

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Didalam beladiri Ju-Jitsu seorang anggota Ju-Jitsu atau bisa disebut Jujitsan mendapatkan kendala untuk menghafalkan dan memahami tehnik-tehnik yang sudah diajarkan oleh pelatih ataupun asisten pelatih. Apalagi pada saat ingin naik tingkatan sabuk terkadang anggota Ju-Jitsu masih sulit untuk menghafal dan memahami tehnik-tehnik yang diberikan atau diajarkan oleh pelatih ataupun asisten pelatih. Dan di sesi latihan berikutnya anggota Ju-jitsu, masih menanyakan tentang tehnik-tehnik yang diberikan untuk syarat kenaikan sabuk berikutnya. Di karenakan sesi latihan yang hanya seminggu dua kali dan durasinya hanya 3 jam, anggota Ju-Jitsu susah untuk menghafal dan memahami apa yang telah diajarkan oleh pelatih ataupun asisten pelatih didalam sesi latihan sebelumnya.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik suatu rumusan permasalahan. Bagaimana merancang, membangun dan merealisasikan suatu aplikasi *platform* Android yang dapat menunjang efektifitas penyampaian informasi tehnik-tehnik sabuk agar setiap anggota mendapatkan informasi tehnik-tehnik sabuk. Karena bisa belajar dan menghafal dimanapun dan kapanpun yang menjadikan anggota Ju-Jitsu bisa naik tingkatan sabuk dengan nilai yang cukup atau mendekati baik.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul **“SIMULASI PEMBELAJARAN TES KENAIKAN SABUK BELADIRI JU-JITSU BERBASIS ANDROID”** yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang pada saat anggota ingin naik tingkatan sabuk berikutnya.

## I.2 Perumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang diatas, maka penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah informasi materi tehnik-tehnik beladiri Ju-Jitsu dapat tersampaikan secara lebih intens kepada anggota Ju-Jitsu atau Jujitsan diluar jam latihan?
- b. Bagaimana merancang dan membangun suatu simulasi pembelajaran beladiri Ju-Jitsu dengan *platform* Android yang dapat membantu Jujitsan dalam penyerapan materi?

## I.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini yaitu untuk membantu meminimalkan masalah pembelajaran beladiri Ju-Jitsu yang diajarkan oleh asisten pelatih maupun pelatih, bisa secara penyampaian ataupun materi tehnik-tehnik beladiri Ju-Jitsu. Sedangkan tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah :

- a. Membantu Jujitsan dalam pembelajaran mengenai beladiri Ju-Jitsu.
- b. Menerapkan tehnik-tehnik beladiri Ju-Jitsu ke *smartphone* dengan *platform* Android secara lebih efektif untuk memberikan arahan pada anggota Ju-Jitsu dalam latihan beladiri Ju-Jitsu diluar jam latihan.
- c. Membantu pelatih dalam menyampaikan materi beladiri Ju-Jitsu kepada Jujitsan.

## I.4 Batasan Masalah

Agar dalam membangun simulasi pembelajaran beladiri Ju-Jitsu berbasis Android ini lebih terarah, maka pembahasan ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Materi tehnik-tehnik beladiri Ju-Jitsu merupakan materi Sabuk Putih sampai Sabuk Orange.
- b. Aplikasi lebih efektif digunakan pada seseorang yang berlatih beladiri Ju-Jitsu.
- c. Menyediakan 20 soal-soal latihan untuk setiap katategori materi sabuk.

- d. Aplikasi hanya dapat digunakan pada sistem operasi Android minimum Gingerbread.

## **I.5 Luaran Yang Diharapkan**

Aplikasi untuk membantu pembelajaran tes kenaikan sabuk terhadap Jujitsan, serta membantu penyampaian pelatih mengenai materi beladiri Ju-Jitsu.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini ditulis untuk memberikan kemudahan informasi kepada pembaca dalam mempelajari dan memahami isi tentang “Simulasi Pembelajaran Tes Kenaikan Sabuk Beladiri Ju-Jitsu Berbasis Android”. Sistematika penulisan penelitian ini disusun berdasarkan komposisi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai latar belakang masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, yang terdiri dari pengenalan Android, pemrograman JAVA, UML serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini berisi tentang proses penelitian yang berisi kerangka pikir, metode penelitian, tempat penelitian serta jadwal penelitian yang dilakukan.

### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai prosedur kasus, perancangan sistem terdiri dari : *Use Case* yang terdiri dari (*Use Case Diagram dan Activity Diagram*), Tahapan Pembuatan Aplikasi dan Pembahasan Aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Sebagai penutup penulis menerangkan kesimpulan-kesimpulan dan saran-saran yang telah didapatkan selama proses pembuatan dan penelitian yang mungkin dapat berguna dimasa yang akan datang.