

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN  
LATIHAN TEKNIK DASAR FUTSAL  
BERBASIS ANDROID  
SKRIPSI**



Disusun oleh

**Hanggit Meiliyanto**

**14.12.8217**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN  
LATIHAN TEKNIK DASAR FUTSAL  
BERBASIS ANDROID  
SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

**Hanggit Meiliyanto**

**14.12.8217**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN  
LATIHAN TEKNIK DASAR FUTSAL  
BERBASIS ANDROID**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Hanggit Meiliyanto**

**14.12.8217**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 September 2017

**Dosen Pembimbing**



**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN  
LATIHAN TEKNIK DASAR FUTSAL  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hanggit Meiliyanto**  
14.12.8217

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Andi Sunyoto, M.kom  
NIK. 190302052

Agus Purwanto, M.kom  
NIK. 190302229

Akhmad Dahlan, M.kom  
NIK. 190302174

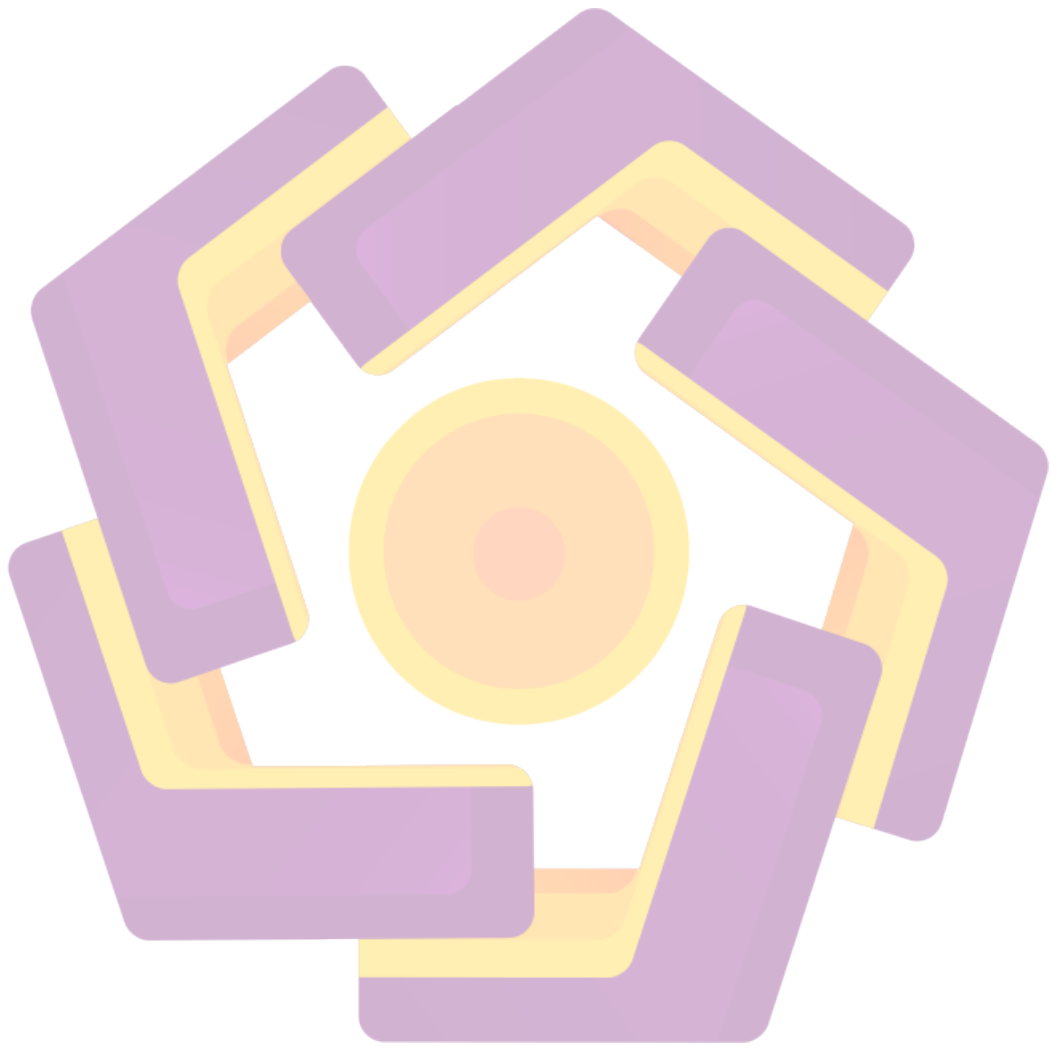


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 3 September 2018

Hanggit Meiliyanto



NIM. 14.12.8217

## MOTTO

اللَّهُ وَيُعَلِّمُكُمُ اللَّهُ وَأَتَّقُوا

"Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu. (Qs. Al Baqarah: 282),"

"Berdoa lalu berusaha dan bersyukur apa yang telah Allah berikan."

"Saat Allah Mendorongmu ke tebing, yakinlah Kalau hanya ada dua hal yang mungkin terjadi , mungkin saja ia akan menangkapmu atau ia ingin kau belajar bagaimana caranya terbang ."

"Kemenangan berawal dari sebuah keharmonisan."

-Vcc Arsenal-

"Layaknya para pahlawan, kami memiliki hati yang terpatri. Bawalah kami kemampua kalian bertanding. Maju untuk menaklukan musuhmu. Dimanapun kalian berada akan selalu menjadi kisah bagi kami semua. Hanya yang mampu terus berlari yang menjadikan kita sekarang ini."

## PERSEMBAHAN

Sekripsi ini saya persembahkan untuk :

- ✓ Kedua orang tua saya yang paling superhero yaitu Bapak kardiono dan Ibu rodiah yang tidak henti-hentinya berdoa, dan untuk kaka dan adik saya Aji ikhsanto dan Noval rochamza. Serta seluruh keluarga besar mustari dirumah
- ✓ Kepada sahabat saya dirumah Fais, Anton, Fambayun, Alan, Black dan semuanya yang tidak henti hentinya merayu saya untuk mudik mudik sehingga sekripsi mulur 😊, kepada sahabat sedesa di jogja .Abdi, amel, dias, andi yang belum pernah jalan-jalan bareng. Kepada sahabat game saya Anang jr dan Dika yang setiap malam ngajak war, sahabat kontrakan Yosef, Dipi, Opek, David, Eki, Panji, Saripin, Azla, Wicak dan teme ngapak saya Ical
- ✓ Kepada mantan saya yang sudah meninggalkan saya menikah
- ✓ Rektor Amikom Yogyakarta Prof. M suyanto
- ✓ Bapak Ahmad Dahlan selaku pembimbing yang baik hatinya sampai skripsi ini selesai
- ✓ Semua temen temen 14.S1SI.07



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pengenalan Latihan Teknik Dasar Futsal Berbasis Android.” Guna memenuhi persyaratan kelulusan Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan saya dan keluarga nikmat
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegeapan menuju kea lam benderang seperti saat ini.
3. Kepada kedua Orang Tua saya yang selalu memeberi dukungan dan mendoakan yang terbaik kepada saya.
4. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
5. Bapak Akhmad Dahlan , selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bimbingan untuk skripsi saya.
6. Seluruh Dosen yang telah mengajar saya.
7. Sahabat – sahabat tebaik saya, yang selalu support dan dukung.
8. Teman – teman SI-07 yang selalu menjadi keluarga terbaik di Universitas amikom Yogyakarta
9. Semua pihak yang telah membantu dan mensupport yang tidak bisa penulis sebutkan satu – satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar bisa dijadikan pacuan semangat untuk lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

*Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1 Rumusan Masalah .....	3
1.2 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Wawancara.....	5
1.5.3 Metode Analisis .....	5
1.5.4 Metode Perancangan .....	5
1.5.5 Metode Implementasi.....	5
1.5.6 Metode Testing .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB I Pendahuluan .....	5
BAB II Landasan Teori.....	6
BAB III Analisis dan Perancangan .....	6
BAB VI Implementasi dan Pembahasan.....	6
BAB V Penutup .....	6

