

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang penting bagi masyarakat guna untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Olahraga dapat dimulai sejak usia muda hingga usia lanjut dan dapat dilakukan setiap hari, salah satu olahraga yang banyak diminati masyarakat mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa adalah olahraga *badminton*, tidak sedikit turnamen-turnamen olahraga *badminton* ini digelar. Hal tersebut membuat olahraga yang satu ini mendatangkan peluang untuk pengusaha menjalankan bisnis penyewaan lapangan *badminton* untuk meraih keuntungan besar. Karena bisnis ini mengundang keramaian, artinya perlu diperhatikan bagaimana pengusaha dalam mengelola layanan pemesanan lapangan *badminton* agar proses pemesanan dapat terus berjalan dengan baik.

Saat ini sudah banyak pelaku usaha yang melakukan bisnis dibidang olahraga *badminton*, seperti salah satunya adalah GOR WGN *Sport Center* yang berlokasi di Kota Bekasi. Dalam pelayanan penyewaan lapangan *badminton* pada GOR WGN *Sport Center* ini masih menggunakan cara manual yang mana pelanggan harus terlebih dahulu datang ke lokasi GOR WGN *Sport Center* dan menanyakan jadwal yang tersedia lalu pemilik GOR akan melakukan pengecekan jadwal pada buku besar apabila tersedia pelanggan akan menyewa lapangan tersebut. Hal ini kurang efektif, karena apabila jadwal tidak tersedia atau penuh maka pelanggan hanya membuang waktu saja. Dengan kurangnya informasi ini pelanggan tidak mengetahuinya jadwal penyewaan lapangan secara *real time*, sehingga sangat dibutuhkannya informasi terkait penjadwalan tersebut.

Melihat perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak orang menggunakan internet untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai sebuah produk dan jasa, lebih dari itu kehadirannya dapat digunakan sebagai alat bantu bisnis dalam proses penyewaan. *Website* dikatakan sebagai media promosi yang efektif karena bisa diakses dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Untuk itu dalam penyewaan lapangan pada GOR WGN *Sport Center* ini dibutuhkan sebuah sistem informasi terkait dengan penyewaan lapangan berbasis *website* yang mana

nantinya akan memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan lapangan *badminton*.

Metode yang digunakan dalam proses penyewaan lapangan ini adalah menggunakan Algoritma *First In First Out* (FIFO). Dalam algoritma FIFO *buffering* data diatur dan dimanipulasi berdasarkan fakta bahwa data yang masuk pertama yang akan diproses terlebih dahulu, yaitu dalam implementasinya pelanggan pertama yang melakukan *booking* lapangan maka pelanggan pertama itu yang akan dilayani terlebih dahulu. Oleh karena itu metode algoritma ini merupakan algoritma yang tepat digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan sebuah penelitian yang berjudul **"Perancangan Sistem Booking Lapangan *Badminton* Berbasis Web Menggunakan Algoritma *First In First Out* (FIFO)"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses penyewaan lapangan pelanggan harus mendatangi Gor WGN *Sport Center* terlebih dahulu.
2. Laporan dan penjadwalan pada Gor WGN *Sport Center* masih menggunakan cara manual yaitu mencatat pada buku.
3. Belum adanya sistem pemesanan *booking online* lapangan pada GOR WGN *Sport Center*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang didapat pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan algoritma *first in first out* (FIFO) dalam *booking* lapangan *badminton* pada GOR WGN *Sport Center*?
2. Bagaimana merancang sistem *booking online* lapangan pada GOR WGN *Sport Center*?

1.4 Batasan Masalah

Beberapa Batasan Masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun adalah sistem *booking* lapangan *badminton* berbasis *website*
2. Algoritma yang dipakai dalam sistem adalah algoritma FIFO.
3. Informasi yang dihasilkan aplikasi ini, yaitu informasi jadwal *booking* lapangan.
4. Sistem tidak memiliki perpanjangan waktu sewa dalam penyewaan lapangan.

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Perancangan sistem ini mempunyai beberapa tujuan dan manfaat antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun suatu sistem aplikasi *booking* lapangan *badminton* berbasis *website*
2. Memudahkan kepada pelanggan dalam penyewaan lapangan dengan mengetahui informasi jadwal dan harga sewa lapangan
3. Memudahkan karyawan dalam mengolah data terkait penjadwalan lapangan

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan kualitas pelayanan dan jangkauan pemasaran lapangan pada GOR WGN *Sport Center*
2. Memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam terkait informasi jadwal, harga sewa, serta fasilitas lainnya

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini urutan penulisan dari masing-masing bagian dapat dijelaskan dalam beberapa bab, dimana penjelasan isi dari masing-masing bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berdasarkan tentang teori-teori yang terkait tentang uraian mengenai pembahasan berdasarkan judul Skripsi yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tempat waktu dan penelitian, desain penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis berjalan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisikan tentang langkah-langkah tahapan dalam perancangan program, tahap uji coba dan evaluasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Akhir bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.