

Sosialisasi Teknologi Aplikasi Sportbloc Ke 11 Koni Kabupaten/Kota Dalam Meningkatkan Pendataan Prestasi Atlet Provinsi Jambi Menuju Pon Aceh-Sumut

Muhammad Ali^{1*}, Ilham², Anggel Hardi Yanto³, Ahmad Atiq⁴, Doni Pranata⁵

¹Magister Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Jambi, Jambi

²Magister Pendidikan Jasmani, Pascasarjana, Universitas Jambi, Jambi

³Kepelatihan Olahraga, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi

^{4,5} Pendidikan Jasmani, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: ¹muhammad.ali@unja.ac.id, ² ilham_bugis@unja.ac.id, ³ anggelhardiyanto@unja.ac.id, ⁴ ahmad.atiq@fkip.untan.ac.id, ⁵Doni.pranata@fkip.untan.ac.id

(Muhammad Ali* : Corresponding Author)

Received	Accepted	Publish
28-December-2023	15-March-2024	27-March-2024

Abstrak KONI Provinsi Jambi merupakan satu-satunya organisasi yang berwenang dan bertanggung jawab mengelola, membina, mengembangkan & mengkoordinasikan seluruh pelaksanaan kegiatan olahraga prestasi di Provinsi Jambi. KONI Provinsi Jambi Memiliki Anggota 11 KONI Kabupaten/Kota yang menjadi tempat bernaung berbagai macam cabang olahraga prestasi serta ribuan atlet berprestasi. Teknologi dan Digitalisasi dorong kemajuan olahraga. Salah satu usaha untuk mengembangkan olahraga dengan menggunakan teknologi modern. Melalui sarana dan prasarana yang mendukung, atlet dapat mengembangkan kemampuan secara maksimal serta mendukung pemerintah dalam pengembangan positif dalam bidang olahraga. Sportbloc adalah platform untuk industry olahraga yang mengkoneksikan semua stakeholder termasuk masyarakat pecinta olahraga, atlet, pemerintah, event, pertandingan, venue, brand, merchant melalui kegiatan offline dan aplikasi online berbasis teknologi informasi. Aplikasi Sportbloc memberikan manfaat bagi para penggunanya mencakup informasi dan kegiatan olahraga berupa konten adventorial dan video, live streaming. Pembelian tiket pertandingan, reservasi venue, pembelian merchandise peralatan dan asesoris olahraga.

Kata Kunci: Teknologi, Sportbloc, Atlet

Abstract- KONI Jambi Province is the only organization that has the authority and responsibility to manage, develop, develop & coordinate all performance sports activities in Jambi Province. Jambi Province KONI has 11 Regency/City KONI members which are home to various types of sports and thousands of outstanding athletes. Technology and digitalization drive sports progress. One effort to develop sports using modern technology. Through supporting facilities and infrastructure, athletes can develop their abilities to the maximum and support the government in positive development in the field of sports. Sportbloc is a platform for the sports industry that connects all stakeholders including sports fans, athletes, government, events, matches, venues, brands, merchants through offline activities and online applications based on information technology. The Sportbloc application provides benefits for its users including sports information and activities in the form of adventitious and video content, live streaming. Purchase match tickets, venue reservations, purchase sports equipment and accessories merchandise.

Keywords: technology, sportbloc, athlete

1. PENDAHULUAN

KONI Provinsi Jambi beralamat di Jl. Halim Perdana Kusuma No.40, Sungai Asam, Kec. Ps. Jambi, Kota Jambi, Jambi 36123. Tepatnya di Stadion Tri Lomba Juang Jambi.



**Gambar 1. Lapangan Tri Lomba Juang
(Kompleks Perkantoran KONI Prov. Jambi)**

KONI Provinsi Jambi merupakan satu-satunya organisasi yang berwenang dan bertanggung jawab mengelola, membina, mengembangkan & mengkoordinasikan seluruh pelaksanaan kegiatan olahraga prestasi di Provinsi Jambi. KONI Provinsi Jambi Memiliki Anggota 11 KONI Kabupaten/Kota yang menjadi tempat bernaung berbagai macam cabang olahraga prestasi serta ribuan atlet berprestasi.

Pembinaan dan pengembangan keolahragaan adalah usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan keolahragaan, hal ini sesuai dengan Undang-undang sistem keolahragaan Nasional No. 3 tahun 2005 pasal 4 tentang dasar, fungsi tujuan olahraga, yaitu : "Keolahragaan bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempercepat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional serta mengangkat harkat, martabat dan kehormatan bangsa".

Untuk mengelola berbagai sector pelaku olahraga diprovinsi jambi perlu adanya review total ekosistem olahraga provinsi jambi agar Tata kelola pembinaan atlet tersinergi dengan baik dari daerah hingga pusat. Preseiden RI Joko Widodo Menerbitkan Peraturan Presiden Republik Indonesia (Perpres) Nomor 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional. Dasar Pertimbangan diterbitkannya Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) ini adalah diperlukannya arah kebijakan pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional jangka panjang secara terintegrasi dan kolaboratif untuk meningkatkan daya asing bangsa dalam bidang keolahragaan. Tujuan dari DBON adalah untuk meningkatkan budaya olahraga dimasyarakat, meningkatkan kapasitas, sinergitas, dan produktivitas olahraga prestasi nasional, serta memajukan perekonomian nasional berbasis olahraga.

Teknologi dan Digitalisasi dorong kemajuan olahraga. Salah satu usaha untuk mengembangkan olahraga dengan menggunakan teknologi modern. Melalui sarana dan prasarana yang mendukung, atlet dapat mengembangkan kemampuan secara maksimal serta mendukung pemerintah dalam pengembangan positif dalam bidang olahraga. Agar lebih cermat dan teliti untuk menemukan bibit-bibit atlet yang berbakat, guru olahraga dan pelatih dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) (Malik et al, 2020).

Aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer (Smith et al. 2021) . Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Douglass et al. 2020). Sistem aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA (Pérez-Domínguez and Casaña-Granel 2020). Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan setelah dibuat

untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan di tuju (Gomez-Rojas et al. 2020)

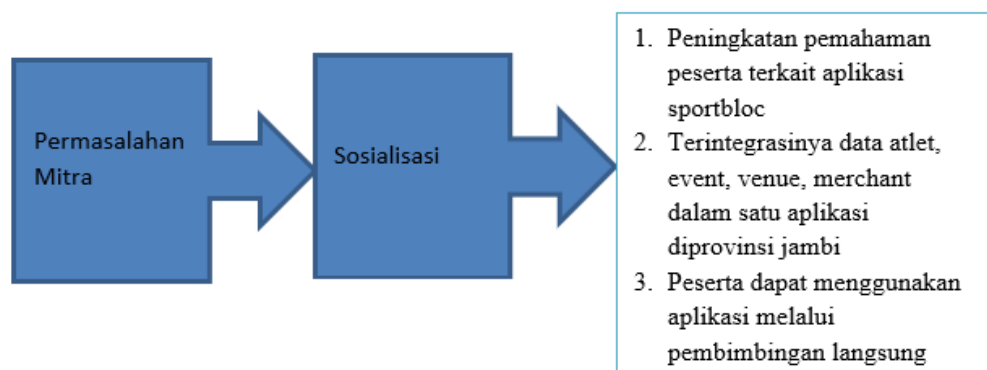
Sportbloc adalah platform untuk industry olahraga yang mengkoneksikan semua stakeholder termasuk masyarakat pecinta olahraga, atlet, pemerintah, event, pertandingan, venue, brand, merchant melalui kegiatan offline dan aplikasi online berbasis teknologi informasi. Aplikasi Sportbloc memberikan manfaat bagi para penggunanya mencakup informasi dan kegiatan olahraga berupa konten adventorial dan video, live streaming. Pembelian tiket pertandingan, reservasi venue, pembelian merchandise peralatan dan asesoris olahraga,

Permasalahan mitra yang akan dijangkau tim pengabdian akan berfokus terkait teknis yang real sesuai bidang kajian keilmuan dari tim pengabdian meliputi, Minimnya ketersediaan rujukan terkait informasi event olahraga diprovinsi jambi, Tidak adanya data yang terintegrasi dalam satu rujukan terkait data atlet-atlet berprestasi diprovinsi jambi, Tidak adanya sarana bagi pecinta olahraga diprovinsi jambi untuk mengakses informasi terkait venue, brand, dan merchant olahraga, Tidak adanya sarana bagi pecinta olahraga provinsi jambi untuk mengakses pertandingan olahraga secara live streaming.

