

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini sangat berpengaruh dalam semua jenis bidang kehidupan, hal ini dikarenakan banyaknya penggunaan komputer atau *smartphone* untuk mengakses berbagai macam kebutuhan yang dapat membantu pekerjaan. Banyak sekali bisnis kecil maupun besar yang mulai menerapkan teknologi karena dapat membantu suatu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa kemajuan teknologi sekarang terlihat sangat pesat dan mampu membantu dalam pekerjaan. Salah satu bentuk teknologi yang sangat pesat dan banyak digunakan saat ini yaitu *website*, banyak sekali bisnis yang membutuhkan teknologi *website* untuk memudahkan mencari pelanggan dan bertransaksi, salah satunya adalah penyedia sewa lapangan badminton [1].

Beberapa penelitian terdahulu telah berhasil membangun sistem penyewaan lapangan futsal berbasis *web*. [2]-[3][4]. Namun di era teknologi saat ini masih banyak proses penyewaan tempat atau lapangan khususnya lapangan badminton yang masih menggunakan sistem pemesanan manual, sehingga hal itu menjadi salah satu kendala pelanggan saat melakukan pemesanan.

Permasalahan yang muncul akibat belum tersedianya teknologi yang memudahkan penyewa dalam memesan lapangan tersebut yaitu dengan mengharuskan Pelanggan datang ketempat secara langsung untuk melakukan penyewaan lapangan dan bertransaksi secara manual, sedangkan saat pelanggan sudah datang lapangan sudah penuh (*full booked*) sehingga pelanggan harus membatalkan latihan badmintonnya pada hari tersebut.

GOR Lemahabang Cirebon merupakan tempat latihan badminton yang menyediakan 3 lapangan untuk disewakan, sayangnya di tempat ini hanya menyewakan lapangan badminton saja tidak dengan peralatan raket dan kok nya. Namun demikian, GOR tersebut selalu ramai pelanggan. Ramainya pelanggan ini menjadi salah satu kendala yang cukup besar dikarenakan proses pemesanan sewa lapangan yang masih manual dimana pelanggan diharuskan datang ketempat GOR langsung, sedangkan jumlah lapangan yang terbatas dan jumlah penyewa yang terkadang melebihi kapasitas, sehingga sering terjadinya bentrok pelanggan di tempat penyewaan karena lapangan sudah penuh (*full bokeed*).

Maka, dari permasalahan di atas penulis mengusulkan untuk membangun Sistem Informasi pemesanan sewa lapangan badminton. Dimana sistem informasi teknologi ini bisa memudahkan pelanggan untuk melihat jadwal lapangan, memilih lapangan, memesan lapangan, dan bertransaksi tanpa datang ketempat langsung, sehingga proses penyewaan lapangan pun lebih efektif dan efisien.

Untuk itu, penulis tertarik mengambil sistem informasi penyewaan lapangan Badminton sebagai tugas akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI SEWA LAPANGAN BADMINTON BERBASIS WEB (STUDI KASUS : GOR LEMAHABANG CIREBON)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemesanan sewa lapangan masih manual yaitu dengan datang ketempat GOR langsung, sehingga hal ini sering menyebabkan terjadinya bentrok antar pelanggan.
2. Proses transaksi masih manual yaitu dengan membayar langsung saat melakukan penyewaan, sehingga pemilik GOR tidak dapat mengetahui pasti laporan keuangan setiap bulannya.

3. Belum ada sistem informasi pemesanan lapangan melalui *website*, sehingga proses pemesanan lapangan kurang efektif dan efisien.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang sistem informasi untuk memudahkan pelanggan dalam proses penyewaan lapangan badminton dan proses transaksi pada GOR Lemahabang Cirebon?”.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka didapatkan Batasan Masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini dibangun berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *Javascript*, *HTML*, *CSS*, *Bootstrap*, *Web Server XAMPP*, dan *Database MYSQL*.
2. Sistem ini membahas tentang informasi lapangan, jadwal lapangan, pemesanan lapangan, transaksi sewa lapangan, dan laporan keuangan.
3. Sistem dapat digunakan oleh Pemilik GOR, Admin, dan Pelanggan.
 - a. Pemilik GOR
Pemilik GOR memiliki akses untuk melihat dan mencetak laporan keuangan hasil penyewaan lapangan.
 - b. Admin
Admin memiliki akses untuk memberikan informasi mengenai lapangan. Seperti jenis lapangan dan harga lapangan. Serta mengelola proses sewa lapangan pelanggan.
 - c. Pelanggan
Pelanggan memiliki akses untuk melihat jadwal ketersediaan lapangan, memesan lapangan, waktu menyewa lapangan, dan melakukan pembayaran sewa lapangan.

4. Pembayaran atau transaksi sewa lapangan bisa melalui nomer rekening atau dompet digital (DANA) pemilik GOR yang tersedia di aplikasi *web* tersebut.
5. Pemesanan sewa lapangan badminton ini bisa dipesan dari jarak jauh atau dari luar daerah Lemahabang Cirebon.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang bangun sistem informasi sewa lapangan Badminton berbasis *web* yang dapat membantu pemilik GOR dalam memasarkan penyewaan lapangannya serta merubah proses sewa lapangan dan proses transaksi dari manual menjadi lebih efektif dan efisien.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini menjelaskan tentang harapan penulis pada penelitian ini agar dapat memberikan manfaat yang positif dan maksimal. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dan menambah kajian teknologi informasi khususnya sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis *web*.
2. Manfaat secara praktis
 - a Bagi Penulis
 Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan tentang sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis *web*.
 - b Bagi Perusahaan
 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemilik GOR Lemahabang Cirebon dalam mengelola penyewaan lapangan berbasis *web*.

1.7 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

“Apakah sistem informasi sewa lapangan badminton berbasis *web* yang akan dirancang dapat membantu pemilik GOR dalam proses menyewakan lapangannya dan proses transaksi pada GOR Lemahabang Cirebon? ”.

1.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas maka dapat dibentuk hipotesis penelitian sebagai berikut :

“Aplikasi sewa lapangan badminton berbasis *web* ini diharapkan dapat membantu pemilik GOR Lemahabang Cirebon untuk memberikan informasi yang akurat pada pelanggan mengenai ketersediaan lapangan badminton setiap harinya, serta membantu pemilik GOR dalam proses transaksi pada GOR Lemahabang Cirebon”.

1.9 Metodologi Penelitian

Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metodologi penelitian untuk mendapatkan data yang objektif, dari hasil penelitian ini di dapatkan informasi sebagai berikut :

1.9.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan untuk melengkapi hasil pengamatan yang diperoleh melalui metode observasi. Wawancara dilakukan dengan anak dari pemilik GOR Lemahabang yaitu (Ibu Novita Sari).

2. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan cara mengunjungi GOR langsung, bermain badminton, dan melakukan pengamatan aktivitas di GOR tersebut. Metode ini memberikan gambaran

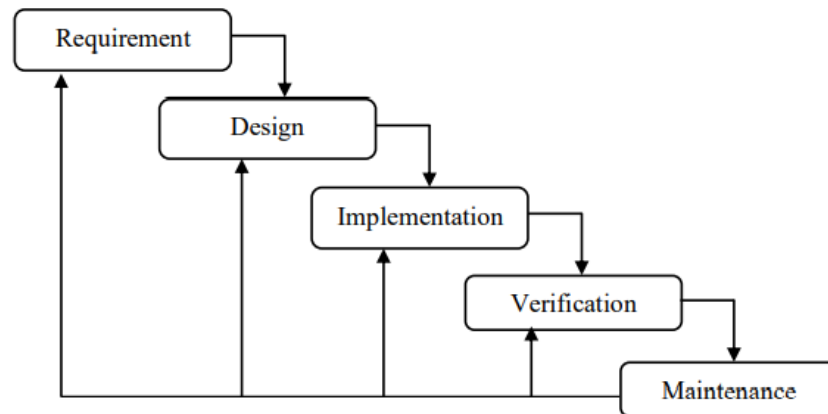
awal tentang proses sewa lapangan yang saat ini digunakan di GOR Lemahabang Cirebon.

3. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari referensi-referensi baik yang bersifat *offline* seperti membaca jurnal skripsi di perpustakaan yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu juga mencari referensi-referensi yang bersifat *online* (internet) seperti mencari jurnal-jurnal yang permasalahannya sama.

1.9.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada tahap ini metode perancangan sistem yang digunakan adalah *waterfall*, karena pembuatan programnya lebih terstruktur sehingga program dapat berjalan dengan baik dengan minimnya masalah.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [5]

1. Requirement

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan informasi dengan cara melakukan penelitian, wawancara, atau studi literatur. Penulis menganalisis kebutuhan-kebutuhan pada sistem yang akan dirancang, untuk menentukan apa saja yang diperlukan dalam merancang aplikasi sewa lapangan Badminton Pada GOR Lemahabanag Cirebon, yang

dimulai dari analisis yang berjalan, mencari solusi yang dibutuhkan, serta analisis kebutuhan perangkat lunak untuk perancangan yang sesuai kebutuhan.

2. *Design*

Pada tahap ini, Penulis menuangkan pikiran dan perancangan sistem yang berorientasi objek menggunakan *flowchart*, *Flowmap*, serta perancangan *input* dan *output* sesuai dengan kebutuhan.

3. *Implementation*

Pada tahapan ini dilakukan penulisan kode program atau *coding* yang merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang dikenali oleh komputer. Dalam tahapan ini aplikasi yang digunakan yaitu *Visual Studio Code* yang merupakan program aplikasi pengembang yang berguna untuk mendesain *web*, HTML, PHP, CSS dan *Jquery*. Penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. *Verfication*

Pada tahap ini sistem akan diuji, apakah sesuai dengan kebutuhan, jika terdapat kekurangan pada sistem dapat diperbaiki Kembali, dengan cara menggunakan metode *white box* dimana penulis mengecek kode program php yang ada, dan *black box* dimana penulis melakukan pengecekan hasil output dari aplikasi, dan apabila hasil yang keluar tidak sesuai atau terjadi kesalahan maka penulis harus melakukan perbaikan Kembali agar hasil *output* sesuai dengan yang diharapkan.

5. *Maintenance*

Setelah pengkodean selesai, penulis melakukan pemeliharaan terhadap sistem yang dibuat tadi. Tujuan dari pemeliharaan ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang ada didalam sistem tersebut sehingga kemudian bisa diperbaiki.

1.10 Jadwal Kegiatan Penelitian

Lokasi Tempat Penelitian : Jl. MT Haryono, Lemahabang Wetan, Kec. Lemahabang, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45183.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

[illegible]

1.11 Sistematika Penelitian

BAB I : PENDAHULUAN

BAB II : LANDASAN TEORI

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN