

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dibidang smartphone saat ini, hampir semua manusia menggunakan alat komunikasi. Di mulai dari anak-anak, orang tua, sampai usia lanjut semua sudah terbiasa menggunakan alat komunikasi tersebut. Dan fungsi smartphone saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja tetapi juga banyak fungsi lain seperti browsing, social media, bermain games dan belajar serta fungsi-fungsi lainnya.

Saat ini smartphone di produksi oleh berbagai macam produsen baik lokal maupun internasional. Dan smartphone juga memiliki sistem operasi yang berbeda-beda dari Symbian, Blackberry OS, IOS, Android. Dan smartphone yang paling marak dan beraneka ragam saat ini ialah android.[1]

Dan dengan perkembangan zaman maka teknologi smartphone juga semakin berkembang pula di berbagai bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi smartphone adalah di bidang edukasi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, teknologi dalam dunia edukasi juga tidak kalah berkembangnya terutama pada sistem pembelajaran sebagai pengganti media konvensional. Pembelajaran Berbasis Android adalah sebuahmedia elektronik yang menyajikan materi-materi edukasi dan

informasi bagi siswa maupun pengguna yang berbentuk simulatif yang di buat agar pengguna dapat mudah menangkap dan memahami isi yang disampaikan dari pembelajaran ini yang dijalankan oleh Device Android.

Futsal adalah olahraga permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Di zaman yang makin berkembang ini olahraga futsal tidak lagi mengenal usia, mulai anak sekolah sampai orang dewasa pasti sudah bermain olahraga yang satu ini. Olahraga futsal bukan lagi suatu olahraga yang sulit dijumpai tapi sudah menjadi suatu tren gaya hidup anak muda, belum lagi sekarang ini banyak sekali lapangan – lapangan futsal yang disewakan dengan harga terjangkau. Olahraga futsal banyak sekali yang mengenal, tapi sebagian besar orang hanya mengerti futsal secara umum, tidak memahami peraturan – peraturan dan ketentuan dalam olahraga futsal.

Dengan demikian berdasarkan masalah yang dijelaskan diatas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “**APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DAN CARA BERMAIN FUTSAL UNTUK PEMULA DENGAN ANIMASI 3D BERBASIS ANDROID**”, diharapkan dengan adanya aplikasi ini agar pengguna dapat mempelajari teknik dasar dari bermain futsal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan “Bagaimana Membuat dan Merancang Aplikasi Pembelajaran Teknik dan Cara Bermain Futsal untuk Pemula Dengan Animasi 3D Berbasis Android?”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Materi berisikan tentang teknik passing, control, longpass, shooting, heading, formasi, perlengkapan futsal dan peraturan futsal.
2. Pembelajaran tersebut dikhususkan untuk yang baru mengenal dunia futsal.
3. Inputan dalam aplikasi ini menggunakan *touchpad*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti pembuatan media edukasi teknik dan cara bermain futsal. Tujuan dari pembuatan media ini adalah:

1. Memudahkan para pemula untuk mempelajari dan memahami apa itu futsal.
2. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kreatifitasnya dibidang multimedia.
3. Membuat suatu media edukasi yang dapat juga digunakan sebagai bahan informasi yang mengandung pengetahuan.
4. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia komputer dan teknologi saat ini.

5. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penyusunan skripsi.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah

- a) Analisis Kebutuhan Sistem
- b) Analisis Kelayakan Sistem

2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia antara lain :

Consep, desain, material collecting, assembly, testi, distribution.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian futsal, android, pengertian multimedia, pengertian kartun, pengertian 3 (tiga) dimensi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah, tahapan produksi, analisis kebutuhan sistem, dan merancang Aplikasi Pembelajaran Teknik dan Cara Bermain Futsal Untuk Pemula Dengan Animasi 3D Berbasis Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses produksi Aplikasi Pembelajaran Teknik dan Cara Bermain Futsal Untuk Pemula Dengan Animasi 3D Berbasis Android beserta cara Publishing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.