

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang menyehatkan tubuh manusia serta sarana kompetisi untuk mencari bakat seseorang di bidang olahraga. Cabang olahraga saat ini banyak sekali jenis-jenisnya, contohnya seperti olahraga akuatik. Menurut KBBI, Olahraga adalah kegiatan menggerakkan badan agar menjadi kuat dan juga menyehatkan tubuh. Olahraga juga diminati berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja, hingga dewasa pun ingin berolahraga. Karena fungsi dari olahraga bisa pemeliharaan tubuh dalam menunjang kehidupan agar selalu bugar dan sehat (Zubaida et al., 2022).

Olahraga selam adalah salah satu cabang olahraga akuatik yang pada saat ini sudah banyak dikenal, serta dijadikan sebagai salah satu olahraga rutin. Selain itu, olahraga selam juga termasuk ke dalam olahraga prestasi dari anak-anak hingga dewasa. Olahraga selam merupakan pengembangan dari olahraga renang, pada dasarnya atlet menggunakan peralatan seperti monofin atau bi-fin dan snorkel (Sugeng, I., & Iswahyudi, 2020). Sedangkan menurut (Syafriani et al., 2020) dalam olahraga prestasi, cabang selam dapat dibagi menjadi beberapa kategori, misalnya: menyelam dengan alat bantu pernafasan (*finswimming*, *scuba*, dan *surface supplied diving*) dan menyelam tanpa alat bantu pernafasan (*freediving*). Olahraga selam atau *finswimming* mempunyai pengertian sebagai gerakan dengan menggunakan *fins*

dan *monofin*, baik pada permukaan air maupun dengan cara menyelam di bawah air dimana peselam bersaing menjadi yang tercepat.

Finswimming berkembang pesat dan kini masuk dalam kalender kejuaraan nasional maupun internasional. Penyelenggaraan Kejuaraan Nasional *Finswimming* Jawa Timur 2024, misalnya, yang diikuti oleh lebih dari 932 atlet dari 12 provinsi, menunjukkan tingginya animo masyarakat terhadap cabang olahraga ini (ANTARA, 2024). Lebih jauh lagi, PB POSSI telah merencanakan turnamen internasional *finswimming* di Jakarta pada November 2025, yang semakin menegaskan bahwa cabang olahraga ini tengah menuju panggung yang lebih luas di kawasan Asia Tenggara (ANTARA, 2025).

Penyelenggaran PON Aceh - Medan 2024 ada sekitar 65 cabang olahraga yang diperlombakan salah satunya ialah cabang olahraga selam sub cabor *finswimming*. Bahkan saat PON Aceh - Medan 2024 cabang *finswimming* membuat suatu gebrakan yang luar biasa, dengan terciptanya pemecahan rekor Asia di nomor 100m Bi-fins putra yang dicetak oleh Harvey Hubert Marcello Hutasuhut dengan catatan waktu 00:41,68. Dengan contoh prestasi tersebut terlihat bahwa olahraga *finswimming* di Indonesia sudah mulai berkembang hingga di level Asia maupun dunia. Fenomena ini mengindikasikan bahwa kebutuhan akan sistem manajemen event yang modern, efisien, dan berbasis teknologi menjadi semakin mendesak guna mendukung pertumbuhan olahraga tersebut.

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang olahraga. Dalam konteks kompetisi olahraga khususnya olahraga terukur dibutuhkan efisiensi, ketepatan, dan

keakuratan dalam pendataan peserta yang masuk (Zain Sarnoto et al., 2023). Dilihat data jumlah peserta yang masuk pada perlombaan renang maupun *finswimming* terdiri dari 100 – >1000 peserta. Keterlambatan maupun kesalahan administrasi akan sangat berdampak pada jalannya sebuah perlombaan dan kredibilitas penyelenggara. Di sisi lain, panitia penyelenggara juga dituntut untuk menghasilkan buku acara (*event program book*) yang berisi daftar nomor pertandingan, jadwal lomba, serta data peserta yang sudah terverifikasi dengan cepat dan akurat. Penerapan sistem informasi berbasis *website* dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Sistem berbasis *website* memungkinkan proses pendaftaran dilakukan secara mudah dan sistematis. Selain itu, sistem dapat dilengkapi dengan integrasi pembayaran elektronik serta algoritme otomatis untuk menyusun buku acara/*event program book*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fridayanthie et al., 2025) yang juga mengembangkan sistem informasi untuk Taekwondo Erasta Club berbasis web, yang mampu mengurangi kesalahan administrasi dan memudahkan pendaftaran anggota maupun penyebaran informasi prestasi secara daring. Sementara itu, (Lubis et al., 2021) membuktikan bahwa sistem reservasi berbasis web untuk fasilitas olahraga mampu menggantikan prosedur manual dengan layanan yang lebih cepat, praktis, dan transparan.

Penerapan teknologi sangat berperan penting pada perkembangan olahraga, seperti hasil penelitian dari (Bafadal et al., 2024) bahwa implementasi teknologi digital di bidang olahraga sepakbola telah memberikan kemajuan yang inovasi pada perkembangan olahraga sepakbola. Menurut (Apriliani, 2025) perangkat teknologi dapat membantu mengukur dan menganalisis performa atlet secara lebih

mendalam seperti, wearable devices yang dapat melacak detak jantung, jarak tempuh, dan intensitas latihan, yang memungkinkan pelatih untuk mengatur intensitas latihan yang tepat sesuai kebutuhan individu atlet (Zhu, 2025). Sebagai contoh lain dengan mengimplementasikan teknologi seperti pembuatan *START-UP Sports Training 'BeFind'* mampu mempertemukan masyarakat pencinta olahraga terhadap instruktur/pelatih/mentor bidang olahraga untuk mendapatkan informasi, berkonsultasi dan berlatih bersama, sehingga dapat meningkatkan kebugaran, kesehatan, dan prestasi olahraga melalui suatu aplikasi berbasis web maupun android (Dharmadi, 2022). Pada penerapannya seperti pada cabang renang, manajemen kompetisi sekarang sudah sangat tertata dengan rapih. Contohnya saat proses pra-lomba dimana registrasi, pemberkasan dan verifikasi, kemudian pada saat kompetisi seperti pelaksanaan, penjurian, dan pengumpulan hasil kompetisi sudah tersusun secara sistematis, dan pada saat pasca kompetisi penyimpanan dan publikasi catatan waktu kompetisi sudah disimpan dengan baik (Guofang & Jing, 2018). Sistem pendaftaran yang sudah digunakan oleh PB Akuatik Indonesia saat ini dengan menggunakan aplikasi SPECTRA/Swimpro Mobile. Dimana dalam pengampilaksiannya mempermudah peserta dalam melakukan pendaftaran.

Cabang Selam atau POSSI (Persatuan Olahraga Selam Seluruh Indonesia) berbeda dengan renang, cabang selam/PB POSSI belum memiliki sebuah *platform* resmi yang mempublikasikan data dan menyimpan data prestasi khusus bagi atlet selam/*finswimming* di Indonesia. Dalam proses pendaftaran perlombaan saat ini terdapat proses yang cukup rumit dalam proses saat mengakomodir pendaftaran peserta menuju penyusunan kompetisi hingga mengelola hasil kompetisi. Proses

pendaftaran yang selama ini masih umum dilakukan secara manual menggunakan formulir *excel*, *google form*, *email* sering kali memunculkan berbagai permasalahan, contohnya dalam pencatatan data atlet, validasi pembayaran, hingga penyusunan buku acara menjadi masalah yang sering berulang. Dimana rekapitulasi data peserta yang dilakukan secara manual membuat proses administrasi berjalan lambat dan berdampak pada kualitas penyelenggaraan event. Kondisi ini semakin terlihat ketika jumlah peserta yang terlibat mencapai ratusan hingga ribuan orang, sehingga sistem manual tidak lagi mampu mengimbangi kebutuhan administrasi yang cepat, akurat, dan transparan. Sehingga inovasi sangat dibutuhkan untuk kemudahan sebuah pelaksanaan kompetisi *finswimming* yang dapat diakses oleh banyak pendaftar kompetisi lalu dikelola oleh *Admin* dengan membuat sebuah *event program book* /bagan pertandingan/*startinglist* berdasarkan data kebutuhan yang telah dimasukkan oleh pendaftar.

Dibutuhkan sebuah sistem secara otomatis pada pendaftaran perlombaan yang dapat menghasilkan sebuah buku acara/*event program book* pada saat seluruh data peserta masuk di hari pendaftaran berakhir. Dengan didukung sebuah fitur otomatisasi yang dapat melakukan pembayaran secara otomatis langsung via *website* dan dapat memudahkan rekapitulasi pembayaran pada pihak penyelenggara. Dan dibutuhkan media publikasi hasil acara berupa *file* Buku hasil acara/*event result book* melalui *website* agar hasil tersebut dapat diakses juara berdasarkan kategori nomor lomba. Hal tersebut menjadikan manajemen kompetisi menjadi lebih praktis efektif efisien dan valid sesuai dengan ketentuan-ketentuan kompetisi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sebuah sistem pendaftaran berbasis web terbukti mampu mengurangi tingkat kesalahan dalam hal pencatatan, lalu mempercepat proses registrasi, serta meningkatkan keteraturan dalam pengelolaan data (Febryan et al., 2020). Penggunaan sistem berbasis *website* juga telah diterapkan dalam manajemen pelatihan olahraga, yang berkontribusi positif terhadap keteraturan jadwal, distribusi informasi, dan monitoring partisipasi (Sevtiyuni et al., 2023). Penelitian lain menegaskan bahwa sistem pendaftaran online mampu meningkatkan efisiensi operasional serta kepuasan pengguna (Rizka et al., 2025). Dengan demikian, keberadaan sistem pendaftaran otomatis bukan hanya sekadar inovasi teknis, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap kualitas penyelenggaraan event olahraga.

Konteks tersebut, terdapat hasil kompetisi yang harus dikerjakan secara manual atau menggunakan aplikasi namun pengolahan secara aplikasi dikategorikan sebagai penggunaan secara biaya dibutuhkan biaya yang cukup besar dalam penggunaannya. Oleh karena itu penulis ingin membuat suatu *platform* berupa *website* yang dapat memenuhi beberapa kebutuhan, seperti menyimpan data atlet mempercepat proses pendaftaran dan validasi data atlet, mendeteksi pembayaran secara otomatis pada *website*, lalu pembuatan *event program book*/buku acara secara otomatis, memasukkan hasil secara valid dan mengelola hasil kompetisi secara efektif tanpa menggunakan banyak waktu. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan *website* dengan konsep *One Competition Management System*, yaitu seluruh proses penyelenggaraan perlombaan dapat dilakukan dalam satu platform tanpa harus

menggunakan aplikasi tambahan bernama *website “speedzone.id”* yang akan memproses pendaftaran, pembayaran otomatis, penyusunan acara, pengolahan data hasil kompetisi, dan publikasi hasil kompetisi. Tujuannya dibuatkan sistem tersebut agar dapat digunakan untuk memudahkan proses manajemen perlombaan yang baik dan tepat sasaran terhadap tujuan dari *website* ini yang mempermudah bidang Kesekretariatan Atau dalam bahasa resmi yang dikeluarkan oleh *World Aquatic “Control Room Supervisor”*, yang mengelola suatu data-data kompetisi dengan efektif dan efisien.

Urgensi penelitian ini semakin jelas apabila dikaitkan dengan tantangan manajemen event *finswimming* yang belum memiliki penyimpanan data prestasi atlet dan data atlet dalam skala nasional dan dengan adanya peningkatan penyelenggaraan lomba serta tuntutan terhadap profesionalitas penyelenggaraan memerlukan solusi manajemen berbasis teknologi yang dapat diandalkan. Dengan adanya sebuah *website* yang dirancang dengan konsep *One Competition Management System* ini membuka peluang untuk melakukan kajian mendalam, sehingga dapat dijadikan model yang bisa direplikasi pada event olahraga lain. Perbedaan model yang akan dibuat dari sistem registrasi yang lain salah satunya terdapat pada proses alur pendaftaran dan validasi data atlet, lalu pada sistem pembayaran yang akan dibuat bisa mendeteksi pembayaran tersebut sudah di terbayar oleh peserta secara otomatis pada *website* dengan menggunakan metode pembayaran *Virtual account* atau QRIS, lalu pembuatan *event program book*/buku acara secara otomatis, serta dapat publikasi peraih juara secara online pada dashboard *website*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengembangan sistem pendaftaran perlombaan *finswimming* berbasis web *speedzone.id* menjadi penting, baik secara praktis maupun akademis. Praktis, Akademis, karena mampu memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang manajemen olahraga, teknologi informasi olahraga, dan pelayanan publik. Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, peneliti memilih penelitian ini dengan judul “Model Manajemen Perlombaan *Finswimming* Berbasis Website : *Speedzone.id*”.

B. Fokus Penelitian

Melihat dari latar belakang diatas, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem manajemen perlombaan *finswimming*. Maka dari itu, peneliti berfokus kepada pembuatan model berupa *website* Speedzone.id yang digunakan mempermudah manajemen data kompetisi pada cabang olahraga *finswimming*. Dengan tujuan untuk mempermudah manajemen kompetisi dalam mengelola data sebuah perlombaan dari Pra-perlombaan sampai dengan sebuah perlombaan selesai.

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki permasalahan, bagaimana model manajemen perlombaan *finswimming* berbasis *website* : *speedzone.id*?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu beberapa pihak :

1. Kegunaan Teoretis :

- a. Menambah wawasan dan literature ilmiah dalam bidang manajemen olahraga, khususnya pada cabang olahraga selam (*finswimming*).
- b. Memberikan dasar secara teoritis tentang penerapan digitalisasi pada pengelolaan event, serta menyajikan studi kasus nyata dari sistem yang telah dibuat.
- c. Memperkaya kajian tentang desain dan evaluasi sistem berbasis web yang berfokus pada cabang olahraga selam (*finswimming*).

2. Kegunaan Praktis

- a. Dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan pendaftaran manual yang masih dominan.
- b. Dapat mempermudah pendataan peserta dalam hal administrasi.
- c. Dapat memberikan solusi pendataan bagi para pelatih dan manajer tim saat melakukan pendataan atlet yang akan mengikuti perlombaan.

Intelligentia - Dignitas