.....	34
3.3.5.6 Menu Isi Video.....	35

3.3.6 Musik.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Implementasi (Produksi)	36
4.1.1 Pembuatan <i>Asset</i>	36
4.1.1.1 Pembuatan Tombol Start.....	37
4.1.1.2 Pembuatan Tombol Menu About.....	37
4.1.1.3 Pembuatan Tombol Menu Exit	38
4.1.1.4 Pembuatan Tombol Materi.....	39
4.1.1.5 Pembuatan Tombol Back.....	39
4.1.1.6 Pembuatan Tombol Next.....	40
4.1.1.7 Pembuatan Tombol Menu Video	41
4.2 Pembuatan User Interface (UI).	41
4.2.1 Pembuatan UI Menu Utama.....	42
4.2.2 Pembuatan UI Menu Materi.....	43
4.2.3 Pembuatan UI Isi Menu Materi.....	43
4.2.4 Pembuatan UI Menu About.....	44
4.2.5 Pembuatan UI Menu Video.....	45
4.3 Pembuatan Freeze Frame	45
4.4 Pembuatan Motion Graphic	46
4.5 Import Musik.....	47
4.6 Pembahasan.....	47
4.6.1 Pembahasan <i>Script</i>	47
4.6.1.1 Menu Utama	47
4.6.1.2 Menu Materi	48
4.6.1.3 Isi Materi.....	50
4.7 Pengujian (Pasca Produksi).....	51
4.7.1 Pengujian Menu Utama	51
4.7.2 Pengujian Menu About.....	52
4.7.3 Pengujian Menu Materi	53
4.7.4 Pengujian Menu Video Lari Zigzag	55
4.7.5 Pengujian Menu Video Lari Lurus	56

4.7.6 Pengujian Menu Menggiring Bola	57
4.7.7 Pengujian Menu Video Menghentikan Bola Dengan Kaki Bagian Dalam	59
4.7.8 Pengujian Menu Video Menghentikan Bola Dengan Sol Sepatu	60
4.7.9 Pengujian Menu Bideo Tendangan Kaki Dalam	62
4.7.10 Pengujian Menu Video Tendangan Kaki Luar	63
4.7.11 Pengujian Menu Video Sundulan	64
4.7.12 Pengujian Menu Video Lemparan Bola Ke Dalam	65
4.8 Metode Testing.....	66
4.8.1 Kuesioner	66
4.8.2 Responden	69
4.8.3 Hasil.....	69
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

