

APLIKASI STRATEGY BOARD UNTUK STRATEGI DASAR LATIHAN DAN STRATEGI POLA OLAHRAGA BOLA BASKET PADA ANDROID

Awis Syarif Hidayat¹, Yudha Purwanto², Surya Michrandi Nasution³

¹Teknik Telekomunikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Olahraga bola basket adalah salah satu olahraga beregu yang sering dipertandingkan. Karena beregu, olahraga ini memiliki banyak strategi yang bisa diterapkan dalam pertandingan untuk mendapatkan sebuah kemenangan. Sebelum bertanding, biasanya para pemain berlatih strategi yang akan digunakan saat bertanding terlebih dahulu dari seorang pelatih. Pelatih membuat strategi dan menyampaikannya melalui media strategy board supaya lebih mudah memahami. Tetapi pada kenyataannya, masih banyak para pemain tidak mengerti dengan strategi yang disampaikan pelatih karena faktor strategy board yang kurang menarik.

Berdasarkan hal di atas, dengan memanfaatkan teknologi tablet bersistem operasi android yang sedang berkembang, penulis membuat aplikasi strategy board untuk dapat mempermudah dalam membuat, mempelajari, mengingat, dan menyampaikan strategi dengan tampilan yang menarik dan efisien kepada pelatih maupun pemain. Aplikasi yang dibuat 4 menu yang terdiri dari 3 menu untuk membuat, menjelaskan, menyampaikan strategi, dan 1 menu menjelaskan tentang aplikasi ini

Hasil proyek akhir ini adalah sebuah aplikasi yang dapat dikatakan baik karena ditinjau dari pengujian alpha dan beta. Dimana didapatkan hasil pengujian alpha adalah fungsi menu pada aplikasi dapat bekerja 100%. Dan dari hasil pengujian beta didapatkan nilai rata-rata keseluruhan dari 9 pertanyaan yaitu 3,6. Dimana hasil pertanyaannya antara lain meliputi menu aplikasi dapat dimengerti dengan baik mendapatkan nilai rata-rata 3,73. untuk kemudahan penggunaan aplikasi mendapatkan nilai rata-rata 3,27. untuk tampilan design mendapatkan nilai rata-rata 3,6. untuk kebutuhan untuk user mendapatkan nilai rata-rata 3,3. untuk petunjuk penggunaan user mendapatkan nilai rata-rata 3,63. untuk fitur yang tersedia mendapatkan nilai rata-rata 3,93. untuk fungsi menu mendapatkan nilai rata-rata 4,23. untuk fungsi keseluruhan aplikasi saat digunakan di lapangan mendapatkan nilai rata-rata 3,97. dan untuk nilai keseluruhan secara umum pada aplikasi ini mendapatkan nilai rata-rata 3,8.

Kata Kunci : Olahraga Bola Basket, Strategy Board, Android Smartphone

Telkom
University

Abstract

Basketball is one team sport that is often contested. Because the team, this sport has a lot of strategies that can be applied in the game to get a win. Before the match, the players are usually practicing strategies to use when you first play from a coach. Coach makes strategy and media strategy to deliver through the board to make it easier to understand. But in fact, still a lot of the players who do not understand the strategy that delivered the coach because of the board's strategy is less attractive.

Based on the above, by utilizing the Android operating system tablet technology is being developed, the authors make an application to the board's strategy may be easier to create, learn, remember, and communicate strategy with an attractive and efficient to coaches and players. Applications are made 4 menu consisting of 3 menu to create, describe, communicate strategy, and 1 menu describes this application

The results of this final project is an application that can be good because in terms of alpha and beta testing. Where is the alpha test results obtained on the application menu function to work 100%. And beta testing results obtained from the overall average value of 9 questions, namely 3.6. Where the results of the question include the application menu can be understood by either getting work for entire world average of 3.73. for ease of use application to get the average value of 3.27. to display design to get the average value of 3.6. to the need for the user to get the average value of 3.3. for instructions on using the user gets the average value of 3.63. features available to get the average value of 3.93. the menu function to get the average value of 4.23. for the overall functioning of the current applications used in the field to get the average value of 3.97. and for the general overall value in this application to get the average value of 3.8.

Keywords : Sport Basketball, Strategy Board, Android Smartphone

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia olahraga bola *basket* cukup digemari oleh banyak kalangan, termasuk kalangan mahasiswa. Olahraga ini termasuk olahraga beregu yang sering dipertandingkan. Karena beregu, olahraga ini memiliki banyak strategi yang bisa diterapkan dalam pertandingan untuk mendapatkan sebuah kemenangan. Sebelum bertanding, biasanya para pemain berlatih strategi yang akan digunakan saat bertanding terlebih dahulu dari seorang pelatih. Pelatih membuat strategi dan menyampaikannya melalui media *strategy board* supaya lebih mudah memahami. Tetapi pada kenyataannya, masih banyak para pemain yang tidak mengerti dengan strategi yang disampaikan pelatih karena faktor *strategy board* yang kurang menarik.

Seiring perkembangan dunia teknologi ICT (*Information Communication Technology*) yang sangat pesat, termasuk di dalamnya berkembang *smartphone* dan *tablet* dengan sistem operasi android, maka munculah ide untuk membuat *strategy board* dalam bentuk aplikasi supaya lebih menarik dan efisien sehingga memudahkan pelatih dan pemain olahraga bola *basket* dalam membuat, mengingat, mempelajari, menyampaikan strategi. Sistem operasi android yang bersifat *open source* ini sangat cocok sebagai pilihan untuk penunjang aplikasi yang dibuat.

