

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Olahraga merupakan salah satu faktor pendukung kesehatan, kebutuhan berolahraga sering terabaikan baik karena kesibukan tersendiri atau keterbatasan prasarana. X *sport center* bergerak dalam bidang jasa penyewaan tempat olahraga diantaranya *fitnes center*, lapangan futsal dan basket. Dalam proses penyewaan lapangan futsal dan basket terdapat dua tipe penyewa lapangan, yang pertama penyewa rutin, penyewa ini menyewa lapangan rutin dengan sistem kontrak dengan durasi satu bulan dan tiga bulan. Penyewa dengan tipe yang kedua adalah penyewa yang menyewa lapangan hanya untuk satu kali pakai saja tanpa adanya kontrak.

Permasalahan muncul ketika kontrak penyewaan lapangan tidak akan diperpanjang oleh penyewa, jika jumlah ini meningkat maka akan mengganggu produktivitas. Penawaran langsung kepada penyewa secara individu terkadang membutuhkan waktu lebih lama dan ketidakpastian dari penyewa. Selain permasalahan penyewaan lapangan X *sport center* juga memiliki permasalahan pada pendataan dan absensi anggota *fitnes center*. Dengan anggota yang terus bertambah, proses manual yang selama ini dilakukan dinilai kurang efektif.

Oleh karena itu diperlukan aplikasi yang dapat membantu manajemen dalam memecahkan permasalahan diatas. Aplikasi yang mampu memberikan rekomendasi penyewa lapangan dan mampu mengolah data para anggota X *sport center*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang diatas:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu manajemen memberikan promosi kepada penyewa lapangan?

2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu pengolahan data dan absensi anggota X *sport center*?

### 1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan yang dapat ditarik dari perumusan masalah diatas:

1. Membuat aplikasi yang dapat memberikan rekomendasi penyewa lapangan bagi manajemen dengan metode AHP (***Analytic Hierarchy Process***) .
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu pengolahan data dan absensi anggota X *sport center*.

### 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Hardware (Minimal) :
  - a) Pentium 4 (2Ghz)
  - b) RAM 1 GB DR2
  - c) Harddisk 40 GB
2. Software :
  - a) Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7.
  - b) Sistem basis data menggunakan SQL Server 2008 R2.
  - c) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah pemrograman C#.
  - d) Editor Pemrograman menggunakan Visual Studio 2010.
3. Aplikasi
  - a) Pada sistem pendaftaran aplikasi mencatat nomor anggota nama, alamat, tanggal masuk, nomor telepon dan masa aktif keanggotaan terhitung dari tanggal masuk anggota.
  - b) Aplikasi mencatat tanggal, jumlah, jenis pembayaran, nomor pembayaran dan nomor anggota pada saat pendaftaran dan memperpanjang masa aktif anggota.

- c) Pada sistem absensi sistem mencatat jam masuk anggota, tanggal, nomor loker, dan jam keluar anggota.
- d) Pada saat proses penyewaan lapangan aplikasi akan mencatat nomor penyewaan, tanggal penyewaan, jam penyewaan, harga penyewaan, nama penyewa dan nomor telepon penyewa.
- e) Pada saat proses reservasi aplikasi akan mencatat nama penyewa, nomor telepon penyewa, tanggal penyewaan, jam penyewaan.
- f) Pemberian promosi pada anggota menggunakan metode AHP dengan faktor pendukung seperti frekuensi penyewaan lapangan, masuknya anggota dalam daftar hitam(*blacklist*) serta anggota juga terdaftar dalam member *fitnes center*.
- g) Masuknya penyewa lapangan kedalam daftar hitam atau *blacklist* disebabkan oleh pelanggaran-pelanggaran seperti pembatalan pemesanan dan terjadi kerusakan atau kehilangan properti saat penyewaan.
- h) Member dengan intensitas penyewaan lebih dari 10 kali maka akan masuk golongan pertama sedangkan member dengan intensitas antara 5-10 masuk golongan kedua dan member dengan intensitas dibawah 5 akan masuk golongan 3.
- i) Member dengan jumlah *blacklist* diatas 7 kali akan masuk pada golongan 3 sedangkan member dengan jumlah *blacklist* antara 4-7 kali akan masuk pada golongan 2 dan member dengan jumlah *blacklist* dibawah 4 akan masuk golongan 1.
- j) Member dengan status *waitinglist* akan masuk golongan 1, sedangkan member dengan status harian akan masuk pada golongan 2 dan member dengan status bulanan akan masuk golongan 3.

## 1.5 Sumber Data

Pada pembuatan aplikasi ini penulis memperoleh dan mengumpulkan data adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Lapangan, yaitu mencari informasi langsung dari Tunas *Arena Sport Center*.
2. Studi Pustaka, yaitu melalui buku, diktat kuliah, dan sumber kepustakaan lain yang menunjang pembuatan aplikasi.
3. Sumber Digital, yaitu artikel-artikel di halaman *web*, *E-book*, dan file-file lain yang menunjang pembuatan aplikasi.

## 1.6 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penyajian dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

### BAB II LANDASAN TEORI

membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir penulis.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

membahas mengenai proses bisnis, rancangan ERD, DFD, *Data Dictionary*, PSPEC, dan rancangan UID.

### BAB IV HASIL PENELITIAN

membahas mengenai fungsi dan cara penggunaan aplikasi yang telah dibuat.

### BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

berisi hasil pengujian aplikasi.

### BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.