

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi terus berkembang pesat tak terkecuali perangkat *smartphone*. Salah satu buktinya adalah *vendor* semakin lama semakin banyak memproduksi *smartphone* andalan mereka sehingga berpengaruh terhadap harga yang menjadi semakin relatif murah. Sehingga tanpa memandang status ekonomi dan sosial, ponsel pintar dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Dengan hadirnya sistem operasi Android untuk *smartphone* maupun untuk *tablet* penyedia aplikasi pun menyediakan layanan yang dibutuhkan oleh pengguna *smartphone* yang *heterogen*. Telah banyak tercipta aplikasi di *smartphone* termasuk di dalamnya terdapat aplikasi bertemakan olahraga. Aplikasi bertemakan olahraga yang telah ada membantu pengguna dalam melakukan kegiatan olahraga dengan baik dan benar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari olahraga tersebut.

Salah satu cabang olahraga yang ada di Indonesia adalah Pencak Silat. Olahraga beladiri ini merupakan olahraga warisan nenek moyang bangsa Indonesia. Dikarenakan Indonesia mempunyai berbagai macam suku dan budaya sehingga tercipta banyak sekali teknik silat dan ciri khas dari setiap suku dan daerah. Dari banyaknya ciri khas dan banyaknya teknik silat ini akhirnya juga banyak melahirkan perguruan perguruan silat di Indonesia.

Salah satu perguruan silat yang ada di Indonesia adalah PERSINAS ASAD (Persatuan Silat Nasional ASAD). Perguruan PERSINAS ASAD sudah menjadi anggota IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) sejak tahun 1993. Perguruan PERSINAS ASAD memiliki tujuan bermaksud menghimpun seluruh potensi bangsa yang memiliki persamaan cita-cita, wawasan dan tujuan dalam melestarikan budaya bangsa, khususnya ilmu seni bela diri pencak silat. Perguruan PERSINAS ASAD bersumber pada aliran Silat Cimande, Kunto, Cikaret, Singa Mogok, Nagan, Cikalong, Syahbandar, Garuda Mas, Sabeni, dan Tangkap Menangkap. Dikarenakan banyaknya sumber aliran silat tersebut perguruan PERSINAS ASAD telah membuat dokumentasi kurikulum yang bertujuan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan latihan.

Di era teknologi, nilai efisiensi penggunaan buku sebagai sarana dokumentasi kurikulum bisa ditingkatkan dengan cara mengkonversi buku menjadi sebuah aplikasi sehingga menghemat biaya produksi dan distribusi lebih efisien. Disamping itu dengan dikonversinya buku dokumentasi kurikulum PERSINAS ASAD menjadi *device* android akan memudahkan pengguna dalam mempelajari dokumentasi kurikulum PERSINAS ASAD khususnya di Kabupaten Sleman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu: Bagaimana cara merancang aplikasi dokumentasi kurikulum PERSINAS ASAD Kabupaten Sleman yang semula berbentuk buku dikonversi menjadi aplikasi berbasis android.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah kegiatan pembuatan dan menghindari kegiatan di luar sasaran, maka dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini minimal bekerja pada Android dengan versi API level 4.1 atau dikenal dengan nama versi *Jelly Bean*
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah : Android Studio dan Notepad ++.
3. Aplikasi dapat berjalan secara *offline*.
4. Aplikasi berisi Dokumentasi Kurikulum PERSINAS ASAD khususnya Kabupaten Sleman.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini adalah:

1. Melakukan studi kurikulum PERSINAS ASAD untuk meningkatkan efektifitas buku kurikulum sebagai pedoman program latihan pencak silat PERSINAS ASAD Kabupaten Sleman.

2. Merancang sebuah aplikasi dokumentasi kurikulum PERSINAS ASAD yang selama ini menjadi pedoman program latihan pencak silat PERSINAS ASAD Kabupaten Sleman.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian adalah untuk membantu perguruan pencak silat PERSINAS ASAD Kabupaten Sleman dalam melakukan studi kurikulum sebagai pedoman program latihan guna memaksimalkan prestasi para siswa.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini antara lain :

#### **1. Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data, digunakan metode observasi yaitu mengumpulkan referensi buku dan internet mengenai pencak silat dan kurikulum PERSINAS ASAD sebagai pedoman program latihan di PERSINAS ASAD Kabupaten Sleman.

#### **2. Analisa Sistem**

Melakukan analisis data yang dikumpulkan untuk menyusun laporan serta kebutuhan dalam merancang aplikasi. Dalam perancangan aplikasi dokumentasi kurikulum berbasis android ini penulis melakukan analisis dengan metode analisis SWOT, lalu analisis di lanjutkan menggunakan analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

### 3. Perancangan

Proses perancangan membangun aplikasi PERSINAS ASAD ini adalah dengan menggunakan metode UML (*Unified Modelling language*) yang sesuai dengan kebutuhan sehingga aplikasi ini dapat berjalan dan digunakan dengan mudah dan dibuatnya aplikasi ini dapat terpenuhi.

### 4. Pemrograman

Aplikasi ini dibangun menggunakan komputer dengan spesifikasi yang diperlukan, tentunya setelah proses perancangan selesai.

### 5. Uji Coba dan Implementasi

Setelah aplikasi selesai dibangun, maka akan dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah tujuan pembuatannya tercapai atau belum, jika belum maka akan dilakukan perbaikan sehingga aplikasi pada akhirnya dapat digunakan sesuai dengan tujuan. Jika telah berhasil melewati masa uji coba, selanjutnya aplikasi akan diimplementasikan pada smartphone untuk dapat digunakan di lingkungan sebenarnya.

### 6. Dokumentasi

Pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai implementasi akan dilakukan pada tahap ini, termasuk didalamnya akan dibahas apa saja kelebihan serta kekurangan aplikasi ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis membuat sistematika penulisan berdasarkan bab – bab yang terurut menurut pokok – pokok permasalahan untuk mempermudah penyusunan skripsi yaitu :

### BAB I : Pendahuluan

Berisi pengantar bab – bab selanjutnya. Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat, serta metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan hal – hal yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan aplikasi, antara lain membahas tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program serta pemaparan teori tentang aplikasi yang akan dirancang.

### BAB III : Analisa dan Perancangan Sistem

Pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka, serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang akan dibangun akan dijelaskan pada bab ini.

### BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas secara lengkap tahap – tahap perancangan pembuatan program, cara kerja sistem beserta pembahasannya, serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

#### BAB V : Penutup

Bab ini adalah bab yang terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

