**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Kecanggihan teknologi berkembang cukup pesat, keadaan ini semakin mendorong manusia untuk terus melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk pengembangan maupun penemuan cara-cara baru guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Dalam bidang teknologi informasi.di era yang super cepat ini kecepatan akses informasi telah menjadi popularitas dalam dunia dalam dunia pembelajaran selalu di kaitkan dengan kecanggihan dan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pesat.Kecanggihan teknologi berkembang cukup pesat, keadaan ini semakin mendorong manusia untk terus melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk pengembangan maupun penemuan cara-cara baru guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Dalam bidang eknologi informasi.di era yang super cpat inikecepatan acces informasi telah menjadi popularitas dalam dunia dalam dunia pembelajaran selalu di kaitkan dengan kecanggihan dan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pesat.

Begitupun dengan sistem penjadwalan untuk pem-bookingan lapangan futsal. Disini kami akan membuat sistem penjadwalan lapangan futsal yang berlokasi di Ciwaruga dengan nama “Champions Futsal League”. Fitur nya hampir sama dengan fitur aplikasi booking futsal lainnya, perbedaannya disini kami menambahkan fitur jadwal kompetisi untuk mengadakaan pendaftaran kompetisi online secara online.

Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Bahasa pemrograman Java dengan tools Android Studio (Frontend) dan Bahasa pemrograman PHP dengan Framewoek CI 3 (Backend).

* 1. **Identifikasi Masalah**

Adapun perumusan masalah yang melatarbelakangi pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Bagaimana Proses Pengelolaan Data-Data User yang telah regisstrasi sebagai Premium User?
2. Bagaimana Proses pengelolaan booking nya?
3. Bagaimana Prosedur penjadwalan Kompetisi?
   1. **Tujuan**

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Membuat proses pengelolaan User.
2. Membuat proses pengelolaan Booking.
3. Membuat Proses pengelolaan Kompetisi..
   1. **Ruang Lingkup**

Agar perancangan aplikasi tersebut terkesan sederhana dan mudah mengerti tetepi tidak mengurangi tujuan penelitian, maka penulis membatasi perancangan aplikasi tersebut sebagai berikut :

1. Admin hanya bisa mengakses aplikasi backend melalui PC dengan Web

Browser.

1. Transaksi untuk DP dilakukan dengan upload bukti scan foto hasil

pembayaran

1. Bahasa pemograman yang digunakan sebagai pembangun sistem adalah

PHP dengan Framework CodIgniter versi 3 dan untuk pengolahan basis

datanya digunakan DBMS nya adalah MySQL.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan sistem penulisan Project IT 2 ini, penulis membuat sistematika dalam 5 Bab.

* + 1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang:

**1.1 Latar Belakang**

Berisi ulasan ringkas mengenai keadaan/kondisi yang ada dan kekurangan dari sistem yang diamati sehingga muncul topik yang diambil.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berisi berbagai masalah yang sudah dikenali dan akan diberikan solusinya melalui fungsi dari sistem/aplikasi/alat yang akan dibuat.

* 1. **Tujuan**

Berisi tujuan untuk apa sistem/aplikasi/alat itu dibuat.

* 1. **Ruang Lingkup**

Berisi batasan-batasan proyek atau cakupan aplikasi yang akan dibangun.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Menjelaskan isi yang ada di laporan proyek.

* + 1. **BAB II : LANDASAN TEORI**

Uraian tentang **teori yang mendukung** Objek PROYEK I. **Harus jelas sumber rujukannya dari mana.** Sumber yang baik adalah jurnal ilmiah, artikel ilmiah, buku, dll. **Disarankan untuk tidak mengambil sumber seperti WebBlog, Wikipedia**, dll.

* + 1. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

|  |
| --- |
| 3.1 Analisis |
| 3.1.1 Analisis Sistem yang sedang Berjalan |
| 3.1.1.1 Analisis Prosedur/Flow Map Berjalan |
| 3.1.1.2 Analisis Dokumen yang Digunakan |
| 3.1.2 Analisis Sistem yang akan Dibangun |
| 3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi |
| 3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat lunak dan Perangkat Keras |
| 3.2 Perancangan |
| 3.2.1 Use Case Diagram |
| 3.2.2 Class Diagram |
| 3.2.3 Sequence Diagram |
| 3.2.4 Collaboration Diagram |
| 3.2.5 Activity Diagram |
| 3.2.6 Statechart Diagram |
| 3.2.7 Component Diagram |
| 3.2.8 Deployment Diagram |
| * + 1. Objek Diagram     2. Struktur Menu     3. Perancangan Anatarmuka |
|  |

* + 1. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

|  |
| --- |
| 4.1. **Lingkungan Implementasi**  Berisi perangkat lunak dan perangkat keras apa saja yang digunakan sewaktu perancangan aplikasi berupa sistem operasi, database, prosesor, memory, space harddisk dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan serta perangkat pendukungnya.. |
| 4.2. **Pembahasan Hasil Implementasi**  Berisi uraian hasil implementasi sistem yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan sistem. Jelaskan masalah yang teridentifikasi pada identifikasi masalah di bab 1 telah terseleseaikan dan tujuan dari pelaksanaan proyek tercapai. Penjelasan dibantu dengan Tampilan Antarmuka aplikasi. |
| 4.3. **Pengujian dan hasil Pengujian**  Berisi identifikasi pengujian, rencana pengujian, deskripsi dan hasil uji. Metoda yang digunakan misalnya *white box testing* dan *black box testing* |

* + 1. **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan :

Berisi pencapaian tujuan dari sistem/aplikasi/alat yang dibuat.

5.2 Saran:

Berisi hal-hal atau tujuan dari pembuatan sistem/aplikasi/alat yang dirasa belum sempurna atau tidak tercapai. Saran juga bisa berupa kondisi implementasi yang optimal bagi sistem/aplikasi/alat yang dibuat.