**SKRIPSI**

**“RANCANG BANGUN SIMULATOR PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID”**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh*

*Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Teknik*

*Universitas Negeri Makassar*

**IRSAN AMIRUDDIN**

**1229040050**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**ABSTRAK**

**Irsan Amiruddin., 2016.** *Rancang Bangun Simulator Pencak Silat Berbasis Android*. Skripsi. Makassar: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. 2016. Pembimbing: Harifuddin dan Udin Sidik Sidin.

Penelitian ini merupakan perancangan aplikasi simulator pencak silat berbasis Android. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam perancangan aplikasi Pencak Silat berbasis android menggunakan penelitian *Pengembang Perangkat Lunak*. Aplikasi simulator pencak silat berbasis Android ini bertujuan untuk memudahkan user untuk mempelajari ilmu bela diri pencak silat hanya dengan melihatnya di *smartphone* tanpa harus terikat dengan latihan dengan alas an kurangnya waktu. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan user terhadap penggunaan aplikasi pencak silat berbasis Android. Model pengembangan yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah prototype. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang disebarkan ke responden untuk mengetahui tanggapan siswa pencak silat terhadap penggunaan aplikasi pencak silat berbasis Android. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif yang mendeskripsikan hasil tanggapan user. Hasil penelitian ini berupa aplikasi pencak silat berbasis Android yang menggunakan bahasa pemrograman *3D Max*, dan *Unity Software*. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa persepsi *user*/siswa terhadap aplikasi simulator pencak silat berbasis Android berada pada kategori sangat baik dengan presentase 85% dan baik dengan presentase 15%.

**Kata Kunci** : Pencak Silat, *3D Max*, *Unity Software*, Android

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4]

[1] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[2] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

[3] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.

[4] A. Fitriani, M. Danial, and M. Wijaya, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Bungoro (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia),” *CHEMICA*, vol. 15, no. 2, pp. 114–122, 2014.