

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak pengusaha yang tertarik dengan bisnis penyewaan lapangan futsal. Selain kesadaran orang berolahraga meningkat, futsal adalah jenis permainan yang banyak disukai orang. Hal tersebut menjadi peluang bagi pengusaha khususnya penyewaan lapangan futsal untuk meraih keuntungan besar. Karena bisnis ini mengundang keramaian, artinya, perlu memperhatikan bagaimana pengusaha mengelola penyewaan lapangan futsal agar proses penyewaan dapat terus berjalan dengan baik. Penyewaan setiap tempat futsal sering menemui kendala dalam pelaksanaannya, saat ada suatu tempat futsal yang mempunyai lebih dari satu lapangan untuk disewakan dan padatnya pesanan penyewaan dari pelanggan menyebabkan pegawai kesulitan dalam mengelola penjadwalan penggunaan lapangan futsal. Banyak pelanggan yang tidak mendapatkan lapangan dikarenakan sudah terpesannya lapangan yang ingin disewa tersebut, sehingga menyebabkan pelanggan mengalami kesulitan untuk mendapatkan jadwal sesuai yang diinginkan. Kebutuhan pelanggan terhadap suatu lapangan futsal yang berbeda-beda menjadi satu faktor yang menyebabkan proses penyewaan lapangan menjadi terkendala. Selain itu, informasi jadwal penggunaan lapangan futsal yang disediakan belum tepat, hal tersebut disebabkan oleh belum adanya sistem untuk mempermudah pegawai dalam mengelola data dan informasi penjadwalan penggunaan lapangan futsal untuk memenuhi kebutuhan pelanggan maupun kebutuhan pihak manajemen lapangan futsal. Melihat dari masalah tersebut diharapkan pengusaha atau pemilik lapangan futsal dapat mengelola usahanya dengan baik yang meliputi faktor terhadap masalah waktu.

Semakin bertambahnya dan meningkatnya persaingan antar pengusaha futsal menerapkan tata cara pengelolaan yang berbeda-beda. Sebagian pengusaha telah menerapkan fungsi manajemen, tetapi ada juga beberapa pengusaha yang kurang

efektif dalam mengelola lapangan futsalnya sehingga berdampak pada laba bersih yang menjadi kurang optimal, tingkat kepuasan pelanggan, serta kinerja karyawan yang belum maksimal. Pengelolaan lapangan yang baik bukan hanya lapangan yang berada pada lokasi yang strategis, namun menerapkan manajemen pengelolaan yang baik, dan memiliki fasilitas yang berkualitas juga akan mempengaruhi kepuasan konsumen dan memenuhi tingkat kepuasan konsumen. Sehingga, konsumen akan kembali menyewa lapangan futsal tersebut dan lapangan futsal tersebut mampu bertahan karena menciptakan nilai yang lebih unggul dari pesaingnya. Aplikasi yang akan dibuat ini membantu konsumen untuk melihat jadwal lapangan, tidak hanya satu lapangan saja, tetapi jadwal lapangan di semua tempat futsal yang ada di kota Medan. Aplikasi ini juga di rancang agar dapat mengatur dan mengelola jadwal serta lapangan dimasing-masing tempat futsal yang ada di kota Medan, membuat laporan pembukuan serta laporan penyewaan lapangan futsal bagi pemilik futsal. Penggunaan sistem ini dirancang agar dapat mengatur pendaftaran member dan pemesanan lapangan futsal secara langsung, cepat, dan akurat. Situs yang sudah ada sebelumnya yaitu (<http://www.bookingfutsal.com>), (<http://www.sukabumifutsal.com>), (<https://futsaloka.id/>), hanya menampilkan informasi mengenai beberapa tempat lapangan futsal. Situs yang ada juga kurang interaktif karena pelanggan tidak dapat memberikan *feedback* terhadap tempat lapangan futsal yang telah dipesannya. Situs yang telah ada hanya menampilkan beberapa tempat lapangan futsal dan menampilkan konfirmasi pembayaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah ini diangkat sebagai topik tugas akhir dengan judul “Aplikasi Pengelolaan Lapangan Futsal berbasis *Web*.”

1.2 Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengelolaan manajemen lapangan futsal yang tidak teratur dalam pencatatan pesanan, pencatatan pembukuan yang terlambat.

2. Tidak terpenuhinya keinginan pelanggan untuk bermain karena tidak adanya lapangan yang bisa digunakan.

1.3 Tujuan

Tujuan ini adalah membantu pengelola usaha tersebut dalam mengelola data pemesanan serta pembuatan laporan pendapatan hasil sewa lapangan futsal. Bagi pelanggan, aplikasi ini berguna untuk memberikan informasi yang akurat terhadap jadwal lapangan futsal yang ada di kota Medan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh antara lain :

1. Membantu manajemen pengelola lapangan futsal dalam mempromosikan usahanya.
2. Memberikan keuntungan laba dari pemesanan lapangan futsal bagi pemilik lapangan.
3. Mempromosikan usahanya dengan memanfaatkan aplikasi pengelolaan lapangan futsal berbasis *Web* bagi pemilik futsal.

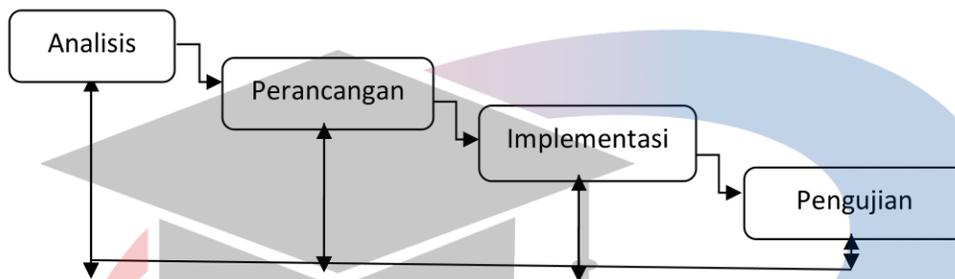
1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penulisan tugas akhir proyek ini, antara lain:

1. Aplikasi pengelolaan lapangan futsal ini terdiri dari fitur yaitu :
 - i) Pengaturan Jadwal Lapangan
 - ii) Pemesanan Lapangan Secara Online
 - iii) Pembayaran Lapangan Secara Online
 - iv) Pembukuan Lapangan Futsal
2. Aplikasi pengelolaan lapangan futsal tidak menangani masalah penggajian karyawan, penjadwalan karyawan, *sponsorship*, penjualan *softdrink*, dan pengelolaan aset.

1.6 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam melakukan tugas akhir ini, penulis menggunakan metodologi pengembangan Sistem Sekuensial Linier(Pressman,1997) yaitu pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial, sistem sekuensial linier meliputi aktivitas-aktivitas dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Langkah kerja dari metode Waterfall dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis

Fase analisis mencakup analisis kebutuhan dan pemodelan proses bisnis. Analisis kebutuhan terdiri dari analisis fungsional yang menggunakan *Usecase* diagram dan analisis non-fungsional menggunakan *PIECES*(*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*), dan pemodelan proses bisnis menggunakan *Activity Diagram*.

2. Perancangan

Perancangan mencakup antar muka dengan menggunakan *Balsamiq MockUp* dan perancangan *database* menggunakan *ERD*.

3. Implementasi

Bahasa pemrograman menggunakan aplikasi *HTML, CSS, PHP, Javascript* dan menggunakan *MySQL* sebagai *database*.

4. Pengujian

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian atas aplikasi dengan metode *Black Box* dan melakukan kuisisioner kepada pemakai /user dengan menggunakan *google form* serta menguji kecocokan penerimaan aplikasi mengolah data, kuisisioner ini menggunakan metode skala *likert*.