

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi berkembang sangat cepat belakangan ini. Selaras dengan hal itu, kebutuhan manusia pun semakin berkembang baik untuk kebutuhan pribadi maupun untuk keperluan peningkatan usaha. Salah satunya adalah olahraga futsal. Futsal merupakan jenis olahraga sepak bola yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim beranggotakan 5 orang.

Futsal merupakan salah satu ikhtiar untuk memelihara kesehatan. Kesehatan dalam Islam adalah perkara yang penting, merupakan nikmat besar yang harus disyukuri oleh setiap hamba-Nya. Terkait pentingnya kesehatan Dari al Makky bin Ibrahim dari 'Abdullah bin Sa'id (Abu Hind) dari ayahnya dari Ibnu 'Abbas radhiallahu 'anhuma Rasulullah bersabda:

دَتْنَا الْمَكِّيُّ بْنُ إِبْرَاهِيمَ، أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ سَعِيدٍ هُوَ ابْنُ أَبِي هِنْدٍ، عَنْ أَبِيهِ،
عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا، قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:
نِعْمَتَانِ مَعْبُودُونَ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya : "Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang". (HR. Bukhari no. 6412, at-Tirmidzi no. 2304, Ibnu Majah no. 4170, Ahmad I/h.258,344, ad-Darimi II/297, al-Hakim IV/306 dari Ibnu 'Abbas).

Ibnu Bathal menjelaskan bahwa makna hadits ini adalah seseorang tidak dikatakan memiliki waktu luang hingga ia juga memiliki badan yang sehat.

Giga Futsal Arena Metro merupakan salah satu tempat lapangan futsal di daerah Kota Metro. Giga Futsal Arena Metro memiliki 3 lapangan futsal yaitu 1 berukuran besar dan 2 berukuran kecil. Saat ini dari 3 lapangan tersebut pengguna banyak yang berminat bermain di lapangan kecil. Kebutuhan akan lapangan yang bertambah menyebabkan sistem pemesanan dan penjadwalan terhadap pemakaian lapangan semakin kompleks. Pada umumnya sistem pemesanan lapangan futsal masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan futsal atau menghubungi lewat telepon untuk

melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan pemesanan melalui telepon ini memiliki kendala yang tidak efisien, oleh karena itu dari pihak lapangan juga tidak sembarangan menerima pemesanan melalui telepon. Pemesanan lapangan melalui telepon biasanya hanya berlaku bagi member atau orang yang sudah di kenal oleh pihak lapangan. Non member atau orang yang tidak dikenal oleh pihak lapangan harus datang langsung ke lapangan futsal untuk melihat jadwal dan melakukan pemesanan. Sistem pemesanan lapangan futsal secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak pengguna lapangan dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena pengguna harus mendatangi langsung setiap tempat futsal yang ada untuk melakukan pengecekan jadwal dan pemesanan lapangan.

Untuk itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan (*booking*) lapangan futsal agar dapat memudahkan pemilik usaha dalam hal ini yaitu Giga Futsal Arena Metro agar lebih efisien dan profesional. Berdasarkan kendala tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **“APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA GIGA FUTSAL ARENA METRO”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil suatu rumusan permasalahan yaitu bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web untuk meningkatkan kualitas layanan di Giga Futsal Arena Metro.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas yang ada maka batasan masalahnya ditentukan sebagai berikut:

1. Sebagai pusat pengolahan data Website Giga Futsal Arena Metro dirancang guna sebagai tempat pemesanan lapangan futsal, dengan metode pembayaran menggunakan via transfer.
2. Pembuatan aplikasi akan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS. Menggunakan MySQL sebagai databasenya. F framework

yang di gunakan adalah laravel versi 7.30.4. Webserver yang digunakan adalah Apache pada XAMPP versi 3.2.4. Versi PHP yang digunakan adalah versi 7.2.29. Text Editor pembuatan program menggunakan Sublime Text 3 dan Google Chrome sebagai web browser.

3. Metode Pembayaran pelunasan pada Giga Futsal Arena Metro.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web pada Giga Futsal Arena Metro.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi Giga Futsal Arena Metro
Membantu Owner atau Manager meningkatkan sistem pemesanan.
2. Bagi konsumen
Memudahkan konsumen mendapatkan informasi mengenai jadwal penyewaan lapangan pada Giga Futsal Arena Metro.
3. Bagi Prodi Ilmu Komputer
Menambah referensi untuk Program Studi Ilmu Komputer.
4. Bagi Penulis
Meningkatkan kemampuan dalam membuat aplikasi berbasis web khususnya menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework Laravel.

F. Metode Penelitian

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode SDLC model waterfall. Alasan menggunakan metode ini adalah karena SDLC dengan model waterfall melakukan pendekatan secara terstruktur dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode SDLC waterfall yaitu pada pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Sistem yang dihasilkan akan berkualitas baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak

berfokus pada tahapan tertentu. Berikut adalah tahapan dari metode waterfall:

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisa kebutuhan user, analisa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan basis data. Analisa kebutuhan perangkat lunak yang membantu pembuatan sistem ini yaitu Sistem Operasi Windows 7 Ultimate, Xampp, Sublime Text 3, Google Chrome dan MySQL server 32 Bit.
- b. Desain Tahapan ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahapan ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang dianalisa seperti rancangan tampilan pembuatan sistem penyewaan lapangan futsal, dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. 4 Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain perancangan interface, dan Entity Relationship Diagram (ERD).
- c. Pembuatan kode program Aktivitas pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan database MySQL.
- d. Pengujian Tahapan pengujian (testing) adalah memfokuskan pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Dalam tahap ini penulis menggunakan metode Black Box Testing.

G. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penulis mencoba menjelaskan dengan kata – kata Penulis juga mencoba menjawab rumusan masalah yang telah dibuat dan dibahas di hasil pembahasan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh data atau dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian diproses sesuai kebutuhan penelitian. Peneliti ini menggunakan metode pengumpulan data antara lain :

1. Pengamatan (Observation) Pengamatan, penulis disini langsung terjun ke Giga Futsal Arena Metro untuk melakukan pengecekan terhadap objek yang diteliti dilapangan.
2. Wawancara (Interview) Wawancara, Wawancara merupakan proses tanya jawab langsung kepada orang yang mengetahui tentang permasalahan yang sedang diamati. Penulis disini mewawancarai Bapak Dimas selaku Manager.
3. Studi Pustaka Penulis mencari referensi diperpustakaan seperti buku dan jurnal yang membahas mengenai Php, Xampp, dan MySQL serta mencari referensi tambahan dari internet mengenai pemrograman berbasis web.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas maka sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari Giga Futsal Arena, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, serta sistematikan penulisan laporan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang Giga Futsal Arena mulai dari visi dan misi perusahaan, sejarah, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang langkah – langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terdiri dari pembahasan desain input, proses, dan output dari sistem. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai implementasi dan perancangan yang telah dilakukan dalam rancang bangun aplikasi pemesanan lapangan Giga Futsal Arena Metro.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari rancang bangun aplikasi pemesanan lapangan Giga Futsal Arena Metro. Terkait dengan permasalahan, tujuan, dan manfaat, beserta saran – saran yang bermanfaat untuk pengembangan aplikasi pemesanan lapangan Giga Futsal Arena Metro.