

BAB I

PENDAHULUAN

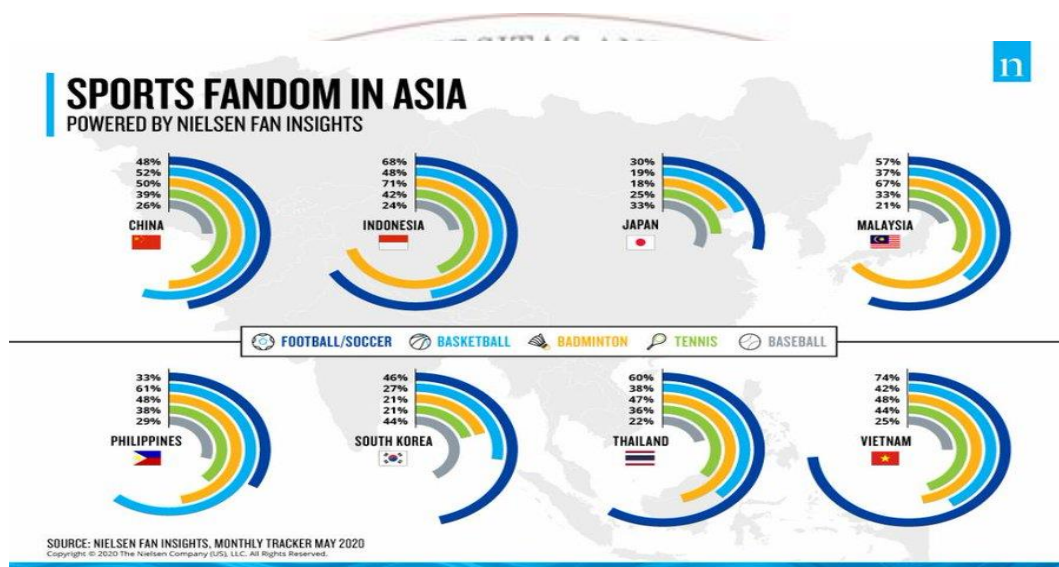
Bab ini menjelaskan terkait latar belakang dari penelitian, rumusan masalah yang akan diselesaikan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, batasan-batasan masalah pada penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Peran teknologi informasi di era globalisasi sekarang ini sudah semakin berkembang pesat dan dengan berkembangnya teknologi informasi dapat membantu dan mempermudah manusia menjalankan aktivitasnya, banyak jenis sistem telah dibuat untuk memfasilitasi kinerja di perusahaan meningkatkan kecepatan proses usaha dan banyak perusahaan dan individu mendorong bisnis mereka maju dengan menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan yang ingin mereka capai (Suprihanto, 2018).

Salah satu bentuk penerapan teknologi informasi adalah aplikasi *marketplace* untuk layanan pembelian tiket bioskop, reservasi hotel dan aplikasi sejenis lainnya di Indonesia. *Marketplace* merupakan sebuah pasar *virtual* dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *Marketplace* mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar tradisional, perbedaannya adalah *marketplace* lebih terkomputerisasi dengan menggunakan bantuan sebuah jaringan dalam mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan *update* informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda-beda (Hutauruk, et al, 2017). Bentuk lain dari penerapan teknologi informasi adalah aplikasi jasa penyewaan fasilitas olahraga, salah satunya adalah sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis android (Lauddipa, 2021).

Permainan badminton menjadi sebuah cabang olahraga yang sangat populer di dunia. Olahraga ini diminati oleh berbagai macam kelompok umur mulai dewasa hingga anak-anak, olahraga badminton dimainkan oleh putra maupun putri yang memainkan olahraga ini di lapangan *indoor* maupun lapangan *outdoor* yang terdapat persaingan antar tim. Badminton adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua orang atau empat orang yang saling berlawanan yang memiliki teknik pukulan yang bervariasi yang diikuti dengan gerakan tipuan, adapun alat yang digunakan dalam permainan badminton adalah net, raket, dan “kok” atau juga disebut “*shuttlecock*” (Juang, Brian Raka, 2015).

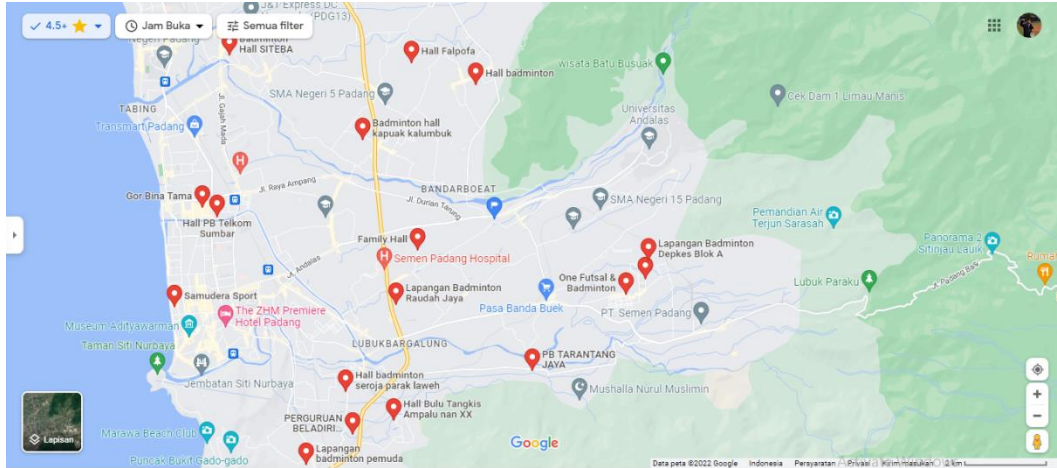


Gambar 1. 1 Daftar Olahraga Populer di Asia

Berdasarkan Gambar 1. 1 dapat dilihat survey yang dilakukan oleh Nielsen perusahaan asal New York. Amerika Serikat yang bergerak di bidang informasi dan media, olahraga badminton menjadi olahraga terpopuler di Indonesia. Riset ini dilakukan di 11 Kota di Indonesia sepanjang perhelatan *Asian games* 2018 pada 18 Agustus – 2 September 2018, menyebutkan laga badminton dan sepak bola merupakan yang paling banyak ditonton.

Olahraga badminton yang semakin populer juga membuat jumlah lapangan badminton semakin banyak dibangun, termasuk lapangan badminton yang dapat disewa. Berdasarkan data rencana strategi dinas pemuda dan olahraga Kota Padang tahun 2019, kurang lebih terdapat 146 lapangan badminton yang terdiri dari milik pemerintah, swasta dan masyarakat, Berikut peta sebaran tempat

penyewaan lapangan badminton yang sudah terdaftar pada *Google maps* di Kota Padang.



Gambar 1.2 Peta Sebaran Lapangan Badminton Kota Padang

Berdasarkan Peta diatas dapat dilihat cukup banyak tempat penyewaan lapangan badminton yang ada di kota padang yang tersebar hampir di seluruh wilayah di Kota Padang, dari semua tempat penyewaan lapangan badminton di Kota padang terdapat beberapa tempat penyewaan yang memiliki banyak peminat yang ditentukan berdasarkan jumlah ulasan dan *rating* masing-masing lapangan pada *Google maps* yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Lapangan *Badminton* Favorit Kota Padang

| NO | NAMA LAPANGAN | LOKASI |
|----|---------------------------|---|
| 1 | GARUDA SAKTI SPORT HALL | Alai Parak Kopi, Kec. Padang Utara, Kota Padang (-0.9270815524344005, 100.36168916670225) |
| 2 | GOR PRAYOGA | Belakang Tangsi, Kec. Padang Bar., Kota Padang (-0.956277670447355, 100.35467236785098) |
| 3 | HALL BULU TANGKIS ATLANTA | Andalas, Kec. Padang Tim., Kota Padang, Sumatera Barat (-0.936002378634308, 100.377536040863) |
| 4 | ONE BADMINTON DAN FUTSAL | Padang Besi, Kec. Lubuk Kilangan, Kota Padang (-0.9471579066477822, 100.45308808319237) |
| 5 | TITIAN SPORT CENTRE | Kubu Dalam Parak Karakah, Kec. Padang Tim., Kota Padang (-0.9394660261417224, 100.39089615705943) |
| 6 | RAUDAH JAYA | Tj. Saba Pitameh Nan XX, Kec.Begalung, Kota Padang (-0.9474153173896375, 100.40176370317235) |
| 7 | HALIM BADMINTON HALL | Kp. Pd., Kec. Padang Bar., Kota Padang, Sumatera Barat (-0.9642954168623149, 100.35967086785101) |
| 8 | HALL BADMINTON YOUNG SHU | Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang (-0.9334435414308044, 100.38235481018019) |

| NO | NAMA LAPANGAN | LOKASI |
|----|--------------------------------|---|
| 9 | HALL GRANIT FILANO PADANG | Kubu Dalam Parak Karakah, Kec. Padang Tim., Kota Padang (-0.9442084791074119, 100.39309309668629) |
| 12 | BADMINTON HALL SITEBA | Jl. Merak No.31-3, Surau Gadang, Kec. Nanggalo, Kota Padang (-0.8943737588834354, 100.36521403901529) |
| 13 | P.B ILLVERD | Parupuk Tabing, Koto Tengah, Padang City (-0.8823990929582026, 100.34444001017995) |
| 14 | BADMINTON HALL KAPUAK KALUMBUK | Jalan kapuak, Kalumbuk, Kec. Kuranji, Kota Padang (-0.912885385010434, 100.39476325435683) |

Sumber: (rating dan ulasan pada *Google Maps*)

Berdasarkan data pada **Tabel 1.1** dapat dilihat bahwa terdapat 14 lapangan badminton yang tersebar di beberapa daerah yang ada di Kota Padang. Lapangan badminton pada tabel 1.1 merupakan lapangan dengan tingkat penggunaan yang relatif tinggi. Hal ini dapat dilihat pada **Tabel 1.2** berikut:

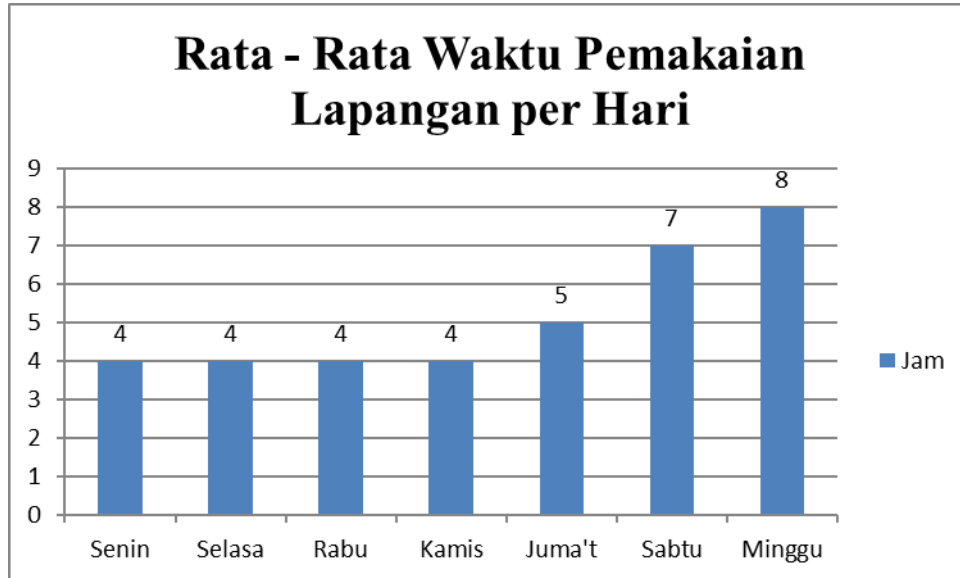
Tabel 1. 2 Jam Operasional dan Rata-Rata Jumlah Pelanggan

| NO | NAMA LAPANGAN | JUMLAH LAPANGAN | JAM OPERASIONAL | RATA-RATA JUMLAH PEMAKAIAN PER BULAN (JAM) |
|---|---|-----------------|-----------------|--|
| 1 | BADMINTON HALL SITEBA | 1 | 08.00-22.00 | 144 |
| 2 | RAUDAH JAYA | 2 | 09.00-23.00 | 288 |
| 3 | HALL BADMINTON YOUNG SHU | 2 | 08.00-00.00 | 288 |
| 4 | LAPANGAN BULU TANGKIS PB TANGKAS PADANG | 2 | 08.00-23.00 | 288 |
| 5 | BADMINTON HALL KAPUAK KALUMBUK | 2 | 08.00-23.00 | 288 |
| 6 | HALL BULU TANGKIS JATI | 2 | 09.00-23.00 | 288 |
| 7 | P.B ILLVERD | 2 | 08.00-23.00 | 288 |
| 8 | ONE BADMINTON DAN BADMINTON | 3 | 08.00-00.00 | 432 |
| 9 | HALL GRANIT FILANO PADANG | 3 | 08.00-23.30 | 432 |
| 10 | TITIAN SPORT CENTRE | 3 | 08.00-00.00 | 432 |
| 11 | HALL BULU TANGKIS ATLANTA | 4 | 08.00-23.00 | 576 |
| 12 | HALIM BADMINTON HALL | 4 | 08.00-00.00 | 576 |
| 13 | GOR PRAYOGA | 6 | 08.00-22.00 | 864 |
| 14 | GARUDA SAKTI SPORT HALL | 8 | 07.00-00.00 | 1152 |
| RATA-RATA JUMLAH PEMAKAIAN PER BULAN | | | | 453 |

