

APLIKASI INFORMASI SENI BELA DIRI BERBASIS WEB

Muhammad Al Ayuby

Program Studi Manajemen Informatika Universitas Telkom, Bandung
albee.balcazar@gmail.com

Abstrak

Seni bela diri merupakan sebuah gabungan antara mekanisme pertahanan diri dan unsur seni. Awalnya bela diri merupakan suatu bentuk pertahanan yang muncul sejak adanya suatu peradaban. Setiap seni bela diri mempunyai ciri khasnya masing-masing, sehingga bisa dikatakan bela diri sebagai bagian dari budaya. Namun belakangan ini seni bela diri mulai berkurang peminatnya. Banyak alasan yang melatarbelakangi hal ini, salah satunya adalah sulitnya mencari informasi, dan kurang tereksposnya komunitas-komunitas bela diri.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibangunlah Aplikasi Informasi Seni Bela Diri Berbasis Web yang diharapkan dapat membantu aksesibilitas informasi dan membantu memperkenalkan komunitas seni bela diri. Aplikasi Informasi Berbasis Web ini memiliki fungsionalitas yang dapat menyediakan informasi berupa berita terkini tentang seni bela diri, selain itu juga terdapat informasi tentang teknik-teknik dasar seni bela diri, yang dilanjutkan events seni bela diri, dan menyediakan wadah tanya jawab tentang seni bela diri.

Kata Kunci: Forum Bela Diri, JavaServer Pages, Aplikasi Web, MySQL

Abstract

Martial arts are a combination of self-defense mechanism and elements of art. Originally self-defense is a form of defense that emerged from the existence of a civilization. Each martial art has their own characteristic, so it can be said that the martial arts are a part of the culture. Recently, martial arts began to wane enthusiast. There are many reasons behind this, one of which is the difficulty of finding information, and less exposure of communities.

Based on this, Web-Based Application for Martial Arts Information is built, which is expected to help the accessibility of information and help introduce communities. This Web-Based Application for Martial Arts Information have functionality that can provide the latest news about the martial arts. Besides, it shows information related to martial arts such as basic techniques, events, and question-answer forum.

Keywords: Martial Arts Forum, JavaServer Pages, Web Application, MySQL.

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 dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk mengakses informasi mengenai seni bela diri.
- b. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk mengakses tutorial teknik-teknik seni bela diri dengan bentuk tulisan dan gambar.
- c. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk mengakses berita, informasi komunitas, dan events terkini seputar seni bela diri.
- d. Bagaimana menyediakan wadah konfirmasi events payment.
- e. Bagaimana menyediakan wadah yang dapat membantu pengguna untuk melakukan tanya jawab dengan praktisi.

1.3 Tujuan

Adapun batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

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

Adapun batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

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 Metodologi Pengerjaan

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.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Seni Bela Diri

Seni bela diri pada awalnya merupakan teknik fisik yang diambil dari berbagai macam latihan perang, namun lama kelamaan latihan bela diri saat ini lebih bersifat penggabungan dan mengkombinasikan antara pengamatan, penilaian, komunikasi, dan pertahanan fisik menjadi sebuah program yang menyeluruh. Bela diri dewasa ini pun sering digolongkan menurut keinginan kelompok atau golongan tertentu. Contohnya, program bela diri khusus yang memfokuskan pada perhatian kekuatan, dan kelemahan wanita serta anak-anak yang terjadi di banyak kota-kota besar. Ini merupakan hasil usaha gerakan wanita yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran terhadap serangan seksual, kekejaman suami, dan pelecehan seksual terhadap anak-anak pada 2 dekade terakhir [1].

Bela diri merupakan suatu perjuangan untuk mempertahankan jiwa. Sehingga jika harus membela diri dari suatu serangan, maka hal itu harus dilakukan dengan efisien tanpa harus membuang banyak tenaga. Serangan-serangan dari lawan yang biasanya membabi buta harus dibalas dengan serangan singkat namun mampu memberi akibat yang buruk pada lawan. Taktik serangan semacam itu telah dikembangkan oleh semua perguruan bela diri di seluruh dunia sebagai jurus-jurus andalan [3].

