

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mobile learning merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Konsep pembelajaran *mobile learning* memberikan manfaat yaitu tersedianya materi pembelajaran yang dapat diakses setiap saat melalui *smartphone*. *Mobile learning* membuat setiap orang dapat melakukan kegiatan berupa materi pembelajaran, arahan, dan informasi pembelajaran di manapun dan kapanpun. *Mobile learning* juga mampu melatih setiap orang untuk belajar mandiri dari berbagai sumber yang disediakan.

Taekwondo merupakan olahraga beladiri modern yang berasal dari beladiri tradisional Korea. Taekwondo yang terdiri dari 3 kata yaitu: *Tae* berarti kaki atau menghancurkan dengan teknik tendangan, *Kwon* berarti tangan atau menghantam dan mempertahankan diri dengan teknik tangan, dan *Do* yang berarti seni atau cara mendisiplinkan diri, sehingga taekwondo adalah seni beladiri yang menggunakan teknik kaki dan tangan kosong.

Teknik dasar sangat menentukan keberhasilan *Taekwondoin* dalam menekuni olahraga taekwondo. Hal itu karena semua teknik yang ada dalam taekwondo tingkat lanjut merupakan pengembangan dari teknik dasar. Oleh karena itu teknik dasar dalam taekwondo sangat penting [1].

Hasil wawancara terhadap pelatih taekwondo di *dojang* GOHEBA *Taekwondo Club* menyebutkan bahwa materi pelatihan teknik dasar taekwondo yang diberikan kepada murid tidak mudah dipraktikkan dan diingat secara cepat. Hal ini karena setiap materi yang diberikan memiliki gerakan yang harus dilakukan dengan benar dan tepat sehingga diharuskan untuk latihan secara mandiri agar cepat mengerti dan memahami setiap materi yang diajarkan. Sebagai bantuan untuk berlatih secara mandiri diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran taekwondo yang mudah dimengerti. Dalam hal ini peneliti memperlihatkan sebuah aplikasi taekwondo berbasis android kepada para murid untuk mengetahui apakah aplikasi taekwondo ini dapat dimengerti dan mudah digunakan dalam pembelajaran taekwondo. Hasilnya para murid yang masih di tingkat bawah

belum bisa mengerti langkah-langkah gerakan dari teknik dasar taekwondo karena dalam aplikasi tersebut hanya menampilkan gerakan dalam bentuk gambar sehingga para murid tidak bisa mengikuti gerakan yang ada. Adapun yang ingin mempelajari taekwondo belum mengetahui tempat latihan taekwondo (*dojang*) yang ada di sekitar sehingga dibutuhkan sebuah media yang dapat menunjukkan lokasi tempat latihan (*dojang*) agar orang yang berkeinginan latihan taekwondo dapat mengetahui lokasi tempat latihan (*dojang*).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memiliki suatu ide untuk membuat Aplikasi *Mobile Learning* Teknik Dasar Taekwondo berbasis Android yang dapat dipelajari dengan mudah secara mandiri dalam bentuk video dan teks yang menjelaskan gerakan secara detail sehingga gerakan yang ditampilkan lebih jelas. Dalam aplikasi ini akan memiliki konten yang sesuai dengan pelatihan teknik dasar taekwondo dan dalam aplikasi ini akan memberikan arahan lokasi *dojang* sehingga memudahkan orang-orang untuk dapat datang di *dojang* taekwondo yang ada di sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun Aplikasi *Mobile Learning* Teknik Dasar *Taekwondo* berbasis Android yang dapat dipelajari dengan mudah secara mandiri?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Membangun Aplikasi *Mobile Learning* Teknik Dasar *Taekwondo* berbasis Android.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah :

A. Bagi pengguna aplikasi :

1. Aplikasi yang dibuat dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran *Taekwondo* yang dapat dipelajari kapanpun dan di manapun.
2. Diharapkan mampu meningkatkan minat orang terhadap taekwondo.

B. Bagi Mahasiswa :

1. Menambah ilmu pengetahuan dalam merancang dan membangun Aplikasi *Mobile Learning* Teknik Dasar *Taekwondo* berbasis Android.
2. Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama di bangku kuliah.

1.5 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini membahas tentang teknik pukulan, tangkisan, dan tendangan Taekwondo yang ada pada *taegeuk* 1 sampai *taegeuk* 8.
2. Aplikasi ini menampilkan tentang gerakan jurus *taegeuk* 1 sampai *taegeuk* 8.
3. Aplikasi ini menampilkan tentang informasi lima lokasi *club* taekwondo yang ada di daerah Manado.
4. Aplikasi ini tidak ada penambahan data.
5. Aplikasi ini tidak ada penambahan lokasi *dojang*.
6. Materi gerakan taekwondo akan ditampilkan dalam bentuk video.
7. Sistem operasi untuk menjalankan aplikasi adalah android KitKat 4.4.2 dan versi setelahnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka
Mempelajari teori-teori melalui jurnal, *paper*, dan buku-buku bacaan yang ada kaitannya dengan judul Tugas Akhir (TA).
2. Pengumpulan Data
Melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan judul TA.
3. Analisis
Melakukan analisis sistem menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*).

4. Implementasi

Berisi implementasi dari sistem yang dibangun berupa pengodean dengan bahasa pemrograman, diagram-diagram yang telah dirancang, dan antarmuka dari aplikasi yang dibangun.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap aplikasi yang telah dibangun, apakah sudah berjalan sesuai dengan analisis yang dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir :

1. BAB I PENDAHULUAN

Memuat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Manfaat Tugas Akhir, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, beserta Sistematika Penulisan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir.

2. BAB II STUDI PUSTAKA

Menjelaskan teori-teori penunjang yang berhubungan dengan judul Tugas Akhir dan metodologi pengembangan sistem yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS

Menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam membangun aplikasi dengan tahap metodologi SDLC (*System Development Life Cycle*).

4. BAB IV PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI

Pada tahap ini dilakukan pemrograman terhadap aplikasi yang telah dibangun.

6. BAB VI PENGUJIAN

Pada tahap ini akan menjelaskan dan melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan akhir.