

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk melakukan segala hal secara cepat dan akurat, serta sesuai dengan kebutuhannya, maka dalam hal yang seperti ini teknologi informasi sangat diperlukan dalam pemrosesan informasi, serta mempermudah atau mempercepat proses kinerja [1].

Penggunaan komputer telah digunakan diberbagai bidang salah satunya bidang usaha untuk meringankan pekerjaan dan memberikan informasi yang cepat dan tepat, salah satau bidang usaha yang menggunakan peranan komputer adalah bidang jasa penyewaan lapangan badminton yang membutuhkan pengolahan data untuk penyewaan lapangan dan memberikan informasi-informasi yang dapat meningkatkan layanan yang diberikan kepada pelanggan.

Hall C7 Jambi beralamat di Jl. Pattimura, Kel. Rawasari, Kec. Alam Barajo, Kota Jambi, merupakan salah satu lapangan badminton yang ada di kota Jambi. Pada Hall C7 Jambi, untuk pengolahan data pemesanan dan penyewaan lapangan yang berjalan saat ini masih dilakukan dengan cara pencatatan agenda, hal seperti itu masih di anggap kurang efisien terhadap waktu dan kurang efektif terhadap pengolahan data seperti sulit melakukan pencarian dan pengolahan data untuk penyewaan dan pembayaran lapangan sehingga menimbulkan masalah seperti sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan data

pemesanan, penyewaan, dan pembayaran lapangan sehingga terkadang terjadi komplain dari pihak penyewa lapangan dan terjadinya kesulitan untuk mengecek status data penyewaan lapangan yang mana yang telah dibooking dan mana yang belum dibooking sehingga sering terjadi penyewaan lapangan di lapangan yang sama dan waktu yang sama. Saat ini proses pemesanan hanya dapat dilakukan dengan datang ke tempat ataupun melalui telepon yang menyebabkan sulitnya meningkatkan data pemesanan lapangan secara signifikan dan terjadinya keterlambatan pembuatan laporan yang diserahkan kepada pemilik lapangan. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan pemesanan dan penyewaan lapangan secara online yang dapat meningkatkan jumlah pesanan dan membantu pengolahan data yang dapat meningkatkan layanan kepada pelanggan serta membantu memberikan informasi lapangan badminton menjadi lebih luas dan lebih detail [2], [3]. Penelitian ini juga memberikan rujukan terhadap penelitian sejenis yang membahas tentang penyewaan lapangan berbasis android.

Beberapa penelitian yang terkait tentang pemesanan dan penyewaan lapangan diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh Joyo Budi Suhartono dan Afrizal Zein berjudul Perancangan Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal dan Bulutangkis Berbasis Android Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD) menggunakan metode pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak memperoleh kesimpulan bahwa aplikasi tersebut memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan tanpa harus datang langsung, menggunakan *database* dalam menyimpan data sehingga memudahkan pemilik lapangan melihat data pemesan yang masuk,

aplikasi yang dibuat menampilkan data jadwal yang terisi dan yang tersedia sehingga dapat meminimalisir kesalahan. Aplikasi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu dikembangkan yaitu menambahkan fitur untuk menambah lapangan pada menu admin, membuat fitur pembayaran agar dapat dikonfirmasi secara otomatis oleh sistem, agar aplikasi ini dapat dikembangkan pada platform berbeda seperti iOS [4]. Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Nurchmawati dan Ester Lumba yang berjudul Pengembangan aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android Studi Kasus: Hanggar Futsal Pancoran menggunakan pengujian metode *black box* mendapatkan hasil sesuai dengan yang diinginkan, semua fitur berjalan dengan baik, mulai dari login, pemesanan dan pembayaran, selain itu aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu ketika melakukan penyimpanan dan pengambilan data dari database maka harus dilakukan perubahan IP yang ada didalam pengkodean program [5]. Penelitian yang dilakukan oleh Isadora Nugroho, Robby Rachmatullah dan Ilnayati Simanjuntah berjudul Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis di Gedung Olahraga AUB Surakarta Berbasis Android memberikan kesimpulan bahwa system dapat berjalan dengan baik yaitu memberikan media baru bagi pelanggan dalam menyediakan informasi ketersediaan lapangan bulutangkis yang disewakan, system ini bias melakukan pengolahan data penyewa, pembayaran, pengolahan data member dan pengolahan data transaksi. Adapun kekurangan bagi sistem ini yang dapat dikembangkan dengan menambahkan informasi alamat yaitu menambahkan informasi lokasi langsung dari *google map* agar memudahkan pelanggan untuk datang ke gedung

olahraga AUB Surakarta, menambahkan laporan lapangan kosong dan menambahkan metode pembayaran *e-payment* pada aplikasi serta memberikan filter pada lapangan atau jadwal yang telah terpakai [6].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis akan menuangkannya dalam sebuah penulisan Tugas Akhir yang berjudul : “Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall C7 Jambi Berbasis Android”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah “Bagaimana Merancang Aplikasi Pemesanan dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall C7 Jambi Berbasis Android?”

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang di tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas mengenai pemesanan dan penyewaan lapangan badminton secara online, pembayaran serta laporan-laporan yang diserahkan kepada pemilik Hall C7 Jambi.
2. Sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan *database MySQL*.
3. Pemodelan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sebagai berikut :

1. Menganalisis dan mempelajari sistem yang sedang berjalan tentang pemesanan dan penyewaan lapangan badminton pada Hall C7 Jambi.
2. Merancang aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton berbasis android pada Hall C7 Jambi dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan *database* MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan Hall C7 Jambi dalam mengelola data penyewaan dan pembayaran lapangan badminton serta dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan.
2. Memberikan pelayanan yang lebih baik dan informasi yang lebih cepat dan akurat kepada pelanggan, serta memudahkan dalam melakukan pemesanan dan penyewaan lapangan badminton.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Uraian secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam setiap bab laporan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini yang akan dibahas yaitu mengenai Latar Belakang Masalah Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Serta Sistematika Penulisan Dalam Laporan Perancangan Aplikasi Pemesanan dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall C7 Jambi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan dan teori-teori berdasarkan judul penelitian, landasan teori yang mendukung penelitian serta studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas rancangan perangkat lunak serta metode yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian, alat bantu yang digunakan serta beberapa perangkat keras dan perangkat lunak pendukung.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis input, analisis output, analisis kebutuhan data, tampilan rancangan, tampilan layout, rancangan struktur program, dan rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menampilkan dan menjelaskan hasil implementasi program yang sebenarnya dari objek penelitian serta melakukan pengujian sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan laporan penulis yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan penulis memberikan beberapa saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.