

ABSTRAK

Lewi Abetnego Samosir. Pengembangan Aplikasi Pemasaran Pelatih Cabang Olahraga Taekwondo Berbasis Android. Tesis. Medan : Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. Juli 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk aplikasi pemasaran pelatih berbasis teknologi dan informasi yang dapat mengefektifkan para pelatih mendapatkan atlet. Penelitian ini melibatkan 20 orang sampel yaitu 10 orang sampel Pelatih dan 20 orang atlet. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama uji coba skala kecil terdiri dari 5 orang pelatih dan 5 orang atlet. Tahap kedua uji coba skala besar terdiri dari 15 orang pelatih dan 15 orang atlet.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan melibatkan ahli supervisi, ahli teknologi informasi, dan ahli desain aplikasi. Berdasarkan hasil uji coba ahli supervisi didapat penilaian aplikasi sebesar 82,5% dengan kategori “sangat layak”. Ahli teknologi dan informasi memberikan penilaian untuk kelayakan sebesar 84,16% dengan kategori “sangat layak”. Ahli desain aplikasi memberikan penilaian kelayakan untuk produk aplikasi sebesar 86,66% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk subjek uji coba pelatih mendapatkan penilaian sebesar 92,3% dengan kategori “sangat layak”. Subjek uji coba atlet mendapatkan penilaian sebesar 88,5% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan data diatas maka produk aplikasi pemasaran pelatih berbasis android layak digunakan untuk mengefektifkan pelatih mendapatkan atlet sekaligus meningkatkan finansial pelatih.

Kata kunci : Aplikasi, android, pelatih, pemasaran, finansial



ABSTRACT

LEWI ABETNEGO SAMOSIR. Development of an Android-based Taekwondo Sports Trainer Marketing Application. Thesis. Medan: Medan State University Postgraduate Program. July 2024.

This research aims to develop a technology and information-based coach marketing application product that can make coaches more effective in getting athletes. This research involved 20 samples, namely 10 trainers and 20 athletes. The research was carried out in two stages, the first stage was a small scale trial consisting of 5 coaches and 5 athletes. The second phase of large-scale trials consisted of 15 coaches and 15 athletes.

This type of research uses research and development involving supervision experts, information technology experts and application design experts. Based on the results of expert supervision trials, the application assessment was 82.5% in the "very feasible" category. Technology and information experts gave an assessment of feasibility of 84.16% in the "very feasible" category. Application design experts provide a feasibility assessment for application products of 86.66% in the "very feasible" category. Meanwhile, the trainer test subjects received an assessment of 92.3% in the "very feasible" category. The athlete test subjects received an assessment of 88.5% in the "very feasible" category. Based on the data above, the Android-based coach marketing application product is suitable for use to make coaches more effective in getting athletes while increasing the coach's finances.

Keywords: Application, Android, trainer, marketing, finance