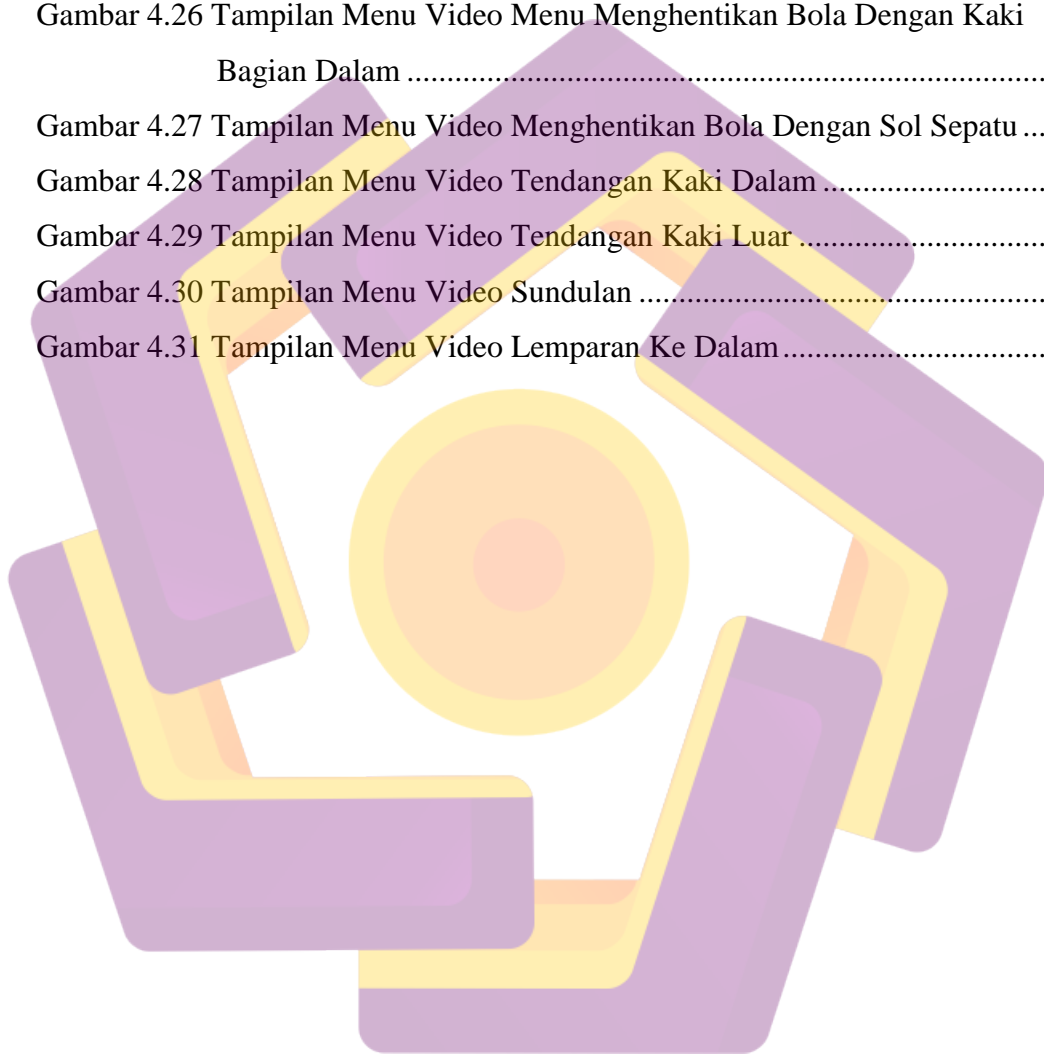
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	16
Tabel 2.2 Skala Jawaban	20
Tabel 3.1 Storyboard	28
Tabel 4.1 Pengujian Menu Utama.....	51
Tabel 4.2 Pengujian Menu About	52
Tabel 4.3 Pengujian Menu Materi.....	53
Tabel 4.4 Pengujian Menu Video Lari Zigzag	55
Tabel 4.5 Pengujian Menu Video Lari Lurus.....	57
Tabel 4.6 Pengujian Menu Video Menggiring Bola	58
Tabel 4.7 Pengujian Menghentikan Bola Dengan Kaki Bagian Dalam.....	59
Tabel 4.8 Pengujian Menghentikan Bola Dengan Sol Sepatu	61
Tabel 4.9 Pengujian Menu Video Tendangan Kaki Dalam	62
Tabel 4.10 Pengujian Menu Video Tendangan Kaki Luar	63
Tabel 4.11 Pengujian Menu Video Sundulan	64
Tabel 4.12 Pengujian Menu Video Lemparan Bola Ke Dalam	66
Tabel 4.13 Jumlah Nilai Dari Responden	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Pemula	30
Gambar 3.2 Struktur Multimedia Linier	31
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	32
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu About	32
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	33
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Isi Materi.....	34
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Video.....	34
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Menu Isi Video.....	35
Gambar 4.1 Implementasi Tombol Menu Start	37
Gambar 4.2 Implementasi Tombol Menu About	38
Gambar 4.3 Implementasi Tombol Menu Exit	38
Gambar 4.4 Implementasi Tombol Materi.....	39
Gambar 4.5 Implementasi Tombol Back	40
Gambar 4.6 Implementasi Tombol Next.....	40
Gambar 4.7 Implementasi Tombol Menu Video	41
Gambar 4.8 File <i>Asset</i> Project Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Pemula	42
Gambar 4.9 Implementasi UI Menu Utama.....	42
Gambar 4.10 Implementasi UI Menu Materi.....	43
Gambar 4.11 Implementasi UI Isi Menu Materi.....	44
Gambar 4.12 Implementasi UI About.....	44
Gambar 4.13 Implementasi UI Menu Video.....	45
Gambar 4.14 Implementasi Pembuatan Freeze Frame	46
Gambar 4.15 Implementasi Pembuatan Motion Graphic.....	46
Gambar 4.16 <i>Script</i> Menu Utama	48
Gambar 4.17 <i>Script</i> Materi.....	49
Gambar 4.18 <i>Script</i> Isi Materi.....	50
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama.....	52

