

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Olahraga pada saat ini menjadi kegiatan yang bukan hanya sekedar hobi akan tetapi banyak yang menjadikannya sebagai profesi, kegiatan olahraga seperti basket, futsal dan badminton merupakan kegiatan yang membutuhkan media yang dapat mendukung kegiatan-kegiatan tersebut, maka perlu adanya media berupa lapangan olahraga. Lampung Walk merupakan jasa penyewaan lapangan olahraga seperti futsal, basket dan badminton, lapangan olahraga yang ditawarkan cukup menarik dari segi harga, yaitu terdapat harga paket normal dan *weekend*.

Pemesanan yang dilakukan tersebut masih memiliki beberapa kelemahan seperti sistem pencatatan pemesanan lapangan olahraga masih dilakukan menggunakan pencatatan pada buku pemesanan dan pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan harus datang ke Lampung Walk hanya untuk memesan tempat olahraga dan pelanggan tidak dapat mengetahui waktu atau jam yang belum dipesan berdasarkan lapangan yang diinginkan.

Pemesanan yang dilakukan pada penyedia jasa lapangan olahraga Lampung Walk saat ini, pelanggan yang ingin melakukan pemesanan lapangan olahraga seperti basket harus datang ke Lampung Walk dan melihat waktu yang masih kosong dan belum dipesan oleh pelanggan yang lain, kemudian pelanggan harus melakukan pendaftaran *member* agar dapat memesan lapangan olahraga, ketika terdapat jam atau waktu yang kosong

pelanggan akan dicatat dan pelanggan melakukan pembayaran dengan jumlah yang sesuai dengan paket yang diambil, hasil pemesanan dari pelanggan akan dicatat dan dilaporkan kepada pimpinan, dengan pembuatan rekap laporan yang dilakukan secara manual mengakibatkan sering terlambatnya penyampaian laporan kepada pimpinan.

Menurut Syakur (2015), Pengelolaan dan pengolahan data yang masih dilakukan secara manual, terkadang dapat menimbulkan kesalahan data yang disebabkan oleh faktor kesalahan manusia. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi yang mampu mengelola dan mengolah data secara efektif dan efisien sehingga terjadi komputerasi data. Menurut Rahma (2015), proses bisnis pada di tempat sewa lapangan futsal pada umumnya masih mengharuskan pelanggan untuk datang dalam melakukan penyewaan dan mengatur jadwal penyewaan yang diinginkan. Menurut Ardiyansyah (2015), tidak adanya media informasi yang dapat diakses dimana dan kapanpun membuat penyedia sewa lapangan hanya menyediakan papan untuk dapat mempublikasikan informasi tentang klub-klub futsal yang ada, sehingga pelanggan yang ingin mengikuti pertandingan antar klub tidak dapat mengetahui informasi tersebut. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan mengenai pemesanan lapangan olahraga tersebut diperlukan sistem informasi yang terkomputerisasi dan dapat diakses dimana saja.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkan sistem pemesanan berbasis *web* yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan lapangan olahraga, melihat jadwal kosong lapangan

dan harga paket yang ditawarkan, sistem yang dikembangkan akan dirancang dengan alat *Unified Modeling Language* (UML), metode pengembang sistem *prototype* dan analisis PIECES. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Olahraga Berbasis Web (Studi Kasus Lampung Walk)**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana memberikan informasi penggunaan lapangan olahraga berbasis *web* ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan penggunaan lapangan olahraga berbasis *web* ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah pada penelitian ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas atau menyimpang, yaitu :

1. Sistem yang dibangun hanya sebatas pemesanan pada lapangan basket.
2. Sistem yang dibangun hanya memberikan informasi mengenai paket harga dan lapangan yang dipesan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran, adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem pemesanan yang dapat mempermudah dalam penyewaan lapangan olahraga berbasis *web*.
2. Membangun sistem informasi yang dapat memberikan informasi penyewaan lapangan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian akan memberikan kontribusi yang baik bagi beberapa pihak seperti pelanggan, perusahaan, penulis dan universitas dan memiliki harapan dari hasil penelitian yaitu :

- a. Bagi Pelanggan
  1. Mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan lapangan olahraga secara *online*.
  2. Mempermudah pelanggan dalam melihat jam kosong atau jam yang belum dipesan.
- b. Bagi Perusahaan
  1. Memperluas jangkauan pemasaran mengenai penyewaan lapangan dengan paket normal dan paket *event*.
  2. Meningkatkan minat pelanggan untuk menggunakan lapangan olahraga Lampung Walk.

c. Bagi Penulis

1. Dapat mengetahui proses pemesanan lapangan olahraga pada Lampung Walk.
2. Memperdalam pengetahuan tentang penulisan penelitian.

d. Bagi Universitas

1. Membantu perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi.
2. Dapat menerbitkan jurnal secara rutin atau berkala dapat membantu universitas dalam pengajuan akreditasi.