Sumber: Data hasil survei dari penulis

Berdasarkan data pada **Tabel 1.2** dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan lapangan badminton cenderung tinggi. Rata-rata terdapat 453 jam

penggunaan lapangan badminton pada setiap tempat penyewaan per bulannya atau 15 jam setiap harinya. Pemakaian lapangan cenderung meningkat menuju akhir pekan yang dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. 3 Rata-rata Waktu Pemakaian Lapangan per Hari

Berdasarkan **Gambar 1.3** dapat disimpulkan bahwa Rata-rata waktu pemakaian cenderung tinggi menjelang akhir pekan. Tingginya tingkat penyewaan pada masing-masing lapangan tidak diiringi dengan peningkatan sistem penyewaan lapangan badminton karena sistem penyewaan, pembayaran dan perekapan data masih dilakukan secara manual oleh pengelola lapangan badminton yang ada di Kota Padang. Hal ini dapat dilihat pada **Tabel 1.3** berikut:

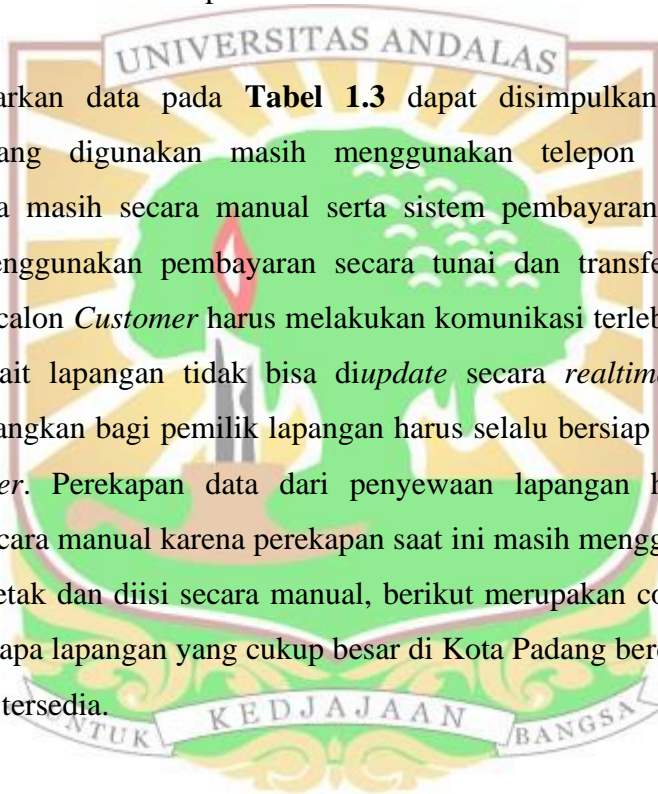
Tabel 1. 3 Sistem Penyewaan, Pembayaran dan Perekapan Data saat ini

| NO | NAMA LAPANGAN | SISTEM PEMESANAN | SISTEM PEMBAYARAN | PEREKAPAN DATA |
|----|-----------------------------|--------------------------|-------------------|------------------|
| 1 | GARUDA SAKTI SPORT HALL | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai, transfer | Manual, Ms.Excel |
| 2 | GOR PRAYOGA | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai, transfer | Manual, Ms.Excel |
| 3 | HALL BULU TANGKIS ATLANTA | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai, transfer | Manual, Ms.Excel |
| 4 | ONE BADMINTON DAN BADMINTON | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai, transfer | Manual |
| 5 | TITIAN SPORT CENTRE | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai, tranfer | Manual |
| 6 | RAUDAH JAYA | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 7 | HALIM BADMINTON HALL | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |

| NO | NAMA LAPANGAN | SISTEM PEMESANAN | SISTEM PEMBAYARAN | PEREKAPAN DATA |
|----|---|--------------------------|-------------------|----------------|
| 8 | HALL BADMINTON YOUNG SHU | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 9 | HALL GRANIT FILANO PADANG | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 10 | LAPANGAN BULU TANGKIS PB TANGKAS PADANG | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 11 | HALL BULU TANGKIS JATI | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 12 | BADMINTON HALL SITEBA | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 13 | P.B ILLVERD | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |
| 14 | BADMINTON HALL KAPUAK KALUMBUK | telepon, <i>Whatsapp</i> | Tunai | Manual |

Sumber: Data hasil survei dari penulis

Berdasarkan data pada **Tabel 1.3** dapat disimpulkan bahwa sistem penyewaan yang digunakan masih menggunakan telepon dan *whatsapp*, perekapan data masih secara manual serta sistem pembayaran pada lapangan badminton menggunakan pembayaran secara tunai dan transfer. Hal tersebut menyebabkan calon *Customer* harus melakukan komunikasi terlebih dahulu karna informasi terkait lapangan tidak bisa *diupdate* secara *realtime* kepada calon *Customer*, sedangkan bagi pemilik lapangan harus selalu bersiap untuk merespon calon *Customer*. Perekapan data dari penyewaan lapangan harus dilakukan perhitungan secara manual karena perekapan saat ini masih menggunakan bantuan tabel yang dicetak dan diisi secara manual, berikut merupakan contoh perekapan data dari beberapa lapangan yang cukup besar di Kota Padang berdasarkan jumlah lapangan yang tersedia.



| SABTU | | | | | | | |
|---------------|-------|---------------|--------|---------------|--------|---------------|-------|
| LAPANGAN I | | LAPANGAN II | | LAPANGAN III | | LAPANGAN IV | |
| JAM | NAMA | JAM | NAMA | JAM | NAMA | JAM | NAMA |
| 06.00 - 07.00 | | 06.00 - 07.00 | | 06.00 - 07.00 | | 06.00 - 07.00 | |
| 07.00 - 08.00 | | 07.00 - 08.00 | | 07.00 - 08.00 | | 07.00 - 08.00 | |
| 08.00 - 09.00 | | 08.00 - 09.00 | | 08.00 - 09.00 | | 08.00 - 09.00 | |
| 09.00 - 10.00 | | 09.00 - 10.00 | | 09.00 - 10.00 | Adrian | 09.00 - 10.00 | |
| 10.00 - 11.00 | | 10.00 - 11.00 | | 10.00 - 11.00 | | 10.00 - 11.00 | |
| 11.00 - 12.00 | | 11.00 - 12.00 | | 11.00 - 12.00 | | 11.00 - 12.00 | |
| 12.00 - 13.00 | | 12.00 - 13.00 | | 12.00 - 13.00 | | 12.00 - 13.00 | |
| 13.00 - 14.00 | | 13.00 - 14.00 | | 13.00 - 14.00 | | 13.00 - 14.00 | |
| 14.00 - 15.00 | | 14.00 - 15.00 | Fairuz | 14.00 - 15.00 | | 14.00 - 15.00 | Putra |
| 15.00 - 16.00 | | 15.00 - 16.00 | | 15.00 - 16.00 | MT | 15.00 - 16.00 | |
| 16.00 - 17.00 | | 16.00 - 17.00 | Putra | 16.00 - 17.00 | | 16.00 - 17.00 | |
| 17.00 - 18.00 | | 17.00 - 18.00 | | 17.00 - 18.00 | Suzuki | 17.00 - 18.00 | |
| 18.00 - 19.00 | | 18.00 - 19.00 | | 18.00 - 19.00 | | 18.00 - 19.00 | |
| 19.00 - 20.00 | | 19.00 - 20.00 | | 19.00 - 20.00 | | 19.00 - 20.00 | |
| 20.00 - 21.00 | Sandy | 20.00 - 21.00 | Fera | 20.00 - 21.00 | Fazid | 20.00 - 21.00 | Fazid |
| 21.00 - 22.00 | | 21.00 - 22.00 | | 21.00 - 22.00 | | 21.00 - 22.00 | |
| 22.00 - 23.00 | | 22.00 - 23.00 | | 22.00 - 23.00 | | 22.00 - 23.00 | |

Gambar 1.4 Contoh Tabel Rekap Data Penyewaan Lapangan GOR Prayoga

Berdasarkan **Gambar 1.4** dapat dilihat rekap data penyewaan lapangan GOR Prayoga masih dilakukan secara manual dengan bantuan tabel yang telah disiapkan sebelumnya yang berisi jam penyewaan, nama *Customer*, dan dibagi menjadi empat bagian sesuai dengan lapangan yang tersedia. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik GOR Prayoga, *Customer* lapangan adalah masyarakat umum yang didominasi oleh kalangan pegawai kantoran dan mahasiswa, sehingga intensitas penyewaan akan meningkat pada sore hingga malam hari. Sistem penyewaan lapangan pada GOR Prayoga bisa dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan telepon, untuk pembayaran bisa dilakukan secara tunai dan non tunai melalui *transfer*, sedangkan proses perekapan data dilakukan secara manual dengan menjumlahkan data pada tabel yang dilakukan setiap seminggu sekali. Jam operasional lapangan dimulai dari pukul 8 pagi sampai pukul 10 malam.

