

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga sepakbola masih menjadi trend pada masyarakat. Pada zaman dahulu sepak bola dapat dilakukan dimana saja, misalnya di tanah kosong atau tanah lapang. Ada tanah lapang atau tanah kosong yang disiapkan khusus sebagai lapangan sepak bola atau ada juga yang digunakan sebagai lapangan serbaguna, baik untuk kegiatan sepak bola ataupun acara warga lainnya.

Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, tanah lapang dengan area yang cukup luas mulai jarang tersedia. Sehingga permainan sepak bola juga berkembang menjadi permainan futsal dengan mengurangi jumlah pemain serta dapat menggunakan lahan yang lebih kecil. Dengan alternatif tersebut, permainan sepak bola tetap dapat dilakukan oleh semua kalangan.

Dalam perkembangannya, permainan futsal ini menjadi trend bisnis bagi para pelaku usaha. Mereka yang dapat menyediakan lapangan futsal, kemudian dibuat sistem sewa tempat futsal untuk kurun waktu beberapa jam. Kini, lapangan futsal sudah tersebar di berbagai daerah. Diminati berbagai kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa.

Jika ditelusuri lebih lanjut terkait pengelolaan lapangan futsal, didapati dilakukan secara manual. Pengelola hanya menunggu calon pemesan datang & melakukan booking. Cara ini biasanya dilakukan oleh calon pemesan yang sudah mengetahui tempat lapangan futsal yang dimaksud.

Maraknya penggunaan mobile phone juga dimanfaatkan pengelola & calon pemesan untuk melakukan pemesanan lewat media sosial whatsapp, dsb. Calon pemesan biasanya mengetahui

iklan atau poster-poster yang dipasang pengelola. Dengan cara ini, biasanya calon pemesan perlu memastikan jadwal & lokasi dengan meminta *share location* yang tersedia pada fitur whatsapp.

Dari tinjauan diatas, timbul beberapa masalah yakni pencatatan manual, informasi jadwal tersedia ditanyakan terus ke pengelola serta pertukaran informasi lokasi dilakukan secara manual.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis memiliki ide dan gagasan untuk membuat sistem informasi lapangan futsal berupa aplikasi yang dituangkan dalam penelitian dengan judul skripsi “Implementasi Navigasi Waypoint Pada Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi jadwal lapangan futsal?
2. Bagaimana cara merancang sistem pemesanan & pembayaran lapangan futsal?
3. Bagaimana cara merancang sistem navigasi untuk panduan pemesan menuju lapangan futsal?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dibuat untuk OS Android
2. Database menggunakan firebase
3. Navigasi memanfaatkan mapbox
4. Pembayaran menggunakan metoda transfer & verifikasi manual oleh Admin

D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah *user* memesan lapangan futsal & memberikan navigasi menuju lapangan yang dituju.
2. Untuk membantu pengelola lapangan futsal dalam memasarkan lapangan futsalnya serta mencatat data transaksi pemesanannya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah khazanah keilmuan, pemikiran dan pengalaman dalam bidang Teknik Informatika, serta sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama masa kuliah.

2. Bagi Pembaca

- a. Menambah referensi mengenai pembuatan sistem bagi pembaca yang akan melakukan penelitian serupa di masa yang akan datang.
- b. Menambah pengetahuan tentang pembuatan sistem navigasi.

3. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini kiranya dapat digunakan sebagai literasi tambahan dalam meningkatkan output pendidikan di perguruan tinggi Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap khususnya bagi prodi Teknik Informatika.