

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa kini kita telah mengenal olahraga sepak bola dalam ruangan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit atau yang lebih dikenal dengan istilah futsal. Aktivitas para penyewa dilakukan secara langsung untuk melakukan penyewaan lapang futsal, akan tetapi pertumbuhan yang drastis dari internet mengubah hal tersebut. Melalui internet pemilik usaha penyewaan lapang futsal dapat menginformasikan jadwal sewa lapangan serta menyediakan fasilitas penyewaan secara *online* tanpa harus bertatap muka. Penyedia informasi futsal *booking system* melalui internet mengizinkan para pemilik usaha penyewaan lapang futsal untuk mempromosikan stadion futsal secara *online*. Calon penyewa lapang dapat menemukan tempat yang terdekat dengan kondisi yang baik, fasilitas yang nyaman, jadwal yang di inginkan, dan memesan lapangan secara *online*.

Futsal adalah olahraga yang tidak jauh berbeda dengan olahraga sepak bola pada umumnya yaitu dua tim berbeda saling berlawanan yang mempunyai tujuan untuk mencetak gol atau memasukkan bola kedalam gawang lawan. Hal yang membedakan antara futsal dengan sepak bola adalah jumlah pemain dan ukuran lapangan, selain itu juga ada sedikit perbedaan aturan antara futsal dengan sepak bola. Olahraga futsal sendiri di Indonesia masuk dalam fase yang sedang berkembang, berbeda dengan tahun -tahun sebelumnya yang cenderung lebih ke sepak bola. Dengan berkembangnya olahraga futsal di Indonesia juga berdampak positif pada pelaku bisnis di Indonesia, banyak yang memanfaatkan kondisi saat ini untuk menjadikannya sebagai lahan bisnis, salah satunya adalah dengan membuat lapangan futsal untuk disewakan.

Model arsitektur *Agile* sangat membantu untuk pengusaha yang berbisnis IT secara *Online* tanpa memandang perusahaan tersebut besar atau kecil, yang membuat perusahaan tersebut besar atau kecil adalah bagaimana pengusaha mampu memainkan bisnisnya di dunia IT berdasarkan arsitektur dan konfigurasi *Agile*.

Di Kota Ternate cukup banyak tempat futsal sehingga dengan banyaknya tempat futsal tersebut maka kurangnya informasi yang akurat dan tidak mudah dicapai oleh publik, bahkan dalam melakukan proses pemesanan lapangan banyak yang masih menggunakan cara yang konvensional yaitu cara pemesanan masih terbilang lambat karena harus datang ke lokasi, jadwal yang ditentukan tidak konsisten sehingga sering terjadi tabrakan dengan pemesan yang lain.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul *Online Booking Lapangan Futsal Di Kota Ternate menggunakan Metode Agile*.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sistem informasi *online booking* lapangan futsal di Kota Ternate menggunakan metode *agile*.

1.3. Batasan masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Agile*
2. Data yang dikelola yaitu jadwal pemesanan dan informasi lainnya seperti pertandingan

futsal dikota ternate.

3. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *PHP*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi *online booking* lapangan futsal di Kota Ternate menggunakan metode *agile*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi pelanggan yaitu untuk mempermudah pemesanan lapangan futsal sehingga lebih efisien.
2. Bagi pemilik futsal, agar dapat memberikan efisiensi pemesanan futsal di Kota Ternate.
3. Bagi penulis merupakan suatu wadah penerapan ilmu yang didapat dalam bangku kuliah.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan Hasil Skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dengan permasalahan yang diangkat.