3. Analisis dan Perancangan

Analisis Kebutuhan Pengguna

Admin

1. Melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data berita
2. Melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data bela diri
3. Melihat, dan menghapus data tutorial gambar
4. Melihat, dan menghapus data tutorial video
5. Melihat dan menghapus data events
6. Mengikuti events
7. Melakukan konfirmasi membayar
8. Melihat data pembayaran
9. Melakukan cetak tiket
10. Melihat, menambah, mengubah dan menghapus data forum
11. Mengubah data profil
12. Melakukan downgrade akun

Kontributor

1. Melihat data berita
2. Melihat data bela diri
3. Melihat, menambah, dan mengubah data tutorial gambar
4. Melihat, menambah, dan mengubah data tutorial video
5. Melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data events
6. Mengikuti events
7. Melakukan konfirmasi membayar

8. Melihat, dan meng-approve data pembayaran
9. Melakukan cetak tiket
10. Melihat, menambah, dan mengubah data forum
11. Mengubah data profil

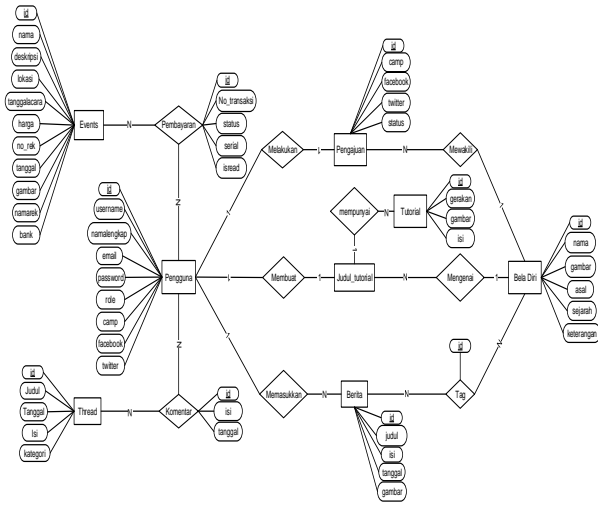
User

1. Melihat data berita
2. Melihat data bela diri
3. Melihat data tutorial gambar
4. Melihat data tutorial video
5. Melihat data events
6. Mengikuti events
7. Melakukan konfirmasi membayar
8. Melakukan cetak tiket
9. Melihat, menambah, dan mengubah data forum
10. Mengubah data profil
11. Melakukan upgrade akun

Analisis Kebutuhan Fungsional

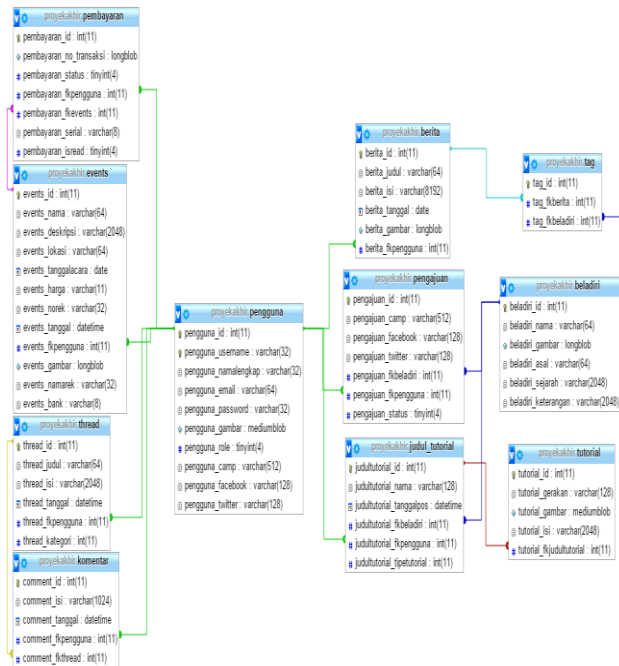
1. Sistem diharapkan dapat melakukan fungsi-fungsi sebagai berikut:
2. Sistem dapat menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus data berita
3. Sistem dapat menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus data bela diri
4. Sistem dapat menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus data tutorial gambar
5. Sistem dapat menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus data tutorial video
6. Sistem dapat menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus data events
7. Sistem dapat melakukan konfirmasi membayar, approve pembayaran, dan cetak tiket
8. Sistem dapat menampilkan, menambah, mengubah, dan menghapus data forum
9. Sistem dapat mengubah data profil dan melakukan upgrade dan downgrade akun

