BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecanggihan teknologi berkembang sangat pesat, keadaan ini semakin mendorong untuk melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk menemukan cara-cara baru guna memberikan manfaat kepada manusia agar mempermudah dalam menggunakan teknologi yang lebih canggih.

Perkembangan dunia teknologi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Kegiatan komunikasi yang sebelumnya menuntut peralatan yang rumit, kini relatif sudah digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Sistem kerja alat teknologi telah mengalihfungsikan tenaga otot manusia dengan pembesaran dan percepatan yang menakjubkan. Begitupun dengan telah ditemukannya formulasi-formulasi baru aneka kapasitas komputer, seolah sudah mampu menggeser posisi otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang telah kita capai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia.

Ledakan Teknologi telah membuka babak baru bagi masyarakat unutuk memperoleh informasi secara otonom. Bagi masyarakat sekarnag, teknologi merupakan salah satu religion. Pengembangannya dianggap sebagai solusi permasalahan yang ada.

Seperti yang telah kita ketahui bahwa era serba modern seperti ini peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari tentunya sangat berprngaruh. Hal ini tidak terlepas dari aktivitas kita yang kerap kali di tunjang dengan teknologi itu sendiri yang mampu menjawab tuntutan yang lebih cepat, mudah dan menghemat waktu.

Aplikasi mobile merupakan cara modern dengan menggunakan media handphone (telepon genggam) yang di lengkapi dengan aplikasi yang berisi tutorial-tutorial menggunakan media handphone yang di maksudkan untuk mempermudah sekaligus menghemat biaya dalam melakukan informasi yang di butuhkan oleh user. Dengan menggunakan mobile android mungkin akan mempermudah dan lebih efisien yang mungkin akan mudah untuk di bawa kemana pun.

http://www.android.com/developers/ 10 Mei 2012 *"Android has rapidly become the fastest-growing mobile OS. To date, there are more than 200 million activated Android devices, and every day more than 550,000 new devices are activated in more than 137 countries and regions. Android's openness has made it a favorite for consumers and developers alike, driving strong growth in app consumption. In the third quarter 2011 alone, people downloaded more than 2.4 billion apps to their Android devices."*

Sekarang kita melihat banyaknya generasi muda yang menyukai olahraga sepak bola dan tidak semua paham dengan pola-pola dasar di bidang olahraga tersebut, oleh karena itu mungkin dengan adanya teknologi yang mulai berkembang bisa saja ada sebuah aplikasi yang bisa membantu mengembangkan generasi muda dalam memahami pola-pola dasar sepak bola, dengan tidak adanya pasilitas seperti lapangan mungkin dengan adanya aplikasi ini dapat dengan mudah memberikan pengetahuan tentang yang luas tentang olahraga tersebut.

Sepak Bola adalah sebuah olah raga yang mungkin semua kalangan mengetahuinya, dari anak-anak sampai orang tua pun mungkin akan menyukai dan menggemari olah raga ini, karena olah raga ini adalah olah raga paling mudah dijangkau di bandingkan dengan olah raga yang harus membutuhkan alat-alat khusus.

Sepak Bola adalah olahraga yang menggunakan bola yang di mainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang. Mungkin pada abad ke-21, olah raga ini telah dimainkan oleh lebih daru 250 juta orang di 200 negara, yang mrnjadikannya olah raga paling popular di dunia.

Dalam olahraga ini ada beberapa teknik seperti passing, heading, control, shooting dan masih banyak lainnya. Dan dari beberapa teknik itu ada banyak dasar-dasar yang harus di pahami agar teknik tersebut bisa dengan baik di lakukan, dengan ini mungkin tutorial teknik sepak bola akan sangat di butuhkan di mana para pemula akan merasa kebingungan jika tidak paham atau tidak mengerti teknik itu dilakukan seperti apa dan bagaimana, dasarnya aplikasi tutorial teknik sepak bola ini di buat agar para orang tua atau pelatih dapat mengajarkan kepada para murid atau anaknya agar mudah mengingat dan mudah memahami teknik dasar yang harus di lakukan.

Keunggulan dari aplikasi ini adalah kemudahan para pelatih atau orang tua mengajarkan teknik dasar tersebut dapat di lakukan di mana saja seperti di rumah ataupun di lapangan. Hal tersebut akan sangat berguna apabila anak-anak tersebut sangat menyukai atau menggemari olahraga sepak bola. Mungkin dengan adanya

aplikasi ini akan meningkatkan kemampuan anak-anak yang belum memahami betul dasar-dasar dari sepak bola.

Berdasarkan latar belakang dan data di atas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan "*Aplikasi Simulasi Teknik Sepak Bola Berbasis Android*". Alangkah lebih baik apikasi simulasi sepak bola ini di implementasikan kepada siswa sekoah dasar, maka dari hal ini penguji melakukan peneitian dan pengujian aplikasi di SDN CIBUNTU IV yang terletak di Jalan Holis No. 31 Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mencoba untuk mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan teknik sepak bola untuk anak-anak di bawah umur 12 tahun kebawah.
2. Belum adanya media yang dapat mendukung anak-anak untuk belajar teknik sepak bola.
3. Pembelajaran teknik sepak bola di rasa belum optimal.

.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian di atas adaah sebagai berikut

1. Bagaimana merancak aplikasi tuntunan soccer tutorial berbasis mobile
2. Bagaimana pengujian aplikasi tutorial yang telah dibuat.

3. Bagaimana cara agar pengguna *Mobile* Android dapat dengan mudah mendapat informasi informasi tentang teknik dasar sepak bola dan informasi yang terkait dengan sepak bola.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menganalisa dan mengetahui tentang teknik sepak bola yang disajikan lebih menarik dalam bentuk aplikasi untuk mobile android. Serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi Universitass Komputer Indonesia.

1.4.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem *Aplikasi Simulasi Teknik Sepak Bola Berbasis Android*, sehingga agar memudahkan para siswa belajar teknik dasar sepak bola.

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang mempermudah siswa SDN CIBUNTU IV dalam menggembangkan teknik-teknik dasar sepak bola.
2. Merancang Aplikasi Simulasi Teknik Sepak Bola Bola Berbasis Android.
3. Berupaya untuk mempermudah belajar teknik-teknik dasar sepak bola yang mudah di pahami.

1.4.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem *Aplikasi Simulasi Teknik Sepak Bola Berbasis Android*, sehingga agar memudahkan para siswa belajar teknik dasar sepak bola.

1. Memudahkan para siswa belajar teknik sepak bola.
2. Memberikan pelajaran dasar tentang teknik sepak bola.
3. Membuat para pengguna lebih interaktik dalam belajar dasar-dasar sepak bola

1.5. Batasan Masalah

Agar ruang lingkup perancangan tidak terlalu luas, maka Aplikasi Tutorial Teknik Sepak Bola ini akan dibuat dengan dibatasi oleh :

1. Aplikasi *soccer* tutorial ini hanya meliputi teknik dasar sepak bola, pengertian dari peraturan sepak bola, sejarah dan strategi dalam sepak bola.
2. Aplikasi ini hanya memuat informasi mengenai tata cara teknik dasar sepak bola, dan informasi sejarah, strategi dalam sepak bola.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan di Android 2.3 ke atas (*Gingerbread*).
4. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Eclipse Galileo.

1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian mencangkup kegunaan atau manfaat bagi aspek-aspek yang berhubungan dengan penelitian yang di harapkan penelitian ini tidak hanya data melainkan di harapkan menjadi ha yang lebih bermanfaat bagi objek peneliti tersebut.

1.5.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan promosi sehingga meningkatkan keuntungan sekolah, selain itu perusahaan bisa lebih dekat dengan siswa sehingga mengetahui apa yang diinginkan siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, yaitu siswa dapat belajar dan memahami dengan baik teknik-teknik dasar dari sepak bola, membantu orang tua dalam memberikan masukan kepada anak-anak, agar anak-anak mengerti dan paham.

1.5.2. Kegunaan Akademis

4. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek).

Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan aplikasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

6. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya di SDN Cibuntu IV Bandung Tersebut.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi untuk pelaksanaan kerja praktek ini adalah di SDN Cibuntu IV bandung yang beralamatkan di Jln. Holis No. 31. Bandung.

Tabel 1.1

Kegiatan Penlitian

No	Aktifitas	Waktu																							
		Juli	Agustus				September				Oktober				November				Desember							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Usulan Penelitian																								
2	Pengumpulan Data																								
3	Analisis Sistem yang berjalan																								
4	Perancangan sistem																								
5	Evaluasi Sistem																								
6	Implementasi Sistem																								
7	Pembuatan Laporan																								