

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang modern saat ini kita ketahui bahwa banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam memperoleh informasi secara lebih mudah dan efektif dengan memanfaatkan sistem operasi yang berkembang antara lain *mobile phone* dan *smartphone*. Salah satu sistem operasi yang digunakan untuk *mobile phone* dan *smartphone* antara lain Android. Keunggulan utama Android adalah gratis dan *open source*, yang membuat *smartphone* Android dijual lebih murah dan banyak digunakan dikalangan masyarakat. Pemanfaatan Android banyak diterapkan diberbagai bidang, salah satunya bidang olahraga

Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga paling populer di dunia. Pencapaian prestasi tertinggi Indonesia dalam cabang olah raga bola basket yaitu menempatkan wakil putra dan putri di final Sea Games Singapura. Tim basket putra dan tim basket putri Indonesia berhasil mendapatkan juara ke 2 dalam SEA GAMES di Singapura pada tahun 2015 dua tahun yang lalu. Oleh karena itu, olah raga ini memiliki banyak penggemar, baik dari anak- anak hingga orang dewasa. Seiring meningkatnya minat masyarakat untuk bermain dan belajar permainan bola basket, perlu diberi media atau sarana informasi untuk permainan bola basket untuk memudahkan mereka agar dapat mengerti permainan bola basket dengan baik, benar, dan menyenangkan.

Akan tetapi, umumnya penyebaran informasi tentang permainan bola basket masih berbentuk tulisan dan gambar dalam sebuah buku dan website sehingga terlihat kurang efektif dan atraktif dalam proses implementasinya.

Dari permasalahan di atas diperlukan aplikasi yang berisikan informasi permainan bola basket berbasis android. Dari hal tersebut maka perlu dilakukan **"RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK PERMAINAN BOLA BASKET BERBASIS ANDROID"** Aplikasi ini nantinya akan memudahkan

pengguna untuk mengetahui permainan bola basket secara baik dengan menambahkan konten berupa video selain penjelasan berupa tulisan dan gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang sebuah aplikasi permainan bola basket berbasis android supaya lebih efektif dan atraktif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ingin belajar bola basket”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memfokuskan pada tujuan penelitian, adapun ruang lingkup penelitian dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di *club* bola basket ISMI Bandar Jaya Lampung Tengah.
2. Aplikasi yang dibuat hanya berjalan di sistem operasi Android versi *jelly bean, kitkat, lollipop dan marshmallow*.
3. Aplikasi permainan bola basket yang ditampilkan yaitu aturan dan teknik-teknik dasar.
4. Aplikasi berjalan dalam kondisi *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membangun sebuah media informasi berbentuk aplikasi mobile untuk memberikan wawasan tentang permainan bola basket.
2. Menerapkan teknologi Android sebagai media informasi permainan bola basket.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi permainan bola basket berbasis android.
2. Agar meningkatkan minat masyarakat terhadap olahraga bola basket.
3. Agar mempermudah masyarakat mempelajari permainan bola basket secara mandiri.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan bola basket, pengertian aplikasi mobile, perangkat lunak yang digunakan membangun aplikasi, Android, versi-versi android, UML dan storyboard yang mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini.

BAB 3: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi dari penelitian seperti metode pengembangan aplikasi, membangun dan memperbaiki prototype, mendesain, dan menguji coba.

BAB 4: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas hasil penelitian berupa tampilan program, hasil uji coba, serta pembahasan dari penelitian.

BAB 5: SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran-saran yang di perlukan di masa yang akan datang.