

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dasar Pemikiran Pada zaman modern ini masyarakat khususnya para pemuda sudah mengerti apa pentingnya olahraga. Perkembangan dunia olahraga pada khususnya Futsal telah mengalami perkembangan pada beberapa tahun terakhir ini yang cukup memuaskan. Potensi-potensi muda telah bermunculan seiring dengan perkembangan dunia olahraga, hal ini tidak lepas dari peran serta dari beberapa pihak yang memberikan support dengan menyediakan lapangan Futsal. Keberadaanya di tengah-tengah masyarakat sangat penting karena selain bermain futsal bukan hanya dengan menyalurkan hobi bisa juga mendapatkan prestasi di tingkat desa, kecamatan, kabupaten, provinsi maupun nasional.

Pada penelitian ini, Lapangan futsal yang di maksud adalah Lapangan Futsal Centro yang merupakan salah satu lapangan futsal yang cukup memadai. Tetapi lapangan tersebut memiliki masalah sulitnya melakukan pemesanan, jika pengguna ingin memesan harus dengan melakukan pemesanan secara manual, sehingga dapat memperlambat waktu pemesanan.

Maka dari itu solusi yang penulis berikan yaitu membuat sistem berbasis Android untuk menangani masalah pemesanan lapangan sehingga dapat memudahkan pengelola. Di samping itu, pihak customerservice/pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut dengan memesan lapangan secara online dan membayar uang pemesanan sedikitnya setengah dari harga lapangan, sehingga pemesan wajib datang di saat waktu mereka menggunakan lapangan tersebut. pemilik lapangan tidak mengalami kerugian karena lapangan tersebut telah di bayar. Dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pada Centro Futsal yang berjudul **“APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS ANDROID PADA CENTRO PANGKALPINANG”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang pemesanan lapangan futsal secara *online* di lapangan futsal Centro?
2. Bagaimana cara merancang sistem berbasis *android* untuk mempermudah pengelolah lapangan futsal dalam mempublikasikan lapangan tersebut?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari merancang dan membuat sistem pemesanan lapangan futsal dalam penelitian adalah:

1.3.1 Manfaat

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Memudahkan pelayanan bagi penyewa saat melakukan *booking* lapangan futsal.
2. Mengurangi waktu dan tenaga dalam melakukan *booking* penggunaan lapangan yang tidak harus lagi datang ke lapangan futsal.
3. Membantu dalam meningkatkan pelayanan, pemesanan bagi pengelola lapangan futsal.

1.3.2 Tujuan

Tujuan penulisan skripsi ini dapat dilampirkan dalam beberapa faktor diantaranya adalah :

1. Membuat sistem pemesanan lapangan futsal secara *mobile* sehingga dapat memudahkan pengguna dan pemilik dan dapat mengetahui info jadwal dengan mudah dan cepat.
2. Membuat suatu sistem berbasis *Android* yang dapat membantu pemilik/pengolah lapangan futsal dalam mengelola dan mempublikasi sehingga dapat diakses secara *online*

1.4 Batasan Masalah

Adapun banyaknya masalah yang ada di futsal Centro, maka penulisan membatasi masalah yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada transaksi penyewaan lapangan, pembayaran penyewaan lapangan futsal, dan pendaftaran member.
2. Pada penyewaan lapangan futsal sudah termasuk tarif penyewaan bola.
3. Pembayaran hanya menerima setengah dari harga lapangan dan pelunasan.
4. Adapun Aplikasi *android* ini menggunakan *eclipse* dan database *Phpmyadmin (mysql)*.
5. Adapun masalah dalam *aplikasi* ini masih bersifat 50% pembayaran manual 50% via transfer.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi lima bab adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teori-teori, pendapat dan sumber-sumber lain untuk mendukung dalam pembuatan penelitian ini serta dapat dipergunakan sebagai acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Berisi mengenai model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian *tools* atau alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai implementasi sistem, basis data, rancangan layar, tampilan layar serta analisis program yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian skripsi.

