

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan cepat di hampiri seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini didorong oleh kebutuhan manusia yang semakin beragam dan keinginan untuk menyelesaikan pekerjaan semudah dan secepat mungkin dengan hasil yang tetap optimal. Perkembangan teknologi informasi ini sudah dimanfaatkan untuk berbagai bidang, salah satunya adalah dalam dunia usaha, pemanfaatan teknologi informasi pada dunia usaha menyebabkan proses bisnis suatu instansi menjadi lebih modern, cepat, mudah, nyaman dan meningkatkan omset.

Dalam proses bisnis Vip Futsal menggunakan cara manual dalam memberikan pelayanan. Member mendatangi ke lapangan Vip Futsal secara langsung. Kemudian melakukan reservasi dengan cara memilih hari dan jam sewa. Dengan cara manual yang digunakan tidak jarang terjadinya member tidak mendapatkan jadwal sewa sesuai dengan yang diinginkan. Masalah yang dihadapi Vip Futsal yaitu sering terjadinya reservasi dengan jadwal sama, Selain itu pihak Vip Futsal juga mengalami kesulitan dalam memberikan informasi terkait jadwal yang belum disewa, sehingga mengakibatkan terdapat jam tertentu yang sama sekali tidak disewa.

Pada penelitian ini, lapangan futsal yang di maksud adalah lapangan Vip Futsal yang merupakan salah satu lapangan futsal yang cukup memadai tetapi lapangan tersebut memiliki masalah kesulitannya melakukan pemesanan jika pengguna ingin memesan harus dengan melakukan pemesanan secara manual, sehingga dapat memperlambat waktu pemesanan dan kurang efisien.

Maka dari itu permasalahan di atas dapat diatasi salah satunya dengan membuat aplikasi *mobile* pemesanan lapangan futsal berbasis android. Android dipilih karena *market place* (pangsa pasar) yang luas, *open source* dan lebih mudah digunakan dari pada sistem operasi *smartphone* lainnya. Platform *mobile* dipilih karena lebih praktis dan mobilitasnya lebih tinggi dibandingkan dengan *platform desktop* dan *web*. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “ APLIKASI M-FUTSAL BERBASIS *MOBILE APPLICATION* PADA VIP FUTSAL”

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 VIP FUTSAL?
2. Bagaimana cara merancang sistem berbasis *android* untuk mempermudah pengelola 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 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian 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 tanpa harus datang ke tempat futsal tersebut.
2. Membuat suatu sistem berbasis *Android* yang dapat membantu pemilik/pengelola lapangan futsal dalam mengelola dan mempublikasi sehingga dapat diakses secara online.

1.3.2 Manfaat Penelitian

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

1. Membuat 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 tersebut.
3. Membantu dalam meningkatkan pelayanan pemesanan bagi pengelola lapangan futsal.
4. Mempromosikan lapangan futsal, sehingga lebih dikenal pelanggan dan memaksimalkan penghasilan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun banyaknya masalah yang ada di Vip Futsal, maka penulis membatasi masalah yang akan dibatasi antara lain sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada transaksi penyewaan lapangan, pembayaran penyewaan lapangan futsal, dan registrasi member.
2. Pada penyewaan lapangan futsal sudah termasuk tarif penyewaan bola.
3. *Database* menggunakan MySQL yang ter-*install* pada sebuah PC dan alamat *server* masih berupa *localhost*, dimana *server* dan *client* harus terhubung jaringan yang sama.
4. Adapaun aplikasi *android* ini menggunakan versi terbaru yaitu *android studio* 2021.1.1.22 dan *database* (*mysql*).
5. Aplikasi pemesanan lapangan futsal ini melakukan transaksi pembayaran melalui sistem transfer.
6. Aplikasi ini di peruntukan booking di daerah futsal di karenakan masih memakai *ip localhost* maka dari itu harus dekat dengan server

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Pembahasan skripsi ini dibagi ke dalam bab per bab untuk mempermudah didalam pembahasan sistem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan dengan menggunakan perincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori tentang aplikasi, pencarian dan pemesanan, futsal, landasan teori dapat berupa pengertian model, metode, dan *tools* pengembangan perangkat lunak yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools* dan *software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi serta penelitian-penelitian terdahulu terkait penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metode-metode yang digunakan dalam penelitian. Metodologi penelitian terdiri dari tiga bagian yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah yang berupa analisis kebutuhan dan analisis sistem yang berjalan, rancangan layer dan *blackbox*, kelebihan dan kekurangan program.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.