

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang sangat pesat salah satunya adalah Smartphone. Smartphone merupakan teknologi masa kini yang sangat canggih, menggunakan system operasi android dimana banyak tersedia fitur di dalamnya. Android adalah system operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet yang bersifat *open source* yaitu sebuah software yang bisa dimiliki dengan cara mengambil atau mendownload secara gratis dari internet yang kode softwarena dipublikasikan ke pengguna. Hal ini berdampak pada masyarakat terhadap perkembangan aplikasi android khususnya dibidang olahraga yaitu futsal.

Futsal merupakan permainan bola yang dimainkan dalam ruangan tertutup atau ruangan terbuka, dimainkan oleh dua tim yang berbeda masing-masing beranggotakan lima orang pemain selama dua babak. Sebagai olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat futsal diharapkan menjadi wadah bagi para pemainnya dalam meraih kesenangan dan persaingan baik antar pemain atau tim. sebagai olahraga yang mengharuskan pemainnya memiliki ketahanan fisik yang mempuni futsal memiliki pedoman dalam hal teknik dasar yaitu teknik mengontrol bola, teknik mengumpan bola *passing*, teknik menggiring bola *dribbling*, teknik menendang bola *shooting*. Akan tetapi banyak orang yang belum berkesempatan mengetahui teknik dasar tersebut karena terhalang oleh

pengetahuan dan fasilitas padahal teknik tersebut sangat penting bagi pemain futsal.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android sangat dibutuhkan bagi masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya aplikasi pembelajaran yang memiliki fungsi memudahkan bagi penggunanya, bahkan banyak masyarakat menuntut kebutuhan media yang praktis. Terlepas dari itu pemanfaatan media bermacam-macam bentuknya misalnya di bidang olahraga. Tetapi saat ini pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk olahraga futsal berbasis android belum banyak padahal olahraga futsal sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat. Untuk itu melihat pengguna android semakin tinggi dan kecintaan masyarakat terhadap olahraga futsal tinggi terdorong membuat sebuah aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan tentang teknik dasar bermain futsal berbasis android yang bisa dipelajari kapan pun dan dimanapun apalagi sekarang ini sedang trend aplikasi-aplikasi berbasis *mobile*.

Bedasarkan urain diatas penulis tertarik membuat sebuah media pembelajaran berbasis *mobile* khususnya di bidang olahraga futsal. Oleh karena itu pengenalan latihan teknik dasar futsal melalui media berbasis android diharapkan membantu meningkatkan pemahaman bermain futsal karena latihan yang dilakukan di lapangan saja akan membosankan bagi para pemain apalagi melihan animo masyarakat yang tinggi di bidang olahraga khususnya futsal pemanfaatan media pembelajaran sebagai panduan untuk belajar futsal bagi pemula tanpa harus masuk di sebuah akademi futsal yang memerlukan biaya yang relatif mahal. Dengan keterbatasan pengetahuan bagi pemain pemula

tentang teknik dasar futsal diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu siapa saja yang ingin belajar tanpa bimbingan langsung dari pelatih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif tentang pengenalan latihan teknik dasar futsal berbasis android yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman tentang teknik dasar futsal ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulis terarah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang pengenalan teknik dasar futsal (*Passing, control, shooting, dribbling,*)
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan dengan system operasi android sebagai media pembelajaran.
3. Aplikasi ini hanya bisa digunakan menggunakan system operasi android versi 4.0 ke atas
4. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan adobe flash dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0
5. Aplikasi ini dijalankan secara *offline*
6. Perangkat yang di gunakan untuk membuat aplikasi ini Adobe Flas CS6. Corel Draw X7, Adobe premier CS6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pengguna dalam mengenal dan belajar bermain teknik dasar futsal.
2. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kemajuan pembelajaran khususnya dibidang olahraga.
3. Penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi dunia olahraga futsal untuk meningkatkan mutu terutama dibidang multimedia
4. Meningkatkan pengetahuan dan pola pikir akan pentingnya media pembelajaran berbasis android bagi penulis
5. Sebagai bahan panduan belajar bagi pecinta futsal mengenai teknik dasar futsal
6. Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana jurusan system informasi Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan pustaka, di mana observasi pengumpulan data dengan melakukana pengamatan secara langsung ke objek, sedangkan kepustakaan dimana penulis mengumpulkan data dengan menggunakan sumber informasi seperti buku, internet, majalah, dan dari perpustakaan yang berkaitan dengan media pembelajaran, futsal, dan android *mobile*

1.5.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan menanyakan langsung kepada ahli dalam konteks ini yaitu pelatih futsal untuk mencari informasi tentang futsal sendiri agar media pembelajaran ini sesuai dengan alur futsal yang ada.

1.5.3 Metode Analisis

Pada tahap ini metode yang digunakan adalah analisis SWOT bertujuan untuk mengetahui sebuah metode untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang akan dihadapi saat pembuatan media pembelajaran sehingga dalam penyusunan suatu rencana dapat mencapai tujuan yang matang dan jelas.

1.5.4 Metode Perancangan

Proses dimana penulis merancang atau mendesain suatu system yang baik agar bisa digunakan sebagai langkah untuk pengolahan data sehingga bisa mendukung suatu system

1.5.5 Metode Implementasi

Proses dimana penulis menerapkan secara langsung aplikasi yang telah dibangun agar dapat digunakan sesuai kebutuhan

1.5.6 Metode Testing

Proses dimana penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat untuk memastikan program yang di buatnya berjalan dengan baik

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan pada pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah ,rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematis penulisan

BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan membahas tentang metode pengumpulan data analisis, perancangan program dan gambaran alur pembuatan aplikasi

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi penerapan hasil analisis dan perancangan yang telah di buat beserta pembahasannya

BAB V Penutup

Bab ini berisi penutup, keimpulan, saran dan merupakan akhir dari penyusunan sekripsi dari permasalahan yang di ajukan

Daftar Pustaka

Berisi daftar referensi, buku, jurnal, dan berbagai sumber yang di ambil diinternet