6 SEPT 22 SELASA

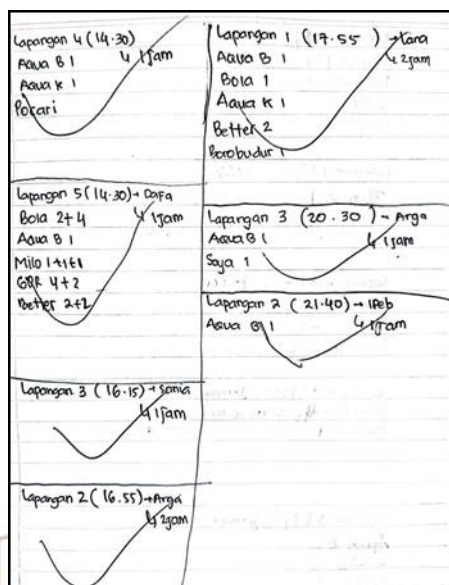
JADWAL LAPANGAN 5 SEP - 11 SEP

| HARI | JAM | LAPANGAN 1 | LAPANGAN 2 | LAPANGAN 3 | LAPANGAN 4 | LAPANGAN 5 | LAPANGAN 6 | LAPANGAN 7 | LAPANGAN 8 |
|------|---------------|--------------------------------|-------------------------------|------------|----------------------------------|-------------|-------------|-----------------------|-------------|
| | 06.00 - 07.00 | | | | | | | | |
| | 07.00 - 08.00 | | | | | | | | |
| | 08.00 - 09.00 | | BPE | BPE | | | | | |
| | 09.00 - 10.00 | | BPE | BPE | B. BUNDAH | NIA 40 35 | | | |
| | 10.00 - 11.00 | Andi 45 50 | BPE | | PEQUINDA 50 | | | | |
| | 11.00 - 12.00 | Andi 45 | | | | | | | |
| | 12.00 - 13.00 | | | | | | | | |
| | 13.00 - 14.00 | | | | | | | | |
| | 14.00 - 15.00 | GS | GS | | IQBAL 45 50 | GS | | | |
| | 15.00 - 16.00 | GS | GS | | 6 SEP / 09 SEP | GS | | | |
| | 16.00 - 17.00 | GS | GS | | DROYAL VILLAGE 09 AGUS - 30 AGUS | GS | | | |
| | 17.00 - 18.00 | GS | GS | | EDU UNP 02 SEP - 23 SEP | GS | | | |
| | 18.00 - 19.00 | GS | GS | | ENUNP 17 15 | GS | | | |
| | 19.00 - 20.00 | | | | | LEPI | | | 16/9 |
| | 20.00 - 21.00 | BRI KHATIB 09 AGUS - 30 AGUS | JASARAHARJA 02 AGUS - 23 AGUS | BGES | BANK NAGARI 10 AGUS - 10 SEP | HARIS 45 35 | FARID 45 35 | TATI 11 AGUS - 30 SEP | ENJOY 16/9 |
| | 21.00 - 22.00 | | | | | HARIS 45 | DINA 45 35 | | REHAN 45 35 |
| | 22.00 - 23.00 | | | | | | PEVI 45 35 | TIMSS 45 35 | ZETA 45 35 |
| | 23.00 - 24.00 | ACE HARDWARE 09 AGUS - 30 AGUS | | | | | PEVI | | |

KET: Leri didat datang!!!
Pevi didat datang!!!

Gambar 1.5 Contoh tabel rekapan data penyewaan lapangan GOR Bima Sakti

Berdasarkan **Gambar 1.5** dapat dilihat rekapan data penyewaan lapangan GOR Bima Sakti juga masih dilakukan secara manual dengan bantuan tabel yang telah disiapkan sebelumnya yang berisi jam penyewaan, nama *Customer*, dan dibagi menjadi empat bagian sesuai dengan lapangan yang tersedia. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik GOR Bima Sakti, sistem penyewaan dari lapangan bisa dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan via telepon, untuk proses pembayaran bisa dilakukan secara tunai dan non tunai melalui *transfer*, sedangkan untuk rekapitulasi data dilakukan secara manual dengan menjumlahkan data penyewaan yang ada pada tabel setiap minggunya, perekapan data setiap minggunya dilakukan secara manual oleh pengelola lapangan sehingga data tidak bisa diperbarui secara *realtime*.



