

ABSTRAK

Dalam pertandingan olah raga Pencak Silat, cara penjurian masih dilakukan dengan cara konvensional dengan menggunakan blanko kertas. Penggunaan blanko kertas ini dinilai sudah tidak efisien. Banyaknya tuntutan dari berbagai pihak agar penjurian Pencak Silat menjadi lebih efisien, transparan, modern, dan menarik sehingga lebih diterima oleh masyarakat global, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Dalam membuat aplikasi ini metode penelitian yang digunakan adalah GRAPPLE (*Guidelines for Rapid Application Engineering*) yang terdiri dari pengumpulan kebutuhan, analisis, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Analisis dan perancangan aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Aplikasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman java dan MySQL sebagai media penyimpanannya. Serta NetBeans sebagai software untuk membangun aplikasi ini.

Aplikasi Penjurian Pertandingan Pencak Silat merupakan sebuah aplikasi berbasis desktop, aplikasi ini dikembangkan untuk memudahkan penjurian pada pertandingan olah raga Pencak Silat. Aplikasi ini memuat semua elemen penjurian yang ada pada penjurian konvensional, dan memuat aturan – aturan penjurian yang sudah ditetapkan oleh IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia).