

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah membawa dampak besar bagaimana cara manusia melakukan aktivitasnya. Dampak negatif dari adanya kemajuan teknologi ini dapat membuat seseorang mengalami ketergantungan dengan kemudahan yang diberikan. Teknologi juga menawarkan aktivitas yang tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga serta bersifat instan, hal ini dapat membuat seseorang malas untuk melakukan sesuatu dan membuat badan kurang gerak. Hal ini tentu merupakan suatu masalah gaya hidup masyarakat untuk membentuk pola hidup yang tidak sehat. Menurut WHO pada tahun 2010 perilaku tidak aktif bergerak adalah faktor risiko keempat untuk kematian global sebesar 6%, diikuti dengan hipertensi 13%, penggunaan tembakau 9%, dan glukosa dalam darah tinggi 9%, kelebihan berat badan dan obesitas berjumlah 5% sebagai penyebab kematian secara global. Salah satu cara mengatasi permasalahan badan kurang gerak adalah dengan melakukan aktivitas fisik seperti olahraga [1].

Bagi sebagian orang, olahraga yang dilakukan terkadang tidak menyenangkan dan terasa menyakitkan sehingga, mereka hanya melakukan olahraga sekali dan tidak melakukannya lagi. Kurangnya motivasi berolahraga juga menjadi penyebab sebagian orang tidak mau berolahraga. Sebaliknya, keberadaan teman dalam berolahraga menjadi faktor penyemangat. Teman juga diperlukan saat olahraga yang dilakukan bersifat tim atau harus dilakukan bersama-sama, seperti : futsal, basket, bulutangkis dan lainnya.

Fasilitas olahraga juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang dalam olahraga. Permasalahan yang umumnya terjadi terkait fasilitas olahraga yaitu ketidaktersediaan fasilitas olahraga yang diinginkan, membuang waktu dan tenaga hanya untuk melakukan reservasi, dan tidak profesionalnya penyedia fasilitas olahraga.

Berdasarkan uraian diatas maka dibutuhkan solusi aplikasi yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Untuk itu penulis memilih, **“Pengembangan Sistem Kampanye Pemasaran, Pertemuan, dan Reservasi Fasilitas Olahraga Berbasis Aplikasi Seluler dan Web”** sebagai Tugas Akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah :

1. Kurangnya minat berolahraga dan biaya olahraga lebih tinggi karena tidak memiliki teman olahraga.
2. Tidak leluasa memilih fasilitas olahraga, tidak berhasil mendapatkan fasilitas olahraga, atau harus menunggu lama untuk mendapatkan fasilitas olahraga.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi yang menghubungkan antara orang-orang yang mau berolahraga dengan mitra fasilitas olahraga dengan tiga fungsi utama yaitu: kampanye pemasaran, pertemuan, dan reservasi fasilitas olahraga.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dalam tugas akhir ini adalah:

1. Mempermudah penerapan pola hidup sehat dengan cara berolahraga yang menyenangkan sekaligus mendapatkan *reward* poin yang dapat ditukarkan.
2. Memudahkan pencarian teman berolahraga dengan ketertarikan olahraga yang sama.
3. Mempermudah pemilihan fasilitas olahraga dan melakukan reservasi fasilitas olahraga yang diinginkan.
4. Meningkatkan pendapatan dan mempermudah pengelolaan fasilitas olahraga bagi mitra penyedia fasilitas olahraga.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pengembangan sistem:

1. Pengguna sistem, terdiri dari orang-orang yang mau berolahraga dan mitra/pemilik fasilitas olahraga.
2. Data masukan, terdiri dari data konten, data mitra fasilitas olahraga, data promo, data *task* olahraga, data *user*, data *room meetup*, data reservasi.
3. Proses, terdiri dari *meetup*, reservasi fasilitas olahraga, penuntasan *task*, penukaran poin.
4. Data keluaran, terdiri dari laporan kinerja sistem, laporan kinerja mitra fasilitas olahraga, bukti reservasi fasilitas olahraga, poin yang didapatkan *user*, laporan transaksi reservasi *user*.
5. Pengembangan perangkat lunak akan menggunakan :

- a. Visual Studio Code sebagai alat pengembangan sistem.
- b. MySQL Server sebagai *Database Management System* (DBMS).
- c. *ReactJS* sebagai pustaka JavaScript untuk membangun *front-end* situs web.
- d. *ReactNative* sebagai *framework* JavaScript untuk membangun *front-end* aplikasi seluler.
- e. *Node.js* sebagai lingkungan/*platform* JavaScript pada bagian *back-end* sistem.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL