

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin hari semakin maju. Hampir setiap orang memanfaatkan teknologi sebagai media informasi. Media internet menjadi bahan baru untuk siapa saja yang mau belajar hal-hal baru serta mengasah kemampuan individu diberbagai bidang kehidupan. Dengan segala keunggulan yang dimiliki, komputer memiliki peran yang sangat penting bagi suatu perusahaan, perkantoran, dan organisasi dalam melakukan aktivitas pemrosesan data sehingga diperoleh hasil yang optimal. Dengan informasi yang cepat, maka akan mempercepat proses pengambilan keputusan, sehingga dapat memanfaatkan biaya, tenaga, dan waktu yang lebih efektif dan efisien.

Lapangan futsal adalah salah satu tempat olahraga yang sangat banyak diminati oleh masyarakat kalangan muda. Salah satunya lapangan futsal eksekutif Pangkalpinang yang terdiri dari lima lapangan dengan dua tipe lapangan yang berbeda, yaitu lapangan karpet dan lapangan rumput.

Maka dari itu solusi yang berikan yaitu membuat sistem berbasis Android untuk menangani masalah pemesanan lapangan sehingga dapat memudahkan pengelola. Pada sistem penyewaan ini, sistem pembayarannya menggunakan kode acak angka yang terdapat tiga digit angka dibelakang transaksi sehingga bisa membedakan setiap pemesan yang melakukan pembayaran via transfer. Selain itu aplikasi ini juga akan diintegrasikan dengan fasilitas pembayaran yang menggunakan sistem pembayaran via transfer. Aplikasi ini juga dapat melihat atau mencari jadwal bermain yang diinginkan oleh pemesan lapangan.

Sebelum ada aplikasi ini, pemesan yang ingin bermain futsal harus datang ke tempat futsal untuk melakukan pemesanan lapangan. Sistem pemesanan lapangan futsal yang sekarang dirasakan kurang efektif karena dapat menghabiskan banyak waktu dalam melakukan pencarian dan pemesanan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk merancang suatu aplikasi yang dapat melakukan penanganan dalam proses penyewaan lapangan futsal. Aplikasi ini

dibuat agar pemesan yang ingin bermain futsal dapat melakukan proses penyewaan lapangan futsal melalui *smartphone* tanpa harus datang ke tempat futsal.

Adapun dalam pembuatan laporan ini, penulis mengambil beberapa dari penelitian antara lain: penelitian Pinarigan Ageng Ginanjar, Radius Tanone pada tahun 2017 mengenai Aplikasi Pemesanan Bus Pariwisata Menggunakan Payment Gateway Berbasis Android^[1]. Penelitian Sandro Alfeno, Arief Saptono, dan Aldi Budi Pamungkas pada tahun 2018 mengenai Perancangan Antar Muka Aplikasi Monitoring Pembayaran Angsuran Kendaraan Bermotor Berbasis Android Pada Pt Bentara Sinergies Multifinance^[2]. Penelitian Purwanto dan Ade Hendrit pada tahun 2019 mengenai Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Ceker Mercon Ibu Elly Menggunakan Metode Rad Berbasis Android^[3]. Penelitian Arimaz Hangga dan Hendro Eko Prabowo tahun 2016 mengenai Modifikasi Linear Congruential Generator untuk Sistem Pengacakan Soal pada Computer Based Test (CBT)^[4]. Penelitian Ekojono, Dyah Ayu Irawati, dan Lugman Affandi, Anugrah Nur Rahmanto tahun 2017 mengenai Penerapan algoritma fisher-yates pada pengacakan soal game aritmatika^[5].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian : **“Penerapan kode acak nominal transfer pada reservasi lapangan berbasis Android studi kasus futsal eksekutif di Pangkalpinang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan *generate code* atau pengacakan angka dalam pembayaran ?
2. Bagaimana cara pengaksesan data pemesanan lapangan futsal yang dipegang oleh admin dapat secara otomatis tercatat sistem?
3. Bagaimana cara mengubah pemesanan lapangan futsal yang masih konvensional (menggunakan catatan pada buku) menjadi yang lebih modern dan efisien sehingga mempermudah admin dan pelanggan ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara menerapkan *generate code* atau pengacakan angka dalam proses pembayaran.
2. Untuk mengetahui cara pengaksesan data pemesanan lapangan futsal yang dipegang oleh admin dapat secara otomatis tercatat sistem.
3. Untuk mengetahui cara mengubah pemesanan lapangan futsal yang masih konvensional (menggunakan catatan pada buku) menjadi cara pemesanan yang lebih modern dan efisien sehingga mempermudah admin dan pelanggan.

1.3.2 Manfaat Penelitian

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

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah hanya pada:

1. Proses pembayarannya tidak kerja sama dengan bank dikarenakan transaksinya kurang dengan persyaratan bank.
2. Aplikasi ini dibuat dengan java, php, mysql dan xml.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode berorientasi objek.
4. Pembayaran tidak menerima setengah dari harga lapangan atau *down payment*.
5. Aplikasi ini minimal menggunakan android versi lollipop 5.0.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan kuliah kerja praktek, penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi pada lapangan futsal eksekutif, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan/manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan detail yang dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang di teliti juga di tuliskan *tools* atau *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan pengertian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi lapangan futsal berbasis Android pada lapangan futsal eksekutif .

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini utamanya membahas analisis masalah perancangan dan implementasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat.