

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang pesat telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam hal pengolahan data dan informasi. Teknologi informasi memungkinkan dapat mengelola data dalam jumlah besar. Dengan memanfaatkan komputer, tugas-tugas yang berkaitan dengan pengolahan data dapat diselesaikan secara lebih cepat dan efisien, serta informasi dapat diakses secara fleksibel kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Keberadaan teknologi informasi juga memberikan manfaat besar bagi pengelolaan data dalam suatu organisasi, termasuk dalam bisnis penyewaan fasilitas olahraga seperti lapangan futsal, yang membutuhkan pengelolaan data yang efisien dan terorganisir. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi untuk fasilitas olahraga adalah reservasi *online* atau *e-booking*.

E-Booking adalah pemesanan yang dilakukan secara elektronik atau digital menggunakan suatu platform seperti aplikasi *mobile* atau *website* yang dapat dilakukan dimana saja dan kapanpun. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Fatih Fahmi Fadhlurrahman (2020), bahwa Aplikasi sewa lapangan berbasis *website* dapat membantu para calon pelanggan yang ingin melakukan reservasi lapangan futsal, karena dapat diakses setiap saat dan dimana saja ketika ingin melakukan pemesanan [1].

Dengan memanfaatkan teknologi komputer tersebut, didapatkan manfaat berupa kemudahan dalam pengorganisasian terhadap berbagai data maupun informasi [2]. Selain di bidang olahraga, sistem *booking online* telah banyak diterapkan, seperti pada bidang perhotelan, transportasi, rumah makan, dan bidang lain.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Achmad Nakhrowi pada jurnal yang berjudul “Implementasi *Framework laravel* pada Sistem Informasi Pemesanan penggunaan Lapangan Futsal Berbasis *Web* Di Zona6 Futsal Semarang” Penelitian ini dilatar belakangi dengan proses bisnis pada tempat sewa lapangan futsal pada umumnya masih mengharuskan pelanggan untuk datang dalam melakukan penyewaan dan mengatur jadwal penyewaan yang diinginkan. Sehingga dibuatnya sebuah sistem pemesanan lapangan futsal dengan menggunakan *laravel* sebagai *framework* pembuatan *website* [3].

Untuk membantu perancangan sistem ini terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan tentang Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khotimah (2022) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis *Web* Allium Futsal Caruban” yang menghasilkan sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis *website* [4]. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Muhammad Rizki Augusta dkk (2021), dengan judul Pengembangan Sistem Layanan Pemesanan Lapangan Futsal dengan memanfaatkan Teknologi *Payment Gateway* (Studi Kasus: Marcella Futsal

Jombang) yang menghasilkan suatu aplikasi reservasi lapangan berbasis *android mobile* dengan memanfaatkan teknologi pembayaran otomatis menggunakan *midtrans*[5].

Dalam konteks penyewaan fasilitas olahraga seperti lapangan futsal, sistem informasi berbasis teknologi dapat membantu pengelola dalam proses *booking* atau reservasi lapangan. Proses *booking* atau penyewaan biasanya dilakukan secara manual dengan mendatangi langsung ke tempat atau via *WhatsApp* lalu dituliskan pada sebuah papan besar yang seringkali menjadi salah satu kendala bagi *customer* maupun *owner* dari lapangan futsal. Masalah yang dialami seperti keterlambatan respon dalam membalas chat atau pesan dari *customer* yang ingin menyewa lapangan dari *owner* atau admin lapangan yang bertugas mengelola manajemen penyewaan lapangan.

Selain keterlambatan respon dalam membalas pesan, masalah lain yang kerap dihadapi adalah adanya tabrakan jadwal antara satu *customer* dengan *customer* lain yang ingin memesan lapangan pada jam dan hari yang sama. Ketika pemesanan dilakukan secara manual, baik melalui pesan langsung atau via *WhatsApp*, admin lapangan harus memeriksa ketersediaan lapangan secara manual pula, sehingga berpotensi terjadi kesalahan atau miskomunikasi. Misalnya, ketika ada dua atau lebih *customer* yang mengajukan permintaan *booking* pada waktu yang sama, admin bisa saja secara tidak sengaja mengonfirmasi lebih dari satu *customer* untuk slot waktu yang sama. Akibatnya, hal ini menimbulkan ketidakpuasan dari sisi pelanggan karena merasa hak mereka untuk menyewa di waktu tersebut

terganggu dan mengakibatkan pengalaman pemesanan yang kurang menyenangkan.

Selain itu, pembayaran yang masih dilakukan secara manual menambah kompleksitas proses penyewaan lapangan futsal. Biasanya, pelanggan diminta untuk membayar langsung di tempat atau melakukan transfer bank kemudian mengirimkan bukti pembayaran secara terpisah melalui pesan . Sistem pembayaran manual seperti ini menimbulkan beberapa potensi masalah, seperti verifikasi pembayaran yang memakan waktu, adanya kemungkinan pelanggan lupa mengirimkan bukti pembayaran, atau bahkan risiko kesalahan pencatatan pembayaran. Hal ini tentunya tidak hanya menghambat proses pemesanan, tetapi juga menambah beban kerja bagi admin lapangan dalam memantau pembayaran dari setiap pelanggan.

Dengan adanya berbagai kendala tersebut, penulis memberikan solusi dengan merancang sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk reservasi lapangan futsal yang akan dibangun dengan menggunakan *framework laravel* dapat menjadi solusi yang sangat relevan. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melihat jadwal lapangan dan melakukan reservasi secara mandiri tanpa perlu menunggu respon dari admin, serta pembayaran *online* melalui *payment gateway*.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem *e-booking* pada reservasi lapangan futsal di dapat mengatasi berbagai permasalahan yang sering terjadi dalam proses pemesanan secara manual, seperti keterlambatan respon, bentrok jadwal, dan kesulitan dalam verifikasi

pembayaran. Dengan adanya sistem *e-booking* berbasis *website*, pelanggan dapat melakukan reservasi secara mandiri dan lebih efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Melalui permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah yang akan diangkat dari penelitian ini adalah Bagaimana sistem informasi berbasis *website* dapat dirancang untuk mempermudah proses reservasi lapangan futsal secara *real-time* dan mandiri oleh pelanggan.

1.3. Batasan Masalah

Melalui penelitian ini, maka dibentuklah batasan dari permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Studi Kasus dari masalah ini adalah Lapangan Futsal Sipelem yang berada di Jalan Sipelem, Kraton, Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal.
2. Sistem yang akan dikembangkan hanya mencakup proses penyewaan lapangan futsal saja dan tidak mencakup fasilitas olahraga lain atau layanan tambahan yang mungkin tersedia di lokasi tersebut.
3. Sistem pembayaran yang akan dibangun pada sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *website* ini menggunakan *payment gateway*. Pengguna dapat membayar setelah melakukan booking melalui berbagai metode pembayaran seperti *e-wallet*, kartu kredit, atau transfer bank.
4. Sistem ini dirancang untuk penyewaan harian saja dan tidak mencakup

penyewaan jangka panjang.

5. Sistem ini dibuat menggunakan *Framework laravel*, *database MySQL*, *text editor* nya *Visual Studio Code*.
6. Pada sistem ini pengguna hanya dapat mengakses halaman *landing page* dan dapat melakukan pendaftaran akun dengan memasukkan informasi dasar seperti nama, email, dan *password*
7. Pengguna yang sudah terdaftar dapat melakukan login untuk mengakses fitur pemesanan dan riwayat transaksi.
8. Sistem ini memiliki fitur jadwal lapangan yang tersedia secara *real-time* pada halaman pengguna.
9. Pada Sistem ini Pengguna dapat memilih jadwal dan lapangan yang diinginkan lalu melakukan *booking* secara *online* pada fitur *Booking*.
10. Sistem ini memiliki 4 aktor yaitu *Owner* (Super Admin), Admin, *User* biasa, dan member.
11. Pada sistem ini memiliki halaman admin, admin dapat login dengan *username* dan *password* yang diberikan nanti, admin dapat mengelola lapangan dengan menambah, mengubah, atau menghapus informasi lapangan futsal yang tersedia, harga sewa, fitur mengatur jadwal, dan fitur untuk melihat status pembayaran, dan mengelola data pelanggan yang melakukan reservasi.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis *website* yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan futsal sehingga dapat mengurangi keterlambatan respon dan meminimalisir terjadinya tabrakan jadwal reservasi.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat dengan adanya “Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Sipelem Berbasis *Website* menggunakan *Framework laravel*” yaitu dapat membantu admin dalam mengelola jadwal selain itu kedepannya pelanggan dapat melakukan reservasi lapangan futsal secara mandiri kapan saja dan di mana saja tanpa harus menunggu respon dari admin pengelola lapangan. Dengan demikian, diharapkan sistem ini dapat membantu pengelola lapangan futsal dalam meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan.

1.5. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan Tugas Akhir terdiri dari enam bab, dan berikut adalah penjelasan untuk masing-masing bab:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika pada penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas penelitian-penelitian terkait dan landasan teori tentang penelitian yang akan dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang langkah-langkah/ tahapan perencanaan dengan bantuan-bantuan beberapa metode, teknik, alat (*tools*) yang digunakan prosedur penelitian, metode pengumpulan data serta tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam Bab ini membahas analisa permasalahan yang ada, dimana masalah tersebut diselesaikan melalui penelitian. pada bab ini juga membahas mengenai perancangan *database* dan tabel, serta perancangan sistem yang dituangkan menggunakan *unifield* modelling language (UML) yang terdiri atas *usecase* diagram, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan hasil penelitian yang diuraikan secara rinci pada bab ini. Hasil penelitian dapat dideskripsikan dalam bentuk model, teori, perangkat lunak, grafik, atau bentuk representatif lainnya.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan atau pernyataan singkat dan tepat yang menjelaskan hasil penelitian dan diskusi, sedangkan saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan peneliti, dan saran harus secara langsung terkait dengan penelitian yang dilakukan