

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan ilmu teknologi merupakan aset yang saat ini sedang berkembang pesat, perkembangan ilmu teknologi bukan lagi dengan hitungan tahun, bulan ataupun hari, melainkan juga jam dan juga detik, terutama berkaitan dengan teknologi informasi juga komunikasi yang ditunjang dengan alat elektronika. Kemunculan bermacam versi ilmu komunikasi juga mensupport kemajuan sebuah ilmu pengetahuan teknologi informasi, seperti ios android dan framework, namun saat ini android adalah sebuah ilmu pengetahuan baru yang baru muncul namun sudah banyak merubah keadaan sebelumnya. Pemesanan lapangan futsal adalah sebuah usaha yang menjanjikan, bisnis tersebut sudah banyak diterapkan hampir pada seluruh kota mempunyai sebuah usaha penyewaan lapangan futsal.

Namun tidak semua usaha yang sama memiliki kualitas atau bobot yang sama, contohnya dengan proses pelayanan dalam melakukan proses booking lapangan sampai dengan transaksi, contohnya difutsal 212 yang berada di kab.karawang pada usaha lapangan futsal ini sudah berjalan lumayan lama dengan tempat yang strategis namun pada proses booking dan transaksi pada futsal ini masih menggunakan manual yang menghambat kemajuan dari usaha tersebut.

Sistem pemesanan lapangan futsal ini cukup merepotkan bagi pihak penyewa dan member dikarenakan masih konvensional. Menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena pengguna harus mendatangi langsung setiap pada lokasi lapangan futsal untuk melakukan pengecekan dalam pemesanan lapangan futsal dan pemesanan sepatu futsal. Berdasarkan kendala tersebut maka dibutuhkan sistem dengan. Aplikasi Pengelolaan Lapangan Futsal Bersasis Android dalam hal

Validasi ini yang akurat untuk masalah jadwal lapangan dan pemesanan lapangan futsal dan sepatu futsal. Aplikasi android lebih mudah untuk di akses. Android dapat di akses dari mana aja dan dimana saja selama ada jaringan internet atau koneksi internet. Aplikasi futsal mobile ini memudahkan penyewa melihat jadwal lapangan serta pemesanan sepatu futsal, pemesanan ini sesuai waktu yang sudah di tentukan.

Aplikasi ini dibangun supaya pemilik tempat futsal dan pegawainya dapat mengatur atau bekerja dengan mudah, oleh karena itu penulis menentukan judul pada tugas akhir ini adalah **“Aplikasi Pengelolaan Lapangan Futsal Berbasis Android”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi di latar belakang ada beberapa masalah yaitu sebagai berikut ini:

1. Sulitnya pihak pengelola tempat lapangan futsal dalam mengelola data pemesanan dan pembatalan karena masih bersifat konvensional atau manual sehingga pengelola merasa ribet untuk mengelolanya ?
2. Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (buku) dan papan tulis yang tidak efisien. ?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka muncul pertanyaan berikut ini :

1. Bagaimana menyajikan informasi kepada pelanggan terkait jadwal lapangan futsal tanpa mendatangi lokasi futsal secara langsung ?
2. Bagaimana membuat fitur untuk penyewa agar dapat memesan jadwal lapangan futsal nya melalui android ?

1.4 Batasan Masalah

Masalah yang ada di tempat futsal, pada ruang lingkup berikut ini:

1. Data pemesanan dan pembatalan hanya di olah oleh sistem atau aplikasi futsal
2. Sistem hanya memberikan informasi agar mengetahui pelanggan dan member bahwa lapangan futsal yang kosong dan tidak kosong.
3. Pembayaran transaksi dilakukan secara Offline yaitu melalui manual pada rekening yang sudah ditetapkan

1.5 Tujuan

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang dapat :

1. Memberikan informasi penjadwalan lapangan yang kosong dan yang sudah dibooking melalui android di aplikasi futsal mobile
2. Memudahkan penyewa dan member untuk memesan lapangan futsal melalui aplikasi futsal mobile yang berbasis android serta website

1.6 Manfaat

Manfaat dari aplikasi pengelolaan lapangan futsal ini dapat mempermudah para penyewa dan member futsal untuk memesan lapangan futsal sebagai berikut:

1. Mempermudah proses penyewaan dengan melalui android & website serta terkomputerisasi yang akurat dan efisien.
2. Mempermudah dalam pelayanan terhadap penyewa dan member futsal dalam penyewaan tempat futsal dan proses pembayaran agar tidak terjadi kesalahan

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Waktu Penelitian Tahun 2020																	
		Nov			Des			Jan			Feb			Mart			Apri		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Observasi	■	■	■															
2	Analisis				■	■	■												
3	Pengumpulan Data							■	■	■									
4	Implementasi										■	■	■						
5	Penyusunan Laporan																■	■	■

1.8 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 adalah sebuah tentang latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini membahas tentang teori-teori yang terkait dan digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB III Adalah sebuah metode penelitian yang membahas tentang model/pengembangan atau model/desain, pengumpulan data dan pengelolaan data yang merupakan tahapan dari penelitian yang sedang berjalan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini adalah sebuah penjelasan dari hasil dan pembahasan dari keseluruhan proses dalam penelitian yang telah dilakukan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan aplikasi futsal berbasis android di dalam sistem lebih lanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

