

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktifitas yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan menjaga kesehatan atau meningkatkan stamina. Salah satu olahraga adalah futsal, futsal merupakan salah satu jenis olahraga yang dimainkan dalam ruangan (*indoor*) atau luar lapangan (*outdoor*). Pemanfaatan lapangan yang lebih kecil menjadikan olahraga ini sebagai *alternative* disaat langkanya lapangan untuk bermain sepakbola. Minat masyarakat terhadap olahraga futsal sangatlah tinggi sehingga banyak yang membuat jasa penyewaan lapangan futsal terutama di kecamatan Bengkalis. Namun kebanyakan pemilik lapangan futsal yang ada di kecamatan Bengkalis kesulitan dalam mengelola data lapangan, jadwal dan juga data pemesanan.

Sistem pemesanan yang digunakan masih mengharuskan calon pelanggan untuk datang langsung ke tempat penyewaan atau menghubungi lewat telepon untuk mendapatkan informasi mengenai jadwal lapangan yang masih kosong dan melakukan pemesanan. Sedangkan pemesanan melalui telepon biasanya hanya berlaku bagi orang yang sudah di kenal pemilik lapangan, jika orang yang tidak dikenal oleh pemilik lapangan maka harus langsung datang langsung ke lapangan untuk mengetahui informasi jadwal lapangan dan melakukan pemesanan. Kemudian pencatatan pemesanan yang masih dengan kertas, sehingga ketika ingin melihat data pemesanan, pemilik lapangan kesulitan karena terlalu banyak kertas yang dapat hilang ataupun rusak, tentu sangat merugikan bagi pemilik lapangan apalagi waktu terbuang sia-sia dan mengecewakan calon pelanggan yang harus menunggu.

Pada zaman *modern* seperti saat ini, suatu aplikasi akan sangat membantu seperti halnya dalam pemesanan lapangan futsal. Aplikasi pemesanan futsal berbasis web ini akan menyediakan fitur sewa lapangan dan memberikan informasi mengenai jadwal yang kosong. (Fadhlurrahman, M. F. F., & Capah, D. A. H. 2020). Calon pelanggan juga dapat memesan lapangan futsal dan melakukan pembayaran dengan *payment gateway* menggunakan midtrans. Midtrans adalah *payment gateway* yang memiliki fitur untuk mempermudah melakukan pembayaran. Secara Teori, *payment gateway* bertindak sebagai jembatan antara pemilik website dan institusi keuangan yang melakukan proses transaksi. (Sulistiyowati, Y., & Islami, D. R. 2016). Selain fitur melihat informasi lapangan futsal, pemesanan *online* dan pembayaran *online*, aplikasi ini juga dapat mencetak laporan data pemesanan yang akan sangat membantu bagi pemilik lapangan dari segi manajemen laporan sewa lapangan. (Fadhlurrahman, M. F. F., & Capah, D. A. H.2020).

Dari permasalahan di atas, maka di usulkan “Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website Di Kecamatan Bengkalis”. Untuk memudahkan calon pelanggan untuk mendapatkan informasi dan memesan lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat serta memudahkan pemilik lapangan untuk melakukan pendataan pemesan lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat di ambil beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pemesanan lapangan futsal untuk memudahkan calon pelanggan mengetahui informasi tentang lapangan futsal dan jadwal yang kosong.
2. Bagaimana cara melakukan pemesanan lapangan futsal dan pembayaran secara *online*.
3. Bagaimana cara membuat fitur cetak laporan data pemesanan untuk pemilik lapangan dari segi manajemen laporan sewa lapangan.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas, maka penulis memberikan batasan dari permasalahan yang ada yaitu:

1. Aplikasi ini hanya akan mencakup lapangan futsal yang berada di Kecamatan Bengkalis dan tidak mencakup lapangan futsal di luar daerah tersebut.
2. Aplikasi hanya mendukung metode pembayaran yang umum digunakan di Indonesia seperti transfer bank dan menggunakan *e-wallet*.
3. Aplikasi dibangun dengan menggunakan *framework laravel* untuk *backend* dan menggunakan *database MySQL*.

1.4 Tujuan

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Menyediakan informasi yang lengkap dan akurat mengenai lapangan futsal, seperti ketersediaan, harga, dan jadwal.
2. Menyediakan opsi pembayaran *online* yang beragam.
3. Membuat fitur laporan sewa lapangan dengan menyediakan data yang mudah dipahami dan dapat dicetak.

1.5 Manfaat

Manfaat dilakukan penelitian ini adalah:

1. Calon pelanggan dapat memesan lapangan futsal kapan saja dan dimana saja tanpa harus mengunjungi lapangan.
2. Meningkatkan kepuasan pengguna melalui pengalaman pemesanan yang lebih baik.
3. Mendapatkan laporan data pemesanan yang terperinci untuk membantu dalam pengambilan keputusan bisnis.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam pembuatan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website Di Kecamatan Bengkalis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada pelanggan dan penyedia jasa lapangan futsal yang ada di kecamatan Bengkalis. Membuat gambaran alur sistem yang akan dibuat, tampilan interfaces dan database yang akan digunakan pada aplikasi. Kemudian membangun aplikasi yang di usulkan berdasarkan tahap-tahap yang sudah dikumpulkan. Tahap terakhir adalah pengujian, untuk melihat kelemahan dan kekurangan aplikasi yang dibangun jika terdapat kelemahan maka akan dilakukan perbaikan.