
Proses Registrasi Peserta Perlombaan Soccer 3on3 pada Acara

King of The Cage 2018

Radissa Shafi Maharani¹, Amirudin²

¹Jurusan Administrasi Niaga – Politeknik Negeri Jakarta, dissa.shafi@gmail.com

²Jurusan Administrasi Niaga – Politeknik Negeri Jakarta, amirudin.bisnis@pnj.ac.id

ABSTRACT

Registration process is an initial step that must be done by participant of the competition event. Registration process has an impact on participant's data collection that become a reference of the competition event successes. This research contains all registration process from preparation and implementation of the soccer 3on3 competition at an event called King of The Cage 2018 which held by PT Teras Ide MICE. The main purpose of this research are to identify and discuss every step of registration process that must be done by participants so that the event went smoothly. Data collection is done by observation and interviews. The method that used in this research to analyze all data is qualitative descriptive. The result of this research are showing all the registration process and all the trouble that faced at the competition event. This research expected can become a reference to a registration of next competition event and to the next research for developing registration system at the competition event.

Keyword: *event, competition, process, and registration*

ABSTRAK

Dalam pelaksanaan suatu acara perlombaan, registrasi merupakan tahap pertama yang harus dilakukan oleh peserta saat mengikuti kegiatan tersebut. Proses registrasi berdampak pada pendataan peserta yang menjadi salah satu acuan keberhasilan suatu kegiatan perlombaan. Penelitian ini mencakup seluruh proses persiapan serta pelaksanaan registrasi pada perlombaan soccer 3on3 dalam acara *King of The Cage 2018* yang diselenggarakan oleh PT Teras Ide MICE. Tujuan utama dari melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membahas tahapan-tahapan yang harus dilakukan pada saat menjalankan proses registrasi peserta suatu kegiatan perlombaan agar kegiatan tersebut berjalan dengan lancar. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data adalah dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan alur proses registrasi peserta dan kendala yang dihadapi pada saat proses registrasi suatu kegiatan perlombaan. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan terhadap sistem registrasi peserta pelaksanaan perlombaan serta menjadi referensi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan sistem registrasi pada kegiatan perlombaan.

Kata kunci: *acara, perlombaan, proses, dan registrasi*

PENDAHULUAN

Dewasa ini tingkat penyelenggaraan berbagai ragam kegiatan di dunia khususnya di Indonesia semakin meningkat. Beragam kegiatan tersebut sangat mudah ditemukan

dalam lingkup perusahaan dan pemerintahan. Setiap perusahaan di Indonesia pasti akan menyelenggarakan acara untuk keperluan perusahaan tersebut. Tujuan perusahaan menyelenggarakan beragam kegiatan adalah untuk meningkatkan kualitas serta *brand*

awareness dari perusahaan tersebut. Tujuan penting lainnya adalah sebagai alat atau strategi marketing perusahaan untuk mengembangkan bisnis dan meningkatkan penjualan produk penghasil perusahaan. Perusahaan dapat memanfaatkan peningkatan penjualan produk dengan menyelenggarakan kegiatan yang mempertemukan konsumen dengan produk yang dihasilkan.

Dalam penyelenggaraan kegiatan tersebut, perusahaan menempatkan konsumen atau publik sebagai target pasar utama. Rangkaian kegiatan dirancang untuk ditujukan kepada konsumen agar mempertahankan kepercayaan konsumen terhadap produk serta ditujukan kepada publik agar mengetahui produk tersebut.

Seperti perusahaan You.C1000 yang sejak tahun 2015 sampai 2018 bekerjasama dengan club bola Manchester United, menyelenggarakan acara tahunan bertema *sport competition*. Pada tahun 2018 ini, perusahaan tersebut menyelenggarakan acara yang memiliki ragam program yaitu *sport competition*, *press conference*, dan *music performance* bernama *King of The Cage* (KOC) 2018. Perusahaan You.C1000 telah mempercayakan PT Teras Ide MICE sebagai *event organizer* pada penyelenggaraan acara KOC 2018.

Perlombaan *soccer 3on3* merupakan *icon* dari acara KOC 2018. Kompetisi ini merupakan perlombaan permainan bola yang dimainkan oleh tiga orang setiap timnya. Yang berbeda dengan permainan bola lainnya, kompetisi ini dilakukan di sebuah *cage* berbentuk *octagon* atau biasa disebut ring pertandingan tinju (MMA). Pertandingan ini diikuti oleh 32 tim futsal. Setiap tim futsal tersebut terdiri dari 7 orang meliputi 3 pemain, 3 pemain cadangan, dan 1 *official*. Para tim yang ingin mengikuti perlombaan, diwajibkan untuk melakukan registrasi dan mengikuti setiap tahapan-tahapan proses registrasi yang ditentukan oleh panitia penyelenggara acara.

