

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu cara untuk menjaga dan meningkatkan kualitas hidup sehat seseorang, khususnya bagi generasi muda dan remaja adalah dengan berolahraga. Olah raga yang sering digemari di kalangan anak muda adalah permainan yang sama dengan sepak bola yaitu futsal. Aturan permainan bola futsal dimainkan dalam dua tim berbeda, masing-masing tim beranggotakan 5 orang dan memiliki pemain pengganti[1]. Permainan bola futsal dimainkan di dalam ruangan agar tidak terpengaruh oleh cuaca panas atau hujan sehingga bermain terasa nyaman.

Dengan meraknya hobi olahraga futsal bagi para remaja membuat para pelaku bisnis berkesempatan untuk berlomba-lomba menyewakan lapangan futsalnya untuk dijadikan tempat penyaluran hobi dan bakat masyarakat. Setiap pelanggan yang ingin menyewa lapangan futsal tentunya mengharapkan fasilitas yang ideal, pelayanan yang baik, harga yang terjangkau dan lokasi yang nyaman[2].

Lapangan futsal Tifosi yang berada Di Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan tempat penyewaan lapangan futsal dengan berbagai jenis fasilitas, harga, toilet, kantin, mushola, tempat duduk penonton dan juga tempat parkir. Informasi yang didapat berdasarkan wawancara dengan petugas lapangan, maka penyewaan lapangan Tifosi Futsal Yogyakarta dapat dilakukan mulai pukul 08.00 pagi hingga pukul 24.00 malam sesuai waktu setempat. Harga sewa bervariasi tergantung masa sewa. Tarif sewa mulai pukul 08.00 hingga 14.00. adalah Rp. 60.000, sedangkan pukul 14.00-18.00 adalah Rp. 100.000 dan sewa malam pukul 18.00 hingga 24.00 dikenakan tarif Rp. 130.000. Bagi yang ingin menyewa lapangan untuk kegiatan turnamen akan dikenakan biaya sesuai jadwal atau harga yang telah disepakati dan biaya kebersihan sebesar Rp 100.000. Harga yang dipatok pemilik lapangan cukup terjangkau karena sesuai dengan fasilitas yang disediakan. Calon pelanggan yang ingin menyewa harus membayar deposit minimal 50.000 dari total pembayaran untuk konfirmasi pesanan.

Menurut catatan buku yang dilakukan secara manual peningkatan keuntungan sehari dapat menghasilkan keuntungan sebesar Rp.1.250.000, sehingga dalam sebulan dapat menghasilkan keuntungan sebesar Rp.37.500.000. Keuntungan ini belum dihitung dengan keuntungan lain seperti keuntungan menjual air minum, karcis parkir dll.

Dengan fasilitas yang dimiliki oleh lapangan futsal Tifosi ini memiliki kendala informasi dalam penyewaan lapangan, dimana calon pelanggan lapangan susah untuk mendapatkan informasi penyewaan. Dalam hal ini, jika lapangan futsal yang diinginkan sudah disewa, maka pelanggan harus pergi ke tempat lain. Selain itu petugas futsal masih mencatat jadwal pemesanan dengan dokumen manual sehingga pencarian data penyewaan lapangan menjadi lama, terjadinya bentrok jadwal penyewaan, kesulitan manajemen data pada admin atau petugas, keterbatasan akses informasi penyewaan kepada pelanggan dan potensi kehilangan data penyewaan.

Penyebab terjadinya masalah penyewaan yaitu proses penyewaan saat ini dengan cara pelanggan menghubungi petugas lapangan dengan *via whatsapp* untuk mengetahui jadwal yang masih tersedia sesuai jadwal yang diinginkan oleh pelanggan. Kemudian petugas akan mengirim *list* jadwal harian kepada pelanggan melalui balasan pesan *whatsapp* berupa *text* manual melainkan bukan berupa file. Pada proses penyewaan yang sedang berjalan saat ini tentu saja akan mengakibatkan kesalahan dalam mencatat jadwal penyewaan terjadi karena kesalahan manusia dalam pencatatan jadwal dan keterlambatan respon dari pihak petugas pun sering dialami oleh pelanggan sehingga pelanggan merasa ketidakpuasan dan kehilangan minat atau mencari alternatif jika tidak mendapatkan respon dalam waktu yang wajar.

Mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses penyewaan lapangan futsal, sangat relevan dengan pemanfaatan teknologi untuk pengembangan usaha, maka penulis memilih judul **“Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Mobile Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Lapangan Futsal Tifosi Yogyakarta”** karena RAD lebih cocok untuk sistem atau perangkat lunak yang bersifat customize dan memerlukan waktu yang lebih singkat untuk membantu melancarkan jalannya usaha berdasarkan data yang didapat oleh penulis di lokasi penelitian.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat data yang terinput masih menggunakan dokumen manual, sehingga pencarian data penyewaan lapangan menjadi lama, terjadinya bentrok jadwal penyewaan, kesulitan manajemen data dan potensi kehilangan data penyewaan.
2. Menyulitkan proses penyewaan bagi pelanggan dikarenakan pelanggan harus konfirmasi langsung ke lokasi lapangan futsal Tifosi Yogyakarta atau berkomunikasi melalui telepon, yang dapat memakan waktu sehingga kurang *efisien* dibandingkan dengan cara *online* untuk memastikan penyewaan dan penjadwalan.
3. Penyediaan sarana informasi yang masih terbatas dalam penyebaran jadwal penyewaan lapangan atau tentang lapangan futsal Tifosi Yogyakarta sehingga dibutuhkan aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web mobile* yang dapat mengelola data penyewaan dan data pelanggan yang relevan untuk mengakses informasi secara *online*.

## 1.2 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat ditentukan permasalahannya yaitu penyimpanan data penyewaan masih menggunakan data manual sehingga pencarian data penyewaan menjadi lama yang akan mengakibatkan kesulitan bagi petugas untuk mengecek data penyewaan dan kesulitan pelanggan dalam keterbatasan akses informasi mengenai jadwal penyewaan terupdate.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disimpulkan, maka dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web mobile* menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) pada lapangan futsal Tifosi Yogyakarta?
2. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web mobile* menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) pada

lapangan futsal Tifosi Yogyakarta dengan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*, *Black Box Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk:

1. Menghasilkan aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web mobile* menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* pada lapangan futsal Tifosi Yogyakarta yang bisa diakses oleh pelanggan dengan media *online*.
2. Untuk melakukan pengujian aplikasi menggunakan metode *Usability Scale (SUS)*, *Black Box Testing* yaitu dengan menyiapkan *kuesioner* kepada responden terhadap tampilan aplikasi untuk menentukan keberhasilan aplikasi dengan tingkat kepuasan pengguna dan jumlah *bug* yang ditemukan. Kemudian memperbaiki *bug* yang ditemukan dari umpan balik pengguna, selanjutnya menghitung skor pengujian sehingga memastikan aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web mobile* layak untuk digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* yaitu sebagai alat untuk mengukur pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi atau sistem dengan mengumpulkan data responden untuk menganalisis hasil pengalaman pengguna dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap dimensi *UEQ* dan menginterpretasikan hasilnya.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Kesimpulan yang dapat diambil dari tujuan penelitian ini adalah memberikan keuntungan sebagai berikut:

1. Memastikan ketetapan data penyewaan, termasuk data pelanggan, data penjadwalan dan data transaksi pembayaran.
2. Mengurangi resiko kehilangan atau kerusakan data dengan beralih pada sistem aplikasi yang lebih aman.
3. Memberikan layanan yang lebih cepat dan responsif kepada pelanggan secara online mengenai informasi penyewaan lapangan.
4. Memanajemen data keuangan yang lebih baik dalam mengurangi resiko kesalahan perhitungan proses transaksi.