

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Olahraga tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal yang mencerminkan identitas, nilai-nilai sosial, dan tradisi masyarakat di Jawa Timur. Olahraga tradisional yang berasal dari wilayah Jawa Timur, diantaranya Hadang, Egrang, Terompah Panjang, dan Sumpitan, olahraga tersebut tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga merupakan bagian dari warisan budaya yang berasal dari kehidupan sehari-hari masyarakat sekitar. Namun, dengan adanya perkembangan kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup, minat serta partisipasi dari masyarakat, terutama yang berasal dari kalangan generasi muda, dalam olahraga tradisional semakin menurun karena cenderung lebih tertarik dengan permainan modern yang berbasis digital (Zulfikar et al., 2024). Oleh karena itu, Dinas Kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jawa Timur melalui Bidang Pembudayaan Olahraga, bertanggung jawab untuk menghidupkan, melestarikan, dan mengembangkan olahraga tradisional agar tetap relevan dan diminati.

Dispora Provinsi Jawa Timur memiliki peran penting dan aktif dalam melakukan berbagai upaya untuk menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap olahraga tradisional. Salah satu inisiatif yang dilakukan oleh lembaga pemerintahan Dispora Provinsi Jawa Timur, yaitu menyelenggarakan berbagai kompetisi olahraga tradisional tingkat Provinsi. Acara yang diselenggarakan tersebut tidak hanya menarik perhatian dari masyarakat lokal, namun juga dihadiri oleh peserta dari daerah lain, sehingga dapat menciptakan rasa kebersamaan serta memperkuat hubungan antar komunitas. Sebagai langkah awal untuk meningkatkan kesadaran serta partisipasi masyarakat, pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat menjadi salah satu solusi strategis.

Pembuatan website khusus mengenai cabang olahraga tradisional diharapkan dapat menyediakan informasi lengkap tentang berbagai jenis olahraga tradisional, seperti pengertian singkat tentang olahraga tradisional, persiapan yang diperlukan, peraturan dalam permainan, hingga cara bermain pada olahraga

tradisional yang berguna sebagai alat edukasi bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Website ini juga menjadi platform interaktif untuk berbagi pengalaman, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam kegiatan olahraga tradisional. Dengan adanya website ini, diharapkan tercipta sinergi yang kuat antara masyarakat umum, pemerintah, dan berbagai pihak yang terkait untuk bersama-sama melestarikan dan mengembangkan budaya olahraga tradisional di Provinsi Jawa Timur. Selain itu, peningkatan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam olahraga tradisional tidak hanya akan memperkuat identitas budaya, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kesehatan fisik dan kesejahteraan sosial masyarakat secara keseluruhan, hal ini sejalan dengan visi Indonesia Emas 2045, yaitu untuk menciptakan generasi yang sehat, berdaya saing, dan berakhlak.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, didapatkan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang tampilan sebuah website sistem informasi olahraga tradisional agar mudah digunakan oleh pengguna?
2. Bagaimana pengintegrasian fitur interaktif pada website sistem informasi olahraga tradisional?

I.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

1. Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)
 - A. Lingkup : Desain antarmuka mencakup elemen visual dan interaksi pengguna baik untuk masyarakat umum maupun admin.
 - B. Tidak Mencakup : Pengembangan aplikasi mobile atau integrasi dengan platform eksternal seperti media sosial.

- C. Fokus : Kemudahan akses informasi tentang olahraga tradisional, pendaftaran kegiatan, partisipasi dalam forum diskusi, dan pengelolaan data oleh admin.
2. Implementasi Website dengan Bahasa Pemrograman
- A. Lingkup : Implementasi website menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk backend, HTML, CSS, dan JavaScript untuk frontend.
 - B. Tidak Mencakup : Penggunaan bahasa pemrograman atau framework lain selain yang disebutkan di atas.
 - C. Fokus : Pencapaian fungsionalitas yang diinginkan sesuai dengan desain UI/UX yang telah dirancang.

I.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) memiliki tujuan, yaitu untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa atau peserta didik pada lingkungan kerja yang relevan dengan bidang studi yang diikuti. Terdapat beberapa tujuan pada kegiatan Praktek Kerja Lapangan, yaitu sebagai berikut :

I.4.1 Tujuan Umum

Praktek Kerja Lapangan (PKL) memiliki tujuan umum untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang dunia kerja sehari-hari, mengaplikasikan teori-teori yang dipelajari di bangku kuliah atau sekolah ke dalam situasi kerja yang sesungguhnya, serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi praktis yang relevan dalam dunia kerja.

I.4.2 Tujuan Khusus

Secara khusus, PKL bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan di tengah situasi kerja nyata, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman khusus yang terkait dengan bidang studi atau industri tertentu, memperluas jaringan profesional yang dapat memberikan manfaat di masa depan, membentuk etos kerja yang kuat, disiplin, dan tanggung jawab sebagai seorang profesional, serta memahami serta menyesuaikan diri dengan budaya kerja dan dinamika organisasi yang ada.

I.5 Manfaat / Kegunaan

I.5.1 Bagi Penulis

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan perkuliahan ke dalam proyek nyata, meningkatkan pengalaman praktis dan keterampilan teknis mereka, serta mempersiapkan mereka untuk dunia kerja setelah lulus.
2. Memperluas wawasan dan pemahaman mengenai isu-isu dan tantangan yang dihadapi oleh instansi pemerintah dan masyarakat dalam pelestarian budaya olahraga tradisional.
3. Meningkatkan kemampuan analisis, penelitian, dan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung dalam pengembangan proyek.

I.5.2 Bagi Universitas

1. Membangun hubungan kerjasama yang lebih kuat dengan instansi pemerintah, yang dapat membuka peluang untuk kolaborasi dan proyek-proyek masa depan.
2. Hasil dari proyek ini dapat dijadikan bahan penelitian dan publikasi akademik, yang dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Memperkuat reputasi universitas dalam bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, yang dapat meningkatkan daya tarik bagi calon mahasiswa dan mitra kerjasama.

I.5.3 Bagi Instansi (DISPORA)

1. Membantu instansi dalam mendigitalisasi informasi dan promosi olahraga tradisional, membuatnya lebih mudah diakses oleh masyarakat luas.
2. Dengan menyediakan platform yang mudah digunakan, instansi dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam acara olahraga tradisional yang mereka selenggarakan.
3. Website ini dapat berfungsi sebagai alat promosi dan branding yang efektif, meningkatkan visibilitas dan citra positif instansi di mata masyarakat.

1.5.4 Bagi Masyarakat

1. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi lengkap tentang berbagai cabang olahraga tradisional, termasuk sejarah, aturan, dan acara terkait, melalui satu platform online.
2. Membantu meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam olahraga tradisional, yang merupakan bagian penting dari warisan budaya Jawa Timur, sehingga membantu pelestarian budaya lokal.
3. Dengan fitur pendaftaran online untuk acara olahraga, masyarakat dapat lebih mudah berpartisipasi tanpa harus menghadiri lokasi pendaftaran secara langsung.
4. Fitur forum diskusi dan komunitas memungkinkan masyarakat untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan mendukung satu sama lain dalam pelestarian olahraga tradisional.