

PENGEMBANGAN WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MANAJEMEN BIMBINGAN PELATIHAN OLAHRAGA DAN ADMINISTRASI PADA BORNEO SPORTS SCIENCE

Hegen Dadang Prayoga^{1*}, Ari Tri
Fitrianto², As'ary Ramadhan³

^{1,2}Pendidikan Olahraga, Universitas
Islam Kalimantan MAB

³Teknik Informatika, Universitas Islam
Kalimantan MAB

Article history

Received : 2 September 2022

Revised : 7 September 2022

Accepted : 16 September 2022

*Corresponding author

Hegen Dadang Prayoga

Email : as.ary29@gmail.com

Abstrak

Borneo sports science merupakan sebuah yayasan berfokus pada kegiatan olahraga *physical training* dan *tutoring* dengan dua agenda kegiatan yang ditangani oleh staff pengurus yayasan dan pelatih olahraga. Agenda kegiatan pertama adalah manajemen bimbingan pelatihan olahraga. Kedua adalah manajemen administrasi yang meliputi pendataan peserta baru, pembuatan jadwal pelatihan, absensi peserta pelatihan dan pembagian kelas pelatihan. Dalam menjalankan kegiatan tersebut masih menggunakan manajemen tradisional seperti bimbingan tertulis dan pencatatan kehadiran peserta latihan dengan cara manual yang dilakukan oleh pelatih olahraga yaitu berupa catatan pada kertas. Cara tersebut memiliki kekurangan seperti catatan mudah hilang, begitu juga pada manajemen administrasi yang dikerjakan oleh staff pengurus yayasan masih memiliki kekurangan seperti tidak dapat diakses dari mana saja dan tidak dapat digunakan pada sistem operasi yang berbeda karena masih menggunakan luring spreadsheet. Oleh karena itu manajemen bimbingan pelatihan olahraga dan administrasi pada borneo sports science perlu ditingkatkan. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah mengembangkan sistem berbasis website dengan metode *prototype* yang dapat diakses dari mana saja dan karena terhubung dengan internet artinya dapat digunakan pada sistem operasi apapun dan catatan bimbingan maupun kehadiran tersimpan pada sistem. Hasil dari pengabdian masyarakat ini terlihat adanya peningkatan manajemen yang dilihat dari kemudahan staff pengurus yayasan dan pelatih olahraga dalam memanajemen agenda kegiatan bimbingan dan pelatihan olahraga dan administrasi berbasis sistem website menjadi cepat, tepat dan efisien .

Kata Kunci: Sistem; Manajemen; Bimbingan; Administrasi; Website

Abstract

Borneo sports science is a foundation focused on physical training and tutoring sports activities. Borneo sports science has two activities agendas which are handled by the staff and sports coaches. The first is the management of sports training guidance, and the second is administrative management which includes registration of new members, training schedules, attendance lists, and division of training classes. These activities still use traditional management, such as written guidance and manually recording attendance which coaches conduct in paper notes. This system has drawbacks, such as easily lost data, as well as administrative management carried out by the staff still has shortcomings, such as not being accessible from anywhere and cannot be used on different operating systems because they are using offline spreadsheets. Therefore, the management of sports training guidance and administration in Borneo sports science needs to be improved. Our community service aims to develop a website-based system that can be accessed from anywhere. Because it is connected to the internet, it can be used on any operating system, and the attendance list is stored on the system. The results of our community service show improvement in management as seen from the convenience of the staff and sports coaches in managing the agenda of sports training guidance activities and administration based on a website system.

Keywords: System; Training; Guidance; Administrations; Website

Copyright © 2023 Hegen Dadang Prayoga, Ari Tri Fitrianto, As'ary Ramadhan

PENDAHULUAN

Pelatihan olahraga merupakan salah satu kegiatan penting karena olahraga merupakan manifestasi kekuatan terhadap sebuah negara (Ferguson, 2022; Taylor et al., 2015). Sebelumnya departemen pendidikan di Cina mencantumkan pendidikan olahraga sebagai konten pengajaran utama disemua tahap (Liu, 2022) begitu juga di Negara maju lainnya seperti Norwegia, Jerman, Kanada, Australia, Amerika dan lain-lain telah diprakarsai gerakan "Sport for All" yaitu sebuah gerakan membangun masyarakat baik muda maupun tua, melalui olahraga, yang di dalamnya termasuk membangun fasilitas dan program-program kegiatan olahraga yang menyenangkan untuk berbagai lapisan masyarakat baik laki maupun perempuan, tua maupun muda, dari berbagai profesi yang mampu melibatkan masyarakat yang lebih banyak (Yoda, 2020).

