

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang populer di dunia, permainan ini dibutuhkan keterampilan bertahan dan menyerang untuk mempertahankan *shuttlecock* agar tidak jatuh di bidang permainan sendiri (SUPRIYANTO & RASYID, 2018). Skoring sangat diperlukan, sebagai media pembantu untuk menghitung skor di dalam suatu pertandingan. Saat ini skoring yang dipakai masih menggunakan scoresheet, plat besi dan menggunakan kertas yang dilapisi plastik lalu diberi angka untuk memberitahukan berapa skornya. Namun kemudian digantikan dengan sebuah aplikasi penghitung skor atau skoring yang terdiri dari beberapa fitur pendukung dan menunjang sebuah pertandingan (Kusuma & Yuldam, 2018).

Pentingnya masalah akurasi dapat menimilisir kesalahan yang disebabkan oleh wasit. Tingkat keakuratan seorang Wasit masih dinilai kurang menguntungkan, sehingga menimbulkan banyak protes dari beberapa pihak dikarenakan wasit hanya melihat disaat kejadiannya saja, keputusan yang diambil pun tentunya bisa benar ataupun salah. Cara membuktikannya adalah dengan adanya alat atau teknologi pendukung, sehingga apabila keputusan wasit tersebut benar terdapat bukti kejadian pada alat atau teknologi tersebut, tetapi jika keputusan yang diambil oleh wasit salah, maka keputusan itu bisa menganulir. Sudah seharusnya wasit dibantu dengan alat atau teknologi pendukung agar meningkatkan tingkat keakuratan keputusan yang diambil dari wasit itu sendiri (Fitrya et al., 2017).

Perkembangan teknologi digital dan internet membuat pekerjaan manusia semakin mudah dan cepat. Kehadiran teknologi dan internet juga dapat menggantikan pekerjaan manusia jika manusia itu tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi digital. Namun demikian, kehadiran teknologi itu tentu penting, sehingga dapat membantu wasit dalam mengambil keputusan. Setidaknya

ada beberapa peristiwa penting yang menjadi focus penggunaan teknologi tersebut, seperti service foul, bola out, touchcock, dll

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud untuk membantu mempermudah wasit bulutangkis dalam melakukan penghitungan skor, Sehingga penulis tertarik untuk membuat aplikasi ini sesuai permasalahan diatas maka penulis mengajukan judul **“APLIKASI BANTU WASIT BADMINTON TERINTEGRASI DENGAN KAMERA”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi bantu wasit badminton terintegrasi dengan kamera?

1.3. Tujuan Tugas Akhir

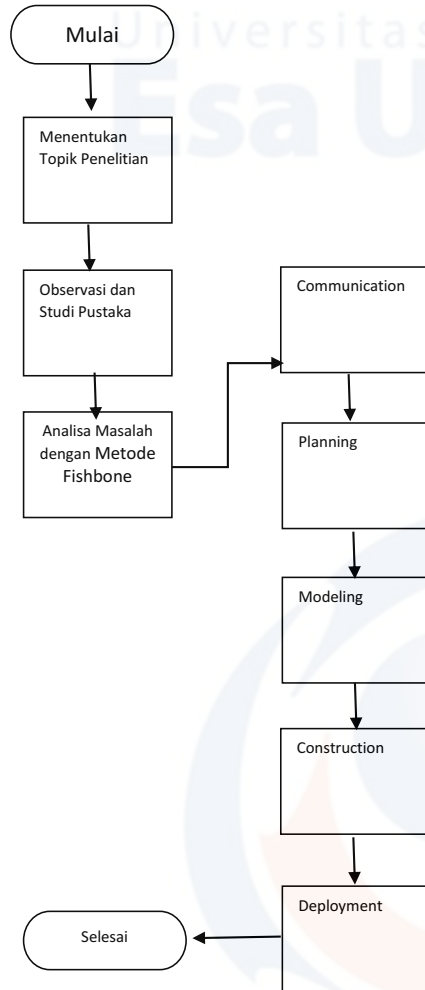
Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut: Untuk merancang dan membangun Aplikasi bantu wasit badminton terintegrasi dengan kamera

1.4. Batasan Penelitian

1. Aplikasi ini hanya untuk mencatat score pemain
2. Sistem tidak mengelola data turnamen

1.5. Kerangka Berpikir

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini maka dibutuhkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Dari kerangka berpikir di atas, dijelaskan bahwa:

1. Menentukan Topik Penelitian

Pada tahap ini menentukan topik yang akan dikerjakan dan kebutuhan yang diperlukan dalam pengerjaan proposal tugas akhir ini.

2. Observasi dan Studi Pustaka

a. Observasi

Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai proses pemantauan yang dilakukan oleh penulis serta mengumpulkan data secara langsung.

b. Studi Pustaka

Tahap ini melakukan penggalan data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal tugas akhir dan artikel yang dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan proposal tugas akhir.

3. Analisis Masalah dengan Metode Analisis *FISHBONE*

Merumuskan dan menganalisis penyebab adanya masalah dari permasalahan yang ada menggunakan Metode Analisis *FISHBONE*.

4. Communication

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

5. Planning

Tahapan ini menjelaskan tentang estimasi tugas – tugas teknis yang dilakukan, resiko apa yang akan terjadi, serta sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem,

6. Modeling

Di tahap ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, *interface*, dan algoritma program.

7. Construction

Tahapan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/Bahasa yang dapat dibaca oleh mesin.

8. Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem.

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB I PENDAHULUAN

Dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir,

lingkup tugas akhir, kerangka berpikir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini. Pada bab ini disajikan tentang teori-teori yang digunakan dalam pengembangan sistem dan relevan dengan permasalahan yang ada sebagai bahan untuk melakukan analisis terhadap fakta atau kasus yang sedang diteliti pada BAB IV.

BAB III METODE

Dalam bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran.