

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi informasi yang telah berkembang dengan pesat. Terdapat sistem operasi yang berkembang antara lain *mobile phone* dan *smartphone*. *Smartphone* sebagai produk *mobile phone* dewasa ini lebih berkembang dan lebih diminati penggunaannya oleh masyarakat karena beragam fiturnya dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat penggunaannya. Jenis-jenis sistem operasi *smartphone* diantaranya Windows mobile, Blackberry, Android, Symbian, iOS, dan sebagainya. Sistem operasi Android merupakan salah satu sistem operasi yang dewasa ini tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi Android yaitu bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh *smartphone* Android.

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi berbasis IT sangat beranekaragam, salah satu kebutuhan adalah media informasi mengenai parkour. Parkour adalah aktivitas yang bertujuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dengan efisien dan secepat-cepatnya, menggunakan prinsip kemampuan badan manusia. Parkour berguna untuk membantu seseorang melintasi rintangan, parkour memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai lintasannya seperti cabang-cabang pohon dan batu-batuan hingga tembok beton yang bisa dilatih di desa atau pun di kota. Parkour berasal dari negara Perancis pertama kali di temukan oleh David Belle, Parkour bertujuan untuk melatih efisiensi gerakan untuk membentuk badan dan pikiran seseorang untuk dapat menghadapi rintangan-rintangan dalam kondisi bahaya.

Di Indonesia parkour pertama kali berkembang pada tahun 2007 di bawah naungan parkour indonesia. Parkour indonesia memiliki tujuan untuk berperan sebagai sumber informasi mengenai parkour dan pengembangan

parkour bagi masyarakat Indonesia. Parkour bukanlah olahraga ekstrem karena parkour mengajarkan kedisiplinan, kesederhanaan, serta pengembangan fisik, pribadi dan mental seseorang. Di komunitas parkour Lampung sendiri ada beberapa kendala pelatih dalam penyampaian informasi tentang teknik-teknik dasar parkour dikarenakan jadwal latihan yang tidak setiap hari sehingga untuk pemula yang ingin tahu tentang teknik-teknik dasar dalam parkour kurang maksimal dikarenakan waktu yang hanya sebentar sedang teknik yang harus dipelajari tidak sedikit maka akan sulit bagi pemula untuk mengingat semua teknik nya.

Aplikasi yang akan dirancang pada penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran Teknik Dasar Parkour berbasis Android. Aplikasi ini dirancang karena digunakan untuk membantu mempermudah pemula dalam mempelajari teknik dasar parkour yang memanfaatkan sistem operasi android untuk mempermudah pengaksesannya. Berdasarkan pembahasan di atas akan dilakukan penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI UNTUK PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR PARKOUR BERBASIS ANDROID”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang dan membangun sebuah Aplikasi Teknik Dasar Parkour berbasis Android untuk komunitas parkour Lampung serta dapat mengaplikasikannya pada *smartphone* secara baik dan sesuai dengan tujuan pemakaiannya.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa uraian di atas maka batasan masalah yang diambil dalam penelitian Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Parkour Berbasis Android ini, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mampu dijalankan pada *smartphone* berbasis Android.

2. Media pembelajaran yang dirancang berupa teknik dasar parkour khususnya yang ada pada komunitas parkour lampung.

1.4 Tujuan

Tujuan dari aplikasi teknik dasar Parkour yaitu :

1. Merancang dan membangun sebuah Aplikasi teknik dasar Parkour berbasis Android sebagai media pembelajaran dan pelatihan parkour untuk pemula pada komunitas parkour lampung.
2. Sebagai alat untuk membantu pelatih dalam memberikan materi teknik dasar parkour serta mempermudah pemula untuk mempelajari kembali teknik yang diberikan pelatih saat diluar jam latihan komunitas.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain :

1.5.1 Manfaat bagi peneliti

1. Mampu mengimplementasikan ilmu-ilmu yang diterapkan selama menempuh ilmu di IBI Darmajaya.
2. Mampu menciptakan sebuah aplikasi media pembelajaran teknik dasar parkour yang dapat digunakan semua kalangan dengan menggunakan *smartphone* berbasis Android.

1.5.2 Manfaat Bagi IBI Darmajaya

1. Sebagai referensi tambahan dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis Android bagi civitas akademik yang berada di IBI Darmajaya.
2. Sebagai tolak ukur efektifitas proses belajar mengajar yang dilakukan di IBI Darmajaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini, adalah:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis. Teori-teori tersebut diperoleh dari pustaka, dan sumber-sumber dari internet.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang terdapat pada perumusan masalah.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang merupakan solusi dari permasalahan yang diperoleh pada latar belakang dan perumusan masalah.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang ada, solusi yang baru yang ditemukan, serta saran terhadap objek penelitian untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN