

**PENGEMBANGAN APLIKASI *GO COACHING* BERBASIS ANDROID
UNTUK TIM ASKAB DAN SSB DI PROVINSI DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Muhammad Rifky Suryawan

NIM. 13602244013

**PROGRAM STUDI KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

Pengembangan Aplikasi *Go Coaching* Berbasis Android Untuk Tim ASKAB dan SSB di Provinsi DIY

Disusun Oleh:

Muhammad Rifky Suryawan
NIM 13602244013

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan,

Yogyakarta, 8 November 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi



CH. Fajar Sri Wahyuniati, S.Pd., M.Or
NIP 197112292000032001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes, AIFO
NIP 197203101999031002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Pengembangan Aplikasi *Go Coaching* Berbasis Android
Untuk Tim ASKAB dan SSB di Provinsi DIY

Disusun Oleh:

Muhammad Rifky Suryawan
NIM. 13602244013

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 14 November 2018

Nama/Jabatan

TIM PENGUJI

Tanggal

Ketua Penguji/Pembimbing

5/12/18

Sekretaris

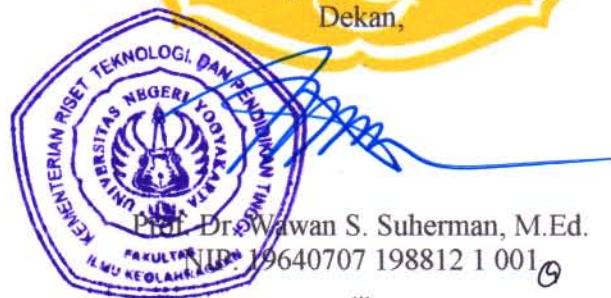
9/12/18

Penguji

3/12/18

Yogyakarta, Desember 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Ph.D. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP: 19640707 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rifky Suryawan

NIM : 13602244013

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Tas : Pengembangan Aplikasi *Go Coaching* Berbasis Android
Untuk Tim ASKAB dan SSB di Provinsi DIY

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 November 2018
Yang menyatakan



Muhammad Rifky Suryawan
NIM. 13602244013

MOTTO

“Believe in yourself”

“kebiasaan adalah kualitas jiwa”

“never give up”

(Muhammad Rifky Suryawan)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapak saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan ibu dan bapak, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku. semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu dan bapak sepanjang masa.
2. Sahabat, teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan kuliah, selesai sudah tanggungjawab empat tahun ini. Terimakasih selalu mendampingiku di saat sedih, susah maupun senang.

Pengembangan Aplikasi *Go Coaching* Berbasis Android
Untuk Tim ASKAB dan SSB di Provinsi DIY

Oleh
Muhammad Rifky Suryawan
13602244013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Mobile GIS (Geografis Informasi System), serta sistem operasi Android. Sangat diperlukan oleh lapisan masyarakat sebagai media pembelajaran pelatih sepakbola ,aplikasi memudahkan masyarakat dalam mencari pelatih sepakbola yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi *go coaching football application*.

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development*. Produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian awal adalah aplikasi jasa pelatih sepakbola bagi masyarakat yang berisi materi – materi pelatih sepakbola dan level lisensi pelatih. Subjek uji coba dalam pengembangan ini adalah subjek ahli dan subjek mahasiswa UNY sebagai calon pengguna produk. Penelitian ini diambil dengan teknik *random sampling*, yang terdiri 20 orang uji skala kecil dan 30 skala besar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Angket ini dilakukan untuk menilai aplikasi yang dikembangkan dari kelengkapan aplikasi dan materi maupun tampilan fisik aplikasi. Data analisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji coba lapangan aplikasi pengembangan bagi masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk dalam kategori layak. Setelah dilakukan revisi aplikasi termasuk dalam kategori sangat layak pada uji coba lapangan operasional. Dengan demikian, aplikasi pengembangan jasa pelatih sepakbola bagi masyarakat hasil pengembangan ini layak digunakan untuk umum. Bantu *go coaching football application* berbasis *android* sangat layak digunakan.

Kata kunci: *Application Go Coaching Football*, jasa pelatih sepakbola

Android Based Go Coaching Application Development For ASKAB and SSB Team in DIY Province

By
Muhammad Rifky Suryawan
13602244013

ABSTRACT

This research was aimed to develop the application of a Mobile GIS (Geographical Information System) and also its Android operational system. This was very needed by the community as a learning media of football coach. The application eased community in searching football coaches available in Yogyakarta Special Region Province. This research was aimed to yield the application of go coaching football application.

This was a research and development style. The product was developed based on an initial research was the application of football coach service for the community that contains materials of football coach and level of coach license. The experimental subject in this development was expert subject includes expert of personal guidance material and also subject of UNY students as product user candidates. This was by a random sampling that comprised of 20 people of small scale test and 30 people of big scale. Data gathering technique was conducted by a questionnaire. This questionnaire was conducted to assess application developed from application completeness and material as well as physical performance of application. Data was analyzed descriptive quantitative and qualitatively.

The research results showed that in the field experiment of development application for community of Yogyakarta Special Region was categorized into feasible. After conducted application revision was categorized in very feasible in experiment of operational field. Therefore the application of football coach service development for the community this development results were feasible to be used by public helping Android was very feasible to be used.

Keywords: *Application Go Coaching Football, football training service*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Go Coaching* Berbasis Android Untuk Tim ASKAB dan SSB di Provinsi DIY” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dariberbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan inidisampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Ibu Fajar Sriwahyuniati, M.Or. Ketua Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Awan Hariono, M.Or., Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat selama penulis melakukan studi.
5. Bapak Prof. Dr .Siswantoyo,M.Kes.,AIFO , Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan selama penelitian berlangsung.

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis studi dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.
7. Keluarga, sahabat, dan teman-teman PKO yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 14 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	27

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian	29
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Tempat dan Waktu	34
D. Desain Uji Coba Produk	34
E. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi	60
C. Keterbatasan Penelitian.....	61
D. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Persentase Kelayakan.....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	38
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	39
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Responden	39
Tabel 5. Pedoman Nilai Skor	40
Tabel 6. Kualifikasi Penilaian Total.....	40
Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	48
Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	49
Tabel 9. Hasil Pengembangan Alat Bantu <i>Go Coaching Application</i> Berbasis <i>Android</i> Uji Coba Kelompok Kecil	55
Tabel 10. Hasil Pengembangan Alat Bantu <i>Go Coaching Application</i> Berbasis <i>Android</i> Kelompok Besar	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ukuran lapangan sepakbola	13
Gambar 2. AFC Coaching Progression Pyramid	14
Gambar 3. Coaching Certificate Criteria	14
Gambar 4. Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 5. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research & Development	30
Gambar 6. Logo aplikasi pada smartphone ketika membuka aplikasi tersebut.	44
Gambar 7. <i>Aplikasi</i> menunjukkan ketika sedang menelepon.....	44
Gambar 8. <i>Aplikasi</i> sedang memperlihatkan profil seorang pelatih.	45
Gambar 9. <i>Aplikasi</i> memperlihatkan rekomendasi data pelatih.....	45
Gambar 10. <i>Aplikasi</i> memperlihatkan menu data pelatih.	46
Gambar 11. <i>Aplikasi</i> memperlihatkan syarat dan ketentuan pengguna aplikasi.	46
Gambar 12. . <i>Aplikasi</i> menunjukkan tentang profil dan karir seorang pelatih.	47
Gambar 13. <i>Aplikasi</i> sebelum ada jadwal dan biaya pelatih.....	50
Gambar 14. <i>Aplikasi</i> setelah diberi tambahan data waktu dan biaya melatih..	51
Gambar 15. cover buku pertama	52
Gambar 16. setelah diganti cover buku.....	53
Gambar 17. Cover sebelum ada logo UNY dan synopsis	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Ahli Media	65
Lampiran 2. Surat Permohonan Ahli Materi	68
Lampiran 3. Surat Pengajuan Pembimbing.....	72
Lampiran 4. Surat Konsultasi	73
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	74
Lampiran 6. Surat Angket Penelitian Kecil	75
Lampiran 7. Surat Angket Penelitian Besar	78
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian Skala Kecil	81
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian Skala Besar.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh banyak orang, hal ini terbukti bahwa olahraga tak hanya dilihat dan dimengerti sebagai suatu permainan saja, akan tetapi juga menjadi salah satu kegiatan untuk menjalin hubungan bagi kemanusian dan persahabatan bagi seluruh masyarakat yang ada didunia, bahkan lebih jauh telah berkembang menjadi ilmu pengetahuan olahraga.

Sepak bola (bahasa Inggris: Football atau Soccer) adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, yang menjadikannya olahraga paling populer di dunia. Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan terbuka yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis.

Secara umum, hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam daerah gawangnya, sedangkan 10 (sepuluh) pemain lainnya diizinkan menggunakan seluruh tubuhnya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan kepala untuk menyundul bola. Tim yang mencetak gol paling banyak pada akhir pertandingan menjadi pemenangnya.

Jika hingga waktu berakhir masih berakhir imbang, maka dapat dilakukan undian, perpanjangan waktu maupun adu penalti, bergantung pada format penyelenggaraan kejuaraan. Dari sebuah pertandingan resmi, 3 poin diberikan kepada tim pemenang, 0 poin untuk tim yang kalah dan masing-masing 1 poin untuk dua tim yang bermain imbang. Meskipun demikian, pemenang sebuah pertandingan sepak bola dapat dibatalkan sewaktu-waktu atas skandal dan tindakan kriminal yang terbukti di kemudian hari. Sebuah laga sepak bola dapat dimenangkan secara otomatis oleh sebuah tim dengan 3-0 apabila tim lawan sengaja mengundurkan diri dari pertandingan (Walk Out). Peraturan pertandingan secara umum diperbarui setiap tahunnya oleh induk organisasi sepak bola internasional (FIFA), yang juga menyelenggarakan Piala Dunia setiap empat tahun sekali.

Pentingnya media informasi sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi (Fajar dkk, 2009: 37). Maka di era komputerisasi yang berkembang pesat saat ini telah membuka wawasan untuk melakukan pengambilan keputusan dalam proses penyebaran informasi. Informasi yang diberikan kepada masyarakat dijadikan inputan yang baik agar masyarakat dapat mengembangkan potensi yang ada. Pentingnya informasi menjadi pilihan utama para pengguna dan pengelola informasi. Karena diliat dari antusiasme masyarakat pada dunia internet yang belakangan ini begitu pesat perkembangannya, sehingga membuat Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kota yang memiliki wilayah luas dituntut untuk memberikan informasi yang cepat dan akurat. Dalam perkembangannya Daerah Istimewa Yogyakarta dapat

menyediakan berbagai jasa pelatih sepakbola yang dapat diakses oleh Tim ASKAB dan SSB D.I Yogyakarta secara cepat dan akurat.

Seiring banyaknya pelatih sepakbola yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini, maka sering kali membuat kesulitan bagi masyarakat untuk mencari pelatih sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta yang ingin menggunakan jasa pelatih sepakbola karena belum mengerti informasi pelatih di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mengatasi masalah ini, maka perlu dibangun suatu Sistem aplikasi berbasis Android yang mampu menampilkan informasi jasa pelatih sepakbola yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta agar masyarakat dengan mudah mengetahui pelatih di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk informasi kepada pelatih sepakbola dan Asprov PSSI yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah mengetahui tentang informasi aplikasi jasa pelatih sepakbola online sehingga dapat membantu atau mempermudah untuk berkomunikasi kepada masyarakat yang akan menggunakan jasanya.

Teknologi Sistem berbasis *android* telah berkembang pesat, dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi obyek di permukaan bumi. Mobile GIS merupakan sebuah integrasi cara kerja perangkat lunak/keras untuk pengaksesan data dan layanan geospasial melalui perangkat bergerak via jaringan kabel atau nirkabel (Riyanto, 2010). Berkembangnya sistem operasi *Android* pada ponsel telah menjadi kekuatan yang luar biasa pada era teknologi saat ini. Pada tahun 2009 *canalys estimates* melaporkan market smartphone untuk *Android* tumbuh 1073,5% disaat *platform* lain tidak ada yang mencapai pertumbuhan

100% (Mulyadi,2010). Hal ini dikarenakan ponsel berbasis *Android* dari segi relatif murah dan mudah dikembangkan.

Untuk mengakomodasi para pengguna *smartphone* sistem operasi *android* terutama kalangan muda dalam hal navigasi yang sederhana berkaitan dengan pengaksesan lokasi jasa informasi pelatih yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Maka dalam skripsi ini akan dibangun sebuah sistem “Aplikasi *Mobile GIS* Berbasis *Android* Lokasi Jasa Pelatih Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta” yang bertujuan sebagai aplikasi navigasi sederhana untuk mencari lokasi jasa pelatih yang terdapat di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari hal tersebut peneliti melakukan observasi ke sebuah ssb dan menanyakan tentang informasi jasa pelatih melalui percakapan tentang informasi jasa online pelatih melalui aplikasi *Android* dari 10 orang yang diteliti apakah ada yang pernah mengetahui tentang aplikasi jasa online pelatih di daerah sini , ternyata dari 10 orang belum pernah mengetahui tentang hal tersebut. Dengan berkembangnya *Mobile GIS* serta sistem operasi *Android*, bisa dijadikan latar belakang dalam dasar penelitian Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikenal sebagai kota Pendidikan di Indonesia

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Masyarakat belum mengetahui informasi jasa online pelatih olahraga di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Masyarakat pada umumnya masih kesulitan dalam menggunakan jasa pelatih online yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, serta keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis maka:

1. Sistem ini hanya membahas informasi jasa online pelatih olahraga sepakbola yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Sistem informasi android jasa pelatih sepakbola ini hanya dibuat untuk area Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maka perumusan masalah penelitiannya adalah “bagaimana Pengembangan Aplikasi *Go Coaching Football* Berbasis Android untuk Tim ASKAB Dan SSB Di Provinsi D.I Yogyakarta”.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan produk aplikasi *go coaching football application*.
2. Untuk mengetahui produk aplikasi *go coaching football application*.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Android ini adalah alat bantu untuk memberikan informasi jasa pelatih sepakbola di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Android tersebut di operasikan dengan aplikasi di *smartphone* dan adanya sambungan internet.
3. Tampilan Android informasi jasa online pelatih sepakbola berlisensi yang ada di DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) menggunakan tampilan *android* yang sederhana terdiri dari logo, peta, profil pelatih, pilihan kategori pelatih, dan menu untuk mendaftar .
4. Untuk tampilan halaman masing-masing info tempat olahraga terdiri dari info lokasi, gambar atau foto tempat tersebut dan informasi lainnya seperti kontak manajemen pemilik.
5. Dalam android tersebut pengunjung yang sudah mendapatkan info jasa online pelatih sepakbola tersebut bisa melihat alamat atau jalan untuk menuju tempat jasa pelatih sepakbola.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan adanya pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Praktis
 - a. Memaksimalkan efisien waktu untuk mencari informasi jasa online pelatih sepakbola.
 - b. Membantu dalam mencari jasa pelatih sepakbola yang di inginkan sesuai kemauan dan fasilitasnya.
 - c. Dapat dijadikan solusi dari permasalahan kurang mengetahui jasa pelatih sepakbola wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan pengetahuan, terutama para akademisi olahraga.
 - b. Mendorong generasi muda bangsa untuk terus berkarya sebagai implementasi proses pendidikan demi kemajuan industri olahraga.
 - c. Memicu akademisi untuk tetap peduli pada perkembangan khususnya di bidang olahraga.
 - d. Dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru dalam dunia olahraga sehingga dapat dijadikan komoditi bisnis baru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Olahraga adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh banyak orang hal ini terbukti bahwa olahraga tak hanya dilihat dan dimengerti sebagai suatu permainan saja, akan tetapi juga menjadi salah satu kegiatan untuk menjalin hubungan bagi kemanusian dan persahabatan bagi seluruh masyarakat yang ada didunia, bahkan lebih jauh telah berkembang menjadi ilmu pengetahuan olahraga, yang dapat memutar roda ekonomi suatu negara melalui kegiatan industri olahraga, pariwisata, pendidikan, kesehatan, budaya, hiburan, teknologi informasi, dan lain-lain, sehingga hal ini dapat membuka peluang pekerjaan bagi semua masyarakat di dunia. Namun Selanjutnya permainan olahraga disamping memiliki nilai ekonomi dan budaya juga memiliki manfaat bagi kesehatan diri sendiri, yaitu menjaga tubuh tetep aktif sehat bergerak dan tidak lemah atau kaku dalam melakuan pergerakan pada bagian-bagian yang terdapat pada tubuh.

Menurut data dari kementerian pemuda dan olahraga tahun 2010, minat masyarakat dalam berolahraga juga perlu diimbangi dengan tersedianya fasilitas olahraga yang memadai. Fasilitas olahraga, baik berupa sarana maupun prasarana olahraga, merupakan salah satu faktor pendorong tumbuhnya minat masyarakat dalam melakuan kegiatan olahraga. Peningkatan kualitas maupun kuantitas fasilitas olahraga pada suatu lingkungan masyarakat diharapkan akan menumbuh kembangkan minat, aspirasi dan partisipasi masyarakat terhadap kegiatan

olahraga. Sebaliknya, penurunan atau terbatasnya fasilitas yang tersedia, cenderung akan dapat menurunkan minat dan partisipasi mereka untuk berolahraga. Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas yang lebih baik. Pengembangan berasal dari kata dasar kembang. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI,1996:653) artinya suatu hal, cara, atau hasil kerja mengembangkan. Sedangkan mengembangkan artinya membuka, memajukan, menjadikan maju ,bertambah baik, memperluas, memperbesar. Maka pengembangan dapat diartikan sebagai suatu cara untuk memperbaiki sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Sugiyono (2013:528), pengembangan dalam penelitian dimaksudkan untuk menguji produk tertentu yang sudah ada, mengembangkan produk tertentu, dan menemukan produk tertentu yang lebih efektif, baru dan original. Sedangkan Joko Suryanto (dalam Fathar Prasouma 2007:30), menyatakan pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada produk bahan, piranti, sistem, metode proses perancangan *prototype – prototype*.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta

kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri. Dari pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Sarana dan Prasarana Tempat Olahraga

A. Pengertian Sarana dan Prasarana Tempat Olahraga

Sarana prasarana olah raga adalah suatu bentuk permanen, baik itu ruangan di luar maupun di dalam. Contoh: lapangan permainan, kolam renang, dsb. (Wirjasanto 1984:154). Pengertian sarana prasarana tidak seperti yang di atas, namun ada beberapa pengertian lain menurut sumber yang berbeda pula. Sarana prasarana olahraga adalah semua sarana prasarana olahraga yang meliputi semua lapangan dan bangunan olahraga beserta perlengkapannya untuk melaksanakan program kegiatan olahraga.

Sarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari segala bentuk dan jenis peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olah raga. Prasarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari tempat olahraga dalam bentuk bangunan di atasnya dan batas fisik yang statusnya jelas dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk pelaksanaan program kegiatan olahraga. Dari beberapa pengertian di atas dapat diartikan bahwa sarana prasarana oloahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari segala

bentuk jenis bangunan/tanpa bangunan yang digunakan untuk perlengkapan olahraga. Sarana prasarana olahraga yang baik dapat menunjang pertumbuhan masyarakat yang baik.

B. Tempat Olahraga

Kegiatan olahraga memerlukan tempat ruang luas untuk bergerak. Kebutuhan ruang untuk bergerak itu ditentukan dengan standar ruang lapangan. Sarana prasarana olahraga paling sedikit atau minimal disesuaikan dengan kondisi masyarakat yang berolah raga itu sendiri. Sehingga kunci dan tujuan sarana prasarana adalah tempat olahraga yang diharapkan dengan adanya sarana penunjang kegiatan olah raga berjalan dengan baik. Sehingga masyarakat dapat menikmati olahraga dengan baik dan optimal.

Kegiatan olahraga memerlukan tempat ruang luas untuk bergerak. Fungsi dari Gedung Olahraga untuk modal utama dalam penyelenggaraan kegiatan olahraga, melalui peningkatan ketersediaan fasilitas olahraga yang berkualitas baik dan memadai dalam artian harus di sesuaikan dengan standart keutuhan ruang.

Dengan adanya Tempat Olahraga, sumber daya pendukung yang terdiri dari segala bentuk dan jenis peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olahraga. Prasarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari tempat olah raga dalam bentuk bangunan di atasnya dan batas fisik yang statusnya jelas dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk pelaksanaan program kegiatan olah raga. Dari beberapa pengertian di atas dapat diartikan bahwa sarana prasarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari

segala bentuk jenis bangunan/tanpa bangunan yang digunakan untuk perlengkapan olahraga. Sarana prasarana olahraga yang baik dapat menunjang pertumbuhan mahasiswa yang baik.

1) Sepakbola

Sepakbola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, yang menjadikannya olahraga paling populer di dunia. Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola ke gawang lawan. Sepakbola dimainkan dalam lapangan terbuka yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis.

Untuk pertandingan internasional dewasa, lapangan sepak bola internasional yang digunakan memiliki panjang yang berkisar antara 100-120 meter dan lebar 65-75 meter. Di bagian tengah kedua ujung lapangan, terdapat area gawang yang berupa persegi empat berukuran dengan lebar 7.32 meter dan tinggi 2.44 meter. Di bagian depan dari gawang terdapat area penalti yang berjarak 16.5 meter dari gawang. Area ini merupakan batas kiper boleh menangkap bola dengan tangan dan menentukan kapan sebuah pelanggaran mendapatkan hadiah tendangan penalti atau tidak.



Gambar 1.Ukuran lapangan sepakbola.

Level Pelatih Dalam Sepak Bola

Perubahan sistem kepelatihan yang dimaksud adalah mengenai lisensi pelatih yang berlaku di Indonesia. Sebelumnya, Indonesia mengenali lisensi pelatih C Nasional, B Nasional, dan A Nasional. Tapi sekarang, lisensi tersebut sudah tidak berlaku lagi karena prosedur dan aturan kursus kepelatihan di setiap negara dipegang oleh konfederasi sepakbola benua masing-masing.

Maka untuk Indonesia, aturan kursus kepelatihan mengacu pada aturan yang dikeluarkan konfederasi sepakbola Asia, AFC. Oleh karena itu, lisensi-lisensi pelatih yang berlaku Indonesia bukan lagi C Nasional, B Nasional, atau A Nasional, melainkan C AFC, B AFC, A AFC dan AFC Pro.

AFC sebenarnya sudah memulai kursus-kursus kepelatihan sejak 1989. Tapi untuk tingkatan C, B, dan A baru dimulai bertahap sejak 1994. Level AFC Pro baru mulai digelar per 2001.

Semakin berkembangnya zaman, lisensi kepelatihan pun tidak hanya sekadar menjadi pelatih klub sepakbola profesional, tapi juga memunculkan spesialisasi kepelatihan lainnya seperti pelatih kiper, pelatih fisik, dan pelatih futsal pada 2006. Bahkan pada 2008 mulai digelar kepelatihan sepakbola untuk penyandang disabilitas.

Dengan perkembangan kepelatihan AFC di atas, maka AFC kini memiliki tingkatan sendiri dalam level kepelatihan. AFC pun mengejawantahkan level kepelatihan AFC tersebut dengan "AFC Coaching Progression Pyramid" seperti yang terlihat di bawah ini:



Gambar. 2

'C' COACHING CERTIFICATE CRITERIA	
• Playing experience (supporting CV)	
• Fitness status	
o Physically fit	
o Medically Fit	
• Full course attendance	
• Current age (between 21 and 35)*	
• Participation behavior	
o Integrity	
o Credibility	
• Committed to coaching	
• Coaching capacity	
o Grassroots, Youth & Others	
• Literacy (reading and writing)	
• AFC Pre-requisite Exam	

Gambar. 3

Untuk *Introductory/Grassroots* ini, AFC tidak memberikan syarat-syarat khusus seperti syarat-syarat untuk mengikuti kursus C AFC, B AFC, dan seterusnya. AFC menyerahkan pada setiap anggota federasi sepakbolanya dalam mengembangkan pendidikan kepelatihan untuk akar rumput atau usia muda di negaranya masing-masing. Lalu apakah lisensi D ini berlaku atau tidak. Ternyata ini bisa menjadi jawaban atas persyaratan C AFC di atas mengenai poin keenam yaitu mengenai "Coaching Capacity". Apalagi penyelenggaraan kursus kepelatihan lisensi D pun memang dibawahi oleh PSSI, di mana nantinya PSSI bisa merekomendasikan pelatih yang berlisensi D tersebut pada AFC sebagai syarat pengganti "Playing Experience" jika ingin mengikuti kursus kepelatihan C AFC.

Pada kursus kepelatihan lisensi D alias lisensi kepelatihan akar rumput (*grassroots*), karena diselenggarakan oleh masing-masing federasi negara, maka persyaratannya pun diatur oleh masing-masing federasi. Untuk di Indonesia, lisensi D ini biasanya diselenggarakan lewat Asprov (asosiasi sepakbola tingkat provinsi) atau Askot (asosiasi sepakbola tingkat kota) daerah masing-masing. Hanya saja, jika mengikuti kursus kepelatihan lisensi D yang diselenggarakan Asprov atau Askot, terdapat salah satu persyaratan harus memiliki surat rekomendasi dari Sekolah Sepak Bola (SSB) atau Persatuan Sepakbola (PS).

Untuk mendapatkan ini, bagi orang awam memang setidaknya harus aktif di SSB atau PS (bukan *PlayStation* tentunya) yang terdaftar di Asprov atau Askot, baik itu membantu pelatih-pelatih di sana atau hanya sekadar untuk mendapatkan rekomendasi tersebut.

3. Unsur Sistem Informasi Geografis (SIG)

A. Pengertian SIG

Sistem Informasi Geografis adalah merupakan suatu sistem informasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang berasal dari referensi spasial atau berkoordinat geografis atau dengan kata lain SIG adalah suatu sistem basis data dengan kemampuan khusus untuk menangani data yang berasal dari referensi keruangan (spasial) bersamaan dengan seperangkat operasi kerja. Dan disamping itu juga SIG dapat menggabungkan data, mengatur data dan melakukan analisis data yang akhirnya akan menghasilkan keluaran yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan pada masalah yang berhubungan dengan geografis.

Sedangkan menurut Demers (1997) dan GUO (2002) adalah sebagai berikut:

Menurut Demers (1997), SIG adalah sistem komputer yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, mengintegrasikan, dan menganalisa informasi-informasi yang berhubungan dengan permukaan bumi.

Sedangkan menurut GUO (2002), SIG adalah teknologi informasi yang menganalisa, menyimpan, dan menampilkan baik data pasial maupun non-spasial. SIG mengkombinasikan kekuatan perangkat lunak basis data relasional dan paket perangkat lunak CAD.

B. Unsur Sistem Informasi Geografis

Sesuai dengan namanya Sistem Informasi Geografis, SIG terdiri dari beberapa unsur. Dan yang menjadi unsur pertama adalah sistem. Sistem, banyak orang mendefinisikannya sehingga dalam tulisan ini tidak akan mengambil

definisi-definisi dari sistem tersebut. Namun sistem diartikan sebagai berbagai hal yang saling berkaitan atau saling mempengaruhi dalam mengerjakan proses untuk satu tujuan dalam SIG. Secara umum SIG dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

1) Manusia

Manusia adalah orang yang memiliki kedudukan pertama dalam posisi ini karena teknologi GIS memerlukan orang untuk mengatur sistem dan membangun rencana-rencana supaya teraplikasi dalam hal yang nyata terutama dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada disekitarnya. Pemakai GIS adalah teknikal khas yang medesain dan memelihara sistem dan pemakai untuk membantu meningkatkan nilai kerja - kerja yang mereka lakukan sehari-hari.

2) Komputer

Komputer adalah merupakan alat elektronik yang digunakan oleh manusia setiap harinya. Dan SIG tentu saja merupakan bagian di dalam komputer. Awal dari munculnya SIG oleh Roger Tomlinson yang disebut “bapak SIG” seorang ahli pemetaan dari kanada, dia menciptakan prinsip-prinsip SIG tidak dengan menggunakan komputer, namun dia hanya mengumpulkan berbagai data (peta-peta manual) yang begitu banyak bisa ditampilkan, dianalisis, dan dibuat seefisien mungkin. Namun kemudian ESRI sebuah perusahaan dari Amerika membuat program komputer untuk riset lingkungan dengan presidennya yang inovatif Jack Dangermond berhasil menciptakan program-program computer untuk SIG yang menunjukan bahwa SIG banyak manfaatnya dalam kehidupan manusia, dengan produk inovatifnya arcinfo, arcview, dan sekarang arcGIS yang sudah menyebar

keseluruh dunia bahkan ke latin. Hal tersebut mendorong pihak lain untuk memunculkan produk-produk lain seperti Er Mapper, Erdas, dll. Namun komputer ini pulalah yang sedikit menghambat pemahaman orang-orang tentang SIG dan gunanya dalam kehidupan. Karena dilihat dengan menggunakan teknologi yang tinggi serta dengan program yang mahal hingga ribuan dollar membuat orang sulit untuk menggunakannya. Padahal prinsip-prinsip SIG tidak sesulit yang dibayangkan.

3) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hal yang diperlukan didalam kehidupan manusia, sehingga hal ini dapat membentuk pengetahuan, cara pandang, pengalaman dan tentu saja kehidupannya secara luas. Sehingga hal tersebut mendorong manusia secara alamia mempunyai rasa ingin tahu dan tidak pernah puas, untuk bisa memecahkan persoalan yang ada secara tepat dan akurat. Dan dari pengetahuan inilah banyak lahir ilmu-ilmu pengetahuan sekarang. Hal ini pulalah yang mempengaruhi bentuk proses SIG yang berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Seperti lahirnya *metode-metode*(cara), program-program komputer yang disebutkan pada point b, dan alat-alat yang diperlukan.

Unsur kedua SIG adalah informasi. Sesuai dengan karakter SIG, informasi disini tentu saja adalah informasi tentang bumi (geografis) dengan apa yang ada di bumi. SIG merupakan media untuk menggambarkan apa yang ada di bumi dengan segala yang ada sesuai dengan tempat atau lokasi dia berada. Informasi inilah yang menjadi obyek kerja SIG. Informasi itu bisa tentang manusia, gejala alam, binatang, tumbuhan. Jadi peta disini tidak hanya yang sering kita lihat, gambar,

sketsa, atau media apapun yang menggambarkan lokasi atau yang berhubungan sudah bisa dikatakan sebagai peta dan bisa dijadikan sebagai informasi untuk SIG.

Informasi sangat dipengaruhi oleh kualitas dari sumber yang didapat. Banyak sekali sumber yang bisa dijadikan sebagai peta dan diproses dalam SIG (tidak berupa dalam peta). Pengetahuan manusia adalah sumber informasi utama untuk peta, apa yang dia ketahui tentang satu lokasi yang ada didalamnya, apa yang dia lihat dan apa yang dia dengar adalah hal utama. Maka hal itu akan digambarkan dengan peta yang bagus, jika tidak mungkin cukup dengan gambar-gambar asal di secarik kertas atau ditulis di tanah seperti pada diskusi-diskusi petani di lahan garapannya.

Jika dia ingin menggambarkan seperti kenyataannya dia mungkin akan melakukan pengukuran sesuai dengan apa yang dia ketahui dan fahami atau dengan bantuan orang lain (misal menggunakan kompas, meteran, dsb). Peta atau pun gambar/sketsa yang telah ada sebelumnya (mungkin dibuat orang yang terdahulu atau sebelumnya) bisa juga menjadi sumber informasi untuk SIG.

Zaman sekarang ini, pengumpulan informasi geografis dilakukan dengan tidak bersentuhan langsung (mendatangi langsung) lokasi atau obyeknya (remote sensing). dengan menggunakan satelit dari luar angkasa, bisa didapat informasi tentang geografi secara cepat dan aktual (terbaru) misal dengan satelit ikonos, quickbird, landsat, dll.

Namun ada juga satu alat yang merupakan sumber informasi geografis yaitu GPS, suatu alat yang menggunakan satelit untuk merekam lokasi sesuatu di muka bumi lengkap dengan koordinatnya. Ini yang sekarang paling sering digunakan

oleh kebanyakan orang karena menggabungkan kemampuan dua alat sekaligus yaitu kompas dan meteran. Informasi lain juga bisa bersumber dari sesuatu yang tidak digambarkan atau tidak bisa digambarkan dengan peta tetapi masih bisa digunakan. Misalkan cerita tentang pernah terjadinya suatu bencana alam di lokasi tersebut tetapi tidak jelas lokasi persis di mana (misal satu kabupaten namun tidak jelas di desa mana atau kampung mana), bisa digambarkan dengan peta wilayah (menggunakan kabupaten) yang pernah dapat bencana dan tidak (dibandingkan dengan kabupaten lain-satu level). Ini disebut atribut, contoh ini adalah angka-angka misal jumlah penduduk, jumlah tenaga kerja dari satu kabupaten, kecamatan, atau desa.

Unsur ketiga adalah geografis, geografis dalam SIG berarti sifat dari informasinya yaitu mengenai obyek-obyek atau hal-hal yang ada atau terjadi atau diperkirakan terjadi di muka bumi, tepatnya disuatu lokasi entah itu wilayah yang luas atau kecil kecil, bisa rumah, kampung, desa, kota, hutan, sawah, negara, bahkan dunia, tergantung dari maksud. Geografis atau informasi geografis bisa juga ditandai dengan data-data seperti koordinat

Informasi geografis secara umum hanya berupa tiga obyek (untuk keperluan peta) yaitu:

1. Titik (menerangkan lokasi atau tempat sesuatu berada atau terjadi) misal lokasi rumah yang digambarkan dengan titik di tepi jalan.
2. Garis (menerangkan obyek di muka bumi yang memanjang baik nyata maupun tidak) misal jalan, sungai, dan yang tidak nyata seperti batas administrasi.

3. Area disebut juga polygon (menerangkan obyek yang berupa luasan dan mempunyai batas seperti pulau, kabupaten, desa, sawah, hutan, dsb)

Ketiga hal tersebut kemudian dalam peta juga dibedakan dengan warna-warna agar lebih memberi makna dan ketegasan sehingga terbentuklah informasi pola ruang (spasial) yaitu ruang muka bumi.

C. Manfaat SIG

Fungsi SIG adalah meningkatkan kemampuan menganalisis informasi spasial secara terpadu untuk perencanaan dan pengambilan keputusan. SIG dapat memberikan informasi kepada pengambil keputusan untuk analisis dan penerapan database keruangan (Prahasta,2002).

SIG mampu memberikan kemudahan-kemudahan yang diinginkan. Dengan SIG kita akan dimudahkan dalam melihat fenomena kebumian dengan perspektif yang lebih baik. SIG mampu mengakomodasi penyimpanan, pemrosesan, dan penayangan data spasial digital bahkan integrasi data yang beragam, mulai dari citra satelit, foto udara, peta bahkan data statistik. SIG juga mengakomodasi dinamika data, pemutakhiran data yang akan menjadi lebih mudah.

4. Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta atau biasa disingkat dengan DIY adalah salah satu daerah otonom setingkat provinsi yang ada di Indonesia. Provinsi ini beribukota di Yogyakarta. Dari nama daerah ini yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta sekaligus statusnya sebagai Daerah Istimewa. Status sebagai Daerah Istimewa berkenaan dengan runutan sejarah berdirinya propinsi ini, baik sebelum maupun sesudah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Dijuluki sebagai Kota Pelajar. Di kota ini, terdapat Universitas Gadjah Mada (UGM), Universitas negeri yang tertua di Indonesia, serta juga berbagai Universitas swasta terkenal yang lain seperti AMIKOM, STIE SBI, Universitas Kristian Duta Wacana (UKDW), Universitas Islam Indonesia (UII) yang merupakan Universitas swasta tertua di Indonesia, dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), selain daripada Institut Kesenian Indonesia (ISI) dan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Maka sebagian penduduknya merupakan mahasiswa pendatang baru yang ingin menuntut ilmu di Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Sistem Informasi Berbasis *Android*

A. Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman *Android*

Pengertian aplikasi Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata ‘Aplikasi’ yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli yang cukup populer :Menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.

1) *Handset Layout*

Platform disesuaikan dengan lebih besar, VGA grafik 2D perpustakaan, grafis 3D perpustakaan berdasarkan open GL ES 1,0 spesifikasi, dan tata letak smartphone tradisional.

2) *Stronge* (Penyimpanan)

Software database SQLite digunakan untuk tujuan penyimpanan data.

3) *Connectivity* (Konektivitas)

Android mendukung teknologi konektivitas termasuk GSM atau EDGE, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, dan Wi-Fi.

4) *Messaging* (Pesan)

SMS dan MMS tersedia bentuk threaded pesan termasuk pesan teks.

5) *Web Browser*

Browser web yang tersedia di Android didasarkan pada open source Web Kit kerangka aplikasi.

6) *Java Support* (Java Dukungan)

Perangkat keras yang ditulis di Java dapat di komplikasi akan di eksekusi dalam dalvik mesin virtual, yang merupakan implementasi VM yang dirancang khusus untuk perangkat mobile digunakan, meskipun tidak secara teknis standar Java Virtual Machine.

7) *Media Support* (Dukungan Media)

Android berikut mendukung audio atau video masih format media: H.263, H.264 (dalam 3gp atau MP4 wadah) MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB (dalam container 3GP), AAC, HE-AAC (dalam MP4 atau kontainer 3GP), MP3, MIDI, OGG Vorbis, JPEG, WAV, PNG, GIF, BMP.

8) *Additional Hardware Support* (Dukungan Hardware Tambahan)

Android dapat menggunakan video atau still kamera, touchscreens, GPS, pengukur kecepatan, magnetmeter, akselerasi 2D bitblits (dengan hardware orientasi, scaling, konversi format pixel) dan mempercepat grafis 3D.

9) *Development Environment* (Lingkungan Pengembangan)

Termasuk perangkat emulator, tools untuk debugging, memori dan kinerja profil, sebuah plugin untuk Eclipse IDE.

10) *Market* (Pasar)

Mirip dengan App Store pada iPhone OS, Android pasar adalah sebuah aplikasi yang dapat di download dan diinstal untuk menargetkan hardware

over-the-air tanpa menggunakan PC. Awalnya hanya freeware aplikasi yang didukung. Paid untuk aplikasi telah tersedia di pasar android Amerika Serikat sejak 19 Februari 2009.

11) *Multi-Touch*

Android memiliki dukungan asli multi touch tapi fitur di non aktifkan pada level kemele (mungkin untuk menghindari apple melanggar paten pada teknologi layar sentuh). Model tidak resmi telah dikembangkan yang memungkinkan multi touch, tetapi membutuhkan superuser akses ke perangkat berkedip camel yang unsigned.

12) Kerangka Aplikasi

Memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.

13) Dalvik Mesin Virtual

Mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat mobile.

14) Grafik

Grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.

15) Kamera, Global Positioning System (GPS), Kompas, dan *accelerometer* (tergantung hardware)

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

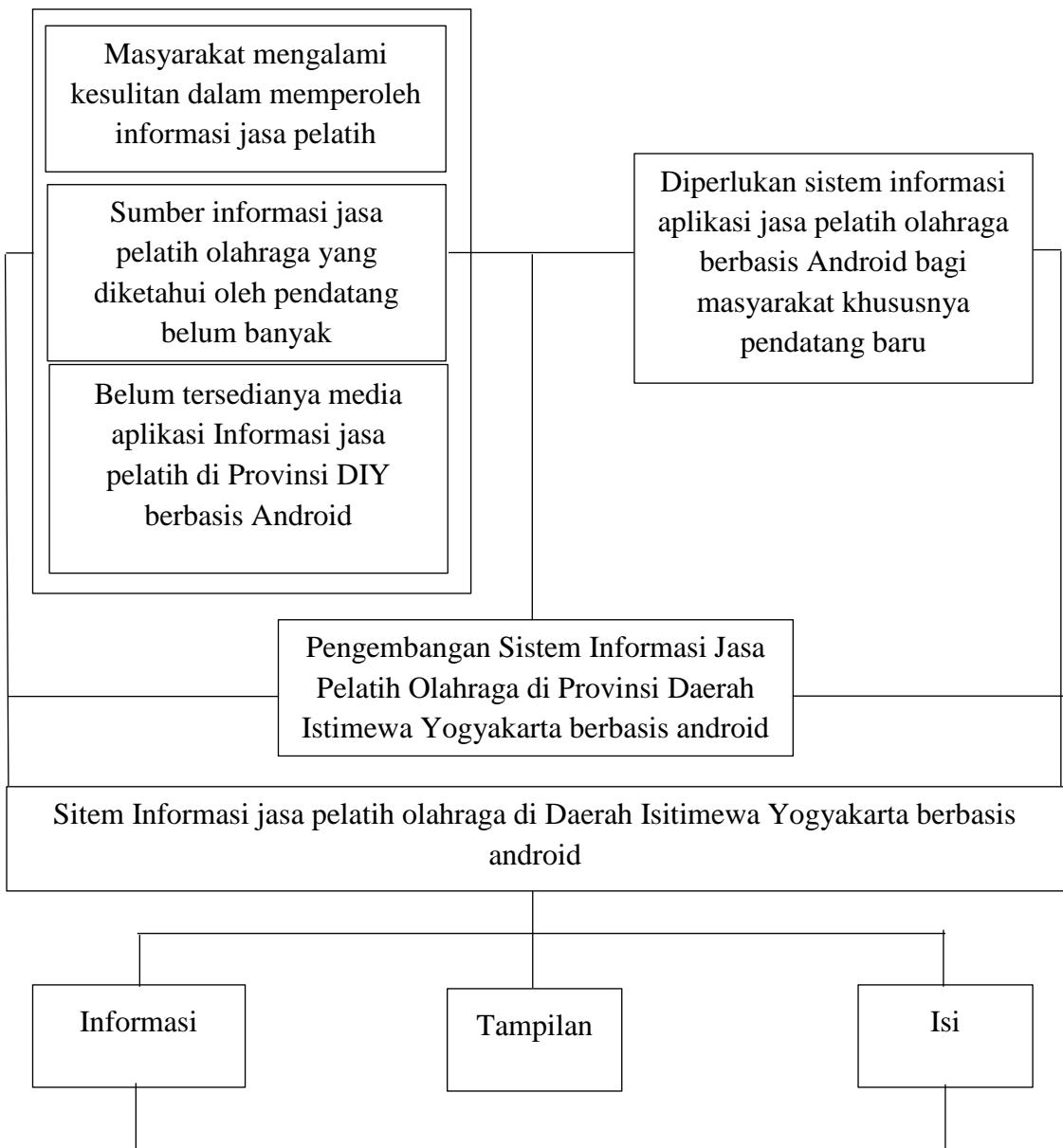
Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Arief Faidillah (2017) dengan judul *Aplikasi Informasi Dan Pembelajaran Olahraga Futsal Untuk Pemula* Aplikasi ini hanya difokuskan untuk menampilkan informasi mengenai olahraga futsal dari sejarah olahraga futsal, ukuran lapangan, aturan permainan, formasi futsal, kejuaraan, video tutorial dan tips cara memilih sepatu futsal sesuai dengan tipe pemain hanya untuk pemula saja. Berbasis *Android* ini dilakukan melalui 5 tahapan, yaitu: (1) melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) mengembangkan desain produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Subyek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan pelatih Sekolah Sepakbola (SSB) yang berada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasilkan penelitian Pengembangan Aplikasi Tes Keterampilan Sepakbola (Soccer Skill Test) Berbasis *Android* yang berisi menu pokok yaitu: (1) Menu Home, (2) Menu pelatih, (3) Aplikasi terdiri dari 3 item pelatih sepakbola yaitu: pelatih kiper, pelatih kepala, pelatih fisik, (4) Menu kontak admin.

Penelitian yang dilakukan oleh Galih Kusuma Atmaja (2016:66) dengan judul "Pengembangan Bola Bersuara Sebagai Sarana Pembelajaran Motorik Bagi Siswa Tunanetra Di Yaketunis Yogyakarta". Penelitian ini dilaksanakan dengan

metode *Research and Development* dengan Hasil penelitian menunjukan bahwa pengembangan bola bersuara sebagai sarana pembelajaran motorik bagi siswa tunanetra di Yaketunis Yogyakarta dinyatakan sangat layak digunakan. Sebagai sarana pembelajaran menendang dapat menggunakan bola bersuara berukuran besar (lingkar bola 66cm), sedangkan sebagai sarana lempar tangkap dapat menggunakan bola bersuara ukuran kecil (lingkar bola 49cm). Kelebihan bola bersuara adalah dapat mengeluarkan suara secara konsisten, sehingga membuat siswa tunanetra lebih mudah menemukan letak bola meskipun bola dalam keadaan tidak bergerak.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi hasil observasi wawancara di lapangan bahwa kurangnya media informasi jasa pelatih yang berada di provinsi DIY dan teori-teori yang dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa dalam membuat media aplikasi tentang jasa pelatih Olahraga di Provinsi DIY berbasis Android harus mengetahui parameter-parameter apa saja yang dibutuhkan. Langkah-langkah untuk merancang Sistem Informasi jasa pelatih di Provinsi DIY berbasis Android dapat diwujudkan secara konsep untuk meng dalam diagram berikut ini:



Gambar 4. Kerangka Berpikir

BAB III

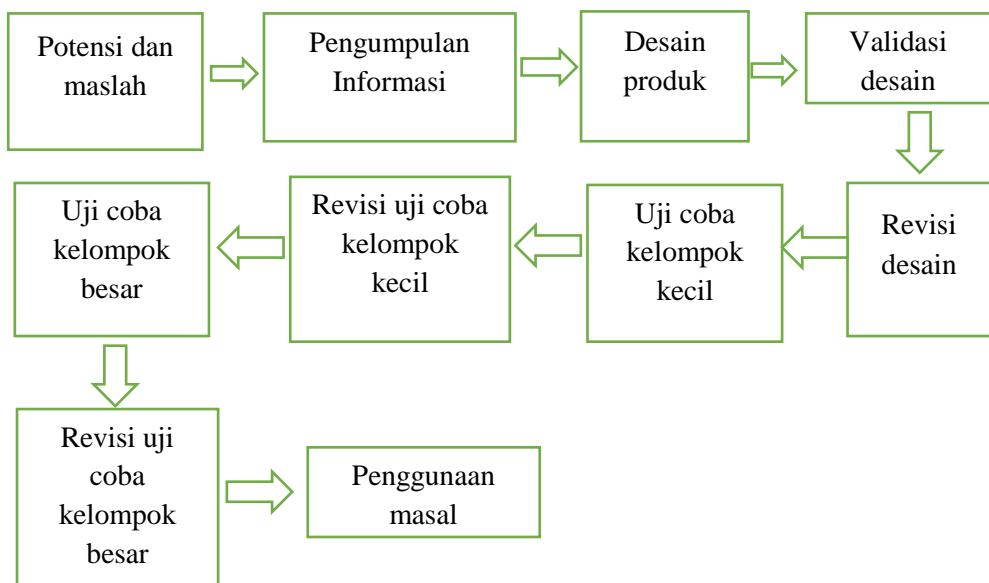
METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas ,maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut(Sugiyono, 2013:297). Penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Jasa Pelatih Sepakbola Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Android agar mempermudah masyarakat menemukan jasa pelatih sepakbola olahraga yang diingikan dan membuat efisiensi waktu mencari info pelatih sepakbola di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan Sistem Informasi jasa pelatih online sepakbola di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis Web ini menngadaptasi langkah yang ditulis oleh Sugiyono (2013:298). Berikut ini gambar alur desain penelitian Sistem Informasi Jasa Pelatih Online Sepakbola Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 5. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research & Development

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di gunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono, 2013 : 298). Dalam penelitian ini potensi masalah yang dapat diangkat adalah semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, namun informasi dalam menemukan jasa pelatih sepakbola berbasis *android* yang di kehendaki kurang padahal banyak pelatih yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Pengumpulan Informasi

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di pertandigan ataupun di SSB. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama ini belum ada android untuk informasi jasa pelatih olahraga. Pengoperasian android menggunakan browser di smartphone ataupun komputer dalam sambungan internet. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan android pengoperasian berupa Sistem Informasi Jasa Pelatih Sepakbola Di Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis *Android*.

3. Desain Produk

Perancangan *android* dilakukan dengan menggunakan *platform wordpress* dengan mengambil data-data pelatih sepakbola di DIY untuk memberikan informasi baik pada masyarakat atau mahasiswa maupun pendatang baru. Aplikasi yang akan dibuat memiliki tampilan yang sederhana dengan menu yang mudah di pahami oleh pengunjung sehingga mempermudah akses.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2013:302). Produk dari penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang, guna mengetahui kelemahan dan kekuatannya.

Penelitian pengembangan ini memperoleh validasi desain oleh dua ahli yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang di maksud adalah dosen olahraga yang berperan untuk menentukan apakah web yang dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku.

b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah pakar yang bisa menangani dalam hal pembuatan dan pengembangan *android*.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli, maka akan diketahui kelemahan produk. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk meminimalisasi kelemahan produk.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil akan dilakukan dengan mahasiswa mengakses aplikasi *android* dan mencari informasi jasa pelatih sepakbola yang tersedia di *smartphone*. Dalam uji coba ini responden akan menilai uji kelayakan *web* tersebut dan nantinya akan memberikan saran untuk kemudian diperbaiki oleh peneliti.

7. Revisi Produk Uji Coba Skala Kecil

Apabila telah selesai pengujian produk pada sampel yang terbatas, maka akan diketahui kekurangannya. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas *android* untuk diakses.

8. Uji Coba Skala Besar

Uji produk akan dilakukan dengan pengoprasikan *android* dengan laptop/komputer maupun *smartphone*. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan *Android* informasi jasa pelatih online sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses uji coba skala besar di observasi oleh pengguna/pengakses *android*.

9. Revisi Produk Uji Coba Skala Besar

Apabila telah selesai pengujian produk pada sampel yang terbatas, maka akan diketahui kekurangannya jika produk akan digunakan pada jumlah populasi yang lebih besar. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas *android*.

10. Produk Masal

Produk akhir dari penelitian ini adalah aplikasi berupa *Android* Informasi Jasa Pelatih sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengembangan ini akan mendukung sarana olahraga menjadi lebih efisien dan efektif. Selanjutnya apabila penelitian telah usai dan dinyatakan layak maka produk dapat digunakan masal.

C. Tempat dan Waktu

Tempat pelaksanaan dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY. Waktu pelaksanaan tanggal 20,21,23, bulan juli 2018

D. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kebaikan/keefektifan produk yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari hasil uji coba digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk berupa *Android* informasi jasa pelatih sepakbola di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dengan uji coba ini kualitas sarana pembelajaran yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris.

1. Desain Uji coba

Desain yang akan diuji cobakan akan dikonsultasikan kepada pakar ahli media dan ahli materi. Kemudian barulah desain diuji cobakan. Uji coba media ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik berupa saran-saran sebagai bahan evaluasi produk yang akan dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY, sedangkan untuk subjek uji coba skala kecil adalah 20 mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) secara acak dengan menggunakan laptop/smartphone, dan subjek uji coba skala besar adalah masyarakat sebanyak 30 yang diambil secara acak.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012 : 38) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data yang telah diberi nilai. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner ujicoba produk, pada saat kegiatan ujicoba, dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif. Persentase

dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing- masing jawaban dengan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media aplikasi pelatih sepakbola online digolongkan menjadi empat kategori kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Kelayakan.

NO	Persentase	Kelayakan
1	76% - 100 %	Layak
2	56% - 75 %	Cukup layak
3	40% - 55%	Kurang layak
4	< 40%	Tidak layak

4. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Untuk mendapat informasi yang cukup dan akurat melalui penilaian diperlukan instrumen penilaian yang baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa metode yang meliputi :

1. Wawancara : wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai hambatan dan kelemahan yang ada didalam aplikasi online pelatih sepak bola.
2. Observasi : observasi merupakan alat pengumpul data yang melalui pengamatan dan pencatatan . Kelebihan dalam menggunakan metode observasi adalah banyak informasi yang hanya dapat diselidiki dengan melakukan pengamatan.
3. Angket : merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Sedangkan instrument pengembangan model dikelompokkan menjadi dua yaitu yang pertama adalah validasi produk yang kedua uji coba lapangan dengan menggunakan metode kuesioner.

Pada validasi produk diberikan kepada ahli materi dan media untuk mendapatkan masukan rekomendasi. Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan tentang *aplikasi online pelatih sepakbola*. Pada lembar kuisioner validasi ahli materi dan media menggunakan *skala likert* yaitu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisioner menurut Endang Mulyatiningsih (2012:29) dengan empat pilihan,yaitu :

1 : Sangat Kurang

2 : Cukup Baik

3 : Sangat Baik

4: Layak

Aplikasi *android* sebagai informasi untuk mendapatkan jasa pelatih online sepakbola yang diinginkan. Angket akan diberikan kepada para pakar dan praktisi untuk penilaian terhadap aplikasi *android*.

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Indikator	Butir Indikator Penilaian	Butir
Penilaian Ahli Media	Aspek Tampilan	1, 2, 3, 4,
	Aspek Desain	5, 6, 7, 8, 9,
	Aspek Penggunaan	10, 11, 12, 13 14
JUMLAH		14 Butir

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Indikator	Butir Indikator Penilaian	Butir
Penilaian Ahli Media	Kelayakan Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Jumlah		10 Butir

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Responden

Variabel	Indikator	Butir Indikator Penilaian	Butir
Sistem Informasi Jasa Pelatih Online		Aspek Tampilan	1, 2, 3, 4,
Online Olahraga Di Daerah	Uji coba skalakecil dan skala	Aspek Desain	5, 6, 7, 8, 9,
Istimewa Yogyakarta Berbasis Android	besar	Aspek Penggunaan Aspek Materi	10, 11, 12, 13 14 15, 16, 17, 18
JUMLAH			18 Butir

E. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian yang telah terkumpul, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Guna penyempurnaan produk dari masukan-masukan dari ahli dan responden menggunakan teknik kualitatif.

- a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 5. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
Sangat layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

- b. Presentase kelayakan = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$
- c. Mengubah skor rata –rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 6. Kualifikasi Penilaian Total

NO	Persentase	Kelayakan
1	76% - 100 %	Sangat Layak
2	56% - 75 %	Cukup layak
3	40% - 55%	Kurang layak
4	< 40%	Tidak layak

Dalam penilaian pengembangan media aplikasi android *Go Coaching Football Application* penilaian dengan minimal 75%, yaitu kategori cukup layak. Jadi , jika rata – rata penilaian oleh ahli materi da ahli media , serta hasil uji penggunaan media aplikasi oleh mahasiswa menunjukkan hasil akhir sangat layak yaitu 87%, maka pengembangan media aplikasi jasa pelatih sepakbola dengan materi level berbagai lisensi pelatih sepakbola dan media gambar, desain aplikasi perkembangan aplikasi android smartphone untuk masyarakat pada umumnya pada penelitian ini dikategorikan sangat layak digunakan dalam pencarian jasa pelatih sepak bola di Daerah Istimewa Yogyakarta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi masalah, dalam penelitian ini potensi masalah yang dapat diangkat adalah semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, namun informasi dalam menemukan jasa pelatih olahraga yang dikehendaki kurang padahal banyak pelatih olahraga yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Seiring banyaknya pelatih – pelatih olahraga yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini, maka sering kali membuat kesulitan bagi masyarakat untuk mencari pelatih olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta yang ingin menggunakan jasa pelatih olahraga karena belum mengerti informasi pelatih di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mengatasi masalah ini, maka perlu dibangun suatu Sistem aplikasi berbasis android yang mampu menampilkan informasi jasa pelatih olahraga yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta agar masyarakat dengan mudah mengetahui pelatih – pelatih di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk informasi kepada pelatih sepakbola dan Asprov PSSI yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah mengetahui tentang informasi aplikasi jasa pelatih sepakbola online sehingga dapat membantu atau mempermudah untuk berkomunikasi kepada masyarakat yang akan menggunakan jasanya.

2. Pengumpulan Informasi

Menindak lanjuti potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di pertandingan ataupun di SSB. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama ini belum ada android untuk informasi jasa pelatih olahraga. Pengoperasian android menggunakan browser di smartphone ataupun komputer dalam sambungan internet. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan android pengoperasian berupa Sistem Informasi Jasa Pelatih Olahraga Di Daerah Istimewa Yogyakarta berbasis *Android*. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan alat bantu *Go Coaching Football Application Berbasis Android*.

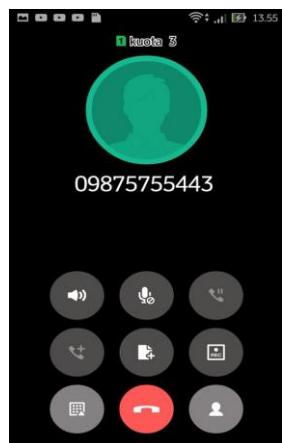
3. Desain Produk

Perancangan *android* dilakukan dengan menggunakan *platformwordpress* dengan mengambil informasi data-data pelatih sepakbola yang ada di DIY untuk memberikan informasi baik pada masyarakat atau mahasiswa maupun pendatang baru. *Aplikasi* yang akan dibuat memiliki tampilan yang sederhana dengan menu yang mudah di pahami oleh pengunjung sehingga mempermudah akses . Berikut ini adalah hasil halaman depan aplikasi yang selesai dibuat:

A. Desain aplikasi produk



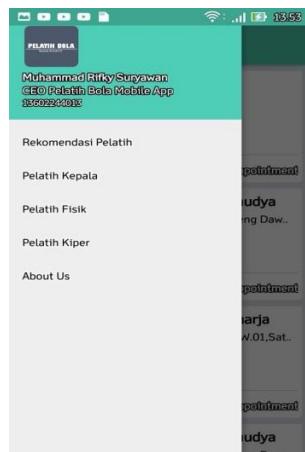
Gambar 6. Logo aplikasi pada smartphone dan ketika membuka aplikasi tersebut.



