

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi multimedia merupakan salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi. Aplikasi multimedia banyak digunakan dalam kegiatan yang berhubungan dengan suatu informasi tertentu yang dapat menyajikan informasi dengan lebih jelas. Salah satunya adalah aplikasi multimedia interaktif sebagai aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran telah mengubah cara manusia berinteraksi langsung dengan komputer maupun *smartphone* melalui penggabungan media teks, gambar, audio, video, dan animasi. Tampilan yang menarik dan interaktif dapat membuat perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk mempelajari suatu informasi tertentu untuk dimanfaatkan dalam hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing. Dalam penyajian informasi pada aplikasi pembelajaran, informasi yang ditampilkan lebih jelas dan mudah dipahami.

Kehadiran *smartphone* dan tablet menjadikan perkembangan aplikasi mobile merambah pada android. Dalam survei yang ada pada "*Developer Economics Q32013 analyst report*", dinyatakan bahwa android adalah platform paling populer bagi para pengembang dan digunakan oleh 71% pengembang aplikasi *smartphone* [1].

Sepak bola merupakan olahraga yang paling populer dan digemari hampir seluruh penjurur dunia termasuk di Indonesia. Mulai dari usia anak hingga dewasa sangat gemar bermain olahraga ini. Mulai dari permainan sepak bola sederhana

yang dapat dimainkan siapa saja hingga pertandingan sepak bola profesional yang diperlombakan hingga tingkat dunia menjadikan olahraga ini sangat digemari oleh berbagai kalangan.

Sepak bola merupakan olahraga permainan, untuk itu supaya dapat bermain dengan baik dan benar maka keterampilan gerak dasar mengenai permainan sepak bola harus diketahui, dimengerti dan dipelajari terlebih dahulu. Danny Mielke (2007) menjelaskan teknik-teknik dasar permainan sepak bola, yaitu meliputi : teknik menendang bola, teknik menghentikan bola, teknik menggiring bola, teknik memasukkan bola dan teknik menyundul bola.

Dalam masa ini, untuk menjadi pemain sepak bola yang profesional, diperlukan latihan dan pembinaan sejak dini. Aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk pemula menyajikan berbagai informasi dan teknik dasar dengan jelas disertai video teknik-teknik dasar dalam bermain sepak bola secara langsung oleh pemain sepak bola profesional. Salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat sebuah aplikasi adalah Unity. Unity adalah sebuah software yang dapat menyatukan berbagai media gambar, audio, video, animasi, dan teks.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis ingin membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang berfungsi untuk membantu para pemula mengetahui dan memahami teknik-teknik dasar dalam sepak bola. Sesuai dengan topik yang telah dibahas, maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Pemula Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana proses merancang dan membuat aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk pemula sehingga menghasilkan aplikasi berbasis android yang dapat membantu para pemula dalam mengetahui dan memahami teknik-teknik dasar sepak bola?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, pembahasan hanya dibatasi pada :

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah Unity.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.
3. Aplikasi digunakan oleh *user* pengguna *smartphone android/tablet*.
4. Aplikasi dijalankan tidak menggunakan koneksi internet atau jaringan lokal (*offline*).
5. Aplikasi ini dijalankan pada minimum Android versi *Kitkat (4.1)*.
6. Aplikasi ini ditujukan untuk pemain sepak bola pemula usia remaja hingga dewasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan konsep perancangan aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola menggunakan software Unity.
2. Sebagai salah satu contoh aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola yang dapat digunakan bagi pemain sepak bola pemula.

3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan sebagai portofolio.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah.
2. Memahami cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.
3. Lebih memahami bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan software Unity.

B. Bagi Pihak Kampus

1. Dapat menjadi referensi atau contoh bagi pihak kampus untuk dijadikan bahan penelitian berikutnya.
2. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa bagi pihak kampus.

C. Bagi Pembaca

1. Dapat membantu pembaca dalam pembuatan aplikasi pembelajaran menggunakan software Unity.
2. Dapat menjadi referensi penelitian bagi pembaca.
3. Dapat menjadi media pembelajaran sepak bola untuk para pemula.

1.6 Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan penelitian yang berjudul "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Pemula Berbasis Android" penulis melakukan pengumpulan data dan pengembangan sistem dengan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan yaitu dengan mencari informasi dari berbagai media pustaka seperti buku, artikel, jurnal ilmiah, dan informasi lain dari internet yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi pembelajaran menggunakan software Unity.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode perancangan multimedia yang terdiri dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

1.7 Metode Testing

Setelah pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Pemula selesai, maka dilakukan pengujian dengan memberikan aplikasi tersebut beserta kuesioner kepada responden untuk mengetahui seberapa efektif dan aplikasi dapat diterima oleh pengguna atau *user*.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan adapun sistematika penulisan yang dijadikan kerangka penulisan laporan skripsi untuk membantu dan mempermudah dalam penulisan

laporan penelitian agar tidak menyimpang dari batasan masalah, maka penulis menyusun laporan penelitian ini menjadi 5 bab yaitu :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini merupakan pembahasan tentang dasar dasar teori yang digunakan untuk membangun aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk pemula menggunakan software Unity.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis sistem yang terdiri dari definisi masalah, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk pemula.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Dalam ini membahas tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya, langkah-langkah serta analisis dari pengujian sistem apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi ini dan merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi dari perancangan aplikasi pembelajaran teknik dasar sepak bola untuk pemula berbasis android.