

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga futsal adalah salah satu olahraga yang paling banyak diminati semua kalangan dari pelajar sampai masyarakat umum. Olahraga futsal membutuhkan lapangan khusus dan tertutup guna lebih memberi kenyamanan kepada pemain. Kota Singkawang termasuk wilayah yang banyak menyediakan fasilitas lapangan futsal. Setelah dilakukan penelitian secara langsung oleh penulis, penulis menemukan 15 lapangan futsal di Kota Singkawang. Diantaranya 9 lapangan futsal di Kecamatan Singkawang Barat, 2 lapangan di Kecamatan Singkawang Tengah, 2 lapangan di Kecamatan Singkawang Timur, dan 2 lapangan di Kecamatan Singkawang Utara. Namun tidak semua orang mengetahui lokasi lapangan futsal tersebut, termasuk informasi harga dan kondisi lapangannya. Masyarakat ataupun pendatang hanya mengetahui fasilitas lapangan futsal ini dari papan iklan yang ada dan informasi masyarakat sekitar.

Pada praktiknya *marketplace* sering digunakan untuk mengumpulkan para penjual yang mempunyai toko virtual di *marketplace* dan pembeli yang sudah mempunyai akun ke dalam satu wadah atau *platform* untuk melakukan transaksi jual beli secara virtual, hal tersebut biasa disebut dengan model bisnis B2C (*Business to Customer*) ada juga model bisnis B2B (*Business to Business*) yaitu mempertemukan pelaku usaha dengan pemilik toko *online*. Sekarang, jumlah *Marketplace* sudah banyak dengan kekuatan industri, sistem manajemen, pilihan cara pembayaran, proses transaksi dan metode masing-masing. Bahkan beberapa *Marketplace* menyediakan dompet elektroniknya sendiri. Sehingga semakin banyak konsumen yang lebih memilih untuk berbelanja di *Marketplace* karena kemudahan yang ditawarkannya.

Pada Kota Singkawang proses transaksi penyewaan lapangan futsal masih menggunakan sistem konvensional yaitu melakukan pertemuan negosiasi harga, mencatat data, dan mencatat keuangan. Untuk mengetahui jadwal lapangan yang kosong penyewa lapangan futsal harus menanyakan ketersediaan jadwal kepada pengelola lapangan futsal dengan cara datang langsung ke lokasi tempat futsal yang lapangannya ingin dipesan atau dengan cara menghubungi pengelola

lapangan futsal melalui telepon. Informasi jadwal lapangan futsal yang didapatkan oleh penyewa lapangan futsal tidak didapatkan secara *real time*.

Permasalahan juga dialami oleh pengelola lapangan futsal dalam melakukan pendataan. Selain itu informasi yang disediakan oleh pengelola lapangan futsal juga masih manual, sehingga informasi yang didapatkan oleh penyewa lapangan futsal tidak akurat. Pada proses penentuan jadwal pengelola lapangan futsal harus mengecek papan tulis atau di dalam buku penjadwalan satu persatu dan belum ada sistem terkomputerisasi. ketika pengelola lapangan tidak berada di lapangan futsal biasanya lupa menulis jadwal penyewaan lapangan yang dipesan melalui telepon sehingga pegawai futsal lainnya juga memberikan jadwal tersebut ke penyewa yang lain.

Oleh karena itu, perlu dibuat sistem informasi marketplace penyewaan lapangan futsal. Dengan menerapkan *marketplace* pada aplikasi penyewaan lapangan futsal ini, penyewa bisa mencari lapangan futsal yang sesuai dengan keinginannya dan melihat semua informasi yang ada pada berbagai lapangan futsal yang telah terdaftar di sistem secara *real time*. Sehingga penyewa tidak perlu datang langsung untuk sekedar menanyakan informasi ketersediaan jadwal yang kosong dan pengelola lapangan futsal dapat mempromosikan lapangan futsal yang dikelolanya serta dapat membantu dalam operasional lapangan.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan futsal di kota Singkawang berbasis *website* untuk membantu penyewa lapangan dalam mendapatkan informasi dan mempermudah dalam melakukan penyewaan?
2. Bagaimana merancang dan membangun system informasi *marketplace* penyewaan lapangan futsal di kota Singkawang berbasis *website* untuk membantu pengelola lapangan dalam melakukan pendataan dan mempromosikan lapangan futsal yang dikelolanya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan futsal di kota Singkawang berbasis *web* dapat membantu penyewa lapangan dalam mendapatkan informasi dan mempermudah dalam melakukan penyewaan dan membantu pengelola lapangan dalam melakukan pendataan dan mempromosikan lapangan futsal yang dikelolanya.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan peneliti untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, sebagai berikut:

1. Aplikasi menampilkan informasi tentang lapangan futsal berdasarkan profil lapangan futsal, komentar, lokasi futsal, dan jadwal lapangan futsal.
2. Aplikasi digunakan untuk lapangan futsal yang ada di wilayah kota Singkawang
3. Aplikasi akan mencoba dilengkapi dengan pembayaran secara *online* dengan transaksi lewat rekening dan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)
4. Aplikasi belum menggunakan member untuk penyewa lapangan futsal

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir ini terdiri atas lima bab, yakni BAB I Pendahuluan, BAB II Tinjauan Pustaka, BAB III Metodologi Penelitian dan Perancangan Sistem, BAB IV Hasil Perancangan dan Analisis Sistem, serta Bab V Penutup.

BAB I Pendahuluan merupakan bab pertama dalam penelitian, pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka, merupakan bab yang berisi landasan teori terkait dengan penelitian yang akan di lakukan, yaitu uraian tentang poin-poin penting dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, serta penjelasan tentang berbagai istilah yang terkait topik penelitian. Pada bab ini berisi futsal, *e-marketplace*, penyewaan, metode *waterfall*, alat bantu perancangan system, *Hypertext Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheet* (CSS),

JavaScript, PHP, Bootstrap, XAMPP, MySQL, PhpMyAdmin, basis data, SQL Injection, pengujian perangkat lunak, dan kajian terkait.

BAB III Metodologi Penelitian dan Perancangan Sistem adalah bab yang berisi tentang Alat dan Data Penelitian, dan Langkah Penelitian seperti Studi Literatur dan Pengumpulan Data, Analisis Kebutuhan, Perancangan Aplikasi, Implementasi Aplikasi, Pengujian Aplikasi, serta Penarikan Kesimpulan dan Penulisan Tugas Akhir.

BAB IV merupakan bab yang berisi Hasil dan Analisis Aplikasi. Bab ini berisi penjelasan aplikasi yang dibangun sesuai dengan isi dari Bab III. Setiap hasil yang disajikan akan dilakukan analisis untuk mengarah kepada suatu kesimpulan.

BAB V Penutup adalah bab yang berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran atau rekomendasi untuk perbaikan, pengembangan atau kesempurnaan atau kelengkapan penelitian yang dilakukan. Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.