

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, kemajuan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia olahraga, seperti halnya *mini soccer*. *Mini soccer* adalah olahraga yang semakin populer di kalangan penggemar sepak bola, terutama di perkotaan. Berbeda dengan sepak bola standar, *mini soccer* menggunakan lapangan yang lebih kecil dengan ukuran bervariasi, biasanya sekitar 30 meter x 15 meter atau lebih kecil. Lapangan ini sering kali dibangun di area terbatas seperti halaman rumah, gedung perkantoran, atau tempat olahraga dalam ruangan, menjadikannya pilihan yang ideal untuk masyarakat perkotaan yang memiliki keterbatasan ruang. (Hafiz., dkk 2023)

Kota Bandung, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki minat yang besar terhadap olahraga, termasuk *mini soccer*. Namun, ketersediaan lapangan *mini soccer* di kota ini masih sangat minim. Kekurangan informasi mengenai tempat penyewaan lapangan *mini soccer* juga menjadi kendala utama bagi para penggemar olahraga ini. Saat ini, informasi mengenai lokasi, harga sewa, dan fasilitas lapangan *mini soccer* di Kota Bandung masih sulit ditemukan dan tidak terorganisir dengan baik. (jabar.inews.id, 2023)

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada penggemar *mini soccer* di Kota Bandung, ditemukan *insight* bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menemukan lapangan yang sesuai dengan kebutuhan. Penggemar *mini soccer* harus mencari informasi secara manual melalui internet atau menghubungi tempat penyewaan lapangan secara langsung, yang memakan waktu dan sering kali tidak efektif. Di sisi lain, penyedia lapangan *mini soccer* juga menghadapi tantangan dalam mempromosikan fasilitas mereka secara efektif.

Mengatasi permasalahan ini, diperlukan solusi yang dapat menghubungkan penggemar *mini soccer* dengan penyedia lapangan secara lebih efektif. Salah satu solusinya adalah dengan merancang sebuah aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer*. Aplikasi ini akan menyediakan informasi lengkap mengenai lapangan-lapangan *mini soccer* di Kota Bandung, termasuk lokasi, harga sewa, dan fasilitas yang tersedia.

Selain memudahkan pengguna dalam mencari dan memesan lapangan, aplikasi ini juga akan membantu penyedia lapangan dalam mempromosikan fasilitas mereka secara efektif. Sistem pemesanan online yang digunakan akan memungkinkan pelanggan melakukan reservasi kapan saja dan di mana saja, mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pencatatan pesanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menguntungkan penggemar *mini soccer*, tetapi juga membantu penyedia lapangan dalam mempromosikan dan mengelola fasilitas mereka dengan lebih efektif.

Penggunaan aplikasi *mobile* sebagai solusi ini didukung oleh data yang menunjukkan peningkatan penetrasi *smartphone* dan internet di Indonesia, yang memfasilitasi akses lebih luas ke aplikasi berbasis teknologi (Tanuwijaya & Tjandrarini, 2022). Ini mencerminkan potensi besar untuk memanfaatkan teknologi digital dalam memperluas akses ke fasilitas olahraga dan mendukung kegiatan olahraga di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan dalam mencari informasi tentang ketersediaan lapangan *mini soccer* di Kota Bandung.
2. Proses pemesanan lapangan *mini soccer* saat ini terbilang tidak efisien.
3. Belum terdapat sistem yang terorganisir untuk pemesanan lapangan *mini soccer*.

1.3 Rumusan Masalah

Mengacu kepada latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapatkan "Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *mobile booking* lapangan *mini soccer* yang mampu memberikan solusi guna mengatasi kurang terorganisirnya informasi serta inefisiensi proses *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung. ?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan pada ruang lingkup yang berkaitan dengan program studi Desain Komunikasi Visual dengan berkonsentrasi di *Designpreneur*, perancangan Tugas Akhir ini akan berfokus pada beberapa aspek yaitu :

1. Apa?

Perancangan *prototype* aplikasi *mobile booking* lapangan *mini soccer* yang mampu memberikan solusi guna mengatasi kurang terorganisirnya informasi serta inefisiensi proses *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung.

2. Siapa?

Pengguna serta sasaran penelitian utama dari aplikasi ini adalah mahasiswa dari kelompok usia remaja hingga dewasa muda, dalam rentang usia sekitar 17 hingga 25 tahun yang memiliki ketertarikan dengan olahraga *mini soccer*.

3. Kapan?

Penelitian dan perancangan tugas akhir ini dilakukan selama satu semester, dari february – juli 2024.

4. Dimana?

Penulisan dan penelitian ini dilakukan di wilayah Kota Bandung.

5. Kenapa?

Penelitian serta perancangan *prototype* aplikasi *mobile booking* lapangan *mini soccer* ini dilakukan karena kebutuhan akan solusi inovatif guna mengatasi kurang terorganisirnya informasi serta ketidakefektifan proses *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung.

6. Bagaimana?

Merancang *prototype* aplikasi *mobile booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *Prototype Aplikasi Mobile Booking Lapangan Mini Soccer*, guna mengatasi kurang terorganisirnya informasi serta inefisiensi proses *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Sebagaimana dijelaskan oleh Soewardikoen (2015:53) bahwa wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan orang yang diwawancarai. Penulis melakukan tanya jawab dengan pengelola lapangan *mini soccer* berkaitan dengan permasalahan penelitian yang diangkat, penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa pengelola lapangan dan expert di bidang UI/UX untuk mendapatkan informasi mengenai desain perancangan aplikasi *mobile*.

