

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Popularitasnya tidak hanya terlihat dari antusiasme penonton yang memadati stadion atau menyaksikan pertandingan melalui layar kaca, tetapi juga dari semangat masyarakat yang turun ke lapangan untuk bermain bola, baik di perkotaan maupun pedesaan. Namun, popularitas ini belum sepenuhnya diimbangi dengan prestasi yang membanggakan pada kancah internasional. Prestasi sepak bola yang baik dapat menjadi cerminan keberhasilan suatu bangsa dalam membangun sistem olahraga yang berkualitas dan berkelanjutan.

Olahraga, termasuk sepak bola, memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Selain sebagai sarana untuk meningkatkan kesegaran jasmani, olahraga juga berfungsi sebagai media pembentukan karakter, seperti disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Sepak bola, khususnya, memiliki nilai lebih karena sifatnya yang kolektif dan membutuhkan sinergi antarindividu dalam tim. Oleh karena itu, pembinaan sepak bola yang baik sejak usia dini menjadi kunci utama untuk menciptakan pemain-pemain berkualitas yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Perkembangan sepak bola di Indonesia dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan kemajuan yang signifikan, terutama dalam hal fasilitas dan sarana

prasarana. Jika dahulu lapangan sepak bola dengan rumput alami dan fasilitas memadai hanya dapat ditemui di kota-kota besar, kini semakin banyak daerah yang memiliki lapangan berkualitas. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga turut memengaruhi kemajuan sepak bola. Teknologi modern telah membawa perubahan besar dalam cara pelatihan, analisis pertandingan, dan manajemen tim. Misalnya, penggunaan video analisis, perangkat pelacak kinerja pemain, dan aplikasi pelatihan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari sepak bola modern.

Namun, dibalik kemajuan tersebut, masih terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kurangnya media pendukung yang efektif dan mudah diakses oleh para pelatih, khususnya pelatih berlisensi D nasional. Pelatih lisensi D memegang peran penting dalam membina pemain muda, karena mereka adalah garda terdepan dalam mengidentifikasi dan mengembangkan bakat-bakat sepak bola sejak usia dini. Sayangnya, banyak pelatih di tingkat akar rumput masih kesulitan mengakses materi pelatihan yang terstruktur dan sesuai dengan standar nasional. Hal ini menyebabkan proses pembinaan pemain menjadi kurang optimal dan tidak merata di seluruh wilayah Indonesia.

Menyadari pentingnya pembinaan sepak bola sejak dini, PSSI (Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia) telah merancang sebuah program bernama Filosofi Sepak Bola Indonesia (Filanesia). Program ini bertujuan untuk menciptakan sistem pelatihan yang terstruktur dan ilmiah, dengan fokus pada pengembangan teknik, taktik, fisik, dan mental pemain. Filanesia dirancang untuk menjadi panduan bagi pelatih dalam melatih pemain muda, sehingga mereka dapat berkembang secara

optimal dan siap bersaing di tingkat yang lebih tinggi. Namun, meskipun program ini memiliki potensi besar, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah kurangnya media pendukung yang dapat diakses dengan mudah oleh para pelatih.

Di era digital seperti sekarang, teknologi informasi memegang peran kunci dalam menyampaikan informasi dan materi pelatihan secara cepat dan merata. Kemajuan IPTEK telah membuka peluang baru untuk mengatasi keterbatasan yang ada. Misalnya, melalui media seperti buku, internet, dan aplikasi berbasis mobile, pengetahuan tentang sepak bola dapat diakses dengan lebih mudah. Namun, di Indonesia, pemanfaatan teknologi ini belum optimal, terutama dalam konteks pelatihan sepak bola. Pelatih sering kali kesulitan mengakses modul latihan yang terstruktur dan relevan, sehingga proses pembinaan pemain menjadi kurang efektif.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengusulkan pengembangan sebuah aplikasi mobile berbasis platform Andromo yang diberi nama Filanesiapps. Andromo dipilih karena kemudahannya dalam membuat aplikasi tanpa memerlukan keahlian coding yang mendalam. Aplikasi ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pelatih lisensi D, dengan fitur-fitur seperti modul latihan dasar Filanesia, papan taktik online, dan catatan pelatih. Dengan adanya Filanesiapps, pelatih dapat mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja, sehingga proses perancangan dan evaluasi latihan menjadi lebih efisien.

Pengembangan Filanesiapps diharapkan dapat memberikan solusi nyata bagi para pelatih di Indonesia. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan pelatih dalam merancang latihan, tetapi juga membantu dalam mengevaluasi perkembangan

pemain. Dengan demikian, kualitas pemain sepak bola Indonesia, khususnya yang dibina sejak usia dini, dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, Filanesiapps juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pelatihan digital di masa depan, tidak hanya untuk sepak bola, tetapi juga untuk cabang olahraga lainnya.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan sepak bola di Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya aplikasi mobile, tantangan yang dihadapi oleh pelatih lisensi D dapat diatasi. Pada akhirnya, upaya ini diharapkan dapat mendorong terciptanya pemain-pemain sepak bola berkualitas yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional, sekaligus mencerminkan kemajuan sistem olahraga di Indonesia. Dengan demikian, sepak bola tidak hanya menjadi olahraga yang digemari, tetapi juga menjadi kebanggaan bangsa yang mampu mengharumkan nama Indonesia di kancah global.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang sudah disampaikan pada latar belakang maka Fokus penelitian dalam hal ini bertujuan membuat aplikasi (filanesiapps) berbasis android untuk pelatih lisensi D nasional yang diharapkan dapat mempermudah kerja para pelatih dan staf pelatih serta mendukung latihan para atlet muda sepakbola Indonesia.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimanakah pembuatan aplikasi filanesia (filanesiapps) berbasis andromo untuk pelatih lisensi D nasional?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun penelitian mengenai “pembuatan aplikasi filanesia (filanesiapps) berbasis andromo untuk pelatih lisensi D nasional” hasil kegunaan penelitian ini adalah:

1. Sebagai aplikasi yang dapat memudahkan pelatih untuk mengakses modul filanesia.
2. Untuk mempermudah pelatih dalam membuat Rencana Latihan (Training Unit).
3. Agar filanesia dapat diakses kapanpun dan dimanapun dan dapat tersebar luas sebagai pedoman pelatihan sepakbola indonesia.
4. Sebagai bahan untuk penelitian lanjutan untuk kedepannya dan referensi bagi mahasiswa FIK UNJ
5. Menambah wawasan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk peneliti, pelatih, serta masyarakat yang berkecimpung di dunia olahraga terutama di sepakbola