

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

GOR berasal dari kata ‘gelanggang’ dan ‘olahraga’. GOR memiliki arti ruang atau lapangan tempat tinju, berpacu, berolahraga. Sedangkan olahraga memiliki arti gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Pengertian dari GOR adalah ruang atau lapangan yang digunakan sebagai tempat untuk menggerakkan badan dengan tujuan untuk menyehatkan tubuh [1].

Dikutip dari *Sindonews* “Wabah *COVID-19* semakin meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berolahraga guna meningkatkan daya tahan tubuh. Dalam hal ini olahraga di luar rumah (*outdoor*) menjadi pilihan menarik untuk menghilangkan kejenuhan selama beberapa bulan beraktivitas di rumah saja” [2]. Bupati Karanganyar Juliyatmono dalam sambutannya pada kegiatan olahraga mengatakan, selain mengembangkan potensi olahraga, atlet diharapkan ikut mempromosikan sejumlah lokasi atau tempat olahraga di Karanganyar [3].

GOR Raharja yang beralamatkan di desa Kwadungan RT 02/03, Desa Kwadungan, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar dibangun dan dikelola langsung oleh Desa Kwadungan yang artinya Gor Raharja merupakan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). Dikutip dari *money.kompas.com* “BUMDes adalah badan hukum yang didirikan oleh desa dan/atau bersama desa-desa guna mengelola usaha, memanfaatkan aset, mengembangkan investasi dan produktivitas, menyediakan jasa pelayanan, dan/atau menyediakan jenis usaha lainnya untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat Desa” [4]. Gor Raharja menyediakan fasilitas - fasilitas untuk olahraga *Volly* dan *Futsal*, Gor Raharja juga digunakan sebagai tempat pelaksanaan agenda-agenda rutin seperti *posyandu*, *senam sehat*, dan digunakan untuk tempat vaksinasi *COVID-19*.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Juni 2022 kepada petugas GOR, saat ini pelayanan penyewaan gor masih menggunakan sistem manual dan pendataan data transaksi menggunakan *Microsoft Excel*. Dokumentasi wawancara dapat dilihat pada lampiran 1. Disebutkan kendala terkait

pendataan yang masih manual sering terjadi kesalahan penulisan data (*human error*), proses pendataan juga memakan waktu lama karena dilakukan satu per satu. Cara pemesanan di GOR Raharja juga tanpa membayar uang muka terlebih dahulu sehingga seringkali terjadi pesanan fiktif (pemesan tidak datang saat tanggal pesanannya berlangsung). Untuk mendapatkan informasi sewa lapangan dan informasi jadwal masih banyak menggunakan cara manual, seperti mendatangi langsung ke petugas, atau pemesanan melalui telepon, pesan singkat, dan lain sebagainya. Terkadang tidak semua konsumen dapat menggunakan fasilitas telepon ataupun mendatangi langsung ke lokasi gor. Adapun jika konsumen harus datang langsung ke lokasi gor petugas sedang tidak di tempat karena ada kepentingan. Jika konsumen menggunakan telepon, terkadang terjadi masalah-masalah seperti antrian di saluran telepon, petugas tidak mengangkat telepon karena kesibukan, petugas tidak membalas pesan singkat di karenakan melayani antrian konsumen yang datang langsung ke lokasi gor sehingga konsumen harus menunggu balasan dari petugas yang waktunya tidak menentu, apabila gor sedang penuh, maka konsumen pun tidak mendapatkan waktu untuk sewa.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya sebuah aplikasi yang dapat membantu kedua pihak (petugas dan konsumen) agar saling terintegrasi dalam sebuah sistem. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode *human centered design*. *Human Centered Design* adalah desain yang berpusat pada manusia. *Human Centered Design (HCD)* adalah kerangka kerja dari perancangan, HCD dimulai dengan calon pengguna yang akan menggunakan aplikasi sampai menghasilkan solusi sesuai untuk memenuhi kebutuhan mereka. HCD dalam proses menciptakan sesuatu berdasarkan karakteristik alami umum dan berfokus dengan keadaan psikologi dan persepsi manusia dan bertujuan membuat sistem interaktif dengan berfokus pada kegunaan sistem, serta menerapkan faktor Ergonomi. Dalam metode *human centered design* terdiri dari 3 tahap yakni *Inspiration, Ideation, Implementation*[5].

Pengujian *user experience* juga dilakukan pada tahap *implementation* dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*, pengujian ini ditujukan untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik agar sistem dapat

dengan mudah dipelajari, efisien, mudah digunakan, dan atraktif. Kuesioner UEQ terdiri dari 26 item. UEQ memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif. Dengan kata lain, UEQ memberikan pengukuran aspek teknis dan non teknis terkait emosi atau persepsi kesenangan pengguna. Kelengkapan aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan UEQ dibanding *tools* yang lain. Selain itu, ketersediaan template berupa *Data Analysis Tool* dalam format *excel* dalam mengukur UX memudahkan penggunaan alat ukur UEQ. Hasil dari pengukuran UEQ dapat digunakan sebagai referensi peningkatan kualitas user interface[6]. Pentingnya *User Interface* dan *User Experience* dalam pengembangan aplikasi agar dapat mempermudah pengguna menggunakan aplikasi, dan mendapat respon dari interaksi dan mengetahui kebutuhan pengguna[7].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian yang akan dituangkan pada proposal tugas akhir dengan judul “Perancangan Dan Evaluasi Aplikasi Booking Online Gor Berbasis Android (Studi Kasus: GOR Raharja Desa Kwadungan) dengan adanya penelitian ini akan memberikan rekomendasi pembuatan aplikasi RahaRent yang akan mengimplementasikan hasil *user interface* dan *user experience* pada penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, dapat diketahui permasalahan bahwa:

1. Pendataan yang masih manual sering terjadi kesalahan penulisan data (*human error*), proses pendataan juga memakan waktu lama karena dilakukan satu per satu.
2. Cara pemesanan di GOR Raharja tanpa membayar uang muka terlebih dahulu sehingga seringkali terjadi pesanan fiktif (pemesan tidak datang saat tanggal pesanannya berlangsung).
3. Untuk mendapatkan informasi sewa lapangan dan informasi jadwal masih banyak menggunakan cara manual

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka dapat disusun batasan dalam perancangan *user interface prototype* aplikasi *RahaRent* adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus terpusat pada Gor Raharja Desa Kwadungan
2. Perancangan ini hanya sampai pembuatan *prototype* yang berfokus pada *user interface* dan *user experience* pengguna.
3. Proses pengujian pada *prototype* dilakukan sebanyak satu kali.
4. Pengujian *prototype* dilakukan dalam posisi *portrait*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menerapkan metode *Human Centered Design* dalam merancang desain aplikasi *booking online gor..*
2. Mengukur *user experience* dari *prototype* aplikasi *android booking onlinet* menggunakan metode *User Experience Questionnaire*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya untuk diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi *android*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada *Developer* untuk mengembangkan lagi *user interface prototype* aplikasi *booking online gor*.