

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Softball adalah suatu olahraga bola beregu yang terdiri dari dua tim dalam suatu pertandingan. Pertamakali olahraga ini dimainkan di Amerika Serikat pada tahun 1887 di Chicago. Sedangkan *Softball* itu sendiri merupakan pengembangan dari olahraga sejenisnya yaitu *Baseball*.

Ada beberapa posisi yang ditawarkan dalam permainan *Softball* ini. Pada saat bertahan(*defens*), tim memiliki pelempar bola atau sering disebut *Pitcher*, ditambah dengan penjaga dibagian dalam atau sering disebut *infield*, dan bagian luar yang dapat disebut *outfield*. Sedangkan saat menyerang atau pencarian point, suatu tim memiliki pemukulnya yang disebut *Batter* dan terdiri dari sembilan pemukul. Kedua tim tersebut berlomba mengumpulkan point sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenang.

Olahraga *Softball* adalah suatu permainan yang cerdas. Karena pemain harus memiliki kecepatan, ketepatan, dan logika yang cukup kuat. Sedangkan untuk melatihnya, harus dilakukan dengan berkelanjutan agar materi yang didapat sebelumnya tidak hilang. Untuk pemain *Softball* pemula, pasti mengalami kesulitan dalam melakukan permainan ini. Masalah utama yang didapat adalah bola harus dilempar kemana jika pemain mendapatkan bola itu. Kurangnya alat bantu ajar untuk mempelajari hal tersebut, cukup menghambat pemain untuk mengerti dan memahami permainan ini. Sehingga, mereka membutuhkan waktu yang cukup lama agar dapat melangkah ke suatu kejuaraan.

Pembelajaran menggunakan nuansa multimedia, sangat membantu dalam proses pembelajaran. Penggabungan antara teks, grafik, audio, video, dan tool ini adalah sebagai jembatan pengguna untuk berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pada dasarnya, suatu yang menarik akan memudahkan dalam memahami suatu permasalahan. Sehingga, pembelajaran berbasis multimedia dirasa adalah jawaban yang telat untuk membantu proses belajar atlet tersebut.

Setelah mengetahui beberapa manfaat dari pembelajaran mengenai aplikasi berbasis multimedia, muncullah ide untuk menerapkan aplikasi ini sebagai alat informasi pembelajaran dalam olahraga *Softball* dengan cara membuat simulasi dengan strategi penyelesaiannya. Simulasi tersebut merupakan kumpulan dari langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan oleh pemain *Softball* dalam menanggapi kondisi pada saat pertandingan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi multimedia untuk memudahkan pemain baru dalam memahami permainan *Softball*.

1.3 Review

Berdasarkan ulasan blog Burhanuddin (2010), menjelaskan beberapa materi gambaran global tentang teknik dan strategi dalam permainan *Softball*. Materi yang ditulis cukup lengkap dan mudah dimengerti. Tambahan keterangan gambar dalam beberapa materi, sangat membantu pembaca untuk mengerti materi yang disampaikan. Akan tetapi, dengan adanya beberapa sub bab ini membuat tidak terfokus. Dikarenakan, pembahasan di tiap bab tidak terlalu mendetail.

Sementara itu dalam blog Prasko (2011), dijelaskan tentang cara bertahan dengan beberapa posisi secara mendetail dan berbentuk poin inti dalam permainan *Softball*. Akan tetapi, keterangan gambar pada materi ini dirasa sangat kurang. Sehingga, hal ini dapat menghambat pembaca dalam mengimplementasikan kejadian dilapangan.

Pada artikel Suhartini (2011), menceritakan tentang gambaran global permainan *Softball*. Penjelasan tidak terlalu detail. Akan tetapi, dalam artikel ini memiliki nilai lebih dalam penjelasan dengan gambarnya. Sehingga pembaca dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik.

