

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat salah satu tempat olahraga futsal yang bernama Pelle Futsal yang memberikan pelayanan tempat olahraga futsal bagi kalangan masyarakat di daerah Yogyakarta, terutama bagi mahasiswa yang sedang menempuh studi di universitas negeri maupun swasta yang ada di Yogyakarta. Proses bisnis di Pelle Futsal pada umumnya masih mengharuskan pelanggan untuk datang secara langsung dalam melakukan penyewaan lapangan futsal dan mengatur jadwal penyewaan yang diinginkan.

Oleh karena itu pelanggan tidak mengetahui jadwal lapangan yang masih kosong. Sehingga dapat terjadinya jadwal yang diinginkan oleh pelanggan telah dipesan oleh pelanggan lain karena ketidaktahuan pelanggan tersebut. Selain itu, pencatatan pemesanan masih menggunakan cara manual dengan menggunakan kertas yang dijadwal dengan membuat tabel-tabel yang berisi tentang jadwal pemesanan setiap hari.

Untuk itu perlu dibuatkan aplikasi pemesanan lapangan futsal agar pelanggan yang ingin memesan lapangan futsal bisa melihat jadwal lapangan yang sudah dipesan agar terhindar dari kesalahpahaman yang bisa membuat pelanggan merasa kecewa karena adanya pelanggan lain yang sudah memesan pada jam dan tanggal yang sama dikarenakan ketidaktahuan pelanggan tersebut. Adapun

teknologi yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah menggunakan *library FullCalendar* untuk menampilkan data jadwal lapangan dan *framework Laravel* sebagai backend. *Library FullCalendar* adalah sebuah *library* JavaScript yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola jadwal dan kalender secara visual dan interaktif. Library ini menyediakan cara yang mudah digunakan untuk menambahkan acara ke dalam kalender dan menampilkannya pada sel tanggal yang sesuai. FullCalendar dapat digunakan dalam aplikasi web, desktop, dan mobile dengan cara menambahkan library ke dalam proyek.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis web yang dapat melakukan pemesanan lapangan futsal secara *online*. Pelanggan dapat melakukan pemesanan dari mana saja dan dapat melihat jadwal lapangan yang sudah dipesan yang tersimpan didalam *database*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis web yang dapat melakukan pemesanan lapangan futsal secara online, sehingga pelanggan tidak harus datang ke tempat secara langsung dan pengelola dapat membuat laporan hasil penyewaan.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan diatas, adapun ruang lingkup masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun dapat menyajikan visualisasi berupa tabel-tabel jadwal lapangan futsal yang sudah dipesan dengan menggunakan *library FullCalendar*.
2. Untuk melakukan pemesanan lapangan, pengunjung wajib mendaftar menjadi *member* secara *online*.
3. Aplikasi yang dibangun menggunakan *framework Laravel* dengan menggunakan *library Highchart* untuk visualisasi data pendapatan.
4. Sistem manajemen *database* yang digunakan adalah *MySQL*.
5. Proses transaksi pembayaran dilakukan dengan cara bayar ditempat atau transfer antar bank dan melakukan konfirmasi melalui *whatsapp*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk dapat melihat jadwal lapangan yang kosong dan melakukan pemesanan lapangan futsal secara *online* dan pengelola dapat membuat laporan hasil penyewaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan dari aplikasi ini adalah aplikasi pemesanan lapangan futsal ini dapat memberikan informasi tentang jadwal lapangan kepada pelanggan sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan lapangan futsal secara *online* tanpa harus datang ke tempat pemesanan.