

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini berpengaruh pada segala jenis kehidupan. Hal ini ditandai dengan banyaknya penggunaan komputer dan *smartphone* untuk mengakses berbagai macam kebutuhan yang dapat membantu pekerjaan. Banyak bisnis besar maupun kecil mulai menerapkan suatu teknologi yang dapat membantu suatu pekerjaan menjadi lebih cepat. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa kemajuan teknologi sekarang terlihat sangat pesat dan mampu membantu dalam pekerjaan. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat dan banyak digunakan saat ini adalah *website* (Noviantoro et al., 2022)

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan pokok masyarakat sekitar dan banyak bisnis yang bergerak dibidang olahraga hal ini sangat diminati para pengusaha, dengan latar belakang saat ini manusia hidup pada era 4.0 maka aplikasi berbasis web sangat membantu dalam meningkatkan strategi *marketing brand* usaha yang akan diciptakan, maka dari itu *website* sangat diperlukan untuk memberi pelayanan yang akan disediakan tersebut (Togu et al., 2021) .

Badminton merupakan salah satu olahraga yang sudah dikenal sejak 2000 tahun lalu di berbagai wilayah seperti Mesir, Cina, Inggris dan India. Badminton juga salah satu jenis olahraga yang paling populer di Indonesia. Indonesia juga merupakan salah satu negara tersukses dalam olahraga ini, terbukti dengan banyaknya atlit Indonesia yang mampu menjuarai kejuaraan dunia. Hal tersebut membuat animo masyarakat akan olahraga ini terbilang

sangat tinggi dibandingkan olahraga lainnya seperti basket, voli, dan lainnya (Kristianto & Ramadhani, 2020).

Badminton bisa di mainkan di dalam ruangan tertutup maupun di luar ruangan terbuka meskipun kebanyakan di mainkan di ruangan tertutup untuk menghindari terpaan angin. Banyaknya penggemar olahraga badminton ini sehingga menjadikan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Tidak mengherankan apabila saat ini banyak dijumpai tempat penyewaan dan pemesanan lapangan badminton dimana-mana saja.

Penyewaan lapangan badminton adalah bisnis yang menguntungkan dan menjanjikan, karena badminton adalah olahraga yang sangat populer di kalangan generasi muda. Penyedia lapangan badminton bersaing di kota Bengkalis karena lapangan yang ada di Bengkalis menawarkan berbagai macam fasilitas lapangan badminton yang dapat digunakan untuk menarik perhatian penyewa. Salah satu titik persewaan lapangan badminton di Pulau Bengkalis adalah GOR Rabbit (Haria, 2021).

GOR Rabbit Bengkalis merupakan salah satu GOR yang menyediakan lapangan badminton (bulu tangkis) yang berada di Kabupaten Bengkalis. Lapangan ini menggunakan standar dari badminton *rules* (peraturan standar lapangan) dimana mulai dari ukuran lapangan badminton, garis lapangan, dan lainnya telah sesuai standar. GOR Rabbit memiliki 4 Lapangan Badminton yang dibangun dengan kualitas terbaik sehingga pemain hanya perlu membawa peralatan bulu tangkis seperti raket, sepatu dan pakaian olahraga. Di GOR Rabbit terdapat dua jenis pemain yaitu *member* dan *reguler*. Pendaftaran sebagai *member* gratis dengan keanggotaan berlaku selama satu bulan. Bagi *non-member* atau *reguler*, harga yang dikenakan adalah harga *regular*. Dalam sistem pemesanan atau penyewaan lapangan *member* tetap harus membayar tiap kali main sama seperti *reguler*. Hal ini berarti bahwa baik *member* maupun *reguler* membayar tarif sesuai dengan harga yang

berlaku pada saat itu setiap kali mereka menggunakan fasilitas lapangan badminton di GOR Rabbit Bengkalis.

Pada umumnya sistem penyewaan lapangan badminton pada GOR Rabbit masih menggunakan cara manual. Dalam tiap bulannya GOR Rabbit selalu menyewakan lapangan untuk *member* dan *reguler* yang menerima penyewaan per jam. Prosedur penyewaan lapangan di GOR Rabbit dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pelanggan dapat datang langsung ke lokasi atau melakukan pemesanan melalui *WhatsApp*. Meski pemesanan via *WhatsApp* menawarkan kemudahan, metode ini ternyata menimbulkan masalah baru bagi pengelola. Seringkali terjadi, setelah pengelola menyetujui pemesanan dan mengalokasikan lapangan, mereka harus mengonfirmasi ulang beberapa jam sebelum jadwal permainan untuk memastikan pelanggan jadi bermain. Namun, sering terjadi kasus di mana pelanggan membatalkan pesanan pada menit-menit terakhir atau bahkan tidak memberi kabar sama sekali. Akibatnya, lapangan yang telah dialokasikan menjadi kosong dan sulit diisi kembali dalam waktu singkat, menyebabkan GOR kehilangan potensi pendapatan.

Di sisi lain, sistem penyewaan manual yang mengharuskan kunjungan langsung ke GOR juga tidak efisien dari segi waktu dan tenaga bagi pelanggan. Sering terjadi situasi di mana pelanggan tidak dapat menyewa lapangan sesuai jadwal yang diinginkan karena kapasitas sudah penuh, dan kurangnya informasi terkait ketersediaan lapangan dan jadwal kosong. Situasi ini berulang kali terjadi dalam satu hari, berdampak serius terhadap kepuasan pelanggan

Berdasarkan kendala tersebut maka sangat sebuah sistem baru untuk mengatasi permasalahan penjadwalan dan penyewaan lapangan dengan merancang serta membuat “**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON BERBASIS WEBSITE PADA GEDUNG OLAHRAGA RABBIT BENGKALIS**”. Aplikasi ini akan menampilkan informasi jadwal

dan ketersediaan lapangan. Pengguna dapat mengakses informasi ini kapan saja dan di mana saja melalui *website*, tanpa perlu mengunjungi GOR secara langsung atau menghubungi via *WhatsApp*.

Untuk mengatasi masalah pembatalan mendadak, aplikasi akan dilengkapi dengan fitur upload bukti pembayaran. Setelah memilih jadwal, pengguna diwajibkan untuk mengunggah bukti pembayaran mereka ke dalam sistem dengan batas waktu yang ditentukan. Hal ini akan mengurangi kemungkinan pembatalan mendadak karena pelanggan sudah melakukan pembayaran.

Dengan adanya informasi jadwal dan sistem upload bukti bayar, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses penyewaan, mengurangi beban administratif pengelola, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Solusi ini akan mengatasi masalah sistem manual yang ada saat ini.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana mengatasi kendala sistem penyewaan manual yang mengharuskan kunjungan langsung ke GOR atau pemesanan melalui *WhatsApp*?
2. Bagaimana merancang sistem penyewaan lapangan badminton di GOR Rabbit Bengkalis yang dapat meminimalisir risiko pembatalan pemesanan secara mendadak yang terjadi secara manual?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan batasan pembahasan penelitian yang dilakukan agar penyusun penelitian memiliki arah dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berfokus pada GOR Rabbit Bengkalis dan hanya dikhususkan untuk user dan admin GOR Rabbit Bengkalis.

2. Penyewaan hanya bisa dilakukan jika pengguna tersebut sudah *login* dengan akun yang terdaftar.
3. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database* dengan menggunakan *framework Laravel 10* dan menggunakan *Visual Studio Code* sebagai teks editor.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Website pada GOR Rabbit Bengkalis yang dapat mengatasi permasalahan dalam sistem penyewaan manual saat ini. Aplikasi ini akan menyediakan informasi ketersediaan jadwal lapangan secara real-time, memungkinkan pengguna untuk melihat dan memilih jadwal yang tersedia tanpa harus mengunjungi GOR secara langsung atau melakukan pemesanan melalui WhatsApp.

Selain itu, aplikasi akan dilengkapi dengan fitur upload bukti pembayaran untuk mengatasi masalah konfirmasi ulang manual dan mengurangi risiko pembatalan mendadak. Pengguna akan diwajibkan untuk mengunggah bukti pembayaran ke dalam sistem setelah memilih jadwal, yang akan membantu mengurangi kemungkinan pembatalan karena pengguna sudah melakukan pembayaran. Aplikasi ini juga memfasilitasi anggota untuk memperpanjang masa keanggotaan mereka secara online melalui halaman Perpanjang *Member*. Dengan fitur ini, anggota tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk memperpanjang keanggotaan mereka, sehingga proses perpanjangan menjadi lebih mudah.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses informasi jadwal ketersediaan lapangan badminton melalui *smartphone*.

2. Memudahkan pengguna yang tertarik ingin menjadi *member* di GOR Rabbit Bengkalis.

### **1.6 Metode Penyelesaian Masalah**

Metode penyelesaian masalah pada penelitian Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada GOR Rabbit Bengkalis adalah dengan melakukan studi pustaka berdasarkan referensi web-web resmi dan penelitian sebelumnya yang terkait, Identifikasi permasalahan pada web saat ini berupa observasi berdasarkan sudut pandang peneliti dan wawancara untuk menemukan masalah yang terjadi pada GOR Rabbit Bengkalis yaitu permasalahan dari penyewaan lapangan yang masih dilakukan secara manual. Pengumpulan data dan informasi juga dilakukan agar data yang telah didapatkan berguna sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Seperti data jadwal, data lapangan, dan data member. Analisa Sistem pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* ini dilakukan berdasarkan kondisi yang sedang berlangsung dan sistem yang diusulkan. Proses pembuatan aplikasi menggunakan *Visual Studio Code* dengan dukungan *Xampp* sebagai *web server* lokal. Aplikasi dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel 10* dan *MySQL* sebagai *database*.