

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kegiatan fisik yang bermanfaat untuk menjaga kesehatan dan berperan penting dalam kehidupan karena dengan berolahraga semua sistem yang ada di dalam tubuh akan bekerja lebih baik daripada sebelumnya (Anam dkk., 2018). Olahraga memiliki banyak jenis, salah satu yang populer adalah sepak bola.

Sepak bola merupakan sebuah olahraga yang dimainkan oleh 2 tim, satu tim berisi 11 pemain, dengan lama waktu bermain selama 2 x 45 menit dan dipimpin oleh satu wasit lapangan, dua asisten wasit, dan satu pengawas pertandingan yang dimainkan di lapangan sepak bola berukuran 120 x 90 meter (Syarif, 2013). Sepak bola merupakan olahraga paling populer di dunia termasuk di Indonesia. Dalam survei yang dilakukan oleh Nielsen Sports, sepak bola menempati peringkat kedua dalam olahraga yang paling populer di Indonesia dengan 68% masyarakat Indonesia menyukai sepak bola. Kepopuleran sepak bola di Indonesia hanya kalah dari bulu tangkis yang memiliki presentase 71%.

Sepak bola sudah ada di Indonesia di zaman pemerintahan Hindia Belanda pada tahun 1914, sejak itu banyak diadakan kompetisi sepak bola di Pulau Jawa. Pada 1930 dibentuk asosiasi sepak bola di Indonesia yaitu Persatuan Sepakraga Seloeroeh Indonesia (PSSI) yang kini dikenal dengan Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) secara resmi di Yogyakarta. Dibalik kepopuleran dan fanatisme sepak bola di Indonesia yang sangat tinggi, prestasi yang dihasilkan tergolong sedikit. Prestasi yang dapat dibanggakan oleh Timnas Indonesia hanya 2

medali emas *Sea Games* pada tahun 1987 dan 1991 serta Piala Aff U-19 pada tahun 2013. Di dalam lingkup klub pun belum dapat berbicara banyak di kancah sepak bola asia. Prestasi terbaik berhasil didapat oleh Persipura Jayapura yang berhasil lolos hingga semifinal Piala AFC 2015.

Di era modern ini, teknologi merupakan bagian penting dalam kehidupan. Berbagai macam manfaat yang diberikan oleh teknologi, sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Secara etimologis, kata teknologi berasal dari gabungan 2 kata yaitu *techne* dan *logia*. *Techne* memiliki arti seni, kerajinan, atau keterampilan, dan *logia* yang memiliki arti kata, studi, atau tubuh ilmu pengerahuan. Secara terminologis, teknologi dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang digunakan atau dimanfaatkan untuk membuat sesuatu (Yaumi, 2018).

Teknologi yang marak digunakan saat ini adalah *gadget*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* merupakan peranti elektronik dengan fungsi praktis. *Gadget* juga memiliki arti yaitu sebuah piranti yang mempunyai fungsi praktis dan dirancang jauh lebih canggih dibandingkan dengan perangkat yang sudah diciptakan sebelumnya. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, melainkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup (Nurmalasari dkk., 2018). Jenis – jenis *gadget* diantaranya *PC*, *Laptop*, *Handphone*, dan *Smartwatch*.

Smartwatch merupakan sebuah komputer yang dikenakan dalam bentuk jam tangan yang menyediakan berbagai macam fitur dengan teknologi layar sentuh untuk digunakan dalam kebutuhan sehari-hari. Jumlah pengguna *smartwatch* di Indonesia memang tidak sebanding dengan pengguna *gadget* lainnya, tetapi dalam beberapa tahun mengalami perkembangan yang pesat dan menarik untuk diikuti.

Priceza Indonesia, salah satu shopping search engine di Indonesia, merilis data tentang perkembangan penggunaan *smartwatch* di Indonesia. Pada tahun 2017 *smartwatch* masih belum sering dilirik oleh orang-orang Indonesia. Hal ini disebabkan mereka masih bingung dengan fungsi dan kegunaan dari *smartwatch*. Perubahan drastis terjadi pada tahun 2018, dimana *smartwatch* sudah mulai masuk radar pencarian di situs Priceza Indonesia. Merek-merek terkenal seperti Xiaomi (30,6%), Samsung (13,3%), dan Apple (10,9%) merupakan merek yang paling sering dicari. Tren ini terus berlanjut sampai dengan 2021 yang dibuktikan dengan laporan terbaru dari firma riset Counterpoint Research terkait pasar *smartwatch* global pada kuartal IV-2021. Menurut laporan itu, pasar *smartwatch* global tumbuh 24 persen dari tahun ke tahun. Pertumbuhan berasal dari semua merek *smartwatch* dengan penyumbang utama berasal dari *smartwatch* murah yang dibandrol di bawah 100 dolar AS atau setara Rp 1,4 juta.

Tren penggunaan *smartwatch* yang meningkat dari tahun ke tahun, tentu tidak lepas dari fungsi yang diberikan kepada penguuna. Dahulu fungsi *smartwatch* hanya sebatas untuk mengetahui waktu saja, tapi saat ini telah berkembang dengan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. *Smartwatch* saat ini telah memiliki fitur-fitur yang setara dengan *smartphone* (Putra dkk., 2017).

Dengan peningkatan tren penggunaan *smartwatch*, banyak penelitian yang dilakukan berkaitan dengan *smartwatch*. Saveethya Sivakumar dan Yong Jin Kun melakukan penelitian untuk mengetahui *High-Intensity Interval Training Exercises* dengan menggunakan *Convolution Neural Network* (CNN) (Sivakumar dkk., 2021). Dalam penelitian ini *smartwatch* digunakan sebagai media pengambilan data yang kemudian akan dikelola untuk mengetahui *complex full body exercises*. Dalam

bidang kesehatan, Eric. Y Ding, Maira CastanedaAvila, dan Khankn-Van Tran menggunakan *smartwatch* untuk mendeteksi fibrilasi atrium pada orang dewasa setelah terkena penyakit stroke (Ding dkk., 2022). Ashraf Elnagar, Noha Alnazzawi, Imad Afyouni mengusulkan penggunaan *smartwatch* sebagai pencatatan data yang berfungsi untuk membuat kinerja dokter semakin efektif (Elnagar dkk., 2022).

Olahraga juga merasakan berbagai manfaat yang diberikan oleh *smartwatch*. Salah satu manfaat yang didapat yaitu sebagai alat monitor detak jantung. *Smartwatch* dapat memonitor detak jantung melalui sensor yang ada pada *smartwatch*. Ningning Xiao, Wei Yu, Xu Han menggunakan *smartwatch* untuk memonitoring detak jantung para atlet yang sedang melakukan latihan (Xiao dkk., 2020). Selain itu fitur *fitness tracker* juga menjadi fitur yang digemari. Fitur ini berfungsi membantu pengguna untuk mencapai tujuan *fitness* atau *workout*. Antonio L. Alfeo, Mario G.C.A, Cimono, dan Gigliola Vaglini melakukan pengukuran *physical activity level* dan *specific physical activity* dengan menggunakan *smartwatch* sebagai media pencatatan data (Alfeo dkk., 2017).

Sepak bola sebagai salah satu olahraga terpopuler di dunia, juga mengadopsi *smartwatch* dalam bermain. *Smartwatch* digunakan sebagai sarana pencatatan data performa pemain baik saat bertanding maupun latihan. Data yang didapatkan akan menjadi acuan untuk pelatih dalam memilih pemain. Selain pemain, wasit pun menggunakan *smartwatch* dalam memimpin sebuah pertandingan.

Salah satu pabrikan jam tangan mewah yaitu Hublot merilis sebuah *smartwatch* yang berfungsi untuk membantu wasit di lapangan, *Smartwatch* ini diberi nama Hublot Big Bang Referee (Gambar 1.1). *Smartwatch* ini pertama kali

diperkenalkan saat Piala Dunia 2018 yang dilaksanakan di Rusia. Hublot Big Bang Referee menjadi jam tangan resmi yang digunakan di Piala Dunia 2018. Hublot Big Bang Referee dilengkapi fitur – fitur yang akan mengoptimalkan kinerja wasit. Salah satu fitur utama dari Hublot Big Bang Referee yaitu terhubung langsung dengan *goal-line technology* yang membuat wasit lebih mudah dalam memastikan apakah bola telah melewati garis gawang atau belum. Fitur lain yang dimiliki Big Bang Referee yaitu fitur statistik pertandingan, menampilkan jumlah kartu merah/kuning yang diberikan, menginfokan nama pemain yang mencetak goal serta pemain pengganti, dan memberikan notifikasi pengingat tentang waktu pertandingan.



