

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era teknologi digital seperti ini maka di berbagai toko, hingga supermarket menggunakan media *marketplace* yang merupakan sistem penjualan berbasis *web*. Sistem aplikasi *marketplace* berguna sebagai pemrosesan barang yang dikumpulkan lalu dijual melalui media sosial yang mudah dilihat dengan banyak orang dengan melakukan sebuah media iklan. Penjualan melalui media internet sangatlah mempermudah bagi penjual maupun pembeli dikarenakan dalam sistem *web* dapat diakses melalui media yang sekarang dipergunakan oleh masyarakat. *E-Marketplace* merupakan media belanja online dimana penjual dan pembeli melakukan proses transaksi jual beli. *E-Marketplace* diminati masyarakat Indonesia dikarenakan mempermudah dalam melakukan transaksi pembelian, pembeli juga dapat mengetahui detail-detail dari barang yang dijual oleh penjual tanpa harus datang dan melihat langsung ke lokasi penjual. (Sanudin, S., Afriantoro, I., & Ferianggamas, G. G. 2023).

Sejak dahulu olahraga bulu tangkis sudah digemari oleh kalangan masyarakat, tak heran jika sudah banyak sekali tempat penyewaan lapangan bulu tangkis dimana-mana. Banyak orang mencari lapangan bulu tangkis yang ideal untuk mereka. Selain itu, kegiatan olahraga bulu tangkis telah menjadi populer di kalangan individu yang semakin peduli dengan kesehatan dan menjalani kehidupan yang aktif. Namun, tidak semua orang mempunyai informasi yang cepat terhadap lapangan yang siap digunakan meskipun permintaannya sangat besar. Banyak orang yang memiliki raket namun masih kesulitan menemukan lapangan bulu tangkis yang siap digunakan, baik karena pertimbangan biaya atau karena mereka hanya membutuhkannya sesekali, seperti saat bepergian atau berlibur.

Hal ini mendorong pengembangan *E-Marketplace* penyewaan dan booking lapangan bulu tangkis berbasis *mobile*. Sistem informasi *marketplace* ini bertujuan untuk memudahkan orang-orang yang ingin menyewa lapangan untuk jangka waktu tertentu.

Namun pemesanan lapangan bulu tangkis di Bandar Lampung ini masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan bulu tangkis atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan pemesanan melalui telepon ini biasanya hanya berlaku bagi member atau orang yang sudah dikenal oleh pihak lapangan, untuk itu dengan dibuatnya sistem ini pelanggan dapat menyewa dan booking lapangan secara online dari berbagai penyedia lapangan yang terdaftar di platform menggunakan sistem informasi *E-Marketplace* untuk penyewaan dan booking lapangan, berdasarkan kebutuhan mereka. Pengguna dapat menjadwalkan penyewaan lapangan, dan penyedia layanan akan mengkonfirmasi reservasi mereka untuk pengguna. Pelanggan juga dapat melihat daftar lapangan bulutangkis di platform jika ingin menyewa dan booking lapangan.

Bekerja sama dengan beberapa GOR di Bandar Lampung, skripsi ini dikembangkan guna membantu dan memudahkan penyewaan dan booking lapangan bulu tangkis di Bandar Lampung, serta memudahkan para pengguna dalam melakukan reservasi lapangan bulu tangkis. Pelanggan dapat melihat informasi lapangan dari daftar GOR berikut :

1. GOR Azka Pramuka Sport
2. GOR Badminton IKS Sport
3. GOR ABC
4. GOR Badminton XXI Bandar Lampung

Sistem informasi *E-Marketplace* penyewaan dan *booking* lapangan bulu tangkis ini juga menyediakan fitur pembayaran yang nyaman. Pengguna dapat melakukan pembayaran melalui platform dengan menunjukkan bukti transfer pembayaran.

Teknologi informasi *E-Marketplace* ini memiliki manfaat dalam membuat olahraga bulu tangkis kelas atas menjadi lebih mudah diakses. Penyedia lapangan berpotensi meningkatkan pendapatan mereka dengan menyewakan lapangan kosong selain lapangan yang sedang digunakan secara aktif.

Diharapkan masyarakat dapat dengan mudah menikmati manfaat dari penyewaan lapangan tanpa harus mempertimbangkan kepemilikan lapangan yang permanen atau kesulitan mencari lokasi lapangan yang jarang digunakan berkat sistem informasi *E-Marketplace* untuk penyewaan dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *mobile*. Oleh karena itu, proyek penelitian “**Sistem Informasi *E-Marketplace* Penyewaan dan Booking Lapangan Bulu Tangkis Berbasis Web *Mobile***” menarik bagi penulis.

## **1.2 Ruang lingkup**

Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus dan terarah maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu :

1. Sistem informasi ini dirancang untuk dapat diakses melalui platform web. Pengguna dapat mengakses platform melalui browser web di perangkat komputer atau di smartphone.
2. Sistem informasi akan memiliki fitur registrasi pengguna di mana pengguna harus membuat akun untuk mengakses layanan. Informasi yang diminta saat registrasi dapat mencakup nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan kata sandi.
3. Dengan menggunakan fitur pencarian, pengguna dapat mencari kolom yang sesuai dengan kebutuhannya. Jam sewa yang dimaksudkan dapat dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat memesan lapangan dan memilih durasi sewa setelah menemukan lapangan yang diinginkan.

4. Sistem ini menyediakan metode pembayaran seperti dengan menunjukkan bukti transfer pada kolom pembayaran.
5. Untuk lokasi penelitian berada pada beberapa Gor yang berada di Bandar Lampung, yaitu:
  - a. GOR Azka Pramuka Sport berlokasi di Jl. Purnawirawan Raya, Langkapura, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung 35151
  - b. GOR Badminton IKS Sport berlokasi di Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132
  - c. GOR ABC berlokasi di Jalan Cut Nyak Dhien No 76, Lampung 35119
  - d. GOR Badminton XXI Bandar Lampung berlokasi di Jl. Rusa, Sukamenanti, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35146

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang informasi di atas, maka rumusan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini yaitu, bagaimana kita dapat mempermudah individu untuk menyewa dan booking lapangan bulu tangkis tanpa harus datang langsung ke lokasi

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah membuat website penyewaan dan booking lapangan bulu tangkis yang memuat informasi lapangan dan biaya penyewaan lapangan berbasis *web mobile*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Bagi Penulis**

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi para peneliti di bidang sistem informasi. Untuk meningkatkan pemahaman dan lebih mendukung teori-teori yang ada terkait dengan permasalahan yang telah diteliti serta untuk mengimplementasikan dan memperkaya ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.

## 2. Manfaat Bagi Institusi

Menambah pembelajaran mahasiswa dengan mencari bahan tugas akhir di perpustakaan IIB Fakultas Ilmu Komputer Darmajaya

## 3. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan lebih banyak detail yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum untuk mempermudah pemesanan melalui ponsel pintar dan memilih pesanan dengan lebih tenang tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan memberikan gambaran serta garis besar mengenai pembahasan dalam penelitian ini dengan dengan sistematika penulisan yang terdiri dari berbagai bab sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menggambarkan tentang penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan tentang “Sistem Informasi *E-Marketplace* Penyewaan dan Booking Lapangan Bulu Tangkis Berbasis *Web Mobile*”.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tentang teori yang digunakan untuk membahas masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Teori yang digunakan harus mendukung penelitian yang dibuat oleh peneliti. Hipotesis penelitian juga dirumuskan dalam bab ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, biasanya berisi tentang bagaimana penelitian ini dilaksanakan secara operasional, yang terdiri dari sumber dan jenis data yang digunakan. Metode pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, serta teknik dan langkah analisis selanjutnya.

## **BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang uraian pokok dari penelitian. Dalam bab ini disajikan hasil, implementasi, analisis dan pembahasan penelitian. Hasil dan implementasi dapat berupa gambar alat/program dan aplikasinya. Untuk penelitian lapangan hasil dapat berupa data (kualitatif maupun kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data.

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini menyajikan secara singkat apa saja yang telah diperoleh dari pembahasan. Peneliti menarik kesimpulan dari apa yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya dan memberikan saran yang baik bagi peneliti selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi tentang sumber jurnal ilmiah/artikel ilmiah yang digunakan sebagai bahan penelitian yang menjadi referensi dalam pembahasan penelitian.

## **LAMPIRAN**

Bagian ini berisikan tentang data yang dapat mendukung atau memperjelas pembahasan dan uraian yang dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya yang biasanya dapat berupa table atau gambar.