

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemesan dan Penyewaan lapangan bulu tangkis adalah bisnis yang menguntungkan dan menjanjikan, karena bulu tangkis adalah olahraga yang sangat populer di kalangan generasi muda. Penyedia lapangan bulu tangkis bersaing di kota Batam karena banyaknya penggemar olahraga karena 17 lapangan yang ada di Batam menawarkan berbagai macam fasilitas lapangan bulu tangkis yang dapat digunakan untuk menarik perhatian penyewa. Salah satu titik persewaan lapangan bulu tangkis di Pulau Batam adalah Gor Tiban terdapat 10 lapangan, proses pemesanan dan penyewaan lapangan selalu manual mulai dari pemesanan, penyewaan dan pembayaran sehingga tidak efisien. Calon penyewa selama ini wajib datang langsung untuk memesan, menentukan jadwal penyewaan serta metode pembayaran yang akan dilakukan dan harus membayar uang muka atau cash. Sehingga bila terjadi tabrakan jadwal terhadap penyewa lain maka penyewa lapangan tersebut kecewa kepada penyedia lapangan karena tidak teliti dalam pencatatan daftar lapangan yang sudah disewakan.

Berdasarkan pengamatan dari beberapa penyedia lapangan bulu tangkis di Pulau Batam, proses pemesanan melalui telepon atau WhatsApp hanya tersedia untuk member. Proses pemesanan lapangan bulu tangkis masih dilakukan secara manual, sehingga pemasok lapangan tidak dapat mempromosikan dan memperluas fasilitasnya. Tidak hanya itu, pencatatan laporan keuangan seringkali menjadi masalah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang

sebuah aplikasi yang mampu memecahkan masalah pemesanan dan penyewaan lapangan bulu tangkis, mengolah data dari *Database* dan mengimplementasikannya dalam sebuah aplikasi berbasis *android* untuk membantu pelanggan melakukan menghadapi masalah tersebut. (pratama & piliang, 2019) Aplikasi ini dirancang untuk memungkinkan pelanggan yang membutuhkan bermain bulu tangkis untuk memproses pesanan dan menyewa lapangan bulu tangkis dari smartphone mereka tanpa harus pergi ke lapangan bulu tangkis.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux seperti sistem operasi, perangkat kelas menengah, dan aplikasi *Android*. membantu developer membuat atau *menguprade* berbagai aplikasi yang mereka butuhkan. *RAD* (proses pengembangan aplikasi) menggunakan metode alur kerja yang dalam (reduksi), model operasi sistem dibangun pada tahap awal pengembangan, dan sistem dengan tujuan dikembangkan. Pendekatan *RAD* Fokusnya adalah desain model bisnis, pemasaran data, desain proses, desain aplikasi, dan pengujian (kosasi & yuliani, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, maka diangkat sebuah penelitian dengan judul ***“Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Di Kota Batam Berbasis Android”***

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan situasi penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah:

1. Proses pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton* masih secara manual, dan konvensional dimana pemesan diwajibkan mendatangi lokasi lapangan

badminton dalam melakukan pemesanan dan penyewaan pembayaran uang muka atau *cash*.

2. Kurangnya media informasi secara *online* sehingga Penyedia layanan lapangan menghambat promosi dan pengembangan fasilitas komersial sehingga menyulitkan pelanggan dalam mendapatkan informasi harga dan fasilitas yang disediakan pihak penyedia lapangan *badminton*.
3. Pencatatan daftar lapangan, transaksi pemesanan masih menggunakan kertas atau buku sehingga tidak efisien, dikarenakan dapat terjadi kerusakan atau hilangnya data

1.3. Pembatasan Masalah

Menurut penjelasan masalah yang telah jelaskan, dapat di ambil kesimpulan ialah:

1. Penelitian ini tentang pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton* dengan aplikasi
2. Penyedia lapangan hanya menyediakan fasilitas berupa lapangan, *net*, *shuttlecock*, senar raket dan minuman
3. Penelitian ini menggunakan metodologi Rapid Application *Development* (RAD).
4. Melakukan observasi dibebrapa lapangan gor yang ada dibatam
5. Penelitian ini berbasis *android* dengan tools: *android*, studio *microsoft visio* dengan *Database firebase*

6. Output pada penelitian ini berupa Aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *Android*
7. Desain yang digunakan adalah sistem berbasis *Android*.

1.4. Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada batasan-batasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana aplikasi berbasis *Android* dapat membantu pelanggan dalam menyewa dan memesan lapangan bulu tangkis.

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada uraian rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan aplikasi pemesanan dan penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *android*.

1.6. Manfaat Penelitian

Melalui pengamatan yang dilakukan, berharap nantinya akan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis untuk berbagai kalangan, di antaranya:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan dalam penyewaan dan pemesanan pembayaran lapangan *badminton*
2. Memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan dengan informasi yang lebih cepat dan akurat untuk memudahkan pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton*

3. Bagi penulis menambah wawasan mengenai implementasi aplikasi untuk pemesanan dan penyewaan lapangan *badminton*

1.6.2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, berharap dapat memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung kepada berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi pengusaha penyewaan lapangan, diharapkan aplikasi ini dapat membantu mengembangkan bisnis.
2. Untuk peneliti sendiri, memperluas ilmu pemrograman serta perancangan aplikasi untuk memaksimalkan cara pemesanan lapangan *badminton* secara mudah
3. Untuk pemakai aplikasi, penelitian ini akan mempermudah pelanggan untuk mencari dan memesan lapangan *badminton* di kota batam.