

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kesehatan olahraga adalah upaya kesehatan yang memanfaatkan olahraga untuk meningkatkan derajat kesehatan. Olahraga merupakan sebagian kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari karena dapat meningkatkan kebugaran yang diperlukan dalam melakukan tugasnya. Olahraga dapat dimulai sejak usia muda hingga usia lanjut dan dapat dilakukan setiap hari salah satu olahraga yang sering dilakukan adalah olahraga futsal. (Fansuri, Farid. 2015)

Futsal adalah Olahraga bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing masing beranggotakan 5 orang pemain. Tujuan Olahraga Futsal adalah memasukkan bola ke gawang lawan. Dengan menggunakan kaki, kepala, dan semua bagian tubuh kecuali tangan. Tidak seperti Sepak Bola Olahraga Futsal dimainkan di ruang tertutup dan di tempat yang rata. Dengan ukuran lapangan yang lebih kecil dan jumlah pemain yang lebih sedikit dari Sepak Bola Kaki. Juga lapangan Futsal dibatasi oleh garis bukan dengan net atau dengan sebuah papan. Futsal berasal dari Bahasa Spanyol dari kata Futbol (sepakbola) dan Sala (ruangan). Apabila dua kata tersebut digabungkan maka menjadi Sepak Bola dalam ruangan (Futsal). (Wahyudi, Johan. 2019)

Saat ini, olahraga ini menjadi olahraga favorit masyarakat, terutama kalangan remaja. Turnamen-turnamen futsal pun tidak jarang di gelar. Hal tersebut membuat olahraga yang satu ini mendatangkan celah untuk menjalankan bisnis penyewaan lapangan futsal. Gairah yang cukup tinggi dikalangan masyarakat jadi jaminan tersendiri bagi bisnis penyewaan lapangan futsal. (Arifin, Widodo, and Amalia n.d.)

Pembookingan lapangan futsal merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang pelayanan masyarakat dalam bidang olahraga futsal. Saat ini sudah banyak yang melakukan usaha di bidang tersebut, banyak pelaku usaha membuka arena futsal di berbagai tempat, mulai dari permukiman padat penduduk, daerah sekitar kampus, hingga kawasan perkantoran. Salah satu tempat penyewaan lapangan futsal yang ada di Palembang adalah Tiger Futsal yang terletak di Jl Macan Lindung, Palembang Sumatera Selatan.(Norhikmah 2018)

Bentuk implementasi dalam mengelola pembookingan lapangan di Tiger futsal masih menggunakan cara manual atau cara lama. Cara manual tersebut dilihat pada proses pemesanan, dimana calon pengguna lapangan datang langsung ke tempat futsal untuk melihat kondisi lapangan dan menanyakan jadwal tim lain kepada pihak pengelola lapangan.(Laia and Hutabri 2020)

Pada kasus pemesanan lapangan futsal yang secara manual ini, pelanggan sering mengeluhkan pelayanan pengelola lapangan futsal yang kurang efektif. Pihak pengelola sering memberikan informasi yang tidak akurat kepada pelanggan. Banyaknya karyawan sering membuat pelanggan memesan jam dan lapangan yang sudah dipesan pelanggan lain.(Ruse A.A)

Hal tersebut biasanya disebabkan karena karyawan yang menerima pesanan lupa atau terlambat mengkonfirmasi ke karyawan lain sehingga karyawan lain menerima pesanan pada jam dan lapangan yang belum di konfirmasi tadi karena mengira lapangan pada jam tersebut belum di pesan.

Menurut (Merdekawati, Agustiena. 2019) Hal tersebut menimbulkan pesanan ganda bahkan lebih dan saat pelanggan yang sudah memesan sebelumnya datang ke lapangan futsal bisa kecewa karena sudah ada pelanggan lain yang menggunakan lapangan dan jam yang sama. Pelayanan yang kurang baik tersebut dapat menyebabkan nama baik dari tempat usaha

tersebut menjadi buruk yang berakibat berkurangnya niat pelanggan untuk kembali memesan lapangan.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan diatas, maka penulis mencari solusi untuk membuat sebuah teknologi informasi seperti aplikasi *booking* yang berbasis android untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan lapangan futsal, mengakses informasi seperti jadwal lapangan dan harga lapangan. Karena aplikasi booking ini menjadi media yang sangat efektif baik bagi penyedia jasa maupun pelanggan dalam melakukan pemesanan lapangan.

