

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan komputer menjadi lebih banyak sehingga terdapat peranan komputer yang dapat membantu proses pengolahan data transaksi. Dengan adanya peranan komputer juga dapat memberikan hasil informasi yang cepat, tepat dan sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan komputer telah digunakan diberbagai perusahaan ataupun instansi salah satunya untuk pengelolaan data penyewaan lapangan *badminton*.

Olahraga merupakan kegiatan menggerakkan badan yang bertujuan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Olahraga juga dapat menjaga stamina tubuh seseorang apabila dilakukan secara teratur serta menjaga pola makan yang teratur dan seimbang. Pada saat ini olahraga bukan hanya dilakukan oleh pria saja, wanitapun juga ikut serta dalam beberapa cabang olahraga yang biasanya dilakukan oleh kalangan pria. Salah satu dari beberapa cabang olahraga tersebut yang digemari adalah *badminton*. Di Asia, salah satunya di Indonesia, sebaagian besar olahraga *badminton* berkembang sangat pesat, hal ini bisa dilihat dari jumlah lapangan *badminton* yang semakin banyak, bahkan pada satu tempat lapangan *badminton* terdapat dua sampai empat lapangan. *Badminton* merupakan salah satu olahraga yang sudah ada sejak 2000 tahun lalu di berbagai wilayah seperti Mesir,Cina,Ingris dan India. Indonesia Salah satu negara tersukses dalam bidang olahraga *badminton*, hal ini terbukti dengan banyaknya atlit Indonesia yang mampu mengikuti lomba dan mampu menjuarai kejuaraan dunia.

GOR *Badminton* IKS SPORT merupakan badan usaha swasta perorangan yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan bulu tangkis yang menyediakan fasilitas olahraga ini memiliki empat buah lapangan indor yang dapat digunakan setiap harinya. Proses pengolahan data penyewaan lapangan

saat ini masih mengharuskan penyewa datang ketempat *badminton* sehingga mempersulit bagi penyewa yaang berada di lokasi yang jauh dari tempat *badminton* oleh sebab itu dengan adanya pengguna komputer dan jaringan internet yang dapat di jalankan secara online dapat mempermudah kegiatan pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton* yang lebih efektif dan efisien.

Salah satu lapangan *badminton* yang ada di Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung. Lapangan GOR *Badminton* IKS *SPORT* terdiri dari 4 (empat) lapangan dengan luas keseluruhan 35 meter, masing-masing lapangan memiliki panjang 13,40 meter, luas 6,10 meter, tinggi tiang net 1,55 meter, tinggi net 1,524 meter, panjang net 6,10 meter, lebar net 0,75 meter dan puncak net paling atas di beri batasan putih selebar 7,5 cm dan jarak garis service depan dari garis net 1,98 meter, jarak garis service tengah dari garis samping lapangan 3,05 meter. GOR *Badminton* IKS *SPORT* memiliki 1 (satu) penjaga gor dan 2 petugas kebersihan yang mengelolanya. Dalam tiap bulanya gor menyewakan 4(empat) lapangan, pemilik gor menyewakan lapangan dengan harga perjamnya 45.000 rupiah, dalam satu hari terdapat 15 sampai 25 kelompok pemain dan di mulai dari jam 12 siang sampai jam 1 malam, biasanya setiap kelompok menyewa lapangan 1 sampai 3 jam paling lama.

Pada GOR *Badminton* IKS *SPORT* untuk pengolahan data masih dilakukan manual dengan cara pencatatan agenda, sehingga menimbulkan masalah seperti sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan data pemesanan, penyewaan, dan pembayaran lapangan sehingga terkadang terjadi komplain dari pihak penyewa lapangan, adanya kesulitan untuk mengecek status dan penyewaan lapangan mana yang telah di booking dan mana yang belum di booking sehingga terkadang terjadinya penyewaan lapangan yang sama nomor lapangannya dan waktu yang sama, proses pemesanan yang hanya bisa di lakukan dengan datang ketempat ataupun melalui telpon yang menyebabkan sulitnya meningkatkan data pemesanan lapangan secara

signifikan dan terjadi keterlambatan pembuatan laporan yang diserahkan pada pemilik lapangan. Dengan adanya perkembangan teknologi komputer yang memiliki aplikasi berbasis internet, maka saya sebagai penulis tertarik untuk merubah proses penyewaan lapangan *badminton* yang tadinya secara manual menjadi sebuah program aplikasi penyewaan lapangan *badminton* secara online agar lebih efektif dan efisien bagi customer.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud untuk membuat suatu aplikasi untuk melakukan penyewaan lapangan *badminton* secara online. Maka penulis ingin mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul **“RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK PENYEWAAN LAPANGAN *BADMINTON* BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN ALGORITMA *SEQUENTIAL SEARCH*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya dalam penelitian yaitu bagaimana membangun sistem aplikasi yang dapat menyediakan layanan pemesanan lapangan secara online dan penjadwalan yang baik.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan masalah, tempat penelitian, waktu penelitian.

1.3.1 Batasan Masalah

1. Penelitian membahas mengenai pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton* secara online, data pembayaran serta laporan-laporan yang diserahkan kepada pemilik GOR *Badminton IKS SPORT*.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk melakukan *booking* lapangan dan pendataan jadwal *customer*

3. Aplikasi dibangun berbasis *mobile*.
4. Laporan keuangan (keluar dan masuk keuangan).

1.3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di GOR *Badminton* IKS *SPORT* Labuhan Ratu, Kec, Kedaton Bandar Lampung.

1.3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan terhitung dari tanggal 20 juli 2022 s.d 20 Agustus tahun 2022 .

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mepermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan dan penjadwalan lapangan GOR *Badminton* IKS *SPORT*
2. Dapat mempermudah petugas gor dalam melakukan pencatatan dan mempermudah *customer*
3. Membangun aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton* berbasis *Mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan perangkat lunak ini dapat mempermudah pelayanan kepada pelanggan dan pemilik saat melakukan *booking* lapangan secara onlin.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai sistematika penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang di gunakan sebagai acuan yang kuat bagi penulis dalam melakukan penelitian ini. Baik berasal dari buku ataupun jurnal,dan bab ini juga akan memuat berbagai informasi mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menyajikan hasil pengujian dan analisa terhadap sistem yang diranancang. Hasil dan implementasi berupa gambar perogram dan sistem yang telah dirancang.Hasil dari penelitian lapangan dapat berupa data (kualitatif mupun kuantitatif). Analisa dan pembahasan berupa hasil pengolahan data.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memuat simpulan yang didapat dalam membuat aplikasi serta memuat saran yang terkait dengan penelitian.

