

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni beladiri merupakan salah satu kesenian yang timbul sebagai cara seseorang untuk mempertahankan dirinya dari serangan musuh. Seni beladiri telah lama ada dan selalu berkembang dari masa ke masa karena pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Beladiri *muaythai* yang sangat populer di Indonesia maupun mancanegara terbukti beberapa teknik dasar *Muaythai* di rasa cukup praktis dan efektif untuk pembelaan diri.

Muaythai beladiri kuno yang berasal dari Thailand sekarang sangat berkembang pesat di Indonesia, Terbukti banyaknya sasana yang terdapat di setiap daerah di Indonesia. Pada saat ini banyak sumber informasi yang bisa didapatkan mengenai beladiri *Muaythai* untuk para pemula. Pengenalan *Muaythai* ini hanya terbatas melalui sasana/tempat latihan.

Selama ini metode latihan hanya diterapkan di sasana/tempat latihan dengan begitu banyaknya peminat tidak sebanding dengan jumlah pelatih yang ada di setiap sasana. Terbatasnya jumlah pelatih tentu akan berdampak pada waktu latihan yang terbatas dan latihan menjadi tidak maksimal dikarenakan pengawasan terhadap peserta latihan menjadi kurang maksimal.

Karna itu diperlukan adanya inovasi baru yang memanfaatkan teknologi. Teknologi dapat membantu pelatih agar para peserta latihan dapat berlatih dengan waktu yang lebih *Flegsible* sehingga peserta dapat berlatih

kapan saja dan dimana saja. Peserta dapat menggunakan teknologi sebagai sarana untuk memaksimalkan teknik-teknik dasar *Muaythai* yang sudah di dapatkan pada saat latihan bersama pelatih disasana/tempat latihan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk membuat "Perancangan Aplikasi Pengenalan Teknik Dasar Beladiri *Muaythai* Berbasis *Android*". Aplikasi dikemas menggunakan sistem operasi *Android*, aplikasi ini merupakan sarana informasi untuk mempelajari teknik dasar gerakan *Muaythai* bagi para peminatnya di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahannya yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi teknik dasar *Muaythai* berbasis *Android* dengan memanfaatkan sistem operasi *Android*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas adalah :

1. Implementasi hanya pada *Smartphone* yang memiliki sistem operasi *Adroid* minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
2. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya untuk pemain pemula *Muaythai*.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan teknik dasar & pengenalan *Muaythai* dan *video learning Muaythai*.
4. Aplikasi bersifat online.

5. Publish *Playstore*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi teknik dasar *Muaythai* berbasis *mobile* dengan memanfaatkan sistem operasi *Android*.
2. Merancang aplikasi teknik dasar *Muaythai* berbasis *Mobile* menjadi suatu aplikasi yang dapat menjelaskan tentang *muaythai*.
3. Merancang aplikasi teknik dasar *Muaythai* berbasis *Mobile* menjadi suatu aplikasi yang dapat menjadi media pembelajaran bagi pemula beladiri *Muaythai*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi teknik dasar *Muaythai* berbasis *Mobile* yang dapat membantu para peminat beladiri *Muaythai*.
2. Memperkenalkan beladiri *Muaythai* berbasis *Mobile* yang dapat membantu para peminat beladiri *Muaythai*.
3. Memperkenalkan beladiri *muaythai* kepada orang yang belum mengetahui tentang beladiri *Muaythai* melalui aplikasi yang akan dibuat.
4. Melakukan inovasi penyampaian informasi media video teknik dasar *Muaythai* kepada peminat beladiri *Muaythai*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang di gunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan referensi dari media perpustakaan seperti buku, artikel dan informasi dari internet yang berkaitan dengan permasalahan.

b. Observasi

Metode observasi meninjau langsung ke *Rambo Muaythai* Yogyakarta untuk mengetahui tentang teknik dasar beladiri *Muaythai*.

c. Wawancara

Metode wawancara dilakukan kepada praktisi *Muaythai*. Wawancara penelitian dilakukan untuk mencari informasi tentang pembelajaran yang dilakukan pelatih mengenai teknik-teknik dasar *Muaythai*.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan aplikasi yaitu *System Development Life Cyle (SDLC)*.

Ada 5 tahapan pengembangan dalam SDLC ini yaitu :

1. *Analisis* : Menentukan tujuan dan karakteristik *user*.
2. *Design* : Melakukan perancangan aplikasi.

Metode perancangan aplikasi yang digunakan yaitu :

- a. *Flowchart View*.
- b. Struktur Navigasi.
3. *Coding* : Realisasi dari tahap *analysis* serta design.
4. *Testing* : Melakukan analisis dan tahap pengujian.
5. *Maintenance* : Tahap pemeliharaan terhadap sistem
Penambahan fitur-fitur baru yang mungkin belum ada sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami, laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan Aplikasi teknik dasar *Muaythai* berbasis *Android*.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis, pengembangan aplikasi, konsep, desain dan pengumpulan material.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang pembuatan aplikasi, pengujian aplikasi, distribusi dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