3.1 ERD (Entity Diagram Relationship)



Gambar 3.1 ERD

3.2 Relasi Antar Tabel



Gambar 3.2 Relasi Antar Tabel

4. Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 4-1 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Jenis Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Laptop Prosesor	Intel core 2 duo
2	Memori RAM	1,99 Gb
3	Hardisk Laptop	100 Gb
4	Hardisk	1 Gb
5	Memori Ram	2 Gb

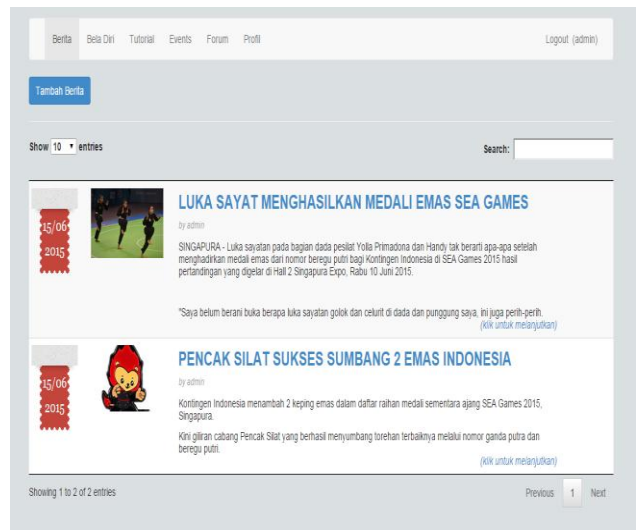
4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Tabel 4-1 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Jenis Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate 32-bit
2	Aplikasi Server	XAMPP for windows
3	Web Browser	Google Chrome
4	Program Editor	NetBeans 7.3
5	Dokumentasi	Ms. Word 2007
6	Bahasa Pemrograman	Java

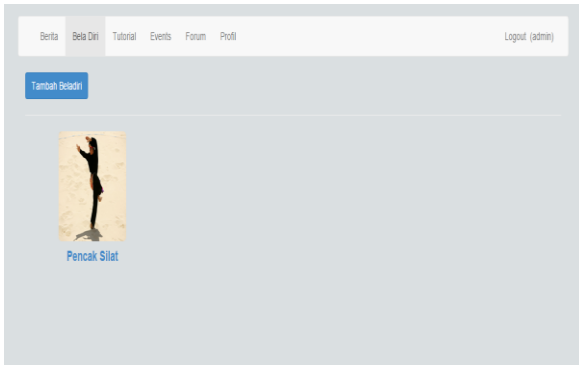
5. Implementasi

5.1 Berita



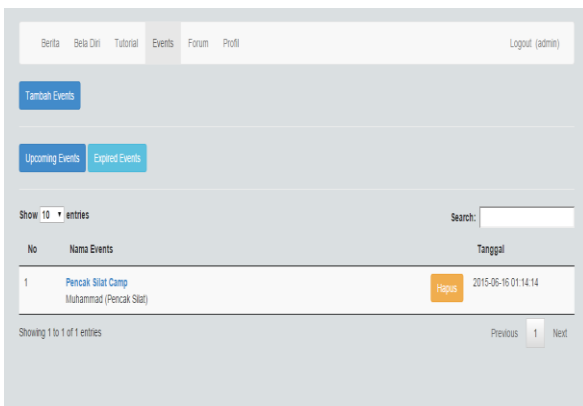
Gambar 5-1 Halaman Berita

5.2 Bela Diri



Gambar 5-2
Halaman Bela Diri

5.3 Event



Gambar 5-3
Halaman Event

Daftar Pustaka

J. M. Nelson, Latihan Bela Diri Praktis, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2001.

R. S. Pressman, Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th edition, New York: McGraw-Hill, 2010.

J. Subroto, Pendekar Ilmu Beladiri Sakti, Solo: CV Aneka , 1996.

