

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa *web*. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi *web* sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang (Miarso,2013).

Teknologi Internet dan teknologi *web* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana pun dan kapanpun. Seperti di Karisma futsal saat ini masih membutuhkan banyak waktu untuk melakukan proses pemesanan lapangan karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke Karisma futsal. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Oleh

karena itu, perlu adanya sebuah Sistem Aplikasi untuk menunjang pihak manajemen Karisma futsal memudahkan pelanggan khususnya masalah pemesanan lapangan. Maka dari itu penulis ingin membuat rancangan sistem aplikasi berbasis *web* yang berfungsi untuk membantu dalam meningkatkan kemudahan dalam proses pemesanan lapangan dan pengolahan data pada Karisma futsal. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara pemesanan konvensional seperti pertemuan langsung ke lokasi lapangan, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya.

Aplikasi pemesanan lapangan futsal ini menggunakan metode *First Come First Served*. Metode ini juga mengasumsikan bahwa pertama datang maka pertama yang akan dilayani. Proses yang pertama kali meminta jatah waktu untuk menggunakan aplikasi akan dilayani terlebih dahulu. Pada skema ini, proses yang meminta server pertama kali akan dialokasikan ke server. Penjadwalan FCFS ini merupakan penjadwalan non-preemptive, Penjadwalan tidak berprioritas. Ketentuan penjadwalan FCFS adalah penjadwalan paling sederhana, yaitu proses-proses diberi jatah waktu pemrosesan berdasarkan waktu kedatangan, begitu proses mendapatkan jatah waktu pemroses, proses dijalankan sampai selesai. Penjadwalan ini dikatakan adil dalam arti resmi dalam semantik/arti antrian, yaitu proses yang datang terlebih dahulu, dilayani terlebih dahulu.

Dengan adanya penerapan Metode *First Come First Served* ini memudahkan *user* dalam proses penjadwalan pada pemesanan lapangan futsal. Dan juga dengan adanya penerapan Metode *First Come First Served* membantu *user* dalam melakukan

penjadwalan karena metode tersebut berfungsi untuk mengatasi penjadwalan pemesanan lapangan agar tidak bersamaan.

Dengan dibuatnya aplikasi berbasis *web* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di Karisma futsal. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian di Karisma futsal dengan judul “ APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE *FIRST COME FIRST SERVED* “.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana sistem pemesanan lapangan pada Karisma futsal?
2. Bagaimana merancang aplikasi yang berbasis web pada pemesanan lapangan di Karisma futsal yang dapat memudahkan pemesanan lapangan tanpa harus melakukan pertemuan langsung ke lokasi lapangan, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya ?
3. Bagaimana menerapkan metode *First Come First Served* pada Aplikasi ?

### 1.3 Batasan Masalah

Mencegah meluasnya pembahasan dari tujuan pokok dan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Lokasi studi kasus untuk penelitian ini adalah Karisma futsal yang berlokasi di Gang Pardosi, Subulussalam, Kecamatan Simpang Kiri Kota Subulussalam.
2. Sistem aplikasi yang dibangun adalah sistem berbasis *web*.
3. Laporan yang dihasilkan berupa jadwal pemakaian lapangan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prosedur pemesanan lapangan di Karisma futsal.
2. Untuk merancang aplikasi yang berbasis *web* yang dapat mempermudah pemesanan lapangan di Karisma futsal.
3. Menerapkan metode *First Come First Served* untuk mengatasi penjadwalan pemesanan lapangan agar tidak bersamaan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak pengelola lapangan dalam hal pengarsipan data.
2. Memudahkan konsumen mendapatkan informasi mengenai jadwal

penyewaan lapangan pada Karisma futsal.

3. Menambah pengetahuan dalam penerapan metode *First Come First Served*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan konsep mengenai sistem yang akan dibangun yang diambil dari buku serta jurnal-jurnal pendukung dengan penyusunan laporan tugas akhir serta beberapa review dari jurnal yang terkait dengan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan uraian tentang kerangka kerja, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, serta mengenai objek yang diteliti.

### **BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang diusulkan dengan menggunakan *flowchart* yang diimplementasikan, serta pembahasan

secara detail final elisitasi, yang ada di bab sebelumnya, dijabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang disulkan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan hasil yang dicapai berdasarkan apa yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.