

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan komputer menjadi lebih banyak sehingga terdapat peranan komputer yang dapat membantu proses pengolahan data transaksi. Dengan adanya peranan komputer juga dapat memberikan hasil informasi yang cepat, tepat dan sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan komputer telah digunakan berbagai perusahaan ataupun instansi salah satunya untuk pengelolaan data penyewaan lapangan badminton.

Proses pengolahan data penyewaan lapangan saat ini mengharuskan penyewa langsung datang ke tempat badminton yang bersangkutan sehingga mempersulit bagi penyewa yang berada di lokasi yang jauh dengan tempat badminton oleh karena itu dengan adanya penggunaan komputer dan jaringan internet yang dapat dijalan secara *online* dapat mempermudah kegiatan pemesanan dan penyewaan lapangan badminton yang lebih efektif dan efisien.

Hall Kasturi Jambi beralamat di Jl. Ir. H. Juanda No.96, Simpang III Sipin, Kota Baru, Kota Jambi, Jambi merupakan salah satu lapangan badminton yang ada di kota Jambi. Pada Hall Kasturi Jambi, untuk pengolahan data pemesanan dan penyewaan lapangan yang berjalan masih dilakukan dengan cara pencatatan agenda, 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, terjadinya kesulitan untuk mengecek status data penyewaan lapangan yang mana telah dibooking dan mana yang belum dibooking sehingga terkadang terjadinya penyewaan lapangan yang sama nomor lapangan yang sama dan waktu yang sama, proses pemesanan yang 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 Hall Kasturi Jambi membutuhkan aplikasi yang dapat melakukan pengelolaan data pemesanan dan penyewaan lapangan yang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat dan juga memudahkan pemesanan lapangan dan konfirmasi pembayaran secara online sehingga dapat meningkatkan jumlah pemesanan lapangan.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, penulis ingin menuangkan dalam sebuah penulisan skripsi yang berjudul : **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Pada Hall Kasturi Jambi Berbasis Web”**.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis sistem yang sedang berjalan pemesanan dan penyewaan lapangan badminton pada Hall Kasturi Jambi ?

2. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton pada Hall Kasturi Jambi berbasis *web* ?”

### 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 pemesanan dan penyewaan lapangan badminton secara *online* (melalui *website*) dan *offline* (datang ke tempat secara langsung), data pembayaran serta laporan-laporan yang diserahkan kepada pemilik Hall Kasturi Jambi.
2. Aplikasi 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*.

### 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan tentang pemesanan dan penyewaan lapangan badminton pada Hall Kasturi Jambi
2. Merancang aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton berbasis *web* pada Hall Kasturi Jambi 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 Hall Kasturi Jambi 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.
3. Bagi penulis menambah wawasan mengenai aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan badminton

### **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, pemesanan, 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 penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan alat bantu penelitian

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

Bab ini membahas 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*, *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.