

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pencak Silat merupakan seni bela diri tradisional yang berasal dari Indonesia, pencak silat memiliki karakteristik khusus yang unik dibandingkan dengan seni bela diri lainnya sehingga seni bela diri pencak silat sangat populer di Indonesia dan mancanegara, awalnya pencak silat tersebar di beberapa negara Asia Tenggara seperti Thailand, Malaysia, Filipina dan Brunei. Berkembang pesatnya seni bela diri pencak silat mengakibatkan seni bela diri tradisional ini mengalami peningkatan dalam hal strategi, teknik, posisi dan sikap sehingga banyaknya dari berbagai manca negara menyelenggarakan kejuaraan. Dalam kejuaraan tingkat nasional, seni bela diri pencak silat menjadi salah satu ajang kejuaraan seni bela diri yang berhasil menyatukan nusantara dalam bidang seni bela diri. Dalam ajang pertandingan pencak silat cara untuk memperoleh kemenangan yaitu harus dengan memperbanyak poin yang diperoleh, serta semaksimal mungkin meminimalisir terjadinya pelanggaran karena akan dilakukan pengurangan poin dalam tiap pelanggaran yang dilakukan. Untuk sekelas nasional semacam Kejurnas (Kejuaraan Nasional), PON (Pekan Olahraga Nasional), serta tingkatan Internasional semacam SEA GAMES yaitu ajang olahraga yang diadakan tiap 2 tahun sekali serta terdapat 11 negara Asia Tenggara yang berpartisipasi. Yang dimana sudah menggunakan sistem penghitung *score* yang lebih modern yakni mengenakan kabel antara satu fitur input dengan hasil pada tampilan langsung ke proyektor (*Digital scoring*). Dengan begitu sistem penghitung *score* pencak silat untuk jenis tanding dikala ini telah di modernisasi

Akan tetapi untuk skala Kota/Kabupaten sebagian besar masih menggunakan metode kertas sebagai media penilaian, Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis terhadap wasit pertandingan pencak silat Kabupaten Sukabumi yaitu Elfira Putri Kuswardana Menyatakan bahwa dalam proses perhitungan *score* masih memakai metode manual yaitu dengan memakai kertas,

mulai dari proses pengisian formulir, penjadwalan partai, penilaian hingga perekapan data hasil tanding, kondisi tekanan di lapangan yang tinggi serta gerakan para pesilat yang cepat dapat memberikan tekanan yang dapat mempengaruhi kemampuan juri dalam melakukan penilaian, masalah yang sering terjadi yaitu tidak bisa sinkron nilai dari wasit satu dengan wasit yang lainnya dan jika lengah sedikit dalam menilai pertandingan maka resikonya dapat tertinggal dalam menilai dengan beberapa kondisi tersebut tidak menutup kemungkinan akan terjadinya kesalahan dalam melakukan penilaian

. Kejuaraan bela diri pencak silat akan lebih terukur dan mudah jika menggunakan sistem digital diharapkan dengan adanya alat penghitung digital ini dapat terciptanya efisiensi waktu serta dapat mengurangi resiko terjadinya *human error* yang beresiko dapat mengganggu jalannya pertandingan serta membantu juri pertandingan agar dapat sinkron dengan sesama wasit untuk menilai serta transparansi nilai antara wasit juri, pelatih dan peserta

Aplikasi digital *scoring* pada pertandingan pencak silat ini menggunakan metode sebagai cara untuk menyelesaikan masalah. Singkatnya sebuah masalah harus diselesaikan dengan logis secara logis. Ada beberapa metode yang ditemukan seperti *Waterfall*, *agile*, *prototype* dan lainnya. Dari beberapa pilihan algoritma tersebut penulis memilih menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Aplikasi yang dirancang tahapannya terstruktur dan dalam proses pengembangannya tidak memakan banyak waktu juga software yang dikembangkan dapat diketahui hasilnya tanpa menunggu waktu yang lama karena pengerjaannya di bagi ke dalam tahapan tahapan. Hal ini sesuai dengan tujuan model RAD yang dikemukakan oleh Kenneth E. Kendall dan Julie E. Kendall yaitu RAD digunakan untuk mengurangi waktu antara desain dan implementasi sistem informasi. RAD adalah pendekatan berorientasi objek untuk pengembangan sistem, termasuk metode pengembangan dan perangkat lunak (Kendal Kendall, 2010:237)

Oleh karena itu, buah dari hasil penelitian ini yaitu membangun suatu aplikasi digital *scoring* untuk pertandingan pencak silat dengan harapan dapat meminimalisir terjadinya kesalahan yang dapat mengganggu jalannya suatu

pertandingan dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode Rapid Application (RAD) Dalam Perancangan Website *Digital scoring* Pertandingan Pencak Silat”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di latar belakang, terdapat permasalahan yang teridentifikasi, yaitu:

Sering terjadi ketidaksinkronan dalam melakukan penilaian antara satu juri dengan juri yang lain, jika salah satu juri lengah sedikit dalam menilai maka dapat berpotensi mengakibatkan ketertinggalan dalam menilai

Dari permasalahan yang sedang dihadapi, perlu dibuat sebuah *website* agar terciptanya transparansi dalam penilaian antara wasit juri, pelatih dan peserta juga membantu keefisienan waktu dalam proses pengisian formulir hingga penilaian dan membantu sesama juri agar nilai yang diberikan dapat sinkron dengan sesama juri lain untuk menilai

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari identifikasi masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu:

Penilaian yang dapat menghasilkan transparansi nilai antara wasit juri, pelatih dan peserta menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)

## **1.4 Batasan Masalah Penelitian**

Dalam penelitian ini diperlukan batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini:

Penilaian yang dilakukan oleh juri dalam pertandingan pencak silat menggunakan *website* dengan menghasilkan transparansi nilai antara wasit dengan wasit yang lain juga hasil dari penilaiannya dapat di saksikan oleh juri, pelatih dan peserta

## 1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang didapatkan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mengetahui dan memahami pembuatan Aplikasi Penilaian *Digital Scoring* dalam penilaian pada pertandingan pencak silat dengan Metode *Rapid Application Development* (RAD)

2. Bagi Pembaca

Diharapkan laporan ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dalam melakukan sebuah proses penelitian dan dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan.

## 1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, manfaat penelitian dalam sistematika penulisan.

2. BAB II: STUDI PUSTAKA

Pada bab ini berisikan kajian keislaman yang berkaitan dengan penelitian, konsep yang berkaitan dengan penelitian dan studi penelitian terdahulu.

3. BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari metode penelitian, Teknik atau cara yang digunakan untuk mendapatkan dan pengumpulan data, data dan perangkat penelitian, lokasi dan objek penelitian, dan jadwal rencana kegiatan penelitian.

4. BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pengumpulan data, membahas teknik Pemodelan *Rapid Application Development* (RAD) dan contoh perancangan pencak silat dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) serta membahas implementasi sistem.

#### 5. BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis atas penelitian yang telah dilakukan