

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Partisipasi dalam aktivitas olahraga adalah kebutuhan pokok bagi setiap individu dalam menjaga kesehatan fisik dan kondisi tubuhnya. *billiard*, sebagai salah satu jenis olahraga yang memiliki peran penting dalam meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, telah menarik minat banyak orang. Tingkat kesadaran masyarakat akan pentingnya olahraga telah mendorong untuk mengunjungi tempat-tempat penyewaan fasilitas olahraga, termasuk tempat penyewaan meja *billiard* (Susanto et al, 2024).

Berdasarkan hasil survei di salah satu tempat penyewaan meja *billiard* yang terdapat di Kota Palembang, diketahui bahwa proses pengelolaan usaha penyewaan meja *billiard* mengalami beberapa kendala. Kendala yang ditemukan adalah proses pencatatan transaksi penyewaan masih dilakukan secara manual yaitu, menggunakan buku catatan, yang menyebabkan rentan terhadap kesalahan pencatatan, kehilangan data, serta kesulitan dalam melacak transaksi dan riwayat penggunaan meja. Selanjutnya yaitu, sistem reservasi yang tidak terorganisir sering kali menyebabkan benturan jadwal atau *double booking*, yang mengakibatkan ketidakpuasan pelanggan.

Respon terhadap permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan aplikasi berbasis komputer seperti yang pernah dilakukan oleh (Utami et al., 2023). pada penelitian yang berjudul Sistem *Membering* dan *Billing* Warnet “Winner. NET”. Dengan menggunakan sistem *billing* penyewaan ini akan mempermudah operator dan juga menjadi lebih efisien bila dibandingkan dengan menggunakan *billing* penyewaan secara manual (Utami & Muslih, 2023). Adapun penerapan aplikasi berbasis *website* seperti yang pernah dilakukan oleh (Nugraha, 2023). pada penelitian yang berjudul Aplikasi Pengelolaan Penyewaan Konter Berbasis *Web* Studi Kasus: CV. XYZ Yogyakarta. Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan secara *online* melalui *website* agar pelanggan dapat memesan tanpa kesulitan, selain itu juga, aplikasi ini dapat mengetahui ketersediaan konter,

sehingga mempermudah pengguna dalam memilih konter yang ingin disewa (Nugraha, 2023).

Menurut studi oleh (Rahayu et al., 2020) digitalisasi sistem manajemen dapat mengurangi kesalahan pencatatan hingga 40% dan meningkatkan efisiensi operasional sebesar 30%. Sebuah penelitian oleh (Prasetyo, 2019) juga menunjukkan bahwa penerapan sistem reservasi *online* di tempat-tempat olahraga mengurangi kejadian *double booking* hingga 50%, meningkatkan kepuasan pelanggan secara signifikan. Lebih lanjut, menurut laporan dari (McKinsey & Company, 2019) digitalisasi dalam manajemen bisnis dapat meningkatkan produktivitas sebesar 25-30%, yang juga diterjemahkan dalam penurunan biaya operasional dan peningkatan keuntungan.

Dengan adanya bukti-bukti empiris ini, semakin jelas bahwa pengimplementasian aplikasi berbasis komputer atau *website* dapat memberikan solusi yang efektif terhadap masalah yang dihadapi oleh tempat penyewaan meja *billiard*. Penerapan teknologi ini tidak hanya akan meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga mengurangi kesalahan pencatatan serta meningkatkan kepuasan pelanggan melalui sistem yang lebih terorganisir dan ramah pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa digitalisasi merupakan langkah yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di era modern, memastikan bahwa bisnis dapat beroperasi dengan lebih efektif dan efisien, serta tetap relevan di tengah persaingan yang ketat.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka akan dirancang sebuah sistem *billing* penyewaan meja *billiard* berbasis *website*. Aplikasi ini dibangun berdasarkan bisnis model dari tempat penyewaan meja *billiard* ABC di Kota Palembang. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan *framework* laravel. Laravel membantu pengembang menulis kode yang lebih rapi dan terstruktur, sehingga aplikasi lebih mudah dikembangkan dan dirawat. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu, *manage room*, *manage table*, *manage member*, dan *roomset*. Setelah aplikasi dirancang dan dibangun, diharapkan proses pemesanan pada tempat penyewaan meja *billiard* tidak menyulitkan pengguna dan tidak

memberatkan penyewa dalam melakukan pencatatan data-data ditempat penyewaan meja *billiard* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang teridentifikasi, berikut beberapa rumusan masalah yang teridentifikasi dari latar belakang diatas:

1. Bagaimana merancang sistem otomatisasi pencatatan dan pembayaran penyewaan meja *billiard* yang mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, desain antarmuka, otomatisasi pencatatan waktu penyewaan, integrasi berbagai metode pembayaran, keamanan data transaksi, serta penyediaan laporan *real-time* dan akurat?
2. Bagaimana menerapkan sistem pemesanan *online* pada aplikasi penyewaan meja *billiard* yang dapat mengorganisir sistem reservasi untuk menghindari benturan jadwal atau *double booking* serta meningkatkan kepuasan pelanggan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah, berikut beberapa batasan masalah dari penelitian ini:

1. Aplikasi ini hanya di tujukan untuk salah satu tempat penyewaan *billiard* yang terdapat di Kota Palembang.
2. Aplikasi ini hanya berbasis *website* yang di bangun menggunakan *framework* laravel berbasis PHP.
3. Aplikasi ini hanya terdapat beberapa fitur yaitu, *manage room*, *manage table*, *manage member*, dan *roomset*.

1.4 Tujuan

Berikut adalah tujuan dari penelitian untuk merancang dan membangun aplikasi *billing* penyewaan meja *billiard* berbasis *website* dengan *framework* Laravel:

1. Merancang aplikasi *billing* dengan desain antarmuka pengguna yang intuitif.

2. Membangun aplikasi berbasis *web* menggunakan *framework* Laravel.
3. Mengintegrasikan metode pembayaran yang aman dan efisien.
4. Mengembangkan sistem manajemen penyewaan meja *billiard*.
5. Mengimplementasikan fitur laporan keuangan dan statistik penggunaan.

1.5 Manfaat

Berdasarkan penelitian ini terdapat beberapa manfaat, berikut beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Meningkatkan efisiensi dengan mengurangi kesalahan pencatatan manual.
2. Memudahkan pengelolaan data penyewaan dan menyediakan laporan untuk pengambilan keputusan yang lebih baik.
3. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan aplikasi serupa di bidang penyewaan atau bidang lainnya.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai implementasi teknologi dalam pengelolaan penyewaan.