

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang pesat. Teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya digunakan pada pekerjaan saja, tetapi juga digunakan untuk mendapatkan informasi yang kita butuhkan. Karena penggunaan teknologi yang cepat membuat salah satu teknologi informasi yaitu *smartphone* akhirnya terus berkembang. Untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki oleh *smartphone* dibutuhkan sistem operasi. Salah satu sistem operasi dari *smartphone* adalah Android. *Smartphone* berbasis android tidak hanya digunakan sebagai kegiatan sehari-hari tetapi juga sebagai media informasi dan edukasi yang sangat memudahkan dan membantu kita kapanpun dan dimanapun.

Shorinji kempo merupakan salah satu seni bela diri dari jepang yang sekarang sudah berkembang di wilayah indonesia termasuk di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis disini merupakan anggota shorinji kempo sekaligus pelatih dari dojo universitas amikom yogyakarta. Beberapa permasalahan yang ditemukan penulis di dalam shorinji kempo selama melakukan latihan dan penelitian adalah kurangnya media edukasi dan informasi tentang shorinji kempo, buku pelajaran yang terbatas dan sering tertinggal, anggota baru yang kesulitan untuk mempelajari shorinji kempo, sejarah shorinji kempo yang sering dilupakan dan latihan di dojo yang tidak selalu ramai sehingga yang tidak datang latihan tidak mendapatkan materi dari latihan di dojo.

Dari permasalahan tersebut penulis menawarkan solusi permasalahan yaitu dengan pembuatan aplikasi seputar shorinji kempo berbasis android yang memberikan informasi tentang shorinji kempo. Karena bersifat mobile maka aplikasi seputar shorinji kempo ini dapat di akses oleh pengguna smartphone kapanpun dan dimanapun sehingga akan lebih efektif dan efisien dalam memberikan informasi tentang shorinji kempo.

Pembuatan aplikasi seputar shorinji kempo ini di khususkan untuk anggota kempo dojo amikom atau pengguna yang ingin mengetahui informasi tentang bela diri shorinji kempo. Dengan adanya aplikasi seputar shorinji kempo ini semoga dapat menambah wawasan tentang seni bela diri shorinji kempo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan pembuatan aplikasi seputar shorinji kempo berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat rumusan masalah yang ada, maka dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga tetap berada di ruang lingkup masalah yang ditentukan.

Batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi seputar shorinji kempo dibuat sebagai media informasi untuk pembelajaran seni beladiri shorinji kempo.
2. Perangkat mobile yang digunakan adalah handphone atau tablet berplatform Android dengan minimal versi 2.2 (Froyo) dan ram 1GB

3. Perangkat lunak utama yang digunakan :
 - a. Eclipse IDE
 - b. Java Development Kit (JDK)
 - c. Android Software Development Kit (SDK)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi seputar shorinji kempo berbasis android yang dapat memberikan edukasi dan membantu pengguna yang ingin mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang shorinji kempo.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Sebagai tolak ukur kemampuan penulis dalam penerapan hasil dari proses perkuliahan selama ini di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, untuk dijadikan bekal bekerja setelah lulus.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Sebagai media edukasi dan pembelajaran tentang seni beladiri shorinji kempo.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam melakukan penyusunan skripsi ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a) Metode Observasi

Merupakan observasi bagaimana cara membuat aplikasi seputar shorinji kempo berbasis android dan mengamati aplikasi seputar shorinji kempo yang sudah ada sebagai referensi.

b) Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang bersumber dari literature buku-buku pendukung yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis aplikasi seputar shorinji kempo digunakan beberapa metode diantaranya :

1. Menggunakan analisis SWOT, yaitu metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (Strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunities) dan ancaman (threats).

2. Analisis Kebutuhan Aplikasi

a) Analisis Kebutuhan Fungsional

Menunjukkan fasilitas apa saja yang dibutuhkan serta aktivitas yang terjadi di dalam aplikasi tersebut.

b) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui bagian pendukung jalannya proses pembuata aplikasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan sebagai gambaran dalam merancang pembuatan aplikasi. Tahapan perancangan yang dilakukan yaitu menggunakan metode perancangan UML (*Unified Modeling Language*)

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam perancangan aplikasi ini terdiri dari perancangan (desain), pengumpulan bahan dan pembuatan aplikasi.

1.6.5 Metode Testing

Tahap testing merupakan tahap dimana aplikasi kempo di uji, apakah masih ada kesalahan atau tidak sebelum akhirnya digunakan oleh *user*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan, laporan disusun dalam 5 bab menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan

aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain, uji coba dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi seputar shorinji kempo berbasis android.

