

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Website merupakan salah satu media digital yang memiliki peran krusial dalam penyebaran informasi dan komunikasi (Loiacono, Watson, and Goodhue 2002). *Website* memiliki beberapa fungsi utama, antara lain sebagai sarana penyebaran informasi dan komunikasi yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel (Sulistiani 2018), memungkinkan penyedia informasi untuk menyampaikan kontennya dalam berbagai format, seperti teks, video, animasi, ilustrasi, dan konten interaktif, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna (Brügger 2009).

Dalam era digital ini, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat menjadi semakin penting, penelitian oleh Rahman & Santoso tahun 2020 menunjukkan bahwa *website* berbasis komunitas olahraga mampu meningkatkan keterlibatan responden dan memberikan akses yang lebih mudah terhadap informasi kompetisi dan pelatihan. Keberadaan *website* yang dikelola dengan baik dapat meningkatkan minat dan partisipasi masyarakat dalam cabang olahraga tertentu (Barnes and Vidgen 2000). *website* tidak hanya berperan sebagai penyebar informasi tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif (Szymkowiak et al. 2021). Dengan adanya fitur-fitur seperti formulir pendaftaran, forum diskusi, kolom komentar, dan integrasi media sosial, *website* memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan penyedia informasi (Hernández, Jiménez, and Martín 2009). Hal ini menciptakan ekosistem digital yang mendukung pertumbuhan komunitas terutama dicabang olahraga Sambo Kota Bandung, dengan berbagi ide, pengalaman, serta tanggapan secara langsung.

Sambo merupakan seni bela diri yang berasal dari Rusia dan merupakan singkatan dari *Samozashchita Bez Oruzhiya*, yang berarti

"pertahanan diri tanpa senjata". Seni bela diri ini dikembangkan oleh Viktor Spiridonov dan Vasili Oshchepkov pada 16 November 1938, dengan dasar dari olahraga bela diri judo (Komite Olimpiade Indonesia, 2022). Pada tahun 1966, The International Federation of Associated Wrestling Styles (FILA), yang kemudian menjadi United World Wrestling (UWW), meresmikan sambo sebagai salah satu gaya gulat internasional. Seni bela diri merupakan mekanisme alami manusia untuk melindungi diri dengan melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan benturan fisik pada tubuh. Seni bela diri bersifat terukur dan memerlukan disiplin serta teknik yang harus dikuasai guna menjamin efektivitas tindakan pertahanan diri (Wulandari 2022).

Di Indonesia, olahraga sambo mulai dikenal pada tahun 2007. Menurut Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), Aji Kusmantri, yang merupakan pengurus besar Persatuan Judo Seluruh Indonesia (PB PJSI), memainkan peran penting dalam memperkenalkan sambo ke masyarakat. Olahraga ini pertama kali diperkenalkan secara resmi di Universitas Trisakti pada tahun 2008, dan mulai populer di kalangan anggota Persatuan Judo Universitas Trisakti bersama Gerald Lim dari Sambo Singapura. Awalnya, sambo kurang dikenal di Indonesia karena minimnya sosialisasi. Namun, seiring waktu, olahraga ini semakin populer dan memiliki organisasi resmi, yaitu Pengurus Besar Persatuan Sambo Indonesia (PB SAMBO). Banyak atlet Indonesia telah meraih prestasi dalam kompetisi internasional melalui olahraga ini.

Dengan pesatnya perkembangan olahraga sambo di Indonesia, kebutuhan akan informasi terkait kompetisi, keberadaan klub, prestasi atlet, serta tempat penjualan perlengkapan resmi semakin meningkat. *International Sambo Federation* (FIAS) menekankan bahwa akses terhadap informasi yang terstruktur dan terintegrasi sangat penting dalam mendukung perkembangan olahraga sambo di berbagai negara, termasuk Indonesia. FIAS juga menggarisbawahi peran teknologi dalam menyediakan data kompetisi, pencapaian atlet, serta jaringan klub yang dapat membantu memperluas partisipasi dan meningkatkan kualitas olahraga sambo secara

global. Namun, informasi tersebut masih sulit diperoleh, yang pada akhirnya menghambat perkembangan dan partisipasi dalam olahraga ini. Informasi yang akurat membantu individu dan organisasi dalam membuat keputusan yang lebih rasional dan terinformasi. Dalam konteks olahraga, informasi yang tidak terorganisir dapat menghambat pengembangan bakat, menciptakan kesenjangan partisipasi di tingkat lokal maupun nasional, serta menurunkan daya saing atlet

