

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada saat ini memiliki perkembangan sangat drastis sehingga berdampak besar dalam segala aspek kehidupan. Salah satu penanda dari pemanfaatan teknologi sekarang yaitu informasi kehesarian dapat dicari melalui *smartphone* maupun komputer. Informasi dapat diperoleh melalui sebuah *website* dengan fitur internet yang dimiliki *smartphone* maupun komputer. Sebuah *website* harus memiliki informasi dengan sasaran dan tujuan yang dibutuhkan [1]. Tampilan dan fitur dalam *website* merupakan bahan pertimbangan bagi pemakai untuk merasakan kemudahan dalam mengakses *website* [2]. Pekerjaan akan lebih mudah dan efisien ketika menggunakan *website* dalam bisnis besar maupun kecil. Salah satu kegunaan *website* dalam bisnis dapat memudahkan melakukan transaksi dengan pelanggan [3]. Berbagai bidang bisnis yang sudah menggunakan *website* sebagai penyajian informasi diantaranya seperti bidang industri, pendidikan, kesehatan, olahraga, dan lainnya.

Penerapan *website* dalam bidang olahraga dapat memberikan informasi aktual didunia olahraga terutama pada cabang olahraga badminton. Olahraga badminton merupakan salah satu cabang yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia [4]. Olahraga ini memiliki tujuan untuk menyalurkan hobinya bahkan dapat meningkatkan prestasi hingga menjadi atlet profesional [5]. Gedung sarana olahraga merupakan tempat yang dijadikan sarana untuk berlatih badminton. Tidak hanya di Gedung sarana olahraga, disetiap kelurahan bahkan tempat penyewaan lapangan badminton juga digunakan sebagai sarana untuk bermain badminton. Gedung sarana olahraga di Purwokerto dan tempat penyewaan lapangan badminton memiliki harga tersendiri tergantung dari kualitas lapangnya. Tempat penyewaan lapangan badminton di Purwokerto sudah ramai diminati oleh pengunjung.

Pengamatan yang dilakukan peneliti pada sistem penyewaan lapangan badminton di Purwokerto masih mengandalkan secara pencatatan manual seperti ketersediaan jadwal *booking*, data penyewa, dan member bulanan masih ditulis tangan yang berakibat menurunnya produktivitas kinerja. Proses pemesanan lapangan badminton pelanggan hanya mendapatkan informasi melalui *whatsapp* atau datang langsung ke lapangan. Kendala tersebut pelanggan merasa kurang efisien dalam penyewaan lapangan badminton di Purwokerto. Keluhan dari sisi pelayanan masih sering terdengar dan dapat merugikan tempat penyewaan lapangan badminton. Mengatasi keluhan dari pelanggan maka dibuatlah *website* penyewaan lapangan badminton di Purwokerto. *Website* akan dibuat menggunakan metode *Agile Development* dengan harapan memudahkan pelanggan melakukan transaksi penyewaan lapangan badminton.

Pendekatan *Agile Development* digunakan ketika perbaikan atau perbaruan *website* dibutuhkan. Metode pendekatan *Agile development* dapat melakukan sesuai permintaan [6]. Alasan pemilihan metode *Agile developmentn* pada penelitian ini karena metode ini ditujukan untuk memahami permasalahan ataupun kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna. *Website* akan dilakukan pengujian sebelum digunakan oleh pengguna atau penyewa lapangan badminton di Purwokerto.

Pengujian *website* yang dibangun bertujuan untuk mengamati hasil eksekusi sistem berjalan dengan semestinya atau menemukan adanya kesalahan (*error*). Pengujian dilakukan melalui penyebaran kuisioner ke beberapa *user* atau pengguna tanpa perlu mengetahui persyaratan fungsionalnya. Pengujian ini lebih digunakan untuk mengetahui input dan output dari *website* yang dibuat. Pengujian menggunakan *black box testing* hanya mengevaluasi bagian tampilan luarnya [7]. Pengujian *usability testing* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* untuk mengukur

seberapa kelayakan dan keberhasilan dari *website* penyewaan lapangan badminton di Purwokerto.

Berdasarkan deskripsi dari latar belakang tersebut maka judul dalam penelitian ini adalah “Rancang Bangun *Website* Pemesanan Lapangan Badminton Menggunakan Metode *Agile development*” hasil dari penelitian ini diharapkan metode *Agile development* pada *website* akan membantu memberikan informasi mengenai penyewaan lapangan badminton bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pengelolaan lapangan badminton masih dilakukan dengan cara manual karena belum adanya sistem yang memudahkan pelanggan untuk mengetahui jadwal lapangan badminton dan sistem pemesanan yang terintegrasi dengan pembayaran.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas maka beberapa pertanyaan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perancangan *website* penyewaan lapangan badminton di Purwokerto?
2. Bagaimana penggunaan metode *Agile Software Development* untuk merancang *website* penyewaan lapangan badminton?
3. Bagaimana hasil pengujian fitur *website* penyewaan lapangan badminton menggunakan *black box testing*?
4. Bagaimana hasil pengujian kelayakan *website* penyewaan lapangan badminton menggunakan *System Usability Scale*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka dapat diketahui tujuan dari penelitian diatas adalah:

1. Merancang *website* pemesanan lapangan badminton di Purwokerto.
2. Menerapkan metode *Agile* pada perancangan *website* pemesanan lapangan badminton di Purwokerto.
3. Menguji fitur menggunakan *black box testing* pada *website* pemesanan lapangan badminton di Purwokerto.
4. Menguji kelayakan menggunakan *System Usability Scale* pada *website* pemesanan lapangan badminton di Purwokerto.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada *website* pemesanan lapangan badminton di Purwokerto.
2. Perancangan *website* yang dibangun menggunakan framework Laravel.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti mampu merancang *website* pada perancangan lapangan badminton.
2. Memudahkan para penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan badminton melalui *website*.
3. Memudahkan para pengelola lapangan dalam melakukan pengelolaan penyewaan lapangan melalui *website*.