

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan bola basket sangat populer di kalangan masyarakat. Dalam permainan bola basket terdapat berbagai macam teknik seperti teknik dasar, teknik penyerangan, teknik bertahan dan sebagainya. Teknik-teknik ini biasanya diajarkan oleh pelatih dalam pelatihan di sekolah, kampus, maupun club basket dan ada juga yang belajar otodidak. Teknik penyerangan dalam bola basket penting dan diperlukan selain teknik bertahan. Dalam penyerangan bola basket, pemain sangat butuh pengarahan dari pelatih dan juga sebaliknya, pelatih harus memberikan pola penyerangan yang dimengerti pemain. Kebanyakan pelatih, pola-pola penyerangan digambar menggunakan papan strategi basket secara manual dan harus menghapus pola di papan untuk mengulang pola sebelumnya. Tidak semua pemain langsung mengerti pola penyerangan yang diberikan menggunakan papan strategi basket.

Pada era saat ini, telah berkembang dengan pesat komputerisasi informasi. Terdapat sistem operasi yang berkembang antara lain mobile phone dan smartphone. Smartphone sebagai produk mobile phone lebih berkembang dan lebih diminati penggunaannya karena beragam fitur dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi penggunaannya. Jenis-jenis sistem operasi smartphone diantaranya Windows mobile, Blackberry, Android, Symbian, Iphone, dan sebagainya. Sistem operasi Android merupakan salah satu

sistem operasi yang saat ini tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain sistem operasinya dapat diubah sesuai dengan keinginan kita sendiri, banyaknya aplikasi komputer yang sudah tersedia untuk smartphone android. Oleh karena itu, di butuhkan aplikasi strategi permainan bola basket berbasis mobile android yang dapat dengan digunakan dengan mudah dan cepat saat latihan maupun pertandingan. Mengingat masyarakat sangat akrab dengan layanan smartphone maka jika salah satu layanannya dapat menyediakan fitur strategi penyerangan yang tentunya akan sangat bermanfaat dan menarik serta diminati oleh penggunanya.

Untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan diatas penulis mencoba membangun aplikasi strategi permainan bola basket berbasis mobile android yang dapat dengan mudah di pemakai (user friendly) oleh para pengguna smartphone berbasis android baik yang berlatar belakang mengetahui permainan bola basket maupun tidak mengetahui permainan bola basket, aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash dan Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengenalan strategi permainan bola basket dengan memanfaatkan mobile smartphone android?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya mencakup strategi penyerangan dalam permainan bola basket.
2. Pengguna tidak dapat menambahkan strategi permainan dalam aplikasi.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan software Adobe Flash dan Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun aplikasi strategi permainan bola basket berbasis mobile android yang berguna dan bermanfaat bagi pengguna.
2. Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Strata I (S1) pada jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat adalah agar pengguna dengan mudah mengetahui strategi permainan bola basket yang ditampilkan dan mampu mempelajari strategi tersebut di smartphone android.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Data kepustakaan yang bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori dan informasi detail strategi permainan bola basket.

1.6.1.2 Observasi (Pengamatan Langsung)

Terjun langsung melihat dan mengamati latihan dan pertandingan bola basket.

1.6.1.3 Jelajah Jejaring

Mendapatkan informasi dan data melalui situs di internet.

1.6.1.4 Wawancara

Peneliti mewawancarai pelatih sebuah club bola basket yang terdapat di daerah timur Yogyakarta, yaitu klub bola basket PERBAKAS (Persatuan Bola Basket Kalasan).

1.6.2 Metode Analisis

Tahap ini peneliti akan menganalisis data-data yang di dapat dan merangkainya agar dapat di pakai dalam membuat aplikasi pengenalan strategi permainan bola basket.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan fungsional dan menggambarkan sistem yang akan di bentuk.

1.6.4 Metode Implementasi dan Uji Coba

Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem dikaji baik pada rangkaian sistem tersebut maupun hardware dimana sistem berjalan dan sistem di uji coba untuk menjamin kualitas sistem yang telah dibuat apakah sistem yang di buat berkualitas baik.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan program aplikasi strategi permainan bola basket Berbasis Mobile Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan uraian tentang tinjauan umum, analisis sistem, dan perancangan program.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai pembuatan dan penggunaan aplikasi strategi permainan bola basket. Dan pemaparan hasil-hasil penelitian, analisis dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari pembuatan dan perancangan program aplikasi strategi permainan bola basket dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

