

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi sekarang terlihat sangat pesat dan mampu membantu dalam pekerjaan. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat dan banyak digunakan saat ini adalah website. Website banyak sekali digunakan dalam segala bidang salah satunya untuk memudahkan pelanggan dalam bertransaksi. Saat ini banyak bisnis yang membutuhkan teknologi website untuk memudahkan mencari pelanggan dan bertransaksi, salah satunya adalah penyedia sewa lapangan badminton. Lapangan yang merupakan tempat untuk para pelanggan atau disebut penyewa dalam menyalurkan hobinya. Di banyak tempat sewa lapangan para penyewa memiliki kendala dalam menentukan tempat yang cocok dan masih secara manual dalam bertransaksi untuk menyewa lapangan[1]. Dengan demikian Adapun pengertian sistem informasi sebagai berikut.

Sistem Informasi adalah kumpulan dari komponen sistem yang saling bekerjasama antara satu sama lain dan untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak agar menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan[2]. Dengan begitu dapat dikatakan

Badminton sebagai salah satu cabang olahraga yang banyak diminati dari berbagai kalangan usia di seluruh wilayah Indonesia, salah satunya Kota Jambi. Banyaknya peminat olahraga ini, membuat penyewaan lapangan badminton

menjadi salah satu usaha yang cukup menjanjikan. Akan tetapi saat ini, pelanggan tidak dapat mengetahui secara langsung informasi biaya, ketersediaan lapangan, fasilitas yang akan digunakan pada salah satu penyedia lapangan badminton serta pemesanan lapangan badminton masih dilakukan secara manual[3]. Pemesanan lapangan badminton mengharuskan pelanggan untuk langsung mendatangi lokasi lapangan badminton dalam melakukan pemesanan lapangan badminton dan pembayaran saat itu juga.

Penelitian ini berupaya memberikan solusi dalam memfasilitasi pelanggan saat melakukan pemesanan lapangan badminton, yang di mana akan dirancang pemesanan Hall Badminton berbasis *website*. Saat ini sudah banyak pelaku usaha yang melakukan bisnis dibidang olahraga badminton, seperti salah satunya adalah Lapangan Badminton Damai yang berlokasi di Kota Jambi.

Berdasarkan survey yang penulis lakukan, pada proses pemesanan dan penyewaan lapangan Badminton Damai kurang maksimal di karenakan masih menggunakan telepon atau manual dalam hal penyewaan lapangan badminton dan juga penyimpanan data penyewa masih menggunakan buku yang ditulis dengan tangan. Dari permasalahan diatas penulis mencoba membuat aplikasi pemesanan dan pembookingan lapangan badminton berbasis *website*. Agar memudahkan penyewa memesan lapangan badminton dan memberi informasi detail tentang gambaran lapangan badminton.

Penelitian tentang penyewaan badminton telah banyak dilakukan peneliti lainnya, diantaranya Rini Malfiany,dkk dengan judul Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton, dapat disimpulkan bahwa penelitiann ini menggunakan metode *system life cycle*

development (SDLC) yaitu merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik[4]

Selain itu juga dilakukan oleh Andi,dkk Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengumpulan data Wawancara, Observasi, Studi Pustaka dan Kuesioner, dan sistem di bangun menggunakan bahasa pemograman PHP, dengan basis data MySQL dan tampilan aplikasi menggunakan CSS Bootstrap. Pengujian sistem ini menggunakan *Blackbox Testing*[4]. *Blackbox Testing* merupakan metode pengujian aplikasi yang fungsionalitasnya diuji tanpa pengetahuan tentang detail implementasi, struktur kode, dan jalur internal.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian **“PERANCANGAN SISTEM PEMESANAAN DAN PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON DAMAI BERBASIS *WEBSITE*”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji penulisan dalam penelitian ini adalah “bagaimana merancang dan menganalisa aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton damai berbasis *website*”

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. Peneliti membahas mengenai pemesanan dan penyewaan lapangan badminton secara *Online* (melalui *Website*) dan *Offlinne* (datang ke tempat secara langsung), data

- pembayaran serta laporan-laporan yang diserahkan kepada pemilik Hall Badminton Damai.
2. Pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* (Air Terjun).
 3. Pemodelan sistem menggunakan *tools* UML (*unified modelling language*) yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, serta menggunakan *flowchart* untuk menganalisis sistem yang berjalan.
 4. Aplikasi dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, DBMS MySQL, *Framwork*, dan *Laravel*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis pemesanan dan penyewaan lapangan badminton dan memberi informasi detail tentang gambaran lapangan badminton tersebut, serta dapat mencari lapangan badminton dengan mengakses internet melalui sistem pencarian lapangan badminton berbasis *Website*.
2. Merancang aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton berbasis *web* pada hall badminton damai dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan admin Lapangan Badminton Damai dalam mengelola data penyewaan dan pembayaran lapangan badminton serta dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan.

2. Memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan dan informasi yang lebih cepat dan akurat serta memudahkan dalam melakukan pemesanan dan penyewaan lapangan badminton tersebut.
3. Bagi penulis menambah wawasan mengenai aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terdapat hasil penelitian. Adapun garis besar, penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dikemukakan tentang tentang teori-teori dari konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap peneliti yang penulis lakukan berupa pengertian dasar mengenai perancangan, aplikasi, pemesanan, penyewaan, alat bantu pembuatan dan alat bantu perancangan antara lain *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *flowchart*, HTML, PHP, MySQL, XAMPP.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan alat bantu penelitian.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai lapangan badminton, menganalisis sistem yang sedang berjalan, solusi pemecahan masalah dan analisis kebutuhan terhadap sistem yang baru, rancangan sistem baru yang menggunakan alat bantu desain sistem berupa *flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* serta rancangan program.

BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada 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

Pada bab penutup terdiri atas kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian yang dilakukan.

