

# Bab I Pendahuluan

## I.1 Latar Belakang

Dewasa ini semakin banyak aplikasi *marketplace* untuk layanan pembelian tiket bioskop, reservasi hotel dan aplikasi sejenis lainnya di Indonesia. Marketplace merupakan sebuah pasar virtual dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *Marketplace* mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar tradisional, perbedaannya adalah marketplace lebih terkomputerisasi dengan menggunakan bantuan sebuah jaringan dalam mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan update informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda-beda (Hutauruk, Naibaho, & Rumahorbo, 2017). Aplikasi yang menggunakan konsep *marketplace* pasti memiliki mitra yang bekerjasama untuk menyediakan apa yang dibutuhkan pelanggan, misal reservasi kamar hotel. Perusahaan aplikasi *marketplace* reservasi kamar hotel akan melakukan kerja sama dengan hotel-hotel diberbagai tempat untuk menyediakan kamar hotel agar pelanggan bisa melakukan reservasi. Semua aplikasi *marketplace* reservasi pasti memiliki aplikasi lain yang khusus digunakan para mitra untuk melakukan pengaturan terhadap ketersediaan, harga, dan lain sebagainya yang perlu diatur oleh mitra.

Pada kawasan kampus Telkom terdapat banyak lapangan futsal yang sering digunakan oleh mahasiswa, seperti Ifi Futsal, D'Gallery Futsal, Rajawali Futsal dan beberapa tempat futsal yang lain. Futsal merupakan suatu olahraga yang sangat digemari oleh laki-laki di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Mahasiswa Telkom University sering menyewa lapangan futsal untuk berolahraga futsal dan tak jarang mahasiswa menyewa lapangan futsal untuk mengadakan *tournament* futsal untuk jurusan, maupun antar jurusan. Penyedia lapangan futsal akan mencatat data pelanggan yang akan menyewa lapangan futsal sesuai dengan waktu dan lapangan yang sudah dipesan oleh masyarakat maupun mahasiswa. Pencatatan data pelanggan masih dilakukan secara manual menggunakan buku untuk mengisikan data pelanggan yang akan melakukan reservasi lapangan. Hal ini membuat penyedia lapangan sulit mengetahui okupansi dan mengatur ketersediaan lapangan karena harus mencari pada catatan. Selain itu,

pelanggan harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui ketersediaan lapangan atau menelepon terlebih dahulu.

Adapun dari permasalahan yang dipaparkan diatas memerlukan solusi untuk mengatasinya. Solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan merancang aplikasi Mitra Futsal Kuy berbasis android yang bisa digunakan oleh penyedia lapangan futsal untuk melakukan pengaturan terhadap ketersediaan lapangan dan informasi lapangan melalui aplikasi android. Perancangan aplikasi berbasis android dipilih agar para penyedia lapangan lebih mudah untuk melakukan pengaturan lapangan hanya dengan menggunakan *smartphone*. Aplikasi Mitra Futsal Kuy ini akan terhubung dengan aplikasi Futsal Kuy yang digunakan pelanggan nantinya untuk melakukan reservasi lapangan futsal.

Perancangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall yang dipilih karena alur proses penyewaan dan kebutuhan dari beberapa penyedia sudah cukup jelas dan cenderung sama sehingga bisa menggunakan model waterfall dan untuk aplikasi pengelolaan mitra bagi admin Futsal Kuy tidak memerlukan keterlibatan orang lain karena peneliti juga sebagai admin sehingga mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam aplikasi pengelolaan mitra. Metode waterfall merupakan suatu model yang terstruktur dimana pekerjaan tiap tahapan harus selesai dilakukan sebelum melanjutkan pada tahapan berikutnya. Model waterfall adalah model statis dan mendekati pengembangan sistem secara linear dan berurutan, menyelesaikan satu aktivitas sebelum yang lain. Gaya waterfall yang memecah proyek berdasarkan kegiatan: analisis kebutuhan, desain, pengkodean dan pengujian (Adenowo & Adenowo, 2013). Pengimplementasian dari metode ini juga mudah dan cocok dilakukan untuk pembangunan aplikasi ini karena penelitian ini bukan penelitian atau proyek yang besar.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu penyedia lapangan untuk mengelola lapangan untuk disewakan pada penyewa?

2. Bagaimana cara membantu admin Futsal Kuy mengatur mitra atau penyedia lapangan yang bergabung pada aplikasi?

### **I.3 Tujuan**

Berdasarkan dari pemaparan permasalahan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membangun sistem pengelolaan lapangan yang dapat digunakan penyedia lapangan untuk mengatur informasi, reservasi dan ketersediaan lapangan.
2. Membangun sistem pengelolaan mitra yang dapat digunakan admin Futsal Kuy mengatur mitra penyedia lapangan yang bergabung pada aplikasi.

### **I.4 Manfaat**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau saran bagi penelitian tentang pengembangan sistem aplikasi pengelolaan lapangan futsal.

2. Praktis:

Secara praktis, manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua. Pertama, penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk menambah pengetahuan tentang perancangan aplikasi pengelolaan mitra dan lapangan futsal untuk mitra berbasis android. Kedua, penelitian ini diharapkan dapat membantu penyedia lapangan dalam melakukan pengelolaan terhadap lapangan futsal seperti memeriksa ketersediaan lapangan, menambah jumlah lapangan, mengubah, menambahkan ataupun menghapus informasi lapangan, menerima pesanan dari penyewa.

### **I.5 Batasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan batasan atau ruang lingkup sebagai berikut:

1. Batasan wilayah penelitian aplikasi di tempat penyedia lapangan futsal lingkungan kampus Telkom University.
2. Target pengguna aplikasi adalah admin Futsal Kuy dan penyedia lapangan futsal yang terdapat disekitaran Telkom University.
3. Pembuatan aplikasi sistem pengelolaan mitra dan lapangan futsal.
4. *Platform* aplikasi berbasis Android untuk aplikasi penyedia lapangan dan *platform* website untuk aplikasi admin.

## **I.6 Sistematika Pelaporan**

Laporan yang dibentuk dalam penyusunan proposal ini adalah:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini, menjelaskan tentang topik penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab kedua menjelaskan tentang landasan teori yang mendukung peulisaan dan kesesuaian dengan permasalahan yang diteliti dan mengkaji mengenai penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang berlangsung sebagai acuan dalam penelitian ini seperti teori tentang Futsal, Firebase, Android, serta beberapa teori lain yang mendukung penelitian ini.

### **Bab III Metodologi Penelitian**

Pada bab ketiga menjelaskan mengenai langkah-langkah penelitian secara rinci dan konseptual yang menggambarkan kegiatan yang dilakukan pada saat penelitian dari fase persiapan hingga pelaporan.

### **BAB IV Analisis dan Perancangan**

Pada bab keempat berisi penjelasan mengenai proses bisnis dari aktivitas-aktivitas yang terdapat pada aplikasi Mitra Futsal Kuy dan Admin Futsal Kuy beserta rancangan-rancangan aplikasi admin dan aplikasi Mitra Futsal Kuy.

### **BAB V Implementasi dan Pengujian**

Pada bab kelima berisi penjelasan mengenai implementasi dari hasil rancangan aplikasi admin dan aplikasi Mitra Futsal Kuy dan proses pengujian yang dilakukan oleh penyedia lapangan, admin futsal kuy dan orang lain untuk menguji aplikasi.

## **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan mengenai hasil dari penelitian serta saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.