

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan olahraga, terutama dalam bidang informasi, semakin pesat teknologi kini menjadi bagian penting dalam dunia olahraga, termasuk dalam pembinaan atlet taekwondo. Tanpa dukungan teknologi informasi, sulit untuk menilai kemampuan atlet secara akurat, yang dapat menghambat efektivitas pembinaan. Hal ini semakin penting karena persaingan prestasi olahraga yang terus meningkat.

Meskipun teknologi informasi sudah berkembang pesat dan digunakan di berbagai bidang Dojang Taekwondo Jasdram II Sriwijaya belum menggunakan sistem dalam penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo, untuk melihat pemantauan progres atlet di Dojang. Akibatnya, pembinaan kurang efektif karena perkembangan atlet tidak terpantau dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi pembinaan atlet untuk meningkatkan akurasi data dan pemantauan progres mereka.

Dojang Taekwondo Jasdram II Sriwijaya merupakan salah satu lembaga olahraga yang bergerak di bidang olahraga khususnya bela diri, yang beralamat Di Jalan Letjen Harun Sohar, Kebun Bunga, Kecamatan Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dalam Dojang Taekwondo tersebut yang melatih dalam latihan Taekwondo *Sabeumim* Irwan Dan 4 .

Dalam Dojang Taekwondo, menilai dan mengetahui progres atlet juga penting untuk mendukung kelancaran latihan serta memberikan kemudahan bagi pelatih Dojang Taekwondo dalam mengetahui progres penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo dan penilaian taktik bertanding atletnya.

Sebagai solusi, aplikasi sistem informasi pembinaan atlit diperkenalkan untuk memudahkan para pelatih atau pengurus dojang yang bertanggung jawab dalam pembinaan atlet yaitu penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo dan penilaian taktik bertanding, pelatih memberikan nilai pada atlet tersebut.

Dengan adanya aplikasi sistem informasi pembinaan atlit ini seluruh

proses penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo, latihan akan di nilai yang dicatat secara otomatis dan terintegrasi dalam sistem. Hal ini memungkinkan Pelatih untuk memonitor setiap kegiatan latihan.

Keuntungan utama dari penggunaan sistem informasi pembinaan atlet menjadi solusi yang sangat bermanfaat untuk mengetahui atlet yang mempunyai nilai baik dan progress latihannya bisa di lihat dengan grafik, sistem ini akan membantu mulai dari pencatatan penilaian latihan fisik, latihan tehnik dasar taekwondo, setiap progres latihan atlet, yang dimana akan di buat secara efisien dan efektif.

Pada penelitian ini, peneliti akan memanfaatkan metode *Extreme Programming* dalam pengembangan sistem. Metode *extreme programming* dianggap efektif dan efisien karena menggunakan pendekatan iteratif, yang memungkinkan pengembangan aplikasi ini lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi sistem informasi pembinaan atlet yang menyediakan berbagai informasi dan efisiensinya data. Oleh karena itu, penelitian ini akan berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBINAAN ATLET DOJANG TAEKWONDO PADA JASDAM II SRIWIJAYA”**. Dengan perancangan aplikasi ini, diharapkan dapat mendukung kelancaran operasional dan memberikan kemudahan bagi Pengurus Dojang Taekwondo.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi sistem informasi pembinaan atlet dengan metode *Extreme Programming*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat “Perancangan Sistem Informasi Pembinaan Atlet Dojang Taekwondo Pada Jasdram II Sriwijaya” agar dapat mengetahui informasi progres penilaian atlet yang mempunyai nilai naik atau turun melalui grafik agar atlet juga bisa melihat hasil setiap progres dirinya. Dengan di rancanganya aplikasi ini nanti di harapkan memudahkan pelatih dan atlet dalam melihat progres atlet.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang untuk mengetahui setiap progres yang di dapat atlet selama kegiatan latihan dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan.
2. Aplikasi ini berfungsi sebagai platform digital yang menyediakan informasi penilaian atlet guna memudahkan pelatih dalam mengetahui atlet terbaik.
3. Penelitian ini di lakukan dalam ruang lingkup Dojang Taekwondo Jasdam II Sriwijaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan kemudahan bagi pelatih untuk mengetahui setiap progres atlet ketika latihan dan meningkatkan kualitas Pembinaan Atlet.
2. Memudahkan atlet untuk melihat progress dari hasil Latihan.