



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Taekwondo adalah salah satu cabang olahraga bela diri yang berasal dari negara Korea Selatan. Pada tahun 1975 adalah awal dimana *taekwondo* masuk ke Indonesia. Pada tahun 80-an Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) memasukan *taekwondo* kedalam cabang olahraga yang dinaungi resmi dari negara. Pada tahun 80-an Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) memasukan *taekwondo* kedalam cabang olahraga yang dinaungi resmi dari negara. saat ini *poomsae* masih jarang diminati karena teknik hafalan yang beragam. Bukan bertarung tetapi *poomsae* juga harus dilakukan dengan tenang dan konsentrasi yang tinggi. Saat ini para atlet *poomsae* sedang bereda dalam kerancuan teknik karena *poomsae* yang baru berkembang sehingga banyak perbahruan teknik dari internasional. KEMENPORA sudah melakukan diklat untuk pelatih dalam menginformasikan berbahruan teknik untuk pertandingan, tetapi informasi tidak sampai dengan seragam karena diklat yang diadakan dengan waktu yang terbatas dan tidak di sertakan media cetak yang dapat disimpan dan dijadikan media penguat. Hal ini mendasari penulis menulis penelitian ini.

Dalam perancangan ini penulis merancang UI/UX dari aplikasi sebagai media informasi untuk para atlet *taekwondo* khususnya *poomsae*. Dalam prosesnya penulis menggunakan teori Jesse James Gerrett sebagai landasan metodologi perancangan UI/UX dari aplikasi. Pada prosesnya pertama-tama yang dilakukan penulis adalah beretemu dengan Pelatih *Taekwondo* untuk dapat menemukan hal

apa yang dibutuhkan *client* untuk konten dalam aplikasi. *Client* yang dimaksud adalah atlet *Taekwondo Pomsae*. Saat bertemu dengan pelatih *taekwondo* beliau memberitahu masalah masalah yang ada dan konten apa yang dibutuhkan oleh para atlet *taekwondo pomsae*.

Dari hasil wawancara dengan pelatih *taekwondo*, hal yang dibutuhkan para atlet berupa media informasi yang mengandung seluruh gerakan dasar *taekwondo* untuk *pomsae*. Sesudah melakukan wawancara dengan pelatih *taekwondo* penulis melakukan *Forum Group Discussion* dengan Atlet *Taekwondo* tingkat daerah asal Banten yang kebetulan mengikuti pertandingan nasional yaitu Pra-Pekan Olahraga Nasional. Para atlet mengatakan bahwa mereka tak jarang mengalami kesulitan saat mengingat teknik dasar dan tidak memiliki media informasi yang lengkap dan terpercaya.

setelah melakukan *FGD* dengan para atlet penulis kembali bertemu pelatih *taekwondo* untuk berdiskusi tentang apa saja yang kiranya dibutuhkan didalam perancangan media informasi ini. Penulis melakukan strategi perancangan melalui *mindmapping*, *brainstorming* dan *big idea* sampai hasil akhir. Setelah itu penulis menentukan media yang tepat dan praktis bagi para atlet adalah sebuah aplikasi.

Aplikasi yang dirancang untuk para atlet ini berisi teknik dasar yang dipertandingkan. Bentuk benar dan salah dari sebuah teknik dan di bagi dengan susunan sesuai dengan urutan termudah hingga tersulit. Teknik dipisah mulai dari bentuk kuda-kuda, teknik pukulan, teknik tangkisan dan teknik tendangan agar memudahkan pengguna untuk memilih teknik yang ingin di pelajari.

Perancangan aplikasi ini didukung dengan media lainnya seperti *x-banner*, *facebook*, dan iklan *website*. Media pendukung ini akan menjadi media pembantu bagi masyarakat untuk dapat mengakses media informasi yang telah dirancang.

1.2. Saran

Taekwondo adalah olah raga yang dipertandingkan secara berjenjang di Indonesia maupun di Internasional, sudah sepatutnya cabang olahraga taekwondo memiliki sistem penyebaran informasi yang tepat agar para atlet dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dengan tepat dan cepat sehingga para atlet dapat berlatih dengan teknik yang benar.

Penyebaran informasi yang tepat akan meminimalisir kesalahan ataupun kerancuan dalam penyebaran informasi mengenai teknik yang di pertandingkan, sehingga para atlet dapat memahami gerakan dasar taekwondo. Dengan ini maka para atlet diharapkan dapat berkembang dan bersaing lebih ketat dalam suatu pertandingan.

Saran untuk pihak yang akan meneruskan pengembangan aplikasi ini disarankan agar lebih memperbanyak fitur didalam aplikasi sehingga dapat lebih berguna dan diharapkan dapat membantu atlet dalam proses latihannya.

Memperbaiki layout dengan hasil dari hasil User Experience agar dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi melalui aplikasi lebih efektif.

Membuat sistem *exercise cam* dengan *grid* dan *layout* ataupun menambahkan video atau GIF agar dapat lebih efektif.