

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

GOR Blotan merupakan sebuah gedung olahraga yang terletak di Jl. Blotan Sono No.1, RW.06, Blotan, Wedomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penyewaan gedung badminton merupakan layanan yang sering dicari oleh individu maupun komunitas untuk beragam keperluan, seperti olahraga rekreasi, latihan rutin, hingga turnamen lokal. Namun, proses pengelolaan penyewaan gedung ini masih sering dilakukan secara manual, yang dapat menimbulkan sejumlah kendala seperti keterbatasan Informasi: Calon penyewa sering kesulitan mendapatkan informasi lengkap mengenai ketersediaan gedung, harga sewa, dan fasilitas yang tersedia. Apalagi pemilik gedung juga memiliki kesibukan sehingga tidak selalu ada di rumah.

Melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa GOR Blotan membutuhkan sebuah sistem informasi berbasis website yang mampu menyediakan informasi secara real-time, mempermudah proses pemesanan, serta meningkatkan efisiensi pengelolaan jadwal dan transaksi. Dengan adanya website, calon penyewa dapat mengakses informasi kapan saja dan di mana saja tanpa harus datang langsung ke lokasi. Selain itu, pengelola gedung juga dapat mengatur jadwal, memantau data penyewaan, dan membuat laporan secara lebih terstruktur dan akurat. Oleh karena itu, pengembangan website sistem informasi penyewaan gedung menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan daya saing GOR Blotan di era digital saat ini.

Beberapa penelitian sebelumnya digunakan sebagai referensi untuk penelitian ini, pada penelitian “Penerapan Metode Web Engineering dalam Pembangunan Sistem Pengelolaan Gedung Olahraga Badminton Berbasis Web” Penelitian ini bertujuan untuk membangun web sistem pengelolaan gedung olahraga badminton agar memudahkan pengguna olahraga badminton dalam proses

penjadwalan dan memudahkan pemilik gedung olahraga dalam pengelolaan keuangan. [1].

Pada penelitian "Perancangan Sistem Informasi Gedung Olahraga Sinar Kasih" dibuat untuk membantu dan mempermudah kita dalam mendapatkan data-data dalam mengolah data penyewaan lapangan demi tercapainya tujuan perusahaan untuk membuat pekerjaan petugas lebih ringan [2].

Pada penelitian "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis di Gedung Olahraga AUB Surakarta Berbasis Android" Hasil perancangan sistem informasi pemesanan ini menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Untuk analisa kelemahan sistem menggunakan analisa PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service). Sedangkan untuk menggambarkan alur data menggunakan yang terdiri flowchart sistem, usecase diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram [3].

Pada penelitian "Rancang Bangun Sistem Informasi Gelanggang Olahraga Berbasis Web dengan Metode Scrum" Dengan dibuatnya Sistem Informasi Pusat Olahraga (SIGORA) berbasis web dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada di DISPORA. karena dengan Sistem Informasi ini penjadwalan dapat dilakukan secara otomatis dan pembayaran dapat dilakukan dengan cara transfer sehingga memudahkan karyawan dan pelanggan [4].

Pada penelitian Pengembangan Sistem Penyewaan Lapangan Olahraga Komersil Berbasis Website Dengan Metode Agile Pada Gedung Olah Raga (GOR) Dimiyati Di Kota Tangerang. Masalah tersebut muncul karena calon pelanggan harus secara fisik datang ke lokasi GOR untuk melakukan pemesanan lapangan olahraga, yang dapat memakan waktu dan menghambat efisiensi. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, dalam penelitian ini diusulkan pengembangan sistem penyewaan lapangan olahraga komersil berbasis website dengan metode Agile [5].

Teknologi Informasi (TI) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan TI tersebut memberi kemudahan-kemudahan bagi masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhannya. Harapan dari para pelanggan yang menginginkan

kemudahan dalam setiap aktivitas dan kebutuhannya, merupakan tantangan bagi para pengelola sewa lapangan untuk memberikan pelayanan secara maksimal bagi para konsumennya dengan cara menyediakan berbagai fasilitas yang memadai guna memenuhi kebutuhan mereka. Banyak teknologi informasi yang dapat digunakan untuk menunjang pengelolaan GOR Blotan salah satunya adalah membuat sebuah website sistem informasi.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi untuk menunjang pihak pengelola GOR blotan untuk memudahkan pelanggan. khususnya masalah pemesanan lapangan. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang Sistem Informasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu mempermudah proses pemesanan lapangan dan pengolahan data pada GOR Blotan. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara pesan manual seperti pertemuan langsung ke lokasi, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan penulisan penjadwalan pada papan tulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang menjelaskan pentingnya pengelolaan sewa gedung menggunakan teknologi informasi, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem yang dapat mengelola lapangan sesuai dengan kebutuhan?
2. Bagaimana pelanggan dapat memesan lapangan secara online?
3. Bagaimana menyajikan laporan yang dapat membantu pengambilan keputusan pengelola gedung?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa batasan proyek penelitian. Berikut ini merupakan batasan-batasan yang membatasi lingkup penelitian seperti berikut:

1. Text editor yang digunakan adalah sublime text dan visual code studio

2. Tools atau aplikasi design yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan figma
3. Browser yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan chrome dan microsoft edge
4. Web server yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan apache pada aplikasi XAMPP Control Panel
5. Untuk mengelola database beserta data di dalamnya peneliti menggunakan MySQL pada aplikasi XAMPP Control panel
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, PHP, Javascript
7. Framework yang digunakan adalah Laravel
8. Sistem informasi ini dapat melakukan pengelolaan laporan keuangan, pesan online, laporan penggunaan lapangan, manajemen jadwal, manajemen pengguna
9. Target dari atau sasaran pengguna aplikasi ini adalah pengurus GOR Blotan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Sistem Pengelolaan Lapangan sesuai dengan kebutuhan
2. Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memesan lapangan kapan saja dan di mana saja melalui aplikasi berbasis web, sehingga proses pemesanan menjadi lebih cepat, transparan, dan praktis.
3. Menyajikan laporan analitik dan data terstruktur yang dapat membantu pengelola gedung dalam mengambil keputusan strategis terkait operasional, seperti tingkat okupansi lapangan, jam sibuk, dan pendapatan yang dihasilkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa manfaat, tidak hanya untuk peneliti melainkan untuk pihak GOR Blotan juga mendapatkan manfaat. Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat bagi objek penelitian
 - a. Meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan jadwal dan pemesanan lapangan.
 - b. Meminimalkan kesalahan administrasi seperti bentrok jadwal atau overbooking.
 - c. Memberikan akses terhadap laporan analitik yang mendukung pengambilan keputusan, seperti laporan okupansi, pola penggunaan, dan pendapatan.
2. Manfaat bagi peneliti selanjutnya
 - a. Penelitian ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan sistem informasi yang lebih canggih, seperti integrasi dengan aplikasi seluler.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan sistem serupa untuk fasilitas selain gedung badminton.
 - c. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan membandingkan metode pengembangan sistem informasi yang lebih inovatif, seperti penggunaan framework modern, teknologi cloud, atau pendekatan desain berbasis pengguna (user-centered design).

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan,

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan isi tinjauan pustaka yang terdapat referensi yang diambil sesuai topik penelitian serta landasan teori.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian, kemudian hasil dari identifikasi masalah pada objek penelitian serta solusi dari permasalahan pada objek yang diteliti

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan terkait perancangan yang telah dibangun, implementasi dan pengujian pada sistem.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai hasil akhir dan saran