Gambar 1. 6 Contoh Rekap Manual Penyewaan Hall Bulu Tangkis Atlanta

Berdasarkan **Gambar 1.6** dapat dilihat rekap data penyewaan lapangan Hall Bulu Tangkis Atlanta masih dilakukan secara manual dengan mencatat pada buku yang telah disiapkan oleh penjaga lapangan yang berisi jam mulai bermain, lama bermain serta fasilitas tambahan berupa pembelian *cock* dan air minum. Data yang telah dicatat pada buku selanjutnya akan direkap pada tabel *spreadsheets* yang dapat dilihat pada Gambar berikut.

| 1 Juni 2022 | | | 2 Juni 2022 | | |
|-------------|------------------|----------------|-------------|---------|--------------|
| Lapangan | | | Lapangan | | |
| Lapangan | Durasi | Harga | Lapangan | Durasi | Harga |
| | 5 2 Jam | Rp100.000,00 | | 3 2 Jam | Rp100.000,00 |
| | 3 2 Jam | Rp100.000,00 | | 4 1 Jam | Rp50.000,00 |
| | 4 2 Jam | Rp100.000,00 | | 5 1 Jam | Rp50.000,00 |
| | 2 1 Jam | Rp50.000,00 | | 3 1 Jam | Rp50.000,00 |
| | 5 2 Jam | Rp100.000,00 | | 4 2 Jam | Rp100.000,00 |
| | 2 2 Jam | Rp100.000,00 | | 5 3 Jam | Rp150.000,00 |
| | 1 2 Jam | Rp100.000,00 | | 1 1 Jam | Rp50.000,00 |
| | 1 2 Jam | Rp100.000,00 | | 2 1 Jam | Rp50.000,00 |
| | 3 1,5 Jam | Rp75.000,00 | | | Rp600.000,00 |
| | 4 2 Jam | Rp100.000,00 | | | |
| | 5 Member (Polda) | Rp500.000,00 | | | |
| | | Rp1.425.000,00 | | | |

Gambar 1. 7 Contoh Rekap Data Penyewaan Hall Bulu Tangkis Atlanta

Berdasarkan **Gambar 1.7** dapat dilihat data yang sebelumnya telah dicatat pada buku akan dipindahkan pada tabel *spreadsheets* yang berisi rekap data penyewaan berupa total jam penyewaan lapangan dan total harga penyewaan lapangan. Selanjutnya dari wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik Hall

Bulu Tangkis Atlanta, sistem penyewaan dari lapangan bisa dilakukan melalui aplikasi *Whatsapp* dan via telepon, untuk proses pembayaran bisa dilakukan secara tunai dan non tunai melalui *transfer*, sedangkan untuk rekapitulasi data dilakukan secara manual. Hal tersebut memungkinkan terjadi kesalahan dalam mencatat penyewaan lapangan yang dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dengan penyewaan secara langsung ke lapangan dan data harus dipindahkan secara manual dari buku ke *spreadsheets* untuk dilakukan perekapan sehingga data tidak bisa diperbarui secara *realtime*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya didapatkan bahwa sistem informasi yang dirancang dapat memudahkan pelanggan dalam proses penyewaan lapangan badminton, karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun serta dapat membantu dalam proses manajemen laporan, karena sistem ini telah memanfaatkan *database* sebagai tempat penyimpanan serta sistem ini sudah saling terintegrasi (Resmana, 2017). Sistem informasi yang dirancang memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan dengan informasi yang lebih cepat dan akurat untuk mempermudah pemesanan dan penyewaan (Haria, 2021). Sistem informasi yang dirancang dapat mempermudah dalam *booking* lapangan yang tidak harus datang ke tempat penyewaan lapangan badminton (Rengga, 2021). Sistem informasi web yang terintegrasi dengan pelanggan serta dapat di akses 24 jam dapat membantu petugas dalam mengelola transaksi keuangan serta dapat mengurangi kesalahan dalam proses pendataan (Rachmat, 2022). Sistem Informasi dapat membantu dalam meningkatkan strategi marketing brand usaha dan memaksimalkan pelayanan dengan tujuan mempermudah kinerja dalam mengolah data, mengubah data, melihat informasi jadwal lapangan, serta data tersimpan secara otomatis dan aman (Togu, 2021). Pada penelitian sebelumnya sistem informasi yang dirancang adalah sistem informasi penyewaan fasilitas olahraga namun hanya terpaku pada satu konsumen atau satu tempat penyewaan saja.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah membahas tentang penyewaan lapangan olahraga dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian

yang memanfaatkan model bisnis *marketplace* dalam penerapannya. Penelitian kali ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi penyewaan lapangan badminton dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace*.

Pada praktiknya *marketplace* digunakan untuk mengumpulkan para penjual yang mempunyai toko *virtual* di *marketplace* dan pembeli yang sudah mempunyai akun ke dalam satu wadah atau *platform* untuk melakukan transaksi jual-beli secara *virtual*, hal tersebut biasa disebut dengan model bisnis B2C (*Business to Customer*) ada juga model bisnis B2B (*Business to Business*) yaitu mempertemukan pelaku usaha dengan pemilik toko *online* (Yustiani dan R. Yunanto, 2017). *Marketplace* dibuat memiliki beberapa fasilitas yang dapat mempermudah pencarian informasi tentang produk yang ditawarkan (*offer to buy*), dicari (*offer to sell*) dan produk yang dilelang sehingga dapat mempermudah *user* dalam melakukan pencarian informasi (Turban, et al, 2012).

Perancangan perangkat lunak untuk manajemen pusat olahraga merupakan tugas penelitian multistage yang juga selaras dengan berbagai aspek teknik industri sebagai berikut:

1. Riset Operasi dan Optimasi

Perangkat lunak yang dirancang mencakup fungsi penjadwalan agar setiap *customer* mendapat jadwal yang sesuai dan penjadwalan dapat berjalan dengan optimal.

2. Sistem Manufaktur dan Produksi

Tempat penyewaan lapangan badminton yang mencakup operasi ritel seperti menjual peralatan olahraga, perangkat lunak tentunya perlu mengelola inventaris dan logistik rantai pasok.

3. Faktor Manusia dan Ergonomi

Desain yang berpusat pada pengguna tentunya harus dapat merancang UI/UX yang dapat melayani pengguna seperti *admin*, *owner* dan *customer* yang memerlukan pemahaman tentang kebutuhan dan preferensi unik mereka.

4. Rekayasa dan Manajemen Mutu

Perancangan suatu perangkat lunak yang andal dan efektif akan melibatkan proses pengendalian kualitas dan pengujian, memastikan bahwa perangkat lunak telah memenuhi standar yang diinginkan dan berfungsi dengan benar.

5. Rekayasa Sistem

Perangkat lunak harus mengintegrasikan berbagai komponen, seperti pemesanan, penagihan, manajemen hubungan pelanggan, dan pemeliharaan fasilitas yang koheren.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membangun suatu sistem informasi penyewaan lapangan badminton di Kota Padang dengan memanfaatkan model bisnis *marketlace*”.

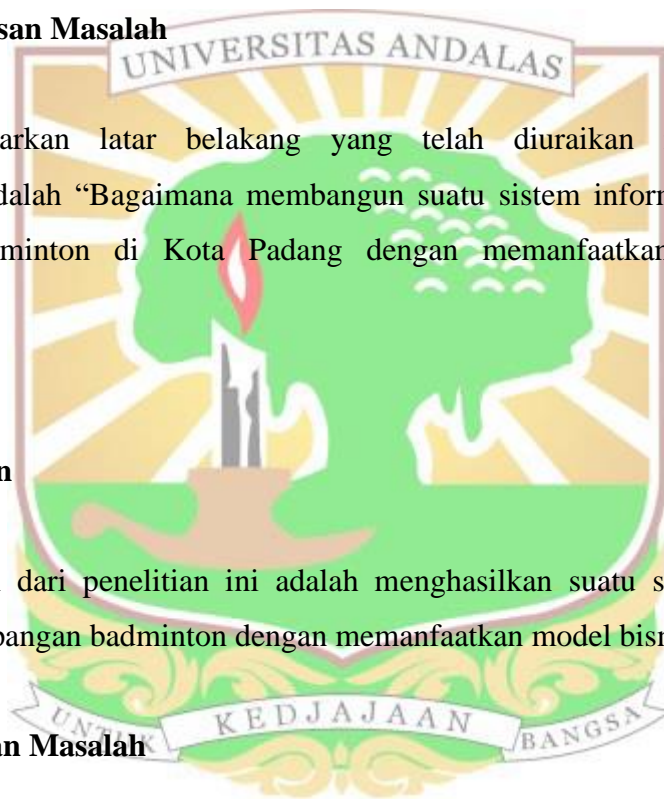
1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu sistem informasi penyewaan lapangan badminton dengan memanfaatkan model bisnis *marketplace*.

1.4 Batasan Masalah

1. Sistem Informasi yang dibangun hanya mengenai transaksi penyewaan lapangan badminton serta pengelolaan data fasilitas serta jadwal lapangan badminton.
2. Aplikasi yang dibangun adalah model bisnis *marketplace*, sehingga setiap pemilik lapangan badminton bisa mendaftar pada aplikasi ini.

1.5 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* penyewaan lapangan badminton.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan terkait tahapan melaksanakan penelitian, Tahapan tersebut berisi studi pendahuluan, studi literature, pra perancangan sistem, perancangan sistem, analisis, dan penutup.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan terkait perancangan sistem, untuk menyelesaikan rumusan masalah yang ada.

BAB V ANALISIS

Bab ini menjelaskan terkait analisis yang dilakukan dari hasil penelitian dan perancangan sistem informasi yang telah dirancang.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.