

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Sepak bola mini atau yang lebih dikenal dengan Futsal merupakan olah raga yang dimainkan di lapangan kecil dengan jumlah pemain masing-masing tim adalah 5 orang. Olah raga futsal menjadi olah raga yang paling banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia, baik dari yang muda sampai yang tua. Untuk mencari lapangan bermain futsal pun sekarang tidak lah susah dikarenakan setiap kota yang ada di Indonesia sudah ada tempat untuk penyewaan lapangan futsal. Salah satunya adalah Lura Futsal, Lura Futsal berada di Kelurahan Kampai Tugu Karambia(KTK), Kecamatan Lubuk Sikarah, Kota Solok, Sumatera Barat.

Saat ini Lura Futsal sudah memiliki lima pegawai yang terdiri dari satu manajer, dua administrasi, satu kebersihan, dan satu petugas parkir. Awal mula berdirinya, Lura Futsal hanya memiliki satu lapangan, namun karena tingginya antusias dan minat dari masyarakat untuk bermain futsal, Lura Futsal pun menambah satu lagi lapangan. Adapun untuk jenis lapangan yang disewakan adalah jenis rumput sintetis.

Proses yang telah ada di Lura Futsal berdasarkan hasil wawancara dapat dikatakan masih dilakukan secara manual mulai dari penyewaan lapangan, melihat jadwal dan waktu penyewaan. Dengan sistem yang masih manual ini membuat konsumen yang akan melakukan penyewaan harus datang langsung ke lapangan untuk menyewa atau melihat jadwal lapangan yang kosong. Dengan begitu akan membuat calon konsumen kesulitan dalam melakukan pemesanan lapangan dan melihat jadwal lapangan yang kosong. Pegawai

pun harus sering memperhatikan waktu untuk melihat apakah waktu penyewaan lapangan masih tersisa atau sudah habis.

Berdasarkan uraian di atas, Proyek Akhir ini memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang telah dipaparkan yaitu sebuah aplikasi untuk pemesanan dan pengaturan waktu secara otomatis. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah konsumen dalam pemesanan lapangan dan juga mampu membantu pegawai di Lura Futsal dalam mengelolawaktu secara otomatis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut.

- a. Bagaimana cara menyajikan informasi kepada pelanggan mengenai jadwal lapangan tanpa harus datang langsung ke lapangan futsal ?
- b. Bagaimana membantu pelanggan dalam pemesanan lapangan tanpa harus datang ke lapangan ?
- c. Bagaimana cara mengelola waktu penyewaan tanpa harus karyawan meniupkan pluit ketika waktu habis ?
- d. Bagaimana membuat jurnal, buku besar, dan laporan laba rugi ?
- e. Bagaimana cara melakukan pergantian jadwal tanpa harus datang ke lapangan?
- f. Bagaimana cara melakukan *refund* pada aplikasi berbasis web?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai untuk proyek akhir adalah sebagai berikut.

- a. Menampilkan jadwal lapangan kepada pelanggan tanpa harus datang ke lapangan.
- b. Melakukan pemesanan lapangan tanpa harus datang ke lapangan.
- c. Menghitung waktu pemakaian lapangan secara otomatis.
- d. Menghasilkan jurnal, buku besar, dan laporan laba rugi.
- e. Melakukan pergantian jadwal lapangan tanpa harus datang ke lapangan.
- f. Melakukan *refund* pesanan.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini hanya membahas satu tempat studi kasus.
2. Pengujian pada aplikasi ini hanya menggunakan *black box* testing.
3. Metode pengerjaan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) mulai dari tahap analisis sampai tahap pengujian.
4. Aplikasi ini hanya membahas tentang pemesanan dan perhitungan waktu otomatis.

### 1.5 Metode Pengerjaan Aplikasi

Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap prosesnya, diantaranya metode *Waterfall*. Model *waterfall*

menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan program, pengujian, dan implementasi.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan data kebutuhan untuk mengetahui spesifikasi sistem yang dibutuhkan oleh pengguna. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut.

##### a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada karyawan dari Lura Futsal pada tanggal 07 September 2019 – 16 September 2019. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab melalui telepon.

#### 2. Desain System

Pada tahap ini dibuat rancangan aplikasi dari hasil analisa sistem. Sistem di desain dengan cara membuat *User Interface Design* (UID), desain data menggunakan diagram relasi antar tabel, dan arsitektur sistem yang dibutuhkan.

#### 3. Pembuatan Kode Program

Pembuatan program dilakukan dengan menggunakan pemrograman *Framework Codeigniter* yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode *Model, View, Controller*. *MySQL* digunakan dalam pengelolaan basis data untuk mendukung pembuatan aplikasi.

#### 4. Pengujian

Tahap ini akan menggabungkan tiap unit program yang dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk melihat apakah keluaran sesuai dengan apa yang dimasukkan dan melihat apakah terjadi *error* saat program dijalankan serta hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Metode pengujian sendiri terdiri dari *Black Box Testing*, pengujian manual, pengujian aplikasi.

## 5. Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan menjalankan sistem yang dibuat. Implementasi dari program yang telah didesain dan dibuat mencakup pemakaian program dan perbaikan atas sistem.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 1-1**  
**Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	2019				2020			
	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Analisis Kebutuhan								
Desain Sistem								
Pembuatan kode program								
Pengujian								
Pelaporan								