

ABSTRAK

Judul : Aplikasi Pengukuran Kekuatan Tendangan Pencak Silat

Nama : Panji Ihsan Prayuda

Program Studi : Teknik Informatika

Hingga saat ini, proses pengukuran kekuatan tendangan silat masih bersifat subjektif, belum ada penilaian yang pasti. Belum adanya data tertulis saat dilakukan pengujian kekuatan tendangan juga membuat para pelatih kesulitan dalam mengevaluasi hasil latihan yang sudah di jalani, dan juga karna latihan yang sering kali di lakukan hanya berdasarkan pemahaman yang kurang membuat kekuatan tendangan para atlet sering tidak stabil. Pada studi ini, kami mengusulkan prototipe aplikasi ini, kami memberikan nilai yang pasti mengenai kecepatan dan kekuatan tendangan pada seorang atlet, dan juga kami memberikan rekomendasikan latihan yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga kekuatan tendangan para atlet bisa meningkat. Metode yang kami gunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu menggunakan metode prototipe, serta menggunakan metode *blackbox* dalam pengetestannya. Metode perancangan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem yang akan dibuat menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Kata Kunci – Atlet, Prototype, Kekuatan Tendangan, Silat

ABSTRACT

Title : Kick Strength Measurement Applications Pencak Silat

Name : Panji Ihsan Prayuda

Study Program : Technical Information

Until now, the process of measuring the strength of the silat kick is still subjective, there is no definitive assessment. The absence of written data when testing kick strength also makes it difficult for coaches to evaluate the results of training that have been lived, and also because training is often done only based on the pemahaman that does not make the kick strength of athletes often unstable. In this study, we propose a prototype of this application, we give a definite value regarding the speed and strength of the kick to an athlete, and also we recommend exercises that suit your needs, so that the kick strength of the athletes can increase. The method we use in designing this application is to use the prototype method, and use the blackbox method in testing it. The design method used to describe a system that will be created using Unified Modeling Language (UML).

Keywords - Athlete, Prototype, Kick Strength, Silat.