

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang digemari oleh masyarakat. Futsal menjadi olahraga yang praktis dan murah bagi masyarakat karena banyaknya sarana dan prasarana futsal sekarang ini dan dapat menjadi ajang bermain serta berkompetisi bagi pemainnya. Futsal adalah olahraga dalam ruangan intensitas tinggi di mana sprint pendek dan perubahan arah alternatif dengan jangka waktu istirahat yang singkat untuk permainan yang agak lama. Futsal dimainkan 5 lawan 5 termasuk kiper di lapangan *indoor* berukuran 40 x 20 m, serta waktu bermain adalah 2 x 20 menit dengan istirahat antara pergantian jam dan permainan dihentikan saat bola keluar dari lapangan (Romadhoni, 2018). Masing - masing tim memiliki tujuan yang sama yaitu memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Bola dapat digerakkan menggunakan seluruh anggota tubuh selain tangan. Olahraga ini membutuhkan kompetensi kemampuan teknik tinggi, kekompakan tim, dan kerja sama antarpemain. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi dengan garis, bukan net atau lainnya.

Saat ini, futsal menjadi salah satu bidang olahraga yang sangat populer di Indonesia. Padang merupakan salah satu kota yang memiliki peminat olahraga yang tinggi terhadap permainan futsal, hal ini dapat dilihat dengan tingginya jumlah peserta yang berpartisipasi pada setiap turnamen futsal yang di adakan di Kota Padang. Pada mulanya minat yang tinggi terhadap permainan futsal ini tidak di dukung oleh sarana lapangan futsal, oleh karena itu olahraga futsal ini menarik minat investor untuk membuat gelanggang olahraga futsal, karena dinilai memiliki segi bisnis yang menguntungkan. Sampai saat ini telah berdiri lebih kurang 50 lapangan futsal diantaranya adalah Premier Futsal, HBT Futsal, Rafhely Futsal, Golden Futsal, G Sports Centre, Glory Futsal, dan lainnya yang ada di kota Padang. Gedung olahraga futsal ini mulai ramai dikunjungi oleh para penggemar futsal dengan menyewa lapangan untuk menyalurkan hobi olahraga futsal. Keadaan ini menimbulkan persaingan bisnis bagi pemilik lapangan futsal untuk mendapatkan

penyewa lapangan (*customer*).

Pada saat ini, proses penyewaan lapangan futsal hanya dapat dilakukan dengan cara via telpon atau mendatangi satu persatu ke lapangan futsal tersebut dengan mengecek langsung ke tempat *booking* lapangan futsal untuk menanyakan jadwal serta biayanya. Cara seperti ini tentunya sangat tidak efektif karena memakan waktu dan biaya, serta terkadang setelah datang kesana, jadwal penyewaan penuh dan tentunya harus mencari lagi ke tempat lain.

Perkembangan model bisnis *marketplace* pada saat ini sangat meningkat, banyak para pengusaha yang mendaftarkan bisnisnya pada berbagai platform *marketplace* untuk dijadikan wadah serta media untuk kemajuan dan perkembangan bisnisnya. Salah satunya adalah untuk penyewaan lapangan futsal ini dimana semua lapangan futsal yang ada dikumpulkan dalam satu *market* atau sistem informasi sebagai *platform* media promosi serta transaksi antara penjual dan pembeli secara *online*, hal ini berfungsi sebagai perantara antara calon penyewa dengan pemilik lapangan sehingga lebih mudah dalam melakukan transaksi penyewaan lapangan futsal pada venue yang dimiliki oleh pemilik bisnis tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sidiarta dkk pada tahun 2018 dengan judul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web*” menghasilkan sistem informasi yang menggunakan *Framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan penyewa lapangan futsal dalam menentukan penyewaan lapangan futsal dengan memberikan informasi secara detail pada setiap penyedia lapangan futsal yang ada serta untuk membantu penyewa lapangan futsal dalam mendapatkan informasi ketersediaan jadwal lapangan kosong secara *real time*, sehingga memberikan kemudahan dalam melakukan proses penyewaan jadwal lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat futsal.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ameldi, Roni & Ahsyar, Tengku Khairil pada tahun 2018 dengan judul “*Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal*” menghasilkan sistem informasi berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) yang diuji menggunakan *black box testing* pada setiap fitur-fitur

sistem informasi reservasi futsal yang telah dibuat. Serta penelitian yang dilakukan oleh Swastika, Rino Herningtyas & Khasanah, Fata Nidaul, pada tahun 2017 dengan judul “*Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall*” menghasilkan sistem informasi reservasi lapangan gutsal dengan menggunakan metode *waterfall* serta pemodelan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

Dari ketiga penelitian tersebut tentang pembuatan sistem penyewaan lapangan futsal, terdapat sebuah kesamaan dalam hal tujuan yaitu sama-sama merancang dan membangun sistem penyewaan lapangan futsal. Namun dalam pembuatannya juga terdapat beberapa perbedaan dalam aplikasi yang digunakan untuk merancang sistem ini, disini penulis menggunakan *framework* laravel, MySQL sebagai *database*, serta menggunakan metode *waterfall* dalam pembuatan sistem informasi ini. Sedangkan, perbedaan dari sisi fungsionalnya yaitu pada aplikasi ini terdapat manajemen jadwal *booking* sehingga jadwal keseluruhan dapat dilihat oleh *customer* maupun *owner* dengan jadwal *venue* yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan sebuah penelitian tugas akhir terkait pembangunan sistem informasi *booking* dan penyewaan lapangan futsal dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace*. Aplikasi ini nantinya diharapkan dapat mempermudah calon penyewa lapangan futsal untuk memilih lapangan yang sesuai, melihat berbagai fasilitas, biaya, bahkan jadwal penyewaan, serta mempermudah proses transaksi antara penyewa lapangan dengan pemilik tanpa harus bertemu secara langsung sehingga lebih efektif dari sisi waktu dan efisien dari biaya. Penelitian tugas akhir ini berjudul “Pembangunan Sistem Informasi *Booking* dan Penyewaan Lapangan Futsal di Kota Padang dengan Memanfaatkan Model Bisnis *Marketplace*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka dirumuskan suatu permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu bagaimana membangun suatu sistem informasi *booking* dan penyewaan lapangan futsal di Kota Padang dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace*.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembangunan yang dilakukan pada sistem informasi ini hanya mengenai pengelolaan data fasilitas, jadwal lapangan futsal, serta transaksi *booking* dan penyewaan lapangan futsal di Kota Padang dimana tidak sampai pengembalian dana.
2. Aplikasi yang dibangun adalah sistem informasi dengan model bisnis *marketplace* sehingga setiap pemilik futsal bisa memasukkan bisnisnya pada aplikasi ini.
3. Aplikasi yang dibangun ini berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework Laravel*.
4. Aplikasi ini menggunakan *database MySQL* dalam penyimpanan dan pengolahan data *booking* dan penyewaan lapangan futsal.
5. Aplikasi ini dibangun hingga tahapan pengujian sehingga aplikasi telah dapat digunakan sesuai yang diharapkan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan sebuah sistem informasi *booking* dan penyewaan lapangan futsal dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace*.
2. Untuk membantu calon penyewa melihat berbagai pilihan usaha *booking* lapangan futsal dan membantu calon pemilik usaha *booking* lapangan futsal dalam mempromosikan serta pengelolaan transaksi usahanya.
3. Untuk meningkatkan efektifitas serta efisiensi dalam sistem *booking* dan penyewaan lapangan futsal di Kota Padang.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sistem informasi ini dapat digunakan sebagai wadah dalam usaha *booking* dan penyewaan lapangan futsal untuk mempermudah para calon penyewa lapangan futsal melihat berbagai pilihan tempat

*booking* dan penyewaan lapangan futsal yang tersedia beserta fasilitas dan biayanya sehingga mereka dapat memilih sesuai dengan keinginan-nya. Penelitian ini juga bermanfaat bagi pemilik usaha *booking* lapangan futsal untuk mempromosikan dan memasarkan usahanya serta mempermudah dalam bagian transaksi dan pengelolaan data *booking* lapangan futsal ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan laporan penelitian ini terdapat sistematika penulisan yang dijelaskan sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan pendahuluan mengenai pelaksanaan penelitian ini seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari laporan ini yaitu terkait sistem informasi *marketplace booking* lapangan futsal.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori pendukung serta penunjang dalam melaksanakan penelitian ini yaitu membangun sistem informasi *booking* dan penyewaan lapangan futsal di Kota Padang dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, metode penelitian serta jadwal dari penelitian ini.

### **BAB IV ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang kebutuhan informasi dan sumber data dalam perancangan dan pembuatan penelitian ini.

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi penjelasan tentang hasil implementasi dari sistem informasi *booking* dan penyewaan lapangan futsal di Kota Padang dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace* yang telah dibuat beserta dengan pengujian sistem tersebut.

### **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran

oleh penulis.

