

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling di gemari masyarakat Indonesia. Di zaman modern ini masih banyak tempat futsal yang menggunakan cara *booking konvensional* seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Untuk itu dalam tugas akhir ini membuat sistem informasi berbasis *web mobile* untuk menangani masalah pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan yang masih dilakukan secara manual. Sehingga pelanggan sering mengeluhkan pelayanan pengelola lapangan futsal yang buruk. Pihak pengelola sering memberikan informasi yang tidak akurat kepada pelanggan. Banyaknya karyawan sering membuat pelanggan memesan jam dan lapangan yang sama yang sudah dipesan pelanggan lain. Hal tersebut biasanya disebabkan karena karyawan yang menerima pesanan lupa atau terlambat mengkonfirmasi ke karyawan lain sehingga karyawan lain menerima pada jam dan lapang yang belum dikonfirmasi. Hal tersebut menimbulkan pesanan ganda. Pelanggan yang sudah memesan pertama bisa kecewa karena sudah ada pelanggan lain yang sudah menggunakan lapangan tersebut. Pelayanan tersebut dapat menyebabkan nama baik dari tempat usaha tersebut menjadi buruk berakibat berkurangnya niat pelanggan untuk kembali memesan ke tempat persewaan lapangan futsal tersebut .

Untuk mengatasi masalah tersebut maka Sistem Informasi dan Komputer dapat dimanfaatkan untuk memudahkan pengelola usaha dalam meningkatkan pelayanan kepada pelanggan yang tepat dan akurat. Selain itu sistem informasi yang berbasis internet bisa diandalkan untuk memberikan informasi yang mudah diakses bagi pelanggan melalui *Smartphone*. Dengan sistem informasi tersebut pengelola usaha dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas tempat usahanya sehingga

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pemesanan lapangan futsal secara *web mobile* untuk membantu pengelola untuk memberikan informasi yang akurat sehingga pelanggan mudah untuk memesan lapang dengan menggunakan akses internet.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi pemesanan *web mobile* lapangan futsal hanya menangani pemesanan jadwal lapangan futsal, dan laporan pendapatan.
2. Aplikasi pemesanan *webmobile* lapangan futsal tidak menangani masalah penggajian, penjadwalan karyawan, *sponsorship*, penjualan dan pengelolaan asset.
3. Aplikasi pemesanan *web mobile* lapangan futsal diimplementasikan berbasis web mobile dengan menggunakan PHP , JS, MySQL dan lainnya.
4. Dp dibayar secara langsung atau melalui Transfer Bank serta mengirim bukti pengiriman.
5. Dp harus dibayar 50% dari total pembayaran selambat – lambatnnya 2 jam setelah melakukan pemesanan.
6. Pemesanan akan dihapus jika belum melakukan pembayaran dp.