Solusi dari permasalahan tersebut adalah perancangan website khusus cabang olahraga Sambo (Sandrini, 2005). Website ini dapat menyediakan informasi kompetisi, jadwal, hasil pertandingan, serta sistem pendaftaran online yang terintegrasi (Kahneman, 2011). Selain itu, informasi mengenai klub pelatihan, katalog perlengkapan resmi, hingga fitur e-commerce untuk kebutuhan atlet dapat disediakan dalam satu platform digital. Website semacam ini tak hanya mendukung administrasi dan distribusi informasi, tetapi juga meningkatkan visibilitas dan daya tarik Sambo, khususnya bagi generasi muda (Andini, 2022; Wijayanto, 2019). Dengan fitur yang interaktif dan fungsional, website berpotensi mempercepat pertumbuhan komunitas Sambo secara digital dan inklusif (Nugroho et al., 2020).

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mencoba merancang dan mengembangkan sebuah *website* digital (*Website*) yang efektif untuk mendukung perkembangan olahraga seni bela diri sambo yang didalamnya fitur pendaftaran kompetisi dan pembelian peralatan pertandingan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis awal, ditemukan beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu:

1. Keterbatasan akses terhadap informasi yang berkaitan dengan kompetisi sambo, data empiris pencapaian atlet dan mengakses lokasi klub sambo di berbagai wilayah.
2. Minimnya informasi mengenai distribusi perlengkapan resmi, serta belum tersedia *website* khusus yang menyediakan informasi tersebut secara komprehensif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah disebutkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *website* yang efektif untuk mendukung perkembangan olahraga seni bela diri sambo.

Website ini diharapkan dapat menyediakan informasi yang komprehensif mengenai kompetisi, berita terkini, daftar klub sambo di berbagai wilayah, serta akses terhadap penjualan perlengkapan resmi sambo. Dengan adanya *website* ini, diharapkan para atlet, penggemar, dan peminat olahraga sambo dapat memperoleh informasi yang akurat, terkini, serta mudah diakses guna mendukung pertumbuhan dan profesionalisme cabang olahraga ini di Indonesia.

1.4. Ruang Lingkup

Agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan tidak terlalu luas, ditetapkan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada cabang olahraga sambo, dengan tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendukung perkembangan kompetisi olahraga sambo serta mempermudah akses informasi bagi para peminat dan atlet cabang olahraga ini.
2. Sasaran utama dari *website* yang dirancang adalah para penggemar, atlet, dan calon peserta kompetisi yang membutuhkan akses terhadap informasi mengenai turnamen, sistem pendaftaran, hasil pertandingan, serta penjualan perlengkapan resmi sambo.
3. Perancangan *website* ini akan difokuskan di wilayah Indonesia, dengan proses pengumpulan data dimulai dengan menyebarkan kuesioner pada bulan Oktober 2024.

Proses perancangan melibatkan pembuatan *website* yang menyediakan informasi lengkap tentang kompetisi, tempat pendaftaran, berita mengenai

perolehan kompetisi, daftar klub sambo di berbagai daerah, serta toko penjualan baju resmi sambo.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah *website* yang berisi informasi yang efektif untuk mendukung perkembangan kompetisi olahraga seni bela diri sambo. *Website* ini diharapkan dapat mempermudah peminat sambo dalam memperoleh informasi terkait kompetisi, klub, pendaftaran, serta penjualan perlengkapan resmi sambo. Dengan adanya wadah informasi yang terstruktur, diharapkan olahraga sambo semakin berkembang dan lebih mudah diakses oleh masyarakat luas.

1.6. Metode Mengumpulkan Data dan Analisis

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Primer

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi mendetail terkait objek penelitian. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat fenomena yang terjadi secara langsung guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konteks yang diteliti. Metode observasi memungkinkan peneliti untuk menangkap data yang tidak dapat diungkap melalui teknik lain, seperti wawancara atau kuesioner (Sugiyono 2017).

2. Metode wawancara

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dan data langsung kepada pihak terkait (Fadhallah 2021). Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai perspektif yang dapat menjadi landasan dalam perancangan

website informasi (Soegijono 1993). Untuk memastikan *website* yang dirancang memiliki tampilan, fungsionalitas, dan informasi yang optimal, peneliti melakukan wawancara dengan berbagai pihak terkait.

Informasi diperoleh dari berbagai narasumber yang memiliki keterkaitan langsung dengan penelitian ini, termasuk atlet Sambo Kota Bandung yang telah berpartisipasi dalam berbagai kejuaraan, orang tua atlet yang berperan sebagai pendukung dan penggemar olahraga Sambo, serta seorang pelatih berpengalaman yang telah membina atlet hingga meraih prestasi. Selain itu, pelatih tersebut juga memiliki rekam jejak dalam menyelenggarakan kejuaraan Sambo di tingkat nasional maupun internasional. Ia memberikan wawasan mendalam mengenai kebutuhan informasi yang krusial bagi atlet, pelatih, dan komunitas Sambo secara keseluruhan. Selain itu, peneliti juga mewawancarai seorang ahli *UI/UX designer* dan *frontend developer* untuk memahami prinsip desain antarmuka yang intuitif dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses *website*. Dengan pendekatan ini, faktor-faktor krusial dalam pengembangan *website* yang responsif, efisien, dan mudah digunakan dapat diidentifikasi. Wawancara merupakan teknik kualitatif yang efektif dalam menggali informasi secara mendalam, karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami berbagai perspektif dari para pemangku kepentingan (Creswell 2014).

3. Metode kuesioner

Metode ini diterapkan sebagai teknik pengumpulan data untuk menganalisis target pengguna dan calon audiens

website informasi yang dikembangkan (Salim and Siswanto 2019). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, sehingga mereka dapat memberikan jawaban berdasarkan pengalaman dan pandangan mereka (Sugiyono 2017).

Dalam penelitian ini, kuesioner didistribusikan kepada atlet, pelatih, dan penggemar Sambo dengan total 70 responden yang berpartisipasi. Pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan dan preferensi mereka terhadap pengembangan *website* informasi kompetisi Sambo. Teknik ini mengumpulkan data yang memberikan wawasan lebih jelas terkait aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan *website* agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Subasman and Aliyyah 2024).

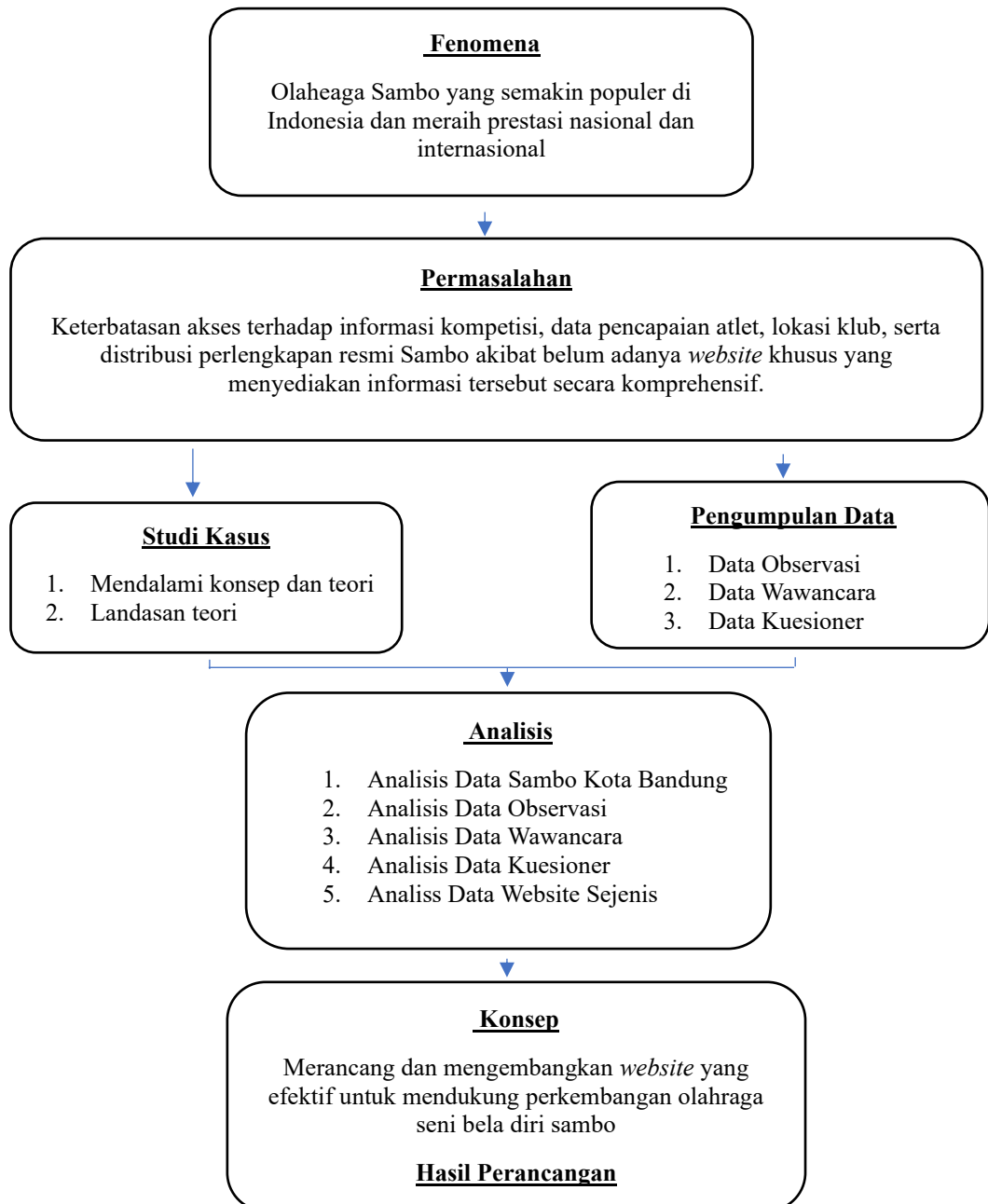
b. Metode Sekunder

1. Studi Pustaka Digital

Metode studi pustaka digital digunakan untuk mengumpulkan data sekunder dari berbagai sumber ilmiah dan relevan seperti jurnal, artikel, buku elektronik, laporan penelitian, serta *website* resmi yang terkait dengan tema penelitian. Studi ini bertujuan untuk memperkuat landasan teori, memahami tren desain *website*, serta merujuk pada best practices dalam pengembangan sistem informasi olahraga, khususnya dalam konteks olahraga Sambo.

1.7. Kerangka Penelitian

Berdasarkan berbagai penjelasan pada bab satu, yang diharapkan dapat membantu dalam mencapai hasil penelitian dan perancangan yang optimal. Berikut adalah detail dari kerangka penelitian tersebut:



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8. Pembabakan

1.8.1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang informasi latar belakang dari topik penelitian yang dibahas, permasalahan yang diidentifikasi, tujuan dari penelitian, ruang lingkup penelitian, serta metodologi yang digunakan dalam mendukung perancangan perancangan *website* ini.

1.8.2. Bab II Landasan Pemikiran

Pada bab ini, akan dijelaskan beberapa teori, konsep, maupun landasan pemikiran dalam lingkup *ui design*, *ux design*, *news design*, *visual design*, dan media yang dapat menjadi dasar utama dalam penelitian. Selain itu, akan disajikan kaitan antara teori-teori yang ada dengan fenomena yang diamati serta relevansinya terhadap tujuan perancangan *website* ini.

1.8.3. Bab III Data Dan Analisis

Bab ini akan berisi tentang proses pengumpulan data dan informasi mengenai kompetisi dan olahraga seni bela diri sambo, melingkupi latar belakang kompetisi dan olahraga seni bela diri sambo tersebut, potensi kompetisi dan olahraga seni bela diri sambo, khalayak sasaran, data proyek sejenis, serta informasi dari hasil wawancara yang telah dilakukan.

1.8.4. Bab IV Perancangan

Pada bab ini, akan digunakan konsep-konsep yang menjadi landasan teori dalam proses perancangan, yang didasarkan pada temuan dan hasil analisis dari bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga menyajikan hasil rancangan wadah informasi dan tempat pendaftaran untuk kompetisi olahraga seni bela diri sambo yang telah dikembangkan.

1.8.5. Bab V Penutup

Bab penutup ini akan merangkum kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan serta merekomendasikan kemungkinan pengembangan selanjutnya serta saran untuk penelitian di masa depan.