

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dinamika pesat teknologi di beberapa tahun belakangan ini memberikan pengaruh besar pada berbagai sektor, termasuk dalam pengelolaan fasilitas olahraga. Kondisi ini menciptakan peluang besar untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan akses bagi pengguna layanan olahraga seperti lapangan futsal. Dengan merancang sistem informasi *Booking*, diharapkan dapat menghilangkan hambatan-hambatan yang sering dihadapi, seperti ketidakjelasan jadwal, kesulitan komunikasi, dan kurangnya transparansi dalam proses pemesanan.

XYZ Futsal adalah salah satu fasilitas olahraga yang menyediakan layanan *Booking* lapangan untuk bermain futsal. Namun, dalam mengelola *Booking* lapangan futsal ini seringkali menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna, termasuk pihak pengguna maupun pihak pengelola itu sendiri. Hal ini dapat menyebabkan potensi kebingungan selama proses pemesanan lapangan, jadi, dibutuhkan sistem *Booking* berbasis web untuk menanggapi permasalahan ini.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh pengelola lapangan XYZ Futsal dan pengguna adalah ketidakefisienan dalam sistem *Booking* lapangan futsal ini yang masih menggunakan metode via chat, atau langsung datang ke lokasi lapangan. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan mendapatkan informasi aktual, serta kurangnya transparansi mengenai ketersediaan lapangan. Kendala yang cukup sering terjadi adalah adanya masalah *double Booking*, dimana satu lapangan dapat terpesan oleh dua pemesan yang berbeda pada waktu yang bersamaan. Kejadian ini mengakibatkan ketidaknyamanan baik bagi pengelola lapangan maupun para pengguna yang telah melakukan *Booking* lapangan futsal, sehingga perlu adanya perubahan sistem agar dapat mengatasi masalah tersebut.

Dalam hal ini, rancang bangun aplikasi sistem *Booking* lapangan futsal menjadi penting untuk memberikan solusi yang lebih praktis dan efisien bagi pengguna lapangan futsal. Pertama, aplikasi sistem *Booking* lapangan ini bertujuan memberikan kemudahan akses kepada para pengguna, memungkinkan

mereka untuk melihat jadwal ketersediaan, memilih waktu, dan melakukan pemesanan melalui internet tanpa perlu mengunjungi tempat tersebut secara langsung. Kedua untuk meningkatkan efisiensi operasional, di mana pengelola lapangan XYZ futsal dapat mengelola jadwal secara lebih efisien melalui proses otomatisasi, mengurangi beban administratif, dan mempercepat konfirmasi transaksi.

Selain itu, aplikasi sistem *Booking* lapangan futsal juga dirancang untuk meningkatkan transparansi informasi, dengan menyajikan jadwal lapangan yang terupdate secara real-time kepada pengguna. Hal ini diharapkan dapat menghindarkan ketidakjelasan jadwal dan memberikan informasi yang akurat serta terkini kepada pengguna. Melalui pembaruan otomatis, pengguna dapat dengan mudah mengetahui ketersediaan lapangan tanpa harus mengalami kerumitan dalam mencari informasi. Selanjutnya, sistem ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan layanan yang lebih cepat dan efisien. Dengan proses pemesanan yang terotomatisasi, diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang lebih positif dan memuaskan dalam menjalankan aktivitas olahraga futsal.

Selain manfaat bagi pengelola dan pengguna langsung, pembuatan aplikasi sistem *Booking* lapangan futsal juga dilatarbelakangi oleh keinginan untuk melakukan rancang bangun aplikasi guna meningkatkan layanan. Sistem ini tidak hanya memberikan landasan bagi pengelola untuk memahami tren penggunaan lapangan, mengidentifikasi preferensi pelanggan, dan merancang strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran, tetapi juga dapat membantu dalam meminimalkan risiko *double Booking* yang sering terjadi. Dengan demikian, aplikasi *Booking* lapangan futsal tidak hanya memberikan efisiensi dalam layanan, tetapi juga menjadi sumber informasi untuk pengembangan bisnis dan peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya menghadirkan solusi praktis dalam pengelolaan lapangan futsal, tetapi juga memberikan kontribusi pada pemahaman konsep dan penerapan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas layanan di berbagai sektor kehidupan masyarakat.

## 1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Ketidak tersediaan informasi secara real time mengenai lapangan yang tersedia, hari yang dapat dipilih, dan jam kosong. Hal ini menyebabkan pelanggan mengalami kesulitan dalam proses *Booking* lapangan futsal secara cepat.
2. Respon yang cukup lama ketika ingin *Booking* lapangan futsal di XYZ Futsal yang saat ini masih bergantung pada komunikasi melalui media chat, atau datang langsung ke lapangan. Ini bisa membuat pelanggan harus menunggu waktu yang lama agar mendapatkan tanggapan dari pihak pengelola lapangan XYZ Futsal terkait ketersediaan lapangan dan waktu dihari yang mereka inginkan.
3. Sering terjadinya *double booking*. Hal ini menyebabkan satu lapangan dapat terpesan oleh dua pemesan yang berbeda pada waktu yang bersamaan.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana rancang bangun aplikasi sistem *Booking* lapangan futsal berbasis web di XYZ futsal dengan menggunakan metode *Waterfall*?

## 1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

### 1.3.1 Ruang Lingkup

Batasan berikut dibuat menentukan ruang lingkup penelitian:

1. Peserta: Penelitian akan melibatkan pengguna, admin pengelola, dan pemilik XYZ Futsal
2. Lokasi Geografis: Jalan Pepabri Raya RT 03 RW Kunciran, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten.
3. Metodologi: Penelitian ini akan menggunakan metode *Waterfall* sampai fase implementasi
4. Waktu: Penelitian akan dilakukan dalam waktu 4 bulan.
5. Tema: Penelitian akan mengeksplorasi tentang dan masalah dari sistem *Booking* pada XYZ Futsal.

### 1.3.2 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah didalam perancangan sistem diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang merupakan Aplikasi *Booking* lapangan futsal berbasis web XYZ Futsal yang dimana dalam perancangannya terdapat penugasan terhadap admin pengelola
2. Perancangan sistem memakai bahasa pemrograman PHP dan dilengkapi dengan dukungan database MySQL.
3. Sistem pembayaran menggunakan bank tranfer dan memerlukan verifikasi dari admin pengelola

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian:

1. Rancang bangun sebuah aplikasi berbasis web *Booking* lapangan futsal yang dapat memberikan dukungan bagi pengguna dan pengelola di XYZ Futsal.
2. Memudahkan pelanggan untuk dapat memesan kapan pun dan dimana pun tanpa perlu menghubungi via chat atau mengunjungi lokasi secara langsung.
3. Menghasilkan aplikasi *Booking* berbasis web yang dapat mempercepat proses *Booking* lapangan futsal di XYZ Futsal.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaatnya ialah penulis berharap laporan ini dapat merancang sebuah aplikasi berbasis web. Aplikasi ini ditujukan bagi pengguna lapangan futsal, memungkinkan mereka melakukan pemesanan lapangan futsal secara daring sesuai dengan preferensi dan kebutuhan tanpa perlu mendatangi langsung tempat penyewaan. Harapannya, aplikasi ini tidak hanya menyederhanakan proses pemesanan, tetapi juga dapat mengurangi risiko tumpang tindih dalam jadwal lapangan (*double Booking*).

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merujuk pada serangkaian langkah atau prosedur yang terstruktur dan terorganisir dengan baik untuk menjelaskan secara rinci topik penelitian yang dibahas dalam menyusun laporan Skripsi/Tugas Akhir. Sistematika penulisannya terdiri lima bab utama, dimana setiap bab memiliki sub-babnya sendiri yang bertujuan memberikan struktur yang jelas serta kerangka kerja yang kuat. Berikut ini penjelasan lebih detailnya:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini dijelaskan latar belakangnya permasalahan dalam tugas akhir. Latar belakang tersebut akan mengidentifikasi permasalahan yang ada serta merumuskan masalah yang hendak diatasi. Selain itu, bab ini juga akan menggambarkan maksud serta tujuan dari penelitian ini, mencakup ruang lingkup penelitian, batasan masalah yang akan dibahas, dan metode yang dipakai.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini dilengkapi dengan teori dasar, konsep utama menjadi landasan dalam pembahasan permasalahan yang dibahas dalam penelitian. Penjelasan tentang sistem yang digunakan dalam penelitian juga akan dipaparkan secara detail. Selain itu, akan disertakan pula tinjauan literatur dan penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan yang dipilih dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga memberikan dukungan dan pemahaman yang lebih dalam.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini dijelaskan rancangan yang dipakai, termasuk pendekatan yang dipilih. Selanjutnya, akan diuraikan mengenai teknik pengumpulan data yang meliputi survei dan wawancara sebagai metode utama. Selain itu akan dijelaskan juga metode yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi sistem *Booking* lapangan futsal. Rincian langkah-langkah metodologi penelitian akan dijelaskan secara terperinci untuk memberikan pemahaman yang lebih baik.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas dengan rincian hasilnya dari peneliti yang sudah dikerjakan. Proses selama merancang serta membangun akan disimpulkan dan dijelaskan secara detail menggunakan metode pendekatan UML (Unified Modeling Language). Proses pengembangan ini mencakup pembuatan desain antarmuka dan langkah-langkah implementasi yang dilakukan selama proses pengembangan. Fokus utama dari bab ini adalah menyajikan gambaran yang detail dan mudah dimengerti tentang bagaimana sistem informasi yang dikembangkan telah berubah dari fase perancangan hingga implementasi, serta proses evaluasi.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memberikannya simpulan dari penelitian yang sudah merekomendasikan berdasarkan temuan meneliti tersebut. Kesimpulan dan saran ini bisa merekomendasikan yang berguna bagi XYZ futsal dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi, khususnya dalam proses *Booking* lapangan futsal melalui penggunaan sistem aplikasi berbasis web. Bab ini juga menjadi poin akhir dari rangkuman hasil penelitian dan diharapkan dapat memberikan panduan atau arahan untuk peneliti sesudahnya.