Gambar 4.21 Tampilan Menu About	53
Gambar 4.22 Tampilan Menu Materi.....	55
Gambar 4.23 Tampilan Menu Video lari Zigzag	56
Gambar 4.24 Tampilan Menu Video Lari Lurus	57
Gambar 4.25 Tampilan Menu Video Menggiring Bola	58
Gambar 4.26 Tampilan Menu Video Menu Menghentikan Bola Dengan Kaki Bagian Dalam	60
Gambar 4.27 Tampilan Menu Video Menghentikan Bola Dengan Sol Sepatu	61
Gambar 4.28 Tampilan Menu Video Tendangan Kaki Dalam	63
Gambar 4.29 Tampilan Menu Video Tendangan Kaki Luar	64
Gambar 4.30 Tampilan Menu Video Sundulan	65
Gambar 4.31 Tampilan Menu Video Lemparan Ke Dalam	66



INTISARI

Sepak bola telah menjadi salah satu olahraga favorit yang bisa dimainkan dan dinikmati masyarakat yang gemar olahraga pada umumnya. Dengan sepak bola, negara bisa dikenal dikalangan negara lain dan dapat disegani dengan kualitas permainan dan organisasi yang ada didalamnya. Bagi para pemula khususnya remaja dan dewasa rata-rata bermain sepak bola dengan cara mereka sendiri dan tidak menggunakan teknik yang benar dalam bermain sepak bola. Sedangkan bagi pemula merupakan saat yang tepat untuk belajar teknik dasar.

Perkembangan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran di masa kini semakin pesat dan banyak diminati dikalangan masyarakat. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Pemula Berbasis Android bertujuan untuk mempermudah bagi para pemula mengetahui teknik-teknik dasar dalam bermain sepak bola. Pada perancangan aplikasi pembelajaran ini terdapat informasi yang lengkap dan benar tentang pemanasan, teknik, dan istilah dalam sepak bola dengan menampilkan video dan informasi teks.

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak bola Untuk Pemula Berbasis Android dibuat menggunakan software Unity. Dalam pembuatan aplikasi ini, beberapa elemen yang digunakan seperti background menu dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator CC, serta akan di masukan beberapa efek suara kedalam unity.

Kata Kunci : Sepak bola, Teknik, Aplikasi, Unity

ABSTRACT

Soccer has become the most favorite sports that can be played and enjoyed by people who love sport in general. With soccer, the state could be known among other countries and can be respected by the quality of the game and the organization that is therein. For beginners especially teenagers and adults on average play football in their own way and do not use the correct technique in playing football. While for beginners is a good time to learn basic techniques.

The development of interactive multimedia learning applications in the present increasingly rapidly and much in demand among the community. Application Design Learning Basic Technique Football For Beginners Based on Android aims to make it easier for beginners to know the basic techniques in playing football. In the design of this learning application there is complete and correct information about heating, techniques, and terms in football by displaying video and text information. Application of basic technique learning techniques and terms in football for beginners is divided into 3 heating, techniques, and terms in football.

Application Design Learning Basic Technique Football For Beginner Based Android made using software Unity. In making this application, some elements are used as background menu created by using Adobe Illustrator CS6, and will be input some sound effects into unity.

Keywords: *Football, Technique, Application, Unity*