

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi merupakan perkembangan suatu media atau alat yang dapat digunakan dengan lebih efisien guna memproses serta mengendalikan suatu masalah. Teknologi juga dapat diartikan benda-benda yang berguna bagi manusia, seperti mesin, tetapi juga dapat juga mencakup hal yang lebih luas, termasuk sistem, metode organisasi, dan teknik. Pada saat ini teknologi telah mempengaruhi kehidupan masyarakat di segala bidang (Putra, Wirastuti, & Suyadnya, 2014).

Perkembangan teknologi *platform* smartphone, salah satunya Android yang paling banyak dikembangkan saat ini. Tidak heran jika Android popularitasnya yang semakin tinggi, karena bukan hanya menguntungkan bagi para penggunanya, melainkan juga pengembang aplikasi, mengingat android yang bersifat *open source* sehingga semua orang bebas menciptakan serta mengembangkan berbagai macam aplikasi dalam *platform* Android, salah satunya aplikasi pemesanan online.

Dalam melakukan pemesanan lapangan badminton di UD SAR Andulang, sistem yang digunakan masih manual, sehingga pemesan harus datang secara langsung kepada pemilik atau dengan mendatangi pihak yang bertugas di kantor, belum lagi jika pihak yang bertugas tidak sedang di kantor, maka pemesan harus menunggu untuk mendapatkan jadwal bermain di lapangan tersebut, sehingga pemesan membuang banyak waktu, dan juga sering terjadi *crash* pada saat pemesanan karena belum adanya sistem yang mengelola pemesanan tersebut secara efektif.

Berdasarkan masalah diatas, penulis akan membuat Aplikasi Pemesanan Lapangan Badminton Berbasis Android di UD SAR Andulang, dimana nantinya didalam aplikasi terdapat fitur untuk mengelola jadwal serta mempermudah dalam pemesanan lapangan. Tujuannya agar membantu dan mempermudah dalam proses pemesanan lapangan baik kepada pihak yang bertugas maupun pemesan lapangan, serta lebih efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat Aplikasi Pemesanan Lapangan Badminton di UD SAR Andulang Berbasis Android

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Pemesanan Lapangan Badminton di UD SAR Andulang Berbasis Android.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Mempermudah dalam proses pemesanan lapangan.
2. Menghemat waktu serta lebih efektif.
3. Memudahkan pemesan dalam mengakses informasi mengenai sistem pemesanan lapangan.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Sistem ini hanya untuk mengelola pemesanan lapangan.
2. Sistem ini hanya dikhususkan kepada pihak yang bertugas dikantor dan pemesan.
3. Sistem ini hanya menghasilkan informasi pengelolaan lapangan di UD SAR.
4. Platform menggunakan android.