

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, sehingga hal itu mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan dan cara berpikir yang berbeda untuk mengembangkan diri dalam memahami suatu materi. Salah satunya saat mempelajari Bahan Olahraga Basket [1] (Khairunnisa, 2019). Pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, sampai dengan Perguruan Tinggi [2] (Rustanto, 2017).

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima pemain yang saling bertanding mencentak poin dengan memasukan bola ke keranjang (ring) lawan. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilangsungkan dalam suatu daerah berlantai keras dengan ukuran panjang tidak melebihi 94 kaki (kurang lebih 29 meter) dan lebar tidak melebihi 50 kaki (kurang lebih 16 meter). Bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain [3] (Barikah, 2003). Dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu passing (mengoper), dribbling (mengiring) dan shooting (tembakan).

Kebutuhan akan media pembelajaran tidak dapat dihindari lagi oleh pendidik. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pendidik agar lebih efisien dalam mengajar sehingga siswa dapat belajar dan memahami teknik materi yang tersedia dalam olahraga basket melalui aplikasi sebagai media pembelajaran. Sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Olahraga Basket ini, diharapkan dapat memberikan materi yang lebih mudah dalam memahami, interaktif dalam mengajar, menarik dalam memberikan materi kepada siswa, dan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dalam praktik Olahraga Basket kepada pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai permainan bola basket di Internasional?
2. Bagaimana proses sistem aplikasi dapat memberikan informasi mengenai permainan bola basket di Internasional?
3. Bagaimana cara sebuah aplikasi dapat memberikan informasi mengenai permainan bola basket melalui sistem android?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi mengenai permainan bola basket di Indonesia kepada pengguna android.
2. Mempermudah pemain dalam pembelajaran mengenai permainan bola basket di Indonesia melalui sistem android.
3. Membantu para pemain basket dalam mencari cara yang mereka belum ketahui.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah referensi mengenai informasi permainan bola basket di Internasional berbasis android.

2. Bagi Universitas

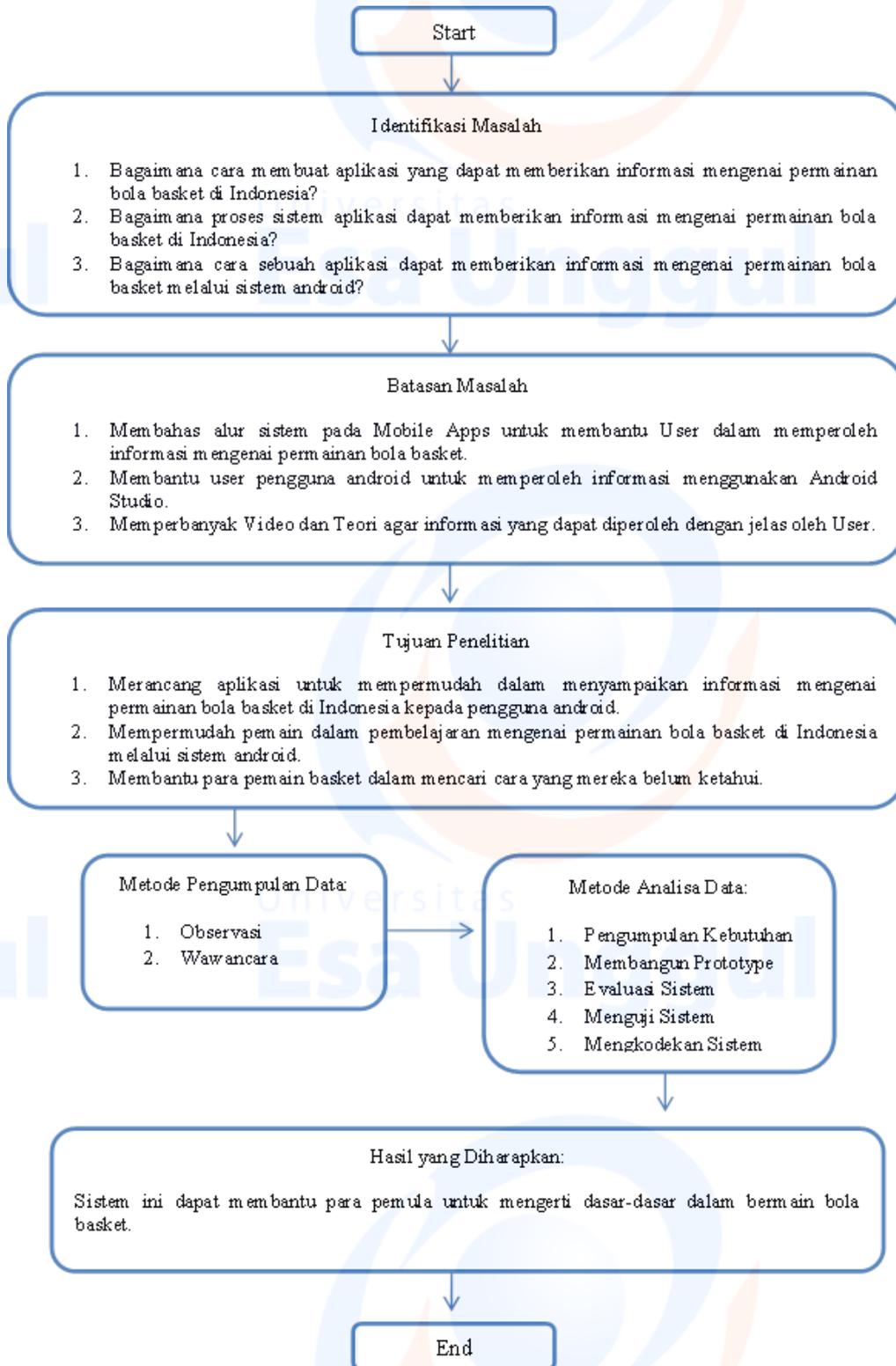
- a. Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya kepustakaan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai informasi permainan bola basket di Internasional berbasis android.
- b. Sebagai salah satu referensi bagi kepentingan keilmuan dalam mengatasi masalah yang terkait di masa yang akan datang.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Ruang Lingkup Penelitian terfokus pada :

1. Membahas alur sistem pada *Mobile Apps* untuk membantu *User* dalam memperoleh informasi mengenai permainan bola basket.
2. Membantu user pengguna android untuk memperoleh informasi menggunakan *Android Studio*.
3. Memperbanyak Video dan Teori agar informasi yang dapat diperoleh dengan jelas oleh *User*.

1.6 Kerangka Berpikir



Berikut tahapan kerangka pikir yang telah dirancang:

1. Perencanaan analisa

Perencanaan dalam menemukan masalah dari topik penulis yaitu memberikan informasi mengenai olahraga bola basket bagi pemula. Hal ini berdasar pada banyaknya pemula dalam olahraga basket di Kota Jakarta, yang mengalami kesulitan dalam memahami teknik-teknik dalam olahraga bola basket. Informasi yang diinginkan yaitu mengenai teknik-teknik dalam olahraga bola basket.

2. Teknik pengumpulan data

Melalui observasi dan wawancara sehingga dapat memperoleh informasi secara jelas, apa yang menjadi kebutuhan pengguna.

Metode Analisa Data:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini akan dilakukan perencanaan atas apa yang akan dirancang dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap sistem yang akan dirancang. Agar adanya interaksi pengguna dan sistem maupun sistem dengan pengguna.

2. Merancang Prototype

Tahapan dimana penulis merancang sistem menggunakan pemodelan antar muka untuk merancang aplikasi yang digunakan ialah Unified Modelling Language (UML)

3. Evaluasi Prototype

Tahap dimana adanya keputusan dalam melakukan evaluasi seperti apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan pada suatu sistem. Bila mengalami error akan kembali ke proses sebelumnya. Namun bila sistem berjalan dengan baik akan lanjut ke proses pengkodean (coding)

4. Pengkodean Sistem

Setelah proses awal yaitu perancangan dan evaluasi selesai akan dilanjutkan dengan proses pengkodean (coding). Lalu akan dikodekan menggunakan Android Studio.

5. Evaluasi Sistem

Pada tahap ini yang dibahas ialah sistem akan diimplementasikan jika sudah sesuai kebutuhan. Namun bila sistem belum sesuai kebutuhan akan dirubah sistem dan desain pada tahapan sebelumnya.

6. Penggunaan Sistem

Pengguna menggunakan sistem yang telah dirancang dan desain sebelumnya sesuai dengan kebutuhan yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun menjadi 5 bab, terdiri dari tiap bab dan dijabarkan menjadi sub-bab lalu dijelaskan secara detail.

Berikut merupakan susunan dari masing-masing bab dan deskripsi singkatnya :

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum suatu penelitian, diantaranya adalah latar belakang, Identifikasi masalah, Tujuan, Manfaat, Ruang Lingkup dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan informasi permainan bola basket, yaitu memperoleh data dalam memenuhi informasi yang dibutuhkan user melalui mobile apps.

Bab 3 Metodologi dan Desain Implementasi

Bab ini membahas tentang Informasi permainan bola basket, yaitu analisis masalah, penggunaan metode yang dipilih, dan menerapkan Data mining pada Mobile Apps.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Bab ini yang akan dibahas adalah merancang informasi permainan bola basket di Indonesia berbasis android, dengan cara mencari ataupun memperolehnya dari pelatih basket.

Bab 5 Simpulan dan Saran

Bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang diperoleh selama penelitian, beserta saran yang digunakan untuk menjadi perbaikan selanjutnya.

1.8 Tabel 1.1 *State of The Art*

No	Judul	Peneliti (Tahun)	Hasil
1	Aplikasi Media Pembelajaran Olahraga Bola Basket Menggunakan Adobe Flash	(Khairunnisa, 2019)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang dikembangkan sebagai alat bantu bahan pembelajaran yang lebih efektif kepada pelajar. 2. Aplikasi dikembangkan untuk memudahkan dalam belajar dan agar dapat belajar dimana saja. 3. Aplikasi yang dikembangkan menjadi alat bantu bagi siswa yang sulit menerima penjelasan dari guru. 4. Aplikasi dikembangkan lebih menarik, dan mudah dimengerti karena dilengkapi dengan uji coba pada lembar kerja siswa.
2	Aplikasi Pembelajaran Latihan Dasar-Dasar Bola Basket 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android	(Prajoko, Apridandi, & Reynaldy, 2019) [4]	<p>“Aplikasi Pembelajaran Latihan Dasar Bola Basket” adalah dengan adanya aplikasi pembelajaran ini pengguna bisa mempelajari tidak hanya olahraga basketnya saja, tetapi bisa mengetahui tentang ukuran lapang, peraturan-peraturan yang ada di bola basket.</p>
3	Pengembangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> <i>Markless</i> Pengenalan dan Teknik Dasar Bola Basket	(Pradipta, Darmawiguna, & Pradnyana, 2017)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan aplikasi Augmented RealityMarkerless Pengenalan dan Teknik Dasar Bola Basket menggunakan proses SDLC (System Development Life Cycle) dan menggunakan model ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluate). 2. Pada aplikasi ini ditampilkan animasi 3D dari setiap gerakan yang ada pada teknik dasar bola basket serta diiringi dengan

			musik dan narasi cerita.
--	--	--	--------------------------

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul