

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang melibatkan gerakan-gerakan anggota tubuh. Tujuan melakukan olahraga adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta menjaga kesehatan tubuh. Olahraga dapat dimulai sejak usia muda hingga usia lanjut dan dapat dilakukan setiap hari. Salah satu olahraga yang sering dilakukan adalah olahraga futsal.

Futsal berasal dari Bahasa Spanyol dari kata *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan). Apabila dua kata tersebut digabungkan maka menjadi Sepak Bola dalam ruangan. Futsal merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang saling bertanding untuk memasukkan bola ke gawang lawan, dimana satu tim futsal beranggotakan 5 pemain [1]. Beberapa tahun kebelakang futsal menjadi olahraga yang sangat populer disemua kalangan usia. Mulai dari anak-anak sampai dewasa, laki-laki dan juga perempuan. Futsal saat ini sudah mulai dipertandingkan baik dalam sistem kompetisi maupun liga.

Setiap informasi mengenai futsal disebarakan melalui brosur, media sosial dan dari mulut ke mulut. Setelah dilakukan pengumpulan informasi melalui wawancara dan penyebaran kuisisioner dengan beberapa pemilik lapangan, pelatih dan pecinta futsal di Kota Cilacap, terdapat beberapa hal yang menjadi konsen untuk diperbaiki agar tentunya futsal menjadi lebih berkembang dan maju. Dimana sekarang penyebaran dan pencarian informasi yang seharusnya sudah mudah untuk didapatkan. Namun masih terkelompokkan berdasarkan lingkup-lingkup tertentu yaitu akun media sosial yang berbeda-beda.

Setiap kali pemain atau tim melakukan pemesanan sewa atau mengetahui jadwal pemakaian lapangan futsal melalui pesan, panggilan telfon dan media sosial. Bahkan sering ditemukan bahwa beberapa pemesanan lapangan dilakukan secara langsung datang ke lapangan futsal dimana belum diketahui apakah jadwal yang ingin disewa tersedia atau tidak. Kemudian informasi futsal dan kompetisi disebarakan melalui

media sosial dan brosur. Sehingga informasinya belum merata ke beberapa daerah Kota Cilacap.

Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah sistem untuk menunjang pihak pemilik lapangan futsal dalam cakupan Kota Cilacap dalam memudahkan pelanggan khususnya dalam masalah pemesanan lapangan. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang sistem informasi futsal. Sistem Informasi Futsal ini menyediakan informasi mengenai jadwal pemesanan penyewaan lapangan, melihat kompetisi, dan pendaftaran kompetisi futsal di Kota Cilacap. Sehingga mudah dijangkau atau diakses oleh pecinta futsal di Kota Cilacap.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan, melihat kompetisi, dan pendaftaran kompetisi futsal di sekitar Kota Cilacap. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana memfasilitasi pelanggan dalam memesan lapangan futsal secara *online*?
2. Bagaimana memfasilitasi pelanggan dalam melihat *kompetisi* futsal secara *online*?
3. Bagaimana memfasilitasi pemilik lapangan dalam memberikan informasi terkait pemesanan lapangan secara *online*?
4. Bagaimana memfasilitasi pemilik lapangan dalam menyebarkan informasi kompetisi futsal secara *online*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan tujuan dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Membangun aplikasi dapat membantu pelanggan dalam pemesanan lapangan futsal secara *online*;
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam melihat kompetisi futsal di Kota Cilacap secara *online*;
3. Membangun aplikasi yang dapat membantu pemilik dalam menampilkan informasi pemesanan lapangan futsal secara *online*;
4. Membangun aplikasi yang dapat membantu pemilik dalam memberikan informasi terkait kompetisi futsal secara *online*;

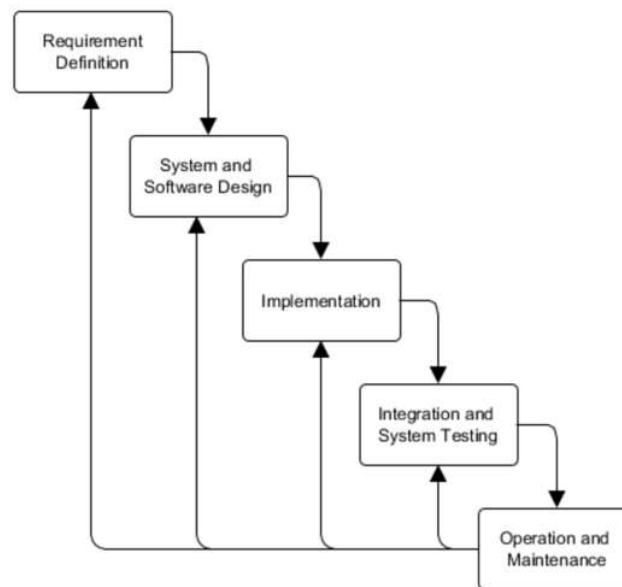
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Proyek Akhir adalah sebagai berikut.

1. Ruang Lingkup yang digunakan hanya di Kota Cilacap.
2. Menyediakan informasi yang disediakan oleh sistem adalah melihat jadwal lapangan, pemesanan lapangan, melihat kompetisi (*event*), dan mengunduh formulir kompetisi futsal secara *online*.
3. Dalam fitur kompetisi(*Event*), tidak ada sistem pendaftaran tim secara *online*, sehingga tidak ada proses pembukuan serta proses transaksi.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan sangat dibutuhkan dalam pengembangan suatu aplikasi. Dalam pengerjaan Sistem Informasi Futsal di Kota Cilacap ini digunakan Metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang terdapat beberapa fase, dimana setiap fase harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Berikut merupakan fase dalam metode *Waterfall*:



Gambar 1. 1 SDLC Waterfall

a. *Requirement Definition*

Requirement Definition merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan *user*, kegunaan *software* yang diharapkan *user*, dan batasan *software*. Pada tahap ini, informasi digali melalui wawancara dan pembagian kuisioner dengan pemilik lapangan, pelatih, dan pecinta futsal di Kota Cilacap.

b. *System and Software Design*

Pada tahapan ini dirancang desain sistem yang akan dibangun. Rancangan yang dirancang adalah BPMN (*Business Process Model and Notation*), *Use Case Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, dan *MockUp*.

c. *Implementation*

Implementasi dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Implementasi dilakukan dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, *javascript*, *framework Codeigniter 3* dan menggunakan sistem manajemenen *database MySQL*.

d. *Integration and System Testing*

Integration and System Testing dilakukan untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan yang masih belum sesuai dengan rancangan atau yang diinginkan oleh *user*.

e. *Operation and Maintenance*

Pada tahapan ini Sistem Informasi Futsal sudah dapat digunakan untuk pecinta futsal di Kota Cilacap. Serta dilakukan perbaikan apabila ditemukan kesalahan yang tidak terdeteksi dari tahapan sebelumnya.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Table 1- 1 Jadwal Pengerjaan

| Kegiatan | Jadwal Pengerjaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|-------------------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|------|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|
| | 2021 | | | | | | | | | | | | | | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | 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 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Analisis dan Perancangan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Implementasi Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengujian dan Maintenance | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dokumentasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |