

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan kreatif saat ini membuat hidup manusia cepat, langsung, dan lugas. Inovasi memudahkan masyarakat untuk mendukung aktivitas di setiap aspek kehidupan, termasuk pekerjaan di kantor, keluarga, administrasi publik, dan olahraga (Nugroho et al., 2021) Salah satu kegiatan yang berperan besar dalam menjaga kesehatan dan kebugaran adalah olahraga (Gumantan et al., 2021) Profesional dan penggemar olahraga semakin beralih ke olahraga sebagai pilihan yang layak (Puntadewa et al., 2022). Olahraga merupakan kegiatan fisik yang dapat meningkatkan kualitas kesehatan individu dan menjadikan tubuh terasa lebih sehat dan bugar serta dapat mencegah berbagai penyakit. Olahraga merupakan kebutuhan fisik yang penting dan bagian dari kehidupan manusia. Olahraga juga berpengaruh pada perkembangan pertumbuhan fisik (Handoko & Gumantan, 2021).

Salah satu daerah yang memiliki banyak pegangan permainan yang bisa digunakan, misalnya lapangan olahraga, adalah Daerah Penjaringan. Sebaliknya, proses reservasi masyarakat yang ingin memanfaatkan lapangan mengalami kesulitan karena jauh dan tidak signifikannya porsi lapangan-lapangan juga bermasalah dan sulit diselesaikan karena sulitnya mendapatkan informasi lapangan, biaya, dan lokasi lapangan. Oleh karena itu, untuk menyewa lapangan, daerah setempat harus melakukan perjalanan ke daerah lapangan untuk menentukan jadwal yang bisa diakses oleh penyewa lapangan. Maka diperlukan aplikasi reservasi olahraga yang dapat memberikan informasi terkait persewaan lapangan olahraga di wilayah Penjaringan. Aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan penelitian sebelumnya tidak memiliki opsi untuk memilih tim lawan atau menangani spam pesanan. Selain itu, non-anggota hanya dapat melakukan reservasi dan melihat jadwal reservasi kosong tim lawan. Sementara itu, keunggulan aplikasi yang akan dibangun adalah adanya fitur keanggotaan yang akan mendapatkan loyalty program dan promosi. Aplikasi ini menyediakan lima lapangan yang ada di daerah Penjaringan, dan dapat di reservasi oleh pengguna untuk dipakai berolahraga.

Adapun lapangan yang akan dimasukkan ke dalam sistem ini yaitu Lapangan Teluk Gong, Lapangan Sepak Bola Muara Angke, Futsal & Badminton Arena 68, Lapangan Basket Muara Karang Blok 8, dan Lapangan Magnet Futsal.

Penelitian sebelumnya tentang reservasi, secara eksplisit yang diselesaikan oleh (Ardiansah & Hidayatullah, 2022), pembahasan kerangka data reservasi pengurus kost SAFA Malang. Tujuan dari peninjauan ini adalah untuk membuat sebuah framework yang bekerja dengan reservasi kamar sehingga front work area dapat dengan mudah mengawasi informasi dari sistem peminta. Pengembangan sistem menggunakan framework Laravel menghasilkan sistem berbasis website dengan menggunakan metode RAD. Penelitian terkait lebih lanjut dilakukan oleh (Nugroho et al., 2021), mengkaji Kerangka data penyewaan lapangan bulutangkis berbasis Android gedung olahraga AUB Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi persewaan lapangan bulu tangkis untuk Android yang dapat dilihat dan dipesan oleh siapa saja secara online. Temuan dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis android yang membantu pengelola gedung olahraga AUB Surakarta dalam proses transaksi sewa secara online dan memberikan informasi kepada pelanggan mengenai jadwal lapangan dan harga sewa. Mereka juga memungkinkan pelanggan untuk melakukan reservasi online.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan dan mengacu pada penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan membuat aplikasi untuk mempermudah dalam reservasi lapangan olahraga berbasis android. Dalam melakukan pembangunan aplikasi reservasi lapangan olahraga menggunakan *framework react native*. *Framework react native* salah satu framework untuk membuat aplikasi *mobile* dengan menggunakan kode *JavaScript*. *React native* dipilih karena aplikasi yang dihasilkan memiliki performa yang jauh lebih bagus dari pada jenis *framework* yang sama tetapi aplikasi yang dibuat adalah berbasis *web view* (Santosa; & Yuliati, 2022). Dengan dibangunnya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mengetahui informasi dan dapat dengan mudah menyewa lapangan olahraga serta bagi komunitas olahraga untuk menyelenggarakan kegiatan mereka dengan komunitas lain yang memiliki minat olahraga yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan:

1. Bagaimana pengguna bisa mengetahui jadwal lapangan olahraga secara langsung?
2. Bagaimana pengguna lapangan olahraga dapat melakukan reservasi tanpa mendatangi lapangan olahraga?
3. Bagaimana pengguna melakukan pembayaran reservasi lapangan olahraga secara online?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berikut adalah tujuan yang ingin dicatat dalam tugas akhir ini

1. Merencanakan dan membangun aplikasi reservasi lapangan olahraga berbasis Android di Kawasan Penjaringan.
2. Memperoleh informasi mengenai hasil penerapan aplikasi reservasi lapangan olahraga berbasis Android di Kecamatan Penjaringan.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan pengguna dan pengelola lapangan olahraga dalam melakukan reservasi sebagai hasil dari penelitian ini.
2. Dapat mempermudah agar klien dapat melihat daftar jadwal yang telah diminta.
3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian selanjutnya.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

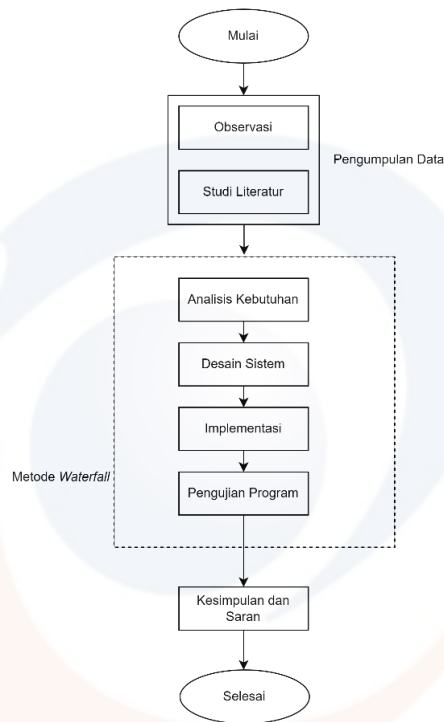
Berikutnya adalah sejauh mana ulasan ini:

1. Tahap pengujian dilakukan sesuai dengan metode pengembangan waterfall.
2. Dalam tinjauan ini, pengelola, pemilik lapangan olahraga, dan klien adalah tiga entertainer yang memiliki kebebasan akses ke framework.
3. Struktur Respond Lokal digunakan untuk menyusun kerangka kerja, yang bergantung pada Android.
4. Pengajuan menjadi membership dibuat perbulan

5. Penelitian ini menghasilkan aplikasi reservasi lapangan olahraga berbasis Android dengan fitur membership, promo, dan loyalty program.

1.6 Kerangka Berpikir

Langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan pemeriksaan ini adalah sistem penalaran. Kerangka konseptual penelitian digambarkan pada Gambar 1. 1.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Tahapan penelitian ini seperti digambarkan pada Gambar 1.1 adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, variasi data yang diharapkan dalam penelitian ini sudah selesai. Dua jenis metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi lapangan olahraga di Kecamatan Penjaringan dan kajian pustaka.

2. Analisis Kebutuhan

Pada titik ini, persyaratan klien untuk produk yang diproduksi didekonstruksi untuk membuat catatan yang berfungsi sebagai sudut pandang dalam penelitian.

3. Desain Sistem

Pada tahap proses perancangan perangkat lunak ini, perancangan database dan deskripsi antarmuka untuk aplikasi reservasi lapangan olahraga kecamatan Penjaringan sudah selesai.

4. Implementasi

Keluaran proses desain diterjemahkan ke dalam kerangka kerja React Native dan database MySQL untuk implementasi.

5. Pengujian Program

Aplikasi reservasi lapangan olahraga diuji dengan menguji semua fungsi yang sudah ada. Dalam review ini, pengujian program dilakukan dengan menggunakan teknik pengujian *blackbox* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

6. Kesimpulan dan Saran

Tahapan ini dilakukan setelah setiap tahapan sebelumnya selesai. Sehingga pada tahap ini tujuan akhir adalah melihat aplikasi yang telah dibuat dan membuat ide untuk pengembangan aplikasi tambahan.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berikut metode penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum penulisan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup tugas akhir, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Teori dasar yang melandasi pembahasan penelitian yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dipaparkan dalam bab ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang cara kerja proses pembuatan, meliputi objek penelitian, strategi pengumpulan data, dan rencana evaluasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi pelaksanaan program yang telah disampaikan, garis besar kerangka dan penilaian kerangka yang telah direncanakan dan dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan ringkasan dan menyimpulkan semua tulisan yang dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Selain itu, beberapa usulan untuk peningkatan aplikasi nantinya akan diberikan di bagian ini.

