

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kepuasan masyarakat terhadap olahraga mencerminkan sejauh mana masyarakat merasa puas dan mendapatkan manfaat dari program-program olahraga yang disediakan oleh lembaga atau dinas terkait. Kepuasan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari kualitas fasilitas olahraga yang tersedia, seperti lapangan, peralatan, dan ruang latihan yang memadai, hingga kualitas pengajar atau pelatih yang kompeten dalam memberikan pelatihan dan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Selain itu, aksesibilitas program olahraga, yang mencakup kemudahan dalam mengakses informasi, lokasi, dan waktu program, juga memainkan peranan penting dalam menentukan tingkat kepuasan. Kualitas layanan yang melibatkan responsivitas, pelayanan yang ramah, serta kecepatan dalam menangani permasalahan atau kebutuhan peserta juga menjadi faktor krusial dalam menciptakan kepuasan masyarakat. Biaya partisipasi yang terjangkau atau sesuai dengan kemampuan masyarakat juga dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk mengikuti program olahraga. Secara keseluruhan, kepuasan masyarakat terhadap olahraga bukan hanya tergantung pada keberadaan fasilitas yang baik, tetapi juga pada bagaimana program-program tersebut dirancang agar dapat menjangkau masyarakat luas, menawarkan manfaat yang jelas, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta bermanfaat dalam meningkatkan kesehatan fisik dan sosial.

Gedung Olahraga Rantauprapat adalah salah satu fasilitas olahraga yang terletak di pusat kota Rantauprapat, Kabupaten Labuhanbatu, yang menyediakan berbagai fasilitas untuk kegiatan olahraga dan rekreasi. Gedung ini dirancang untuk mendukung berbagai jenis olahraga, mulai dari pertandingan basket, voli, futsal, hingga kegiatan olahraga dalam ruangan lainnya. Dengan luas ruang yang memadai dan dilengkapi dengan fasilitas yang cukup lengkap, gedung ini menjadi tempat favorit bagi masyarakat setempat untuk berolahraga maupun mengikuti berbagai acara olahraga yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah maupun komunitas olahraga lokal. Selain digunakan untuk kegiatan olahraga, gedung ini juga sering menjadi lokasi acara komunitas, pelatihan, hingga pertemuan yang melibatkan banyak peserta. Meskipun terletak di tengah kota, aksesibilitas gedung ini cukup mudah, baik bagi masyarakat yang menggunakan kendaraan pribadi maupun angkutan umum. Namun, masih ada beberapa tantangan terkait pemeliharaan fasilitas dan kebersihan, yang menjadi perhatian bagi pemerintah daerah untuk memastikan fasilitas ini dapat digunakan dengan optimal oleh masyarakat dalam jangka panjang. Sebagai pusat olahraga dan kegiatan komunitas, Gedung Olahraga Rantauprapat memiliki peran penting dalam mendukung gaya hidup sehat masyarakat serta pengembangan minat dan bakat olahraga di daerah tersebut.

Gedung olahraga di Rantauprapat, meskipun telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam berolahraga, masih menyisakan sejumlah keluhan dari sebagian warga. Beberapa masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya kelengkapan fasilitas olahraga yang disediakan, seperti alat-alat olahraga yang kadang tidak tersedia atau sudah rusak, serta ruang latihan yang tidak

memadai. Selain itu, masalah kebersihan menjadi keluhan yang sering muncul, dengan area yang tidak selalu terjaga kebersihannya, baik di dalam maupun di sekitar gedung, yang menyebabkan kenyamanan pengguna terganggu. Lokasi parkir juga menjadi masalah, karena tempat parkir yang terbatas dan tidak teratur, sering kali menyebabkan kesulitan bagi pengunjung yang datang dengan kendaraan pribadi. Beberapa masyarakat juga mengeluhkan kurangnya penerangan yang memadai pada malam hari, sehingga suasana menjadi kurang nyaman dan aman saat berolahraga di luar jam operasional. Meskipun demikian, ada sebagian masyarakat yang merasa puas dengan keberadaan gedung olahraga ini, terutama karena aksesibilitasnya yang cukup mudah dan suasana yang cukup kondusif untuk berolahraga, serta adanya program kegiatan olahraga yang bisa diikuti. Namun, secara keseluruhan, ketidakpuasan sebagian besar masyarakat menunjukkan bahwa masih banyak aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan kenyamanan di gedung olahraga tersebut.

Dari berbagai masalah yang dihadapi oleh gedung olahraga Rantauprapat, seperti keluhan mengenai kelengkapan fasilitas yang kurang memadai, masalah kebersihan, keterbatasan lokasi parkir, serta penerangan yang kurang optimal, penulis berencana untuk melakukan penelitian klasifikasi guna mengevaluasi tingkat kepuasan masyarakat terhadap gedung olahraga tersebut. Penelitian ini akan menggunakan dua metode analisis yang berbeda, yaitu metode Neural Network dan metode *Decision Tree*, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan masyarakat. Metode Neural Network akan digunakan untuk menangani hubungan non-linear yang kompleks

antara atribut-atribut seperti fasilitas, kebersihan, lokasi parkir, dan penerangan dengan tingkat kepuasan, sementara *Decision Tree* akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang aturan keputusan yang digunakan masyarakat dalam menilai kualitas layanan gedung olahraga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tingkat kepuasan masyarakat, apakah mereka merasa puas atau tidak puas dengan berbagai aspek yang ada, sehingga Dinas Kepemudaan dan Olahraga dapat mengetahui faktor-faktor utama yang perlu diperbaiki.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kualitas gedung dan fasilitas olahraga yang tersedia mempengaruhi tingkat kepuasan masyarakat terhadap program olahraga yang disediakan?
2. Sejauh mana kebersihan dan pemeliharaan fasilitas olahraga berkontribusi terhadap persepsi masyarakat terhadap kualitas layanan yang diberikan oleh dinas kepemudaan dan olahraga?
3. Bagaimana metode *Artificial Neural Network (ANN)* dan *Decision Tree* dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan masyarakat terhadap kualitas layanan olahraga, seperti kualitas gedung, fasilitas, dan kebersihan?

1.3. Ruang Lingkup Masalah

1. Analisis Faktor-faktor Kepuasan Masyarakat, Penelitian ini menganalisis berbagai faktor yang memengaruhi tingkat kepuasan masyarakat terhadap layanan olahraga, seperti kualitas gedung, kelengkapan

fasilitas, dan kebersihan lingkungan olahraga, untuk memahami kebutuhan dan harapan masyarakat.

2. Evaluasi Kualitas Layanan dan Fasilitas Olahraga, Penelitian ini mengevaluasi kualitas layanan yang diberikan oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga, mencakup kondisi fisik gedung, aksesibilitas fasilitas olahraga, serta tingkat pemeliharaan dan kebersihan, guna mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
3. Penerapan Metode *Artificial Neural Network (ANN)*, Metode *Artificial Neural Network (ANN)* digunakan dalam penelitian ini untuk membangun model prediktif yang dapat menganalisis hubungan antara atribut-atribut tersebut dengan tingkat kepuasan masyarakat, memberikan hasil yang lebih akurat untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dibawah ini merupakan tujuan dan manfaat yang ada pada penelitian ini. Untuk tujuan dan manfaat penelitian nya yaitu sebagai berikut.

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ada 3 poin tujuan yang diambil, yaitu sebagai berikut.

1. Menganalisis dampak kualitas gedung dan fasilitas olahraga terhadap tingkat kepuasan masyarakat terhadap program olahraga yang disediakan.

2. Menilai kontribusi kebersihan dan pemeliharaan fasilitas olahraga terhadap persepsi masyarakat terhadap kualitas layanan yang diberikan oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga.
3. Menggunakan metode *Artificial Neural Network (ANN)* dan *Decision Tree* untuk menganalisis dan memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan masyarakat terhadap kualitas layanan olahraga, termasuk kualitas gedung, fasilitas, dan kebersihan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Untuk manfaat penelitian pada penelitian ini terdapat 2 manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi dalam pengembangan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan masyarakat terhadap layanan olahraga, serta penerapan metode *Artificial Neural Network (ANN)* dan *Decision Tree* dalam analisis kepuasan layanan publik.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi kepada Dinas Kepemudaan dan Olahraga untuk meningkatkan kualitas fasilitas dan layanan olahraga, sehingga dapat meningkatkan kepuasan masyarakat yang berpartisipasi.

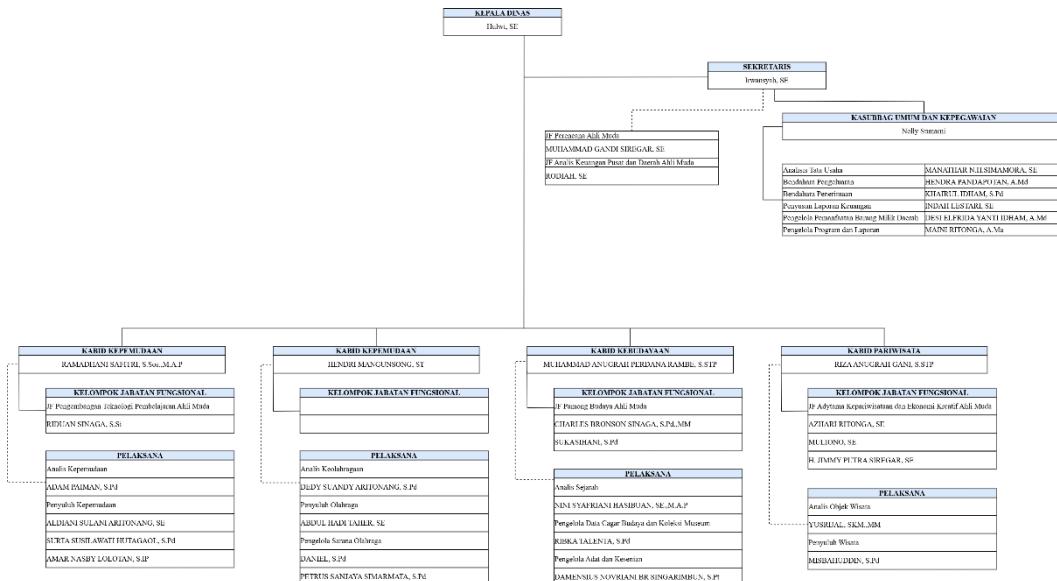
1.5. Tinjauan Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Pemuda dan Olahraga yang terletak di Jl. WR. Supratman No. 1, Kompleks GOR Rantauprapat, Kabupaten Labuhanbatu.

Dinas ini merupakan lembaga pemerintah yang memiliki tanggung jawab besar dalam pengelolaan berbagai kegiatan kepemudaan dan olahraga untuk masyarakat. Sebagai pusat kegiatan yang menyasar seluruh lapisan masyarakat, Dinas Pemuda dan Olahraga berfungsi tidak hanya untuk meningkatkan minat olahraga, tetapi juga untuk mengembangkan potensi generasi muda. Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini dianggap strategis karena menjadi pusat perhatian bagi masyarakat yang aktif berpartisipasi dalam berbagai program yang diadakan oleh instansi tersebut, sehingga memberikan gambaran yang representatif tentang tingkat kepuasan masyarakat terhadap layanan yang diberikan.

Gedung Olahraga Rantauprapat merupakan salah satu fasilitas utama yang dikelola oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Labuhanbatu. Fasilitas ini memiliki luas yang cukup besar, dengan tanah untuk bangunan kesenian seluas 2.460 meter persegi, sementara sarana olahraga tertutup memiliki luas 7.128 meter persegi dan fasilitas olahraga terbuka seluas 36.000 meter persegi. Gedung ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas olahraga seperti lapangan, ruang latihan, dan peralatan pendukung yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam berolahraga. Keberadaan gedung ini memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, sekaligus menjadi simbol komitmen pemerintah daerah dalam menyediakan infrastruktur yang mendukung perkembangan olahraga di daerah tersebut. Dengan fasilitas yang cukup memadai, gedung ini menjadi tempat yang ideal untuk melaksanakan berbagai kegiatan olahraga dan pembinaan potensi pemuda di Kabupaten Labuhanbatu.

Tingkat kepuasan masyarakat terhadap layanan olahraga yang disediakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga di Gedung Olahraga Rantauprapat menjadi fokus utama dalam penelitian ini [1] [2] [3]. Evaluasi kepuasan dilakukan berdasarkan beberapa faktor penting, seperti kualitas gedung, fasilitas yang tersedia, kebersihan, dan pemeliharaan fasilitas yang ada [4] [5] [6]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana masyarakat merasa puas dengan fasilitas yang disediakan serta bagaimana faktor-faktor tersebut memengaruhi persepsi mereka terhadap kualitas layanan yang diberikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk memastikan kepuasan masyarakat [7] [8]. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi Dinas Pemuda dan Olahraga untuk meningkatkan kualitas layanannya di masa mendatang, guna menarik lebih banyak partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga. Untuk struktur organisasi nya yaitu.



Gambar 1. 1. Struktur Organisasi Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang Penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan umum objek penelitian dan terakhir adalah sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang data science, *Machine Learning*, model klasifikasi, metode *Artifitkal Neural Network (ANN)* dan Metode *Decision Tree*, alat bantu program/tools pendukung, dan metodologi Penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang kerangka penelitian, pengumpulan data, metode yang diusulkan, eksperimen dan pengujian metode, evaluasi dan validasi hasil.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil Penelitian yang telah dilakukan dan berisi juga tentang akurasi ataupun evaluasi dari metode yang digunakan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil Penelitian dan saran.