

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dalam bidang teknologi di era modern ini berlangsung dengan perkembangan yang bisa dibilang cepat, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan komputer, yang kini telah menjadi bagian dan berperan penting dari kehidupan manusia setiap harinya. Komputer memiliki pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, memberikan manfaat yang signifikan dalam membantu manusia menyelesaikan berbagai tugas dan pekerjaan. Perannya tidak hanya sebatas alat bantu, tetapi juga sebagai teknologi yang esensial dalam menunjang produktivitas sehari-hari. Dalam kehidupan modern, hampir tidak ada aktivitas yang sepenuhnya terlepas dari teknologi komputer. Bahkan, pekerjaan-pekerjaan penting sekalipun seringkali sangat bergantung pada keberadaan komputer.

Kebutuhan akan teknologi informasi saat ini semakin meningkat karena relevansi, kecepatan, akurasi, serta ketepatan waktu dari sebuah informasi menjadikan hal yang sangat bernilai dan sulit diabaikan. Dari informasi yang tersedia secara cepat dan tepat waktu dapat mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif. Di sisi lain, kemajuan teknologi setiap harinya terus mengalami perkembangan dan perubahan yang pesat, diiringi dengan berbagai perubahan signifikan yang turut membawa dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan.

Dalam dunia bisnis, pengolahan data informasi yang baik menjadi salah satu kebutuhan utama yang penting dan tidak bisa diabaikan. Teknologi informasi memainkan peran penting dalam membantu perusahaan meningkatkan efisiensi kerja, memperbaiki manajemen, dan mendukung aktivitas operasionalnya. Sebagai salah satu contoh implementasi teknologi dalam bisnis, sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web menjadi solusi yang efektif untuk mengelola informasi secara digital, memberikan kemudahan kepada pelanggan, serta meningkatkan pelayanan secara keseluruhan.

Banyaknya masyarakat sekarang-sekarang ini yang menyukai olahraga, olahraga merupakan kegiatan yang dapat di jadikan untuk menjaga kesehatan fisik dan memperkuat tubuh menjadi lebih bugar. Keegiatannya pun dapat dijadikan sebagai penghibur, bersenang-senang atau juga dijadikan untuk meningkatkan kebugaran tubuh. Dalam konteks komunitas olahraga, futsal bisa dibilang telah memasuki dalam list olahraga yang banyak disukai di kalangan semua masyarakat. Sebagai bentuk sepak bola dalam ruangan yang cepat dan dinamis, futsal menarik minat dari berbagai kalangan, dari pemain yang baru mengenal olahraga ini bahkan hingga yang sudah profesional. Namun, dengan meningkatnya minat ini, muncul pula tantangan dalam memperoleh lapangan yang sesuai untuk bermain futsal. Fenomena ini menimbulkan kebutuhan akan penyediaan lapangan olahraga yang memadai dan terjangkau bagi komunitas atau antusias futsal lokal.

Keterbatasan lapangan futsal dapat menjadi hambatan serius bagi pengembangan olahraga ini. Akibatnya, banyak pemain futsal baru maupun yang profesional, kesulitan untuk menemukan waktu dan tempat yang cocok untuk bermain. Di sisi lain, pemilik atau pengelola lapangan futsal juga menghadapi sejumlah keluhan, seperti susah dihubungi dikarenakan juga ada beberapa situasi kondisi yang tidak mumpuni dan sering terjadi jadwal yang bertabrakan karena pendataan masih berantakan. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk menemukan solusi yang memadai bagi kedua belah pihak, baik pemain futsal maupun pengelola lapangan, selain itu, strategi inovatif dalam manajemen dan pemasaran lapangan futsal juga dapat membantu meningkatkan bisnis, sehingga memberikan manfaat ekonomi yang lebih besar bagi pemilik lapangan. Dengan demikian, kita dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan olahraga futsal, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Sebuah penyewaan lapangan futsal bisa dibilang merupakan salah satu jenis usaha yang bekerja menyediakan layanan sewa lapangan untuk bermain futsal. Saat ini, perkembangan tempat penyewaan lapangan futsal telah mengalami peningkatan yang cukup pesat. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan futsal yang tersebar di berbagai daerah. Namun, meskipun terus

berkembang, masih terdapat kendala dalam pengelolaan sistem penyewaan di beberapa tempat, termasuk di Kurnia Futsal.

Selama ini, sistem yang digunakan oleh Kurnia Futsal dalam proses pelayanan penyewaan lapangan masih tergolong lambat (slow response). Pelanggan diharuskan datang langsung ke lokasi futsal untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan lapangan yang kosong. Sistem pencatatan pembayaran pun masih menggunakan cara manual, yakni melalui papan tulis dan buku yang berisi banyak kertas. Metode ini memiliki risiko kehilangan data yang cukup tinggi, sehingga dapat menyebabkan kesulitan dalam membuat laporan pembayaran.

