

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang bisnis dan jasa. Pemanfaatan teknologi informasi memungkinkan proses pengelolaan data dan pelayanan kepada pelanggan dilakukan secara lebih efektif, efisien, dan terintegrasi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang banyak digunakan saat ini adalah sistem informasi berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui jaringan internet. Kebutuhan teknologi dan internet menjadi kebutuhan dasar dalam kegiatan sehari-hari, kegiatan pelaku usaha dapat dilakukan dengan praktis dan efisien, berbagai industri telah mengadopsi sistem teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja menurut (Santoso et al., 2025). Kehadiran sistem informasi berbasis web telah membantu berbagai sektor usaha dalam meningkatkan kualitas layanan serta mempermudah proses transaksi antara penyedia layanan dan pelanggan.

Salah satu sektor yang turut mengalami perkembangan adalah sektor olahraga. Mini soccer merupakan salah satu cabang olahraga yang semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Oleh karena itu bisnis sewa lapangan jadi diminati banyak pebisnis. Selain kesadaran orang berolahraga meningkat, Mini Soccer adalah jenis permainan yang banyak disukai orang, karena olahraga ini versi mininya dari sepak bola menurut (Rohmat, 2024). Meningkatnya minat masyarakat terhadap olahraga mini soccer menyebabkan kebutuhan akan fasilitas lapangan

yang memadai juga semakin meningkat. Dalam pengelolaan fasilitas olahraga, proses reservasi atau pemesanan lapangan menjadi salah satu aspek penting yang mempengaruhi kualitas pelayanan kepada pelanggan.

Fast Minisoccer merupakan salah satu penyedia jasa penyewaan lapangan mini soccer yang melayani kebutuhan masyarakat akan sarana olahraga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, proses pemesanan lapangan di Fast Minisoccer saat ini masih dilakukan secara manual melalui aplikasi WhatsApp dengan menghubungi admin. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan harus terlebih dahulu menanyakan ketersediaan jadwal lapangan kepada admin, lalu Admin mengirim dokumen Spreadsheet ke pelanggan untuk melihat jadwal yang masih bisa dipesan.

Proses pemesanan yang masih dilakukan melalui WhatsApp tersebut menimbulkan beberapa permasalahan. Pelanggan harus menunggu respons dari admin untuk melakukan pemesanan jadwal yang tersedia sehingga proses reservasi menjadi kurang efisien. Di sisi lain, admin harus melayani pertanyaan pelanggan satu per satu serta melakukan pencatatan data pemesanan secara manual kedalam file Spreadsheet. Dari semua Kondisi tersebut dapat berpotensi menyebabkan keterlambatan pelayanan, kesalahan pencatatan data, serta kemungkinan terjadinya pemesanan ganda (*double booking*), terutama ketika jumlah pelanggan yang melakukan pemesanan meningkat.

Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang mampu mengintegrasikan proses pemesanan lapangan, jadwal dan pembayaran secara digital agar dapat

meningkatkan efisiensi layanan serta meminimalkan kesalahan yang disebabkan oleh proses manual. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan sistem pemesanan lapangan berbasis web yang memungkinkan pelanggan melihat jadwal lapangan secara langsung, dan melakukan pemesanan secara mandiri, serta melakukan pembayaran secara online (Setiawan et al., 2025) Website berperan bukan sekadar sebagai media penyebaran informasi, melainkan juga dimanfaatkan untuk mendukung proses transaksi serta pemesanan yang dapat diakses secara daring kapan saja dan dari mana saja Dengan adanya sistem tersebut, pelanggan tidak perlu lagi menghubungi admin untuk menanyakan jadwal yang tersedia sehingga proses reservasi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan mudah. Dengan kemajuan teknologi, semua jenis informasi kini bisa diakses dengan lebih efisien dan efektif, terutama untuk membantu orang-orang yang membutuhkan informasi mengenai pemesanan lapangan secara real time (Augusta et al., 2021)

Dalam penelitian ini, sistem pembayaran online akan diintegrasikan menggunakan *Payment Gateway* Midtrans. Midtrans merupakan salah satu layanan *payment gateway*. Midtrans mempunyai fitur yang telah terintegrasi dengan sistem sesuai dengan kebutuhan transaksi pembayaran secara online menggunakan kartu debit, kartu kredit, serta penarikan dan pengiriman uang tunai. Integrasi *payment gateway* pada sistem pembayaran dapat membantu proses transaksi menjadi lebih cepat, aman, dan terotomatisasi (Fatman et al., 2023)

Untuk membangun sistem tersebut digunakan *Framework* Laravel, Laravel dipilih karena memiliki struktur pengembangan yang terorganisir, fitur keamanan

yang baik, serta mendukung pengembangan aplikasi web yang modern dan mudah ditangani (Tri et al.,2025)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem pemesanan lapangan minisoccer berbasis web pada Fast Minisoccer menggunakan *framework* Laravel?
2. Bagaimana mengintegrasikan Payment gateway Midtrans ke dalam sistem pemesanan lapangan mini soccer?
3. Bagaimana hasil pengujian sistem pemesanan mini soccer yang telah dikembangkan?

1.3 Batasan Masalah

Agar Penelitian lebih terarah batasan penelitian ini adalah:

1. Sistem yang dikembangkan berbasis web menggunakan *Framework* Laravel.
2. Sistem hanya menyediakan fitur registrasi, login , Pemesanan lapangan, jadwal, pembayaran, dan Riwayat transaksi, dashboard admin.
3. Pengujian sistem dilakukan hanya menggunakan metode *Black Box Testing*.
4. Integrasi pembayaran menggunakan *Payment Gateway Midtrans* dengan pengujian transaksi dilakukan menggunakan *Midtrans Payment Simulator (Sandbox)*, sehingga tidak melibatkan transaksi keuangan secara

nyata. Sistem tidak membahas pengelolaan akuntansi laporan keuangan secara detail.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun sistem pemesanan lapangan mini soccer berbasis web pada Fast Minisoccer menggunakan *Framework* Laravel.
2. Mengintegrasikan *Payment Gateway* Midtrans sebagai sarana pembayaran online dalam sistem pemesanan lapangan.
3. Melakukan pengujian terhadap sistem yang dikembangkan untuk memastikan fungsi-fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi, khususnya terkait pengembangan sistem reservasi berbasis web dan integrasi *payment gateway* dalam proses transaksi digital.

1.5.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Fast Minisoccer.

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam penerapan sistem pemesanan lapangan berbasis web guna meningkatkan efektivitas pengelolaan reservasi dan pembayaran.

2. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam pembuatan website dan integrasi *payment gateway*.

1.6 Manfaat Akademik

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang sistem informasi dan pengembangan aplikasi web.
2. Menambah kajian ilmiah mengenai penerapan *Framework* Laravel dan *Payment Gateway* Midtrans pada sistem reservasi berbasis web.
3. Menjadi sarana penerapan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam bentuk penelitian ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik