

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Olahraga merupakan aktivitas yang memiliki tujuan tertentu, seperti halnya melatih tubuh untuk kesehatan jasmani maupun rohani. Sehingga olahraga yang rutin dapat memiliki manfaat untuk menjaga kesehatan tubuh. Masyarakat bisa berolahraga dimana saja, tetapi ada beberapa kegiatan olahraga yang harus memiliki tempat khusus atau sarana yang menyediakan fasilitas olahraga sesuai dengan kebutuhannya. Beberapa contoh olahraga yang membutuhkan tempat khusus atau sarana untuk berolahraga yaitu basket, voli, futsal, dan badminton. Olahraga tersebut membutuhkan tempat khusus karena butuh fasilitas pendukung seperti, ring, net, gawang, dan lainnya. Untuk bisa memenuhi kebutuhan agar bisa olahraga, banyak masyarakat melakukan penyewaan lapangan.

Berdasarkan *survey* yang dilakukan dengan penyebaran *questioner* yang diisi oleh 94 responden. Responden terdiri dari 53.8% mahasiswa, 20.4% siswa SMA, 17.2% karyawan dan 1.1% lainnya bahwasannya responden pernah melakukan penyewaan lapangan olahraga untuk memenuhi kebutuhan olahraga dan diantaranya responden melakukan penyewaan pada lapangan futsal, voli, basket, dan badminton. Responden tersebut menginginkan inovasi dari sistem penyewaan lapangan olahraga secara *online* supaya membantu dalam informasi lapangan olahraga yang dapat digunakan dan mengefisienkan proses penyewaan lapangan olahraga. Pada umumnya sistem pemesanan lapangan masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan pemesanan melalui telepon ini memiliki kendala dalam hal validasi yang kurang akurat, oleh karena itu dari pihak lapangan juga tidak sembarangan menerima pemesanan melalui telepon. Sistem pemesanan lapangan secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak pengguna lapangan dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena pengguna harus mendatangi langsung setiap lapangan yang ada untuk melakukan pengecekan jadwal dan pemesanan lapangan.

Oleh karena itu berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka sangat dibutuhkan automatisasi sistem dengan merancang serta membuat aplikasi pemesanan lapangan olahraga berbasis web, dalam hal validasi yang akurat untuk masalah penjadwalan dan pemesanan lapangan. Supaya dapat mengefisienkan waktu dan mengurangi biaya transportasi. Dengan adanya pemesanan lapangan olahraga berbasis web juga akan mempermudah *User* karena dapat diakses diberbagai macam perangkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana membuat suatu sistem berbasis web yang dapat mempermudah penyewa dalam informasi tentang lapangan dan pemesanan lapangan yang dapat disewa secara *online*?
2. Apakah aplikasi berbasis web ini dapat mempermudah penyewa dan pemilik lapangan untuk masalah penjadwalan dan pemesanan lapangan?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pelayanan kepada calon penyewa pada saat melakukan penyewaan atau *Booking* lapangan futsal, voli, dan badminton.
2. Mengurangi biaya, waktu dan tenaga dalam melakukan pemesanan atau *Booking* lapangan dengan tidak harus datang langsung ke lokasi.
3. Membantu dalam meningkatkan pelayanan, pemasaran bagi pengelola lapangan futsal, voli dan badminton.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya :

1. Waktu proses pemesanan jadi lebih efisien.
2. Calon penyewa lebih mudah mendapatkan informasi jadwal dan ketersediaan lapangan tanpa harus datang ke lapangan.
3. Pemilik lapangan dapat mengelola data pemesanan lapangan jadi lebih mudah.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari aplikasi web yang dibangun adalah sebagai berikut:

1. Jenis lapangan yang ditangani oleh aplikasi ini hanya lapangan futsal, voli, dan badminton.
2. *Website* hanya terdapat dua tampilan antar muka yaitu tampilan untuk *User* dan pemilik lapangan.
3. Penyediaan informasi mengenai lapangan futsal, voli, dan badminton dikelola langsung oleh setiap pemilik lapangan dengan melakukan registrasi terlebih dahulu.
4. Area operasional untuk pengerjaan tugas akhir ini dibatasi hanya di wilayah Depok.
5. Informasi yang dikelola meliputi jadwal, detail lapangan, promosi *Events*, lokasi cek pemesanan dan informasi lainnya yang berkaitan.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah yang mendasari diadakan penelitian, perumusan masalah, pembatasan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika pembahasan tugas akhir ini.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang mendukung dalam perancangan dan pembangunan sistem pemesanan lapangan olahraga *online*, serta teori-teori yang diperlukan dalam penulisan tugas akhir ini.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi pembahasan tahapan penelitian mulai dari studi literatur dan pustaka sampai penarikan kesimpulan. Selain itu juga terdapat bagan penelitian berisi langkah dan *output* dari setiap langkahnya disertai metode yang digunakan.

## **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang perancangan sistem untuk aplikasi web yang akan dibangun, mulai dari perancangan data, metode pengembangan aplikasinya dan antarmuka yang dari aplikasi web yang akan dibangun.

## **BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi tentang implementasi sistem yang disertai dengan pembahasan sistem dan hasil pengujian yang telah didapatkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan untuk keperluan pembangunan sistem dan penulisan tugas akhir ini.

