

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Atlet merupakan bagian yang paling utama di dalam materi ataupun kejuaraan pada tingkat berapapun itu. Dalam hal ini, atlet yang dimaksud adalah atlet Ju-Jitsu. Jika pada materi sebelumnya setiap atlet akan dibebani gerakan gerakan untuk memenuhi kewajiban ujian kenaikan tingkat, maka pada atlet akan cenderung dibebani materi yang akan diujikan pada ujian kenaikan tingkat. Ditambah dengan era yang sudah lagi bukan jaman dulu, dimana proses pemberian materi yang juga semakin meningkat dan tidak hanya berhenti di lingkup DOJO. Mereka juga akan berlomba-lomba untuk bersaing mendapatkan materi baru yang sesuai dengan kemampuan dan tingkatan sabuk yang dimiliki.

Setiap empat bulan sekali atlet akan mengikuti ujian kenaikan tingkat untuk melanjutkan materi ke tingkat yang lebih tinggi. Bukan hanya atlet yang sudah menduduki tingkat akhir seperti KYU II ataupun KYU I, tetapi tingkat yang masih awal pun biasanya sudah cenderung memikirkan gerakan apa dan materi mana yang akan mereka tempuh pada ujian kenaikan tingkat selanjutnya.

Pada masa ini, atlet akan bingung dan sulit untuk menghafal dan memutuskan materi pilihan yang tepat di antara begitu banyak macam gerakan didalam materi serta banyaknya referensi yang mereka terima. Kasus seperti ini seakan menjadi kasus yang rutin terjadi pada atlet dan sudah menjadi hal yang

biasa. Akan sangat bermanfaat dan sangat membantu apabila ada satu program yang dapat mengatasi permasalahan terkait penghafalan gerakan-gerakan pada materi tingkat sebelumnya untuk menghindari kesalahan yang sering dialami oleh atlet karena salah gerakan ataupun lupa materi pada saat ujian kenaikan tingkat.

Karena di dalam setiap individu pasti memiliki pemahaman dan penghafalan yang berbeda-beda. Pada atlet yang berusia remaja atau yang sedang berada di bangku SMA ataupun kuliah, cenderung sulit bahkan sebagian besar dari mereka biasanya belum mengetahui pengembangan diri atau keunggulan yang mereka miliki dan gerakan yang mereka pelajari sesuai dengan keunggulan masing-masing. Mereka cenderung akan memilih apa yang kebanyakan teman-teman mereka lakukan atau mereka pilih dan bukan sesuai pemahaman dan penerapan.

Dalam hal ini peran pelatih atau asisten pelatih (KYU II dan KYU I) sangat berguna bagi atlet. Akan tetapi terkadang para atlet malas atau bahkan belum yakin akan apa yang mereka dengarkan dari penyampaian pelatih. Dari situlah dibutuhkan sistem yang dapat menarik para atlet menghafal dan mendalami materi mereka sehingga aktif tidak hanya dalam DOJO/UKM tetapi juga diluar lingkup DOJO/UKM. Selain itu, sistem ini juga dapat mempermudah para atlet maupun para pelatih.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya sebuah program atau sistem berupa panduan gerakan tiap tingkatan yang mana nantinya dapat

menyelesaikan kendala ataupun masalah yang berkaitan dengan gerakan, materi, serta pemahaman ke setiap atlet.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi panduan gerakan ju-jitsu berbasis android?
2. Bagaimana implementasi dari aplikasi panduan gerakan ju-jitsu berbasis android?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menginformasikan sejarah, gerakan, dan materi pada setiap tingkatan.
2. *Output* dari aplikasi ini berupa kumpulan informasi materi setiap tingkatan pada buku pegangan asisten pelatih dojo UKM ju-jitsu Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Pada aplikasi informasi hotel dan penginapan di ponorogo menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *XML*.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Untuk merancang suatu aplikasi panduan gerakan ju-jitsu berbasis android.
2. Untuk mengetahui proses implementasi yang dilakukan dari aplikasi aplikasi panduan gerakan ju-jitsu berbasis android.

E. Manfaat

Manfaat dari perancangan aplikasi panduan gerakan ju-jitsu ini diharapkan bisa memudahkan user untuk menemukan dan mempelajari gerakan yang ada di setiap tingkatan.