Dalam melakukan kegiatan pelatihan olahraga, teknologi informasi menjadi peranan penting (Barneva & Hite, 2017; Omoregie, 2016; Ramesh & Ka, 2016) sebagai mitra interdisipliner untuk olahraga. Menurut Gabibov (Gabibov et al., 2020) teknologi informasi dalam area bidang olahraga dapat digunakan dalam beberapa kegiatan berikut: (1) Memperbaiki proses edukasional dan meningkatkan efektivitas pengajaran; (2) Manajemen edukasional, pelatihan, dan proses organisasional dalam institusi pendidikan dan organisasi keolahragaan, dan dukungan informasi mereka; (3) Kontrol otomatisasi, pengoreksian hasil aktivitas pelatihan, serta ujian komputerisasi untuk peserta.

Borneo Sports Science (BOSS) merupakan sebuah yayasan berfokus pada kegiatan olahraga yaitu pelatihan fisik (*physical training*) dan bimbingan belajar (*tutoring*). BOSS mempunyai visi dan misi menjadi lembaga yang profesional dan berkualitas untuk menciptakan tenaga keolahragaan yang kompeten dan mampu berdaya saing global (borneosports.or.id, 2020). BOSS mempunyai dua agenda kegiatan yang ditangani oleh staff pengurus yayasan dan pelatih olahraga. Agenda kegiatan pertama adalah, manajemen bimbingan pelatihan olahraga yaitu berupa memberikan catatan tertulis pada kertas untuk setiap peserta sebagai evaluasi akhir dari pelatihan. Kedua adalah, manajemen administrasi meliputi pendataan peserta baru, pembuatan jadwal pelatihan, pembuatan absensi peserta pelatihan dan pembagian kelas pelatihan.

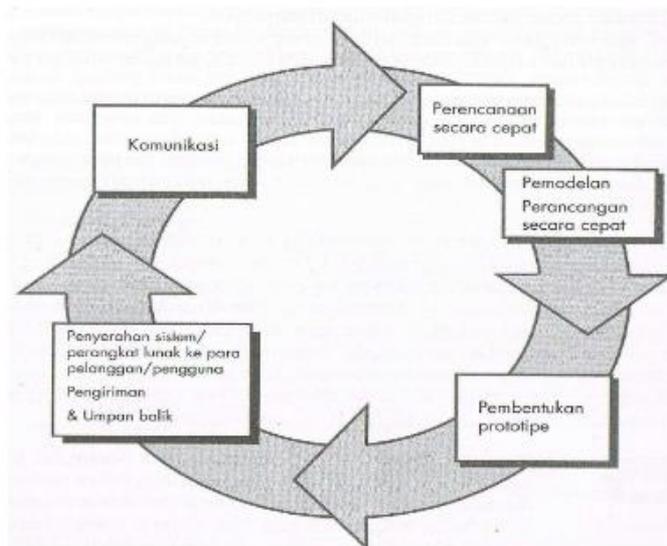
Terdapat kekurangan pada kegiatan tersebut seperti catatan data mudah hilang, tidak dapat diakses dari mana saja dan tidak dapat digunakan pada sistem operasi yang berbeda karena menggunakan luring *spreadsheet* sehingga pekerjaan yang dilakukan menjadi lambat. Menurut Waluyo (Waluyo & Fatich, 2017) kemajuan teknologi membawa perubahan baru dalam segala aktivitas keseharian, baik aktivitas pribadi maupun aktivitas lembaga karena tuntutan aktivitas pekerjaan yang mesti dilakukan dengan cepat, tepat, dan efisien. Berdasarkan kekurangan tersebut tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) mengembangkan sistem berbasis website untuk meningkatkan manajemen bimbingan pelatihan olahraga dan karena meningkatkan manajemen pelatihan bimbingan dan administrasi merupakan hal yang penting untuk dilakukan (He et al., 2021).

Dilaksanakannya PKM ini adalah bentuk kepedulian kami yang bertujuan untuk meningkatkan manajemen bimbingan pelatihan dan administrasi dengan mengembangkan sistem manajemen berbasis website yang memberikan manfaat yaitu memudahkan Yayasan Borneo Sports Science khususnya staff pengurus yayasan dan pelatih olahraga dalam memajemen agenda kegiatan bimbingan pelatihan olahraga dan administrasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah berupa pengembangan sebuah sistem manajemen bimbingan pelatihan dan administrasi berbasis website yang dilaksanakan selama 6 bulan, mulai dari 12 Februari sampai dengan 13 Agustus 2022 di Yayasan Borneo Sports Science yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani KM.5.5, Banjarmasin. Tujuan akhir dari PKM ini adalah sistem yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh pengurus yayasan, pelatih olahraga dan peserta pelatihan. Untuk mencapai tujuan tersebut,

tim PKM menggunakan tahapan-tahapan kegiatan berdasarkan metode prototype (Pressman, 2009). Adapun tahapan-tahapan dari metode yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Prototype

Penjelasan dari tahapan-tahapan model prototype tersebut adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi: Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, serta informasi-informasi lain yang diperlukan melalui komunikasi.
2. Perencanaan secara cepat: Penentuan *resource*, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan dengan cepat.
3. Permodelan perencanaan secara cepat: Pengumpulan kebutuhan sistem, seperti *use case*, rancangan basis data, *user interface* dan implementasi awal.
4. Pembentukan prototype: Tahapan ini merupakan tahapan dimana semua rencana dan perancangan yang telah dilakukan diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman. Pada tahapan ini juga dilakukan perancangan database berdasarkan *class diagram* yang telah dibuat
5. Penyerahan sistem: tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan feedback dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

Setelah sistem manajemen bimbingan pelatihan dan administrasi berbasis website selesai dikembangkan, tim PKM juga memberikan panduan penggunaan sistem selama 1 hari kepada staff pengurus yayasan, pelatih olahraga dan peserta pelatihan sebagai khalayak sasaran pengguna akhir (*end user*). Selain itu tim PKM juga memberikan kontak dukungan berupa nomor telepon tim PKM dengan tujuan jika kemudian hari terdapat pertanyaan atau kesulitan dalam penggunaan sistem tersebut.

HASIL PEMBAHASAN

Semua tahapan dalam kegiatan PKM telah dilaksanakan selama 6 bulan. Pada tahap komunikasi berdasarkan metode prototype (Pressman, 2009) yang digunakan dalam pengembangan sistem pada PKM ini, tim PKM mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, serta mengumpulkan semua informasi yang diperlukan melalui wawancara kepada pelatih olahraga, staff pengurus yayasan dan peserta pelatihan seperti pada Gambar 2.

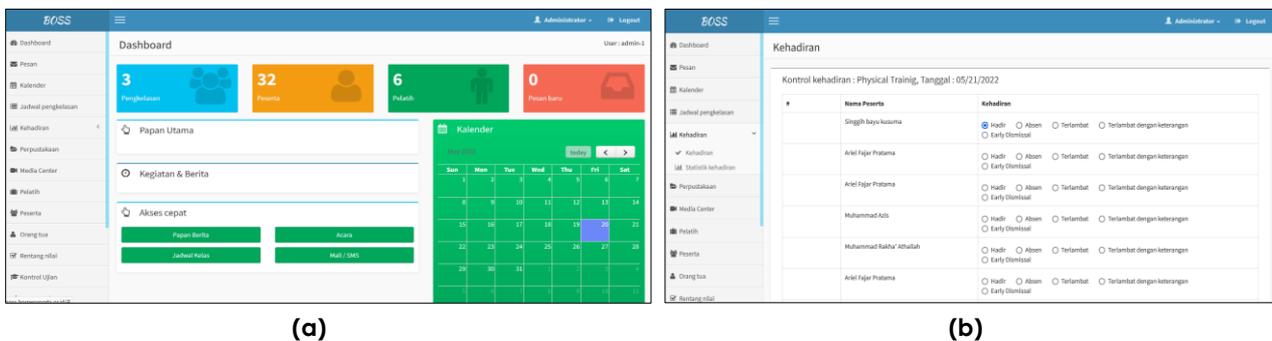


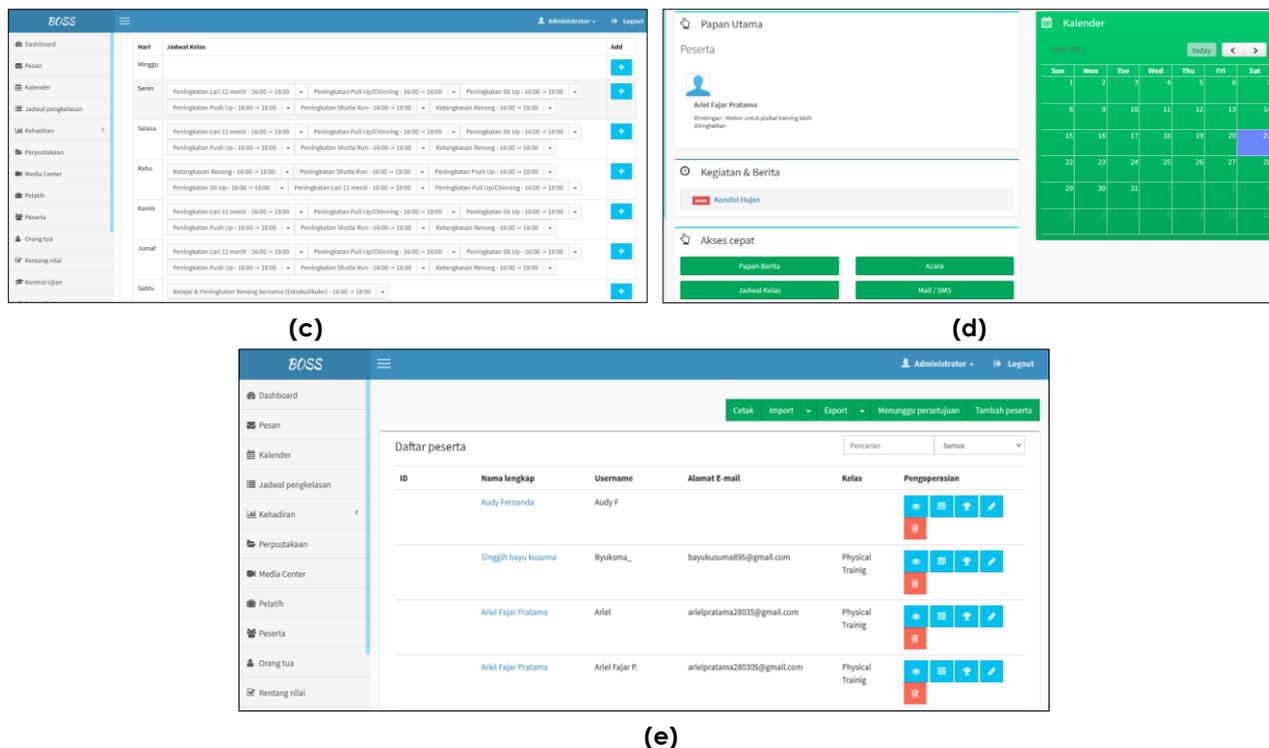
Gambar 2. Wawancara dengan staff pengurus yayasan dan pelatih olahraga (a) Wawancara dengan peserta pelatihan (b)

Dengan wawancara tersebut maka kebutuhan pengguna akan sistem yang dikembangkan tim PKM sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Hasil dari identifikasi permasalahan dan pengumpulan informasi melalui wawancara menjadi fitur-fitur dan fungsionalitas pada sistem manajemen bimbingan pelatihan dan administrasi berbasis website. Adapun Fitur-fitur dan fungsionalitas tersebut terdiri dari:

1. Dashboard yang berfungsi menampilkan jumlah kelas yang tersedia, peserta, pelatih, pesan baru, papan utama kegiatan, berita, pesan, kalender, jadwal pengkelasan, kehadiran, perpustakaan, media center, pelatih, peserta, papan berita, pembayaran dan pengkelasan. Dashboard ini juga dapat dikatakan sebagai fitur bimbingan, dikarenakan catatan bimbingan pelatihan akan muncul pada *dashboard* ini.
2. Absensi, digunakan untuk pencatatan data kehadiran peserta pelatihan sehingga mempermudah dalam memantau kehadiran setiap peserta pelatihan secara efektif dan efisien. peserta dapat menentukan sendiri kehadirannya pada saat login akun setiap peserta kemudian memilih kehadiran yang ingin disikan. Diharapkan dengan adanya absensi secara online ini menjadi sebuah indikator penerapan nilai-nilai bela Negara pada peserta pelatihan seperti nilai-nilai kedisiplinan, semangat dan etos dalam pelatihan
3. Jadwal kegiatan, digunakan peserta untuk melihat susunan kegiatan. Jadwal kegiatan ini dapat dilihat peserta yang telah terdaftar atau memiliki akun sistem. Dengan adanya jadwal kegiatan pelatihan ini memungkinkan merencanakan kegiatan setiap pelatihan sehingga tau apa yang harus dilakukan
4. Peserta, berfungsi untuk menyetujui bagi peserta yang telah registrasi akun, menambahkan data peserta secara langsung tanpa harus registrasi sebelumnya. Jika login user pada sistem adalah pelatih maka pada menu ini tersedia fungsi untuk menuliskan catatan bimbingan selama pelatihan dan jika *login user* adalah admin maka tersedia fungsi untuk memperbaharui dan menghapus data peserta.

Adapun keseluruhan fitur pada sistem ini yang telah disebutkan di atas dapat dilihat pada Gambar 2.





Gambar 3. Dashboard (a) Absensi (b) Jadwal Kegiatan (c) Bimbingan tertulis (d) Peserta (e)

KESIMPULAN

Dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti sebuah sistem berbasis website yang dikembangkan oleh tim PKM menjadi sarana atau alat yang mampu membuat pekerjaan menjadi cepat, tepat dan efisien dalam memajemen agenda kegiatan bimbingan pelatihan olahraga dan administrasi untuk staff pengurus yayasan dan pelatih olahraga. Serperti pekerjaan yang sebelumnya dilakukan dengan manual yaitu memberikan catatan evaluasi bimbingan pelatihan olahraga pada kertas yang dibagikan kepada setiap peserta sekarang dapat dituliskan pada sistem berbasis website dan peserta yang sudah terdaftar pada sistem dapat membaca catatan tersebut. Begitu juga kegiatan administrasi yaitu registrasi peserta baru, pembuatan jadwal pelatihan dan pembuatan absensi peserta yang sebelumnya dibuat dengan luring spreadsheet sekarang dapat diakses melalui alamat website <http://boss.borneosports.or.id/login>.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M UNISKA Banjarmasin yang telah memberikan bantuan finansial sehingga pelaksanaan kegiatan dapat terlaksana.

PUSTAKA

- Barneva, R. P., & Hite, P. D. (2017). Information Technology in Sport Management Curricula. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(3), 326–342. <https://doi.org/10.1177/0047239516671941>
- borneosports.or.id. (2020). *Tentang BOSS*. www.Borneosports.or.Id. <https://borneosports.or.id/profile/>
- Ferguson, J. (2022). Establishing Sports Systems: A Practical Approach. *Open Journal of Social Sciences*, 10(05), 75–98. <https://doi.org/10.4236/jss.2022.105007>

Gabibov, A. B., Polomoshov, A. F., & Ryzhkin, N. V. (2020). *Physical Education and Sport in the Era of Information Technology*. 28(Ichw), 129–132. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201001.027>

He, Q., Lu, L., & Xu, X. (2021). University Sports Information Management System Based on Big Data. *Journal of Physics: Conference Series*, 1881(3), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1881/3/032058>

Liu, G. (2022). *Physical Education Resource Information Management System Based on Big Data Artificial Intelligence*. 2022.

Omoregie, P. (2016). The impact of technology on sport Performance. *Sports Technology*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.1080/19346182.2008.9648443>

Pressman, R. S. (2009). *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. In *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Ramesh, K. A., & Ka, R. (2016). Role of information technology in enhancing sports performance. ~ 277 ~ *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(5), 277–279. www.kheljournal.com

Taylor, P., Davies, L., Wells, P., Gilbertson, J., & Tayleur, W. (2015). A review of the Social Impacts of Culture and Sport. *The Social Impacts of Engagement with Culture and Sport*, Sheffield Hallam University, March, 1–136.

Waluyo, A., & Fatich, E. V. L. N. (2017). Perancangan Website Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olah Raga (Studi Kasus Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olah Raga Kabupaten Kebumen). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 1(2), 186. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v1i2.42>

Yoda, I. K. (2020). Peran Olahraga Dalam Membangun Sdm Unggul Diera 4.0. *Ika*, 18(1), 1–22.

Format Sitasi: Prayoga, H.D., Fitrianto, A.T. & Ramadhan, A. (2023). Pengembangan Website Untuk Meningkatkan Manajemen Bimbingan Pelatihan Olahraga dan Administrasi Pada Borneo Sports Science. *Reswara. J. Pengabdian Kpd. Masy.* 4(1): 124-129. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2307>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))