Gambar 1.1 Smartwatch Hublot Big Bang Referee

Sepak bola saat ini menggunakan data untuk menjadi patokan atau dasar dari performa pemain saat berlaga. Sayangnya perangkat – perangkat yang digunakan untuk mencatat data tersebut berharga mahal. *Smartwatch* menjadi alternatif perangkat yang dapat digunakan dengan harga yang lebih terjangkau. *Smartwatch* dapat mencatat data aktivitas yang dilakukan oleh pemain sepak bola. Data yang

dicatat nantinya akan diolah oleh sistem informasi pemain sepak bola. Football Scout Performance Analyze Assistant (FORZA) merupakan salah satu sistem informasi pemain sepak bola yang dapat menyimpan, mengolah, menganalisis, serta memberikan hasil analisis dari inputan data. Data yang tersimpan pada FORZA diambil menggunakan *smartwatch* dimana data tersebut akan diolah menjadi data statistik performa pemain.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi niat pemain untuk menggunakan *smartwatch* saat berlagu. Faktor tersebut seperti kemudahan dalam menggunakan *smartwatch*, ajakan dari orang lain, rasa penasaran, dll. Karena hal tersebut maka dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi niat pemain sepak bola dalam menggunakan *smartwatch* saat bermain.

Penerimaan sebuah layanan teknologi informasi merupakan syarat utama kesuksesan implementasi layanan teknologi informasi. Penilaian dilakukan sehubungan dengan pemahaman individu terkait penerimaan teknologi informasi. Penerimaan *smartwatch* oleh pemain sepakbola merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan implementasi yang dilakukan oleh pengembang *smartwatch*.

Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi minat penggunaan *smartwatch* dapat dianalisis menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Tujuan menggunakan model UTAUT yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengguna bereaksi terhadap pengenalan aplikasi baru (Prasetyo, 2017). Model UTAUT pertama kali digagaskan oleh Venkatesh pada tahun 2003. Model UTAUT memiliki 4 konstruk utama yang berperan penting

sebagai penentu minat penggunaan (*Intention to Use*) dan tingkat terbiasa untuk menggunakan (*Use Behavior*), yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expentancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*. Penjelasan dari 4 konstruk utama tersebut ialah (1) *Performance Expentancy* merupakan ekspektasi pengguna dimana ia percaya bahwa mengoperasikan sistem dapat meningkatkan kinerjanya. (2) *Effort Expectancy* merupakan kemudahan yang berkaitan dengan pengoperasian sistem. (3) *Social Influence* merupakan sejauh mana individu dipengaruhi oleh orang yang menurutnya penting untuk menggunakan sistem tersebut. (4) *Facilitating Condition* adalah tingkat individu percaya bahwa sarana dan prasarana organisasi ada untuk mengakses sistem (Prasetyo, 2017; Venkatesh dkk., 2003).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai penerimaan *smartwatch* oleh pengguna, salah satunya dilakukan oleh Wu dkk yang mengukur tingkat penerimaan *smartwatch* oleh *customer* dengan menggunakan perpaduan model TAM dan UTAUT (Wu dkk., 2016). Penelitian tersebut memadukan model penelitian TAM dan UTAUT menjadi 10 variabel yaitu *Relative Advantage*, *Ease of Use*, *Compability*, *Result Demonstrability*, *Enjoyment*, *Social Influence*, *Attitude*, *Behavioral Intention*, *Gender*, dan *Age*. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi kepada pihak pembuat *smartwatch* untuk membuat *smartwatch* yang lebih kompatibel bagi pemain sepak bola.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penelitian ini merumusan masalah sebagai berikut.

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan *smartwatch* oleh pemain sepak bolaberdasarkan model UTAUT?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasannya tidak meluas, maka perlu dilakukan pembatasan dalam lingkungan penelitian. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Model yang digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan *smartwatch* oleh pemain sepakbola adalah UTAUT. Model UTAUT yang diadopsi ialah model yang digunakan oleh Wu dkk (Wu dkk, 2016).
2. Variabel yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Relative Advantage, Ease of Use, Compability, Result Demonstrability, Enjoyment, Social Influence, Attitude, Behavioral Intention, Gender, dan Age*.
3. Responden penelitian ini adalah pemain sepak bola yang menggunakan *smartwatch* saat berlatih sepak bola.
4. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling*.
5. Memberikan rekomendasi kepada pengembang *smartwatch* berdasarkan hasil skripsi.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan *smartwatch* oleh pemain sepak bola.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan oleh pengembang *smartwatch* sebagai dasar dan informasi dalam melakukan pembuatan dan pengembangan *smartwatch*.

2. Sebagai pendalaman pemahaman, serta aktualisasi dan implementasi terhadap ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama menjalani program Pendidikan di program studi sistem informasi.
3. Sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang mengambil topik yang sama dengan penelitian ini.

1.6 Relevansi SI

Studi tentang sistem informasi merupakan bidang multidisiplin, yang dibagi menjadi dua pendekatan yaitu pendekatan teknis (Technical Approach) dan pendekatan perilaku (Behavioral Approach). Namun, sistem informasi juga mengadaptasi dari sudut pandang pendekatan sistem sosioteknis (Landon & Laudon, 2014).

Pendekatan teknis (Technical Approach) adalah pendekatan yang berfokus pada model matematis berdasarkan studi sistem informasi, pengetahuan tentang teknologi fisik dan kemampuan sistem. Pendekatan perilaku (Behavioral Approach) adalah pendekatan dengan masalah yang muncul dalam pengembangan dan pemeliharaan informasi jangka panjang. Pendekatan sistem sosioteknis membantu mencegah pendekatan dilakukan hanya semata-mata dari sisi pendekatan teknis untuk sistem informasi (Laudon & Laudon, 2014), perlunya mengoptimalkan pendekatan teknis dan perilaku untuk menciptakan teknologi secara optimal sesuai dengan kebutuhan organisasi dan individu

Sistem Informasi merupakan kumpulan komponen yang saling terkait mengumpulkan atau mengambil memproses menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Smartwatch memiliki sensor yang dapat merekam aktivitas, laju oksigen, detak jantung, dan kualitas tidur (Anggraini dkk., 2019). Menurut (Alaskari dkk.,

2022) Smartwatch merupakan perangkat yang dikenakan di pergelangan tangan pengguna yang dapat terkoneksi ke perangkat lain melalui konektivitas nirkabel. Dengan adanya sensor yang ada pada Smartwatch dapat merekam segala aktivitas olahraga pengguna. Fitur- fitur yang terdapat di Smartwatch dapat berjalan secara optimal jika telah tersinkronisasi dengan perangkat lain, sehingga dengan adanya sinkronisasi Smartwatch dengan perangkat lain, pengguna mendapatkan informasi kesehatan pribadi dari pengumpulan data yang dilakukan oleh sensor yang ada pada Smartwatch

Oleh karena itu, penelitian ini termasuk pendekatan sistem sosioteknis karena pada penelitian ini ingin mengetahui kemampuan dari fitur-fitur yang ada pada aplikasi di Smartwatch apakah fitur-fitur tersebut sudah dapat diterima dan dapat mempengaruhi pengguna menggunakan Smartwatch untuk mengukur aktivitas olahraganya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, meliputi pendahuluan, tinjauan Pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pendahuluan, dan kesimpulan dan saran. Berikut ini adalah penjelasan lima bab tersebut.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori yang berkaitan dengan sepak bola, *smartwatch*, TAM, UTAUT, SEM-PLS, dan tinjauan penelitian terdahulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi alur penelitian, konseptual model yang digunakan dalam penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, penyusunan instrument, pengumpulan data dan analisis serta pembahasan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama penelitian meliputi karakteristik responden, analisis statistik deskriptif dan inferensial, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan dan dilengkapi dengan saran

dari peneliti yang mungkin dapat digunakan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi daftar literatur atau referensi yang dikutip dalam laporan penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran berisi tentang data pelengkap yang menunjang dari skripsi.