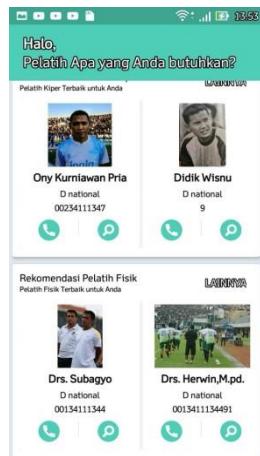
Gambar 7 . Aplikasi menunjukkan ketika sedang menelepon.



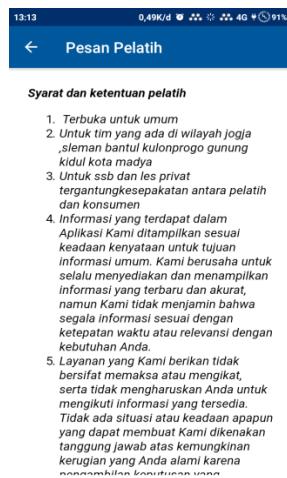
Gambar 8. *Aplikasi* sedang memperlihatkan profil seorang pelatih.



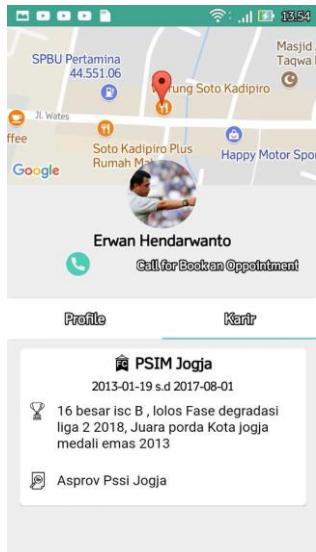
Gambar 9. *Aplikasi* memperlihatkan rekomendasi data pelatih.



Gambar 10. *Aplikasi* memperlihatkan menu data pelatih.



Gambar 11. *Aplikasi* memperlihatkan syarat dan ketentuan pengguna aplikasi.



Gambar 12. *Aplikasi* menunjukkan tentang profil dan karir seorang pelatih.

b. Validasi ahli revisi produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2013:302). Produk dari penelitian akan divalidasi oleh pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang , guna mengetahui kelemahan dan kekuatannya.

Penelitian pengembangan ini memperoleh validasi desain oleh dua ahli yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang di maksud adalah dosen olahraga yang berperan untuk menentukan apakah aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. Ahli materi menilai aspek berupa kelayakan alat, untuk mengetahui kualitas materi yang akan diterapkan saat latihan sepak bola. Dalam penelitian ini

uji materi dilakukan oleh Drs. Bagyo Irianto. M.pd Uji materi tersebut dilakukan untuk menguji isi materi dan kelayakan Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android*. Hasil uji materi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Nama	Jumlah butir	Nilai yang diperoleh	Nilai ideal	Persentase Kelayakan
Ahli Materi	10	45	50	90%

Berdasarkan hasil penelitian dari 10 butir pernyataan dari ahli materi diperoleh jumlah skor sebesar 45 dari skor ideal 50, dengan hasil tersebut diperoleh persentase sebesar 90 %. Setelah diperoleh persentase kelayakan dikonsultasikan dengan tabel kategori kelayakan yang telah ditentukan. Dengan hasil tersebut maka dapat dinyatakan Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* dinyatakan sangat layak untuk di gunakan.

Hasil dari validasi materi yang berupa penilaian dan saran, dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, maka pada tahap ini dilakukan beberapa perubahan.

1. Revisi produk berdasarkan ahli materi

Berdasarkan hasil validasi materi memberikan saran untuk, menunjukkan data real pelatih yang ada di aplikasi tersebut. tujuannya agar pengguna aplikasi mengetahui jika pelatih sudah berlisensi.

b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah pakar yang bisa menangani dalam hal pembuatan dan pengembangan *android*. Ahli media menilai dari aspek fisik, aspek dasain serta aspek penggunaan. Pada uji media dilakukan pada ahli media yang dalam penelitian ini Nawan Primasoni M.pd Hasil dari uji kelayakan ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Nama	Jumlah butir	Nilai yang diperoleh	Nilai ideal	Persentase
Ahli Materi	15	72	75	96%

Hasil pada ahli media diperoleh dari 15 butir diperoleh skor 72 dari skor ideal 74, sehingga diperoleh persentaseya sebesar 96 %. Hasil tersebut diartikan bahwa alat bantu *Go Coaching Football Application Berbasis Android* dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan.

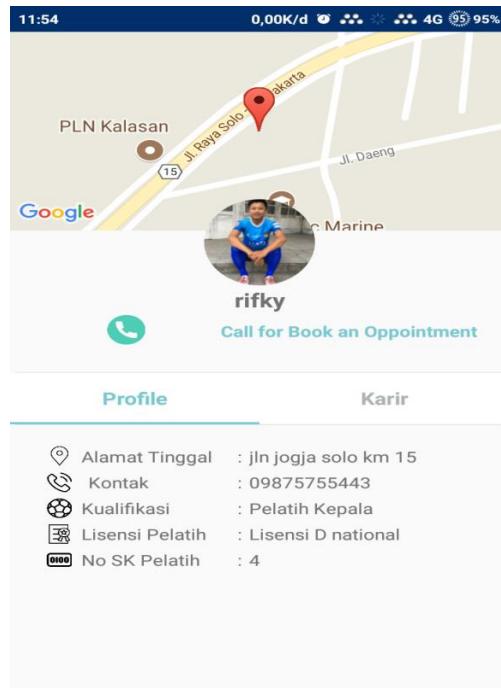
Hasil dari validasi ahli media didapati beberapa hal yang perlu diperhatikan, karena adanya kurang gambar atau tulisan yaitu kurang jadwal latihan dan waktu.

2. Revisi produk berdasarkan ahli media

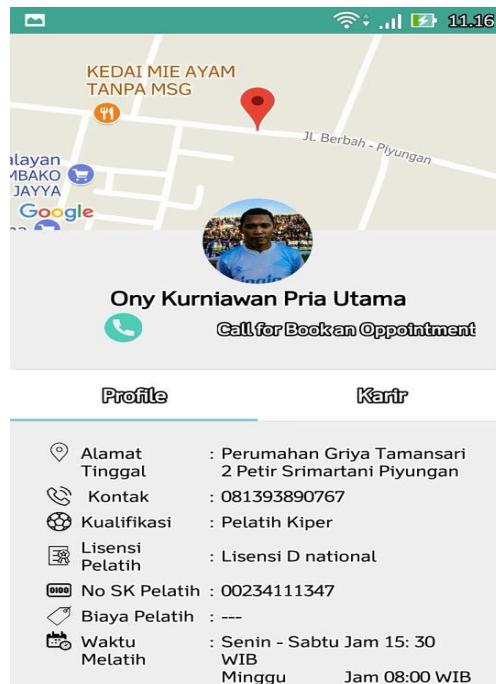
Berdasarkan hasil validasi media tahap pertama yang berupa penilaian, saran, dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan maka pada tahap ini dilakukan beberapa perubahan yakni sebagai berikut :

- a) Menambah data pada aplikasi waktu, jam melatih dan biaya pelatih

Saran dari Ahli Media adalah menambah data pada aplikasi ini bertujuan untuk menyesuaikan jadwal melatih dan untuk mengetahui biaya pelatih itu sendiri.



gambar 13. *Aplikasi* sebelum ada jadwal dan biaya pelatih



Gambar 14. *Aplikasi* setelah diberi tambahan data waktu dan biaya melatih.

c. Revisi Desain

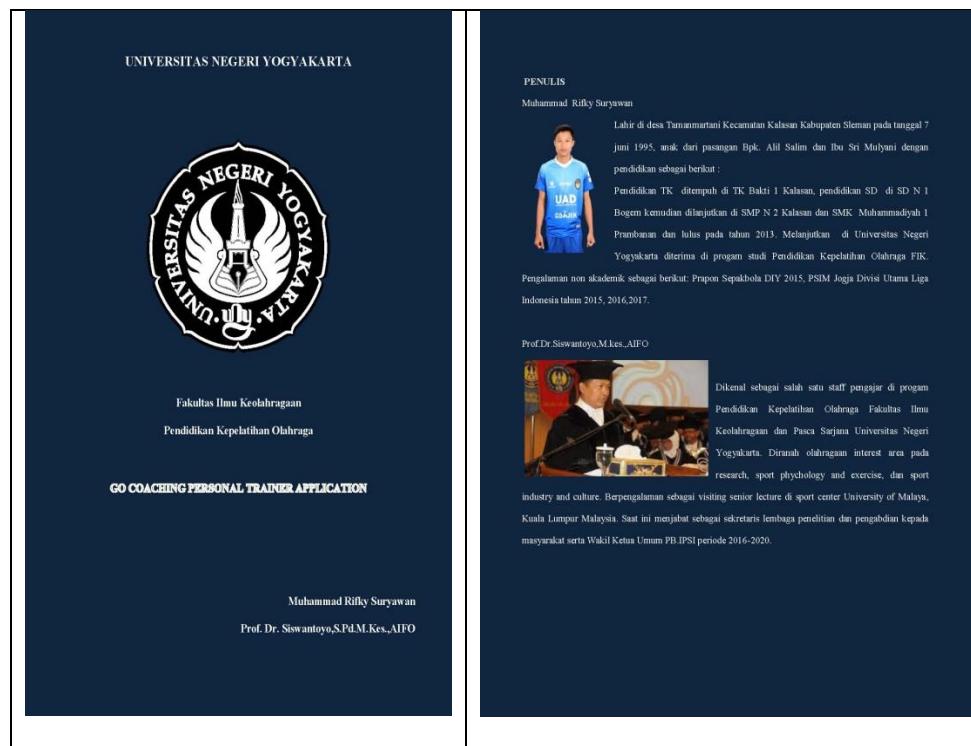
Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli, maka akan diketahui kelemahan produk. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk meminimalisasi kelemahan produk. Hasil uji validitas dari ahli materi dan media saran yang diberikan kemudian peneliti melakukan revisi produk yang akan digunakan.

1. Revisi buku panduan *aplikasi*

Berdasarkan hasil revisi buku panduan yang berupa penilaian, saran dan kritikan aplikasi yang dikembangkan maka pada tahap ini beberapa ada perubahan yakni sebagai berikut :

- Mengganti tampilan baru cover buku

Saran dari ahli pakar adalah mengganti model gambar buku panduan aplikasi bertujuan untuk menyesuaikan model aplikasi tentang jasa online pelatih sepakbola yang ada dalam buku itu sendiri.



Gambar Tabel 15. Cover Buku Pertama



Gambar Tabel 16 . Setelah Diganti Cover Buku

b). Mengganti kertas buku dengan ukuran A5

Ahli pakar memberikan saran mengganti kertas pada buku yang semula A4 menjadi lebih kecil yaitu A5 seperti buku panduan pada umumnya.

c). Menambahkan synopsis dan logo UNY pada cover buku belakang

Ahli pakar memberikan saran untuk menambahkan synopsis pada buku panduan pelatih online sepakbola.



Gambar 17. Cover sebelum ada logo UNY dan synopsis

d. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil akan dilakukan dengan mahasiswa mengakses aplikasi *android* dan mencari informasi jasa pelatih sepakbola yang tersedia di *smartphone*. Dalam uji coba ini responden akan menilai uji kelayakan *aplikasi* tersebut dan nantinya akan memberikan saran untuk kemudian diperbaiki oleh peneliti. Hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 20 responden. Deskripsi hasil penelitian pengembangan alat bantu *Go Coaching Football Application* berbasis *Android* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Pengembangan Alat Bantu *Go Coaching Football Trainer Application* Berbasis *Android* Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Interval	Predikat	Frekuensi	Persentase
1	81% - 100%	Layak	17	85%
2	61% - 80%	Cukup Layak	2	10%
3	41% - 60%	Kurang Layak	1	5%
4	< 40%	Tidak Layak	0	0
Jumlah			20	100

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil diperoleh Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* dari 20 responden sebanyak 85% (17 siswa) menyatakan layak dan sebanyak 10 % (2 siswa) menyatakan cukup layak dan 5 % (1 siswa) menyatakan kurang layak. *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* layak.

e. Revisi produk Uji Coba Skala Kecil

Apabila telah selesai pengujian produk pada sampel yang terbatas, maka akan diketahui kekurangannya. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas *android* untuk diakses.

f. Uji Coba Skala Besar

Uji produk akan dilakukan dengan pengoperasikan *android* dengan laptop/komputer maupun smartphone. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan aplikasi *Android* informasi jasa pelatih olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses uji coba skala besar di observasi oleh pengguna/pengakses

android. Analisis pada kelompok besar dilakukan kepada 30 responden, hasil Pengembangan Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Hasil Pengembangan Alat Bantu Go Coaching Football Application Berbasis Android Kelompok Besar

No.	Interval	Predikat	Frekuensi	Peresentase
1	81% - 100%	Layak	26	86,67%
2	61% - 80%	Cukup Layak	3	10%
3	41% - 60%	Kurang Layak	1	3,33
4	< 40%	Tidak Layak	0	0
Jumlah			30	100%

Berdasarkan hasil penelitian *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* dari 30 responden diperoleh sebesar 86,67% (26 siswa) menyatakan layak, sebesar 10 % (3 siswa) dan 3,33 % (1 siswa) menyatakan kurang layak. Hasil tersebut diartikan pengembangan alat bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* setelah mendapat uji kelayakan dari beberapa responden diperoleh sebagian besar responden menyatakan Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* layak.

g. Revisi Produk Uji Coba Skala Besar

Apabila telah selesai pengujian produk pada sampel yang terbatas, maka akan diketahui kekurangannya jika produk akan digunakan pada jumlah populasi

yang lebih besar. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas *android*.

h. Penggunaan masal

Produk akhir dari penelitian ini adalah aplikasi berupa *Android* Informasi Jasa Pelatih Sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengembangan ini akan mendukung sarana olahraga menjadi lebih efisien dan efektif. Selanjutnya apabila penelitian telah usai dan dinyatakan layak maka produk dapat digunakan masal.

B. Pembahasan

Sepakbola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, yang menjadikannya olahraga paling populer di dunia. Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan terbuka yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis. Untuk memudahkan seorang pemain dalam melakukan latihan pemian akan lebih nyaman dalam memilih pelatih. Oleh karena itu untuk memudahkan seorang pemian dalam memilih pelatih dapat menggunakan sebuah aplikasi berupa *Android* Informasi Jasa Pelatih Online Sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pengertian aplikasi Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna

untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata ‘Aplikasi’ yang dikemukakan oleh para ahli. Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil diperoleh Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* dari 20 responden menyatakan jika aplikasi *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* diperoleh sebesar 85 % layak untuk digunakan. Dan hasil penelitian *Go Coaching Personal Trainer Application* Berbasis *Android* dari 30 responden diperoleh sebesar 86,67 % menyatakan *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji ahli edia dan materi telah diperoleh jika keduanya menyatakan Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* sangat layak digunakan pada untuk memudahkan pemain dalam proses berlatih seorang pemain. Hasil pada uji coba kelompok kecil dan besar diperoleh seluruh siswa menyatakan Alat Bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* menyatakan sangat layak.

Kelayakan dari alat bantu yang dibuat berupa *Go Coaching Football* Berbasis *Android* akan sangat memudahkan pemain dalam memilih pelatih yang diinginkan sesuai dengan tingkat dan lisesnsi setiap pelatih. Dengan demikian pemain akan merasa nyaman dalam proses berlatih, pemilihan pelatih ini juga

akan berdampak pada hasil dari latihan pemain sehingga dia akan merasa puas dilatih dengan pelatih yang dipilihnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian untuk mengembangkan alat *Go Coaching Football Application* berbasis *Android* diperlukan beberapa tahap uji kelayakan yaitu uji ahli media, uji ahli materi dan uji kepada responden. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil diperoleh alat bantu *Go Coaching Football Application* Berbasis *Android* sebagian besar 90 % menyatakan sangat layak digunakan, dan hasil penelitian pada uji coba besar sebagian besar siswa sebesar 96,67 % menyatakan sangat layak digunakan. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan alat bantu *Go Coaching Football Application* berbasis *Android* sangat layak digunakan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut diperoleh implikasi bahwa alat bantu *Go Coaching Football Application* berbasis *Android* sangat layak digunakan, sehingga menjadi masukan yang baik untuk pemain dalam memilih pelatih yang didinginkan melalui aplikasi Berbasis *android*.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada, diantaranya adalah:

1. Terbatasnya variabel yang diteliti yaitu hanya pada alat bantu *Go Coaching Football Application Berbasis Android*, pada pelatih.
2. Terbatasnya waktu peneliti hanya mengambil sekali saja tanpa memberi kesempatan mengulang di hari berikutnya.
3. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket kelayakan alat bantu *Go Coaching Football Application Berbasis Android*.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi perkembangan media hasil kelayakan pada pengembangan alat bantu *Go Coaching Football Application berbasis android*, dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam proses berlatih pemian sepak bola.
2. Bagi pemaian dapat menggunakan alat bantu *Go Coaching Fotball Application Berbasis Android* Untuk proses memilih pelatih yang diinginkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai referensi untuk kajian pustaka pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Salim. (2008). "Buku Pintar Sepakbola". Bandung: Nuansa.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2004. Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek. Bandung: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dhany Yudhiantoro. (2006). Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Harsono. 1988. Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis dalam Coaching. Depdikbud Dirjen Dirti PPLPTK. Jakarta.
- IFAB. 2016. Laws of the Game 2016/17. [Online]. Tersedia di: <http://www.fifa.com/development/education-and-technical/referees/laws-of-the-game.html>. [diakses pada: 16 Maret 2017].
- Jogiyanto, H.M., 2005, Analisis dan Disain Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta.
- Luxbacher, J. A. 2008. Sepak Bola. Bandung: Raja Grafindo .
- Ningsih, Dian Lestari, Mahessarey. 2017. Olahraga Paling Populer di Dunia. [Online].
- Safaat, Nazruddin, Pemrograman aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android, Informatika, Bandung, 2011.
- Sugiri dan Kurniawan Budi., 2007, Desain Web Menggunakan HTML dan CSS, Andi, Yogyakarta.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suherman, Adang. 2009. Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani. Bandung: FPOK UPI .

Siregar, Ivan Michael dkk, Mengembangkan Aplikasi Enterprise Berbasis Android, Gave Media, Yogyakarta, 2010.

Tersedia di: <http://log.viva.co.id/news/read/868748-sepuluh-olahraga-paling-populer-di-dunia>. [diakses pada: 22 Mei 2017].

Usli, L. dkk. (2008). Pelatihan Cabang Olahraga Sepakbola. Bandung: Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga FPOK UPI.

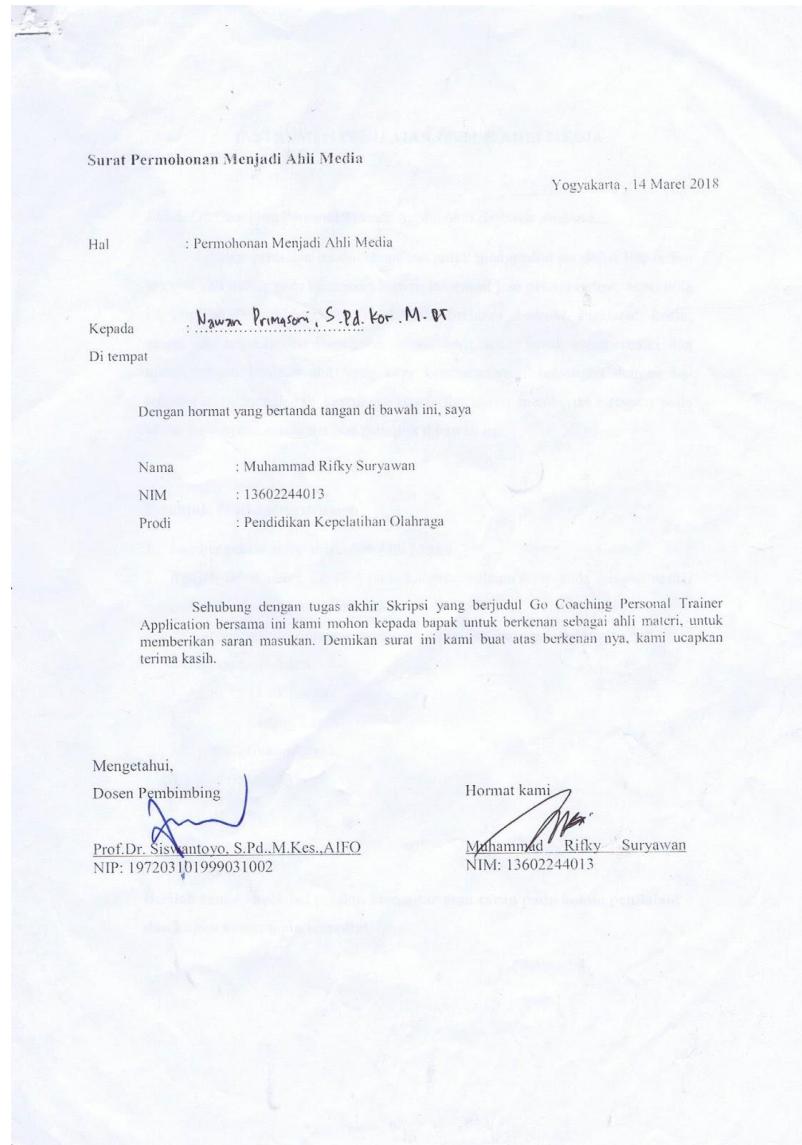
Tim PSSI. 2000. Peraturan Permainan 2000. Jakarta.

Wahana Komputer, 2006, Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5, Andi, Yogyakarta.

Wikipedia, Perangkat Lunak, http://id.wikipedia.org/wiki/Eclipse_%28per_angkat_lunak%29, Tanggal Akses: 20 Mei 2012.

LAMPIRAN

A. Surat Permohonan Ahli Media



No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
A. Aspek Fisik						
1	Model aplikasi <i>Android</i> Informasi jasa pelatih online sudah sesuai.		✓			
2	Tampilan aplikasi <i>Android</i> sudah dapat di gunakan.		✓			
3	Aplikasi pembantu <i>googlemaps</i> versi 2017 sudah bisa untuk mengintegrasikan lokasi/tempat yang akurat		✓			
4	Applikasi dengan bantuan <i>googlemaps</i> terkoneksi dengan baik dengan alamat pelatih olahraga sepakbola.		✓			
B. Aspek Desain						
5	Kejelasan tulisan pada <i>android</i>		✓			
6	Penataan tombol pada aplikasi <i>android</i> sudah baik dan benar.		✓			
7	Kesesuaian antara kategori pelatih dan lokasi dalam aplikasi	✓				
8	Kesesuaian <i>icon</i> pada aplikasi sebagai penanda jasa pelatih online sepakbola		✓			
9	Desain <i>icon</i> pada maps mudah dipahami.	✓				
C. Aspek Penggunaan						
11	Sistem <i>android</i> merupakan suatu aplikasi yang mudah di akses		✓			

	aplikasi yang mudah di akses					
12	Efektif dan efisien waktu dalam mencari jasa pelatih online sepakbola yang diinginkan.,	✓				
13	Memudahkan masyarakat mencari jasa pelatih online yang diinginkan	✓				
14	Media aplikasi jasa pelatih online sepak bola meningkatkan pengetahuan masyarakat.	✓				
15	Aplikasi android mudah dikunjungi dengan laptop/komputer maupun smartphone.	✓				

D. Komentar dan Saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai aplikasi android tentang jasa pelatih online sepakbola

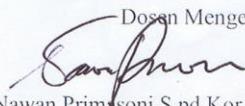
.....
.....

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan;

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 12 April 2018

Dosen Mengetahui

 Nawan Primasoni, S.pd.Kor.M.or

NIP: 198405212008121001

B. Surat Permohonan Ahli Materi



INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul: Go Coaching Personal Trainer Application berbasis *Android*

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pada penelitian Sistem Informasi jasa pelatih online sepakbola. Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis *Android*. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian
 - 1 : Tidak Layak
 - 2 : Kurang Layak
 - 3 : Cukup Layak
 - 4 : Layak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan ang tersedia!

	Aspek yang dinilai	Penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
1	Model aplikasi <i>android</i> yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaannya.		✓			
2	Pemberian menu kategori pelatih pada aplikasi sudah cukup jelas, dan dapat berfungsi sebagaimana mestinya		✓			
3	Penggunaan aplikasi <i>Android</i> lebih efektif dibandingkan dengan pengoperasian google searching		✓			
4	Aplikasi yang digunakan mudah di pahami sehingga mampu membantu mencari tempat olahraga yang diinginkan.		✓			
5	Penempatan tombol menu mudah digunakan.		✓			
6	Penunjukan alamat pelatih sepakbola di map sesuai dengan yang ada		✓			
7	Alamat mengunjungi aplikasi pelatih bola sudah sesuai sehingga mudah diingat oleh masyarakat.		✓			
8	Pengembangan pengoperasian aplikasi sudah sesuai dengan yang di harapkan.		✓			
9	lokasi pada aplikasi <i>Android</i>					

	sudah mencakup keseluruhan daerah di Provinsi DIY	✓				
10	Aplikasi <i>Android</i> ini sudah bisa dijalankan.	✓				

Pertanyaan :

1. Apakah aplikasi *Android* sudah layak untuk dipublikasikan pada masyarakat dan mahasiswa Provinsi DIY.?

Jawab :

Layak

Komentar dan Saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai aplikasi android tentang jasa pelatih online sepakbola

porta. Cileh Jata sleek Outcall
Alphel. menyalurkan Jata sleek on line

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 12 April 2018

Dosen Mengetahui

Drs. Subagyo Irianto, M.pd

NIP: 196210101988121001

C. Surat Pengajuan Pembimbing

ARSIP

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

Nomor : 052/PKL/VI/2017
Lamp. : 1 Ekemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth
Bapak : Prof.Dr. Siswantoyo, M.Kes
Di Yogyakarta

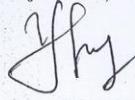
Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan
Bapak untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

>Nama : Muhammad Rifky Suryawan
NIM : 13602244013

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

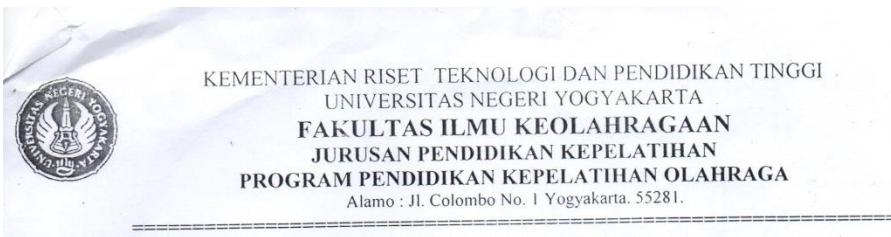
“GO COACHING PERSONAL TRAINERAPPLICATION ”

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 14 Juni 2017
Kajur PKL,

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001

Tembusan:
Mahasiswa yang bersangkutan
Arsip PKL

D. Surat Konsultasi



Nama : Muhammad Rifky Suryawan
 NIM : 13602244013
 Pembimbing : Prof.Dr. Siswantoyo, M.Kes

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.		1. Judul 2. penulisan 3. form	X
2.		Bab I Spesifikasi produk Penulisan latar belakang penulisan resumen tulisan Pengembangan	X
3.		Judul ditambah Go Coaching Personal trainer Application untuk Cabang Olahraga bentuk produk Aplikasi, konsep Gambar	X
4.		Revisi buku Panduan Cover, Synopsis	X
5.		BAB III desain Analisis data	X
6.		• Daftar Pustaka • Revisi Melengkapi semua Proposil knt(12325)	X
67.		BAB IV • Gambar desain • Rancangan • Tata letak gambar produk Abstrak Lampiran Revisi / scan	X
8.			X

Kajur PKL,

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
NIP 19711229 200003 2 001

*). Blangko ini kalaupun sudah selesai
 Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
 Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali

E. Surat Ijin Penelitian

Lamp : 1 bindel Proposal penelitian.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta.

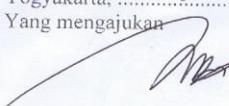
Diberitahukan dengan hormat bahwa untuk keperluan penelitian, wawancara dan pengambilan data dalam rangka melengkapi tugas SKRIPSI kami mohon Bapak Dekan berkenan membuatkan surat izin penelitian bagi :

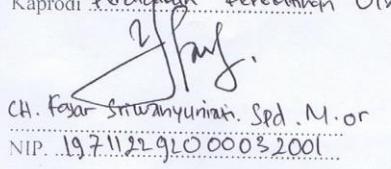
Nama Mahasiswa : Muhammad Rikky Suryawan
NIM : 136022 11013
Program Studi : PKO
Judul : 60 Coaching Personal trainer application

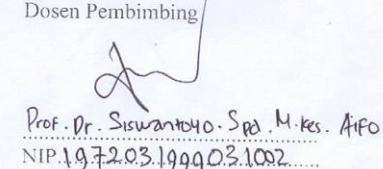
Pelaksanaan pengambilan data

Waktu / Bulan : 20, 23 s.d 18 - Juli - 2018
Obyek/Tempat&Alamat : Mahasiswa / umum
Daerah Istimewa Yogyakarta

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 - Juli - 2018
Yang mengajukan

Muhammad Rikky Suryawan
NIM. 136022 11013

Mengetahui:
Kaprodi Didikan Kependidikan Olahraga

Ch. Fariz Suryanyurahmi, S.Pd., M.Or
NIP. 1971229200032001

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Siswantoro, S.Pd., M.Kes, AIFO
NIP. 1972031999031002

F. Angket Penelitian Kecil

Angket Penelitian kelompok kecil

A. Identitas responden

Nama : Aqung Nugroho

Umur : 28 tahun

SSB : Kelas PKO

B. Prosedur pengisian angket

1. Isi lah dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan
2. Jika perlu berilah komentar dan saran pada kolom yang tersedia
3. Keterangan penilaian
 1. Tidak layak
 2. Kurang layak
 3. Cukup laya
 4. Layak

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A Materi						
1	Model aplikasi <i>android</i> yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaannya		✓			
2	Aplikasi yang digunakan mudah dipahami sehingga mampu membantu mencari jasa pelatih sepakbola yang diinginkan				✓	
3	Pemberian menu kategori pelatih pada aplikasi sudah cukup jelas, dan dapat berfungsi sebagaimana mestinya				✓	
4	Penggunaan aplikasi <i>Android</i> lebih efektif dibandingkan dengan pengoperasian google searching				✓	
5	Penunjukan alamat pelatih sepakbola di map sesuai dengan yang ada				✓	
6	Penempatan tombol menu mudah dipahami			✓		
7	Alamat mengunjungi aplikasi pelatih bola sudah sesuai sehingga mudah diingat oleh masyarakat			✓		
8	Aplikasi <i>Android</i> ini sudah bisa dijalankan		✓			
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Pengembangan pengoperasian aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan			✓		
B Media						
11	Video tutorial sudah menarik			✓		
12	Sistem <i>android</i> merupakan suatu aplikasi yang mudah diakses		✓			
13	Kesesuaian antara kategori pelatih dan lokasi dalam aplikasi			✓		
14	Kesesuaian <i>icon</i> pada aplikasi sebagai penanda jasa pelatih online sepakbola				✓	
15	Desain aplikasi sudah menarik			✓		
16	Tampilan warna pada aplikasi sudah menarik			✓		

17	Media aplikasi jasa pelatih online sepak bola meningkatkan pengetahuan masyarakat			✓		
18	Tata letak gambar & tulisan			✓		
	jumlah					

Komentar dan saran

Cukup bagus lebih dikemas untuk
Gambar dan tombol Pada aplikasi

Yogyakarta,



(23. 7. 2018)
Agung Nugroho

G. Angket Penilaian Besar

Angket Penelitian kelompok besar

A. Identitas responden

Nama : Tony Yulrandy

Umur : 25 tahun

SSB :

Prosedur pengisian angket

1. Isi lah dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan pertanyaan dan pernyataan
2. Jika perlu berilah komentar dan saran pada kolom yang tersedia
3. Keterangan penilaian
 1. Tidak layak
 2. Kurang layak
 3. Cukup layak
 4. Layak

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
A	Materi					
1	Model aplikasi <i>android</i> yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaannya				✓	
2	Aplikasi yang digunakan mudah dipahami sehingga mampu membantu mencari jasa pelatih sepakbola yang diinginkan				✓	
3	Pemberian menu kategori pelatih pada aplikasi sudah cukup jelas, dan dapat berfungsi sebagaimana mestinya				✓	
4	Penggunaan aplikasi <i>Android</i> lebih efektif dibandingkan dengan pengoperasian google searching				✓	
5	Penunjukan alamat pelatih sepakbola di map sesuai dengan yang ada				✓	
6	Penempatan tombol menu mudah dipahami				✓	
7	Alamat mengunjungi aplikasi pelatih bola sudah sesuai sehingga mudah diingat oleh masyarakat				✓	
8	Aplikasi <i>Android</i> ini sudah bisa dijalankan				✓	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
10	Pengembangan pengoperasian aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan				✓	
B	Media					
11	Video tutorial sudah menarik				✓	
12	Sistem <i>android</i> merupakan suatu aplikasi yang mudah diakses				✓	
13	Kesesuaian antara kategori pelatih dan lokasi dalam aplikasi				✓	
14	Kesesuaian <i>icon</i> pada aplikasi sebagai penanda jasa pelatih online sepakbola				✓	
15	Desain aplikasi sudah menarik				✓	
16	Tampilan warna pada aplikasi sudah menarik				✓	

17	Media aplikasi jasa pelatih online sepak bola meningkatkan pengetahuan masyarakat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
18	Tata letak gambar & tulisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	jumlah				

Komentar dan saran



Yogyakarta,

22 - 7 - 2018
(Tony Yulandri)

H. Dokumentasi Penelitian Skala Kecil



1. Dokumentasi Penelitian Skala Besar

