

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan kebutuhan pokok dalam berkehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai sosial dalam bermasyarakat dapat direfleksikan oleh olahraga, karena tradisi dan budaya masyarakat sebagian dari olahraga, budaya olahraga ini pun diwariskan secara turun-menurun.[1]

Ada beberapa jenis olahraga yang berfungsi untuk meningkatkan daya tahan tubuh, salah satunya adalah fitness. Fitness adalah kegiatan latihan kebugaran jasmani untuk meningkatkan kualitas fungsional tubuh agar sehat dan tidak mudah sakit. Banyak orang berlatih fitness dengan tujuan yang berbeda-beda. Terdapat beberapa program fitness yang dapat dilakukan, contohnya yaitu, meningkatkan massa otot, pembentukan otot, penurunan berat badan dan penambahan berat badan.

Kebanyakan orang melakukan olahraga fitness namun tidak mendapatkan hasil yang maksimal, walaupun sudah berlatih dalam jangka waktu yang lama badan tidak terbentuk sesuai dengan yang diinginkan. Ini bisa dikarenakan kurang efektif pada saat melakukan fitness, maka dari itu dibutuhkan pemandu latihan. Namun, kualitas pemandu latihan juga dapat memengaruhi proses pembentukan badan, dengan adanya kualitas pelatih yang baik, proses pembentukan badan akan menjadi lebih cepat dan tepat. Masalah yang dihadapi pada saat penerimaan pelatih gym yang direkrut adalah tidak memiliki kualitas yang baik dan tidak memenuhi standar pelatih gym yang berkualitas. Hal ini dapat dirasakan oleh Putra Sanjaya Gym dalam penentuan penerimaan pelatih gym yang terbaik.

Pelatih gym berkualitas yang sudah teruji secara teknik penguasaan dalam menggunakan alat fitness dapat membantu para penikmat olahraga fitness di Putra Sanjaya Gym menjadi tidak kebingungan saat menjalani latihan fitness, dengan

arahan yang benar, hasil dari proses pembentukan badan sesuai yang diinginkan cepat didapat, sehingga penikmat olahraga di Putra Sanjaya Gym berproses lebih nyaman dan merasa puas terhadap pelayanan yang ada di Putra Sanjaya Gym.

Pada permasalahan dalam penerimaan pelatih yang berkualitas dapat diselesaikan salah satunya dengan menggunakan sistem rekomendasi. Untuk mendapatkan rekomendasi dalam penerimaan pelatih terbaik, maka dibuat sistem rekomendasi penerimaan pelatih terbaik menggunakan metode Visekrijumsko KOMpromisno Rangiranje (VIKOR). VIKOR merupakan metode yang bekerja dengan cara mencari solusi ideal terdekat pada suatu permasalahan tertentu sehingga mendapatkan perankingan yang tepat. Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan rekomendasi pelatih gym menggunakan metode VIKOR. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu Putra Sanjaya Gym dalam menentukan pelatih yang tepat agar member dan non member lebih cepat dalam proses mencapai tubuh yang ideal. [2]

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana membuat sistem rekomendasi penerimaan pelatih terbaik fitness di Putra Sanjaya Gym ?
2. Bagaimana menerapkan metode VIKOR pada sistem rekomendasi penerimaan pelatih terbaik di Putra Sanjaya Gym?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka skripsi ini membatasi ruang lingkup penelitian kepada sistem rekomendasi penerimaan pelatih fitness terbaik menggunakan metode VIKOR berbasis website yang studi kasusnya di Putra Sanjaya Gym.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem yang dapat membantu penyeleksi di Putra Sanjaya Gym dalam penerimaan pelatih fitness terbaik.
2. Menguji kelayakan metode VIKOR dalam sistem rekomendasi penerimaan pelatih terbaik di Putra Sanjaya Gym.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan terdapat kegunaan sebagai berikut:

1. Sistem rekomendasi yang dibuat dapat memberikan kemudahan seleksi penerimaan pelatih terbaik di Putra Sanjaya Gym.
2. Mendapatkan hasil akurat berdasarkan dari penilaian disetiap kriteria terhadap calon pelatih yang melamar di Putra Sanjaya Gym.

1.6 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu di Putra Sanjaya Gym. Putra Sanjaya Gym merupakan tempat sarana olahraga senam, atletik dan kardio, yang berada di Desa Gudang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, lebih tepatnya di Perumahan Griya Taman Lestari Rt 01 Rw 09 Blok A no 19.

