

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan pesat. Informasi yang cepat, tepat, dan terstruktur menjadi kebutuhan utama untuk mengolah data secara efektif dan efisien (Mahardika, 2020). Teknologi informasi tak terpisahkan dari proses manajemen, karena hampir setiap keputusan manajemen memerlukan dukungan teknologi informasi, termasuk dalam manajemen aset. Sistem informasi manajemen aset ditawarkan dengan tujuan mempermudah pengelolaan dari aset sehingga menghasilkan informasi yang dapat dipercaya, relevan, tepat waktu, teruji dan dapat dipahami (Fatma & Devitra, 2019). Salah satu contoh penerapan teknologi informasi dalam manajemen pada pengelolaan *sport center*.

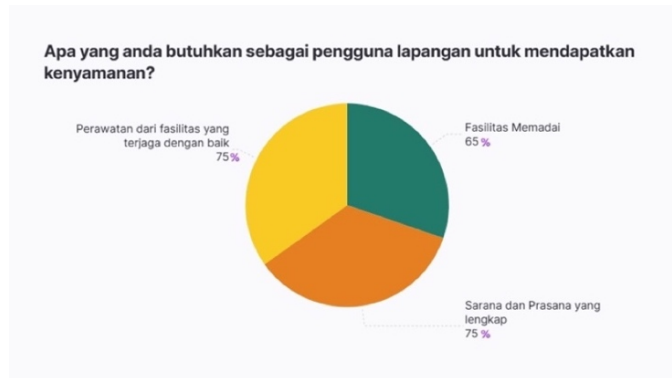
Sport Center merupakan tempat olahraga yang dipersembahkan kepada masyarakat, menggabungkan setiap kegiatan dan upaya yang berperan dalam mendukung perkembangan serta memupuk potensi jasmaniah dan rohaniah individu sebagai perorangan, maupun anggota masyarakat. Baik itu dalam bentuk permainan, pertandingan, atau sebagai sarana rekreasi. tempat ini dimaksudkan untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan olahraga (Yaran dkk., 2018). Pada kota Bandung, Jawa Barat, terdapat sebuah *Sport Center* yang berlokasi di Jalan Soekarno Hatta, berada di dalam perumahan Batununggal Indah yang dikenal sebagai Batununggal Indah Club. Lokasinya dekat dengan Telkom University dan dikelilingi oleh berbagai lapangan olahraga. Saat ini, pusat tersebut telah berhasil mendaftarkan sekitar 1000 *member* yang terbagi ke dalam kategori: *Personal*, *Couple*, *Family*, dan *Corporate*. Batununggal Indah Club sendiri sudah aktif beroperasi sejak tahun 2001.

Fasilitas yang ditawarkan oleh Batununggal Indah Club mampu memenuhi kebutuhan olahraga bagi komunitas sekitarnya. Mencakup lapangan bulu tangkis, basket, futsal, pusat kebugaran, serta area renang.



Gambar I.1 Fasilitas Batununggal Indah Club

Meskipun telah menyediakan fasilitas olahraga yang lengkap, pusat olahraga seperti Batununggal Indah Club seharusnya tidak hanya fokus pada aspek penyediaan fasilitas olahraga saja. Lebih dari itu, kualitas layanan kepada pelanggan menjadi elemen penting dalam memastikan kepuasan mereka (Saipuloh & Surono, 2023). Memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggan merupakan hal yang sangat penting. Dalam hal ini, diperlukan penyusunan strategi yang dapat membawa hasil, tidak hanya untuk menciptakan, melainkan juga menyajikan dengan jelas serta mengkomunikasikan nilai atau layanan utama yang ditawarkan (Junaris & Haryanti, 2022). Tujuannya adalah agar sesuai dengan kebutuhan pasar dan mampu membedakan diri dari pesaing lainnya. Selain itu, pemeliharaan prasarana juga merupakan hal penting dalam situasi ini. Perawatan sarana prasarana merupakan suatu kegiatan pemeliharaan berkelanjutan yang menjaga agar setiap jenis fasilitas sarana prasarana tetap dalam kondisi baik dan siap pakai (Suciana & Suraya, 2022). Tujuan pengelolaan sarana dan prasarana olahraga agar dapat bertahan lama dan aman serta dapat digunakan dengan baik sesuai fungsinya.

