

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi yang semakin pesat membuat teknologi dalam pendukung kegiatan sehari-hari bisa dijadikan sesuatu yang sangat dibutuhkan khususnya teknologi komputer. Semakin berkembangnya teknologi sudah pasti semakin baik hasil yang didapatkan dari segi efisien, efektifitas, dan informative. Semakin hari perkembangan jaringan komputer dan bahasa pemrograman semakin mendukung perkembangan teknologi komputer tersebut. Pada saat ini program aplikasi berbasis mobile sangat berkembang pesat karena dapat diakses oleh pengguna tanpa mengenal batas waktu, jarak, letak geografis, dan tentunya dengan dukungan internet maupun intranet.

Sepakbola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain. Sepakbola adalah permainan yang sangat populer, karena permainan sepakbola sering dilakukan oleh anak-anak, orang dewasa maupun orang tua. Saat ini perkembangan permainan sepakbola sangat pesat sekali, hal ini ditandai dengan banyaknya sekolah-sekolah sepakbola (SSB) yang didirikan untuk mengasah dan mencari bibit-bibit pemain sepakbola handal dan mampu bersaing.

Dalam pemilihan pemain sepakbola seorang pelatih sangat detail betul dalam menentukan para pemainnya dikarenakan banyak pemain yang tidak bisa mengikuti arahan dari seorang pelatih, pelatih cenderung memilih tidak sesuai dengan posisi yang di favoritkan pemain, banyak yang ditempatkan pada posisi berbeda oleh pelatih dengan tujuan meminimalisir serangan dari lawan bila hal ini terjadi dalam sebuah tim maka pelatih sudah melakukan kesalahan terhadap pemain-pemainnya karena memaksa pemain untuk menempati posisi yang bukan semestinya bila hal ini terjadi bukan tak mungkin atlet-atlet sepakbola tidak akan berkembang dalam karirnya.

Android memang dikenal sebagai sistem operasi di dalam suatu smartphone ataupun ponsel pintar yang mempunyai banyak manfaat untuk digunakan.

Contohnya untuk kita berkomunikasi, browsing, hiburan, dan sampai urusan pekerjaan. Sebenarnya ada sebagian yang bermanfaat ketika didapat saat kita mengambil ponsel android untuk sebuah pekerjaan yang sulit terasa mudah dan efisien.

Dengan melihat permasalahan di atas penulis bermaksud mengangkat permasalahan tersebut sebagai judul skripsi **“ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI PENENTUAN POSISI PEMAIN SEPAKBOLA DI SEKOLAH SEPAK BOLA MENGGUNAKAN ALGORITMA BUBBLE SORT”** adanya aplikasi android ini diharapkan bisa membantu peran pelatih dalam menentukan posisi para pemainnya sesuai dengan kemampuannya.

I.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang diatas maka penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Apa yang menjadi dasar pelatih dalam menentukan pemain pada posisi idealnya
- b. Bagaimana pengambilan keputusan tidak dapat diambil secara cepat, tepat dan akurat.

I.3 Batasan Masalah

Membatasi permasalahan pada perancangan aplikasi analisa dan perancangan penentuan posisi pemain sepakbola di Sekolah Sepak Bola berbasis Android yang mencakup :

- a. Pada penelitian ini penulis hanya membahas masalah yang berhubungan dengan posisi pemain sepakbola
- b. Daftar pemain yang ada hanya yang terdaftar pada ssb ini saja
- c. Aplikasi ini hanya dapat digunakan atau di akses dengan handpone Smartphone

I.4 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini yaitu mengetahui posisi setiap pemain Sekolah Sepak Bola yang dibutuhkan seorang pelatih tidak merekayasa dan sesuai nilai nilai dari pemain tersebut.

Sedangkan tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah :

- a. Merancang dan membuat aplikasi penentuan posisi pemain sepakbola berbasis Android.
- b. Tujuan penelitian ini untuk memudahkan para pelatih mengetahui kemampuan secara detail para pemain sepakbola yang layak di setiap posisi nya

I.5 Manfaat Penulisan

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberi manfaat untuk memudahkan para pelatih atau manager sebuah team sepak bola serta mengetahui spesifik pemain pada setiap posisi nya.

I.6 Luaran Penelitian

Adapun luaran yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi penentuan posisi pemain sepakbola (SSB) berbasis android yang memudahkan pelatih untuk memilih para pemain nya.

I.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini penulis telah membagi menjadi beberapa bab dan tiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, batasan masalah, luaran yang diharapkan dan juga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tentang definisi, pengertian, dan istilah-istilah yang digunakan dalam penulisan dan menerangkan teori-teori yang digunakan untuk menganalisa dan menjelaskan tentang teknologi informasi yang digunakan dalam rancangan pemecahan masalah

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir. Serta tools atau alat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi perangkat lunak

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang isi rancangan aplikasi mulai dari rancangan aplikasi, uml serta beberapa picture aplikasi yang dimana saling berhubungan untuk menunjang aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai penutup penulis menerangkan kesimpulan dan saran yang telah didapatkan selama proses pembuatan dan penelitian yang mungkin dapat berguna dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN