

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, proses penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara manual, di mana calon penyewa harus datang langsung ke lokasi untuk memesan lapangan. Metode ini dianggap kurang efisien karena memerlukan waktu dan tenaga yang lebih. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk merancang sebuah sistem yang bertujuan mempermudah proses penyewaan lapangan futsal. Data pemesanan akan dikelola dalam sebuah *database* dan diintegrasikan ke dalam aplikasi berbasis *Android*, sehingga pengguna dapat dengan mudah memesan lapangan secara praktis (Ratnasari et al., 2019).

Bagi pengguna yang ingin menyewa lapangan futsal melalui *smartphone*, tanpa perlu datang langsung ke lokasi. Melalui aplikasi ini, pengguna juga dapat melihat dan mencari jadwal permainan dengan lebih praktis. Selain itu, aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur pembayaran digital yang terintegrasi, sehingga proses transaksi menjadi lebih mudah dan efisien.

Dari uraian di atas perlu dirancang aplikasi berbasis *android* yaitu aplikasi penyewaan lapangan futsal. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, aplikasi ini diharapkan mempermudah pengguna untuk mencari dan menyewa lapangan futsal secara *online* tanpa harus datang langsung ke lokasi, serta mengurangi waktu dan tenaga yang diperlukan untuk melakukan pemesanan, baik bagi penyewa maupun pemilik lapangan.

B. Rumusan Masalah

1. Mengapa aplikasi penyewaan lapangan futsal hanya dikembangkan untuk perangkat berbasis *Android*?
2. Fitur apa saja yang diintegrasikan dalam aplikasi penyewaan lapangan futsal ini?
3. Bagaimana sistem pembayaran digital diimplementasikan dalam aplikasi?
4. Apa cakupan lokasi dalam penelitian ini?

5. Apa saja kendala teknis yang tidak menjadi fokus dalam pengembangan aplikasi ini?

C. Batasan Masalah

1. Karena aplikasi ini dirancang khusus untuk pengguna *Android* dan tidak mencakup sistem operasi lain seperti *IOS*, sesuai dengan fokus penelitian.
2. Aplikasi ini hanya mencakup fitur pencarian jadwal, pemesanan lapangan futsal, dan pembayaran digital, tanpa menyertakan fungsi tambahan seperti manajemen inventori atau promosi.
3. Sistem pembayaran digital diintegrasikan melalui *platform payment gateway* tertentu seperti *e-wallet* atau *transfer bank*, berdasarkan kebutuhan dan ketersediaan layanan lokal.
4. Penelitian ini hanya difokuskan pada penyewaan lapangan futsal di WAM Futsal Kroya, Cilacap, dan tidak mencakup lokasi lain.
5. Penggunaan aplikasi memerlukan koneksi internet, namun masalah seperti ketidakstabilan jaringan tidak menjadi fokus dalam penelitian ini.

D. Tujuan

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah:

Menciptakan aplikasi untuk mempermudah proses penyewaan lapangan, termasuk pemesanan dan pembayaran.

E. Manfaat

Manfaat yang bisa diperoleh dalam pembuatan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengguna dapat dengan mudah menyewa lapangan futsal kapan saja dan di mana saja melalui aplikasi.
2. Integrasi dengan sistem pembayaran digital memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi secara praktis dan aman, tanpa perlu membawa uang tunai.
3. Memudahkan pemilik dalam mengelola jadwal dan pendapatan, serta mengurangi risiko pembatalan.

4. Aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan loyalitas konsumen.

