

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini, olahraga sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian setiap individu. Olahraga merupakan pembangunan produktif untuk membantu, menunjang, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Pedoman Nomor 3 Tahun 2005). Penyelesaian tindakan permainan adalah tujuan unik setiap pemain. Olah raga, pelatihan, hiburan, prestasi, karir, legislasi, bisnis, industri, dan berbagai aspek kebudayaan manusia seharusnya dapat diwujudkan (Dadi Dartija, 2012: 2). Yang dimaksud dengan “olahraga eksekusi” adalah olah raga yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas para pesaing dan kesejahteraan bangsa Indonesia secara keseluruhan. Kemajuan suatu negara di dunia internasional dapat tercermin dari pencapaian yang telah dicapai. Menurut Gilang Pradja Ahmadan (2018), negara-negara yang ilmu pengetahuan dan inovasinya terus maju pesat, seringkali akan maju pesat dalam hal capaian pemanfaatannya. Organisasi Inovasi, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi (IPTEK) saat ini dihadapkan pada tantangan perubahan yang cepat. Menurut Fina Supegina (2015), kemajuan dalam pembangunan mengubah berbagai bidang kehidupan dunia yang memiliki keuntungan dalam mempermudah masyarakat untuk melaksanakan tanggung jawab mereka sehari-hari. Perkembangan yang semakin fenomenal disertai dengan pesatnya kemajuan data menghasilkan karya-karya yang inovatif dan imajinatif (Sri Wicahyani, 2018). Praktis seluruh aktivitas masyarakat dan ilmu pengetahuan terkena dampaknya dari kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan inovasi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi sangat menarik di bidang politik, keuangan, sosial dan sosial. Selain itu, kemajuan Ilmu pengetahuan dan inovasi juga mempunyai dampak besar dalam bidang olahraga.

Sesuai Aris Dwi Fitriyanti (2013:1) ilmu pengetahuan dan inovasi semakin maju dengan cepat selama beberapa tahun terakhir, membuat orang mengumpulkan berbagai macam barang perlengkapan sebagai alat dalam melakukan latihan yang berbeda-beda mendukung efisiensi mereka. Seperti yang

diungkapkan Adiska Rani Ditya Candra (2017: 219), dorongan dalam sains dan inovasi telah banyak membantu dalam berbagai aktivitas manusia, khususnya dalam bidang olah raga baik dalam berbagai hal dalam hal persiapan dan selanjutnya pertandingan dan kontes. Kehadiran dukungan ilmu pengetahuan dan inovasi akan membantu dan kerjakan sifat seluruh bagian yang bertunangan dengan korek api serta kontes. Upaya untuk lebih mengembangkan olahraga senantiasa disertai dengan inovasi-inovasi terkini. Kemajuan mekanis dalam olahraga sangat cepat, ditunjukkan dengan banyaknya perubahan mulai dari kerangka kerja, data, kerangka pertandingan, wasit. Apalagi Jaw, dkk (2011:14) Berbeda Ilustrasi inovasi dalam bidang olahraga adalah menjajakan mata pertandingan sepak bola, papan skor terkomputerisasi untuk pertandingan bola basket selanjutnya bulutangkis, perlengkapan lempar bola dalam persiapan bola voli dan lain-lain. Seperti diketahui juga bahwa belum semua kemajuan teknologi itu diterapkan dalam dunia olahraga. Banyak komponen-komponen belum menggunakan fasilitas internet, termasuk dalam pemasaran tenaga-tenaga keolahragaan. Aplikasi saat ini masih sangat minim, terutama yang berhubungan dengan pemasaran tenaga-tenaga keolahragaan. Padahal dalam proses pemasaran tenaga keolahragaan sudah menerapkan aplikasi melalui internet, maka akan banyak manfaatnya buat masyarakat yang bergelut di bidang olahraga. Informasi akan sangat mudah dan tepat didapat tidak perlu melakukan banyak aktifitas, cukup dengan smartphone akan mudah didapatkan. Akses informasi mudah dan dapat dilakukan kapan dan di manapun dengan paket data internet. Dunia olahraga seharusnya mengikuti perkembangan teknologi tersebut, namun kenyataannya penggunaan aplikasi sebagai alat bantu mengembangkan panduan latihan, pemasaran olahraga, pemasaran pelatih, masih sangat sedikit, khususnya pada cabang olahraga beladiri.

Dalam era modern ini, Taekwondo, seni beladiri tradisional yang berasal dari Korea Selatan, telah menjadi pilihan populer bagi individu dari berbagai kalangan untuk mempelajari teknik pertahanan diri yang efektif. Meskipun dipandang sebagai disiplin ilmu yang mudah untuk dipelajari, Taekwondo memiliki struktur peringkat yang kompleks, ditandai dengan sistem sabuk berwarna yang merefleksikan tingkat

penguasaan masing-masing individu. Semakin tinggi tingkatan sabuk yang diperoleh, semakin tinggi pula level kecakapan seseorang dalam seni beladiri tersebut. Untuk meningkatkan level kecakapan, para praktisi Taekwondo harus mengikuti Ujian Kenaikan Tingkat (UKT) yang dilaksanakan secara periodik, minimal setiap tiga bulan sekali. Syarat utama untuk lulus UKT adalah kemampuan untuk menguasai jurus atau taegeuk yang telah ditentukan, sesuai dengan tingkatan sabuk yang dimiliki saat ini. Penguasaan jurus atau taegeuk ini bukanlah suatu proses yang dapat dicapai secara instan, melainkan membutuhkan penghafalan dan praktik yang intensif terhadap rangkaian gerakan yang kompleks. Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran dan pelatihan Taekwondo, metode dan strategi yang digunakan harus didukung oleh integrasi ilmu pengetahuan, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perkembangan pesat dalam bidang teknologi smartphone telah membuka peluang baru bagi para pelatih Taekwondo untuk memanfaatkan media pembelajaran dua dimensi berbasis aplikasi android yang dapat diunduh dan diakses melalui perangkat seluler. Masyarakat modern saat ini cenderung lebih menyukai solusi praktis dan efisien, sehingga penggunaan smartphone sebagai sarana untuk mengakses informasi menjadi pilihan yang sangat populer. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pemasaran pelatih cabang olahraga Taekwondo berbasis android menjadi alternatif yang menjanjikan untuk memfasilitasi penyebaran dan promosi seni beladiri ini kepada masyarakat luas secara mudah. Meskipun pendekatan dalam pelatihan Taekwondo dikenal dengan ketegasannya, peranan dan fungsi pelatih tetap memegang peranan krusial dalam memastikan proses pelatihan yang efektif dan berkualitas.

Setiap cabang olahraga seni beladiri meyakini bahwa masing-masing teknik dasar merupakan unsur gerakan yang mencerminkan asal usul dari olahraga tersebut. Perkembangan beladiri Taekwondo yang cukup pesat dan menggembirakan di Kota Medan. Berdasarkan pengamatan peneliti, banyak orang ingin dan tertarik dengan beladiri Taekwondo ini, Untuk mempelajari beladiri Taekwondo ini diperlukan pelatih yang sudah memahami tentang beladiri Taekwondo dan berkompeten dalam melatihnya. Untuk belajar beladiri Taekwondo secara baik, harus melalui seorang pelatih. Namun masyarakat memperoleh banyak kesulitan dalam mencari informasi guna mendapatkan pelatih yang baik. Jangankan mendapatkan informasi tentang pelatih yang baik, sosialisasi dan promosi dari beladiri Taekwondo ini juga masih minim. Oleh karena itu, kekurangan sarana ini harus segera untuk diatasi mengingat potensi masyarakat dan keunggulan yang dimiliki beladiri Taekwondo ini. Kalau permasalahan ini tidak bisa diatasi dengan segera sudah bisa dipastikan bahwa potensi masyarakat yang cukup tinggi

