

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga Cricket adalah Olahraga musim panas nasional Inggris, yang sekarang dimainkan di seluruh dunia, terutama di Australia, India, Pakistan, Hindia Barat, dan Kepulauan Inggris. Cricket sendiri dimainkan dengan tongkat dan bola dan melibatkan dua tim yang saling bersaing. Di Indonesia olahraga Cricket sudah ada pada tahun 1880 untuk organisasi resmi nya pada tahun 1992 dan untuk Timnas Cricket sendiri sudah mengikuti perlombaan di ajang kejuaraan internasional seperti Seagames dan kejuaraan dunia lain nya. Untuk prestasi olahraga Cricket Indonesia terlihat semakin kuat pada penampilan Seagames Malaysia 2017, Timnas Cricket Indonesia mampu menyumbangkan medali perak untuk putri dan perunggu untuk putra, bahkan Timnas putri Indonesia masuk peringkat 22 dunia dan pada kejuaraan PON XX Papua 2021 lalu Olahraga Cricket juga resmi dipertandingkan. Banyak nya prestasi yang didapatkan Olahraga Cricket ,masih banyak masyarakat dan Anak-anak muda yang belum mengetahui apa itu Olahraga Cricket dan bagaimana memainkannya ,karena masyarakat Indonesia lebih familiar dengan olahraga lain seperti sepak bola, bulutangkis, futsal dan Olahraga lain nya.

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat meningkat sampai sekarang, terutama di bidang teknologi , ilmu yang diciptakan guna membantu dan mempermudah dalam suatu penyelesaian permasalahan sistem. Selain itu, berbagai aktifitas di zaman sekarang yang semuanya sudah menggunakan teknologi terutama dalam hal penyedia dan penerima informasi, sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi menjadi faktor pendukung utama terhadap suatu kegiatan berjalan baik sehingga dapat menunjang sarana informasi kegiatan dan komunikasi serta media edukasi.

Media *edukasi* dikembangkan sebagai sarana pengenalan sebetulnya bukan hal yang salah karena game bersifat menghibur. Manfaat *game edukasi* adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah game. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik. Diharapkan semangat untuk

belajar tentang komputer lebih termotivasi. Karena selalu dimainkan berulang ulang dan terus menerus sampai para pemain game merasa puas, maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain game edukasi salah satunya pada edukasi untuk proses promosi olahraga cricket.

Di era sekarang khususnya di Provinsi Lampung untuk Olahraga Cricket masih terdengar asing, banyak masyarakat Lampung yang belum mengetahui mengenai Olahraga ini, padahal untuk provinsi Lampung telah memiliki Tim Olahraga Cricket yang telah mengikuti kejuaraan nasional (Kejurnas) dan Pekan Olahraga Nasional (PON). Cricket Lampung juga telah menggelar perlombaan antar pelajar yang dilaksanakan di Kabupaten Tulang Bawang Barat. Walaupun sudah ada perlombaan antar pelajar, masih banyak pelajar yang kurang memahami Olahraga ini disebabkan minimnya latihan dan padat nya jam sekolah. Pengurus Cricket dalam mengenalkan olahraga Cricket masih dengan cara sosialisai ke Sekolah-sekolah yang ada di Bandar Lampung dan Lampung, karena belum ada nya Media Edukasi dan Promosi terkait Olahraga Cricket yang lengkap dan melihat dari Perstasi Timnas Indonesia di ajang kejuaraan dunia dan juga perlomba antar Pelajar, Pekan Olahraga Nasional(PON), Cricket akan menjadi salah satu olahraga populer di Indonesia di masa yang akan datang. Oleh sebab itu keberadaan *mobile device* sudah semakin menyatu dengan kehidupan personal manusia. Hal ini dimungkinkan karena secara langsung ataupun tidak langsung *mobile device* yang dibawa oleh seseorang dapat menjadi salah satu teknologi *mobile* yang memanfaatkan data sebagai faktor penunjang utamanya.

Untuk itu penelitian ini diberi judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI DAN PROMOSI OLAHRAGA CRICKET BERBASIS ANDROID”**. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi media Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket serta memudahkan dalam mendapatkan informasi yang lebih baik dan juga pengalaman menarik mengenai Cricket.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat desain Rancang Bangun Aplikasi Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket Berbasis Android ini dapat dimengerti oleh pengguna (*user*).
2. Bagaimana Rancang Bangun Aplikasi Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket Berbasis Android, sehingga menarik minat semua orang untuk dengan mudah mempelajari olahraga cricket dengan mudah dan praktis.
3. Bagaimana merancang Aplikasi yang di dalam nya berisi Informasi Olahraga Cricket menggabungkan antara teks, dan gambar yang lengkap yang bisa di bawa kemana saja

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pada Rancang Bangun Aplikasi Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket Berbasis Android ini menggunakan bahasa pemrograman IDE Android Studio, yang mampu mengelola aplikasi android tersebut sehingga dapat memudahkan para pengguna(*user*). Aplikasi yang kami ajukan sebagai tugas akhir sekripsi. Adapun batasan masalah lain dari peneulis ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat hanya berisi mengenai Olahraga Cricket dan cara bermain Cricket
2. Rancangan tampilan Aplikasi ini dibuat semenarik mungkin sehingga para pengguna lebih nyaman, mudah dan tertarik untuk mengetahui apa itu Olahraga Cricket pada aplikasi yang kami buat. Aplikasi ini dibuat untuk Pelajar, Mahasiswa dan Masyarakat umum yang ingin belajar atau mengetahui Cricket
3. Aplikasi dibuat pada *Platform Android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat Rancang Bangun Aplikasi Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket Berbasis Android, sehingga Pelajar, Mahasiswa dan Masyarakat umum lebih mudah untuk mempelajari Cricket dimana saja, dan bisa mempelajari sesuai panduan. Dengan adanya aplikasi

pengguna dapat dengan mudah dan lebih tau apa itu Olahraga Cricket dan lebih mengenal Olahraga Cricket.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan Olahraga Cricket kepada masyarakat umum khusus nya Pelajar, Mahasiswa dan Masyarakat umum seperti Anggota Baru Cricket
2. Mempermudah pengguna (*user*) dalam hal mempelajari dan Olahraga Cricket di tengah aktifitas yang padat
3. Memperkenalkan Olahraga Cricket ke masyarakat agar lebih tertarik kepada Olahraga Cricket khusus nya Pelajar dan Mahasiswa di daerah Bandar Lampung dan Lampung