Solusi dari permasalahan mitra yang telah diuraikan di atas akan dikupas sesuai bidang kajian keilmuan dari tim pengabdian melalui kegiatan pemberian materi secara teori dan praktik yang dikemas dalam sosialisasi. Sosialisasi merupakan kegiatan transfer ilmu pengetahuan sekaligus pelatihan atau pengajaran bagi peserta kegiatan (Yanto & Saputra, 2020). Kegiatan sosialisasi yang dilakukan yaitu transfer ilmu pengetahuan dan teknologi terkait Aplikasi Sportbloc. Serta pelatihan penggunaan Aplikasi Sportbloc kepada KONI 11 Kabupaten/Kota di Provinsi Jambi. Kegiatan ini merupakan bentuk pembimbingan bagi Tim Pengabdian agar prestasi olahraga nasional Berjaya. Dengan adanya Aplikasi Teknologi Sportbloc kebutuhan akan system olahraga yang terintegrasi dan komprehensif dalam pengelolaan data atlet dan anggota, federasi olahraga, lembaga pemerintahan. Sehingga dengan menggunakan teknologi ini dapat memastikan data atlet aman.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian menggunakan metode pelatihan langsung secara singkat menggunakan pendekatan "**Sosialisasi**". Sosialisasi Dapat Diartikan Sebagai Setiap Aktivitas Yang Ditujukan Untuk Memberitahukan Membujuk Atau Mempengaruhi Masyarakat Untuk Tetap Menggunakan Produk Dan Jasa Yang Dihasilkan Itu. Kemudian, Dalam Kaitannya Dengan Kegiatan Sosialisasi Yang Dimaksud Adalah Suatu Proses Memberitahukan Dan Mempengaruhi Masyarakat Untuk Selalu Memanfaatkan Jasa-Jasa Yang Ditawarkan (Merriman, Hewitt, and Moran 2020). Metode ini dipilih karena dapat memberikan solusi secara langsung terhadap permasalahan mitra. Selain itu, metode sosialisasi tidak mengharuskan menggunakan prosedur organisasi yang memakan waktu dan membutuhkan legalitas lisensi sebagai akhir kegiatan. Hal tersebut dapat menjadi solusi yang tepat ditengah kurangnya serta minimnya kemampuan mitra untuk mengikuti atau melaksanakan pelatihan resmi. Berikut adalah gambaran metode pelaksanaan pengabdian :



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas Jambi melalui program pascasarjana program studi Magister Teknologi Pendidikan selalu memberikan peluang bagi para dosen untuk terus terlibat aktif dalam memberikan manfaat keilmuan bagi masyarakat sesuai dengan keilmuan masing-masing khususnya bidang teknologi. Kewajiban mengabdikan kepada masyarakat merupakan kewajiban dosen melaksanakan Tri Darma Perguruan Tinggi. Setiap tahunnya Program Pascasarjana Universitas Jambi selalu mensupport serta memwadahi dosen untuk terus berpartisipasi pada program pengabdian dan selalu menawarkan topik-topik mutakhir pengabdian sesuai kebutuhan bidang keilmuan program studi magister teknologi pendidikan.



Gambar 3. Sosialisasi Pemanfaat teknologi aplikasi sportbloc

Android adalah platform yang terbuka (Open Source) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh berbagai piranti bergerak (Tarigan et al. 2020). Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan Android. Semenjak kehadirannya pada 9 Maret 2009, Android telah hadir dengan versi 1.1, yaitu sistem operasi yang sudah dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasinya, seperti jam alarm, voice search, pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan email (Pranata 2023).

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan setelah dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan di tuju (Mursid et al. 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia "aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu". Sedangkan Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun sebuah pemrosesan data yang diharapkan (Handayani, Wahyu Widyaningsih, and Yusuf 2017).

aplikasi merupakan software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Aplikasi menjadi sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Aplikasi ini

memiliki berbagai jenis, ada aplikasi desktop yang beroperasi secara offline dan aplikasi web yang beroperasi secara online. 1

Hasil Pengabdian yang didapatkan Bagi Pengurus Koni 11 Kabupaten/Kota, Memiliki Pemahaman diddaktik dan metodik dalam manajemen olahraga, Memberikan kemudahan dalam merangkup identitas atlet dikab/kota masing-masing, Bagi Atlet dan Pelatih, Mempermudah dalam penginputan identitas diri dan prestasi dalam skala provinsi jambi, Mempermudah dalam personal branding atlet. Serta akses sarana dan prasarana olahraga provinsi jambi.

4. KESIMPULAN

Sportbloc adalah platform untuk industry olahraga yang mengkoneksikan semua stakeholder termasuk masyarakat pecinta olahraga, atlet, pemerintah, event, pertandingan, venue, brand, merchant melalui kegiatan offline dan aplikasi online berbasis teknologi informasi. Aplikasi Sportbloc memberikan manfaat bagi para penggunanya mencakup informasi dan kegiatan olahraga berupa konten adventorial dan video, live streaming. Pembelian tiket pertandingan, reservasi venue, pembelian merchandise peralatan dan asesoris olahraga. Pada dasarnya manfaat dari penggunaan aplikasi android adalah: Mempersingkat Waktu, Manfaat pertama dari aplikasi android yang dibuat adalah untuk mempersingkat waktu. Melalui aplikasi yang sifatnya mobile maka para pengguna dapat mudah dan mempersingkat waktu secara efisien dan cepat untuk mengelola data-data yang ada pada platform sportbloc. Selanjutnya adalah Bisa Digunakan Kapan Saja dan Dimana Saja. Tidak hanya efektif dari segi waktu, namun pembuatan aplikasi android juga akan mempermudah pelanggan untuk mengakses layanan atau produk yang sedang ditawarkan. Bisa dikatakan, pemakaian aplikasi ini tidak terbatas dengan waktu ataupun jarak karena bisa diakses kapan saja dan dimana saja selama ada jaringan internet. Selanjutnya adalah dapat terhubung Dengan Banyak Media Sosial, Kegunaan lain dari aplikasi android juga sudah terhubung dengan berbagai sosial media sehingga apabila ingin berbagi informasi yang berhubungan dengan layanan usaha atau produk yang anda punya, hal tersebut dapat dilakukan secara lebih mudah bisa lebih dijangkau para pengguna. Melalui beberapa manfaat tersebut aplikasi dan platform sportbloc dapat memberikan manfaat yang lebih luas untuk masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Douglass, Janet, Hayley Mableson, Sarah Martindale, Sanya Tahmina Jhara, Mohammad Jahirul Karim, Muhammad Mujibur Rahman, Abdullah Al Kawsar, Abul Khair, Asm Sultan Mahmood, Akm Fazlur Rahman, Salim Mahmud Chowdhury, Susan Kim, Hannah Betts, Mark Taylor, and Louise Kelly-Hope. 2020. "Effect of an Enhanced Self-Care Protocol on Lymphedema Status among People Affected by Moderate to Severe Lower-Limb Lymphedema in Bangladesh, a Cluster Randomized Controlled Trial." *Journal of Clinical Medicine* 9(8):1-16. doi: 10.3390/jcm9082444.
- Gomez-Rojas, Olga, Adam Hafeez, Nikhil Gandhi, Ramona Berghea, and Alexandra Halalau. 2020. "Bilateral Vertebral Artery Dissection: A Case Report with Literature Review." *Case Reports in Medicine* 2020:8180926. doi: 10.1155/2020/8180926.
- Handayani, Triastuti, Sri Wahyu Widyaningsih, and Irfan Yusuf. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Ejournal.Lldikti10.Id* 2(1). doi: 10.22216/jcc.2017.v2i1.1543.
- Kusuma, AP, and I. Susanty. 2019. "Eksperimentasi Model Pembelajaran NHT Dan Snowball Throwing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Nur Cibinong." *Jurnal.Untan.Ac.IdAP Kusuma, I SusantyJurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, 2019•jurnal.Untan.Ac.Id* 10(1):52-62. doi: 10.26418/jpmipa.v10i1.29663.
- Malik, A., Sunardi, & Ardianto, D., T. 2020. Pengembangan Panduan Identifikasi Bakat Olahraga Berbasis Teknologi Sport Search. *Journal of Curriculum Indonesia*. 3 (1) (2020) 54-61.

- Merriman, Tracey, Greg Hewitt, and Anna Moran. 2020. "Exploring the Clinical Response of Childhood Functional Gastro-Intestinal Disorder Symptoms to Deep Tissue Massage of Psoas Muscles: Results of Two-Year Clinical Audit with Telephone Follow-Up." *International Journal of Therapeutic Massage & Bodywork* 13(2):24–32.
- Mursid, Kiki Barkiah, Agus Suryana, Agus Sugiyanto, Fakultas Tarbiyah, Iai Nasional, and Laa Roiba. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MI Al-Mursyid Citeureup-Bogor." *Journal.Laaroiba.Ac.Id* 1(1).
- Peraturan Presiden Republik Indonesia (Perpres) Nomor 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional
- Pérez-Domínguez, Borja, and Jose Casaña-Granell. 2020. "The Effects of a Combined Physical Therapy Approach on Morton's Neuroma. An N-of-1 Case Report." *Foot* 44. doi: 10.1016/j.foot.2020.101684.
- Pranata, Doni. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Bola Voli." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(2):7909–20.
- Smith, Brady M., David O. Draper, Robert D. Hyldahl, and Justin H. Rigby. 2021. "Effects of Ice Massage Prior to an Iontophoresis Treatment Using Dexamethasone Sodium Phosphate." *Journal of Sport Rehabilitation* 30(4):538–44. doi: 10.1123/JSR.2020-0002.
- Tarigan, Mhd Rafi'i Ma'arif, Ali Wardhana Manalu, Hotman Efendi Tanjung, Jadiwan Sari Saragih, and Ainun Ula. 2020. "Pengaruh Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Di SMA Swasta Medan." *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi* 3(2):313–19.
- Undang-undang sistem keolahragaan Nasional No. 3 tahun 2005 pasal 4.
- Yanto, A., H., & Saputra, E. 2020. Workshop Administrasi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Kelompok Kerja Guru Olahraga (KKGOR) Kota Jambi. *JURNAL CERDAS SIFA PENDIDIKAN*. ISSN 2252-8245. Volume 9 Nomor 2, Tahun 2020, Halaman 78-86