

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara mengelola fasilitas publik dan layanan penyewaan. Transformasi digital dinilai penting untuk memperoleh informasi yang tepat serta pengelolaan data yang lebih valid dan menguntungkan bagi organisasi dan individu [1]. Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat dalam industri acara dan olahraga. Menurut survei Industri Event Nasional 2024-2025 oleh Dewan Industri Event Indonesia (IVENDO), pada tahun 2024 tercatat 8.777 event tersebar di 34 provinsi dengan total nilai mencapai Rp 84,46 triliun [2]. Sementara itu, berdasarkan survei terbaru dari Populix pada November 2024 yang melibatkan 1.030 orang responden, terungkap bahwa *badminton* adalah olahraga lapangan paling diminati di kalangan masyarakat Indonesia[3]. Pertumbuhan kedua sektor ini mendorong peningkatan kebutuhan terhadap fasilitas aula acara dan lapangan *badminton* yang memadai.

Salah satu fasilitas yang merespons kebutuhan tersebut adalah Gedung Soerokromo Sidoarjo yang menyediakan layanan penyewaan empat lapangan *badminton* aktif serta satu aula untuk berbagai kegiatan seperti seminar, pertemuan, pernikahan, dan berbagai kegiatan sosial lainnya yang meliputi penyewaan per hari untuk pelanggan umum dan paket member bulanan untuk pelanggan tetap lapangan *badminton*. Berdasarkan data operasional, lapangan *badminton* dapat menerima rata-rata 7 transaksi penyewaan per hari, dengan peningkatan jumlah transaksi yang cukup signifikan pada jam *prime time* yaitu sore hingga malam hari serta akhir pekan. Namun, meskipun permintaan terhadap fasilitas ini terus meningkat, pengelolaan penyewaan masih dilakukan secara manual dengan pencatatan melalui kertas yang ditempel di kantor admin dan diperbarui setiap minggu.

Berdasarkan wawancara dengan admin dan observasi operasional, sistem manual ini menimbulkan beberapa kendala. Beberapa kendala yang dihadapi adalah kesulitan dalam pengecekan ketersediaan jadwal, karena calon penyewa harus datang langsung atau menghubungi admin via WhatsApp untuk mengecek ketersediaan jadwal dan melakukan *booking* penyewaan, menyebabkan proses

pemesanan kurang efisien dan berpotensi kehilangan calon pelanggan yang menginginkan kemudahan akses. Selain itu, verifikasi pembayaran dilakukan manual dengan admin mengecek rekening satu per satu, rawan pemalsuan bukti transfer dan kesulitan membedakan pembayaran lunas atau DP. Kemudian, pencatatan data penyewaan yang bergantung pada pembaruan manual setiap minggu berpotensi terjadinya bentrokan jadwal, terutama ketika terdapat beberapa calon penyewa yang menghubungi admin secara bersamaan atau di luar jam kerja.

Permasalahan lainnya adalah pernah terjadi beberapa kali *booking* fiktif dimana pelanggan melakukan pemesanan tanpa melakukan pembayaran terlebih dahulu namun tidak datang tanpa konfirmasi pembatalan. Kemudian, pengelolaan member bulanan mengharuskan admin mengonfirmasi ketersediaan slot setiap bulan, sering menyebabkan keterlambatan konfirmasi. Informasi hari libur hanya disampaikan melalui tulisan di kantor dan grup WhatsApp pelanggan lama, sehingga pelanggan baru kesulitan mendapat informasi dan harus mencari kontak admin melalui berbagai sumber yang tidak selalu valid. Selain itu, data transaksi yang tersebar di berbagai sumber menyulitkan penyusunan laporan keuangan dan evaluasi operasional. Sistem manual dalam penyewaan lapangan dan aula acara ini dapat berpotensi kehilangan data dan lambatnya proses pencarian informasi [4].

Berdasarkan kendala yang ada di Gedung Soerokromo Sidoarjo memberikan dampak pada efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis *website* yang dapat menyediakan platform resmi untuk pengecekan ketersediaan secara *real-time*, transparansi pengelolaan, verifikasi pembayaran otomatis, dan kemudahan akses informasi yang valid bagi penyewa dari mana saja. Sistem berbasis website membantu meningkatkan kualitas pelayanan melalui penyediaan informasi yang akurat dan terkini, serta memperluas jangkauan informasi kepada calon penyewa [5].

Dalam merancang dan membangun sistem informasi tersebut, diperlukan suatu kerangka kerja pengembangan perangkat lunak yang sistematis. *Software Development Life Cycle* (SDLC) merupakan kerangka kerja terstruktur dalam proses pengembangan sistem informasi yang mencakup tahapan perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Berdasarkan kajian literatur, beberapa metode SDLC yang paling umum digunakan dalam

pengembangan sistem informasi berbasis web adalah Waterfall, Rapid Application Development (RAD), dan Agile. Metode Waterfall dikenal dengan tahapan yang terstruktur dan juga berurutan, namun dalam implementasinya memiliki keterbatasan dalam menyesuaikan terhadap perubahan kebutuhan selama proses pengembangan [6] [7]. Sementara itu, RAD menekankan kecepatan melalui prototyping, tetapi membutuhkan keterlibatan pengguna yang intensif dalam waktu singkat serta kurang mendukung pengembangan kebutuhan yang berkembang secara bertahap [8]. Pendekatan Agile menawarkan proses pengembangan yang bersifat iteratif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan [9]. Salah satu *framework* yang umum digunakan adalah Scrum, yang menerapkan pengembangan sistem secara bertahap melalui *sprint* serta pengelolaan kebutuhan dalam bentuk backlog serta menjadi *framework* yang memberikan fleksibilitas tinggi untuk beradaptasi dengan perubahan yang ada [10][11].

Dengan ini, Agile Scrum dipilih karena disesuaikan dengan kondisi mitra, yaitu Gedung Soerokromo Sidoarjo. Dalam membuat sistem, kebutuhan yang diinginkan oleh pengelola masih bisa berubah seiring dengan adanya proses digitalisasi yang terus berlangsung. Sebab itu, dibutuhkan cara pengembangan yang dapat berubah dan bisa disesuaikan secara perlahan. Agile Scrum dipilih karena menggunakan pendekatan iteratif dengan cara *sprint*, sehingga setiap fitur yang dibuat bisa dicek dan diubah sesuai dengan masukan dari mitra. Dengan cara ini, sistem bisa dibangun secara perlahan sesuai dengan kebutuhan yang benar-benar ada di lapangan, sehingga lebih sesuai.

Skripsi ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi manajemen penyewaan gedung serbaguna berbasis website di Gedung Soerokromo Sidoarjo dengan menggunakan metode *Agile Scrum*, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah akses informasi, meningkatkan transparansi dalam pengelolaan jadwal, dan meningkatkan kualitas layanan penyewaan secara keseluruhan di Gedung Soerokromo Sidoarjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah dalam skripsi ini, yaitu “Bagaimana merancang dan membangun sistem

informasi berbasis *website* untuk manajemen penyewaan gedung serbaguna di Gedung Soerokromo Sidoarjo menggunakan metode *Agile Scrum*?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu ditetapkan agar fokus dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan jelas. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dikembangkan hanya mencakup manajemen penyewaan gedung serbaguna di Gedung Soerokromo Sidoarjo yang terdiri dari lapangan *badminton* dan aula acara, untuk digunakan oleh empat peran pengguna yaitu pengelola, admin, *guest* dan penyewa.
2. Sistem informasi ini memiliki fitur seperti kalender ketersediaan *real-time*, pemesanan *online*, pembayaran melalui Midtrans, pembuatan *invoice* digital, notifikasi pemesanan, dan pengelolaan ulasan serta histori penyewaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah merancang dan membangun sistem informasi berbasis website yang dapat mempermudah pengelolaan manajemen penyewaan gedung serbaguna di Gedung Soerokromo Sidoarjo dengan metode *Agile Scrum*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka didapatkan manfaat dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi penyewa dalam melakukan pengecekan jadwal penyewaan aula acara dan lapangan *badminton* secara *real-time*, pemesanan *online*, pembayaran digital, serta pengelolaan data penyewaan yang lebih terorganisir untuk menghindari bentrokan jadwal dan *booking* fiktif.

2. Membantu pengelola gedung dalam memantau dan mengelola data pemesanan, verifikasi pembayaran otomatis, serta pengelolaan laporan dan histori penyewaan secara cepat.
3. Membantu admin dalam mengelola data pengguna, pemesanan, pembayaran, dan pelaporan dalam satu sistem terintegrasi yang efisien dan mudah digunakan.
4. Memberikan kemudahan bagi *guest* untuk mengecek ketersediaan jadwal dan juga informasi penting lainnya mengenai Gedung Soerokromo Sidoarjo.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memudahkan penyusunan laporan skripsi supaya sesuai dengan pedoman yang berlaku guna mencapai tujuan penelitian. Beberapa tahapan dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai skripsi, termasuk pada latar belakang, rumusan masalah yang akan diatasi, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang akan diterapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan landasan teori yang menjadi dasar dalam penyusunan skripsi, termasuk dengan teori-teori yang relevan dengan penelitian, serta penelitian terdahulu yang sesuai.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan selama proses penelitian skripsi, serta metode yang digunakan untuk mencapai tujuan skripsi, yang mana menggunakan pendekatan metode *Agile Scrum*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan rangkuman dari pemaparan hasil pengembangan sistem, mulai dari perancangannya, implementasi program, serta melakukan pengujian pada semua fitur di dalam sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian yang mana berisi kesimpulan dan juga saran dari hasil pembahasan yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisikan referensi yang dimana dijadikan sumber dari penelitian, khususnya pada metode dan teori yang diterapkan.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisikan referensi yang dimana dijadikan sumber dari penelitian, khususnya pada metode dan teori yang diterapkan.