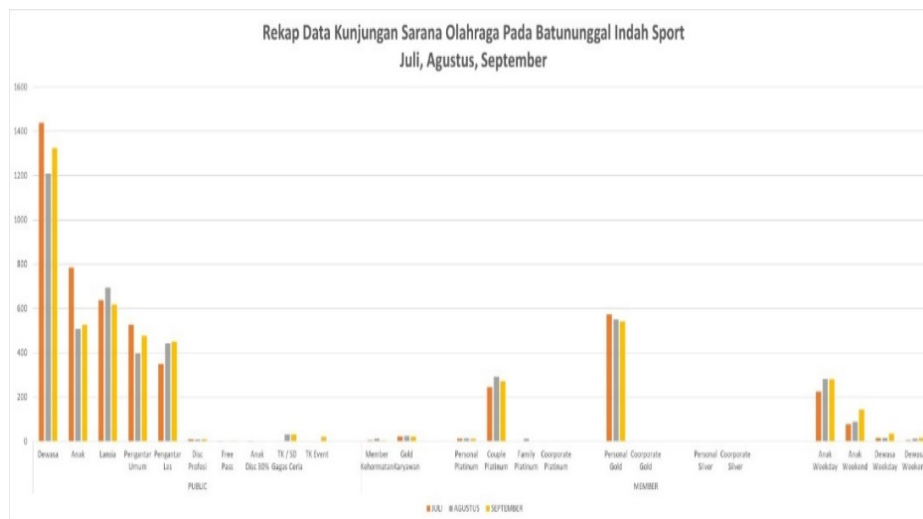


Gambar I.2 Survei penggunaan lapangan

Data pada gambar I.6 diagram diatas, peneliti melakukan survei terhadap 45 responden, mengungkapkan bahwa aspek yang paling penting bagi pengguna lapangan dalam mencapai kenyamanan merupakan perawatan fasilitas yang baik dan kelengkapan sarana dan prasarana dengan masing-masing mendapatkan persentase yang sama sebesar 75%. Faktor-faktor ini, yang dinilai sangat penting oleh pengguna lapangan, pentingnya memelihara dan mengembangkan fasilitas dan infrastruktur olahraga untuk mendukung partisipasi aktif dalam kegiatan olahraga. Dengan demikian, perawatan fasilitas yang terjaga dengan baik tidak hanya meningkatkan pengalaman dan kunjungan pengunjung, tetapi juga memastikan penggunaan yang aman dan berkelanjutan dari peralatan dan perlengkapan olahraga.

Transformasi digital dapat menjadi kunci dalam memperkuat strategi pemeliharaan dan peningkatan kualitas layanan di Batununggal Indah Club. Transformasi digital memberikan peluang bagi perusahaan atau organisasi untuk berinovasi terhadap kinerja operasional. Dalam konteks situs *website* perusahaan yang menjadi umum, dengan transformasi digital, bisnis pasti memerlukan infrastruktur, teknologi, dan *platform* yang tepat untuk diterapkan. Tujuan dari transformasi bisnis adalah untuk meningkatkan kapasitas perusahaan sesuai dengan kebutuhan lingkungan bisnis (Kirana dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa situs *website* tersebut hadir di mana saja secara bersamaan, karena dapat diakses dari berbagai lokasi di dunia oleh banyak individu secara serentak (Upadhyay & Sengeta, 2023).

Pengelolaan pemeliharaan prasarana pada Batununggal Indah Club, perlu adanya suatu fungsi manajemen yang menjadi acuan dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan yang semestinya, seperti *planning*, *organizing*, *staffing*, *directing*, *controlling* dan *Maintenance*.



Gambar I.3 Data Kunjungan Batununggal Indah Club Juli – September

Data pada Gambar I.3 menunjukkan tingkat kunjungan yang stabil oleh pelanggan yang ingin berolahraga di Batununggal Indah Club, mengindikasikan popularitas pusat olahraga ini. Namun, terkait dengan isu manajemen aset pemeliharaan prasarana, peneliti juga menemukan kurangnya sistem yang memadai dalam mengelola aset olahraga pada Batununggal Indah Club. Hal ini terbukti dari pernyataan salah satu pengelola, seorang *Supervisor*, yang menjelaskan adanya kekurangan dalam pengendalian aset, seperti pencatatan aset yang telah diperbaiki, pencatatan aset yang mengalami rusak, memantau dan mengelola persediaan peralatan olahraga. Akibatnya, beberapa fasilitas olahraga di *Sport Center* ini tidak beroperasi secara optimal. Dengan demikian, meskipun kunjungan pelanggan tetap stabil, ada ruang untuk meningkatkan manajemen aset dan pemeliharaan prasarana pada Batununggal Indah Club.

Kurangnya sistem informasi manajemen aset yang menyeluruh, berakibat pada keterlambatan informasi untuk perbaikan dan pengawasan aset. Situasi ini mengakibatkan ketidakpastian atau ketidaksesuaian dalam informasi tentang

pemantauan data aset dan proses pendistribusian aset. Akibatnya, seringkali terdapat perbedaan antara data yang tercatat dengan kondisi nyata aset di lapangan (Gamayanto dkk., 2021).

Manajemen aset merupakan proses penting bagi perusahaan untuk memaksimalkan nilai dan mengoptimalkan penggunaan aset. Manfaat utamanya termasuk mempertahankan nilai aset yang tinggi, memonitor penyusutan, menyederhanakan proses pembuatan anggaran, menghindari pembelian aset berlebih, dan menciptakan manajemen risiko yang efektif. Tujuannya untuk memastikan kepemilikan aset yang jelas, menginventarisasi dan memperpanjang usia aset, meminimalkan biaya, memaksimalkan pengembalian investasi, dan mengoptimalkan pemanfaatan aset. Dengan cara ini, manajemen aset tidak hanya memelihara keadaan fisik aset tetapi juga mendukung keberlanjutan finansial dan operasional perusahaan (Utami, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti fokus pada membangun *front-end* sistem informasi manajemen aset dengan metode *design thinking*. Membangun *front-end* sistem informasi manajemen aset yang dirancang dengan baik dapat memberikan antarmuka pengguna yang mudah dipahami. Penelitian tentang *front-end* sistem manajemen aset sangat penting karena dapat meningkatkan efisiensi operasional dengan memudahkan staf dan manajemen mengakses informasi dengan cepat, mengurangi waktu pencarian data, dan meningkatkan produktivitas (Setiawan & Karnalim, 2024). *Front-end* bertujuan untuk menerapkan *user interface* dan *user experience* kedalam *website* atau sistem informasi yang dapat diakses pengguna melalui internet dengan menggunakan Bahasa pemrograman (Putri Hernowo, 2021). *Front-end* memungkinkan karyawan dan manajemen berinteraksi dengan sistem secara efektif dan efisien (Hernowo, 2021). Hal ini mempermudah interaksi dengan sistem dan memastikan akses yang cepat dan mudah terhadap informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah melacak dan mengelola aset, memastikan pemeliharaan yang tepat waktu, dan meningkatkan efisiensi operasional secara keseluruhan.

Hal ini sangat relevan bagi Batununggal Indah Club yang menghadapi masalah dalam pencatatan dan pemantauan aset. Penelitian ini bertujuan untuk

menciptakan solusi yang akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan aset, serta memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam menggunakan fasilitas olahraga. Elemen visual antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) merupakan komponen penting dalam aplikasi atau media pemasaran digital, seperti situs *website*. Komponen-komponen ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan persepsi merek perusahaan atau bisnis tertentu (Widianto dkk., 2024), serta mempermudah penggunaan *website*. Melalui dashboard yang *user-friendly*, karyawan dan manajemen dapat mengakses informasi secara *real-time*, meningkatkan transparansi, dan memastikan akuntabilitas dalam pelaksanaan tugas sehari-hari serta pemantauan kemajuan proyek.

Agar menciptakan solusi yang akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan aset, pendekatan *design thinking* dipilih karena berpusat pada pengguna dan memecahkan masalah melalui proses iteratif yang melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, perancangan *prototype*, pengujian, dan penyempurnaan. Dalam konteks pengembangan sistem manajemen aset, *design thinking* memungkinkan tim pengembang untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengelola dan pengguna fasilitas olahraga. Dengan demikian, solusi yang dihasilkan dapat lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Pendekatan ini juga mendorong kolaborasi antar tim dan partisipasi aktif dari berbagai Penanggung jawab kepentingan, sehingga memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pengelolaan aset dan layanan di Batununggal Indah Club.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti mencoba merumuskan permasalahan yang mendasari penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana front-end pada website operasional sport center untuk mengelola manajemen aset dengan menggunakan metode Design Thinking?

