BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Futsal adalah permainan sepak bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Futsal dipopulerkan di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930, oleh Juan Carlos Ceriani. Keunikan futsal mendapat perhatian di seluruh Amerika Selatan, terutamanya di Brasil. Keterampilan yang dikembangkan dalam permainan ini dapat dilihat dalam gaya terkenal dunia yang diperlihatkan pemain-pemain Brasil di luar ruangan, pada lapangan berukuran biasa. Pele, bintang terkenal Brasil, contohnya, mengembangkan bakatnya di futsal. Sementara Brasil terus menjadi pusat futsal dunia, permainan ini sekarang dimainkan di bawah perlindungan FIFA di seluruh dunia.

Futsal di indonesia mulai menjamur sekitar tahun 2000an, Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling digemari masyarakat Indonesia. Seiring dengan kemajuan jaman futsal menjadi trend di berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua pun senang bermain futsal. Lapangan futsal di indonesia sangat terbatas, sehingga para pelaku bisnis pun berlomba-lomba

membuat lapangan futsal karena keuntungan yang di dapat sangat besar dan menggiurkan untuk para pebisnis.

Begitu juga di cimahi terdapat salah satu lapangan futsal yang cukup terkenal karena memiliki fasilitas yang cukup memadai yaitu Moriz futsal. Moriz futsal yang memiliki 3 lapangan futsal yang terdiri dari 2 lapangan Sintetis dan 1 lapangan B.Court (keramik) yang disewakan kepada Pelanggan Moriz Futsal, selain itu terdapat fasilitas wifi gratis serta potongan harga untuk para pelanggannya, semua itu disediakan Moriz futsal untuk memberikan kepuasan para pelanggannya.

Di Moriz Futsal calon member biasanya ketua team melakukan pendaftaran secara langsung dengan datang ke Moriz Futsal. Kemudian admin melakukan pencatatan data dan penentuan jadwal secara manual yang di catat dibuku catatan pelanggan Moriz futsal. Namun karena pendataan dan penjadwalan dilakukan secara manual, maka admin kesulitan untuk melakukan perubahan data jika terjadi perubahan jadwal pertandingan dengan sistem pendataan dan penjadwalan secara manual, sangat jarang terjadi member 1 bisa bermain dengan member lainnya. Karena umumnya ditempat Futsal 1 member itu selalu terdiri dari 2-3 team. Agar mereka bisa bermain bayangkan jika member tersebut kekurangan personal. Bisa di pastikan tidak bisa melakukan pertandingan/permainan futsal, karena tidak ada pertandingan/permainan futsal, karena tidak ada fasilitas yang bisa mempertemukan member-member tersebut.

Untuk itu penulis ingin mencoba membuat Aplikasi membership di lapangan Futsal Moriz berbasis *android* yang berfungsi membantu para member untuk mencari lawan bermain serta mempermudah komunikasi dengan member lainnya.

Dengan dibuatnya aplikasi berbasis *android* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mencari lawan bermain antara sesama member Moriz secara terorganisir dan mempermudah member berkominikasi dengan member lainnya Di samping itu pihak pengelola pun akan mendapatkan keuntungan dengan adanya fasilitas ini.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul **"APLIKASI *MEMBERSHIP* DI LAPANGAN FUTSAL MORIZ BERBASIS *ANDROID*".**

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalah sebagai berikut :

1. Tidak ada media yang disediakan pihak pengelola Futsal Moriz untuk memfasilitasi konsumen dalam mencari lawan bermain.

2. Tidak ada media yang disediakan pihak pengelola Futsal Moriz untuk memfasilitasi kosumen dalam melihat jadwal bertanding untuk para member.
3. Tidak ada aplikasi untuk mengingatkan jadwal bermain Futsal untuk para anggota member.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media untuk memfasilitasi konsumen dalam mencari lawan bermain.
2. Bagaimana cara untuk memfasilitasi jadwal member untuk melihat jadwal bertanding.
3. Bagaimana caranya untuk membuat aplikasi yang mengingatkan jadwal bermain Futsal untuk member.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu dan mempermudah pelanggan dalam melakukan pencarian lawan bermain di lapangan futsal dan informasi yang ditawarkan oleh Moriz. Sekaligus sebagai alat promosi lapangan futsal agar lebih di kenal. merancang Aplikasi Membership di lapangan futsal berbasis *Android* agar mempermudah pelanggan dalam melakukan kegiatan olahraga tersebut. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang sebuah media alternatif dalam pencarian lawan bermain di lapangan Futsal Moriz.

2. Untuk membuat suatu aplikasi mobile agar memudahkan para pengguna dalam melakukan pencarian lawan bermain di lapangan futsal kapan saja dan dimanapun mereka berada sehingga lebih praktis dan efisien.
3. Untuk membuat aplikasi yang bisa mengingatkan jadwal bermain para member futsal.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan nantinya akan berguna baik dari sisi kegunaan praktis maupun dari kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi ini penulis mengharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pencarian lawan bermain di lapangan futsal sehingga kepuasan dan kenyamanan pelanggan terpenuhi yang akan memberikan keuntungan bagi pihak Moriz sekaligus meningkatkan citra lapangan Moriz.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Berikut adalah kegunaan akademis dari peneletian yang dilakukan :

1. Bagi Penulis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam pengambilan keputusan dari permasalahan yang ada dalam kinerja di lapangan futsal Moriz.

2. Bagi Peneliti Lain

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan kajian atau tema yang sama

sehingga dapat menjadi pembanding dan informasi yang interaktif bagi penggunanya.

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi perbandingan antara ilmu sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga akan lebih memajukan ilmu yang sudah ada khususnya mengenai membership di lapangan Futsal Moriz.

1.5. Batasan Masalah

Agar tujuan penelitian ini tercapai dengan optimal, dibutuhkan beberapa Pembatasan masalah yang telah ditetapkan :

1. Aplikasi ini membahas pencarian lawan, lokasi Moriz Futsal dan jadwal pertandingan di Futsal Moriz.
2. Aplikasi ini hanya bisa dipakai untuk anggota tim yang sudah terdaftar sebagai member.
3. Pendaftaran tim Futsal hanya bisa dilakukan di admin.
4. Aplikasi ini hanya menampilkan notifikasi jadwal tetap tim futsal.
5. Pengaturan jadwal bertanding hanya dapat dilakukan oleh admin.
6. Aplikasi *mobile* membership di lapangan Futsal Moriz ini dapat berjalan pada sistem operasi *Android* versi 2.2 (Froyo) ke atas.
7. Pemodelan sistem pada aplikasi ini menggunakan *Object Oriented Programming* dengan *Unified Modeling Language.*

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi

Penulis melakukan penelitian di Cimahi yang terletak di jalan Encep Kartawiria No.121 di Moriz Futsal Cimahi. mempunyai tempat yang strategis yang dapat mudah dikenal oleh masyarakat.

1.6.2. Waktu Lokasi

Waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Aktifitas	Tahun 2014																	
	September		Oktober				November				Desember				Januari			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan User																		
Perancangan Awal Perangkat Lunak																		
Menspesifikkan fitur perangkat lunak																		
Coding (Pembangun dan Prototipe)																		
Pengujian dan Implementasi																		

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori ilmiah mengenai penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini mejelaskan objek penelitian, metode penelitian dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi tujuan perancangan sistem dan gambaran mengenai perancangan sistem yang akan diusulkan, serta pengujian dan implementasi sistem yang diusulkan di Futsal Moriz Cimahi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.