

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari banyak orang yang sengaja menghabiskan waktunya dengan berolahraga seperti futsal, basket, renang, bulu tangkis, dan lain-lain. Di samping itu, mereka tidak menyadari bahwa aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari seperti berjalan kaki dan latihan beban juga merupakan suatu olahraga. Salah satu olahraga yang banyak digemari masyarakat adalah billiar.

Billiar adalah permainan bola kecil yang termasuk dalam olahraga konsentrasi. Selain itu, bermain billiar juga dapat memberikan manfaat bagi kesehatan tubuh seperti meningkatkan kebugaran tubuh, membantu pembentukan otot, membantu mengelola emosi, menghilangkan stres, dan meningkatkan konsentrasi. Terdapat beberapa jenis permainan billiar, yaitu *pool billiard*, *carom*, dan *english billiard*. Di Indonesia *pool billiard* merupakan salah satu dari ketiga jenis permainan billiar yang paling berkembang [1]. Billiar merupakan olahraga yang mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk anak muda. Anak muda biasanya mencari aktivitas yang dapat memberikan kesenangan dan tantangan, dan billiar dapat memberikan keduanya.

Yogyakarta dikenal dengan sebutan “Kota Pelajar” merupakan salah satu kota di Indonesia yang banyak dihuni oleh kaum muda. Selain menimba ilmu kaum muda juga kerap menghabiskan waktu luangnya dengan berolahraga, salah satu kegiatan olahraga yang saat ini sedang populer di kalangan kaum muda sebagai hiburan di waktu senggang adalah billiar. Namun, pada saat ini masih banyak permasalahan yang terjadi pada sistem pemesanan billiar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini permasalahan yang terjadi adalah pelanggan harus datang langsung ke

tempat billiar yang dituju, antrean yang sangat panjang, keterlambatan dalam proses pemesanan, kesulitan dalam memesan meja, dan waktu yang terbuang sia-sia untuk menunggu giliran. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu solusi yang efisien untuk mempermudah proses pemesanan billiar.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan sebuah solusi berupa teknologi yaitu sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan munculnya teknologi informasi, sistem informasi *booking online* berbasis *website* menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan proses pemesanan. Sistem informasi *booking online* juga dapat memberikan keamanan dan transparansi dalam proses pemesanan sehingga memastikan bahwa setiap pemesanan dilakukan secara tepat waktu dan sesuai dengan yang diinginkan.

Alasan dalam menggunakan teknologi *website* karena pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah tanpa perlu mengunduh aplikasi tertentu. Kemudian *website* dapat diakses melalui berbagai perangkat dan *platform*, termasuk komputer, ponsel, dan *tablet*, ini memastikan bahwa pengguna dari berbagai perangkat dapat mengakses layanan tanpa hambatan. Selanjutnya bagi pemilik bisnis adalah memungkinkan pembaruan konten dengan cepat dan fleksibel untuk memperbarui informasi, menambahkan berita, dan memodifikasi tampilan tanpa harus merilis *update* aplikasi. Ini memungkinkan fleksibilitas dalam pengelolaan dan pengembangan bisnis *online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu bagaimana merancang sistem informasi *booking online* tempat billiar berbasis *website* yang efisien, nyaman bagi pengguna, dan dapat memberikan tingkat kepuasan yang optimal kepada pengguna?

C. Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan memiliki masalah yang luas dan bisa menyebar. Oleh karena itu, terdapat fokus ruang lingkup yang memiliki batasan masalah sebagai berikut.

1. Sistem informasi yang dibangun hanya berbasis *website*.
2. Sistem informasi yang dibangun hanya menangani *booking* jadwal main secara *online*.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang harus dicapai adalah membangun sistem informasi *booking online* tempat billiar berbasis *website* yang efisien bagi pengguna. Mempermudah proses pemesanan tempat billiar tanpa harus datang langsung ke tempat billiar yang dituju, menghindari antrean yang sangat panjang, keterlambatan dalam proses pemesanan, kesulitan dalam memesan meja, dan waktu yang terbuang sia-sia untuk menunggu giliran.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

1. Studi Pustaka

Tahap ini adalah tahap melakukan pencarian dan mengumpulkan sumber seperti jurnal atau skripsi yang sesuai dan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dengan memanfaatkan perpustakaan dan menggunakan internet untuk mengakses situs yang telah menerbitkan hasil penelitian yang sesuai.

2. Analisis Sistem Informasi

Tahap ini adalah tahap menganalisis database yang akan digunakan, fungsi-fungsi yang akan disediakan, *framework* dan bahasa pemrograman yang akan digunakan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis untuk kebutuhan umum pengguna. Tujuan langkah ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran desain seperti antarmuka, alur fungsionalitas aplikasi yang akan dibuat, serta menyiapkan rencana desain.

3. Perencanaan Perancangan

Tahap ini adalah tahap perencanaan yang dilakukan untuk menentukan bagaimana sistem yang akan dibuat akan bekerja, termasuk spesifikasi teknis dan pemilihan bahan yang akan digunakan. Ini juga termasuk menentukan bagaimana sistem akan memenuhi kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa sistem akan bekerja dengan efisien dan efektif.

4. Implementasi Perancangan

Tahap ini adalah tahap eksekusi dari perencanaan. Dalam tahap ini, pengembangan sistem akan dilakukan, termasuk pemrograman dan pembuatan perangkat keras. Proses ini juga melibatkan pengujian dan validasi untuk memastikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan pada tahap perencanaan.

5. Uji coba dan validasi

Tahap uji coba dan validasi adalah tahap yang sangat penting dalam pengembangan sistem informasi *booking online* tempat billiar. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan memenuhi spesifikasi dan memiliki performa yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Evaluasi dan Revisi

Tahap evaluasi dan revisi dilakukan setelah uji coba dan validasi. Tahap ini melibatkan pengevaluasian hasil uji coba dan validasi, dan membuat revisi untuk memperbaiki masalah yang muncul. Revisi ini meliputi perbaikan bug, perbaikan desain, perbaikan performa, dan perbaikan fitur. Setelah revisi selesai, aplikasi harus diuji kembali untuk memastikan bahwa perbaikan yang dilakukan efektif dan aplikasi berfungsi dengan baik.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan dibuatnya sistem informasi *booking online* tempat billiar berbasis *website*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang uraian secara singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam penelitian yang berhubungan dengan topik penelitian pada Tugas Akhir ini.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan landasan teori yang digunakan dalam merancang dan membuat program yang dapat digunakan sebagai bahan perbandingan atau referensi ketika membahas suatu permasalahan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang penjelasan mengenai masalah yang akan dihadapi serta solusi dan desain dari perancangan untuk sistem informasi yang akan dibangun.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian perangkat lunak yang dibuat. Implementasi digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan bagian-bagian dari suatu aplikasi yang dibangun.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh selama penyusunan tugas akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berinteraksi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan tertentu [2]. Dalam tinjauan pustaka, akan membahas hasil penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dan berkaitan dengan topik yang akan dibahas. Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang meneliti pembangunan sistem manajemen berbasis *website*. Berikut adalah beberapa penelitian terkait yang akan digunakan sebagai sumber acuan yang relevan dan terbaru.

Penelitian yang dilakukan oleh Ichang Maulana dan Rikip Ginanjar dengan judul “*Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web*” menghasilkan bahwa Sistem informasi manajemen tempat kost dikembangkan untuk mempermudah mahasiswa dalam mencari tempat kost dan melihat informasi seperti fasilitas dan harga. Pemilik kost juga dapat mempromosikan rumah kost mereka melalui media internet untuk memaksimalkan aksi promosi. Sistem ini mempermudah pemilik kost dan mahasiswa dalam melihat dan membooking tempat kost secara *online* [3].

Penelitian yang dilakukan oleh Ana Juita Oktasari dan Denny Kurniadi dengan judul “*Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web*” menghasilkan bahwa implementasi sistem informasi mempermudah unit kegiatan mahasiswa di Universitas Negeri Padang dalam mengajukan proposal dan laporan kegiatan. Sistem ini juga membantu KaSubag Kemahasiswaan dalam mengelola informasi mengenai kegiatan mahasiswa, sehingga mempermudah pengelolaan dan pengawasan kegiatan [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Widodo dengan judul “*Sistem Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Dengan Algoritma First Come First Served Berbasis Website*”. Tujuan dibangun sistem informasi ini adalah untuk membangun sebuah sistem yang dapat membantu petugas di Bardosono Happy Futsal Yogyakarta dalam pengolahan data peyewaan lapangan futsal, sehingga