

BAB I

PENDAHULUAN

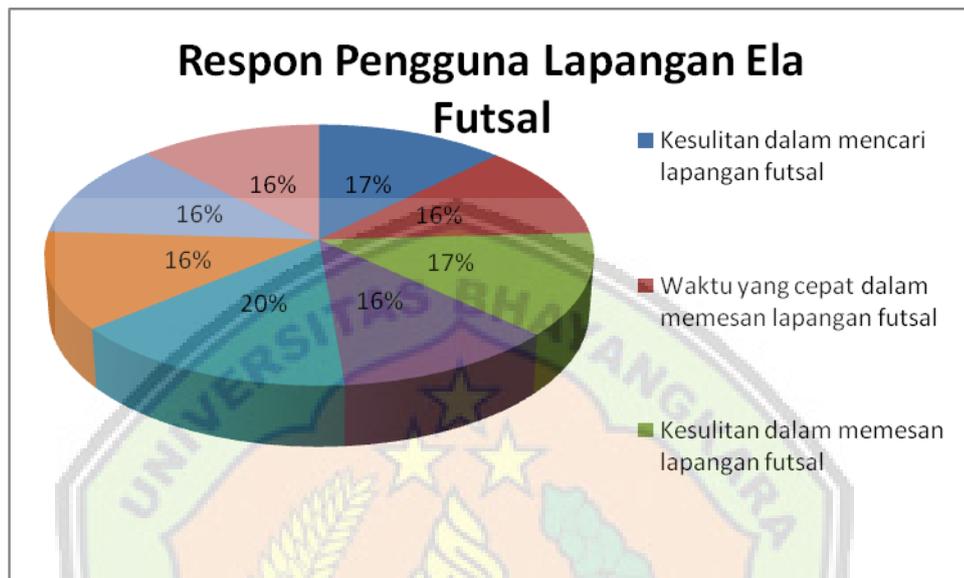
1.1 Latar Belakang

Futsal merupakan olahraga permainan bola yang dimainkan dalam dua tim yang masing-masing memiliki anggota pemain (5 orang). Tujuan dari permainannya adalah memasukan bola ke gawang lawan dan mendapatkan nilai sebanyak-banyaknya. Kata futsal berasal dari Spanyol yaitu *futebl de salao* (sepak bola dalam ruangan) dan kemudian kini dikenal dengan “futsal. Saat ini futsal telah menjadi salah satu olahraga yang banyak diminati masyarakat dari segala kalangan maupun umur. Olahraga futsal dimainkan di dalam ruangan atau luar ruangan. Tidak semua orang mempunyai atau tempat untuk bermain futsal. Maka dari itu sudah banyak tempat yang menyediakan dan menyewakan lapangan futsal sebagai bisnis menguntungkan.

Sistem penjadwalan penggunaan di tempat penyewaaan lapangan futsal saat ini masih banyak dilakukan dengan cara lama atau manual, yaitu pemesanan dilakukan dengan datang ketempat secara langsung agar dapat melihat fasilitas lapangan yang dianggap kurang memanfaatkan waktu, dan pencatatan penjadwalan yang masih menggunakan buku ataupun papan tulis. Masalah yang sering muncul adalah bentrokan antara pelanggan satu dengan pelanggan lainnya saat memesan lapangan di lapangan dan waktu yang sama. Masalah lainnya masih menggunakan cara lama atau manual adalah jika hanya terdapat beberapa lapangan dan pelanggan ingin bermain di lapngan dan waktu yang sudah dipesan oleh pelanggan sebelumnya , maka operator harus melihat dan member informasi kepada pelanggan untuk memesan di waktu yang berbeda. Terlebih jika sedang mengadakan tournament yang membutuhkan waktu yang cukup la,a, operator akan mengalami kesulitan jika masih menggunakan buku atau papan tulis untuk mencatatnya. Pemesanan melalui telpon juga memerlukan biaya karena untuk menanyakan jadwal yang kosong agar operator harus menjelaskan waktu dan lapangan yang belum di gunakan pelanggan lain. Penyimpanan jika masih berupa

pencaatatan dalam buku, kemungkinan yang terjadi jika buku rusak atau hilang makan akan kehilangan semua data menggunakan pelanggan.

Hal tersebut dapat dilihat dari respon pengguna lapangan futsal pada diagram dibawah ini dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk lokasi Ela Futsal dalam memesan lapangan futsal:



Gambar 1.1 Diagram Kuesioner Ela Futsal

Sumber: Pengolahan Data, 2019

Dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 50 pengguna lapangan futsal ela maka diperoleh hasil sebesar 19% kesulitan dalam mencari lapangan futsal, 18% membutuhkan waktu yang cepat dalam memesan lapangan futsal, 20% merasa kesulitan dalam melakukan pemesanan lapangan futsal, 18% setuju jika pembayaran dilakukan secara online dan 24% merasa dibutuhkan sistem komputerisasi dalam memesan lapangan futsal.

Ketergantungan manusia terhadap perkembangan teknologi saat ini sangatlah tinggi, dimana dibutuhkan manusia lebih banyak menggunakan teknologi dan membuat perkembangan menjadi saat pesat. Teknologi internet dapat membantu manusia dalam penggunaan penjadwalan lapangan futsal yang dapat mempermudah dalam kebutuhan manusia. Kelebihan bagi user dalam

penggunaannya adalah user dapat melakukan pemesanan dimana saja dan kapan saja tanpa harus mendatangi tempat penyewaan lapangan futsal dan pemesanan dapat dilakukan dengan menggunakan gadget mobile phone. Mobile phone dahulunya hanya dapat melakukan sekedar atau melakukan panggilan, akan tetapi sekarang sudah jauh lebih canggih dari sebelumnya. Mobile phone saat ini sudah dapat melakukan akses internet, pushing email, memutar music, video dan masih banyak yang lainnya. Mobile phone jenis ini lebih dikenal dengan sebutan Smartphone. Smartphone yang sangat populer saat ini yang hampir semua dimiliki oleh masyarakat karena memiliki fitur-fitur yang menarik.

Pada pihak pengelola lapangan futsal, penggunaan teknologi internet dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pengorganisasian lapangan futsal yang akan digunakan. Kelebihannya jika ingin melakukan penjadwalan di minggu-minggu berikutnya akan menjadi lebih mudah dan kemungkinan yang kecil dalam kerusakan dan kehilangan data. Dengan adanya teknologi internet pengguna dan pengelola lapangan futsal dapat terbantu dalam pelayanan yang memudahkan penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas, penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul : **“PENERAPAN METODE PROTOTYPING DALAM PENGEMBANGAN PENJADWALAN PENGGUNAAN LAPANGAN DI ELA FUTSAL”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Kesulitan konsumen dalam mengetahui sarana lapangan futsal dan mengetahui informasi jadwal lapangan kosong yang dapat digunakan.
2. Belum adanya pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan dalam penggunaan lapangan futsal dengan cara datang langsung ketempat penyewaan futsal.

3. Dalam proses penjadwalan masih secara lama atau manual yang dilakukan dalam bentuk buku atau papan tulis.
4. Kemungkinan akan kehilangan data pengguna lapangan futsal karena rusak dan hilang
5. Belum merancang penggunaan penjadwalan lapangan futsal yang dapat diakses menggunakan smartphone.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dari penelitiannya yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun dalam pengembangan penggunaan penjadwalan lapangan futsal ?
2. Bagaimana mengimplementasikan pengembangan penggunaan penjadwalan lapangan futsal dengan menggunakan bahasa pemrograman?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu :

1. Sistem pemesanan lapangan futsal ini akan memerlukan koneksi internet agar dapat mengakses dan mengirimkan data.
2. Pengembangan penggunaan lapangan futsal menangani dalam penjadwalan ditempat penyewaan lapangan futsal.

1.5 Tujuan Penelitian

Didalam setiap penelitian sudah pasti memiliki tujuan yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan sebuah penelitian. Tujuan dalam penelitian kali ini adalah:

1. Untuk membantu pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan futsal.
2. Untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui jadwal lapangan yang sudah digunakan.
3. Mempermudah pengguna untuk membandingkan kelebihan, kekurangan dan harga setiap lapangan futsal.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu :

1. Dapat memberikan solusi penjadwalan penggunaan lapangan futsal.
2. Agar mempermudah dalam pengorganisasian jadwal pada lapangan futsal.
3. Memberikan pelayanan kemudahan pada pihak pengelola dan user.

1.7 Tempat dan Waktu

1.7.1 Tempat

Tempat penelitian dilaksanakan Ela Futsal yang berada di Jl. Jeruk Raya No.99, RT.12/RW.1, Jagakarsa, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12620

1.7.2 Waktu

Waktu penelitian dilakukan pada tahun 2019 yaitu mulai dari 15 April 2019 sampai dengan 29 Juni 2019.

1.8 Metodologi Penelitian

Pada penyusunan metodologi yang digunakan pada penulisan ini bermaksud agar menjadi lebih terarah. Metode yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode Observasi adalah cara mendapatkan data-data, lokasi, serta keterangan yang dilakukan dengan cara melalui pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fakta-fakta yang telah dijadikan objek pengamatan, mendengarkan dalam termasuk salah satu bentuk dari metode observasi.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara merupakan cara-cara yang digunakan dengan tujuan tertentu untuk mendapatkan keterangan secara langsung yang diambil dari beberapa orang yang telah diwawancarai. Dalam hal ini peneliti telah memperoleh data dari sumber-sumber yang berkompeten salah satunya yaitu pihak pengelola lapangan futsal

3. Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka merupakan suatu metode pengumpulan data-data yang didapatkan dari internet, perpustakaan, maupun media cetak atau dari literature-literatur mengenai perancangan aplikasi desktop, bahasa pemrogramannya yang dapat menunjang dalam penulisan skripsi ini. (Prof. Jogyanto HM., 2008)

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem dalam perancangan pemesanan lapangan futsal ini menggunakan metode Prototype yaitu suatu pendekatan untuk mendapatkan kebutuhan-kebutuhan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat dalam pengembangan sistem. (Rosa A.S, 2014)

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini, pembahasan ini yang akan penulis sajikan terbagi atas lima bab, secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pembahasan teori yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam skripsi ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang proses analisis dan perancangan sistem yang akan dilakukan penulis dalam skripsi ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran berdasarkan isi pada bab-bab sebelumnya.