

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, kebutuhan akan informasi juga semakin tinggi. Salah satu kemajuan teknologi tersebut adalah semakin banyaknya penggunaan aplikasi berbasis mobile. Karena kemudahan dalam mengakses aplikasi mobile yang bisa dilakukan di mana saja. Oleh karena itu aplikasi mobile saat ini sangat dibutuhkan dalam banyak sektor seperti bisnis, pemerintahan, kesehatan. Terutama pada saat ini para pebisnis sangatlah membutuhkan aplikasi mobile sebagai alat untuk mengatur bisnis yang mereka kelola.

Futsal merupakan salah satu sektor bisnis dalam hal hobi juga kesehatan yang saat ini banyak digandrungi oleh anak muda atau mahasiswa. Banyak para pemilik bisnis ini membuka tempat untuk menyewakan lapangan futsal bukan hanya satu tempat saja tapi mereka membuka cabang dimana-mana karena memang bisnis futsal ini berprospek tinggi, tentunya dengan pengelolaan yang baik.

Telaga futsal 1 merupakan salah satu dari sekian banyak tempat penyewaan lapangan futsal yang ada di Yogyakarta yang bisa dibilang termasuk salah satu tempat yang baik dan juga sukses dalam menjalankan bisnisnya, karena telaga futsal sudah memiliki 3 cabang yang berada di Kabupaten Sleman. Namun sayangnya dalam hal pengelolaan penyewaannya masih menggunakan sistem manual.

Maka dari itu kami sarankan beralih ke mobile app untuk penyewaan lapangan futsal. Karena bisa lebih memudahkan pelanggan dan juga karyawan untuk melakukan penyewaan. Selain itu juga bisa memangkas biaya operasional seperti pembuatan jadwal manual. Dengan aplikasi mobile yang kami sarankan ini semoga nantinya bisa memperlancar laju bisnis di Telaga Futsal itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka bisa ditarik satu masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana membuat aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis android dengan framework ionic di telaga futsal 1.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data dari lapangan, maka pada tugas akhir pembuatan aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis android dengan framework ionic di Telaga Futsal 1 ini hanya dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi ini berbasis android dengan framework ionic 3.
2. Aplikasi ini hanya menyewakan 1 lapangan saja.
3. Aplikasi ini tidak memberi notifikasi ke petugas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian membuat aplikasi penyewaan lapangan futsal ini adalah untuk membantu penyewa dalam hal menyewa lapangan futsal dengan tanpa harus datang ke tempat penyewaannya itu sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian diharapkan dapat membantu pengguna sebagai petunjuk untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan penyewaan lapangan futsal di Telaga Futsal 1, sehingga pengguna dapat melakukan pemesanan, dan melihat jadwal kosong.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Peneliti melakukan survei langsung ke tempat penelitian. Proses bisnis yang selama ini berlangsung masih manual dan terkesan tidak efektif. Dimana pelanggan yang ingin memesan ataupun ingin mengetahui jam kosong lapangan futsal harus menghubungi langsung pengelola lapangan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Dari data yang diperoleh peneliti dari wawancara dengan pengelola Telaga Futsal, peneliti menawarkan aplikasi penyewaan lapangan online berbasis android dengan menunjukkan prototype aplikasi untuk menunjukkan bagaimana aplikasi yang akan dibuat nantinya. Kemudian didapatkan data berupa foto tempat atau lapangan dan informasi lainnya yang berkaitan dengan Telaga Futsal 1.

Metode Analisis

Peneliti telah melakukan analisis terhadap proses bisnis yang berlangsung di Telaga Futsal, mayoritas dari pelanggan telah menggunakan perangkat android, sehingga implementasi dari aplikasi penyewaan lapangan futsal ini bisa dilakukan secara optimal. Kemudian peneliti juga telah melakukan analisis mengenai keunggulan jika proses bisnis dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi penyewaan ini dibandingkan dengan yang masih manual.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah model *waterfall*. Model *waterfall* meliputi beberapa tahapan, berikut adalah tahapan model *waterfall*:

1. Communication

Tahap ini yang dilakukan adalah analisis terhadap kebutuhan *software*, pengumpulan data, melakukan pertemuan dengan pengelola atau pelanggan, pengumpulan data tambahan baik dari penelitian lain maupun jurnal atau skripsi.

2. Planning

Proses ini merupakan lanjutan dari proses sebelumnya yaitu analisis. Pada tahapan ini akan menghasilkan *user requirement* atau sebagai data apa yang diinginkan user dalam pembuatan *software*.

3. Modeling

Setelah didapatkan data keinginan user selanjutnya adalah dengan membuat rancangan *software* berdasarkan keinginan user. Perancangan akan fokus pada rangan struktur data atau database, arsitektur *software*, desain tampilan atau

interface dan alur program atau algoritma. Tahap ini diharapkan menghasilkan *software requirement*.

4. Construction

Pada tahap *construction* ini merupakan proses membuat kode. Pengkodean ini merupakan penerjemahan logika dari rancangan aplikasi yang sebelumnya dibuat kedalam bahasa pemrograman. Tahap ini merupakan tahapan inti dari membuat sebuah program. Setelah pembuatan selesai, selanjutnya akan dilakukan pengujian. Tujuan dari pengujian adalah untuk mengetahui apakah ada kesalahan terhadap aplikasi tersebut, kemudian untuk diperbaiki.

Tahap ini merupakan tahap inti dari pembuatan *software*, yaitu pengkodean. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan rancangan *software* ke dalam bahasa komputer. Pada pembuatan aplikasi ini peneliti menggunakan *framework* Ionic, yang menggunakan *AngularJS*, *HTML5*, dan *SCSS*. Setelah tahap pengkodean atau pembuatan *software* selesai, berikutnya adalah tahap *testing*. Tahap *testing* sangat diperlukan untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat tersebut apakah ada *error* atau tidak.

5. Deployment

Tahapan ini bisa dibilang sebagai tahap akhir dari pembuatan sebuah sistem. Setelah dilakukan analisis, desain dan pengkodean, maka sistem bisa digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur maka sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan teori yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi penyewaan lapangan futsal di telaga futsal satu berbasis android dan apa saja yang akan digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum tentang Telaga Futsal 1 yang meliputi deskripsi singkat profil tempat, sistem yang sedang berjalan, analisis yang digunakan yaitu fungsional dan nonfungsional.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana aplikasi dibuat dan implementasinya, pengujian fitur dan lain lain.

BAB V PENUTUP

Sebagai bab terakhir, bab ini akan menjelaskan secara singkat kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan dan juga memuat saran-saran bagi pihak yang berkepentingan untuk pengembangan penelitian ini lebih lanjut.