

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini dan seiring berjalannya waktu, dimana perkembangan teknologi semakin cepat, terlihat bahwa jumlah pengguna internet juga semakin meningkat dari tahun ke tahun. Dengan bantuan internet, siapapun dapat dengan mudah melakukan jual beli tanpa harus bertemu langsung. Bagi penjual, hal ini berdampak besar pada perkembangan ekonomi yang didukung oleh teknologi internet. Hal ini sangat menguntungkan kedua belah pihak baik penjual maupun pembeli, hanya melalui internet keduanya bisa mendapatkan apa yang diinginkan [1]. Meningkatnya kebutuhan masyarakat akan penggunaan internet ini terlihat dari penggunaan *smartphone* yang semakin tinggi pula, berdasarkan statcounter GlobalStats periode Desember 2022, sistem operasi Android memimpin dengan persentase 44.6% kemudian Windows pada peringkat ke-2 dengan persentase 28.41% dan IOS pada peringkat ke-3 dengan persentase 17.29% [2]. *Smartphone* perlahan menggantikan fungsi komputer untuk melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk kegiatan transaksi *online* yang sering dijumpai di dalam dunia bisnis salah satunya bisnis di dunia hiburan seperti pemesanan tiket *online*.

Kolam Renang Sejahtera merupakan salah satu kolam renang yang terletak di kota Medan sejak tahun 2013 yang beralamat di jalan Sejahtera No. 21, Helvetia Timur, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Kolam renang ini memiliki 4 kolam dengan ukuran 0.5 meter, 1 meter, 1.3 meter untuk anak-anak dan 1 kolam dengan ukuran 1.3 sampai 2 meter untuk dewasa. Kolam renang ini juga memiliki banyak fasilitas seperti tempat parkir yang luas, kantin, musholla, kamar mandi, dan pondok, *Waterboom* dan taman.

Banyaknya fasilitas dan variasi kolam yang tersedia membuat kolam renang ini ramai pengunjung mulai dari anak-anak hingga dewasa. Secara umum, kolam renang Sejahtera ini dapat melayani 300 sampai 500 pengunjung pada hari biasa dan 700 sampai 900 pengunjung pada hari libur atau akhir pekan. Tingginya minat pengunjung ini sering membuat antrian panjang pada saat memasuki kolam renang tersebut, hal ini dikarenakan kolam renang masih menjalankan proses penjualan tiket secara manual dengan bantuan aplikasi pihak ketiga yaitu Luna POS untuk mencatat jumlah pengunjung dan jumlah pembelian yang membuat ketidaknyamanan pengunjung terutama dalam segi waktu.

Proses pemesanan tiket pada kolam renang sejahtera ini masih sering mengalami kendala seperti para pengunjung kesulitan dalam mencari informasi ketersediaan kolam, serta seluruh proses masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis *mobile* yang efisien dan efektif dalam mengatasi semua permasalahan tersebut. Berdasarkan uraian diatas, maka judul pada tugas akhir ini adalah **“Pengembangan Aplikasi Reservasi Kolam Renang Berbasis *Mobile* Pada Kolam Renang Sejahtera”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan pada tugas akhir ini, yakni:

1. Pengguna kesulitan dalam menemukan informasi kolam renang dan tidak dapat melakukan pemesanan tiket secara *online*.
2. Antrian panjang yang disebabkan oleh kesulitan pemilik kolam dalam mengelola informasi kolam renang dapat mengakibatkan pembatalan pemesanan dari pengunjung.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah mengembangkan aplikasi berbasis *mobile* yang dapat membantu penggunaanya dalam menemukan informasi dan juga melakukan pemesanan kolam renang secara *online*, serta mengelola kolam renang yang tersedia.

1.4 Manfaat

1. Bagi penulis:
 - a. Dapat memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam pendidikan tingkat akhir program studi sistem informasi fakultas informatika universitas Mikroskil.
 - b. Mendapatkan wawasan dan pengalaman baru bagi penulis dalam bidang teknologi informasi khususnya pengembangan *website* dan aplikasi *mobile* yang berkaitan dengan tugas akhir.
2. Bagi pengguna:

- a. Dengan adanya sistem ini, pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi terkait kolam renang renang, seperti fasilitas, jadwal, dan ketersediaannya.
 - b. Pengguna juga dapat melakukan reservasi kolam renang dengan mudah secara *online* tanpa harus mengantri di lokasi kolam renang.
3. Bagi pemilik kolam:
- a. Mendapatkan wadah baru yang memudahkan pengelola kolam renang dalam mempromosikan produk melalui internet.
 - b. Memudahkan pemilik usaha kolam renang dalam mengelola dan mengatur manajemen pemasaran.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas pada penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Kategori *user*, pada sistem aplikasi ini membagi 2 jenis kategori pengguna, yaitu anak remaja hingga dewasa yang dapat melakukan reservasi online, dan juga *admin* sebagai pemilik kolam renang.
2. Sistem aplikasi ini dibangun dengan dua jenis *platform*, yaitu aplikasi *mobile* untuk pengguna menggunakan *framework React Native*, dan *website* untuk *admin* sebagai pemilik kolam menggunakan *framework ReactJS*. Serta menggunakan *MySQL* dan *firebase* untuk *server*.
3. Bagi *user*, merupakan sistem yang berhubungan dengan pengguna aplikasi yang belum mendaftarkan akun, yaitu:
 - a. *Register* akun
 - b. Melihat *rating*
 - c. Melihat daftar kolam
 - d. Melihat daftar kategori kolam
 - e. Melihat informasi *carousel*
 - f. Melihat informasi perusahaan
4. Bagi *member*, merupakan sistem yang berhubungan dengan pengguna yang akan melakukan reservasi secara *online*, yaitu:
 - a. *Login*
 - b. Kelola akun
 - c. Melihat daftar kolam

- d. Melihat daftar kategori kolam
 - e. Melihat informasi *carousel*
 - f. Melihat informasi perusahaan
 - g. *History* pemesanan
 - h. Menambah dan melihat *rating*
 - i. Pemesanan tiket
 - j. Konfirmasi pembayaran
5. Bagi *admin* pemilik kolam, merupakan sistem yang digunakan oleh pemilik aplikasi untuk mengelola kolam renang dan mengontrol seluruh aktivitas di dalamnya, yaitu:
- a. *Login*
 - b. *Dashboard admin*
 - c. Kelola kolam
 - d. Kelola akun
 - e. Kelola informasi perusahaan
 - f. Mengelola *Carousel*
 - g. Metode pembayaran
 - h. Memproses pembayaran pelanggan
 - i. Melihat semua transaksi pemesanan
 - j. Mengelola kategori kolam



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Firmansyah, B. Nugroho, dan F. P. Aditiawan, “Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi E-Commerce Defirza Collection,” *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 3, hal. 1045–1052, 2020.
- [2] Statcounter, “Operating System Market Share Worldwide - December 2022,” 2022. <https://gs.statcounter.com/os-market-share> (diakses Jan 15, 2023).

