

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan cepat di hampir 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 bidang bisnis, pemanfaatan teknologi informasi pada bidang bisnis menyebabkan proses bisnis suatu instansi menjadi lebih modern, cepat, mudah, nyaman dan menguntungkan.

Olahraga futsal merupakan suatu olahraga bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggota 5 orang pemain. Salah satu tujuan olahraga futsal adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan menggunakan kaki, kepala, dan semua bagian tubuh kecuali tangan. Dalam menjalankan olahraga futsal, dibutuhkan sebuah lapangan khusus futsal yang sekarang sudah tersedia di berbagai tempat untuk disewakan oleh pemiliknya. Penyewaan sendiri berarti persetujuan antara dua buah pihak, dimana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau tempat secara sementara oleh orang lain.

Usaha pemesanan lapangan futsal di Pangkalpinang saat ini dirasakan kurang berkembang oleh peneliti, karena pemesanannya masih dilakukan secara tradisional. Tradisional disini berarti calon penyewa harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan reservasi lapangan futsal. Kondisi dimana seorang pelanggan datang untuk melakukan reservasi di saat lapangan futsal tersebut sudah di reservasi oleh pelanggan yang lain sangat mungkin untuk terjadi. Hal ini mengakibatkan waktu dan biaya transportasi pelanggan tersebut terbuang sia-sia. Selain itu, ada kalanya sebuah lapangan futsal sedang tidak digunakan untuk jam-jam tertentu dan tidak ada pelanggan yang memesan akibat minimnya informasi

yang tersedia. Hal ini mengakibatkan pendapatan pemilik usaha pemesanan lapangan futsal menjadi kurang maksimal.

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*. Penelitian berbasis Android sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian yang berbeda-beda.

Penelitian berjudul “Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Mobile Android”. Penelitian ini menjelaskan tentang penyewaan lapangan futsal di Dor Futsal Baturaja Pada DoR Futsal Baturaja sistem penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara manual dengan cara mencatat setiap penyewa, calon penyewa serta members dan non members dalam satu buku sehingga menyulitkan bagian pendataan penyewa untuk menyalin data para members setiap minggunya sesuai dengan hari dan jam yang dipesan oleh members dan non members. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang terkomputerisasi dan berbasis mobile android [1].

Penelitian berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android “. Penelitian ini menjelaskan tentang penyewaan lapangan yang ada saat ini masih menggunakan sistem manual. Pemesan yang ingin bermain futsal harus datang ke tempat futsal untuk melakukan pemesanan lapangan futsal. Sistem pemesanan lapangan futsal yang sekarang dirasakan kurang efektif karena dapat menghabiskan banyak waktu dalam melakukan pencarian dan pemesanan lapangan futsal. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk merancang suatu sistem yang dapat melakukan penanganan dalam proses penyewaan lapangan futsal. Data akan diolah ke dalam sebuah database dan diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis android untuk membantu permasalahan yang dialami pemesan. Aplikasi ini dibuat agar pemesan yang ingin bermain futsal dapat melakukan proses penyewaan lapangan futsal melalui *smartphone* tanpa harus datang ke tempat futsal [2].

Penelitian berjudul “Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android Studi Kasus di CV Abu Sulaiman Rent Car”. Penelitian ini menjelaskan tentang peminjaman mobil atau rental mobil saat ini sistem penyewaan mobil dilakukan dengan cara yang lama yaitu via telepon atau langsung datang ke rental mobil tersebut, dari proses bisnis yang lama ada beberapa kekurangan seperti lamanya proses penyewaan mobil untuk di sewa, lamanya proses penyewaan karna pelanggan setia pada rental CV Abu Sulaiman Rent car tidak bisa mengetahui informasi mobil yang tersedia secara real time, melakukan penyewaan dengan cepat dan juga pengelola juga masih mengunakan alat kerja yang lama seperti pendataan pelanggan, mobil, sopir, dengan buku tulis saja, beberapa masalah tersebut menjadi ide utama pembuatan aplikasi mobile ini dan akan kembangkan ke sistem penyewaan mobil yang baru [3].

Penelitian berjudul “Pengembangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android Studi Kasus: Hanggar Futsal Pancoran”. Penelitian ini menjelaskan tentang penyewaan lapangan futsal di Hanggar Futsal masih dengan cara manual melalui telepon atau datang langsung ke lapangan. Dengan adanya aplikasi penyewaan berbasis android pelanggan akan lebih mudah dalam menyesuaikan jadwal kegiatan mereka dengan daftar lapangan yang masih tersedia tanpa harus menelepon dan menanyakan hal tersebut kepada karyawan Hanggar tersebut [4].

Penelitian berjudul “Aplikasi Pemesanan Bus Pariwisata Menggunakan Payment Gateway Berbasis Android (Studi Kasus: Bluestar, Salatiga)”. Penelitian ini menjelaskan tentang Transportasi bus pariwisata di Indonesia menjadi salah satu transportasi yang banyak diminati oleh masyarakat karena harga sewa yang tidak terlalu mahal untuk perjalanan ke luar kota atau provinsi, ditambah lagi dengan bus pariwisata mampu menampung penumpang yang cukup banyak. Saat ini banyak P.O yang menyewakan bus pariwisata, salah satunya adalah Bluestar, namun kebanyakan P.O tersebut hanya melayani secara langsung. Pelanggan yang sibuk dapat menghabiskan waktu hanya untuk menyewa bus ditempat. Selain itu banyak para calo yang beroperasi. Hal ini membuat para pelanggan menghadapi

kekhawatiran dalam melakukan transaksi secara langsung karena para calo sudah berada di P.O [5].

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “**Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal di Pangkalpinang Berbasis Android**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana membangun suatu aplikasi pemesanan lapangan futsal di wilayah Pangkalpinang berbasis android?

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan di atas akan dibatasi sehingga pembahasan dari penelitian ini tidak terlalu luas, dimana batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat hanya dapat digunakan untuk pemesanan lapangan futsal di wilayah Pangkalpinang.
- b. Aplikasi pemesanan lapangan futsal ini melakukan transaksi pembayaran melalui sistem transfer
- c. *Database* menggunakan MySQL yang ter-*install* pada sebuah PC dan alamat *server* masih berupa *localhost*, dimana *server* dan *client* harus terhubung jaringan yang sama.
- d. Minimal Android Versi Kitkat.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membangun suatu aplikasi pemesanan lapangan futsal di wilayah Pangkalpinang berbasis android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh oleh pihak-pihak terkait penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Bagi pemilik lapangan futsal : Mempromosikan lapangan futsal, sehingga lebih dikenal pelanggan dan memaksimalkan penghasilan.
- b. Bagi pelanggan : Memudahkan dalam pemesanan lapangan futsal, serta memudahkan dalam memperoleh informasi lapangan futsal yang akan dipesan dengan cepat dan efisien.
- c. Bagi peneliti : Menambah pengetahuan peneliti dalam membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal di Pangkalpinang berbasis android.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan menggambarkan uraian singkat bab per bab dari keseluruhan bab agar penulisan laporan penelitian lebih terarah dan tersusun dengan baik. Uraian singkat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, 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 utama 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 layar dan *blackbox*, kelebihan dan kekurangan program

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan hal-hal yang dapat disimpulkan oleh peneliti serta saran yang dapat diberikan untuk penelitian di masa mendatang berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya.

