

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek (Wardiana, 2002:86). Perkembangan ini dapat mengikuti perubahan yang terjadi di dalam dunia olahraga terutama pemanfaatan ilmu teknologi. Dengan demikian para *masseur* yang memiliki sertifikat dapat memanfaatkan teknologi yang ada. dan juga dapat mempermudah olahragawan/atlet menggunakan teknologi yang ada dalam mencari tenaga *massage*.

Perubahan revolusi industri yang pertama terjadi ketika ditemukannya mesin uap sehingga terjadi perubahan tenaga manusia dan hewan digantikan dengan mesin uap. Selama dua abad setelah revolusi industri pada tahun pertama terjadi peningkatan rata-rata pendapatan per kapita negara-negara di dunia menjadi enam kali lipat. Perubahan pada tahap kedua ditandai dengan kemunculan pembangkit tenaga listrik dan motor pembakaran dalam (combustion chamber), penemuan ini memicu kemunculan pesawat telepon, mobil, pesawat terbang yang mengubah wajah dunia (Hassim, 2016:17). Perubahan pada tahap ketiga dimulai dengan penggunaan elektronik dan teknologi informasi untuk otomatisasi produksi, sistem otomatisasi berbasis komputer membuat mesin industri tidak lagi dikendalikan oleh manusia, sehingga dampaknya biaya produksi menjadi lebih murah. Perubahan pada tahap keempat sekarang ini atau yang disebut zaman revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan sistem *cyber-physical*, sehingga industri mulai menyentuh dunia virtual dan data, semua sudah ada dimana-mana

yang dikenal dengan istilah internet of things (IoT) (www.viva.co.id, 2018). Revolusi industri 4.0 berpengaruh terhadap perkembangan industri di dunia khususnya industri olahraga. Revolusi industri 4.0 tidak hanya mengubah industri, namun juga pekerjaan, cara berkomunikasi, berbelanja, bertransaksi dan gaya hidup.

*Sport marketing* adalah penerapan spesifik prinsip dan proses pemasaran kepada produk olahraga dan untuk memasarkan produk nirlaba olahraga melalui asosiasi dengan olahraga. didalam Sistem Keolahragan Nasional Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 Pasal 78 menjelaskan bahwa industri olahraga itu wajib memperhatikan tujuan keolahragaan nasional dan prinsip penyelenggaraan keolahragaan. Selanjutnya pada pasal 80 sangat terlihat jelas tujuan industri olahraga yaitu menuju kemandirian dan ke-profesionalan olahraga di Indonesia.

Aplikasi penyedia jasa pada *smartphone* telah menjadi salah satu media terbesar dalam menyerap tenaga kerja. *Smartphone*, atau telepon pintar merupakan suatu alat komunikasi yang telah menjadi kebutuhan dan saat ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat. Menurut Ferdiana (2008:23), *smartphone* memiliki keunggulan yang dapat membedakannya dari telepon seluler pada umumnya. Keunggulan tersebut berupa adanya sistem operasi pada *smartphone* yang dapat menunjang penggunaan aplikasi, memutar *fitur multimedia*, serta mendukung pengguna dalam proses pengaturan informasi pribadi dan kebutuhan bisnisnya, disamping dari kemampuannya sebagai sarana komunikasi jarak jauh.

Hampir semua aspek dalam kehidupan manusia menjadi lebih mudah untuk dijalani dengan adanya *smartphone*. Salah satu *fitur* yang tersedia dari sebuah *smartphone* adalah aplikasi yang dapat diunduh secara umum oleh

pengguna *smartphone*. Berbagai kebutuhan manusia kini dapat dipenuhi hanya dengan menggunakan jasa aplikasi, mulai dari berkirim pesan melalui *chatting*, telepon, *video call*, bermain dan belajar menggunakan aplikasi, aktivitas perbankan, maupun sektor aplikasi penyedia jasa seperti jasa pesan antar makanan, jasa kendaraan, jasa teknisi *automotif* hingga jasa pijat/*massage* panggilan. Aplikasi *smartphone* dapat menjadi solusi bagi mereka yang tidak ingin repot berkendara di tengah kemacetan jalan untuk mendapatkan kebutuhan yang mereka inginkan. Hanya dengan memanfaatkan jasa pesan antar maupun dengan memanfaatkan layanan panggilan jasa ke rumah, kebutuhan dan keinginan pun dapat terpenuhi dengan mudah.

Jasa *masseur* saat ini sudah mulai berkembang hal ini dapat dilihat dari media sosial adanya jasa *masseur* yaitu *Go life*, *diMassage* yang di *update* pada 30 juni 2020 dan lebih dari 1.000 *download* di-tawarkan oleh Di-Aplikasi dirilis 2 mei 2020 dengan cara men-*dowload* aplikasi dari *playstore* di *android*. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan layanan *massage* serta dapat meningkatkan mata pencarian masyarakat dalam memberdayakan keahlian para mitra.

Hal ini dapat membuat peneliti ingin mengembangkan aplikasi jasa *massage* di bidang olahraga seperti cedera olahraga dan kebugaran adanya aplikasi ini dapat mempermudah olahragawan dan atlet dalam menjaga stamina serta membuka lowongan pekerjaan dan mempermudah alumni yang berkompeten di bidang *massage*. Aplikasi *sport massage* sama halnya seperti aplikasi jasa *massage* yang disebutkan di aplikasi *sport massage* ini dikhususkan untuk olahragawan serta atlet yang memerlukan bantuan pijat untuk cedera olahraga dan pemulihan setelah berolahraga. Layanan jasa *massage* olahraga ini berbentuk

aplikasi *website* dan *android* yang dapat mempermudah olahragawan/ atlet dalam mencari jasa *massage*.

Aspek sistem aplikasi berbentuk *website* dan *android online* layanan jasa *massage* olahraga, membuka aplikasi melalui *android* atau *laptop*, dari *website* tidak perlu men-*download* dari *android* membuka aplikasi melalui *mozilla* atau media sosial lainnya dengan cara men-*download*, akan tetapi perbedaan aplikasi yang dibuka dari *laptop* dengan layar *desktop* lebih lebar dibanding *android*. Ketika di buka akan tampil aplikasi *sport massage*, layanan jasa *sport massage* *login*, dan tampilan pengisian *username* dan *password* serta *member me*, *forgot your password? Click here to reset your password*, *signin*. sebelum masuk ke menu layanan jasa *sport massage* user masuk ke *sign up* terlebih dahulu. Mengisi data seperti *username*, *password*, *confirm password*, *email address* dan *sign up*. Tampilan menu yang terbuka halaman *user*, *sport massage* dari tampilan menu *massage* ada tertera (*statistic*, kontak *admin*, *biodata user*, *notification update*, *activity*, *logout*, *setting*).

Pembagian di *Sport massage* didalamnya terbagi dua katagori yaitu *massage* kebugaran dan *massage* cedera olahraga. didalam aplikasi tersebut terdapat Data *profil masseur* kebugaran *massage*, dan *massage* cedera olahraga didalam-nya tertera foto, nama *masseur*, jenis kelamin, alamat no hp dan status (*detail profil* di dalam detail profil ada keterangan biodata *masseur*, jadwal, *customer*, registrasi *customer* dalamnya terdapat tahap-tahap registrasi, begitu juga registrasi *masseur* mempunyai tahap-tahap). Dampak kedepan bila aplikasi *massage* olahraga ini dikembangkan dapat membantu masyarakat khususnya olahragawan, dan atlet dalam mencari jasa *massage* olahraga, serta membuka

lowongan pekerjaan bagi alumni di bidang *massage* yang mempunyai bakat, prestasi di bidang *masseur* dan memanfaatkan pengembangan teknologi dalam memperkenalkan jasa olahraga secara luas.

Aplikasi ini berbasis *website*, dan *android online*, dapat di-akses melalui internet dengan cara men-*download* dan juga bisa di buka melalui *website*. Kelemahan aplikasi ini ialah belum bisa di pasarkan ke khalayak luas, dibatasi pemakaian aplikasi ini berjumlah kurang lebih 500 orang sebagai *user*, jasa dan *custumer*.

Berdasarkan hasil *obeservasi* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan mahasiswa/alumni tertarik dengan kemajuan teknologi saat ini banyak penawaran jasa melalui aplikasi *android* dan tidak menutup kemungkinan hal yang sama diterapkan dalam olahraga, Sehingga sangat membantu dalam dunia pekerjaan dan mengurangi angka pengangguran khususnya untuk alumni sarjana olahraga yang memiliki kompetensi sebagai tenaga keolahragaan *massage* serta memiliki keprofesian berupa sertifikat keahlian.

## 1.2 Fokus Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian adalah adalah produk aplikasi sport *massage* berbasis *online* yang dapat membuka lowongan pekerjaan umumnya untuk tenaga *masseur* dan khususnya alumni Fakultas Ilmu keolahragaan. dan mempermudah masyarakat khususnya olahragawan/atlet dalam mencari jasa sport *massage* yang dapat diakses melalui media *internet*.

### 1.3 Masalah

Berdasarkan dari fokus masalah di atas masalah dalam penelitian ini adalah belum adanya aplikasi online sport massage *website* dan *android* berbentuk jasa khususnya di bidang *sport massage* yang penyaluran tenaga kerjanya dari *masseur sport massage* dan alumni Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan.

### 1.4 Tujuan

Sesuai dengan masalah yang diuraikan maka tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk aplikasi sport *massage* berbasis *online* yang dapat diakses melalui internet dan memudahkan masyarakat khususnya olahragawan dan atlet dalam mencari jasa *massage* serta membuka lowongan pekerjaan tenaga *masseur* dan alumni Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan.

### 1.5 Manfaat

Setelah dilakukannya penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, sehingga lebih mempermudah peneliti dalam pelaksanaan dan mendapatkan hasil kelayakan produk aplikasi *sport massage* dalam pemanfaatan teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 dalam bidang industri keolahragaan :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap produk aplikasi *sport massage* berbasis *online* dan juga pemanfaatan media teknologi yang lebih disederhanakan sehingga mempermudah olahragawan mencari jasa *massage*.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih mempermudah atlet serta pelatih dalam menggunakan produk *aplikasi massage* berbasis *online* dengan pemanfaatan pengembangan teknologi yang sederhana.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka lowongan pekerjaan untuk tenaga *masseur* dan alumni Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan.
4. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan acuan untuk mempermudah olahragawan dan atlet dalam mencari jasa *massage*, yaitu jasa *masseur* kebugaran dan jasa *masseur* cedera olahraga.

