

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi seperti sekarang ini membuat segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi. Pemanfaatan teknologi informasi sangat penting terutama bidang bisnis. Dengan adanya pengelolaan data berbasis IT diharapkan para pengusaha bisnis mampu mengefisiensi waktu dibandingkan dengan pengelolaan data secara manual. Didalam sebuah bidang bisnis baik kecil, menengah maupun berskala besar perlu menggunakan teknologi informasi yang menunjang kegiatan usaha bisnis. Salah satu bisnis yang membutuhkan sistem informasi dalam pengelolaan data informasi yaitu bisnis penyewaan lapangan futsal.

Futsal merupakan bentuk permainan bola yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukan bola kedalam gawang lawan dengan cara menendang menggunakan kaki maupun menggunakan kepala. Futsal dimainkan didalam ruangan yang memiliki batas garis bukan net atau papan (Khairunnas & Heriyanto, 2014).

Score Futsal Stadium merupakan sebuah bidang usaha jasa penyewaan lapangan futsal yang berada di Dukuh Waluh Purwokerto, Kabupaten Banyumas. Pada *Score Futsal Stadium* sistem penyewaan lapangan masih menggunakan cara manual yaitu pelanggan datang secara langsung untuk memesan lapangan futsal lalu petugas mencatat pelanggan yang memesan

pada hari dan jam yang telah ditentukan. Hingga saat ini masih banyak pelanggan yang mengeluh karena manajemen jadwal masih dilakukan secara manual serta belum terorganisir dengan baik. Penyewaan lapangan futsal membutuhkan teknologi yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan. Kualitas layanan penyewaan jasa lapangan futsal dapat ditingkatkan sehingga mampu bersaing dengan jasa penyewaan lain.

Oleh sebab itu dibutuhkan suatu sistem penyewaan lapangan futsal berbasis android bagi pelanggan. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan pelanggan dapat memesan lapangan futsal secara online serta memilih jadwal main apabila jadwal benar-benar kosong. Hal ini juga memudahkan pihak score futsal dalam mengelola jadwal data lapangan apabila masih ada pelanggan yang datang secara langsung untuk menyewa lapangan. Sistem pemesanan lapangan futsal berbasis android akan lebih akurat bila menggunakan metode FIFO (First In First Out) dimana pelanggan yang memesan lapangan terlebih dahulu pada jam dan tanggal serta lapangan yang sama akan dilayani terlebih dahulu. Metode menggunakan FIFO akan lebih akurat untuk mengurangi permasalahan pelanggan yang sering complain dikarenakan kehabisan slot jadwal.

Dari permasalahan diatas maka perlu adanya metode FIFO (*First In First Out*) pada pemesanan lapangan futsal berbasis android di Score Futsal Stadium lebih efektif dalam mengurangi keluhan pelanggan yang tidak mendapatkan jadwal bermain futsal .Selain itu menggunakan pemesanan berbasis android akan lebih mudah karena pelanggan tidak perlu datang ke

score futsal stadium untuk memesan secara langsung. Pemesanan menggunakan metode FIFO akan lebih terorganisir dalam proses penjadwalan yang berdampak pada peningkatan pelayanan jasa penyewaan lapangan futsal. Maka perlu dibuatlah sistem penerapan metode FIFO (*First In First Out*) untuk sistem pemesanan lapangan futsal berbasis android di Score Futsal Stadium, tentunya ini akan mempermudah proses pemesanan dan pengelolaan jadwal bermain futsal berbasis teknologi.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah sistem pemesanan futsal berbasis android menggunakan metode First In First Out (FIFO) pada futsal score stadium. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan pelanggan dapat memesan lapangan futsal secara online sertamemilih jadwal main apabila jadwal benar-benar kosong. Hal ini juga memudahkan pihak Score Futsal dalam mengelola jadwal data lapangan apabila masih ada pelanggan yang datang secara langsung untuk menyewa lapangan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Sistem bekerja menggunakan sistem beroperasi android versi 5.0 atau lebih.
2. Perangkat android harus terhubung dengan internet.
3. First In First Out (FIFO) menggunakan parameter waktu dan lapangan.
4. Sistem pemesanan futsal dibuat hanya untuk Futsal Score Stadium.
5. Sistem pemesanan akan terkonfirmasi oleh admin jika ada pemesanan masuk.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan membangun sistem pemesanan futsal berbasis android menggunakan metode (FIFO) First In First Out di Futsal Score Stadium.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Pemesanan lapangan futsal dapat dilakukan secara langsung melalui smartphone android.
2. Penerapan sistem ini akan mempermudah pelanggan menentukan jadwal bermain karena dapat memilih waktu kapanpun apabila belum ada yang memesan.
3. Mempermudah petugas jaga karena tidak ada lagi catatan pemesanan
4. Mempermudah pencatatan keuangan