2. Bagaimana hasil implementasi rancangan website operasional sport center pada pengelolaan manajemen aset terhadap pengguna?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun beberapa tujuan yang ingin peneliti capai, diantaranya sebagai berikut:

1. Menghasilkan tampilan *front-end* pada *website* operasional *sport center* untuk mengelola manajemen aset dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui tanggapan dan kepuasan pengguna terhadap hasil implementasi rancangan website operasional sport center pada pengelolaan manajemen aset.

I.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa ruang lingkup pembahasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Tampilan perancangan dengan tampilan berbasis *website*.
2. Penelitian ini terbatas hanya pada Batununggal Indah Club yang terletak pada jalan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat
3. Penelitian ini fokus pada *booking online venue* olahraga dan pengelolaan manajemen aset.

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 kemudahan dalam melakukan manajemen aset *sport center*.
2. Bagi manajemen dengan penelitian ini dapat membantu memberikan kemudahan dalam melakukan pengelolaan aset pada venue olahraga *sport center*.
3. Bagi domain sistem informasi adalah menciptakan teknologi berbasis *website* yang mengelola operasional venue olahraga, khususnya pengelolaan manajemen aset.

I.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir diuraikan dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan konteks dan latar belakang permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Dalam perumusan masalah, isu-isu utama yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang akan dibahas secara mendetail. Selanjutnya, tujuan penelitian ditetapkan untuk mendefinisikan hasil yang diharapkan dari penelitian ini. Batasan penelitian juga diuraikan untuk memastikan bahwa penelitian tetap terfokus dan tidak menyimpang dari tujuan utama. Manfaat dari penelitian ini dijelaskan, menggambarkan nilai tambah yang dapat diperoleh dari hasil penelitian. Terakhir, sistematika penulisan disajikan untuk memberikan gambaran struktur dan alur penulisan tugas akhir ini.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini menyajikan teori-teori yang relevan dan berkaitan langsung dengan isu yang sedang diteliti. Bab ini mencakup pembahasan tentang teori, metode, solusi, dan hasil dari studi atau penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dalam merancang dan menyelesaikan masalah. Disampaikan juga perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya untuk mempertegas orisinalitas karya dan memastikan tidak terjadi pelanggaran hak cipta.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Bab ini memaparkan kerangka pemecahan masalah atau model konseptual yang dijadikan acuan dalam proses penyelesaian masalah. Bab ini juga menguraikan sistematis penyelesaian masalah dengan menunjukkan setiap tahapan penelitian yang dilakukan untuk mencapai solusi. Mengingat fokus penelitian ini adalah pengembangan sistem terintegrasi, bab ini juga membimbing

pembaca melalui proses pengembangan artefak, evaluasi atau pengujian artefak, serta pemilihan metode model yang tepat untuk merancang sistem atau aplikasi.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan proses dan hasil dari perencanaan dan perancangan sistem. Ini mencakup tahap perencanaan kebutuhan sistem yang melibatkan pengumpulan data dan identifikasi kebutuhan sistem. Bab ini juga menyajikan analisis proses bisnis, analisis teknologi, dan rancangan dari desain sistem serta arsitektur sistem. Sebagai tambahan, bab ini memberikan penjelasan atau visualisasi dari hasil implementasi desain sistem yang telah dikonversi menjadi aplikasi.

Bab V Pengujian dan Evaluasi

Bab ini mengandung penjelasan dan dokumentasi dari proses pengujian aplikasi dan evaluasi. Bab ini mempresentasikan hasil pengujian yang bertujuan untuk memvalidasi atau memverifikasi bahwa solusi yang dihasilkan telah berhasil mengatasi masalah yang diidentifikasi. Lebih lanjut, bab ini juga menawarkan penilaian terhadap hasil akhir yang sejalan dengan tahap akhir dari proses perancangan.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini memaparkan kesimpulan yang berisi jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian awal. Selain itu, bab ini juga menawarkan beberapa saran dan rekomendasi terkait solusi yang telah ditemukan dan diimplementasikan. Kesimpulan dan saran ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan panduan lebih lanjut bagi penelitian atau praktek di masa mendatang.