Dengan salah satu cara inilah semoga bisa jadi solusi untuk para pecinta olahraga bola *basket* dalam membuat, mengingat, mempelajari, menyampaikan strategi dengan tampilan menarik dan lebih efisien untuk digunakan kapanpun dan dimanapun.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang timbul dari pelaksanaan aplikasi ini adalah :

1. Bagaimana menampilkan *file flash .swf* pada aplikasi android
2. Bagaimana mendesign aplikasi *strategy board* ini dengan menarik
3. Bagaimana membuat aplikasi *strategy board* ini bekerja sesuai fungsinya

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Dapat mendesign aplikasi *strategy board* ini dengan menarik
2. Dapat membuat aplikasi *strategy board* ini bekerja sesuai fungsinya
3. Dapat menampilkan *file flash .swf* pada aplikasi android

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan membatasi cakupan pembahasan masalah pada Proyek Akhir ini maka diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Hanya ada 5 strategi *offence* dan 5 strategi *defence* yang terprogram
2. Aplikasi bersifat *offline*
3. Menggunakan android minimum versi 4.0 *Ice Cream Sandwich* (ICS)
4. Menggunakan Adobe Flash CS5.5

1.5 Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Pencarian dan pengumpulan literatur-literatur dan kajian-kajian yang berkaitan dengan masalah-masalah yang ada pada proyek akhir ini, baik berupa artikel, buku referensi, internet, dan sumber-sumber lain.

2. Analisa Masalah

Dengan jalan menganalisa semua permasalahan yang ada berdasarkan sumber-sumber yang ada dan berdasarkan pengamatan terhadap masalah tersebut.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini membuat rancangan-rancangan arsitektur perangkat lunak, perancangan *file* flash

4. Implementasi

Setelah tahap perencanaan berdasarkan standar yang ada, tahap selanjutnya adalah melakukan realisasi

5. Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian kepada aplikasi yang telah dibuat dan mengevaluasi hasil pengujian untuk dilakukan perbaikan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi yang digunakan, tujuan dan metode penelitian yang dilakukan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas dasar-dasar teori tentang Android, Bola Basket, adobe flash

BAB III Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi tentang gambar perencanaan serta implementasi aplikasi

BAB IV Pengujian dan Analisis

Bab ini berisi tentang pengujian dari aplikasi yang telah dibuat beserta analisis hasilnya

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan atas hasil kerja yang telah dilakukan beserta rekomendasi dan saran untuk pengembangan dan perbaikan selanjutnya.



BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.3 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada bab I serta hasil analisa pengujian *alpha* dan *beta* pada bab IV, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Dari pengujian *alpha* disimpulkan bahwa semua fungsi menu pada aplikasi *strategy board* dapat berjalan pada sistem operasi Android
2. Dari hasil pengujian *beta*, diperoleh nilai rata-rata MOS objektif dari aspek menu aplikasi dapat dimengerti dengan baik 3,73 yang berarti kualitasnya baik, untuk kemudahan penggunaan aplikasi 3,27 ,selanjutnya untuk tampilan *design* sebesar 3,6 , lalu untuk kebutuhan untuk *user* 3,3 , lalu untuk petunjuk penggunaan *user* 3,63 , fitur yang tersedia 3,93 , lalu pada fungsi menu 4,23 , fungsi keseluruhan aplikasi saat digunakan di lapangan 3,97 , nilai keseluruhan secara umum pada aplikasi 3,8. Yang berarti secara keseluruhan aplikasi ini dapat dinilai kualitasnya adalah baik

5.4 Saran

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada proyek akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada sistem ini, maka dapat diambil beberapa saran yang dapat dikembangkan lebih lanjut diantaranya:

1. Penambahan jumlah strategi
2. Dikembangkan fitur aplikasinya, seperti adanya menu video tutorial strategi dan dapat *update*
3. Tampilan dibuat lebih menarik lagi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Active.Tutsplus. 2013. *Create a Basic Drawing Application in Flash*
<http://active.tutsplus.com/tutorials/games/create-a-basic-drawing-application-in-flash/> (diakses pada tanggal 28 januari 2013)
- [2] Dwi Jatmiko, Dawam. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatics Lab
- [3] Haryanto, Agus. 2012. *Blog Belajar Pengembangan Aplikasi Android*.
<http://agusharyanto.net/wordpress/> (diakses pada tanggal 4 Januari 2013)
- [4] Mulyadi. (2010). *Membuat Aplikasi Untuk ANDROID*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- [5] Safaat H, Nazruddin (2012). *Pemrograman Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- [6] Siregar, Ivan Michael (2011). *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android*. Yogyakarta: Gava Media
- [7] Stackoverflow. 2013. *Playing .swf file in android*.
<http://stackoverflow.com/questions/10072264/playing-flash-swf-file-in-android>
(diakses pada tanggal 4 januari 2013)
- [8] Winarno, Edy., Ali, Zaki, & SmitDev (2012). *Hacking & Programming dengan Android SDK untuk Advanced*. Jakarta: Elex Media Komputindo.