Daftar Pustaka .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Element Multimedia.....	9
2.2.3 Software Multimedia.....	10
2.2.4 Struktur Lenier .....	12
2.2.5 Strktur Menu .....	12
2.2.6 Struktur Hieraki .....	13
2.2.7 Struktur Jaringan.....	14
2.2.8 Struktur Kombinasi .....	15
2.2.9 Struktur dalam Web Multimedia.....	15
2.3 Android .....	16
2.3.1 Arsitektur Android .....	19
2.3.2 Fitur-Fitur Android .....	19
2.4 Latian Dasar Futsal .....	21
2.5 Tahap Pengembangan System .....	29
2..5.1 SDLC .....	29
2.6 Konsep Pemodelan System.....	32
2.6.1 Pengertian UML.....	32
2.6.2 Tipe-tipe Diagram UML.....	33
2.6.3 Tujuan UML .....	33
2.6.4 Use Case Diagram.....	34
2.7 Tahapan Testing System .....	35
2.7.1 White Box Testing .....	35
2.7.2 Black Box Testing.....	36
2.8. Analisis Swot .....	37
2.9 Skala Likert .....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>41</b>
3.1 Identifikasi Masalah.....	41

3.2 Hasil Pembahasan Pengumpulan Data.....	42
3.3 Analisis Swot .....	43
3.4 Analisis Kebutuhan System .....	44
3.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	45
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	45
3.5 Analisis Kelayakan Aplikasi .....	46
3.5.1 Kelayakan Teknologi .....	47
3.5.2 Kelayakan Operasional .....	47
3.5.3 Kelayakan Hukum.....	47
3.6 Perancangan Aplikasi.....	48
3.6.1 Konsep Aplikasi.....	48
3.6.2 Merancang isi .....	48
3.6.3 Merancang Naskah.....	49
3.6.4 Merancang Grafik .....	59
3.6.5 Merancang Video .....	56
3.6.5.1 Persiapan Alat Yang di Gunakan.....	56
3.6.5.2 Perancangan Naskah Cerita .....	57
3.6.5.3 Perancang Story Board.....	58
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	65
4.1.1 Persiapan Komponen .....	66
4.1.1.1 Pembuatan Background Aplikasi.....	66
4.1.1.2 Pembuatan Gambar .....	71
4.1.1.3 Pembuatan Tombol .....	73
4.1.1.4 Pembuatan Video Teknik dasar Futsal.....	74
4.2 Pengabungan Elemen Media Interaktif.....	76
4.2.1 Tahap Loading atau Opening.....	76
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	77
4.2.3 Tampilan Menu Pengantar .....	79
4.2.4 Tampilan Menu Materi .....	80
4.2.5 Tampilan Menu Coacing Poid .....	81

4.2.6 Tampilan Video .....	83
4.2.7 Tampilan Menu Tentang.....	84
4.2.8 Tampilan Menu Keluar .....	86
4.3 Uji Coba Penggunaan Sistem.....	88
4.3.1 Unit Testing .....	88
4.3.2 Black Box Testing.....	90
4.4 Implementasi Sistem.....	92
4.4.1 Hasil Perhitungan Kuisisioner dengan Skala Likert.....	93
4.4.2 Pemeliharaan sistem.....	97
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>98</b>
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2.2 Tabel Use Case Diagram .....	34
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	44
Tabel 3.2 Rancangan Naskah.....	49
Tabel 3.3 Persiapan Alat.....	56
Tabel 3.4 Tabel Story Board.....	58
Tabel 4.1 Tabel Gambar .....	71
Tabel 4.2 Unit Testing .....	88
Tabel 4.3 Tabel Black Box Testing.....	91
Tabel 4.4 Tabel Kuisiner.....	92
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 1.....	94
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 2.....	94
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 3.....	95
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 4.....	95
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 5.....	96
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 6.....	96
Tabel 5.1 Uji kuisoner.....	98

