

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Shorinji kempo merupakan salah satu seni ilmu beladiri yang di latih khusus dan diajarkan kepada siapapun yang ingin mempelajarinya. Saat ini, sudah terdapat banyak sekali yang menyediakan pembinaan dan tersedianya buku-buku beladiri shorinji kempo. Namun semua itu, membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkannya.

Agar kesenian ilmu beladiri shorinji kempo tidak dilupakan, dapat dilakukan dengan cara membuat aplikasi gerakan kihon pada ilmu beladiri shorinji kempo berbasis android. Dengan aplikasi ini, dapat memberikan pengetahuan dasar khususnya pada gerakan kihon yaitu gerakan dasar pada beladiri shorinji kempo yang merupakan solusi alternatif untuk mengurangi biaya dalam mempelajarinya. Selain itu, juga bisa membantu siapapun untuk mempelajari seni ilmu beladiri shorinji kempo yang dibuat dalam bentuk aplikasi Android.

Pada aplikasi ini terdapat informasi-informasi terkait gerakan kihon atau gerakan dasar dan bagaimana cara mempraktekkan gerakan tersebut. Selain itu, aplikasi android ini juga menjadi sarana untuk mengenal ilmu beladiri shorinji kempo dan sebagai ilmu pengetahuan tentang gerakan kihon atau gerakan dasar pada beladiri shorinji kempo.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat mekanisme teknik gerakan kihon atau gerakan dasar beladiri shorinji kempo kedalam sebuah aplikasi android sehingga pengguna dapat memahami informasi yang diperoleh?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus pada pokok permasalahan, maka batasan pembuatan Skripsi ini dibatasi pada :

1. Menampilkan informasi tentang gerakan kihon atau gerakan dasar berupa nama gerakan pada ilmu beladiri shorinji kempo.
2. Aplikasi Gerakan Kihon atau gerakan dasar pada shorinji kempo hanya bisa di akses oleh smartphone yang menggunakan sistem operasi berbasis Android minimal versi 2.2 (Froyo).
3. Terdapat 8 jenis gerakan kihon atau gerakan dasar yang akan ditampilkan kedalam aplikasi, yaitu: zazen (mengatur pernafasan), suwari kata (cara duduk), kamae (kuda-kuda), ashi sabaki (gerakan kaki), zuki (pukulan), geri (tendangan), uke (tangkisan) dan ken (gabungan). Gerakan tersebut diambil dari referensi buku pelajaran kyu IV Edisi I tahun 1990 "Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia (PERKEMI).

4. Aplikasi ini tidak dikenakan biaya karena berupa aplikasi *offline*. Kecuali pada saat menginstal aplikasi secara *online* maka dibutuhkan biaya internet.
5. Aplikasi Gerakan Kihon Pada Beladiri Shorinji Kempo ini tidak menggunakan *database*.
6. Gerakan kihon pada aplikasi ini hanya terbatas menampilkan gambar yang telah disusun menjadi sebuah animasi sesuai urutan gerakan sampai selesai dan audio sebagai bantuan terhadap user mengenai informasi masing-masing gerakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi Gerakan Kihon Shorinji Kempo berbasis Android.
2. Melestarikan ilmu beladiri berupa shorinji kempo kedalam bentuk aplikasi Android.
3. Mendokumentasikan gerakan kihon atau gerakan dasar beladiri shorinji kempo kedalam bentuk aplikasi Android yang bisa dimanfaatkan untuk semua orang.
4. Sebagai syarat menempuh kelulusan program studi strata 1 jurusan sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut :

1. Bisa dipelajari oleh siapapun yang ingin mempelajari seni ilmu beladiri Shorinji Kempo berbasis Android.
2. Memberikan ilmu pengetahuan kepada semua orang tentang seni ilmu beladiri Shorinji Kempo dalam bentuk Aplikasi Android.
3. Menjadi dokumentasi karya Ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi maupun *software* aplikasi Android.
4. Bisa digunakan sebagai referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode Kepustakaan

Teknik metode kepustakaan ini digunakan untuk mengambil bahan-bahan atau materi-materi yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi dengan menggunakan buku, catalog, jurnal, internet dan referensi tertulis lainnya.

- b. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat menggunakan emulator Android dalam eclipse dan perangkat mobile *smartphone* berbasis Android.

2. Analisis Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisis data yang telah diperoleh dari pengumpulan data sebelumnya.

3. Perancangan Program

Tahapan ini berupa proses perancangan desain aplikasi serta penulisan listing program yang akan dibuat.

4. Implementasi dan uji coba

Proses ini bertujuan untuk memastikan apakah program yang telah dibuat telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep perancangan aplikasi serta software-software yang akan digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis dan membahas perancangan pembuatan sistem dan langkah-langkah pengerjaan aplikasi android yang akan dibuat.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Menguraikan proses pembuatan dan cara menggunakan aplikasi serta melakukan uji coba kepada aplikasi terhadap manfaat yang ingin dicapai.

BAB V: PENUTUP

Berisikan kesimpulan, permohonan kritik dan saran, daftar pustaka.

