

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era internet dan digital yang semakin maju saat ini, memudahkan setiap orang dapat memperoleh berbagai informasi secara cepat, akurat, dan mutakhir. Perilaku orang dalam mengkonsumsi berita atau informasi banyak diakses melalui sistem operasi yang berkembang antara lain *mobile phone* dan *smartphone*. *Smartphone* sebagai product *mobile phone* dewasa ini lebih berkembang dan lebih diminati penggunaannya oleh masyarakat karena dapat menampilkan beragam fitur untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat penggunaannya.

Seni beladiri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang untuk mempertahankan / membela diri dari serangan musuh. Seni beladiri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa karena pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Brazilian Jiu-jitsu adalah salah satu beladiri dan cabang olahraga yang populer di Indonesia maupun mancanegara. Dengan teknik bertarungnya yang terbilang unik dengan gerakan bertarung yang hampir semuanya adalah ragam variasi dari teknik bantingan, cekikan, dan kunci sendi.

Penyebaran Brazilian Jiu-jitsu di Indonesia dipelopori oleh adanya komunitas Brazilian Jiu-jitsu di Indonesia yang dibawa oleh mantan mahasiswa Amerika Serikat dan Australia[12]. Melalui komunitas ini, kepopuleran Jiu-jitsu lambat laun

menyebarkan[12]. Terbukti dengan munculnya banyak perguruan yang mengajarkan Brazilian Jiu-jitsu[15],[16]. Pada saat ini, belum banyak sumber informasi yang bisa didapatkan mengenai Brazilian Jiu-jitsu untuk para pemulanya. Pengenalan Brazilian Jiu-jitsu ini hanya terbatas melalui komunitas dan tempat latihan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk membuat "Perancangan Aplikasi Teknik Dasar Jiu-Jitsu Berbasis Mobile". Aplikasi ini dikemas dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android*, aplikasi ini merupakan sarana informasi untuk mempelajari teknik dasar gerakan Brazilian Jiu-jitsu bagi para peminatnya di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah, bagaimana membuat aplikasi teknik dasar Jiu-jitsu berbasis mobile 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 *Android* minimal versi 2.3 (*Ginger Bread*).
2. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya untuk pemain pemula Brazilian Jiu-jitsu.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan teknik dasar & pengenalan Brazilian Jiu-jitsu dan *video learning* Brazilian Jiu-jitsu.

4. Aplikasi bersifat offline.
5. Aplikasi ditampilkan dalam resolusi 720 x 1280 pixel.
6. Implementasi aplikasi pada *smartphone* berukuran minimal 5 inch.
7. Publish Playstore.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi teknik dasar Jiu-jitsu berbasis mobile dengan memanfaatkan sistem operasi *Android*.
2. Merancang aplikasi teknik dasar Jiu-jitsu berbasis *mobile* menjadi suatu aplikasi yang dapat menjelaskan tentang Jiu-jitsu.
3. Merancang aplikasi teknik dasar Jiu-jitsu berbasis *mobile* menjadi suatu aplikasi yang dapat mejadi media pembelajaran bagi pemula beladiri Jiu-jitsu.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

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

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 Viper Submission Academy Yogyakarta untuk mengetahui tentang teknik dasar beladiri Jiu-jitsu

c. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tambahan. Wawancara penelitian dilakukan untuk mencari informasi tentang pembelajaran yang dilakukan pelatih mengenai teknik-teknik dasar Jiu-jitsu.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan aplikasi yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. MDLC terdiri dari 6 tahapan, yaitu :

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

Metode perancangan aplikasi yang digunakan penulis yaitu:

- a. *Flowchart View*.
 - b. Struktur Navigasi.
3. Material collecting : Mengumpulkan bahan yang dibutuhkan
 4. Assembly : Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design
 5. Testing : Melakukan analisis dan tahap pengujian

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis adalah :

- a. Analisis kebutuhan sistem
 - b. Analisis kelayakan sistem
6. Distribution : aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

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 Brazilian Jiu-jitsu berbasis *Android*.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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.