

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga yang dulunya hanya menjadi suatu hobi atau kesenangan, sekarang perlahan-lahan berubah menjadi gaya hidup dan juga kebutuhan. Tidak peduli baik itu anak-anak, remaja, dewasa, maupun lansia, kini semua sudah semakin sadar bahwa melakukan aktivitas fisik dapat memberikan manfaat segera dan juga jangka panjang pada kesehatan baik secara fisik, psikologis, dan juga sosial. Beberapa manfaat fisik dari berolahraga yang dapat dirasakan terutama bagi para lansia diantaranya dapat membantu mengatur kadar gula darah, meningkatkan hormon-hormon yang memberikan rasa bersemangat, dan dapat meningkatkan kualitas tidur. Sementara efek jangka panjangnya, olahraga dapat membantu menjaga kesehatan jantung dan pembuluh darah, menjaga kelenturan tubuh, serta mencegah atau menunda munculnya gangguan koordinasi dan keseimbangan akibat penuaan bagi para lansia [1].

Olahraga itu sendiri ada yang bisa dilakukan dimana saja dan ada juga yang harus dilakukan di tempat khusus, seperti olahraga bulu tangkis, sepak bola, bola basket, dan tenis yang memerlukan lapangan khusus. Ada juga jenis olahraga ringan untuk orang tua yang sudah lanjut usia seperti senam, berenang, dan yoga yang memerlukan tempat khusus dengan fasilitas lengkap supaya dapat meningkatkan tingkat kenyamanan dalam berolahraga. Dalam merencanakan aktivitas olahraga tersebut, biasanya dimulai dengan menentukan waktu dan tempat. Namun faktanya di lapangan, seringkali ketika sudah menemukan waktu yang tepat, tempat berolahraganya malah tidak tersedia dan juga terkadang terdapat kendala lain seperti kekurangan anggota tim bermain. Atau sebaliknya, ketika sudah menemukan tempat yang sesuai, ternyata sangat susah sekali menyesuaikan jadwal dengan teman atau tim. Selain itu, beberapa individu ada juga yang merasa sulit untuk menemukan pilihan fasilitas olahraga sesuai dengan kebutuhan fisik dan usianya. Dari sini, solusi dengan bantuan teknologi diharapkan dapat membantu pengguna menjadi lebih mudah dalam mengakses berbagai informasi yang berhubungan dengan komunitas olahraga, solusi olahraga berdasarkan umur dan kebutuhan, serta kemudahan dalam reservasi lapangan/tempat berolahraga.

Namun saat ini, penggunaan teknologi dalam hal ini masih kurang dimaksimalkan karena kebanyakan masih mengandalkan aplikasi komunikasi yang umum dan kurang terstruktur seperti Whatsapp. Masalah miskomunikasi antar pengguna dengan pihak pengelola lapangan ataupun penyedia jasa *trainer* olahraga seringkali terjadi saat pemesanan

dilakukan melalui Whatsapp ataupun telepon. Kesalahan penyampaian informasi seperti waktu yang tidak sesuai, kondisi tempat berolahraga yang berbeda dengan yang dipesan, dan juga fasilitas lapangan tidak sesuai dengan yang dijanjikan beresiko merugikan pengguna dan juga meninggalkan pengalaman yang buruk. Sulitnya berkomunikasi dan keterbatasan akses informasi ini akhirnya menyebabkan pengguna merasa kebingungan dalam memilih dan membandingkan fasilitas olahraga sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, peningkatan efisiensi sistem operasional sangat dibutuhkan supaya proses pemesanan dan promosi dapat bermanfaat bagi pengguna.

