

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri dari dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan. Suatu pertandingan bola basket dibutuhkan strategi yang tepat untuk memenangkan pertandingan tersebut. Penerapan strategi menyerang dan bertahan dalam permainan adalah keputusan pelatih. Saat latihan juga dibutuhkan strategi latihan secara berkala yang disebut program latihan. Pelatih menggunakan papan strategi untuk menggambarkan situasi permainan dalam pertandingan baik menyerang atau bertahan, serta membantu untuk mengarahkan pergerakan pemain saat latihan. Terdapat beberapa kendala dalam penggunaan papan strategi tersebut yaitu pola tidak bisa ditulis permanen, kurang efektif ketika mengulangi pola yang sama, kurang jelas ketika menjalankan pola yang panjang, dan harga papan strategi yang relatif mahal.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi yang dapat membantu pengarahannya strategi pada permainan bola basket berbasis android. Metode yang dalam perancangan dan pembuatan perangkat lunak ini adalah waterfall. Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan Game Maker Studio.

Aplikasi ini dapat mempermudah pelatih dalam mempersiapkan strategi permainan dan latihan, serta dapat menggantikan papan strategi sebagai media penyampaian pola. Pada aplikasi ini terdapat fitur penyimpanan pola dan penyimpanan keterangan, sehingga lebih cepat bila mengulangi pola yang sama.

Kata kunci: aplikasi, bola basket, waterfall, game maker studio, android