

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini olahraga futsal sedang digemari oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun orang tua. Sepakbola mini atau yang dikenal dengan futsal merupakan olahraga yang didasari dari permainan Sepak Bola, namun perbedaannya terletak pada jumlah pemain dan ukuran lapangan permainan, waktu bermainnya pun bisa dibilang singkat dikarenakan hanya 2x20 menit.

“Futsal merupakan cabang olahraga beregu yang dilakukan didalam ruangan dan dimainkan 5 orang dari masing-masing tim. Permainan futsal adalah permainan yang sangat cepat dan dinamis. Permainan futsal sama dengan sepak bola, yang membedakan dari kedua permainan ini adalah jumlah pemain, ukuran bola, ukuran lapangan dan ada beberapa teknik dasar juga yang berbeda.” (Narlan, Juniar, & Millah, 2017)

Banyak pengusaha yang tertarik dengan bisnis penyewaan lapangan futsal, selain meningkatkan kesadaran orang untuk lebih sering berolahraga. Hal ini tentu menjadi peluang pengusaha rental futsal untuk meraih keuntungan besar apalagi kota-kota yang sudah padat pemukiman, mereka kesulitan mencari lokasi bermain dan dengan adanya rental lapangan futsal ini akan memudahkan mereka untuk bermain.

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 pada jam yang kita inginkan. 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 berupa internet dan *smartphone*, tentu saja dapat mempermudah konsumen untuk melakukan penyewaan dengan *smartphone* mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem berbasis mobile yang dapat membantu konsumen dalam memilih lapangan futsal yang akan disewa sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Konsumen juga dapat melihat jadwal yang tersedia ataupun yang sudah tersewa kepada konsumen lain, selain itu pengguna juga bisa melihat fasilitas lokasi dan fasilitas dari tiap lapangan tersebut. Disinilah peran aplikasi pada *mobile* yang akan berguna untuk melakukan pemesanan secara *online*.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk menganalisa sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web pada Antic Futsal Center.
2. Untuk lebih memahami prosedur kerja sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web pada Antic Futsal Center tersebut.

Sedangkan Manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).

2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang masih manual.

b. Memberikan kemudahan untuk para pengguna dalam melakukan Penyewaan pada Lapangan Futsal tersebut.

### 3. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai prosedur kerja Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web.

### 1.3. Metode Penelitian

Dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan laporan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu :

#### A. Pengamatan (Obsevasi)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada sistem yang berhubungan dengan Penyewaan Lapangan Futsal dan dari hasil pengamatan dapat diketahui proses dari kegiatan sistem tersebut.

#### B. Wawancara

Pada metode ini kegiatan yang dilakukan adalah mengadakan tanya jawab langsung dengan Pak Jamar Susanto selaku *owner* dari Antic Futsal Center guna mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

#### C. Metode Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan membaca buku-buku serta referensi-referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam tugas ini.

### 1.4. Ruang Lingkup

Agar pembahasan laporan ini tidak terlalu luas dan mudah dipahami maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada data yang akan dibahas, seperti *User* hanya melakukan transaksi pemesanan apabila sudah mendaftar ke sistem yang meliputi informasi mengenai profil tempat penyewaan, proses transaksi penyewaan,

ketersediaan fasilitas lain, dan informasi-informasi lainnya yang terdapat pada Antic Futsal Center, serta pelaporan transaksi dari admin untuk pimpinan.

