

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Futsal adalah salah satu jenis olahraga yang sedang menjadi favorit para pencinta olahraga di Surabaya. Demi memenuhi animo para penggemar olahraga futsal yang semakin banyak tersebut, para penyedia sarana futsal di kota Surabaya pun bermunculan. Terbukti dengan semakin banyaknya lapangan futsal di setiap sudut-sudut kota (Republika, 2015). Dengan banyaknya tempat futsal tersebut membuat pilihan konsumen semakin beragam dalam memilih tempat futsal yang tepat.

Saat ini walaupun sudah banyak penyewaan lapangan khusus untuk bermain futsal. Namun tetap saja jika kita tidak dapat melakukan pemesanan lapangan tersebut pada jam yang kita inginkan, dikarenakan sudah ada yang memakai atau menyewa lapangan tersebut. Oleh karena itu diperlukan suatu alat bantu yang dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan tempat futsal sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Didampingi dengan kemajuan teknologi saat ini yang dinamakan *Internet*. Teknologi *Internet* dan *web* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun, sehingga dapat menggantikan cara pemesanan konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem berbasis *web* yang dapat membantu konsumen dalam memilih tempat futsal yang akan

dicari sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Di samping itu, konsumen dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut. Aplikasi ini juga bermanfaat bagi konsumen dalam melihat jadwal yang tersedia maupun yang sudah dipesan oleh orang lain, tanpa harus mendatangi langsung ketempat lapangan futsal tersebut. Selain itu *website* ini juga dapat memberi informasi tentang tempat futsal, fasilitas yang tersedia pada tiap lapangan serta melakukan pemesanan lapangan. Disinilah peran aplikasi pada *website* futsal yang berguna untuk melakukan pemesanan secara *online*.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pencarian tempat futsal berbasis *web* untuk membantu konsumen dalam melakukan pemesanan lapangan futsal.”

1.3 Batasan Masalah.

Untuk membatasi permasalahan pada aplikasi yang akan dibangun harus diberikan batasan untuk memperjelas dan mencapai tujuan utama. Batasan masalah dari sistem yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. *User* hanya melakukan transaksi pemesanan apabila sudah mendaftar ke sistem.
2. Aplikasi ini hanya membahas tentang pencarian dan pemesanan lapangan.
3. Tidak membahas tentang pembayaran *online* antar Bank dan sistem pembayaran otomatis.

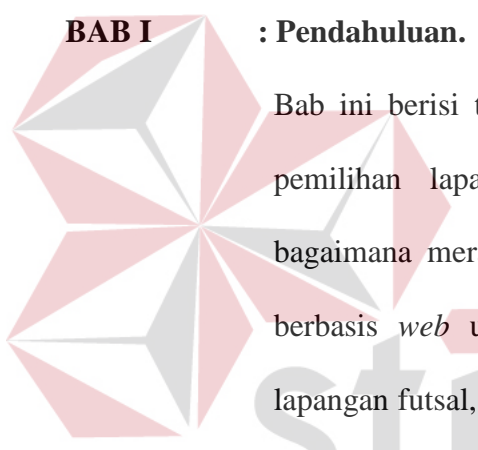
1.4 Tujuan.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah menghasilkan aplikasi pencarian lapangan futsal berbasis *web* yang dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan lapangan yang sesuai.

1.5 Sistematika Penulisan.

Laporan Tugas Akhir (TA) ini ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.



Bab ini berisi tentang latar belakang diambilnya topik aplikasi pemilihan lapangan futsal di Surabaya, rumusan masalah bagaimana merancang bangun aplikasi pemilihan tempat futsal berbasis *web* untuk membantu konsumen dalam menentukan lapangan futsal, batasan - batasan dari aplikasi atau ruang lingkup dari sistem dan bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pemilihan lapangan futsal berbasis *web* yang dapat membantu konsumen dalam pencarian lapangan yang sesuai.

BAB II : Landasan Teori.

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi pemilihan lapangan futsal berbasis *web* di Surabaya, serta menjelaskan teori tentang garis besar olahraga futsal, teori pemesanan, teori pemasaran.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem.

Bab ini berisi penjelasan tentang tahap – tahap observasi pendahuluan berupa identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan perancangan alur proses bisnis berupa diagram blok yang berisikan tahapan pencarian lapangan, pemesanan lapangan kosong, konfirmasi pembayaran, laporan pemesanan konsumen, dan bukti pemesanan serta kode pemesanan. Alur sistem akan digambarkan dalam bentuk *Data Flow Diagram* (DFD), desain *database* berupa ERD, struktur basis data, desain antarmuka (I/O), serta desain uji coba.

BAB IV : Implementasi dan Evaluasi.

Bab ini berisi penjelasan tentang evaluasi dari sistem yang telah dibuat beserta hasil uji cobanya. Uji coba dilakukan terhadap proses pencarian lapangan berdasarkan kriteria yang dicari, proses pemesanan lapangan kosong, dan proses konfirmasi pembayaran. Selanjutnya akan dilakukan uji kasus terhadap data tempat futsal beserta lapangannya sebagai contoh kasus, dan diharapkan dapat menghasilkan pencarian lapangan yang benar.

BAB V : Penutup.

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil uji coba yang telah dibuat akan disesuaikan dengan tujuan awal penyusunan topik ini. Saran berfungsi untuk mengembangkan aplikasi ini.