

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan Informasi saat ini semakin berkembang pesat dalam berbagai bidang, diantaranya bidang IT (*Information Technology*). Ilmu ini berbasis pada disiplin ilmu-ilmu yang bermanfaat untuk menunjang kebutuhan informasi dan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan berbagai disiplin ilmu pengetahuan.

Salah satunya adalah Sistem informasi. Sistem Informasi menjadi penting pada sebuah organisasi, apabila organisasi itu menggunakan sistem tersebut sebagai penunjang untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan, sehingga kinerja organisasi tersebut akan baik, kemungkinan sebaliknya apabila di abaikan maka organisasi tersebut akan tertinggal.

Selain itu, internet juga sangat berperan dalam sebuah organisasi. Salah satu manfaatnya adalah organisasi dapat dengan mudah memberi informasi kepada para pengguna internet dengan memanfaatkan website.

Olahraga badminton yang sejak dulu sangat diminati oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia maupun dunia, dari mulai anak kecil sampai dewasa. Hal ini disebabkan karena olahraga badminton di Indonesia yang sering membuahkan prestasi di tiap tahunnya dan olahraga badminton hanya memerlukan peralatan yang sederhana serta mendatangkan kesenangan bagi yang bermain. Olahraga badminton yang dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan ini dapat dimainkan oleh siapa saja, baik anak-anak, usia muda maupun tua. Badminton merupakan permainan yang bersifat perseorangan dan bisa juga beregu. Tiap-tiap regu terdiri dari dua orang (Ganda), sehingga harus ada kerjasama antar pemain untuk menghasilkan kemenangan.

Bulutangkis/badminton merupakan salah satu jenis olahraga yang dimainkan dalam ruangan (*indoor*). Pemanfaatan lapangan yang lebih kecil menjadikan olahraga

ini sebagai alternative disaat langkanya lapangan untuk bermain bulutangkis. Selain itu, para pelaku bisnis mulai tertarik dan berlomba-lomba untuk membuat lapangan bulutangkis karena keuntungan yang menggiurkan.

Namun pemesanan lapangan bulutangkis di daerah Jember ini masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan bulutangkis atau menghubungi lewat whatsapp untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan pemesanan melalui whatsapp ini kebanyakan jarang untuk mendapat jawaban, jadi kebanyakan para penyewa lapangan harus datang langsung ke lapangan bulutangkis secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak penyewa dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena harus mendatangi langsung tempat bulutangkis untuk melakukan pengecekan jadwal dan pemesanan lapangan. Dengan adanya aplikasi ini maka saya bertujuan untuk mempermudah pelanggan agar dapat melihat dan mengecek daftar lapangan yang siap di pesan atau tidak ada dipesan.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dibuat sebuah aplikasi dimana pemesan dapat melakukan pemesanan seacara online, supaya pemesan tidak perlu datang ketempat untuk melakukan pemesanan lapangan seacara manual dan dapat melihat dan mengetahui informasi tentang lapangan mana yang tersedia dan lapangan mana yang tidak tersedia atau sudah dipesan oleh orang lain. Maka dari itu dibuatlah aplikasi ini yang berjudul “ Aplikasi Pemesanan Lapangan Bulutangkis Di Daerah Jember Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pemesanan lapangan bulutangkis untuk mepermudah *customer* melakukan *booking* dan memberikan informasi lapangan tersedia atau tidak untuk di *booking* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Aplikasi hanya terfokus pada pemesanan lapangan bulutangkis.
- b. Metode yang digunakan pada aplikasi ini yaitu metode *waterfall*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang, maka tujuan dari tugas akhir ini yaitu :

- a. Merancang dan membuat sebuah aplikasi pemesanan lapangan bulutangkis untuk mempermudah pelanggan menyewa lapangan dan memberikan informasi tentang lapangan yang tersedia atau tidak tersedia di *booking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari aplikasi ini adalah :

- a. Membantu memberikan informasi yang lengkap kepada *customer* untuk mengetahui lapangan tersedia untuk dipesan atau tidak tersedia.
- b. Mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan bulutangkis.