

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, masyarakat khususnya para orang dewasa bahkan remaja sudah mengerti apa pentingnya arti olahraga. Olahraga yang dipilih bermacam-macam, namun belakangan ini olahraga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal menjelma menjadi salah satu olahraga paling digemari masyarakat Indonesia.

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada diberbagai belahan dunia melalui internet. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi android sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi internet dan teknologi android digunakan sebagai alat bantu pengorganisasian waktu, salah satu contohnya adalah sistem pemesanan secara online yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara booking/pemesanan konvensional, seperti pertemuan empat mata, janji, atau melalui telepon, penulisan janji melalui kertas, dan lain-lain.

Untuk itu, dalam skripsi ini, penulis akan membuat sistem berbasis Android untuk menangani masalah pemesanan lapangan sehingga memudahkan pengelola. Di samping itu, pihak customer service/pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Pada penelitian (Diky Hardiansyah, 2016) melakukan penelitian dalam skripsi nya yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Android”. Dalam penelitiannya membahas mengenai sistem pesan lapangan futsal beserta informasi jadwal di Wihoga Futsal Kadungora, dalam penelitiannya dia penulis berhasil mengimplementasikan sistem pemesanan berbasis android yang dilengkapi dengan fitur info lapangan, fasilitas aplikasi dan profil detail informasi dari Wigoha Futsal.

Pada penelitian (Rino Herningtyas Swastika, 2016) melakukan penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall”. Dalam penelitiannya membahas perancangan sistem yang akan dibuat adalah Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal dengan menggunakan metode waterfall serta tool untuk pemodelan menggunakan UML (Unified Modeling Language).

Pada penelitian (Daniel Prastiwa, 2016) melakukan penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Reservasi Persewaan Lapangan Futsal Pada Champion Futsal Menggunakan GPS Dengan Metode Navigasi Waypoint Berbasis Android”. Dalam penelitiannya membahas suatu sistem aplikasi berbasis mobile phone yang dapat memudahkan pelanggan melakukan proses reservasi, akses informasi lokasi terdekat, dan manajemen jadwal. Dalam aplikasi ini memanfaatkan salah satu metode pada Global Positioning Systems (GPS) yang sudah terintegrasi di dalam perangkat mobile berbasis sistem operasi Android yaitu Metode Navigasi Waypoint. Berdasarkan hasil dari pengujian, aplikasi ini dapat membantu pelanggan menentukan lokasi cabang Champions Futsal terdekat dan melakukan reservasi dimanapun berada.

Pada penelitian (Vicky Nurrachmawati, 2017) melakukan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android”. Dalam penelitiannya membahas aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis android. Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah dengan metode penelitian perangkat lunak Extreme Programming. Hasil dari aplikasi penyewaan lapangan futsal, yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan, pembayaran, dan mengetahui informasi jadwal nonton bersama pertandingan sepak bola dengan menggunakan smartphone android yang dimiliki.

Dari uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian pada Lapangan Futsal Setia yang dituangkan kedalam penulisan skripsi dengan judul **“Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal Setia Sungailiat”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mempermudah dalam melakukan pemesanan lapangan futsal di Futsal Setia Sungailiat Berbasis Android”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan proposal skripsi ini adalah:

- a. Aplikasi ini hanya membahas mengenai pemesanan dan informasi jadwal lapangan futsal.
- b. Aplikasi ini dibangun menggunakan program Android Studio.
- c. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan di device Android
- d. Aplikasi ini sudah bisa diakses secara online.
- e. Aplikasi ini menggunakan database MySQL.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal di Futsal Setia Sungailiat Berbasis Android guna membantu dan mempermudah user dalam melakukan pemesanan lapangan futsal.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat Mempermudah pelanggan untuk melihat daftar jadwal yang telah dipesan.
- b. Dapat mengetahui Kondisi Lapangan, apakah masih *ready* atau tidak.
- c. Dapat membantu pemesanan untuk memesan lapangan futsal.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai definisi dan teori-teori dari berbagai sumber dan referensi yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemesanan lapangan futsal pada futsal Setia Sungailiat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini membahas tentang struktur organisasi suatu perusahaan, proses analisa kebutuhan, analisa sistem berjalan, proses pembuatan perancangan serta hasil dan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang di dapat dari pembahasan bab-bab sebelumnya.