

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN APLIKASI LATIHAN FUTSAL UNTUK ANAK**  
**BERBASIS ANDROID**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

**FARHAN ADITAMA**

**19012045**

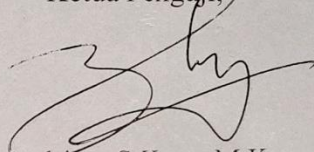
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Latihan Futsal Untuk Anak  
Berbasis Android  
Penulis : Farhan Aditama  
NIM : 19012045  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

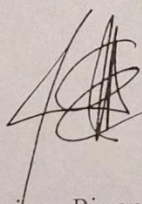
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat,  
27 Agustus 2021

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Andrian, S.Kom, M.Kom  
NIP 198611302020121004

Anggota 1



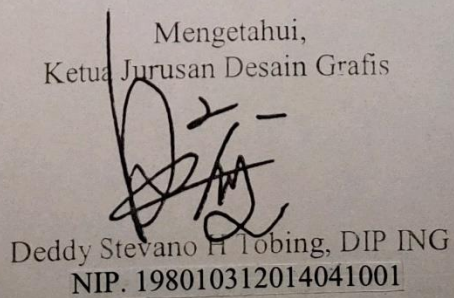
Sanjaya Pinem, S.Kom M.Sc  
NIP.198902262020121007

Anggota 2



Agung Budi Prasetyo, MT  
NIP. 197910032008121003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Latihan Futsal Untuk Anak Berbasis Android  
Penulis : Farhan Aditama  
NIM : 19012045  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 21 Juli 2022

Pembimbing I



Agung Budi Prasetyo, MT  
NIP.197910032008121003

Pembimbing II

Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M  
NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia

Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom  
NIP.198602052019032009

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Aditama  
NIM : 19012045  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Aplikasi Latihan Futsal Untuk Anak Berbasis Android adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 27 Juli 2022  
Yang menyatakan,



Farhan Aditama  
NIM: 19012045

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Aditama  
NIM : 19012045  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Aplikasi Latihan Futsal Untuk Anak Berbasis Android .beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 27 Juli 2022  
Yang menyatakan,



Farhan Aditama  
NIM: 19012045

## ABSTRACT

Judul TA : Pembuatan Aplikasi Latihan Futsal Untuk Anak Berbasis Android  
Penulis : Farhan Aditama  
Jurusan : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Pembimbing I : Agung Budi Prasetyo, MT  
Pembimbing II : Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M

*In the previous era, books were a source of reading, but now with the development of technology, there is a low interest in reading in the media of books. In addition, books are also expensive, lack visualization and add to the burden. So we need a media that can solve this problem. Meanwhile, the lack of interest in reading, especially to buy books, is the main reason why people who love futsal do not know the material about futsal. For that we need a media that can convey the futsal material briefly and can provide direct examples. The author wants to achieve a goal, namely to create an android-based application about futsal. This research method is to use a survey to the futsal community in the city of Depok. From the table of results from the questionnaire above, it can be seen from the results of the feasibility testing that has been filled out by 17 respondents, the results obtained a score of 19980 points from a maximum value of 28900 points, then the number is 69.13%. The conclusion of this research is that the futsal learning application is feasible to use.*

**Keywords:** *Learning Apps, Futsal, apps, Android*

Pada era sebelumnya buku merupakan sumber bacaan namun sekarang dengan berkembangnya teknologi menyebabkan rendahnya minat baca terhadap media buku. Selain itu buku juga di mahal, kurang visualisasi serta menambah beban bawaan. Sehingga dibutuhkan suatu media yang dapat mengatasi masalah tersebut. Sementara kurangnya minat baca terlebih lagi untuk membeli buku menjadi alasan utama tidak taunya masyarakat pecinta futsal tidak mengetahui materi mengenai futsal. Untuk itu diperlukan suatu media yang dapat menyampaikan materi futsal itu secara singkat serta dapat memberikan contoh secara langsung. Penulis ingin mencapai sebuah tujuan yaitu membuat aplikasi bebrbasis android tentang futsal. Metode penelitian ini adalah menggunakan survei kepada komunitas futsal yang ada di kota depok. Dari tabel hasil kuesioner diatas dapat dilihat dari hasil uji testing kelayakan yang telah diisi oleh 17 responden didapatkan hasil skor 19980 poin dari nilai maksimal 28900 poin, maka didapatkan angka 69,13%. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran futsal sudah layak untuk dipergunakan.

