

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat dan telah meningkatkan banyak orang untuk memanfaatkan dunia maya dengan bantuan *internet*. Hal ini dikarenakan *internet* tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga kita dapat menjelajah kemana pun dan kapan pun dengan mengakses *website*. Dengan adanya *website* memberikan manfaat dengan menyediakan informasi-informasi yang dengan mudah diakses, dilihat dan diketahui oleh banyak orang serta menjangkau daerah yang luas [1]

Perkembangan teknologi menimbulkan adanya *web 2.0* adalah sebuah jaringan *website* yang lebih dinamis dan berada dalam sebuah platform, dimana dengan menggunakan teknologi *web 2.0* memungkinkan para pengguna atau pengunjung pada sebuah halaman *web* dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lainnya. Hal ini membuat para penggunanya dapat saling bertukar mengenai informasi, link, foto dan juga video. Dan beberapa keuntungan dari *web 2.0* adalah *website* dapat sebagai sebuah platform, model pemograman yang ringan, *web mashups*, *web* yang bersifat baca tulis (interaktif) dan *rich use experiences* [2].

Hall Putri Mayang Jambi merupakan salah satu lapangan badminton yang ada di kota Jambi yang memiliki 4 lapangan. Dalam hall pengelolaan data

lapangan badminton, Hall Putri Mayang Jambi juga membutuhkan suatu sistem yang dapat menunjang kegiatan pengolahan data secara terkomputerisasi. Pengelolaan penyewaan masih menggunakan pencatatan buku agenda. Penyewaan dimulai dari penyewa datang ke tempat untuk melakukan penyewaan lapangan kemudian karyawan buat bukti penyewaan dan penyewa melakukan pembayaran. Dari bukti penyewaan itu dicatat oleh karyawan satu per satu ke buku agenda yang digunakan untuk laporan kepada pemilik hall.

Dari sistem penyewaan yang berjalan sekarang pada Hall Putri Mayang Jambi ditemukan beberapa kendala yang terjadi, yaitu : terjadi kesalahan dalam pengolahan data penyewaan lapangan badminton seperti salah pencatatan data lapangan, data penyewa, perhitungan biaya penyewaan dan pembayaran serta sering terjadinya tabrakan waktu penyewaan lapangan badminton yang dapat mengurangi layanan yang diberikan kepada penyewa atau member dan kesulitan dalam penyediaan laporan-laporan yang diberikan kepada pemilik seperti laporan penyewaan lapangan yang harus direkap setiap harinya.

Beberapa peneliti mengimplementasikan aplikasi penyewaan lapangan diantaranya : Mubarok dan Simpony [3] merancang aplikasi penyewaan lapangan dikarenakan dapat membantu para penyewa dalam melakukan booking dan membantu pemilik tempat meningkatkan pemesanan, dapat membantu promosi dan memperkenalkan lapangan badminton yang ditawarkan oleh pemilik lapangan. Menurut Nenotek [4] aplikasi penyewaan lapangan badminton dapat mengelola dan menampilkan data penyewaan lapangan badminton dan dapat juga

mengelola data tagihan bulanan untuk member agar dapat meminimalisir kesalahan pencatatan dan perhitungan tagihan serta dapat membuat laporan dengan cepat, efisien dan tidak memerlukan waktu yang salah. Menurut Hasan dan Nurliana [5] menjelaskan bahwa teknologi berbasis web 2.0 penggunaanya lebih banyak dan mudah dalam pembuatan sebuah website yang lebih bersifat *responsive* tanpa harus direpotkan dalam menambahkan plugin tambahan. Menurut Utami, Asnawati, dan Coesamin [6] menjelaskan efektivitas penggunaan aplikasi web 2.0 dapat meningkatkan jumlah pengguna sistem dikarenakan website yang bersifat *responsive* dan juga terdapat informasi yang timbal balik seperti diskusi *online*, penyewaan dan peningkatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi dan hasil penelitian sejenis, maka penulis mengusulkan kepada Hall Putri Mayang Jambi untuk merancang aplikasi penyewaan lapangan badminton yang dapat menunjang penyewaan secara cepat dan tepat dan membantu mempromosikan lapangan badminton sehingga penulis ingin menuangkan dalam sebuah penulisan skripsi yang berjudul : **“Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall Putri Mayang Jambi Berbasis Web 2.0”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut : ”Bagaimana merancang aplikasi penyewaan lapangan badminton pada Hall Putri Mayang Jambi berbasis web 2.0 ?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian membahas mengenai penyewaan lapangan badminton secara *online* (melalui *website*) dan *offline* (datang ke tempat secara langsung), data pembayaran serta laporan-laporan yang diserahkan kepada pemilik Hall Putri Mayang Jambi.
2. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.
3. Penelitian menggunakan model perancangan sistem *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan metode pengembangan sistem dengan model *waterfall* serta menggunakan teknologi *web 2.0*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem penyewaan lapangan badminton yang berjalan pada saat ini pada Hall Putri Mayang Jambi
2. Merancang aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *web* pada Hall Putri Mayang Jambi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, DBMS MySQL, dan teknologi *web 2.0*

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Diharapkan dengan adanya aplikasi, dapat memudahkan Hall Putri Mayang Jambi dalam mengelola data penyewaan dan pembayaran lapangan badminton serta dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan.
2. Memberikan kemudahan bagi pelanggan atau penyewa untuk melakukan pemesanan lapangan tanpa harus datang ke tempat secara langsung

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

– BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

– BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa pengertian dasar mengenai perancangan, aplikasi, penyewaan, *database*, *WWW*, *internet*, alat bantu pembuatan program dan alat bantu perancangan

antara lain *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *flowchart*, HTLM, PHP, MySQL, Dreamweaver CS 5, XAMPP.

– **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitan ini berisi mengenai kerangka kerja peneliitan, metode pengembangan sistem yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

– **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang gambaran umum mengenai objek penelitian, menganalisa sistem yang sedang berjalan, solusi pemecahan masalah dan analisa kebutuhan terhadap sistem yang baru, rancangan sistem baru yang menggunakan alat bantu desain sistem berupa *flowchart*, diagram *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* serta rancangan program.

– **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

– **BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.