Selain itu, proses rekapitulasi data juga menjadi tantangan tersendiri bagi pengelola. Banyaknya kertas yang harus dikumpulkan memerlukan ketelitian ekstra untuk memastikan tidak terjadi kesalahan. Kendala seperti data yang tidak lengkap, hilangnya bukti pembayaran, dan kesulitan dalam pelaporan menjadi masalah utama yang membutuhkan solusi segera. Oleh karena itu, diperlukan sistem pengelolaan yang lebih modern dan efisien untuk mengatasi berbagai permasalahan ini, seperti penerapan sistem digital yang dapat mendukung pengelolaan data secara lebih terstruktur dan meminimalkan risiko kesalahan.

Proses bisnis pada tempat penyewaan lapangan futsal umumnya masih mengharuskan pelanggan datang langsung ke lokasi untuk melakukan penyewaan dan mengatur jadwal penggunaan lapangan. Setiap hari, pengelola mencatat penyewaan dan data pelanggan secara manual di buku pesanan. Cara ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga rentan terhadap kesalahan dalam pencatatan data, terutama jadwal pemesanan lapangan yang tidak terstruktur.

Oleh sebab itu, diperlukannya sebuah sistem yang mampu mengubah sebuah alur bisnis lama menjadi alur bisnis yang lebih mudah digunakan oleh berbagai kalangan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat menyelesaikan atau mengatasi permasalahan yang sedang terjadi dihadapi oleh Kurnia Futsal, khususnya dalam mempermudah pengelolaan data-data, pembuatan laporan sewa lapangan, serta juga memberikan penjelasan terkait operasionalnya. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut, dibutuhkan sebuah platform yang

dapat membantu masyarakat, khususnya di wilayah Tangerang selatan dan juga sekitarnya, untuk memperoleh informasi mengenai lapangan di Kurnia Futsal dan menyewa lapangan di Kurnia Futsal tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Aplikasi berbasis web untuk penyewaan lapangan futsal yang akan dirancang ini diharapkan mampu menangani sebuah permasalahan yang ada dengan menangani proses pemesanan jadwal secara online, sehingga tidak terjadi bentrok penyewaan dan permainan di waktu yang sama. Customer juga dapat mengetahui jadwal lapangan mana yang tersedia maupun yang sudah disewa di waktu-waktu tertentu. Dengan begitu, customer dapat langsung memilih lapangan lalu menghubungi admin Kurnia Futsal dan menentukan waktu durasi penyewaan di hari apa yang customer inginkan, sehingga penyewaan lapangan menjadi lebih mudah dan menghemat waktu customer.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Minim Informasi, seringkali sudah tiba di tempat tetapi tidak mendapatkan lapangan yang kosong, sehingga harus mencari lapangan futsal lain yang belum tau juga kepastiannya.
- b. Respon admin pengelola yang lambat, sulitnya proses penyewaan yang mengharuskan mereka bertatap muka langsung atau menghubungi nomor ponsel, yang kadang tidak dapat terhubung dengan pengelola futsal karena situasi dan kondisi.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah dari penjelasan masalah di atas yang dapat diangkat pada penelitian ini, yaitu “Bagaimana Rancang Bangun Aplikasi Sewa Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Kurnia Futsal Dengan Menggunakan Metode RAD?”

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Dari hasil pembahasan identifikasi masalah yang telah di paparkan, batasan – batasan untuk penelitian ini yaitu membantu para antusias futsal, untuk lebih menghemat waktu dan tenaga pelanggan yang ingin melihat maupun menyewa lapangan di Kurnia Futsal, maupun pelanggan yang berada di daerah Tangerang Selatan ataupun dari daerah lain dan waktu penelitian ini kurang lebih dalam waktu 3 bulan.

1.5 Maksud dan Tujuan Riset

1.5.1 Maksud Riset

Maksud riset penelitian ini supaya bisa memudahkan bagi masyarakat dan juga mahasiswa menjadi lebih meningkatkan pengetahuan tentang desain dan pembuatan sistem informasi penyewaan lapangan olahraga dari masalah ataupun keresahan masyarakat dan pengelola yang terjadi secara nyata.

1.5.2 Tujuan Riset

Tujuan riset penelitian ini adalah untuk membantu semua masyarakat ataupun para penggemar futsal, untuk lebih menghemat waktu dan tenaga customer yang ingin mengetahui informasi lapangan maupun menyewa lapangan di Kurnia Futsal.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam kerangka penulisan penelitian ini, disusun mengikuti pedoman yang sudah di tentukan. Adapun sistematika proposal tugas akhir atau skripsi antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan dan menjabarkan mulai dari latar belakang, identifikasi juga rumusan masalah, ruang lingkup juga Batasan masalah, maksud dan tujuan juga sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan adanya teori pendukung yang menjelaskan dan menjabarkan konsep-konsep sistem yang akan dirancang, diambil dari jurnal pendukung dan penyusunan terkait dengan penelitian yang akan dibuat.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan uraian tentang objek penelitian yang diteliti pada penulisan ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan menjelaskan metode apa yang dipakai untuk penelitian ini, serta menganalisis sistem yang berjalan dan juga kebutuhannya.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Pada bab ini berisi deskripsi hasil proses yang terjadi di lapangan atau secara nyata lalu menggabungkan dengan metode pengembangan untuk menganalisis perancangan sistem untuk melihat hasilnya, juga membuat perancangan diagram sistem, desain antar muka aplikasi, dan hasil akhir perancangan implementasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan, dan saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya.