

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola merupakan olahraga yang paling digemari saat ini. Tua muda, pria wanita semuanya menggemari olahraga ini. Selain digunakan sebagai sarana olahraga, sepakbola digunakan sebagai sarana berkumpul antara orang-orang, terlebih lagi bagi pekerja kantoran yang setiap harinya berkecukupan dengan pekerjaan.

Semakin banyaknya peminat sepakbola tidak diimbangi dengan pembangunan infrastruktur lapangan. Saat ini lapangan terbuka untuk melakukan sepakbola sudah banyak berkurang sehingga banyak orang beralih ke olahraga futsal. Selain alasan berkurangnya lapangan sepakbola, waktu bermain menjadi perhatian orang-orang terlebih bagi orang yang bekerja. Bagi para pekerja kantor, futsal dapat dilakukan pada malam hari setelah pulang kerja. Banyaknya tempat futsal dimana-mana menjadi salah satu alasan mengapa olahraga ini menjadi lebih populer dibanding sepakbola.

Untuk melakukan penyewaan tempat futsal, penyewa harus mendatangi tempat futsal dan menanyakan terlebih dahulu jadwal yang tersedia dan apabila jadwal tidak tersedia penyewa harus mendatangi tempat futsal lain hingga menemukan tempat yang memiliki jadwal dan harga sewa yang sesuai keinginan. Apabila penyewa harus mendatangi tempat futsal satu persatu akan menjadi hal yang merepotkan terutama bagi penyewa yang bekerja.

Dari sisi pemilik tempat futsal, kesulitan yang sering dialami yaitu masalah promosi tempat. Pemilik tempat futsal harus mengeluarkan dana yang besar supaya orang-orang mengetahui keberadaan tempat futsalnya,. Hal ini sangat memberatkan pemilik tempat futsal terlebih bagi pemilik yang baru menjalankan bisnis sewa lapang futsal.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka dibutuhkan suatu sistem yang mampu menjadi jembatan untuk memenuhi kebutuhan penyewa dan pemilik tempat futsal. Sebuah sistem yang mampu memberikan informasi jadwal, lokasi dan harga sewa lapang tanpa perlu datang ke tempat. Sebuah sistem yang

mampu menjadi media promosi bagi pemilik tempat futsal sehingga tempatnya mampu dikunjungi oleh banyak orang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, dapat dirumuskan masalah.

1. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menginformasikan tempat futsal serta jadwal yang tersedia ?
2. Bagaimana membuat sebuah media atau portal untuk menjembatani antara penyewa tempat futsal dengan pemilik tempat futsal ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu membantu pemilik tempat futsal untuk mempromosikan tempat futsalnya ?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari perancangan Aplikasi *Booking Online* Lapangan Futsal Berbasis Web ini adalah untuk memberikan fasilitas kepada penyewa lapangan futsal dan pemilik tempat futsal dengan cara.

1. Membuat aplikasi yang menyediakan informasi tempat futsal beserta jadwal lapangan yang tersedia.
2. Membuat aplikasi yang mampu menjembatani kebutuhan penyewa tempat futsal dengan pemilik tempat futsal.
3. Membuat aplikasi yang memberikan fasilitas bagi pemilik tempat futsal untuk mempromosikan tempatnya.

1.4 Ruang Lingkup

Dari tujuan yang telah didefinisikan, berikut merupakan batasan-batasan aplikasi *booking online* lapangan futsal:

1. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi yang berbasis web.
2. Spesifikasi minimum perangkat keras yang digunakan adalah:
 - a. Prosesor Intel Pentium 4
 - b. RAM : 256 MB
 - c. Ruang penyimpanan 1 GB
3. Spesifikasi minimum perangkat lunak yang digunakan adalah:

- a. Bahasa pemrograman PHP versi 5.6
 - b. *Database* MySQL versi 5.6
 - c. *Web server* apache 2.4.23
 - d. Laravel versi 5.1
4. Pembayaran yang dapat dilakukan penyewa tempat futsal adalah berupa transfer.
 5. Aplikasi menyediakan fitur untuk membantu pemilik tempat futsal mengelola tempat futsal seperti mengelola tempat futsal, mengelola lapangan, mengelola harga lapangan, menentukan hari libur tempat futsal, mengelola berita, mengelola pegawai, mengelola transaksi, melihat laporan.
 6. Pegawai tempat futsal tidak dapat mengelola tempat futsal, menentukan harga lapangan, mengelola pegawai, dan melihat laporan.
 7. Admin hanya mampu melihat transaksi dan melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh penyewa tempat futsal.

1.5 Sumber Data

Sumber data diperoleh dengan melakukan wawancara langsung, serta melakukan penelitian. Adapun data yang digunakan adalah:

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dengan cara mengunjungi langsung tempat futsal. Data diperoleh dengan melakukan pengamatan proses penyewaan lapangan futsal, melakukan wawancara langsung terhadap pemilik dan pegawai tempat futsal.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dengan melakukan studi literatur dari berbagai sumber seperti buku, laporan, artikel internet yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang dibahas.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas teori – teori yang mendasari dan mendukung pembangunan Aplikasi *Booking Online* Lapangan Futsal Berbasis Web. Teori-teori ini diambil dari pustaka yang diperlukan.

3. BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis masalah dan perancangan Aplikasi *Booking Online* Lapangan Futsal Berbasis Web, dimana hasil perancangan ini harus memenuhi tujuan yang harus dicapai.

4. BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi implementasi aplikasi yang telah diidentifikasi dan hasil aplikasi program yang telah dibangun oleh penulis.

5. BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mencakup kesimpulan dari laporan dan saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi yang diambil dari seluruh proses selama melakukan penyusunan Laporan Tugas Akhir.

