

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga telah menjadi fenomena global yang menarik minat dan antusiasme dari jutaan orang di seluruh dunia. Dari sepak bola hingga atletik, acara olahraga memainkan peran penting dalam menyatukan komunitas, meningkatkan kesehatan, dan menciptakan ikatan emosional dengan atlet dan tim favorit. Dalam era digital yang terus berkembang, permintaan akan informasi olahraga dan keterlibatan penggemar semakin meningkat. Inilah mengapa pembuatan website event olahraga menjadi suatu keharusan dalam rangka memberikan pengalaman olahraga yang interaktif, informatif, dan menyenangkan bagi penggemar serta peserta acara olahraga.

Pembuatan website event olahraga bertujuan untuk menciptakan platform yang menyatukan dunia olahraga dan teknologi informasi. Dengan website ini, penyelenggara acara dapat secara efisien mengumumkan jadwal pertandingan, hasil, dan berita terkini kepada para penggemar. Selain itu, website ini memberikan kesempatan bagi peserta acara untuk mendaftar secara online, memperoleh informasi lengkap tentang aturan dan regulasi, serta berinteraksi dengan atlet dan tim favorit melalui fitur-fitur interaktif seperti komentar, polling, dan forum diskusi. Dengan berbagai data dan statistik yang dapat diakses secara mudah, website event olahraga juga memberikan analisis mendalam dan wawasan tentang performa atlet, tren olahraga, dan preferensi penggemar.

Latar belakang pembuatan website event olahraga juga didorong oleh potensi komersial yang signifikan. Dalam industri olahraga yang semakin berkembang, penting bagi penyelenggara acara dan pihak terkait untuk memanfaatkan platform online guna meningkatkan pendapatan dan visibilitas merek. Website ini dapat menjadi ruang pemasaran yang efektif untuk menarik sponsor, mitra, dan pengiklan yang tertarik untuk berkolaborasi dalam acara olahraga. Penjualan tiket dan

merchandise juga dapat dilakukan secara online, memberikan aksesibilitas yang lebih besar bagi para penggemar dan meningkatkan potensi pendapatan bagi penyelenggara acara olahraga.

Dengan menghadirkan website event olahraga, akan terbentuk jembatan antara dunia maya dan dunia fisik dalam menghadirkan pengalaman olahraga yang holistik. Website ini menjadi pusat informasi terpercaya yang menghubungkan penggemar, peserta, penyelenggara acara, dan mitra komersial dalam satu wadah digital yang mudah diakses. Selain itu, pembuatan website event olahraga akan memanfaatkan teknologi terkini untuk memastikan keamanan dan keandalan data, sehingga memberikan kepercayaan bagi semua pihak yang terlibat. Dengan segala manfaat dan peluang yang diadakannya, website event olahraga akan menjadi pionir dalam mengubah cara kita berinteraksi dengan olahraga dan menciptakan pengalaman olahraga yang tak terlupakan bagi seluruh komunitas olahraga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan melalui pengembangan website event olahraga. Rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan PKL ini adalah:

- a. Bagaimana merancang dan mengembangkan tampilan dan fungsionalitas website event olahraga yang menarik dan responsif agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal?
- b. Bagaimana mengintegrasikan fitur-fitur penting dalam website event olahraga, seperti jadwal pertandingan, hasil, profil atlet, dan mekanisme pendaftaran peserta, sehingga dapat memberikan informasi yang lengkap dan relevan bagi pengguna?
- c. Bagaimana mengimplementasikan teknologi streaming live dan video on demand secara efektif dalam website event olahraga, agar pengguna dapat menyaksikan acara olahraga secara real-time dan memperoleh konten video berkualitas tinggi?
- d. Bagaimana menyusun strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk meningkatkan visibilitas website event olahraga, menarik minat pengguna, serta

menarik sponsor dan mitra potensial?

- e. Bagaimana mengatasi tantangan keamanan data dan privasi pengguna dalam pembuatan website event olahraga, termasuk langkah-langkah yang harus diambil untuk melindungi informasi pribadi dan keuangan yang sensitif?
- f. Bagaimana menganalisis data pengguna dan umpan balik yang diperoleh dari website event olahraga, serta bagaimana menggunakan informasi ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mengoptimalkan fungsionalitas website?
- g. Bagaimana pengaruh website event olahraga terhadap partisipasi penggemar dan peserta acara olahraga, serta bagaimana mengukur dampak dan keberhasilan website tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna?
- h. Bagaimana mengatasi tantangan dan hambatan yang mungkin muncul selama proses pembuatan website event olahraga, seperti keterbatasan waktu, sumber daya, dan kemungkinan perubahan kebutuhan pengguna, untuk mencapai kesuksesan proyek dalam jangka waktu yang ditentukan?

Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas, laporan PKL akan dapat membahas secara komprehensif aspek-aspek kunci dalam pembuatan website event olahraga dan memberikan wawasan yang berharga dalam proses pengembangan dan implementasinya.

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan di PT Kinema Systrans Multimedia adalah sebagai berikut.

- a. Praktik kerja lapangan memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pengembangan website event olahraga dan merasakan proses pembuatan website dari awal hingga akhir, termasuk perencanaan, desain, pengkodean, dan

peluncuran.

- b. Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam mata kuliah pengembangan serta dapat menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript, serta memanfaatkan framework atau teknologi web lainnya yang relevan.
- c. Belajar bekerja secara kolaboratif dengan anggota tim lainnya untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja tim, dan manajemen proyek yang penting dalam lingkungan kerja sebenarnya.
- d. Menghasilkan website event olahraga yang menarik, fungsional, dan memiliki pengalaman pengguna yang baik dengan diberikan kesempatan untuk mempelajari dan menerapkan prinsip desain UI/UX serta menjaga konsistensi dengan identitas merek perusahaan.
- e. Tujuan terpenting dari PKL adalah memberikan kontribusi yang berarti dalam pembuatan website event olahraga yang sukses. Peserta PKL diharapkan dapat berperan aktif dalam tim pengembang, membantu memenuhi kebutuhan dan tujuan website, serta memberikan masukan yang berharga untuk meningkatkan kualitas dan performa website secara keseluruhan.

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Manfaat penyelenggaraan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan di PT Kinema Systrans Multimedia adalah sebagai berikut.

- a. Mempelajari prinsip-prinsip desain UI/UX dan menerapkannya dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan desain yang penting dalam industri web development.
- b. Mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang industri web development dengan melakukan kegiatan belajar tentang praktik terkini, tren, dan standar dalam industri tersebut, yang akan membantu mempersiapkan karir di bidang tersebut.

- c. Memberikan kesempatan untuk menambahkan proyek pembuatan website event olahraga ke dalam portofolio mereka. Ini akan menjadi bukti konkret dari kemampuan mereka dalam pengembangan web dan meningkatkan daya tarik saat melamar pekerjaan di masa depan.
- d. Membuka pintu bagi mahasiswa untuk membangun jaringan kontak dengan para profesional di industri web development. Ini dapat memberi peluang karir yang lebih baik di masa depan melalui rekomendasi, referensi, atau kesempatan kerja yang muncul.