

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan teknologi khususnya di bidang sistem informasi dengan menggunakan komputer atau media online merupakan sebuah media yang dapat memudahkan seseorang dalam mengolah data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat dan mudah diakses oleh siapapun, dimanapun, kapanpun dan kapan saja. Pengelolaan data dan informasi sangat penting untuk kebutuhan institusi atau suatu lembaga yang berhubungan dengan bisnis, salah satu contohnya yaitu sistem penyewaan arena olahraga.

Penyewaan arena olahraga adalah sebuah usaha penyewaan yang menyediakan pelayanan atau jasa penyewaan arena olahraga. Proses bisnis pada tempat sewa arena pada umumnya masih mengharuskan penyewa atau pelanggan untuk datang langsung ke arena dalam melakukan penyewaan dan pengecekan jadwal atau mengatur jadwal penyewa yang diinginkan. Sehingga penyewa tidak mengetahui jadwal yang masih kosong secara langsung. Selain itu setiap hari petugas arena olahraga masih harus melakukan cara manual untuk operasional arena olahraga yang meliputi kelola data transaksi hingga proses penyewaan arena olahraga.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dibangun sebuah Aplikasi Penyewaan Arena Olahraga untuk memfasilitasi dalam melakukan penyewaan arena olahraga. Dengan adanya aplikasi ini juga dapat mengatur waktu lebih efektif dari pada menyewa arena secara langsung. Dari hasil kuesioner yang disebar terdapat 25 responden yang menjawab melalui daring menyatakan setuju (100%) dibutuhkan aplikasi penyewaan arena olahraga. Hasil wawancara kepada petugas juga mengharapkan dengan adanya aplikasi ini yang dapat memudahkan dalam hal operasional penyewaan apalagi sekarang sedang mengalami pandemi Covid-19.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara garis besar permasalahan yang dihadapi dalam merancang aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyajikan informasi kepada penyewa mengenai jadwal arena olahraga tanpa harus datang secara langsung?
2. Bagaimana menyajikan informasi kepada penyewa mengenai biaya sewa arena olahraga?
3. Bagaimana menyajikan informasi kepada penyewa mengenai prosedur protokol Kesehatan COVID-19 di arena olahraga?

1.3 Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah, adapun tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun aplikasi yang:

1. Memiliki fitur *booking* yang dapat menyajikan informasi jadwal arena serta jam yang tersedia.
2. Memiliki fitur *booking*, dimana fitur ini dapat memberikan informasi biaya sewa arena dan juga dapat memfasilitasi pembayaran sewa arena.
3. Menyajikan informasi prosedur kesehatan kepada penyewa saat menggunakan arena olahraga di masa pandemi Covid-19.

1.4 Batasan Masalah

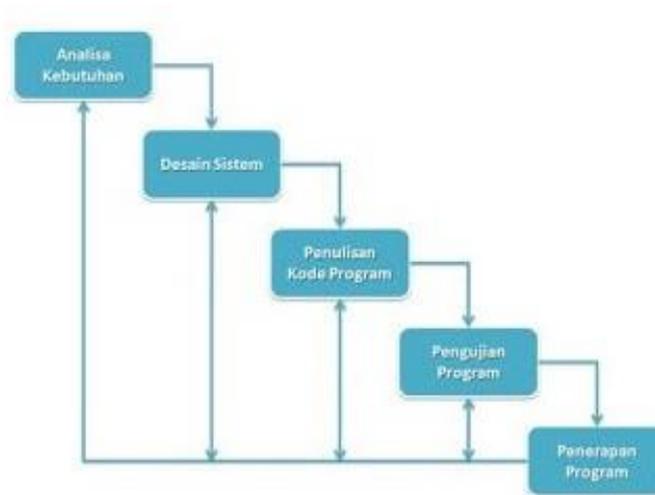
Berkaitan dengan luas cakupan masalah yang ada pada Proyek Akhir, maka dibatasi penulisan yang akan dibahas lebih dalam antara lain:

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet.
2. Fitur penyewaan dan pembatalan lapangan hanya dapat dilakukan oleh penyewa dan pemilik yang melakukan *registrasi*.

3. Aplikasi yang dibangun berbasis aplikasi web.
4. Untuk *booking* aplikasi penyewaan arena olahraga minimum h-1.
5. Aplikasi tidak memfasilitasi sisa waktu pembayaran.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dalam proyek dua ini adalah metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model Waterfall menurut Somerville:



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil kusioner yang disebar melalui daring yaitu sulitnya para pemilik arena olahraga dalam menyewakan arena miliknya dan juga calon penyewa yang kesulitan dalam mencari jadwal kosong yang sesuai keinginan.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini, designer dari aplikasi bertugas untuk mendesain atau merancang aplikasi mengenai aplikasi tentang “Aplikasi Penyewaan Arena Olahraga” dari hasil informasi data yang sudah didapatkan pada tahapan tersebut.

3. Penulisan Kode Program

Tahapan selanjutnya adalah menentukan bahasa pemrograman yang akan dipakai dalam pembuatan aplikasi dan pembuatan database yang akan digunakan untuk menyimpan data.

4. Penerapan dan Pengujian Program

Tahapan selanjutnya adalah pengujian aplikasi, pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan apa yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

5. Pengeporasian dan Perawatan

Perangkat lunak yang akan dijalankan akan mengalami perubahan. Perubahan mungkin saja terjadi karena mengalami kesalahan karena penyesuaian lingkungan baru atau membutuhkan pengembangan fungsi.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir pembangunan aplikasi berbasis web penyewaan arena olahraga ini memerlukan jadwal pengerjaan proyek dalam tabel 1-1:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2021																															
	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Analisis Kebutuhan	■	■	■																													
Desain Sistem				■	■	■	■	■																								
Penulisan Kode Program									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian Program																									■	■	■	■	■	■	■	■
Pembuatan Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■