

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Badminton dan tenis meja merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari dan populer di Indonesia bahkan hingga kancah dunia. Hal yang menjadi alasan utama kepopulerannya ialah mudah dimainkan tidak melihat jenis kelamin maupun usianya. Terlebih lagi badminton dan tenis meja memiliki banyak manfaat untuk kesehatan tubuh.

Hal ini memberikan peluang bisnis bagi para pengusaha di Indonesia. Contohnya pada GOR Wijaya Badminton minat masyarakat dalam melakukan penggunaan lapangan cukup tinggi, namun pemesanan lapangan masih dilakukan dengan mengharuskan pelanggan datang ke GOR untuk melihat jadwal atau pelanggan dapat menghubungi WhatsApp petugas kasir, kemudian petugas kasir memberitahukan ketersediaan lapangan dan waktu ke pelanggan dengan beberapa kali melihat papan penjadwalan. Hal tersebut rentan menimbulkan terjadinya human error, dimana pelanggan yang pertama datang atau pertama menghubungi WhatsApp petugas kasir belum tentu mendapat jadwal yang diinginkan, karena sulitnya petugas kasir dalam mengurutkan jadwal pemesanan lapangan.

Dengan majunya perkembangan teknologi, GOR Wijaya Badminton yang menyewakan lapangan khusus badminton dan tenis meja ini juga ingin memperbarui layanan pemesanan lapangan dengan membuat sistem berbasis website yang dapat di akses oleh pelanggan, petugas kasir, serta manager operasional. Sistem berbasis website akan dibuat menggunakan metode First Come

First Served, dengan menggunakan metode First Come First Served diharapkan pelanggan yang pertama pesan dan melakukan pembayaran ialah pelanggan yang mendapat jadwal yang diinginkan lebih dahulu.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis berinisiatif merancang sistem berbasis website yang ditujukan sebagai bahan penulisan tugas akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Penggunaan Lapangan dengan Metode First Come First Served pada GOR Wijaya Badminton Bekasi Timur”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diperoleh perumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Proses pemesanan lapangan masih dilakukan dengan mengharuskan pelanggan datang ke GOR untuk melihat jadwal atau pelanggan dapat menghubungi WhatsApp petugas kasir.
2. Pelanggan yang pertama datang atau pertama menghubungi WhatsApp petugas kasir belum tentu mendapat jadwal yang diinginkan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sistem layanan penggunaan lapangan ini dirancang menggunakan metode pengembangan agile dengan melalui 6 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi, tahap tes perangkat lunak, tahap dokumentasi, tahap deployment, dan tahap pemeliharaan.

2. Sistem layanan penggunaan lapangan ini dirancang dengan menerapkan metode penelitian First Come First Served, dengan harapan pelanggan yang pertama pesan dan melakukan pembayaran ialah pelanggan yang mendapat jadwal yang diinginkan lebih dahulu.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini terdapat manfaat bagi mahasiswa dan juga bagi perusahaan. Manfaat dari penelitian ini meliputi:

A. Manfaat Bagi Mahasiswa yang Bersangkutan

1. Mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.
2. Mahasiswa dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman khususnya mengenai sistem penggunaan lapangan di suatu perusahaan.

B. Manfaat Bagi Perusahaan yang Bersangkutan

1. Pelanggan dapat melakukan booking lapangan tanpa mengharuskan datang lagi ke GOR sebelum jam main.
2. Tidak ada lagi kesalahan dalam proses input data booking baik jam main maupun lapangan yang dipesan yang.
3. Pengelolaan laporan pemesanan penggunaan lapangan menjadi lebih terstruktur.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dikaji dalam penelitian ini mencakup:

1. Penggunaan sistem hanya ditujukan untuk pelanggan umum meliputi proses pembayarannya.
2. Dalam pemesanan offline, pihak GOR hanya menerima pembayaran secara tunai.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini menjadi enam bab yang secara garis besar isi dari setiap bab tersebut saling berhubungan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori pendukung dimana akan di kemukakan mengenai konsep dasar sistem dan penjelasan mengenai peralatan pendukung sistem (tools system) yaitu UML (Unified Modelling Language) yang akan digunakan dalam penulisan laporan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka pemikiran, pengumpulan data, metode pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian, serta alat dan bahan penelitian yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

BAB IV IDENTIFIKASI ORGANISASI

Pada bab ini membahas tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, analisa sistem, perancangan sistem, rancangan tampilan sistem, dan implementasi sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tampilan aplikasi dan uji coba aplikasi.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diberikan kesimpulan dari tugas akhir yang telah disusun dan juga saran yang diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

