

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan sebuah informasi dengan menggunakan komputer merupakan sebuah media yang dapat memudahkan seseorang dalam mengelola data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mudah diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapan saja. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan suatu organisasi, lembaga apalagi yang berhubungan bisnis. Salah satu contohnya yaitu sistem penyewaan penggunaan lapangan futsal. Futsal adalah salah satu cabang olah raga yang sedang populer akhir-akhir ini. Seiring dengan berkembangnya olahraga futsal, ikut berkembang juga usaha penyewaan lapangan futsal untuk menampung konsumen yang ingin bermain futsal dikarenakan tidak mempunyai lapangan untuk bermain. Penyewaan lapangan futsal adalah sebuah usaha penyewaan yang menyediakan pelayanan jasa penyewaan lapangan futsal. Proses bisnis pada tempat sewa lapangan futsal pada umumnya masih mengharuskan pelanggan untuk datang dalam melakukan penyewaan dan mengatur jadwal penyewaan yang diinginkan. Sehingga pelanggan tidak mengetahui jadwal yang masih kosong secara langsung. Setiap hari petugas melakukan pencatatan penyewaan dari pelanggan ke buku pesanan. Pada hari penyewaan

pelanggan melakukan pembayaran penyewaan. Hal ini juga dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan.

Untuk itu pentingnya dibuatkan sistem ini agar para pelanggan yang ingin booking lapangan futsal untuk bermain bisa melihat dari status lapangan yang sudah di booking dan yang belum di booking agar terhindar dari kesalahpahaman yang bisa membuat pelanggan merasa kecewa karena adanya pelanggan memesan pada jam yang sama, sehingga jadwal jam tersebut menjadi berbenturan dikarenakan ketidaktahuan yang sudah memesan lapangan futsal. Selanjutnya agar bisa terhindar dari jadwal jam yang sudah dipesan pelanggan untuk bisa diketahui pelanggan yang lain dari melihat sistem informasi pemesanan penggunaan jadwal lapangan futsal yang berbasis web, serta memudahkan pengelola lapangan futsal dalam mengelola tempat usaha penyewaan lapangan futsal tersebut.

Ditinjau dari beberapa tempat usaha penyewaan lapangan futsal, proses pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsalnya masih dilakukan secara manual. Seperti yang ada di Power Futsal di Kulon Progo yang masih menggunakan cara booking manual.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dibangun sebuah aplikasi penyewaan lapangan futsal untuk membantu petugas dan penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan futsal. Oleh karena itu, dibuatnya penelitian ini yang berjudul **“Framework Laravel Untuk Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Di Power Futsal Berbasis Web”** ini diharapkan dapat membantu petugas dalam mengelola data datanya dan pada pemesanan lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan Masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Membuat Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal berbasis web dengan menggunakan Framework Laravel.

1.3 Ruang Lingkup

Permasalahan diatas mempunyai batasan masalah sebagai berikut:

1. Framework Laravel yang digunakan adalah versi 5.3
2. Menggunakan bahasa pemrograman HTML,PHP, CSS.
3. Menggunakan database MySQL.
4. Aplikasi ini akan menampilkan jadwal yang sudah di pesan maupun jadwal yang kosong bagi pelanggan yang akan memesan lapangan.
5. Aplikasi ini akan memuat menu pemesanan lapangan, daftar pemakai lapangan, dan daftar pemesan lapangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Aplikasi ini akan menghasilkan sistem pemesanan lapangan futsal, bisa memberikan informasi lapangan kosong, serta sistem pembayaran dengan menggunakan metode deposit dan cash.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya aplikasi dari hasil penelitian ini pelanggan akan bisa melihat jadwal kosong dan jadwal yang sudah dipesan, dapat membooking lapangan futsal secara online serta memudahkan pengelola lapangan futsal dalam mengelola tempat usaha penyewaan lapangan futsal tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan beberapa sub bab. Agar mendapat arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis, berikut ini sistematika penulisannya secara lengkap:

1. Bab pertama berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab kedua berisi tentang teori-teori penunjang penelitian. Terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi kutipan-kutipan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan tema objek serta dasar teori untuk mendukung penganalisaan dan pengembangan sistem baru yang diusulkan.
3. Bab ketiga, bagian ini berisi tentang uraian rinci mengenai bahan/data yang digunakan, analisis kebutuhan masukan dan keluaran, analisis kebutuhan *software* dan *hardware*, perancangan sistem berupa gambaran umum sistem bagaimana proses identifikasi yang dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language*(UML) serta perancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat dalam penelitian ini.

4. Bab keempat berisi tentang implementasi sistem dan pembahasan sistem, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen/*tools*/bahasa pemrograman yang dipakai.
5. Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran, yaitu mengenai kesimpulan hasil dan saran serta hasil penelitian.