

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dunia olahraga pada khususnya Futsal telah mengalami perkembangan pada beberapa tahun terakhir ini yang cukup memuaskan. Seorang pelatih timnas, Justinus Ihaksana, membuat perkembangan besar di dunia perfutsalan Indonesia. 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. Keberadaannya di tengah-tengah masyarakat sangat penting karena selain bermain futsal bukan hanya dengan menyalurkan hobby bisa juga mendapatkan prestasi di tingkat desa, kecamatan, kabupaten, provinsi maupun nasional. Pada penelitian ini, Lapangan futsal yang di maksud adalah Lapangan Futsal Excecutif yang merupakan salah satu lapangan futsal Swasta yang cukup memadai yang terletak di Jalan Basuki Rachmad Ujung III, Bukitintan, kecamatan Grimaya, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung yang mulai beroperasi sejak tahun 2009. Tentu setiap usaha memiliki masalah, masalah tersebut ialah sulitnya melakukan pemesanan, jika pengguna ingin memesan harus ke lapangan futsal langsung, dengan melakukan pemesanan secara manual. Selain itu masalah lain adalah tidak ada jaminan jika pemesanan sudah di lakukan dan orangnya yang memesan lapangan tersebut jika pemesan tersebut tidak datang maka lapangannya tidak di gunakan yang sangat merugikan pemilik lapangan. Seperti yang telah terjadi di waktu-waktu sebelumnya yang sering kali pengguna lapangan yang sudah memesan lapangan tidak jadi datang karena hujan, teman tiba-tiba sibuk dan banyak alasan pemesan sehingga tidak dapat datang di waktu yang mereka pesan.

Maka dari itu solusi yang penulis berikan ingin memesan lapangan secara online dan membayar uang pemesanan sedikitnya setengah dari harga lapangan, sehingga pemesan tidak lagi seenaknya tidak datang di

saat waktu mereka menggunakan lapangan tersebut tetapi mereka tidak datang pada waktu tersebut, dan jika tidak datang pun pemilik lapangan tidak lagi rugi yang begitu besar karena lapangan tersebut telah di bayar setengah dari harga lapangan.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana cara merancang pemesanan lapangan futsal secara *online* di lapangan futsal eksekutif Bukit intan?
- b. Bagaimana cara merancang sistem berbasis *web* untuk mempermudah pengelolah lapangan futsal dalam mempublikasikan lapangan tersebut?

## 1.3 Batasan masalah

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

- a. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada transaksi penyewaan lapangan, pembayaran penyewaan lapangan futsal, dan pendaftaran member.
- b. Pada penyewaan lapangan futsal sudah termasuk tarif penyewaan bola.
- c. Pembayaran hanya menerima setengah dari harga lapangan dan pelunasan.

## 1.4. Manfaat dan Tujuan penulisan

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

### A. 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.

## **B. Tujuan**

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

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Penulis menggunakan metodologi *FAST*. *FAST* (*Framework for Application of Systems Technology*) dikembangkan sebagai gabungan dari praktek-praktek terbaik yang telah ditemui dalam banyak referensi komersial dan metodologi. *FAST* adalah sebuah kerangka kerja yang cukup fleksibel untuk berbagai jenis proyek dan strategi. *FAST* juga memiliki banyak kesamaan dengan buku komersial dan metodologi yang akan di temukan dalam praktek. Sebuah proyek dimulai dengan beberapa kombinasi dari masalah, peluang dan petunjuk dari penggunaan dan diakhiri dengan sebuah solusi bisnis kerja untuk komunitas pengguna.

Dalam metodologi *FAST* ini penulis tidak menggunakan seluruh proses dalam *FAST* melainkan hanya sebagian atau hanya enam proses yaitu:

### **1. Definisi Lingkup (*Scope Definition*)**

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan informasi melalui wawancara dan observasi. Hal ini dilakukan untuk menemukan inti dari masalah-masalah yang ada.

## 2. Analisis Masalah (*Problem Analysis*)

Pada tahap ini penulis hanya mencari masalah-masalah yang muncul pada proses penyewaan yang ada sebelumnya.

## 3. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*)

Pada tahap ini penulis hanya menggunakan kebutuhan-kebutuhan fungsional yang hanya bisa di lakukan oleh sistem.

## 4. Desain Logis (*Logical Design*).

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat bantu pengembangan sistem UML (*Unified Modelling Language*) dimana di dalam alat bantu ini terdapat beberapa diagram yang akan di gunakan seperti *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *PackageDiagram*, *Class Diagram*, Dan *Deployment Diagram*.

## 5. Analisis Keputusan (*Decision Analysis*).

Pada tahap ini akan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem.

## 6. Desain Dan Integrasi Fisik (*Physical Design*).

Pada penelitian ini mentransformasikan kebutuhan bisnis yang direpresentasikan sebagai *logical design* menjadi *physical design* yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat sistem yang akan dikembangkan.

Sedangkan Fase *Fast Construction and Testing*, dan *Installation and Delivery* tidak penulis gunakan karena fase-fase tersebut memerlukan banyak waktu untuk mengaplikasikan fase tersebut.