

BAB II

Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka, penulis akan membahas mengenai penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan dan berkaitan dengan topik yang akan dibahas oleh penulis. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu kepada beberapa penelitian yang meneliti tentang pembangunan sistem informasi *online booking* berbasis *website*. Penelitian mengenai sistem informasi *online booking* banyak diteliti oleh para peneliti. Berikut ini merupakan penelitian terkait yang akan digunakan sebagai sumber acuan yang relevan dan terbaru yaitu:

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuli Anggreyani dalam penelitian berjudul “Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* (Studi Kasus: Kota Tegal)”, ditemukan bahwa saat ini sistem pemesanan lapangan bulu tangkis masih menggunakan metode manual, di mana pengguna harus datang langsung ke tempat penyewaan lapangan atau menghubungi pengelola untuk mengetahui ketersediaan lapangan. Oleh karena itu, diperlukan otomatisasi sistem dengan merancang dan mengembangkan aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *website* [4].

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aditya Sunarya dalam penelitian berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis dan Penjualan Perlengkapan Maestro Angkasa”, ditemukan permasalahan dalam manajemen penyewaan lapangan dan laporan-laporan terkait. Permasalahan ini dapat menyebabkan kesalahan dalam pencatatan jadwal sewa, kesulitan dalam mencari data-data anggota, perhitungan pendapatan yang tidak akurat, dan seringnya kehabisan stok perlengkapan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi terkomputerisasi untuk penyewaan lapangan bulutangkis yang dapat membantu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan menghasilkan data yang lebih akurat, relevan, dan tepat waktu [5].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini Malfiany dalam studi berjudul “Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan *Badminton* Pada Gor Dewi Sport Hall Berbasis Web” menunjukkan bahwa saat ini pemesanan lapangan di Gor Dewi

Sport Hall masih dilakukan secara manual dengan pencatatan pada buku. Para pelanggan harus mengunjungi Gor secara langsung atau menghubungi pengelola untuk mengetahui ketersediaan lapangan. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah sistem informasi berbasis website yang memungkinkan pelanggan untuk melihat informasi mengenai lapangan yang tersedia secara *online* melalui website tersebut [6].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Triyono dengan judul “Perancangan Sistem Informasi *Booking* Buku Berbasis *Web* Pada Perpustakaan SMK Pancakarya Tangerang” menghasilkan bahwa penelitian dengan merancang sebuah sistem informasi berbasis *website* dapat memudahkan anggota perpustakaan dalam mencari informasi tentang data buku secara otomatis dan dapat melakukan peminjaman buku dengan cara *booking* buku terlebih dahulu sebelum meminjam [7].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rizkie Triansyah dengan judul “Sistem Informasi *Booking* Lapangan Futsal Berbasis *Web* Dengan Fitur *Find Match* (Studi Kasus Di Futsal 4D)” menghasilkan bahwa penelitian dengan merancang sistem informasi *booking* lapangan berbasis *web* ini dapat memudahkan pelanggan dalam memesan lapangan melalui *website*, sehingga pelanggan tidak perlu datang ke lapangan untuk melakukan pemesanan. Selain itu juga dengan merancang sistem ini, akan mempermudah admin dalam mengumpulkan data laporan seperti laporan pemesanan, laporan pembatalan pemesanan, laporan perubahan jadwal, laporan pembayaran, dan laporan kedatangan [8].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adi Supriyatna dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis *Web*” menghasilkan bahwa dengan merancang sistem informasi pemesanan jasa percetakan berbasis *web* dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan pemesanan jasa percetakan tanpa harus mendatangi lokasinya. Sistem ini juga dapat mempermudah perusahaan dalam mengolah data dan pembuatan laporan perusahaan [9].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Yesi Mertha Sari mengenai sistem informasi *booking online artist tattoo* dengan judul “Sistem Informasi *Booking* (Studi Kasus: Reggaenerasi Ink Studio) menghasilkan bahwa

dengan merancang sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi para pelanggan untuk pemesanan *tattoo* dan penjadwalan pada studio *tattoo* secara *online*. Pelanggan tidak perlu lagi untuk mendatangi lokasi untuk melakukan pemesanan *tattoo* dan menentukan jadwal pada studio *tattoo* [10].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasan Basri dengan judul “Perancangan Sistem Informasi *Booking* Perekaman *E-KTP* (SI MBOK) Berbasis *Web*” menghasilkan bahwa dengan merancang sistem informasi *booking* perekaman *e-ktp* ini dapat memudahkan penduduk dalam mengajukan perekaman *e-ktp*. Penduduk yang ingin mengajukan perekaman *e-ktp* cukup mendaftarkan diri melalui *website* kemudian mengupload semua dokumen yang dibutuhkan dalam pengajuan perekaman *e-ktp*. Setelah penduduk mengajukan perekaman *e-ktp*, maka admin atau petugas akan melakukan pengecekan pada data pengajuan yang sudah masuk. Apabila data dokumen pengajuan sudah sesuai, admin atau petugas akan melakukan acc pengajuan yang ada pada sistem, dan sebaliknya apabila data tidak sesuai maka admin atau petugas akan melakukan penolakan [11].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Causa Prima Wijaya dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis *Web*” menghasilkan bahwa dengan merancang sistem ini dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian tiket *travel* secara *online* dan dapat mempermudah administrasi operasional perusahaan *travel* tersebut. Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP codeigniter* dan *MySQL server* sebagai basis datanya [12].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Astria Firman dengan judul “Sistem Informasi Perpustakaan *Online* Berbasis *Web*” menghasilkan bahwa dengan dirancangnya sistem ini dapat mempermudah proses pengolahan data dan pembuatan laporan kepada pimpinan bagi petugas atau pengelola perpustakaan. Selain itu, sistem ini juga dapat mempermudah mahasiswa mencari data buku, informasi peminjaman buku, dan melakukan pengajuan pendaftaran anggota perpustakaan melalui *website* secara *online*. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai basis datanya [13].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eko Setia Budi dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Pada Arena Futsal Kelapa Dua Berbasis *Web*” menghasilkan bahwa dengan merancang sistem informasi ini dapat membantu mempromosikan Futsal kepada kalangan umum. Dengan dibuatnya sistem berbasis *website* ini pemesan dapat memesan lapangan secara *online* tanpa perlu harus datang ke lapangan secara langsung. Sistem ini juga membantu petugas lapangan untuk mengolah data-data pemesanan lapangan futsal [14].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Hidayat dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang *Handmade* Berbasis *Website* Dengan Metode *Waterfall*” menghasilkan bahwa dengan merancang sistem informasi ini dapat mempermudah proses jual-beli barang *handmade* karena lebih praktis dan efisien. Sistem ini juga memudahkan pembeli untuk memperoleh informasi mengenai barang jualan karena dapat diakses dengan mudah melalui *website* tanpa harus datang langsung ke toko. Selain itu juga sistem ini memudahkan perusahaan dalam pengolahan data dan pembuatan laporan perusahaan [15].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Teguh Widodo dengan judul “Sistem Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Dengan Algoritma *First Come First Served* Berbasis *Website*” menghasilkan bahwa sistem ini dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan lapangan futsal dan dapat membantu petugas lapangan dalam pengolahan data pemesanan lapangan. Selain itu dengan menggunakan algoritma *First Come First Served* dapat menangani proses pemesanan lapangan secara *online* tanpa ada masalah seperti penyewaan lapangan dengan jadwal yang sama [16].

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tumbur Togu dalam penelitian berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Berbasis *Web* Pada GOR Villa Mas Indah Bekasi Utara”, ditemukan permasalahan dalam sistem pemesanan lapangan bulu tangkis saat ini. Proses pemesanan lapangan masih menggunakan metode manual dengan mencatat data sewa lapangan pada buku, dan pelanggan harus mengunjungi GOR secara langsung atau menghubungi pengelola GOR untuk mengecek ketersediaan lapangan yang ingin disewa. Metode ini tidak

efektif dan dapat menyebabkan masalah lain seperti kesalahan pencatatan pada buku. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah sistem informasi untuk mengatasi masalah tersebut [17].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Isadora Nugroho dalam penelitian berjudul "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis di Gedung Olahraga AUB Surakarta Berbasis *Android*" mengungkap bahwa Gedung Olahraga AUB saat ini masih menggunakan sistem manual, di mana pelanggan harus datang langsung ke lokasi untuk menanyakan informasi jadwal penyewaan lapangan dan kemudian memesan lapangan jika tersedia. Transaksi dilakukan saat calon penyewa datang sesuai jadwal yang telah ditentukan. Untuk meningkatkan efisiensi proses transaksi penyewaan, telah dikembangkan sebuah sistem informasi yang mampu mengelola transaksi penyewaan secara online. Sistem ini juga memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai jadwal lapangan, harga sewa, dan memungkinkan mereka untuk melakukan pemesanan secara online [18].

Sedangkan untuk penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah membangun sebuah sistem informasi *online booking* lapangan bulu tangkis berbasis *website*. Pembangunan sistem ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam memesan lapangan bulu tangkis melalui *website* tanpa harus datang ke lapangan. Selain itu juga, pembangunan sistem ini akan mempermudah pemilik lapangan dalam mengelola data pemesanan dan memperoleh pesanan yang masuk.

Tabel 2. 1 Tabel Pembanding

Unsur Pembanding	Yuli Anggreyani (2017)	Rini Malfiany, dkk (2021)	Tumbur Togu, dkk (2021)	Aditya Sunarya, dkk (2018)	Isadora Nugroho, dkk (2021)	Jonathan Everalld Panenga Putra (2023)
Judul	Aplikasi Penyewaan Lapangan <i>Badminton</i> Berbasis <i>Website</i> (Studi Kasus: Kota Tegal)	Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan <i>Badminton</i> Pada Gor Dewi Sport Hall Berbasis <i>Web</i>	Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Berbasis <i>Web</i> Pada GOR Villa Mas Indah Bekasi Utara	Sitem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis dan Penjualan Perlengkapan Maestro Angkasa	Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis di Gedung Olahraga AUB Surakarta Berbasis <i>Android</i>	Pembangunan Sistem Informasi Online Booking Lapangan Bulu Tangkis Berbasis <i>Website</i>

Unsur Pemanding	Yuli Anggreyani (2017)	Rini Malfiany, dkk (2021)	Tumbur Togu, dkk (2021)	Aditya Sunarya, dkk (2018)	Isadora Nugroho, dkk (2021)	Jonathan Everaldo Panenga Putra (2023)
Platform	Website	Website	Website	Website	Android	Website
Bahasa Pemrograman	PHP	PHP	PHP	PHP	PHP & Java	PHP, Javascript
Framework	-	-	Bootstrap	-	-	Laravel & Bootstrap
Basis Data	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL
Fitur Cetak Laporan Pendapatan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada	Tidak Ada	Ada
Fitur Melihat Jadwal Lapangan	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada

Unsur Pemanding	Yuli Anggreyani (2017)	Rini Malfiany, dkk (2021)	Tumbur Togu, dkk (2021)	Aditya Sunarya, dkk (2018)	Isadora Nugroho, dkk (2021)	Jonathan Everalde Panenga Putra (2023)
Fitur Pemesanan Lapangan Pelanggan	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Ada
Fitur Riwayat Pemesanan Lapangan	Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Ada	Ada