2. Kuesioner

Dijelaskan oleh Soewardikoen (2015:60) kuesioner merupakan salah satu cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat karena dapat menyentuh banyak orang sekaligus dengan menggunakan daftar pertanyaan yang nantinya harus diisi oleh responden. Penulis dalam penelitian ini, menyebar kuesioner secara online melalui google form kepada mahasiswa guna memperoleh data mengenai gambaran umum.

3. Observasi

Menurut Soewardikoen (2015:49) bahwa observasi dalam bidang penelitian visual adalah kegiatan mengamati dan mencatat elemen-elemen dalam sebuah gambar atau citra untuk membaca hubungan antar elemen dan pesan yang terkandung dalam gambar atau citra tersebut. Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu beberapa aplikasi *mobile* sejenis

seperti Ayo Indonesia, Gelora dan Laparaga untuk mendapatkan data visual sebagai pembandingan.

1.6.2 Metode Analisis Data

Menurut Soewardikoen (2021:81) metode analisis data tidak hanya sekedar mendeskripsikan hasil pengumpulan data. Akan tetapi, metode analisis adalah menghubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori dengan data yang diperoleh. Pada prinsipnya, metode analisis data berguna untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk itu data yang diperoleh dibedah dengan teori-teori yang relevan yang telah ditetapkan.

1. Analisis Data Wawancara

Menurut Soewardikoen (2021:100) memilih kalimat-kalimat kunci dari teks wawancara dan kemudian menggabungkannya menjadi sebuah pernyataan yang relevan dengan tujuan penelitian dan rumusan masalah merupakan cara meringkas analisis data wawancara. Penelitian ini akan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber untuk membandingkan dan mendapatkan kesimpulan atas rumusan masalah yang telah dipaparkan.

2. Analisis Data Kuesioner

Menurut Soewardikoen (2021:106) hasil analisa data kuesioner yang merupakan data kuantitatif, dapat diketahui elemen mana yang sangat signifikan dan elemen mana yang lemah melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada target responden. Melalui interpretasi hasil perhitungan data kuesioner yang signifikan dari suatu variabel, maka dapat dibandingkan menjadi sebab akibat jika menghubungkan dengan gejala yang terjadi.

3. Analisis Data Observasi

Analisis data observasi adalah proses pengolahan dan penafsiran informasi yang dikumpulkan melalui metode observasi untuk memahami pola, perilaku, atau fenomena tertentu. Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti mengamati subjek, lingkungan, atau situasi tanpa intervensi langsung, dan data yang diperoleh dapat berupa catatan kualitatif atau kuantitatif.

4. Analisis Matrik Perbandingan

Menurut Soewardikoen (2021: 111) analisis matrik perbandingan terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda dan berguna untuk membandingkan sekumpulan data dan menarik kesimpulan. Matriks membantu identifikasi informasi menjadi lebih seimbang karena menyelaraskan informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Metode ini dapat mengumpulkan data untuk dijadikan standar dalam membuat aplikasi yang baik dengan membandingkan UI/UX, ilustrasi, layout, tipografi, dan lain-lain.

1.7 Kerangka Penelitian

Latar Belakang

Minat yang besar terhadap olahraga *mini soccer*. Namun, ketersediaan lapangan *mini soccer* di Kota Bandung masih sangat minim.

Identifikasi Masalah

1. Kesulitan dalam mencari informasi tentang ketersediaan lapangan *mini soccer* di Kota Bandung.
2. Proses pemesanan lapangan *mini soccer* saat ini terbilang tidak efisien.
3. Belum adanya sistem yang terorganisir untuk pemesanan lapangan *mini soccer*.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *mobile booking* lapangan *mini soccer* yang mampu memberikan solusi guna mengatasi kurang terorganisirnya informasi serta inefisiensi proses *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung.

Data

Wawancara
Kuesioner
Observasi

Teori

Desain Komunikasi Visual
Design Thinking
User Interface
User Experience
Mobile App
Business Model Canvas

Analisis Data

Analisis Data Wawancara, Analisis Data Kuesioner, Analisis Data Observasi dan Analisis Matriks Perbandingan

Konsep Perancangan

User Interface aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer*

Hasil Perancangan

Prototype aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung

1.8 Pembabakan

Penelitian ini ditulis berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Memuat teori-teori terkait dalam merancang aplikasi dan juga dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan, dimulai dengan teori-teori Desain Komunikasi Visual, Design Thinking, User Interface, Mobile App.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan hasil pencarian data secara terstruktur dari Observasi, Wawancara, Kuesioner, Studi Literatur, Analisis Sekuensial Eksplanatori, Analisis Matriks dan diakhiri dengan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan aplikasi mobile yang di antaranya adalah Konsep Komunikasi, Konsep kreatif, konsep visual, Konsep Media, Konsep bisnis serta hasil rancangan yang dibuat sebagai solusi atas masalah yang dibawa.

BAB V PENUTUP

Penutup atau kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian dan saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian dan penelitian lebih lanjut.