Menurut (Fikri and Astutik 2017) Tujuan di buatnya sistem aplikasi booking lapangan yang *berbasis android* ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan *booking* lapangan dan pencarian informasi mengenai lapangan futsal. Dengan melakukan pengembangan sistem informasi, maka didapatkan beberapa manfaat seperti pelanggan diberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan lapangan melalui aplikasi *booking* tanpa harus datang langsung ke tempat futsal atau via telephone.

Adapun manfaat yang dirasakan oleh penyedia lapangan futsal yaitu diberikan kemudahan dalam proses mengatur lapangan agar terhindar dari jadwal yang bentrok atau tubrukan, dapat mengoptimalkan penyewaan lapangan futsal yang lebih cepat dan aman serta dapat juga meningkatkan media promosi pada lapangan futsal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang bertujuan untuk membantu pengguna jasa dalam pemesanan lapangan futsal, sehingga pengguna jasa merasa dimudahkan dalam melakukan pemesanan lapangan melalui "Aplikasi *Booking Lapangan Futsal Berbasis Android*". Penulis melakukan penelitian pada salah satu lapangan futsal yang bernama "TIGER FUTSAL" yang berlokasi di Jl.Macan Lindung Palembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pemesanan pada Tiger Futsal masih menggunakan cara konvensional yang dimana kasir mencatat pemesanan secara manual.
- b. belum adanya sistem pemesanan lapangan futsal secara online pada Tiger Futsal.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian yang di lakukan. Berikut ini pembatasan masalah :

- a. Untuk membatasi masalah, Sistem Informasi hanya di aplikasikan pada Tiger Futsal. Hal ini di karenakan penulis sebagai pelanggan disana.
- b. Perancangan aplikasi hanya merujuk kepada solusi untuk masalah yang di hadapi Tiger Futsal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana membangun aplikasi booking lapangan futsal berbasis android.

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem booking lapangan futsal berbasis android guna memudahkan pihak Tiger Futsal dalam melakukan pengolahan data dengan cepat sehingga menghasilkan informasi yang berkualitas.
- b. Penelitian ini membuat sebuah aplikasi untuk membangun sistem penyewaan lapangan yang lebih efektif dan efisien.
- c. Dengan membuat sebuah aplikasi ini dapat merancang laporan yang Tepat dan akurat di Tiger Futsal

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Dengan adanya sistem penyewaan lapangan futsal berbasis mobile android ini diharapkan memberi kemudahan pihak Tiger Futsal dalam pencatatan data penyewa, serta kemudahan dalam pencarian informasi mengenai penyewaan lapangan futsal yang dibutuhkan oleh calon penyewa lapangan tersebut.
- b. Di harapkan dengan adanya sistem penyewaan ini membuat para calon penyewa tidak harus menunggu terlalu lama dalam mendapatkan informasi mengenai penyewaan lapangan futsal di Tiger Futsal, serta memudahkan penyewa dalam hal pemesanan lapangan. Penyewa dapat melakukan pemesanan lapangan melalui aplikasi mobile berbasis android.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Waktu Dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan mulai dari bulan September 2020 sampai dengan maret 2021.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan di Tiger Futsal yang beralamatkan di Jl. Macan Lindungan , Bukit Baru, Kec Ilir Barat 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30153.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik atau metode dalam memperoleh dengan menganalisis data. Adapun metode yang digunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan penulis adalah observasi langsung terhadap subjek penelitian dalam hal ini Tiger Futsal Palembang khususnya yang berkaitan dengan sistem pembookingan.

Hasil yang penulis amati dalam penelitian ini adalah bahwa Pada metode ini kegiatan yang dilakukan adalah melihat serta mempelajari permasalahan sistem pengolahan data Pembookingan lapangan futsal pada Tiger Futsal Palembang yang akan diteliti.

2. Wawancara

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan pimpinan Tiger Futsal guna mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, serta pada penyewa dan staf lain yang berhubungan dengan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan agar data yang dimiliki oleh peneliti akan lebih akurat dan agar dapat dipercaya keasliannya. Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi data penelitian, baik berupa sumber tertulis maupun gambar.

1.7.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Model penelitian kuantitatif sebagai metodologi merupakan prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Tujuan utama penelitian deskriptif adalah memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena yang sedang diselidiki. (Khalimah, Siti. 2020.)

1.7.4 Metode Pengembangan dan pendekatan sistem

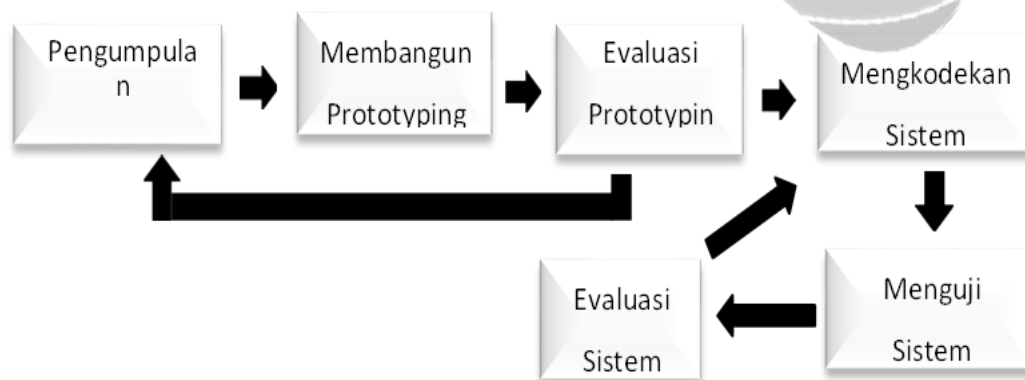
Dalam pembuatan sebuah sistem informasi diperlukan suatu metode yang menjadi tolak ukur dalam pembuatan sistem tersebut, termasuk metode sistem dan metode pengembangan sistem. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode pengembangan yang menggambarkan sistem dalam aliran data komputer. Sistem, pendekatan terstruktur. Dan metode yang di pakai dalam penelitian ini adalah metode Prototype. (Machrus, Muhammad, and Muryan Awaludin. 2016)

1.7.5 Metode Prototype

Model prototype digunakan untuk merancang sistem informasi. Model prototype memberikan kesempatan untuk pengembang program dan objek penelitian untuk saling berinteraksi selama proses perancangan sistem (Mubarok, Rahman, and Simpony). Sedangkan menurut (Safitri, Falgenti, and Hapsari 2021) model prototype adalah “suatu proses yang memungkinkan developer membuat sebuah model software, metode ini baik digunakan apabila client tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkannya.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model prototype merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak dimana pengembang program dan objek penelitian dapat saling berkomunikasi dan memberikan informasi yang terdiri dari mendengarkan pelanggan atau analisa kebutuhan, membuat rancangan (mockup) dan pengujian rancangan).



Gambar 1.1 Prototype Model

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk mendapat gambaran secara garis besar dalam penelitian ini, maka dapat diuraikan menjadi 5 (lima) bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas uraian Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Bab ini akan memaparkan tentang landasan teori seperti hasil penelitian terdahulu yang sejenis dan saling terkait dengan permasalahan yang diteliti dan menjadi acuan konseptual dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini diterangkan mengenai analisa sistem berjalan, perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan antar muka dan perancangan output.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diterangkan mengenai hasil implementasi dari aplikasi sistem informasi dan pengujian sistem yang meliputi rencana pengujian dan pengujian setiap form dalam sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan tentang website dan sistem informasi serta saran terhadap pengembangan sistem informasi.