

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, sudah sewajarnya masyarakat memanfaatkan teknologi informasi tersebut semaksimal mungkin pada berbagai bidang. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah untuk bidang olahraga, khususnya futsal.

Futsal adalah sebuah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, dimana setiap tim beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola menggunakan kaki. Selain lima pemain utama, setiap tim juga diizinkan untuk memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan<sup>[1]</sup>. Pada dasarnya, teknik-teknik dasar pada futsal hampir sama dengan sepak bola. Perbedaan keduanya terletak pada beberapa teknik dasar, peraturan, serta ukuran lapangan.

Sebagian besar masyarakat namun kurang memahami teknik-teknik dasar pada futsal. Hal ini disebabkan kurang tersedianya informasi dan pengetahuan teknik-teknik dasar pada futsal, sehingga kompetisi pertandingan futsal yang dilakukan belum optimal.

Pengetahuan tentang teknik-teknik dasar futsal yang berasal dari buku kurang lengkap karena hanya berupa teori, sehingga mempraktekan teknik-teknik dasar futsal tersebut kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti terinspirasi untuk memberikan solusi yang dapat memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai futsal dan teknik-teknik dasarnya.

Sebuah aplikasi mobile pembelajaran teknik-teknik dasar futsal berbasis android akan diusulkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti menyajikan teori dan video tutorial teknik dasar futsal secara menarik. Aplikasi ini bersifat mobile, sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Penelitian terkait aplikasi mobile pembelajaran teknik-teknik dalam olahraga berbasis android sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian<sup>[2,3,4]</sup> menghasilkan sebuah aplikasi mobile berbasis android yang memudahkan masyarakat dalam memahami teknik bermain sepakbola dengan efektif dan efisien. Penelitian<sup>[5]</sup> membuat sebuah aplikasi mobile berbasis android tentang teknik-teknik dasar dalam bermain bola voli yang mudah dipahami. Penelitian

[6] membuat sebuah aplikasi mobile berbasis android tentang teknik dasar bola basket dengan desain antar muka menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI UNTUK PEMBELAJARAN TEKNIK-TEKNIK DASAR PADA FUTSAL BERBASIS ANDROID”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mempelajari teknik-teknik dasar olahraga futsal dengan efektif dan efisien.

## **1.2. IDENTIFIKASI MASALAH**

Dari latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah di dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang aplikasi mobile berbasis android yang dapat memudahkan pengguna dalam mempelajari teknik-teknik dasar futsal dengan efektif dan efisien ?
- b. Bagaimana menyimpan pengetahuan tentang teknik dasar futsal ke dalam database aplikasi ?

## **1.3 MANFAAT dan TUJUAN**

### **1.3.1 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat di ambil dari aplikasi ini adalah:

1. Masyarakat lebih memahami teknik-teknik dasar pada futsal .
2. Memudahkan masyarakat untuk memahami teknik-teknik dasar bermain futsal.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai teknik-teknik dasar dalam bermain futsal dengan efektif dan efisien.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam membangun sebuah aplikasi berbasis android.

#### **1.4 BATASAN MASALAH**

Dalam pembuatan skripsi ini peneliti memiliki batasan-batasan masalah, adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Aplikasi yang dibuat hanya memberikan informasi-informasi tentang teknik-teknik dasar futsal.
- b) Pada aplikasi yang dibuat, setiap teknik dasar dalam bermain futsal hanya disertakan satu video saja.
- c) Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada perangkat dengan sistem operasi Android minimal versi 4.1 (Jelly Bean).
- d) Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan database MySql.

#### **1.5 METODOLOGI PENELITIAN**

Adapun metodologi penelitian yang peneliti gunakan adalah:

- a. Model pengembangan perangkat lunak

Model pengembangan perangkat lunak yang peneliti gunakan model *Waterfall*. Urutan suatu kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan model *Waterfall* terdiri dari proses analisis, desain, pengkodean, uji coba program dan implementasi sistem.

- b. Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak

Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti adalah Metode Berorientasi Objek atau OOP (*Object Oriented Programming*).

- c. Alat bantu pengembangan sistem

Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan peneliti adalah UML (*Unified Modelling Language*). Peneliti menggunakan 4 macam UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

#### **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bagian yaitu :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini yang dijelaskan adalah latar belakang masalah yang akan dibahas, perumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, tujuan/manfaat dilakukannya penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang definisi terkait teori teknik-teknik dasar futsal, pembuatan aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran teknik-teknik dasar bermain futsal.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang metode-metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dan alat bantu pengembangan sistem.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dibahas beberapa hal meliputi analisis masalah, analisis aplikasi, perancangan aplikasi, implementasi dan pengujian aplikasi yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran sebagai masukan untuk penelitian terkait selanjutnya.