1.7 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dihitung pada saat diberi izin penelitian. Penelitian akan dilakukan kurang lebih selama 3 bulan. Dalam waktu 3 bulan ini, penelitian akan dibagi beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, pengolahan data dan pembuatan website.

1.8 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan beberapa metodologi sebagai berikut :

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah Vikor dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung pada tempat penelitian tanpa memberikan pernyataan. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan dilingkungan Putra Sanjaya Gym. Pelatih melakukan bimbingan olahraga para customer berdasarkan kemampuan customer. Calon pelatih melakukan test wawancara dan test fisik serta teknik penggunaan alat beban di Putra Sanjaya Gym, dan penyeleksi menilai calon pelatih.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik dan pelatih Putra Sanjaya Gym. Wawancara ini digunakan juga sebagai sarana dalam teknik pengumpulan data, metode ini digunakan dengan cara tanya jawab langsung dengan pemilik dan pelatih gym.

1.8.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini perangkat lunak dikembangkan oleh metode VIKOR. Metode VIKOR adalah salah satu metode pengambilan keputusan multi kriteria atau yang biasa disebut dengan istilah Multi Criteria Decision Making (MCDM). Untuk menyelesaikan permasalahan kriteria yang bertentangan, dengan MCDM solusinya. Keputusan akhir pada metode ini didapat dengan cara menilai peringkat antara alternatif dan kriteria yang bertentangan. Keputusan yang diambil oleh metode VIKOR ini mendekati solusi ideal. Metode VIKOR ini memiliki beberapa langkah penyelesaian, diantaranya normalisasi data, perbaikan bobot, menghitung Utility Measure (S) dan Regret Measure (R) dan menghitung nilai indeks vikor.[3]

1.8.3 Pengkodean

Penulisan kode yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan software Visual Studio Code dengan penggunaan bahasa pemrograman PHP serta HTML. Framework yang digunakan adalah Bootstrap.

1.8.4 Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan metode prototype, dimana metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara memberikan contoh rancangan aplikasi kepada orang yang akan memakai aplikasi dan diberikan evaluasi oleh calon pemakai aplikasi.[4] Pada model prototype terdapat 3 tahapan yang biasanya harus dilakukan oleh perancang, diantaranya:

1. Mendengarkan Kebutuhan

Berhubungan dengan wawancara, penelitian ini dapat diketahui permasalahan yang sedang terjadi. Sistem yang sedang berjalan juga dapat diketahui dalam penelitian ini.

2. Membangun Rancangan

Setelah menganalisa kebutuhan penelitian, kemudian rancangan sistem dibuat berdasarkan jadwal rencana yang dibuat. Pada tahap ini calon pengguna aplikasi ikut serta memantau proses kemajuan rancangan aplikasi.

3. Pengujian Rancangan

Tahap ini adalah tahap terakhir pada model prototype. Pada tahap ini calon pengguna aplikasi memberikan tanggapan dan tingkat kepuasan atas sistem yang telah dibuat.

1.9 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 ini menjelaskan penelitian dengan sejelas-jelasnya, dalam bab ini terdapat beberapa sub-bab, diantaranya adalah latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tempat

penelitian, waktu pelaksanaan penelitian metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini menjelaskan konsep yang digunakan pada penelitian, penjelasan kata yang kurang dimengerti pada bab sebelumnya. Dalam bab ini terdapat sub-bab yaitu tinjauan pustaka dan roadmap penelitian.

3. BAB III ANALISIS SISTEM

Analisis sistem ini menjelaskan proses analisis pada sistem yang dibuat. Pada bab ini terdiri dari sub-bab yaitu deskripsi sistem, analisis prosedur sistem berjalan, analisis teori, analisis kebutuhan data/sistem, analisis fungsional sistem, analisis pengguna sistem dan desain sistem antarmuka.

4. BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan rancangan-rancangan dari perangkat lunak yang dibuat berdasarkan analisis sistem. Rancangan digambarkan dengan diagram UML.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan implementasi sistem dari hasil rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah program yang dapat digunakan. Pada bab ini terdapat sub-bab yaitu implementasi dan pengujian sistem.

6. BAB VI PENUTUP

Bab terakhir ini menjelaskan ringkasan dari penelitian. Pada bab ini terdapat sub-bab yaitu kesimpulan dan saran.