

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Rendahnya tingkat partisipasi dalam olahraga di Indonesia merupakan sebuah isu yang perlu mendalam analisis. Faktor-faktor yang mungkin berperan dalam penurunan ini perlu dipahami secara mendalam. Beberapa faktor potensial yang dapat memengaruhi fenomena ini termasuk perubahan budaya, pola hidup yang semakin sibuk, aksesibilitas fasilitas olahraga, dan pengaruh teknologi. Selama beberapa tahun terakhir, perubahan budaya di Indonesia juga mungkin telah memengaruhi minat dalam olahraga. Mungkin ada pergeseran dalam nilai-nilai dan minat masyarakat yang lebih memilih aktivitas lain di luar olahraga. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi perubahan-perubahan budaya ini dan sejauh mana mereka berdampak pada minat dalam berpartisipasi dalam olahraga.



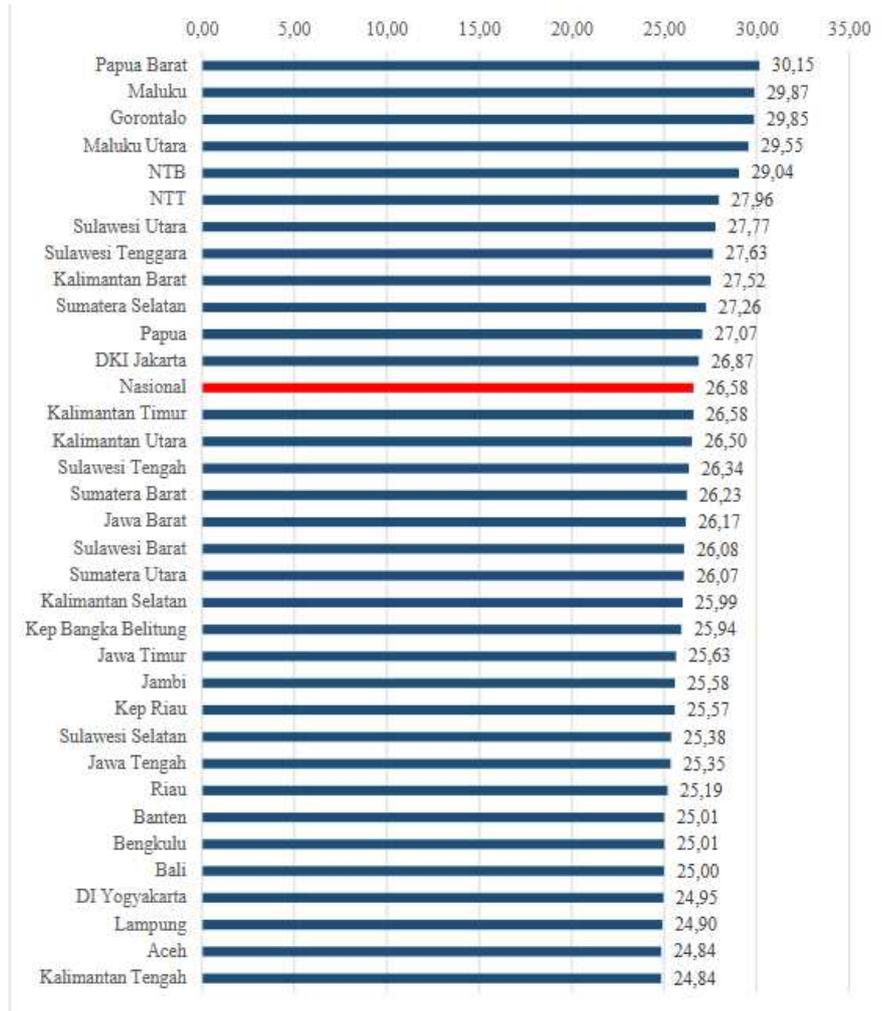
Gambar I.1 Persentase Pemuda (BPS, 2022)

Perkembangan teknologi komunikasi, terutama penggunaan telepon seluler (HP), telah merubah cara masyarakat, khususnya pemuda, berinteraksi dengan industri olahraga. HP bukan hanya alat komunikasi, melainkan juga akses internet yang memfasilitasi akses informasi dan pembelajaran jarak jauh dalam bidang olahraga. Data yang mencerminkan tingkat penggunaan HP oleh pemuda, terutama di perkotaan, menunjukkan peluang bagi industri olahraga untuk mengembangkan platform digital, meningkatkan partisipasi, dan *memberikan* informasi tentang

kegiatan olahraga, klub, dan program kebugaran secara *online*. Dengan demikian, teknologi komunikasi memainkan peran penting dalam menghubungkan masyarakat dengan industri olahraga melalui ketersediaan informasi dan aksesibilitas yang lebih besar (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2022).

Berdasarkan data tersebut, fakta bahwa sebagian besar pemuda Indonesia memiliki akses luas ke perangkat seluler dan internet dapat memainkan peran penting dalam mengubah keyakinan bahwa orang kurang terlibat dalam olahraga. Saat ini, generasi muda cenderung menghabiskan banyak waktu di dunia maya, terutama melalui perangkat seluler. Program-program yang menggabungkan elemen digital dengan olahraga dapat menjadi lebih menarik bagi pemuda dan lebih terlibat. Generasi muda yang jarang berolahraga dapat menarik minat dengan aplikasi *mobile*, *platform online*, dan konten olahraga yang terhubung ke internet.

Dengan memanfaatkan tingginya penetrasi internet dan perangkat seluler di kalangan remaja, dapat dikembangkan aplikasi yang mendorong partisipasi dalam olahraga, seperti aplikasi yang melacak aktivitas fisik, platform yang berbagi pengalaman olahraga, dan program olahraga virtual. Metode ini memungkinkan teknologi untuk membantu lebih banyak pemuda Indonesia berpartisipasi dalam olahraga dan mengatasi tantangan yang terkait dengan perubahan gaya hidup dan budaya kontemporer.



Gambar I.2 Besaran Vo2max (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2022)

Kebugaran adalah elemen kunci dalam industri olahraga, karena tingkat kebugaran individu memiliki dampak signifikan pada kinerja atletik, daya tahan, dan kesehatan umum. Industri olahraga sering mengacu pada data kebugaran seperti *Vo2max* untuk mengukur tingkat kesiapan fisik atlet atau peserta. Semakin tinggi nilai *Vo2max*, semakin besar potensi seseorang untuk mencapai prestasi olahraga yang tinggi.

Di sisi lain, data kebugaran juga dapat membantu dalam mengidentifikasi tren dan tantangan dalam industri olahraga. Ketika kita mengamati data kebugaran di daerah Jawa Barat, kita melihat bahwa tingkat kebugarannya hanya sebesar 26,17% pada tahun 2022. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa upaya-upaya peningkatan kebugaran dalam industri olahraga di daerah tersebut belum

mencapai hasil yang signifikan, atau mungkin ada faktor-faktor tertentu yang memengaruhi tingkat kebugaran.

Perkembangan teknologi komunikasi, terutama penggunaan telepon seluler (HP), telah merubah cara masyarakat, khususnya pemuda, berinteraksi dengan industri olahraga. HP bukan hanya alat komunikasi, melainkan juga akses internet yang memfasilitasi akses informasi dan pembelajaran jarak jauh dalam bidang olahraga. Data yang mencerminkan tingkat penggunaan HP oleh pemuda, terutama di perkotaan, menunjukkan peluang bagi industri olahraga untuk mengembangkan platform digital, meningkatkan partisipasi, dan *memberikan* informasi tentang kegiatan olahraga, klub, dan program kebugaran secara *online*. Dengan demikian, teknologi komunikasi memainkan peran penting dalam menghubungkan masyarakat dengan industri olahraga melalui ketersediaan informasi dan aksesibilitas yang lebih besar.

Data yang disajikan mengindikasikan persentase penggunaan HP di kalangan pemuda berdasarkan perbedaan geografis (desa atau kota). Ketika kita mempertimbangkan perbedaan geografis, ditemukan bahwa persentase pemuda di perkotaan yang menggunakan HP lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tinggal di perdesaan, dengan angka mencapai 97,51% dibandingkan dengan 93,47%. (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2022).



Gambar I.3 Batununggal Indah Club

Batununggal Indah Club telah menarik perhatian peneliti karena telah berdiri sejak tahun 2001 dan memiliki lokasi yang sangat strategis di dalam Batununggal Indah Estate. Terletak dekat dengan Telkom University, fasilitas ini juga dikelilingi oleh berbagai lapangan olahraga pendukung di sekitarnya. Hingga saat ini, klub ini telah berhasil menarik lebih dari 1.000 anggota, termasuk anggota personal, pasangan, keluarga, dan perusahaan. Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat di lingkungan tersebut memiliki tingkat kebutuhan yang signifikan dalam bidang olahraga, baik untuk meningkatkan kesehatan fisik maupun untuk sekadar bersantai. Selain itu, fasilitas yang disediakan oleh Batununggal Indah Club, seperti lapangan bulutangkis, lapangan basket, lapangan futsal, pusat kebugaran, dan kolam renang, juga dapat memenuhi kebutuhan olahraga masyarakat di sekitarnya. Oleh karena itu, peneliti memutuskan menjadikan Batununggal Indah Club sebagai subjek penelitian.



Gambar I.4 Fasilitas Batununggal Indah Club

tidak berhubungan langsung dengan pengguna, *server*, dan basis data, sehingga penggunaan *back-end* dapat menjadikan proses bisnis menjadi lebih efisien dan terstruktur (Pangestika dan Dirgahayu, 2020). Dengan merancang sistem *back-end* yang solid menggunakan metode *iterative incremental*, yang pendekatan bertahapnya mengurangi risiko pengembangan dan fleksibilitas tinggi memungkinkan penyesuaian kebutuhan tanpa mengganggu keseluruhan sistem, dapat mengoptimalkan pengelolaan operasional di Batununggal Indah Club, meningkatkan efisiensi proses pemesanan, mengurangi kesalahan manusia, dan menyederhanakan tugas pengelola dalam mengatur penyewaan fasilitas olahraga. Selain itu, *back-end* yang baik akan memastikan integritas dan keamanan data, yang sangat penting untuk pelaporan keuangan dan analisis operasional (Afdhaluddin, 2023).

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantara:

1. Bagaimana hasil pembangunan *Back-End website Booking Venue Online* yang *scalable* untuk *sport center*?
2. Bagaimana hasil fitur-fitur pada modul operasional untuk *sport center* yang efektif?
3. Bagaimana hasil pengujian fitur dalam modul operasional pada situs *website sport center* mempengaruhi performa dan kualitas manajemen pemesanan?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Menghasilkan perancangan *Back-End website Booking Venue Online* yang *scalable* untuk *sport center*.
2. Mengimplementasikan fitur-fitur dalam sistem dengan baik pada modul operasional berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan.

3. Mengevaluasi hasil dari pengujian dalam modul operasional terhadap performa dan kualitas manajemen pemesanan pada situs *website sport center*.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan server hingga pembuatan API pada *website* operasional Batununggal Indah Club.
2. Penelitian ini akan berpusat pada pengembangan sistem untuk pusat olahraga, dengan penekanan pada pemesanan dan penjadwalan, pembayaran online, dan laporan keuangan.
3. Penelitian ini akan menguji sistem yang dibuat dengan *Unit Testing* dan *Load Testing*.

I.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat *memberikan* manfaat secara teoritis, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi pengguna diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu *memberikan* wadah untuk menyewa lapangan olahraga pada *sport center* secara *online*, sehingga bisa lebih efektif dan efisien.
2. Bagi pengelola *Sport Center* diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan aset dan penjadwalan operasional fasilitas olahraga
3. Bagi *Domain* sistem informasi adalah menciptakan teknologi berbasis *website* yang mengelola operasional *sport center* khususnya dalam manajemen aset dan penjadwalan.