untuk menggeluti cabang olahraga ini menjadi sia-sia. Kesulitan mencari pelatih dan informasi lebih dalam terhadap beladiri Taekwondo ini akan terus berlanjut. Seperti yang kita ketahui yang mana perkembangan informasi yang semakin cepat di era digitalisasi 4.0, sehingga baik informasi, pemesanan dan lain sebagainya di era digitalisasi tersebut sangatlah berkembang dan diperlukan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut untuk mendukung permasalahan yang peneliti kemukakan perlu kiranya dilakukan analisis kebutuhan melalui angket kuesioner yang disebarakan kepada customer melihat sejauh mana aplikasi yang peneliti kembangkan dan untuk melihat kebutuhan akan aplikasi yang peneliti rancang, analisis kebutuhan yang peneliti rancang mengedepankan aspek-aspek yang mengarah pada kebutuhan akan aplikasi pemasaran yang peneliti kembangkan, adapun hasil analisis kebutuhan yang peneliti berikan kepada 5 orang pelatih Taekwondo dan 5 masyarakat umum yaitu sebagai pengguna (user). Adapun hasil analisis kebutuhan yang peneliti sebarakan adalah sebagai berikut. 80 % atlet merasa senang Ketika berlatih Taekwondo di dojang-dojang, 90 % atlet ingin terus berlatih Taekwondo tanpa harus pergi ke dojang-dojang, 90 % pelatih ingin terus mengembangkan dojang-dojang melalui aplikasi pemasaran, 90 % pelatih belum pernah mengetahui aplikasi pemasaran berbasis aplikasi sebagai alat untuk memasarkan tenaga pelatih untuk melatih Taekwondo, 100 % pelatih ingin mendapatkan aplikasi sistim pemasaran tenaga pelatih Taekwondo dengan menggunakan internet.

Ponsel menghadirkan kenyamanan berbeda di meja. Menurut Purwanto (2017:152) Telepon genggam atau dalam bahasa Indonesia bisa disebut dengan telepon merupakan peningkatan dari ponsel sebelumnya hanya memiliki beberapa kemampuan seperti SMS atau telepon. Sekalipun demikian, telepon seluler Saat ini ia memiliki beberapa manfaat multifungsi dapat membantu pekerjaan manusia dan bekerja dengan latihan yang diinginkan di satu sisi (Putro, Suherman, dan Sultoni 2018: 5). Menurut Fellyson.

Titting (2016) Ponsel adalah sebuah gadget yang memungkinkan untuk dilakukan menyampaikan (telepon atau SMS) namun juga berisi Kemampuan PDA (Individual Advanced Aide) dan memiliki kapasitas seperti PC. Saat ini sekitar 1,7 miliar ponsel digunakan di seluruh dunia, dan merupakan jumlah keseluruhan total populasinya adalah 6 miliar (Higgins dan Shudong, 2012). Klien Ponsel di Indonesia juga berkembang pesat. Organisasi penelitian tingkat lanjut periklanan Emarketer mengukur bahwa pada tahun 2018 jumlah klien yang

dinamis telepon seluler di Indonesia berjumlah lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah yang begitu besar, Indonesia akan menjadi negara dengan pelanggan telepon seluler dinamis terbesar keempat di planet ini setelah Cina, India dan Amerika (Andri 2012: 7). Ponsel ini dilengkapi dengan kerangka kerja yang menunjang aktivitasnya gadget yang sangat terkenal dan salah satu yang dipilih sebagian besar klien yaitu Kerangka kerja web (Hazrina 2018:9). Ponsel web hadir dengan berbagai elemen sesuai kebutuhan (Ali 2012: 4). Kerangka kerja Web dasar disahkan di bawah GNU, Izin Adaptasi Populasi Keseluruhan 2 (GPLv2),

Peneliti sudah dilakukan dengan observasi penyebaran angket terhadap beberapa tempat umum yang berada di Kota Medan. Dari hasil observasi maupun penyebaran angket tersebut, tergambarlah bahwa kebutuhan akan pengembangan pemasaran pelatih melalui internet berbasis android tersebut menunjukkan hasil cukup mendesak. Persentase dari analisis kebutuhan tersebut berada pada angka 80%. Artinya masyarakat (pelatih, calon atlet dan orangtua) setuju dan berkeinginan agar pemasaran pelatih berbasis android itu dibuat untuk pemasaran pelatih Taekwondo.

Hal lain yang juga mendukung dalam pembuatan aplikasi ini, dimana masa pandemi Covid-19 sangatlah dibatasi dalam pelaksanaan di luar rumah khususnya pelaksanaan olahraga. Sehingga dengan adanya aplikasi bisnis olahraga pada cabang Taekwondo ini sangatlah membantu orang untuk melakukan komunikasi kegiatan olahraga Taekwondo yang berbasis aplikasi. Selain itu juga aplikasi ini sangatlah membantu para pelatih yang bersertifikasi di cabang Taekwondo untuk mendapatkan pemasukan (*income*) sebagai seorang profesional di bidangnya dimasa pandemi ini.

Pengembangan yang akan dilakukan yaitu pengembangan aplikasi cabang olahraga beladiri Taekwondo berbasis android. Dalam pengembangan aplikasi berbasis android ini inginnya dapat memudahkan masyarakat dalam mencari calon pelatih serta memberdayakan para pelatih yang ada di Kota Medan. Sehingga kebutuhan masyarakat bisa terpenuhi dan cabang olahraga beladiri Taekwondo akan lebih berkembang di Kota Medan.

1.2. Fokus Penelitian

Dengan melihat landasan permasalahan di atas, maka dapat dibuat gambaran permasalahan yang dihadapi. Dalam pemeriksaan ini, titik fokus mendasar dari eksplorasi adalah peningkatan aplikasi kerangka pemasaran pelatih

cabang olahraga Taekwondo berbasis android. Karena ini, maka penelitian *Research dan Depelopment (R&D)* dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi pemasaran pelatih cabang olahraga berbasis android?
2. Bagaimana proses produk penggunaan aplikasi pemasaran pelatih cabang olahraga berbasis android?

1.3. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan membahas tentang pengembangan aplikasi pemasaran pelatih cabang olahraga beladiri Taekwondo yang berbasis android sehingga dapat membantu masyarakat (pengguna/member) mencari pelatih dalam menekuni cabang olahraga beladiri Taekwondo.

1.4. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari pengembangan aplikasi cabang olahraga beladiri Taekwondo berbasis android yaitu untuk “Menghasilkan sebuah produk aplikasi dalam hal bidang pemasaran pelatih cabang olahraga beladiri Taekwondo berbasis android agar mempermudah member (calon atlit) mencari pelatih yang kompeten”.

1.5. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi komunitas olahraga beladiri, terutama kepada:

1. Masyarakat pengguna (member/atlet) untuk dapat mencari pelatih dengan mudah
2. Pengurus Kota Taekwondo Indonesia Kota Medan pada cabang olahraga Taekwondo dalam mensosialisasikan dan mengembangkan olahraga Taekwondo.
3. Pembina cabang olahraga beladiri Taekwondo yang berada di Kota Medan eksistensinya dalam mengembangkan cabang olahraga beladiri Taekwondo di kota Medan

4. Para pelatih mendapatkan atlet dengan mudah untuk dilatih dan sekaligus mendatangkan pemasukan finansial sesuai dengan keinginan pelatih
5. Bahan kajian dan masukan ataupun acuan untuk para peneliti lain.



THE
Character Building
UNIVERSITY