

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user (Satzinger dkk, 2010). Sedangkan aplikasi merupakan suatu program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Kadir, 2003: 121).

Media pembelajaran yang ada sekarang terdiri dari beberapa bentuk seperti bentuk buku, *e-learning (website)*, dan *mobile learning*. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *mobile* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan bentuk yang lainnya, di antaranya sebagai sebuah media yaitu suatu media yang menghubungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain, mudah untuk dibawa kemana-mana karena terinstal dalam *smartphone*, dan dalam penggunaannya karena tidak menghabiskan terlalu banyak waktu (Lestari, 2013). Menurut KBBI olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti sepak bola, berenang, lempar lembing).

Backer (2010), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses *internet*, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 players*, sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang

memiliki banyak fungsi dan penggunaanya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Android adalah suatu sistem operasi yang berbasis linux dimana sistem operasi ini bersifat *open source*. *Open sourced* ini memiliki arti yaitu setiap orang berhak dan dapat melakukan modifikasi atau perubahan sesuai dengan keinginan masing-masing. Selain itu SDK dari android bersifat gratis dan bias diunduh oleh siapa saja dan memudahkan dalam pemasarannya ketika aplikasi sudah selesai dikembangkan (Salman, Chandra, & Norman, 2013).

Karena penggunaan majalah serta buku panduan dalam berolahraga memakan waktu, biaya yang tidak sedikit, serta sulitnya para pelajar untuk mengerti tentang materi yang disampaikan maka penulis mengambil judul untuk skripsi yaitu **“PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA MENGGUNAKAN *SMARTPHONE* BERBASIS ANDROID PADA SMK SARADAN”**. Sebagai media berbasis android yang menjadi salah satu alternatif solusi permasalahan dalam proses belajar, sehingga proses belajar dan mengajar lebih efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Sulitnya mencari media pembelajaran yang mudah dibawa dan dipelajari diluar sekolah.
- b. Belajar melalui buku panduan, kursus secara langsung, atau melalui website, membutuhkan biaya yang lebih mahal dan memerlukan waktu yang lebih banyak.

- c. Sebagian siswa/i belum dapat menangkap dengan baik materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu: Apakah aplikasi media pembelajaran olahraga berbasis android dapat menghasilkan proses belajar dan mengajar yang maksimal, mudah dimengerti dan efektif?

1.4. Batasan Masalah

Peneliti membuat batasan masalah untuk mencakup pengembangan aplikasi tidak terlalu luas, yaitu:

- a. Pada aplikasi ini materi yang dimuat hanya seputar teknik olahraga yang dipelajari SMK/A kelas XI.
- b. Aplikasi ini hanya menampilkan gambar dan keterangan agar lebih menarik dan mudah dimengerti.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Aplikasi ini sebagai media pembelajaran selain buku, modul dan internet, agar para siswa mendapat informasi lebih mudah.
- b. Memberikan kemudahan panduan teknik olahraga, yang ditujukan untuk siswa/i ketika berada di luar sekolah.
- c. Mengenalkan teknik-teknik olahraga yang benar.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah: Manfaat Bagi Sekolah yaitu dapat meningkatkan efektifitas dalam belajar dan mengajar. Karena memudahkan siswa/i untuk mempelajari teknik olahraga ketika berada di luar sekolah.

1.7. Metodologi Penelitian

Dalam metode penelitian untuk mendapatkan data dan informasi maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan Manager Project.

b. Pengamatan (*Observasi*)

Dengan mengadakan secara langsung pada objek yang diteliti tentang carapengamatan dan pencatatan terhadap data dan informasi yang diperlukan yang berhubungan dengan penelitian.

c. Studi pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara *study literatur*, yaitu dengan memahami masalah dan melakukan pengumpulan data dari artikel-artikel, karya ilmiah, buku-buku, dokumen, serta cetakan yang bersumber dari internet laporan ini dapat dipercaya.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan ini terdiri dari limabab, susunanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, UML (*Unified Modelling Language*), dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, UML (*Unified Modelling Language*), dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang proses menganalisa dan merancang sistem aplikasi, seperti analisa sistem, analisa masalah, analisa kebutuhan sistem, UML (*Unified Modelling Language*) seperti *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram* dan perancangan *user interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat, seperti implementasi sistem, implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak implementasi aplikasi, implementasi antar muka, implementasi program, pengujian sistem, kasus dan hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.