

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1.Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah berpengaruh besar bagi perubahan pada semua bidang, termasuk bidang olahraga khususnya pada olahraga futsal. Pada dasarnya futsal merupakan salah satu jenis olahraga yang sangat populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia terutama dikalangan anak muda.

Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik. Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi [1]. Dengan berkembangnya sistem elektronik dan teknologi informasi, pencarian lawan tanding di olahraga futsal akan lebih mudah dengan menggunakan aplikasi pada android.

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang[2]. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diijinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepakbola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Olahraga futsal merupakan olahraga futsal mini yang dilakukan dalam ruangan dengan panjang lapangan 38-42 meter dan lebar 15-25 meter. Dimainkan oleh 5 pemain termasuk penjaga gawang. Futsal permainannya hampir sama dengan sepakbola, di mana dua tim memainkan dan memperebutkan bola di antara para pemain dengan tujuan dapat memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang dari kemasukan bola.

Saat ini olahraga futsal banyak digemari oleh kalangan muda di kota-kota besar di Indonesia. Banyak alasan mengapa futsal digemari, selain untuk menjaga kebugaran, futsal juga melatih mengelola emosi serta meningkatkan kemampuan kerjasama tim. Dalam olahraga, istilah sparing adalah latihan bertanding dengan pihak lain. Fungsi sparing adalah untuk membiasakan pemain dengan kondisi kompetisi yang sesungguhnya. Berdasarkan pernyataan salah satu pemain futsal yang mana saat mencari lawan sparing futsal memiliki 2 cara, yaitu dilakukan dengan cara lisan antara pemain satu dengan lainnya, dan menggunakan Announcer penguat suara di lapangan untuk mencariskan lawan.

Berdasarkan hasil kuesioner riset terkait pencarian lawan tanding futsal di dapat bahwa pada 444 responden, ditemukan adanya kesulitan dalam mencari lawan tanding sebesar 82,4%, kesulitan dalam menentukan waktu, tempat dan metode pembayaran lapangan sebesar 65,1%, adanya rasa bosan dalam bertanding dengan lawan yang sama sebesar 71,8%, maka dibutuhkan sebuah aplikasi untuk mencariskan lawan bertanding sebesar 96,8% serta dibutuhkan penjelasan dalam aplikasi mengenai info lapangan, waktu dan metode pembayaran sebesar 97,7%. Ini menunjukkan bahwa banyaknya pemain kesulitan dalam mencari lawan tanding, sehingga sangat dibutuhkan aplikasi pencarian lawan tanding futsal agar memudahkan para pemain futsal dalam mencari lawan berdasarkan kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini akan mengembangkan aplikasi untuk mempermudah pencarian lawan di olahraga futsal berbasis android. Aplikasi ini dapat mencariskan lawan secara otomatis dengan kriteria yang pemain pilih. Melihat dari beberapa masalah yang muncul, maka peneliti merancang aplikasi untuk mempermudah pencarian lawan berlatih dengan judul **“APLIKASI PENCARIAN LAWAN TANDING FUTSAL BERBASIS ANDROID”** . dan akan sangat baik apabila tim-tim futsal menggunakan kemajuan komputerisasi.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Proses pencarian lawan tanding futsal sekarang belum efisien dan monoton karena dalam melakukan pencarian lawan tanding futsal masih melalui lisan dan sering dengan tim yang sama.
2. Proses negosiasi yang masih sering menemui jalan buntu karena tidak cocoknya masing-masing kriteria lawan yang diinginkan.
3. Bagaimana membuat aplikasi pencarian lawan tanding futsal yang bisa mencarikan lawan dengan kriteria sesuai yang diinginkan?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dibuatnya aplikasi pencarian lawan tanding olahraga futsal adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah menemukan lawan tanding futsal karena dengan aplikasi ini user dapat mencari lawannya dengan kriteria yang diinginkan oleh user.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses negosiasi dengan lawan agar lebih efektif dan efisien karena didalam aplikasi ini terdapat pilihan hari, waktu, metode pembayaran lapangan, tempat lapangan, dan kategori usia.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah memberikan suatu informasi kepada pemain/tim tentang aplikasi pencarian lawan berbasis android, fitur yang terdapat dalam aplikasi ini dapat memudahkan pemain/tim dalam menemukan lawan yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

## **1.5. Lingkup Tugas Akhir**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat lingkup masalah dalam penelitian perancangan aplikasi match making olahraga futsal ialah sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini hanya akan diimplementasikan di smartphone android.
2. Penerapan aplikasi hanya pada mencari lawan tanding futsal.
3. Pembatasan lokasi lapangan di sekitar Jakarta Barat.

#### **1.6.Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal penelitian ini diuraikan dalam 3 (tiga) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

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

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan lingkup tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam komponen penelitian implementasi untuk aplikasi pencarian lawan tanding futsal.

##### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam proses pembuatan proposal seperti rencana penelitian, obyek penelitian, Teknik pengumpulan data dalam merancang atau membuat aplikasi pencarian lawan tanding futsal.

##### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan pembahasan tentang aplikasi pencarian lawan tanding futsal

##### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab menyatakan bahwa tugas akhir sudah selesai dan pandangan alternative bilamana terdapat peluang saran untuk pengembangan penelitian lanjutan.