

## **BAB I**

### **1. PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di zaman yang modern ini, masyarakat khususnya para orang dewasa bahkan remaja sudah mengerti pentingnya arti olahraga. Banyak orang yang mulai mengalihkan kejenuhannya dengan berolahraga sebagai alternatif dari lelahnya pekerjaan utama mereka dan memenuhi kebutuhan sekunder mereka. Olahraga yang dipilih bermacam - macam, mulai dari tenis, basket, badminton, renang, voli, sepak bola, futsal, dan bahkan olahraga-olahraga ringan seperti jogging, lari, dan bersepeda. Namun belakangan ini olahraga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal menjelma menjadi salah satu olahraga paling digemari oleh masyarakat Indonesia.

Olahraga futsal pada saat ini berkembang cukup pesat. Hal ini bisa dilihat dari jumlah lapangan futsal yang semakin banyak, bahkan pada satu tempat lapangan futsal terdapat dua sampai empat lapangan. Setiap pengelola lapangan futsal saat ini berlomba-lomba menawarkan jasanya, mulai dari penawaran harga yang menarik sampai menawarkan kualitas lapangan yang bagus. Namun masih ada kelemahan dengan pada sistem pemesanan yang ditawarkan, yakni belum optimalnya pelayanan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan lapangan futsal yang diinginkan. Hal ini dibuktikan pada saat pelanggan ingin menyewa lapangan untuk bermain, kondisi lapangan yang sudah penuh selalu dialami oleh calon pelanggan ketika tidak melakukan pengecekan atau pemesanan terlebih dahulu, sehingga tim yang akan bermain harus mencari satu persatu penyewaan lapangan futsal lainnya yang masih kosong atau yang belum disewa, sedangkan jarak antara satu tempat lapangan futsal ke tempat futsal lainnya tidak berdekatan. Hal ini tentunya akan memakan waktu yang lama, terutama bagi calon pelanggan baru. Kelemahan juga dirasakan oleh penyedia jasa penyewaan lapangan futsal, seperti promosi tempat penyewaan lapangan yang belum maksimal hanya dengan menggunakan plang nama [1].

Beberapa tahun yang lalu jasa penyewaan lapangan futsal belum banyak seperti sekarang ini, oleh karena itu setiap lapangan futsal mempunyai permasalahan dalam segi pemesanan dan pencatatan data yang terstruktur. Dan saat ini, internet telah dikenal oleh seluruh dunia. Semua orang dari berbagai belahan dunia dapat saling berkomunikasi satu sama lain dengan adanya internet. 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 [2].

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan aplikasi penyewaan lapangan futsal. Dengan adanya aplikasi ini nantinya dapat menjadi salah satu sumber informasi yang dapat digunakan oleh para penyedia lapangan futsal untuk memberikan informasi yang dibutuhkan secara lebih mudah bagi para konsumen. Berdasarkan pertimbangan ketersediaan teknologi dan informasi serta tingkat kebutuhan pelanggan dalam hal kecepatan pelayanan, efisiensi waktu, dan kepraktisan dalam pembayaran, pemesanan lapangan dan informasi jadwal maka penulis merancang suatu aplikasi pemesanan lapangan futsal yang dituangkan ke dalam proyek akhir yang berjudul “Aplikasi E-Futsal untuk Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android”.

## 1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan yang akan dibahas adalah belum optimalnya pelayanan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan lapangan futsal yang diinginkan dimana pelanggan tidak bisa melakukan pengecekan apakah lapangan tersedia atau tidak dan harus datang ke lokasi untuk melakukan pengecekan terlebih dahulu dan promosi tempat penyewaan lapangan yang kurang maksimal ditambah dengan permasalahan dalam segi pemesanan dan pencatatan data yang terstruktur.

## 1.2 Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah :

1. Pengguna yang menjadi target minimal berusia 13 tahun.
2. Aplikasi hanya berjalan pada *device* android.
3. Transaksi untuk penyewaan lapangan futsal dengan mengirimkan *receipt* transfer sebagai bukti.
4. Aplikasi hanya menyediakan penyewaan lapangan futsal saja.

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis android guna membantu dan mempermudah user untuk mengetahui informasi mengenai lapangan futsal, melakukan penyewaan dan pembayaran lapangan futsal.

## 1.4 Metode Penyelesaian Masalah

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah studi literature, pencarian dan pengumpulan data, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan analisis, dan dokumentasi sistem. Penjelasan metode penyelesaian masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Tahap Studi Literatur

Berdasarkan masalah dalam perumusan masalah yang telah disusun, maka tim melakukan studi literatur dengan membaca beberapa referensi dari jurnal/paper terkait tentang sistem penyewaan tempat/lapangan online. Pengumpulan data dan informasi sistem penyewaan tempat/lapangan online

yang terdiri dari sistem pengaturan jadwal, sistem pembayaran, dan sistem menyortir lapangan.

## 2. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Data

Tim melakukan pencarian dan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan beberapa pemilik lapangan futsal dan penyewa lapangan futsal.

## 3. Tahap Perancangan Sistem

- Analisis sistem, bertujuan untuk menyusun dan memahami metodologi pemecahan masalah. Analisis digunakan untuk menjabarkan risiko dari tahap yang dikerjakan, jika risiko telah diketahui maka untuk mencari solusi yang tepat akan lebih mudah.
- Pembuatan desain, bertujuan untuk membuat desain dari semua tampilan yang akan digunakan dalam aplikasi yang nantinya akan di buat, dari mulai desain halaman login, logout, beranda, booking, histori, dan sebagainya.
- Pengkodean sistem, bertujuan untuk membuat semua fungsi yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi tersebut.

## 4. Tahap Implementasi

Solusi dari masalah yang telah dijelaskan adalah dengan membuat aplikasi penyewaan lapangan futsal. Aplikasi yang menyajikan sistem pengaturan jadwal, pembookingan lapangan, dan pembayaran lapangan dapat membantu penyewa lapangan lebih efisien dan pemilik lapangan lebih efektif dalam pemasarannya dengan menggunakan *smartphone*.

## 5. Tahap Pengujian dan Analisis

Tahap pengujian dilakukan dengan pengujian alpha yang menguji fungsionalitas menggunakan metode black box dan pengujian beta dengan menyebarkan kuesioner kepada beberapa *user*.

## 6. Tahap Dokumentasi Sistem

Pada tahap ini, dokumentasi sistem digunakan untuk membuat dokumentasi secara keseluruhan dan menyimpan data yang digunakan selama proses pembangunan aplikasi.

## **1.5 Pembagian Tugas Anggota**

Pembagian tugas anggota tim proyek

### 1. Aris Trisnawan

Peran : Back-end Android Programming Tanggung Jawab:

- (a) Pembuatan database.
- (b) Pembuatan back-end aplikasi.
- (c) Dokumentasi.
- (d) Pengujian.

### 2. I Komang Arishaldy Pradyumna V

Peran : Front-end Android Programming Tanggung Jawab:

- (a) Desain mock-up interface aplikasi.
- (b) Pembuatan front-end aplikasi.
- (c) Dokumentasi.
- (d) Pengujian.