

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan sepak bola futsal merupakan permainan yang sangat banyak dimainkan oleh kaum laki-laki. D'IK Internasional Futsal Arena (DIFA) merupakan salah satu tempat yang menyediakan fasilitas penyewaan lapangan futsal yang terdapat di kota Bandarlampung atau lebih dikenal dengan Lapangan Futsal DIFA.

Saat ini sistem pemesanan lapangan menggunakan via telepon atau *SMS (Short Message Service)* oleh calon pengguna. Sehingga *Admin* lapangan DIFA melakukan pengecekan jadwal yang dipesan oleh calon pengguna. Setelah di setuju *admin*, calon pengguna harus melakukan pembayaran uang muka. Masalah yang muncul pihak pengelola memberikan waktu dua jam kepada calon pengguna untuk mengantarkan uang muka dan memverifikasi pemesanan. Dalam pemesanan lapangan juga terjadi pemesanan lapangan pada hari dan waktu yang sama antar calon pengguna karena *admin* lapangan yang lupa membuat jadwal yang sudah di pesan oleh calon pengguna sebelumnya, sehingga ada pihak dirugikan karena tidak tersedianya jadwal yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah teknologi yang mampu untuk memberikan dukungan pelayanan salah satunya adalah teknologi *Android*. *Android* merupakan sebuah sistem operasi pada *smartphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux (Safaat, 2013).

Android bersifat *opensource* sehingga mudah dikembangkan untuk membangun aplikasi baru yang inovatif untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak (Putra et.al, 2014).

Penelitian ini dimaksudkan untuk menerapkan teknologi *android* pada layanan pemesanan lapangan pada Lapangan Futsal DIFA. Penelitian ini juga diharapkan dapat memudahkan *Admin* lapangan dalam melihat dan memberikan informasi yang berkaitan dengan pelayanan terhadap calon pengguna lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun layanan pemesanan lapangan futsal agar memudahkan calon pengguna dalam melakukan pembayaran uang muka dan memverifikasi pemesanan?
2. Bagaimana menerapkan teknologi *android* pada layanan pemesanan lapangan futsal agar tidak terjadinya penjadwalan pada hari dan waktu yang sama antar calon pengguna lapangan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini tidak membahas penjualan makan dan minum.
2. Aplikasi *web service* hanya dikelola oleh admin.
3. Pemesanan lapangan melalui aplikasi minimal dilakukan dua hari sebelum penggunaan lapangan.
4. Aplikasi ini tidak terhubung dengan pihak bank.

5. Kode verifikasi pendaftaran pengguna tidak dikirim melalui *SMS* (*Short Message Service*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Mengatasi masalah waktu calon pengguna lapangan dalam melakukan pembayaran uang muka dan memverifikasi pemesanan lapangan.
2. Mengatasi masalah penjadwalan pemesanan lapangan pada hari dan waktu yang sama antar calon pengguna lapangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah, mengembangkan, dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan tentang sistem berbasis *android* sehingga dapat membantu untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini dapat membantu perusahaan dalam memberikan informasi kepada calon pengguna dalam memilih waktu dan lapangan yang akan digunakan. Sehingga pelanggan dapat menghemat waktu dan cepat saat ingin melakukan pemesanan lapangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Bagian utama skripsi terdiri atas bab-bab pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, kesimpulan dan saran.

1.6.1 Pendahuluan

Bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

1.6.2 Landasan Teori

Bagian ini berisi tinjauan pustaka berupa *review* terhadap literatur-literatur yang terkait dengan penelitian dan landasan teori yang terkait dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Penelitian

Pada bab ini penulis secara lengkap menyajikan tahap eksperimen yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

1.6.4 Analis dan Perancangan

Bagian ini merupakan bagian yang paling penting dari penelitian, karena bagian ini memuat analisis masalah yang sedang berjalan dan menentukan rancangan untuk mencari solusi dari permasalahan yang sudah ada.

1.6.5 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini merupakan bagian yang paling penting dari penelitian, karena bagian ini memuat semua temuan ilmiah yang diperoleh sebagai data hasil penelitian. Bagian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan ilmiah, yang secara logis dapat menerangkan alasan diperolehnya hasil-hasil tersebut.

1.6.6 Simpulan dan Saran

Kesimpulan memuat secara singkat dan jelas tentang hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Apabila diperlukan, saran digunakan untuk menyampaikan masalah yang dimungkinkan untuk penelitian lebih lanjut.