Proses registrasi pada perlombaan *soccer 3on3* ini menggunakan sistem manual. Dan proses ini mencakup banyak tahapan yang harus dilakukan peserta. Jika tidak mengikuti setiap alur tahapan registrasi, akan menimbulkan kesalahan informasi yang didapatkan oleh peserta. Maka dari itu

diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai proses registrasi peserta perlombaan *soccer 3on3*.

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan hasil berupa alur proses registrasi peserta pada perlombaan *soccer 3on3* serta dapat diidentifikasinya kendala yang terjadi saat proses registrasi tersebut. Hasil tersebut dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang akan menyelenggarakan acara perlombaan yang serupa, agar proses registrasi dalam acara tersebut memiliki opsi sistem registrasi yang berbeda dengan sistem registrasi manual.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian dituangkan menjadi sebuah jurnal hasil observasi terhadap seluruh proses registrasi peserta perlombaan *soccer 3on3* pada acara *King of The Cage* 2018.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama melakukan kegiatan *job training* di perusahaan PT Teras Ide MICE selaku penyelenggara acara *King of The Cage* 2018.

Obyek Penelitian

Obyek yang menjadi acuan penelitian ini adalah divisi registrasi perlombaan *soccer 3on3* dalam PT Teras Ide MICE saat menangani penyelenggaraan acara *King of The Cage* 2018.

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi pada seluruh kegiatan yang dilakukan oleh divisi registrasi peserta perlombaan *soccer 3on3* pada acara *King of The Cage* 2018. Sumber observasi, waktu dan tempat observasi, serta keterangan observasi yang dilakukan terdapat pada tabel berikut. (Tabel 1)

Tabel 1

Objek Observasi	Waktu & Tempat	Keterangan
Koordinator divisi registrasi	September, kantor PT Teras Ide MICE	Membuat formulir pendaftaran peserta
Peserta & Divisi registrasi	September, aplikasi <i>Whatsapp</i>	Memberikan informasi, membutuhkan informasi
Peserta & Divisi registrasi	September, SIAM Training Camp	<i>Technical Meeting</i> peserta
Peserta & Divisi registrasi	September, Epicentrum Walk	Registrasi ulang (Pelaksanaan perlombaan)

Sumber: *Data diolah, 2018*

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa deskriptif kualitatif dimana dalam penelitian ini penulis menjabarkan analisa yang mendeskripsikan proses registrasi peserta *soccer 3on3* pada acara *King of The Cage 2018* secara nyata dan akurat.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

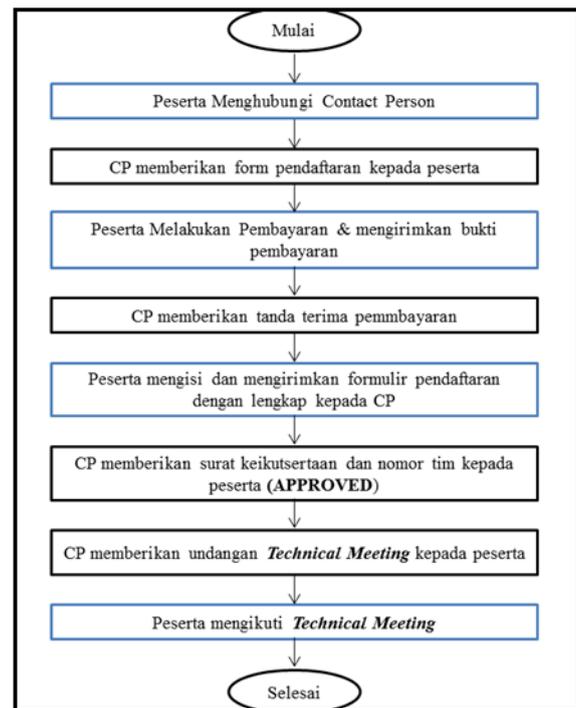
Dalam penelitian ini penulis mendapatkan temuan dalam pelaksanaan proses registrasi peserta perlombaan *soccer 3on3* pada acara *King of The Cage 2018*. Temuan tersebut adalah alur pelaksanaan proses registrasi peserta perlombaan *soccer 3on3* berjalan dengan efektif. Dan memberikan kemudahan pengumpulan data peserta bagi divisi registrasi penyelenggara acara.

Pembahasan

Proses registrasi peserta perlombaan *soccer 3on3* dalam acara *King of The Cage 2018* terbagi menjadi dua tahapan yaitu

Pra-Registration dan *During Event Registration*. Berikut adalah bagan alur proses *Pra-registrasi* perlombaan *soccer 3on3* pada pelaksanaan acara *King of The Cage 2018*.

Bagan 1



Sumber: *Data diolah, 2018*.

Bagan di atas menjelaskan alur proses *pra-registrasi* peserta perlombaan *soccer 3on3*. Peserta yang ingin mengikuti perlombaan harus mengikuti segala proses tersebut guna untuk mempermudah komunikasi dengan penyelenggara serta memudahkan pendataan peserta perlombaan. Tata cara pendaftaran tersebut telah disetujui oleh pihak You.C1000. Dari mulai pendaftaran di buka, setiap hari nya tim EO harus memberi *progress report* kepada pihak klien meliputi jumlah peserta yang daftar saat itu. Pendaftaran peserta ditutup pada tanggal 20 September 2018.

Pada tahap konfirmasi pembayaran, *contact person* yang berasal dari divisi registrasi akan memberikan bukti tanda terima biaya pendaftaran kepada peserta yang telah melunasi biaya pendaftaran. Serta jika peserta telah mengirimkan formulir pendaftaran dengan lengkap, maka *contact person* akan mengirimkan surat keikutsertaan dalam perlombaan Soccer 3 on 3 kepada para peserta.

Total keseluruhan tim yang mendaftar adalah 32 tim dengan 24 tim untuk umum serta 8 tim lainnya berasal dari Fansclub Manchester United Indonesia yang telah melakukan kerjasama sebelumnya. Oleh karena itu, 8 tim tersebut tidak dipungut biaya pendaftaran, namun tetap mengirimkan formulir pendaftaran dengan lengkap.

Pada tahapan *During Event Registration* dilakukan saat tanggal 28 September 2018 yaitu pada hari pertama terselenggaranya acara *King of The Cage 2018*. Peserta wajib melakukan registrasi ulang pada saat sebelum melakukan perlombaan. Berikut adalah gambar yang menjelaskan alur registrasi ulang peserta perlombaan

Gambar 1



Sumber: PT Teras Ide MICE, 2018.

Gambar 1 menjelaskan proses registrasi ulang peserta. proses ini wajib dilakukan peserta agar dapat melakukan perlombaan. Seluruh tim peserta diwajibkan untuk mengirimkan perwakilan untuk melakukan registrasi ulang pada pukul 10.00 WIB. Setiap perwakilan tim wajib mengisi absensi, mengumpulkan formulir pendaftaran, serta melengkapi seluruh data identitas para peserta. Selanjutnya Kapten tim akan menerima form Lineup Pemain dan berita acara pertandingan. Setiap tim yang telah memberikan seluruh data dengan lengkap, akan mendapatkan satu karton minuman isotonic You.C1000 secara gratis. Setelah itu peserta dipersilahkan untuk menunggu giliran perlombaan.

Seluruh proses registrasi peserta perlombaan soccer 3on3 masih menggunakan sistem manual dan tidak menggunakan sistem digital apapun. Hal ini dilakukan karena perusahaan You.C1000 membutuhkan data fisik dokumen-dokumen pendaftaran beserta dengan identitas para peserta. Dengan waktu registrasi yang singkat yaitu hanya tiga minggu, pihak penyelenggara lebih memilih untuk melakukan registrasi dengan sistem manual yaitu dengan menyediakan admin dari divisi registrasi.

KESIMPULAN

Keseluruhan proses registrasi dilalui dengan baik jika dapat membuat prosedur yang jelas dan terstruktur. Setiap prosedur memiliki fungsi yang pada akhirnya berguna untuk memudahkan penyelenggara dalam pendataan peserta perlombaan yang akan diberikan dalam laporan akhir acara kepada perusahaan You.C1000.

Pada proses pra-registrasi, alur yang dibuat oleh panitia telah baik dan sistematis, namun pada pelaksanaannya banyak peserta yang tidak dapat melengkapi formulir dengan lengkap dan cepat, sehingga panitia harus selalu *follow up* setiap peserta yang belum mengikuti alur yang ada.

Saat registrasi ulang, seluruh proses dijalani sesuai dengan alur yang direncanakan dan berjalan dengan baik. Peserta perlombaan memberikan saran kepada panitia penyelenggara bahwa sistem registrasi sebaiknya menggunakan sistem dengan teknologi terbaru.

SARAN

1. Pemilihan SDM sebagai staf registrasi yang baik dan disiplin sangat berpengaruh dengan proses registrasi sistem manual.
2. Dalam acara perlombaan yang mencakup banyak peserta, lebih baik menggunakan perencanaan sistem registrasi yang memanfaatkan teknologi digital terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Bladen, Charles dan James Kennell. 2012. Event Management: An Introduction. England: Routledge.

Duncan, Tom. 2005. The Principles of Advertising and IMC. New York: McGrawHil

Syah, Firman. 2017. Membangun Konsep Kelurahan/Desa Wisata.

<https://news.detik.com/opini/d-2586516/membangun-konsep-kelurahandesawisata>

