

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah suatu kegiatan aktivitas untuk melatih tubuh yang terencana yang melibatkan gerakan badan yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani juga rohani. Olahraga merupakan bagian dari kebutuhan manusia karena dapat meningkatkan kebugaran tubuh untuk melakukan segala aktivitas sehari-hari. Olahraga dapat dilakukan sejak dini hingga saat dewasa, juga dapat dilakukan setiap hari dan dapat juga dilakukan secara sendiri maupun berkelompok, salah satunya adalah futsal.

Futsal adalah olahraga permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, dimana setiap tim beranggotakan 5 orang dan menggunakan bola berukuran lebih kecil dari bola di sepak bola. Futsal pertama kali dimainkan di Uruguay tepatnya di Montevideo pada tahun 1930, oleh Juan Carlos Ceriani. Untuk ukuran lapangan juga tidak terlalu besar seperti ukuran lapangan sepak bola.

Saat ini, olahraga tersebut menjadi olahraga favorit di masyarakat, khususnya dikalangan remaja. Bahkan, turnamen-turnamen pun tidak jarang di gelar. Hal tersebut menjadikan celah untuk membuka bisnis penyewaan lapangan futsal. *Euforia* yang cukup tinggi dikalangan masyarakat menjadikan jaminan tersendiri bagi para pebisnis penyewaan lapangan futsal.

Barokah Park adalah tempat wisata di Kabupaten Situbondo yang terletak di jalan raya Banyuwangi kilometer 27, Desa Trigonco, Kecamatan Asembagus atau lebih tepatnya di depan Rumah sakit umum Asembagus adalah salah satu wahana wisata family gathering terlengkap di Kabupaten Situbondo. Beberapa fasilitas penunjang untuk kegiatan wisata yang tersedia diantaranya adalah Café, Gym, Hotel, Kolam Renang, Live Music dan Futsal yang biasa disebut dengan Rajawali Futsal. Tempat ini memiliki dua lapangan futsal untuk disewakan. Untuk saat ini karyawan yang bertugas untuk menjaga lapangan futsal hanya satu orang. Hal tersebut tentunya membuat penjaga kewalahan untuk mengurus dan menjaga lapangan yang tersedia di Rajawali Futsal.

Dalam proses penyewaan lapangan di Rajawali Futsal saat ini masih dilakukan dengan cara dicatat pada buku besar. Saat pelanggan melakukan

pemesanan lapangan, karyawan akan mencari waktu yang kosong, setelah menemukan waktu yang kosong pelanggan diharuskan membayar uang muka. Jika terdapat pelanggan yang membatalkan pemesanan maka konsekuensinya adalah uang muka yang telah dibayarkan hangus dalam artian uang tidak bisa diambil.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini mencoba untuk membuat sebuah aplikasi menggunakan *android studio* yang dapat digunakan sebagai media pemesanan lapangan futsal untuk pelanggan. Aplikasi ini nantinya memiliki beberapa fitur-fitur untuk pelanggan yaitu menampilkan jadwal lapangan, login, pemesanan lapangan dan *upload* bukti pembayaran.

Pemilihan *android studio* pada penelitian ini dikarenakan akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan.

Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dalam pemesanan lapangan yang terjadi di Barokah Park.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem penyewaan lapangan futsal di Barokah Park berbasis android dapat mempermudah calon pelanggan dalam pemesanan lapangan futsal dan dapat memudahkan Admin dalam melakukan pelayanan dan pengelolaan data penyewaan lapangan futsal di Barokah Park.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi penyewaan lapangan futsal di Barokah Park untuk memudahkan pelanggan dalam pemesanan lapangan dan dapat memudahkan admin dalam melakukan pelayanan dan pengelolaan data penyewaan lapangan futsal di Barokah Park.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber pengetahuan dalam penerapan aplikasi android.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang selama ini telah dipelajari selama perkuliahan.
- b. Dapat mempersiapkan mahasiswa untuk terjun dalam dunia kerja khususnya dalam pembuatan aplikasi.

2. Bagi Rajawali Futsal

- a. Memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan futsal di rajawali futsal.
- b. Memudahkan petugas dalam pelayanan lapangan futsal.
- c. Meminimalisir terjadinya bentrok antar pesanan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pelanggan hanya bisa memilih lapangan, tanggal, *login* serta *upload* bukti pembayaran.
- b. Pembayaran hanya bisa dilakukan dengan *transfer* ke rekening manajer.
- c. Pemesanan yang telah dibayar tidak dapat dibatalkan.
- d. Aplikasi ini hanya membahas tentang pelanggan.