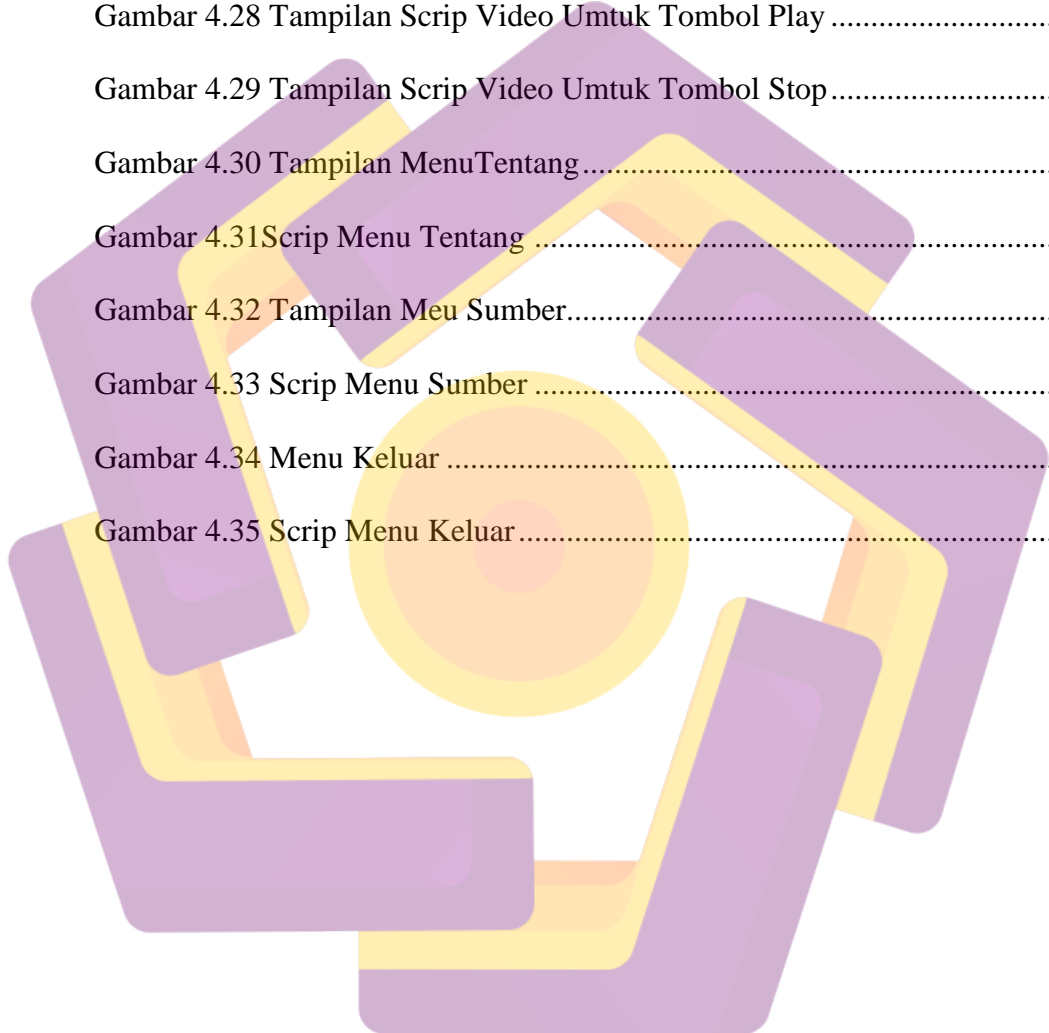
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Lnier .....	12
Gambar 2.2 STruktur Menu.....	13
Gambar 2.3 Struktur Hirarkis.....	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	15
Gambar 2.5 Sritektur Android.....	19
Gambar 2.6 Teknik Mengontrol Bola.....	25
Gambar 2.7 Teknik Mengumpan Bola .....	26
Gambar 2.8 Teknik Menggiring Bola.....	27
Gambar 2.9 Teknik Menendang Bola .....	28
Gambar 2.10 Proses Pengembangan system.....	29
Gambar 2.11 Diagram UML.....	33
Gambar 3.1 Rancangan Sistem.....	49
Gambar 3.2 Opening.....	51
Gambar 3.3 Halaman Utama .....	51
Gambar 3.4 Menu Uama.....	52
Gambar 3.5 Pengantar.....	52
Gambar 3.6 Materi.....	53
Gambar 3.7 Coacing Poin.....	54
Gambar 3.8 Menu Tampilan Video .....	54
Gambar 3.9 Menu Tentang .....	55
Gambar 3.10 Menu Sumber.....	55
Gambar 3.11 Keluar.....	56

Gambar 4.1 Alur Penggabungan Software.....	65
Gambar 4.2 Membuat Background.....	66
Gambar 4.3 Background Halaman Utama.....	67
Gambar 4.4 Background menu Utama.....	67
Gambar 4.5 Background Pengantar.....	68
Gambar 4.6 Background Materi.....	68
Gambar 4.7 Background Video.....	69
Gambar 4.8 Background Coacing Poin.....	69
Gambar 4.9 Background Tentang.....	70
Gambar 4.10 Background Sumber.....	70
Gambar 4.11 Tombol.....	73
Gambar 4.12 New Project Adobe Premier.....	74
Gambar 4.13 Mengatur Sequece Presets.....	75
Gambar 4.14 Editing Video.....	75
Gambar 4.15 Loading.....	76
Gambar 4.16 Tampilan halaman Utama.....	76
Gambar 4.17 Scrip Button Masuk.....	77
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama.....	78
Gambar 4.19 Scrip tombol, Pengantar CP,Materi dan Tentang.....	78
Gambar 4.20 Tampilan Menu Pengantar.....	79
Gambar 4.21 Scrip Menu Pengantar.....	79
Gambar 4.22 Tampilan Menu Materi.....	80
Gambar 4.23 Tampilan Scrip Materi Dan Home.....	81



Gambar 4.24 Tampilan Menu Coacing Poin .....	82
Gambar 4.25 Tampilan Scrip Tombol kembali Dan Lanjut .....	82
Gambar 4.26 Tampilan Scrip Tombol Home .....	82
Gambar 4.27 Tampilan menu Video.....	83
Gambar 4.28 Tampilan Scrip Video Umtuk Tombol Play .....	83
Gambar 4.29 Tampilan Scrip Video Umtuk Tombol Stop.....	84
Gambar 4.30 Tampilan MenuTentang.....	85
Gambar 4.31Scrip Menu Tentang .....	85
Gambar 4.32 Tampilan Meu Sumber.....	86
Gambar 4.33 Scrip Menu Sumber .....	86
Gambar 4.34 Menu Keluar .....	87
Gambar 4.35 Scrip Menu Keluar.....	87



## INTISARI

Perkembangan teknologi sangat pesat salah satunya adalah smartphone teknologi masa kini yang didalamnya memiliki fitur-fitur canggih, oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android sangat dibutuhkan khususnya dibidang olahraga yaitu futsal. Pemanfaatan media pembelajaran olahraga futsal belum banyak dikembangkan padahal minat masyarakat tentang futsal sangat tinggi .

pengenalan Latihan Teknik dasar futsal berbasis android diharapkan meningkatkan pemahaman tentang futsal sebagai panduan belajar bagi pemula. Oleh karena itu dibuatkan aplikasi interaktif tentang pengenalan latihan Teknik dasar futsal berbasis android diharapkan meningkatkan pemahaman pengetahuan tentang futsal, pengguna diajarkan mengenal teknik dasar futsal yang baik dengan bantuan pembahasan tentang poin-poin Teknik dasar futsal dan terdapat sebuah video yang berisi penjelasan cara melakukan Teknik dasar futsal.

Dengan memanfaatkan penggunaan teknologi smartphone maka proses belajar akan menyenangkan dan mudah dilakukan apalagi kegemaran anak muda bermain smartphone sehingga pengguna bias membukanya setiap saat

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Interaktif, Smartphone, Futsal Adobe Flash CS6**

## **ABSTRACT**

*The development of technology is very rapid, one of which is the technology smartphone of today which has advanced features. Therefore the use of Android-based interactive learning media is needed especially in the field of sport, namely futsal. The use of learning media for futsal sport has not been widely developed even though the public interest in futsal is very high,*

*the introduction of basic Android futsal exercises is expected to improve understanding of futsal as a learning guide for beginners. Therefore, interactive application was made about the introduction of an Android-based futsal basic training techniques. Which is expected to increase understanding of futsal knowledge, users learned to know the basic techniques of futsal that are good with the help of discussion about the basic techniques of futsal and there is a video that explains how to do the technique basic futsal.*

*By utilizing smartphone technology, the learning process will be fun and easy to do, especially the love of young people to play smartphones so that users can open at any time.*

**Keywords : Learning Media, Interactive Media, Smartphone, Futsal, Adobe Flash CS6.**