

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bela diri merupakan suatu bentuk pertahanan yang muncul sejak adanya suatu peradaban yang pada dasarnya manusia mempunyai insting untuk melindungi diri dan mempertahankan jiwa. Hal inilah yang melatarbelakangi adanya bela diri. Bela diri dapat dikatakan sebagai budaya karena adanya ciri-ciri dan perbedaan tersendiri antara satu latar belakang bangsa dengan bangsa lainnya.

Menurut Joan M. Nelson pada bukunya yang berjudul Latihan Bela Diri Praktis, bela diri pada awalnya merupakan teknik fisik yang diambil dari berbagai macam latihan perang, namun lama kelamaan latihan beladiri saat ini lebih bersifat penggabungan dan mengkombinasikan antara pengamatan, penilaian, komunikasi, dan pertahanan fisik menjadi sebuah program yang menyeluruh [1].

Dewasa ini seni bela diri kembali banyak diminati, alasannya beragam mulai dari bentuk mempertahankan diri dari tindak kriminal hingga gaya hidup kaum urban yang memanfaatkan seni bela diri sebagai olahraga. Dari hasil *survey* kuesioner yang melibatkan 58 responden, 48 responden tertarik untuk mempelajari seni bela diri dengan berbagai macam alasan sementara hanya 10 responden yang tidak tertarik.

Kembalinya peminat seni bela diri saat ini dapat dikatakan salah satunya karena adanya peran media yang menayangkan dan memberikan informasi mengenai seni bela diri, seperti Mixed Martial Arts, tinju, hingga adanya film-film yang menggunakan teknik-teknik seni bela diri seperti film *The Raid*. Apabila mengacu kepada hasil *survey* kuesioner, 34 responden menyatakan mendapatkan informasi seni bela diri lewat film-film laga dan siaran televisi, sementara hanya 2 responden yang pernah mendapatkan informasi secara langsung dan 22 responden informasi lewat internet.

Namun dieksposnya berbagai macam seni bela diri oleh media, tidak diiringi dengan aksesibilitas informasi pada keadaan sebenarnya di dunia nyata. Apabila mengacu kepada hasil *survey* kuesioner, 36 responden menyatakan minimnya informasi atas seni bela diri tersebut, dan 17 responden menyatakan sedikitnya komunitas seni bela diri, sementara hanya 2 responden yang menyatakan masalah biaya dan 3 responden menyatakan masalah lainnya.

Masih dari hasil *survey* kuesioner, 52 orang menyetujui dengan adanya media informasi berupa *web* yang khusus memberikan informasi mengenai seni bela diri agar dapat lebih mengenalkan seni bela diri. Berdasarkan dari hal-hal tersebut maka sebuah aplikasi informasi berbasis *web* dapat menjadi solusi yang dibutuhkan untuk membantu memberikan informasi dan melestarikan seni bela diri, dan sebagai media interaksi antara praktisi dengan peminat seni bela diri.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah mengenai pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk mengakses informasi mengenai seni bela diri.
2. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk mengakses tutorial teknik-teknik seni bela diri dengan bentuk tulisan dan gambar.
3. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk mengakses berita, informasi komunitas, dan *events* terkini seputar seni bela diri.
4. Bagaimana menyediakan wadah konfirmasi *events payment*.
5. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk melakukan tanya jawab dengan praktisi.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Membuat suatu aplikasi *web* yang menyediakan informasi tentang seni bela diri.
2. Membuat suatu aplikasi *web* yang menyediakan tutorial teknik-teknik seni bela diri yang berbentuk gambar dan video.
3. Membuat suatu aplikasi *web* yang menyediakan berita, informasi komunitas, dan *events* terkini seputar seni bela diri.
4. Membuat suatu aplikasi *web* yang menyediakan *form* konfirmasi *events payment*.
5. Membuat suatu aplikasi *web* yang menyediakan kolom tanya jawab dengan praktisi seni bela diri.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk sementara konten terbatas pada penyajian informasi tentang seni bela diri yang berada di wilayah Bandung, sampai aplikasi siap digunakan secara online.
2. Aplikasi *web* ini tidak menangani sesuatu yang berkaitan dengan urusan internal suatu komunitas seni bela diri seperti keanggotaan dan biaya masuk komunitas.
3. Aplikasi *web* ini hanya memberikan informasi tentang seni bela diri.
4. Aplikasi *web* ini hanya memberikan informasi teknik-teknik dasar seni bela diri.

5. Adapun informasi komunitas seni bela diri hanya berupa alamat dan *contact* media sosial dari kontributor.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi informasi seni bela diri berbasis *web* merupakan, sebuah aplikasi *web* yang berisi informasi seni bela diri, tutorial teknik-teknik seni bela diri, berita, informasi komunitas. Selain itu, terdapat *events* terkini tentang seni bela diri, dan kolom tanya jawab dengan praktisi seni bela diri.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi pengerjaan yang digunakan adalah metodologi Waterfall. Model Waterfall tersebut merupakan model yang paling banyak digunakan dalam *software engineering*. Model ini terkadang dikenal sebagai *classic life cycle*, yang melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan untuk mengembangkan perangkat lunak yang dimulai dari spesifikasi *requirements* oleh *costumer* dan berkembang melalui *planning*, *modeling*, *construction*, dan *deployment* [2].

1. *Communication*

Menganalisa konsep sistem yang akan dibuat, mencari dan menganalisis data untuk memperoleh informasi. Dari informasi inilah nantinya akan menjadi bahan pembangunan aplikasi *database* dan kebutuhan *user*. Pada tahap ini, data *sample* berupa hasil wawancara dengan praktisi seni bela diri dan kuesioner yang diisi oleh responden telah didapatkan.

2. *Planning*

Membuat perencanaan dan perancangan sistem yang meliputi proses yang digambarkan dengan Entity Relationship Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

3. *Modeling*

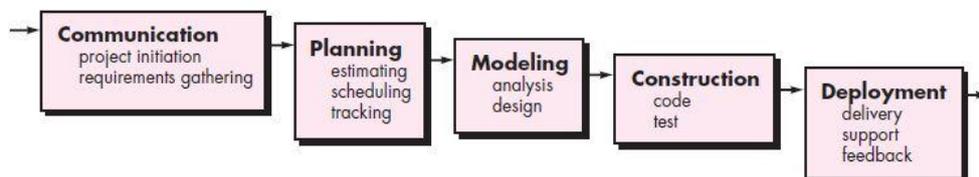
Perubahan *pseudocode* dan algoritma ke bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi *web* tersebut.

4. *Construction*

Menguji coba dan mengevaluasi hasil dari pengkodean dan kemudian melakukan penambahan dan perbaikan-perbaikan terhadap aplikasi yang sudah dibuat. Cara menguji coba dan mengevaluasi pada pembuatan aplikasi *web* ini adalah dengan melakukan mekanisme Black-Box Testing.

5. *Deployment*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pemeliharaan terhadap aplikasi *web* yang sudah dibuat. Termasuk juga untuk pengembangan dan perubahan aplikasi tersebut.



Gambar 1.1 Waterfall Model [2]