Berdasarkan laporan terbaru dari *We Are Social* dan *Meltwater* [2], di Indonesia sendiri sudah tercatat sebanyak 212,9 juta pengguna internet dengan persentase 98,3 persen dari angka tersebut sudah terbiasa mengakses internet melalui perangkat telepon seluler (*mobile phone*). Dengan adanya data ini, maka pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam penyediaan fasilitas olahraga berbasis aplikasi atau *website* yang dapat dinikmati oleh seluruh pengguna di kota besar Indonesia dapat lebih mudah untuk direalisasikan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang inilah penulis ingin merealisasikan solusi tersebut dengan menciptakan sebuah aplikasi pemesanan lapangan olahraga sekaligus penyedia fasilitas olahraga sebagai topik tugas akhir dengan judul “Perencanaan Bisnis *Startup* Layanan Pemesanan Lapangan Olahraga SPO.BOOK”. Aplikasi ini nantinya diharapkan dapat membantu pengguna dalam mencari informasi mengenai fasilitas olahraga secara lengkap dengan informasi rincian lokasi, harga, jadwal ketersediaan, foto lapangan, dan ulasan pengguna. Selain itu, pengguna juga langsung dapat melakukan reservasi tempat berolahraga/lapangan tersebut sekaligus memilih komunitas olahraga yang sifatnya terbuka untuk umum. Alasan dibuatnya fitur komunitas ini dikarenakan faktor dukungan sosial dapat berpengaruh positif terhadap minat dan motivasi untuk berolahraga [3]. Selain komunitas, juga akan ada halaman kategori olahraga yang dipersonalisasi berdasarkan segmentasi umur dan profil pengguna. Sehingga dengan adanya komunitas olahraga, kemudahan berinteraksi, ketersediaan informasi dan fasilitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, pengguna diharapkan semakin semangat berolahraga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang terjadi sehingga memunculkan ide *startup* baru ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurang baiknya pengalaman pengguna terhadap layanan pengelola lapangan saat melakukan reservasi lapangan olahraga.
2. Kesulitan pengguna dalam mengakses informasi mengenai kelengkapan fasilitas, ketersediaan tempat, dan juga jadwal tempat berolahraga yang sesuai.
3. Kesulitan pengguna dalam menemukan komunitas dan jenis olahraga yang sesuai dengan kenyamanan, kebutuhan fisik dan psikologis, serta sosial.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat perencanaan bisnis *startup* layanan pemesanan lapangan olahraga berbasis *mobile* dengan nama Spo.Book.

1.4 Manfaat

Dari penulisan tugas akhir pengembangan *startup* Spo.Book ini, penulis berharap rencana bisnis ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna berupa:

1. Meningkatnya sistem pelayanan reservasi lapangan/tempat berolahraga sehingga dapat menambah pengalaman positif bagi pengguna dan juga pihak pengelola fasilitas.
2. Memudahkan pengguna dalam mengakses informasi mengenai ketersediaan waktu dan tempat serta juga kelengkapan fasilitas tempat olahraga yang ada tanpa harus ke lokasi langsung.
3. Menyediakan komunitas olahraga dan pilihan berbagai macam kelas olahraga yang dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan masing-masing pengguna, baik dari sisi fisik, psikologis, dan juga sosial.

1.5 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini, akan disusun serangkaian proses bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah *startup* dengan ruang lingkup penyediaan layanan fasilitas olahraga. Proses bisnis dimulai dari saat pengguna membuat sebuah akun di aplikasi Spo.Book sampai dengan transaksi tersebut. Berikut ini merupakan susunan fitur-fitur di dalam aplikasi untuk mengembangkan bisnis layanan ini, yaitu:

1. Pada saat masuk ke aplikasi, Spo.Book menyediakan fitur “Pilihan Masuk” pada halaman *login*. Jadi pengguna dapat langsung memilih mau masuk sebagai *customer* atau sebagai mitra. Fitur *login* juga dilengkapi dengan opsi masuk SSO (*Single Sign On*) melalui autentikasi akun pihak ketiga untuk proses masuk yang lebih cepat dan mudah.
2. Proses bisnis utama Spo.Book dimulai ketika pengguna memesan fasilitas olahraga yang ada. Spo.Book menyediakan 3 menu “Fasilitas Olahraga”, antara lain:

- a. Fitur “Reservasi Lapangan/Tempat Olahraga”

Mitra dapat menyediakan jasa sewa lapangan/tempat olahraga pada halaman ini lengkap dengan foto, deskripsi, alamat, dan biaya. Sehingga pengguna dapat melakukan proses *online booking*/reservasi dengan informasi yang lengkap, tanpa takut lapangan/tempat tidak tersedia ataupun tidak sesuai ekspektasi ketika datang kesana.

- b. Fitur “Komunitas Olahraga”

Pada fitur ini, mitra dapat membuat suatu komunitas olahraga yang positif dan menyediakan forum diskusi didalamnya. Sehingga pengguna dapat bertemu dengan teman-teman lain yang memiliki minat di bidang olahraga yang sama dan menambah semangat berolahraga.

- c. Fitur “Kelas Olahraga”

Selain reservasi lapangan dan komunitas, mitra juga dapat menyelenggarakan kelas olahraga yang dilangsungkan secara luring maupun daring. Dalam sistem aplikasi Spo.Book, fitur kelas akan dikelompokkan berdasarkan segmentasi usia supaya pengguna lebih mudah menemukan kelas olahraga yang sesuai.

Di sisi mitra, halaman “Fasilitas Olahraga” ini dilengkapi dengan fitur penyuntingan supaya mitra dapat mengubah data fasilitas mereka sendiri jika ada perubahan pada alamat, deskripsi, dan biaya sewa. Mereka juga memiliki opsi untuk menonaktifkan fasilitas atau menghapusnya sewaktu-waktu fasilitas tersebut tidak lagi beroperasi.

3. Semua jenis pengguna dilengkapi dengan menu “Akun” yang dilengkapi dengan fitur pengaturan dan personalisasi akun/profil. Penyesuaian profil ini juga bertujuan supaya administrator bersama dengan sistem aplikasi dapat membaca profil pengguna dan menyesuaikan pesan rekomendasi dan promosi.
4. Terdapat juga fitur “Pemesanan dan Pembayaran” untuk melakukan transaksi pada Spo.Book. Fitur ini dilengkapi dengan halaman konfirmasi untuk memastikan data pemesanan sudah selesai dan juga halaman verifikasi jika pesanan sudah berhasil dibayar. Fitur pembayaran sendiri dilengkapi dengan berbagai metode pembayaran

online yang praktis, seperti melalui kartu debit/kredit, transfer bank, dan menggunakan uang elektronik.

5. Jika pengguna ingin membatalkan pesanan, maka mereka dapat menggunakan fitur “Pembatalan Pesanan” yang dapat dilakukan maksimal 1x24 jam sebelum waktu pemesanan dengan beberapa opsi alasan yang tersedia. Nantinya pengajuan pembatalan akan diterima oleh pihak mitra untuk disetujui atau tidak disetujui. Jika disetujui, maka dana akan dikembalikan 100% dalam waktu 1x24 jam ke saldo bank atau dompet elektronik pelanggan, tergantung dari metode pembayaran yang dipilih.
6. Setelah menyelesaikan suatu pesanan dan transaksi, sistem akan memberikan pemberitahuan untuk penilaian fasilitas maupun layanan mitra. Pengguna juga dapat memanfaatkan fitur “Nilai dan Ulasan” yang ada di tampilan pengguna untuk memberikan kesan dan masukan baik untuk fasilitasnya maupun layanan admin mitranya. Selain memberikan nilai dan ulasan, pengguna juga dapat melihat nilai dan ulasan dari pengguna lain. Dari sisi mitra, fitur “Nilai dan Ulasan” ini memungkinkan mereka untuk menanggapi penilaian yang ada sekaligus menjadi bahan evaluasi.
7. Tersedia juga fitur “Keanggotaan dan Promosi” sebagai salah satu bentuk apresiasi Spo.Book terhadap loyalitas pengguna. Pada fitur ini, mitra dapat memberikan penawaran spesial yang sesuai dan tepat sasaran serta administrator juga dapat memberikan layanan khusus terhadap *member* Spo.Book.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL