

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dinamika yang terjadi dalam masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi sehingga memerlukan kualitas informasi yang cepat dan tepat. Saat ini teknologi informasi sedang berkembang pesat, teknologi informasi dapat membantu manusia dalam mengolah data serta menyajikan sebuah informasi yang berkualitas.

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjangkau semua aspek kehidupan masyarakat seperti bisnis, pendidikan, pemerintahan, sosial, dan bidang olahraga. Dalam organisasi keolahragaan pun diperlukan suatu sistem informasi untuk mendukung kegiatan demi tercapainya tujuan organisasi tersebut.

Salah satunya adalah bidang olahraga futsal, untuk dapat menciptakan dan menghadapi kondisi yang demikian perlu adanya sistem informasi yang dapat melayani segala macam aspek informasi yang menyangkut kemampuan, kecakapan, keahlian, pengalaman dan potensi pegawai secara cepat, tepat, dan akurat yang selanjutnya dapat digunakan dalam penetapan kebijaksanaan atau keputusan serta pelaksanaan dalam pengolahan data di lapangan futsal bywi agar bisa berkembang.

Lapangan futsal bywi ini memiliki beberapa lokasi yang masing – masing menyediakan dua jenis lapangan seperti vinyl dan sintetis. Lapangan futsal bywi ini bergerak di bidang jasa. Untuk pengolahan data yang terdapat di lapangan futsal bywi ini masih bersifat pencatatan pembukuan. Dimana sistem yang ada hanya pencatatan pembukuan sederhana, pencatatan pembukuan tersebut meliputi pencatatan jadwal, pencatatan pemesanan, serta penyimpanan data pemesanan.

Kendala yang muncul pada saat ini yaitu pada kasus pemesanan lapangan dan pengelolaan data, pengguna sering mengeluhkan pelayanan pengelola lapangan futsal yang kurang efektif. Pihak pengelola sering memberikan informasi yang tidak akurat kepada pengguna. Banyaknya admin sering membuat pengguna memesan jam dan lapangan yang sudah dipesan pengguna lain. Hal tersebut biasanya disebabkan karena admin yang menerima pesanan lupa atau terlambat mengkonfirmasi ke admin lain sehingga admin lain menerima pesanan pada jam dan lapangan yang belum di konfirmasi sebelumnya, karena mengira lapangan pada jam tersebut belum di pesan. Hal ini menimbulkan pesanan ganda bahkan lebih dan saat pengguna yang sudah memesan sebelumnya datang ke lapangan

futsal bisa kecewa karena sudah ada pengguna lain yang menggunakan lapangan dengan jam yang sama. Pelayanan yang kurang baik tersebut dapat menyebabkan nama baik futsal bywi ini menjadi buruk yang berakibat berkurangnya niat pengguna untuk kembali memesan lapangan.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan diatas, maka penulis akan mencari solusi dan membangun sebuah sistem pemesanan lapangan futsal bywi berbasis *mobile* dengan memanfaatkan *location based service*, karena dengan adanya aplikasi ini akan menjadi media yang efektif bagi penyedia jasa maupun pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan karena di arahkan dengan jarak yang terdekat untuk melakukan pemesanan secara langsung melalui *smartphone*. Sistem yang akan dibuat ini nantinya memiliki beberapa kelebihan yaitu *one to many* jadi dalam satu transaksi bisa untuk membayar beberapa transaksi pemesanan lapangan dan sistem yang akan dibuat juga akan ada *timeline* pembayaran, jika pemesan belum melakukan pembayaran dalam waktu yang sudah ditentukan, pemesanan akan dibatalkan secara otomatis oleh sistem dan sistem bisa memberi info lapangan secara *terupdate*.

Menurut analisis pemahaman diatas maka dari pihak lapangan futsal bywi membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mendukung dalam pengolahan data penjadwalan, pemesanan dan penyimpanan data yang tepat dan akurat serta dapat memberikan kemudahan kepada admin dalam bekerja. Berdasarkan dari latar belakang, penulis mengambil suatu kesimpulan untuk mengadakan sebuah analisis pada makalah ini yang kami beri judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Bywi Berbasis *Mobile* Dengan Memanfaatkan *Location Based Service*”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, kami memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pemesanan futsal bywi berbasis *Android*.
2. Adanya kesusahan bagi pengguna untuk mengetahui ketersediaan lapangan untuk melakukan transaksi pemesanan.
3. Belum adanya sistem informasi yang mendukung pengguna untuk melakukan pemesanan secara *online* pada lapangan futsal bywi.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pengguna dengan cepat menemukan lokasi lapangan futsal bywi dengan

memanfaatkan *location based service*.

2. Memberikan kemudahan pada admin dalam melakukan pengelolaan data, serta meminimalisir terjadinya kehilangan data.
3. Untuk menghindari terjadinya pembentrokkan jadwal.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini akan meningkatkan kualitas pada admin dan pengguna pada lapangan futsal bywi.
2. Menampilkan lokasi lapangan futsal dengan jarak yang terdekat, serta memberikan informasi kepada pengguna saat ingin mengetahui ketersediaan lapangan.
3. Untuk menyederhanakan dan mengoptimalkan kinerja admin dalam pengelolaan data dan pengguna dalam melakukan transaksi pemesanan.

#### 1.5 Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pembahasan diutamakan pada masalah-masalah dalam lingkup penelitian ini, antara lain :

1. Perencanaan dan pengembangan aplikasi ini akan membantu pengguna dalam mengetahui ketersediaan lapangan dan lokasi lapangan secara efektif.
2. Perencanaan dan pengembangan aplikasi dapat mempermudah kinerja admin dalam melakukan pengelolaan data pemesanan, konfirmasi pembayaran, konfirmasi pelunasan hingga menambahkan lokasi lapangan jika nantinya ada pembukaan cabang baru.
3. Perencanaan dan pengembangan aplikasi ditekankan pada proses pemesanan dan pengelolaan data agar bisa lebih terintegrasi.

#### 1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian persoalan latar belakang diatas, batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

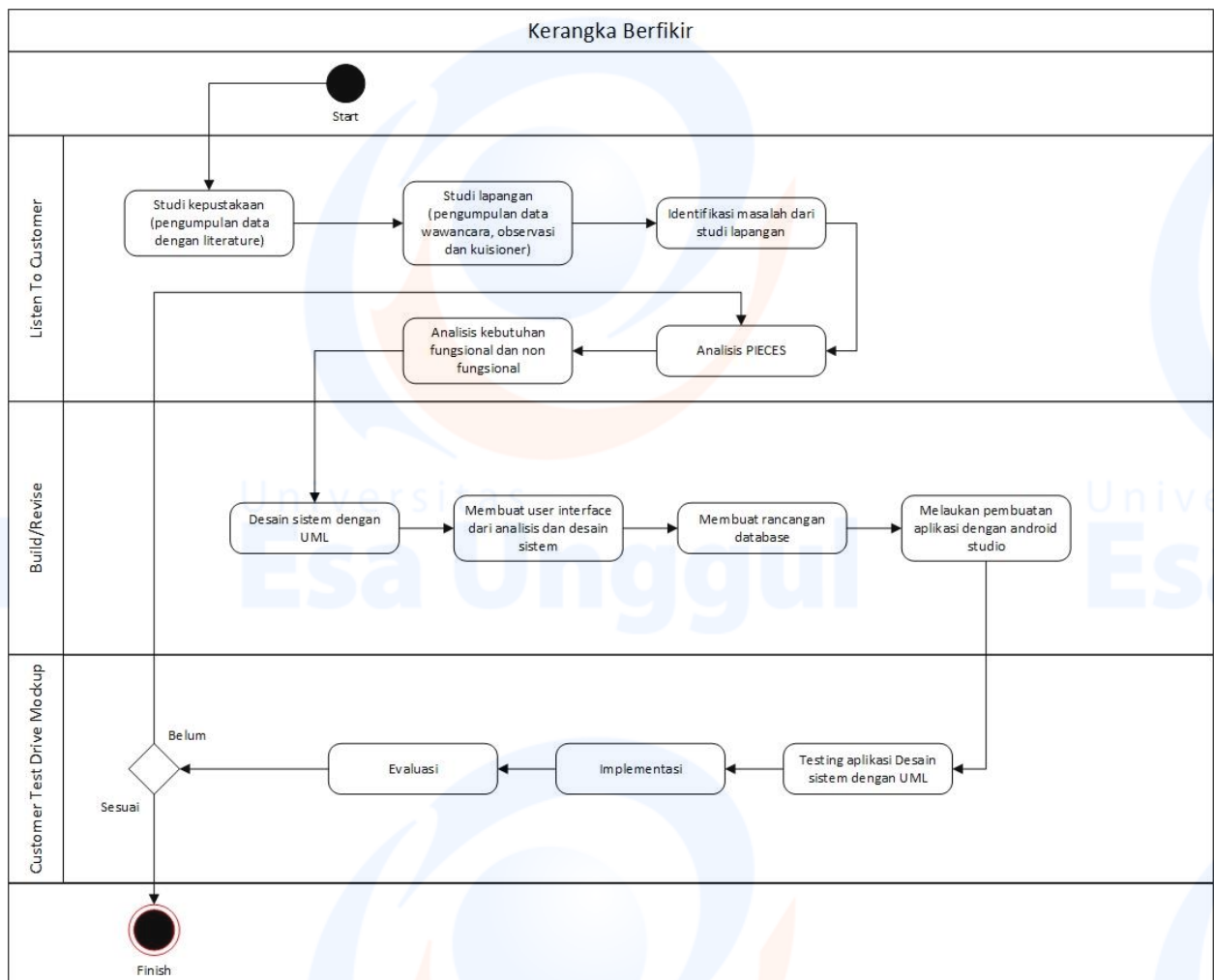
1. Aplikasi ini mengolah data reservasi lapangan (jadwal dan pemesanan), data pengguna, data lapangan, data transaksi, data laporan serta pemberitahuan lokasi futsal berdasarkan peta.
2. Aplikasi yang dibuat bisa digunakan pada cabang lapangan futsal bywi lainnya, akan tetapi pada laporan ini hanya dibatasi untuk tiga cabang lapangan futsal bywi yang berada di area jakarta dan tangerang yaitu futsal bywi meruya, futsal bywi cengkareng

dan futsal bywi rajeg.

3. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan *software Android studio*.
4. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*.
5. Aktor pada aplikasi ini ada tiga yaitu admin pusat, admin cabang dan pengguna.
6. Aplikasi ini dikhususkan bagi pengguna smartphone berbasis *Android* dengan versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*) atau di atasnya.

### 1.7 Kerangka Berfikir

Kerangka pemikirin dibuat bertujuan untuk menekankan langkah-langkah utama dalam aplikasi pemesanan lapangan futsal bywi berbasis *mobile* dengan memanfaatkan *location based service*. Seperti terlihat pada gambar 1 kerangka berfikir ini:



Gambar 1 Kerangka berfikir

### 1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, Penelitian ini akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi sumber pengetahuan yang menjadi dasar dan mendukung argumentasi Penelitian. Studi teoritis sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka berfikir.

**BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini berisi gambaran umum objek penelitian yang ingin diteliti dan pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan Penelitian sesuai dengan konteks penelitian.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil yang didapat pada Penelitian dan Rencana hasil yang akan dibuat selanjutnya.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.