

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan adanya teknologi informasi yang muncul di *Era Revolusi Industri 4.0* maka dapat membantu perusahaan dan usaha kecil untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan dengan menggunakan teknologi yang berupa komputer dan *handphone*, dan adanya teknologi ini semakin mempermudah dan mempercepat kinerja usaha dalam proses transaksi usaha sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat diberbagai bidang, sehingga semua bidang tersebut dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut agar dapat memberikan pelayanan yang baik, cepat dan tidak membutuhkan waktu yang lama (Malfiany et al., 2021).

Situs web (bahasa Inggris: *website*) adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada *Server* yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.

Berdasarkan data yang ada di BPS (Badan Pusat Statistik) lapangan *badminton* sejumlah 234 lapangan di Provinsi Gorontalo dan yang telah di survei oleh penulis ada sekitar 33 lapangan, yaitu ada Gedung Zen *Badminton* Hall, yang berada di Kayubulan, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Gedung F4 Sport, berada di Hunggaluwa, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Gedung Arena Pensort *Badminton* Club, yang berada di Pentadio Barat, Kecamatan Telaga Biru, Kabupaten Gorontalo, Gedung Trisaka Sport, yang berada di Jalan Gelatik, Heledulaa, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo, Gedung Billionaires, yang berada di Jalan Sawah, Heledulaa, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo, Gedung Up Normal, yang berada di Jalan Ir. Hi. Joesoef Dalie No. Kelurahan, Wongkaditi Barat, Kecamatan Kota Utara, Kota Gorontalo, Gedung h2o yang berada di Tongkohubu Timur, Kecamatan Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo, Gedung Aula Masjid Al-Muqarrabin, yang berada di Jalan Madura, Dulalowo, Kecamatan Kota Tengah, Kabupaten Gorontalo, Gedung Pb Otanaha, yang berada di Jalan Usman Isa, Kelurahan Dembe 1, Kecamatan Kota Barat, Gorontalo. Gedung Pb Green House,

Jalan Musa Kaluku, Luwoo, Kecamatan telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo, Gedung Pkm Ung, yang berada Jl. Jend.Sudirman no. 6 Dulalowo Timur, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128, Gedung Pb 2r, yang berada Tomolabutao, Kecamatan Duingingi, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96138, Gedung Pb Angkasa Gorontalo, yang berada Jl, by pass No.889, Pauwo, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo 96135, Gedung Aula Masjid Al-Ulla, yang berada Toto Utara, Kecamatan Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango, Gorontalo 96128, Gedung Lapangan Badminton wwdl, yang berada Jl, Sarini Abdullah no, 50, Limbah U dua, Kota Selatan, Kota Gorontalo, Gorontalo 96138, Gedung Fajar Badminton Club, yang berada Tuladenggi, Kecamatan Duingingi, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96137, Gedung Baitul Karim, yang berada Dembe jaya, Kota Utara, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128, Gedung Aula SMK Negeri 1 Gorontalo, yang berada Tapa, Kecamatan Sibatana, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96138, Gedung Aula MTS Negeri 1 Gorontalo, yang berada Molosifat U, Kecamatan Sibatana, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96139, Gedung Aula Kantor Desa Pantungo, yang berada Jl, Ahmad A.Wahab no 8, luhu, Kecamatan telaga, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96181, Gedung Badminton Polda Gorontalo, yang berada jl, Ahmad A.Wahab no, 17, pantungo, Kecamatan Telaga, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96211, Gedung Gerhana Badminton Club, yang berada Isimu Selatan, Kecamatan tibawa, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96216, Aula kantor Desa Bulalo, yang berada desa bulalo, Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara, Aula Kantor Desa Tolongio, yang berada desa tolongio, Kecamatan Anggrek, Kabupaten Gorontalo utara, Gedung Pb Orbit, yang berada Desa Modelomo, Kecamatan Tilamuta, Kabupaten Boalemo, Gor Tritunggal, yang berada Wongkaditi, Kecamatan Kota utara, Kota Gorontalo, Gedung Pb Bridgas, yang berada desa parungi, Kecamatan Boliyohuto, kabupaten Gorontalo, Gedung Pb Sahabat, yang berada Makmur, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Boalemo, Gorontalo 96262, Gor badminton Pb Duta, yang berada Dulupi, Kecamatan Dulupi, Kabupaten Boalemo, Gorontalo 96263, Gedung Pb Basudara, yang berada Lakeya, Kecamatan tolongohula, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96261, Gedung Pb Paguyaman, yang berada Desa Sosial, Kecamatan paguyaman, kabupaten Boalemo, Gorontalo 96261,

Gor Badminton terminal Telaga, yang berada Luhu, kecamatan telaga, Kabupaten Gorontalo, Gorontalo 96138, Pb Alfath yang berada jalan Bikinggata, no 8, Dulomo Selatan, Kecamatan Kota Utara, Kota Gorontalo. Dari Beberapa lapangan yang telah di survei penulis dapat menemukan masalah terkait tentang peminjaman lapangan dan pengelolaan lapangan. Peminjaman lapangan masih menggunakan cara konvensional, yaitu para pemain *badminton* mendatangi lapangan untuk mendaftar, dan panitia atau pengelola lapangan akan mencatatnya di buku jadwal, hal ini mengakibatkan terjadinya kesalahan penggunaan lapangan karena kadang panitia salah mencatat dan bahkan kadang panitia atau pengelola lapangan mengganti jadwal tanpa pengetahuan para pemain *badminton*, pemain badminton juga kadang sulit menemukan lapangan yang berada di wilayah Gorontalo dan ingin mengetahui fasilitas gedung dan biaya sesuai keinginan pemain, ini sebabkan karna informasi terkait tentang lapangan dan hal-hal lain yang ada dilapangan, tuan gedung atau pengelola lapangan tidak menginformasikan ke sosial media. Dalam hal ini dapat dilihat bagaimana pengelolaan lapangan *badminton* dapat ditingkatkan pekerjaannya dengan menggunakan sistem informasi sehingga dapat mempermudah dalam mengatasi masalah terkait tentang pencatatan para pendaftar dan mengelola data laporan jadwal.

Dengan demikian, sistem informasi berbasis *website* ini telah di akses ke *web server*, sehingga dapat digunakan dari beberapa perusahaan dan usaha kecil untuk mempermudah dalam sebuah pekerjaan dengan menggunakan aplikasi *android*.

Web server adalah sebuah aplikasi server yang melayani permintaan *HTTP* atau *HTTPS* dari *browser* dan mengirimkannya kembali dalam bentuk halaman web. Halaman *web* yang dikirim oleh *web server* biasanya berupa file *HTML* dan *CSS* yang nantinya akan ditata oleh *browser* sehingga menjadi halaman web yang bagus dan mudah dibaca (Prakoso & Asmunin, 2018).

Android memiliki antar muka papan ketik virtual yang dimana pengguna *android* mengaplikasikan dengan *touchscreen* atau layar sentuh dan memiliki beberapa fitur-fitur yaitu memiliki kerangka aplikasi dimana *android* memberikan sebuah kemudahan dalam penggunaan, memiliki *Dalvik Virtual Machine (DVN)* yaitu suatu mesin *virtual*, Browsernya sudah terintergrasi dengan beberapa *ToolsKit Open Source*, Grafis yan

telah didukung oleh library grafis 2D, *Sqlite database managemen system*, Memiliki media pendukung antar lain audio, video, dan gambar, *GSM Telepon*, *Bluetooth* dan *Wifi* (Merliana, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud membuat suatu aplikasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton*, dengan tujuan agar sistem yang digunakan dapat mempermudah dalam penyewaan lapangan serta mengelola lapangan. Dengan adanya sistem aplikasi ini diharapkan agar dapat mempermudah dalam mengatasi beberapa masalah yang telah dijelaskan. Oleh karena itu, penulis dapat menyusun laporan akhir ini dengan judul: “Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Lapangan *Badminton* Berbasis *Android*”

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan masalah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* berbasis *android*?
2. Bagaimana sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* dapat membantu para pemilik lapangan untuk memudahkan dalam proses pelayanan?
3. Bagaimana sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* dapat memudahkan para pemain untuk melakukan penyewaan lapangan?

1.3. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dibuat hanya digunakan sebagai alat bantu untuk pelayan penyewaan dan pengelolaan lapangan *badminton*.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* dalam pembuatan sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton*.
3. Penelitian ini dilakukan di wilayah Gorontalo

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

1. Merancang sebuah sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* berbasis *android* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.
2. Untuk membangun sebuah sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* yang dapat memudahkan pengurus lapangan dalam pengelolaan data lapangan, jadwal dan data laporan.
3. Dapat mempermudah para pemain *badminton* mengakses sebuah aplikasi *android* yang ingin meminjam lapangan *badminton*

1.5. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat mempermudah pengguna aplikasi dalam mengelola lapangan dan penyewaan lapangan *badminton*
2. Menyajikan sebuah informasi kepada pengguna aplikasi tentang jadwal lapangan.
3. Dapat mempermudah dalam pembuatan data laporan bagi pengurus lapangan.