

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, masyarakat khususnya para orang dewasa bahkan remaja sudah mengerti apa pentingnya arti olahraga. Olahraga yang dipilih bermacam-macam, namun belakangan ini olahraga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal mulai menjamur sekitar tahun 2003, meski sejak tahun 1999 hingga 2000-an sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah. Futsal menjelma menjadi salah satu olahraga paling digemari masyarakat Indonesia<sup>[1]</sup>. Dilihat dari fakta pada Google Trends, Indonesia berada diperingkat ketiga setelah Portugal dan Brazil. Menurut FIFA, futsal dimulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay.

Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *futbol* (sepak bola) dan *sala* (ruangan) yang jika digabung artinya menjadi “sepak bola dalam ruangan”. Perbedaan mencolok antara futsal dan sepakbola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepakbola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau lapangan tertutup meskipun ada yang dimainkan pada lapangan terbuka. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada diberbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini didalam kehidupan. Saat ini internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi Android. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi android sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang. Teknologi internet dan teknologi android digunakan sebagai alat bantu pengorganisasian waktu, salah satu contohnya adalah sistem pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara *booking*/pemesanan konvensional, seperti pertemuan empat mata, janji, atau melalui telepon, penulisan janji melalui kertas, dan lain-lain.

Sebagai contoh, lapangan futsal di desa Sempan masih menggunakan cara manual untuk melakukan pemesanan lapangan. Untuk itu, dalam skripsi ini, penulis akan membuat sistem berbasis Android untuk menangani masalah pemesanan lapangan sehingga memudahkan pengelola. Di samping itu, pihak *customer service*/pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

#### Penelitian terdahulu

1. Aplikasi Reservasi Persewaan Lapangan Futsal pada champions Futsal menggunakan GPS berbasis android oleh Daniel Prastiwa pada tahun 2014.
2. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal berbasis Android pada Hanggar Futsal Pancoran oleh Vicky Nurchmawati pada tahun 2015.
3. Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal menggunakan Algoritma First come First Served oleh Alfian Hidayat pada tahun 2013.
4. Aplikasi Sistem informasi reservasi lapangan futsal pada futsal corner oleh Rino Herningtyas Swastika pada tahun 2016.
5. Aplikasi Reservasi Lapangan futsal berbasis Android pada PT.Golf Modern tahun 2016 oleh Ajang Saepul Manan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah “Bagaimana membuat sistem berbasis Android untuk pemesanan lapangan futsal pad Sempan Futsal?”

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan yang ada dibatasi adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pemesanan lapangan futsal di buat berbasis Android.
2. Aplikasi hanya membuat pemesanan/*booking* lapangan futsal yang ada di Desa Sempan, Kecamatan Pemali.

### 1.4 Metode Penelitian

Pembuatan sistem Android ini menggunakan model sekuensial linear yang sering disebut juga siklus kehidupan klasik atau model air terjun (*waterfall*). Model ini mengusulkan sebuah pendekatan pada perangkat lunak yang sistematis dalam tingkat kemajuan system pada seluruh analisis, desain, kode pengujian dan pemeliharaan. Model *waterfall* merupakan metode yang paling banyak digunakan dalam *software engineering*, karena model sistem terbagi menjadi tahapan-tahapan yang mengikuti pola teratur, seperti layaknya air terjun<sup>[1]</sup>.

Model ini dilustrasikan dengan gaya penurunan dari suatu fase ke fase berikutnya, maka dari itu model ini dikenal sebagai “model *waterfall*” atau model air terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan dasar yaitu:

1. *Requirements analysis and definition*. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap, kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.
2. *Perancangan system dan perangkat lunak*. Proses perancangan system membagi persyaratan dalam system perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur system secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan abstraksi system perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. *Implementasi pengujian unit.* Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian ini melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. *Integrasi dan pengujian system.* Penyatuan unit-unit program kemudian diuji keseluruhan (*System testing*).
5. *Operation and maintenance.* Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis Android, untuk mempermudah masyarakat sekitar untuk memesan lapangan futsal berbasis android khususnya di kecamatan Pemali.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut.

## **BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah dan tujuan dilakukannya penelitian sistematika penulisan laporan.

## **BAB II Landasan Teori**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berisi definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tool/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi untuk keperluan penelitian.

**BAB III Metode Penelitian**

Bab metode penelitian terdiri dari 3 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 membahas tentang kegiatan yang dilakukan pada waktu skripsi dimulai dari menganalisa. Analisis sistem yaitu menganalisa masalah serta penyelesaiannya. Perancangan sistem merupakan tahap-tahap dalam melakukan pembuatan aplikasi seperti perancangan arsitektur dan perancangan layar. Implementasi dan pengujian sistem yang telah dibangun, hingga keberhasilan yang dicapai oleh aplikasi yang dibuat. Hingga akhirnya dapat dilakukan penarikan kesimpulan.

**BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari pembahasan bab sebelumnya dan saran-saran dari penulis.