

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh secara berulang-ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. [1]. Di zaman yang modern ini masyarakat khususnya para pemuda sudah mengerti pentingnya olahraga bagi tubuh. Olahraga yang dipilih sangat bervariasi, sementara aplikasi ini di khususkan untuk tempat olahraga futsal dan badminton. Minat masyarakat tentang olahraga tersebut bisa dikatakan tergolong banyak, hal inilah yang menuntut pemilik tempat olahraga agar meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan, dan salah satunya dengan memberikan pelayanan yang cepat dan efisien.

Minimnya informasi untuk mempromosikan tempat olahraga melalui *smartphone* android, melihat banyaknya permintaan akan penyewaan tempat olahraga saat ini, dan pemilik tempat olahraga terkadang merasa dirugikan karena pelanggan melakukan pembatalan pemesanan secara mendadak. Hal ini yang menyebabkan semakin kompleks informasi yang harus bisa diolah secara cepat dan tepat. Dengan berkembangnya teknologi informasi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu, salah satu contohnya adalah aplikasi e-sport ini. Sistem ini diharapkan dapat mengurangi cara pemesanan konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, melihat jadwal yang menuntut kita untuk datang ke tempat olahraga tersebut, serta mengurangi kerugian pemilik tempat olahraga karena pembatalan pemesanan secara mendadak.

Oleh karena itu, untuk memanfaatkan kecanggihan *smartphone* android pada era saat ini maka dibuatlah sebuah aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan. Yang bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan tempat olahraga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat adalah “Bagaimana membuat aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android yang dapat melakukan pembatalan otomatis setelah 5 jam dari pemesanan”?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penelitian tugas akhir ini memiliki tujuan, untuk mempermudah pelaporan setiap tempat olahraga serta memudahkan proses pemesanan tempat olahraga.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, untuk memudahkan pemilik tempat olahraga mengelola pelaporan dan memudahkan pelanggan saat melakukan pemesanan tempat olahraga.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka permasalahan yang dibahas oleh penulis dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem yang digunakan berbasis client-server. Client (android) untuk pengguna, dan server (web) untuk *admin* atau pemilik tempat olahraga.
2. Aplikasi ini berbasis Android dan MySQL sebagai *databasenya*.
3. Pembayaran yang dilakukan masih secara manual (transfer).
4. Pembatalan dapat dilakukan jika 5 jam setelah pemesanan tidak melakukan proses pembayaran.
5. Aplikasi ini hanya menyediakan tempat olahraga futsal dan badminton.
6. Aplikasi ini hanya untuk tempat olahraga “Gor Socah, Gor Sultan Abdul Kadirun, Grida Bangkalan dan Dafa Futsal di kecamatan Bangkalan.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android:

1. Studi Literatur

Merupakan usaha untuk lebih memudahkan dalam melengkapi data dan memecahkan masalah karena merupakan sumber referensi bagi peneliti baik dari buku, internet maupun sumber-sumber lain yang digunakan dalam mengambil langkah pengamatan dan melengkapi data yang bersifat umum.

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan guna mendapatkan gambaran jelas terhadap alur sistem yang akan dibuat, di mana perancangan sistem informasi ini meliputi desain *Domain Model*, *Use Case*, *Robustness Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

3. Implementasi Sistem

Aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android ini dibangun menggunakan freamwork Laravel sebagai server, dan android sebagai client.

4. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan dokumentasi akhir dari awal penelitian ini dilakukan seperti latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, perancangan dan implementasi sistem yang dibuat hingga kesimpulan akhir dari penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penulis mengerjakan tugas akhir, rumusan masalah yang diperoleh dari latar belakang, tujuan dan manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini, batasan masalah pembahasan sistem informasi ini, metodologi pengerjaan tugas akhir dan sistematika penulisan.

BAB II Teori Penunjang

Bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang dibutuhkan untuk aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android yang akan dibuat.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini berisi analisis pembuatan sistem dan perancangan sistem, yang membahas tentang analisa kebutuhan, analisa *user*, analisa *input*, analisa proses, analisa *output*, alur sistem yang terdiri dari *Domain Model*, *Use case*, dan *Class Diagram*. Bab ini juga berisi tentang CDM dan PDM yang menggambarkan tabel dalam *database* yang digunakan pada sistem informasi ini.

BAB IV Implementasi

Bab ini menampilkan dan menjelaskan fungsi dari setiap menu-menu yang terdapat dalam aplikasi e-sport di kecamatan Bangkalan berbasis android yang berupa *screenshoot* sehingga mempermudah dalam pemahaman sistem.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran, kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah dan intisari dari hasil yang didapatkan setelah pembuatan sistem informasi ini. Sedangkan saran merupakan kumpulan saran dan rekomendasi dari penulis untuk pengembangan sistem yang telah dibuat. Sehingga untuk selanjutnya akan menjadi sistem yang lebih kompleks.