**Kata kunci:** *Aplikasi Pembelajaran, Futsal, aplikasi, Android*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha esa, yang selalu memberikan kesehatan dan kelancaran sehingga Farhan Aditama dari Jurusan Desain Grafis, Program Studi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dapat menuntaskan Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Aplikasi Latihan Futsal Untuk Anak Berbasis Android. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Jurusan Desain Grafis, Program Studi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Selesainya Laporan Tugas Akhir ini bukan hanya semata-mata kerja keras saya, namun berkat bantuan berbagai pihak. Melalui halaman pengantar yang sederhana ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha esa, atas kesehatan yang diberikan dan Karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga yang tanpa dukungan dan doa mereka saya tidak mungkin menjadi seperti saat ini.
3. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Dr. Benget Simamora, MM. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, DIP ING selaku Ketua Jurusan Desain Grafis
6. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Multimedia
7. Bapak Agung Budi Prasetyo, M.T selaku Pembimbing I
8. Ibu Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM selaku Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Seluruh teman Program Studi Multimedia angkatan tahun 2019 yang telah bersama-sama berjuang dan saling membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
11. Teman teman yuk holiyey yang selalu mengingatkan dan membantu dapat pengerjaan Tugas Akhir.
12. Nunu, Diana, Arul yang selalu menolong saya dalam mengerjakan Tugas Akhir.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan Karya dan Laporan Tugas Akhir.

Akhir kata, saya berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat tidak hanya untuk saya tetapi juga bagi pembaca sekalian. Saya memohon maaf atas berbagai kekurangan dan kesalahan dalam hasil kerja saya.

Jakarta, 1 Agustus 2022



Farhan Aditama

19012045



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
A. Pengertian Futsal .....	4
B. Aplikasi Android .....	4
C. <i>Android API</i> .....	5
C. <i>Flowchart</i> .....	6
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>9</b>
A. Data/Objek Penulis.....	9
B. Teknik Pengumpulan Data .....	9
C. Ruang Lingkup .....	9
D. Langkah Kerja .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>24</b>

A. Implementasi Aplikasi.....	24
B. Kebutuhan Perangkat .....	35
C. Pengujian Aplikasi .....	36
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>40</b>
A. Simpulan.....	40
B. Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>42</b>
A. Biodata Penulis .....	43
B. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir .....	44
C. Dokumentasi Uji Proprosasi Tugas Akhir .....	48
D. Dokumen Penyusunan Tugas Akhir .....	49
1. Survey Pra Produksi .....	49
2. Survey Pasca Produksi.....	51
3. Bukti Pekerjaan Secara Utuh .....	66
4. Surat Keterangan/Sertifikat Magang .....	66
5. Aset Grafis .....	67
6. Aset Vektor.....	68
7. Aset Audio .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Komunitas futsal .....	9
Gambar 2 Desain Wireframe <i>splash screen</i> .....	13
Gambar 3 Desain Wireframe halaman utama .....	14
Gambar 4 Desain Wireframe halaman informasi .....	15
Gambar 5 Desain Wireframe halaman kontak.....	16
Gambar 6 Desain Wireframe halaman materi <i>passing</i> .....	17
Gambar 7 Desain Wireframe halaman materi <i>shooting</i> .....	18
Gambar 8 Desain Wireframe halaman materi <i>dribbling</i> .....	19
Gambar 9 Desain Wireframe halaman materi <i>control</i> .....	20
Gambar 10 Desain Wireframe halaman isi materi.....	21
Gambar 11 Tampilan halaman <i>splash screen</i> .....	24
Gambar 12 Tampilan halaman utama .....	25
Gambar 13 Tampilan halaman informasi .....	27
Gambar 14 Tampilan halaman kontak .....	28
Gambar 15 Tampilan halaman materi <i>passing</i> .....	29
Gambar 16 Tampilan halaman materi <i>shooting</i> .....	31
Gambar 17 Tampilan halaman materi <i>dribbling</i> .....	32
Gambar 18 Tampilan halaman materi <i>control</i> .....	33
Gambar 19 Tampilan halaman isi materi Latihan.....	34
Gambar 20 Kode blog halaman <i>splash screen</i> .....	54
Gambar 21 Kode blog halaman utama .....	54
Gambar 22 Kode blog halaman informasi .....	55
Gambar 23 Kode blog halaman kontak .....	55
Gambar 24 Kode blog halaman materi <i>passing</i> .....	55
Gambar 25 Kode blog halaman materi <i>shooting</i> .....	55
Gambar 26 Kode blog halaman materi <i>dribbling</i> .....	56
Gambar 27 Kode blog halaman materi <i>control</i> .....	56
Gambar 28 Kode blog halaman isi materi latihan .....	57
Gambar 29 Tampilan halaman <i>splash screen</i> .....	57

Gambar 30 Tampilan halaman utama .....	58
Gambar 31 Tampilan halaman informasi .....	59
Gambar 32 Tampilan halaman kontak .....	60
Gambar 33 Tampilan halaman materi <i>passing</i> .....	61
Gambar 34 Tampilan halaman materi <i>shooting</i> .....	62
Gambar 35 Tampilan halaman materi <i>dribbling</i> .....	63
Gambar 36 Tampilan halaman materi <i>control</i> .....	64
Gambar 37 Tampilan halaman isi materi latihan .....	65
Gambar 38 Surat keterangan magang .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 API Level.....	5
Tabel 2 Simbol <i>Flowchart</i> .....	6
Tabel 3 Daftar pernyataan kuesioner .....	37
Tabel 4 Hasil kuesioner .....	38
Tabel 5 Persentase kelayakan .....	39

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Diagram <i>flowchart</i> .....	11
Diagram 2 Diagram struktur menu .....	12
Diagram 3 Diagram langkah kerja .....	23