1.4 Tujuan

Tugas akhir ini memiliki tujuan :

1. Mengenalkan kepada para atlet bahwa ada banyak metode pembelajaran salah satunya berbasis multimedia.
2. Memberikan masukan positif kepada para atlet, bahwa pembelajaran tidak selalu harus berada dalam lapangan.
3. Membantu atlet *Softball* pemula dalam memahami serta menyelesaikan masalah atau kondisi secara cepat dan tepat.

1.5 Manfaat

Tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1. Atlet pemula *Softball* dapat mengikuti materi latihan dengan baik.
2. Proses belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
3. Dapat memahami segala posisi yang ada dalam olahraga *Softball* dengan mudah.

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini antara lain :

1. Membahas tentang inti dari 8 kondisi yang berada dalam permainan *Softball*.
2. Pengguna dapat memilih kondisi yang diinginkan secara langsung dengan target yang telah disediakan.
3. Hasil dari animasi adalah suatu langkah dasar dalam permainan *Softball*.
4. Divisualisasikan dalam bentuk 2 dimensi.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data dalam proses pembuatan simulasi ini, yaitu :

1. Observasi, adalah suatu cara pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengadakan pengamatan langsung kepada inti permasalahan. Dengan cara ini data yang diperoleh adalah faktual dan aktual, dalam artian data yang dikumpulkan diperoleh pada saat peristiwa berlangsung.
2. Studi literatur, adalah mempelajari materi yang berkaitan dengan tugas akhir melalui media seperti buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs di internet, maupun media informasi lainnya.
3. Pencatatan, yaitu pengumpulan data dengan cara mencatat data yang berkaitan dengan tugas akhir yang ada.
4. Wawancara, suatu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada seorang responden/ahli. Cara seperti ini umumnya adalah dengan bercakap-cakap secara langsung.

1.7.2 Pengembangan Aplikasi

Beberapa langkah yang dilakukan untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Analisa Kebutuhan

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat lunak serta kebutuhan aplikasi. Analisis yang akan digunakan adalah dengan pendekatan terstruktur yang lengkap dengan teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi.

2. Perancangan

Dalam pengembangan aplikasi ini, metode analisis yang mencakup proses input dan output dapat dinyatakan dengan diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Proses Output*) untuk mendapatkan hasil yang baik. Tahap ini merupakan tahap pendefinisian kebutuhan aplikasi, membuat aplikasi, menggambarkan bagaimana perancangan antar muka (*interface*) aplikasi dan persiapan untuk rancang bangun aplikasi.

3. Implementasi

Setelah perancangan dibuat maka data akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Jika penerapan aplikasi telah berjalan dengan lancar, maka aplikasi dapat langsung di implementasikan. Tahap ini juga merupakan tahap yang sangat penting bagi proses tercapainya tujuan, sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Tahap ini merupakan tahapan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat, dengan menganalisis kesalahan sebelumnya. Pengujian ini, dilakukan dengan mengujikan kepada beberapa pengguna.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Adapun penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, *review*, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan singkat mengenai asal mula *Softball* itu terjadi, ulasan singkat mengenai langkah-langkah atau strategi yang dapat digunakan oleh pemain, beberapa elemen yang ikut serta dalam proses pengerjaan, dan apa saja komponen multimedia yang digunakan di dalam proses pembuatan simulasi ini.

BAB III METODOLOGI

Dalam bab ini memuat berbagai metode yang dipakai untuk membangun aplikasi simulasi tersebut, serta menganalisis masalah dan hasil analisis yang

diperlukan. Pada perancangan, membahas mengenai perancangan yang digunakan dan pembagian kelompok simulasi yang berupa poin-poin inti simulasi. Bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang dibangun, serta memuat konsep tampilan antarmuka (*interface*) yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat uraian hasil pengujian terhadap aplikasi. Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu juga membahas kelebihan serta kekurangan aplikasi dalam penerapan hasil yang dicapai.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja aplikasi yang telah diuraikan pada bab–bab sebelumnya juga saran–saran untuk perbaikan aplikasi kedepannya.