

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di zaman yang modern ini, kemajuan teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan sistem informasi juga ikut berkembang disaat yang bersamaan. Teknologi dan sistem informasi sudah banyak membantu manusia dalam melakukan berbagai kegiatan sehari-hari. Intinya, peranan teknologi dan sistem informasi sangat bermanfaat di masa yang modern ini. Di masa kini pula terdapat berbagai macam kondisi maupun situasi yang mana memiliki keterkaitan dengan teknologi dan sistem informasi contohnya seperti di perkantoran. Akan tetapi teknologi dan sistem informasi tidak hanya di butuhkan di lingkup perkantoran saja karena banyak sekali kegiatan yang membutuhkan teknologi dan sistem informasi contohnya seperti kegiatan penyewaan lapangan futsal.

Puzzle Futsal merupakan salah satu tempat yang memberikan penyediaan penyewaan lapangan futsal di daerah Kota Bandung yang mana belum menggunakan teknologi dalam pelaksanaan kegiatannya. Adapun masalah yang ada ditempat penelitian ini seperti dalam penyewaan lapangannya konsumen harus datang ke tempat tersebut yang mana konsumen harus mengetahui informasi apakah ada lapangan sedang dipakai atau tidak. Penjadwalan penggunaan lapangan futsal di tempat penelitian masih menggunakan *white board* sebagai media penjadwalan yang

memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data penjadwalan karena terhapus di *white board*. Kemudian pembuatan laporannya yang masih ditulis tangan yang tidak luput dari kesalahan penulisan data penyewaan.

Adapun solusi yang ditawarkan dengan dibuatnya sistem informasi yang dirancang peneliti diantaranya konsumen tidak harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya lapangan yang tersedia, pembuatan laporan yang sudah terkomputerisasi yang dapat meminimalisir kesalahan dalam penulisan data di laporan. Adapun harapan dengan di buatnya sistem informasi ini yaitu setiap kegiatan yang ada di Puzzle Futsal bisa berjalan dengan baik terutama dalam pemesanan lapangan, penjadwalan, dan pembuatan laporan.

Maka dari itu, peneliti ingin menuangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul “**Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal di Puzzle Futsal**”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi masalah dan rumusan masalah yang diambil dari tugas akhir ini diantaranya sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti mengumpulkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yang mana sedang berjalan di Puzzle Futsal. Adapun masalah yang tengah dihadapi saat ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemesanan atau pembokingan lapangan di Puzzle Futsal masih dinilai merepotkan konsumen dimana konsumen harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui apakah ada lapangan yang tersedia.
2. Penjadwalan penggunaan lapangan futsal di tempat penelitian menggunakan *white board* sebagai media penjadwalan yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data penjadwalan karena terhapus di *white board*.
3. Pembuatan laporannya yang masih ditulis tangan dimana sering terjadi kesalahan penulisan data penyewaan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Peneliti juga mencantumkan rumusan masalah yang terkait penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya meminimalisir kesalahan dalam proses pembokingan di dalam sistem yang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem usulan yang bisa meminimalisir kesalahan dalam proses pembokingan atau pemesanan lapangan di dalam sistem yang berjalan.
3. Bagaimana rencana pengujian sistem yang diusulkan / dikembangkan agar terhindar dari kesalahan penjadwalan di *whiteboard*

4. Bagaimana implementasi dari rancangan sistem yang diusulkan supaya data laporan terhindar dari kesalahan dan meminimalisir kesalahan data.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari peneliti melakukan penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian yang dilakukan peneliti adalah merancang suatu sistem informasi berbasis web sebagai sarana untuk membantu kegiatan penyewaan lapangan di Puzzle Futsal khususnya dalam proses pemesanan atau *booking*, penjadwalan, serta pembuatan laporannya.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada sistem ini yaitu :

1. Memudahkan konsumen untuk melakukan penyewaan lapangan dengan membuat sistem informasi yang bermula bersifat konvensional menjadi bersifat terkomputerisasi terutama didalam prosedur pemesanan atau *booking*, penjadwalan, dan pembuatan laporannya.
2. Merancang sistem usulan yang bisa meminimalisir kesalahan dalam proses pembokingan atau pemesanan lapangan.
3. Merancang sistem supaya penjadwalannya tidak harus ke dalam *whiteboard* lagi.

4. Membuat rancangan sistem usulan yang bisa membuat data laporan terhindar dari kesalahan dan meminimalisir kesalahan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dari penelitian yang dilakukan ini diantaranya:

1. Bagi peneliti diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan yang mana telah didapatkan pada saat menimba ilmu dimasa kuliah serta dapat memperoleh pengetahuan tentang masalah yang dihadapi oleh suatu tempat penelitian serta dapat memberi masukan tentang pemecahan masalah yang ada di tempat penelitian saat ini.
2. Bagi instansi diharapkan dengan ada sistem informasi yang dibuat ini diharapkan bisa mempermudah atau mengoptimalkan setiap kegiatan penyewaan lapangan di Puzzle Futsal dan sebagai batu loncatan untuk terjun ke dunia pekerjaan bagi peneliti.

1.5. Batasan Masalah

Peneliti membatasi ruang lingkup penyewaan lapangan yang mana tercantum di bawah ini :

1. Berfokus pada pemesanan lapangan, penjadwalan, serta pembuatan laporan.
2. Informasi yang dihasilkan berupa laporan penyewaan lapangan, laporan penjadwalan.

3. Tidak membahas mengenai pemesanan lapangan melalui pesan singkat maupun *email*.
4. Tanggal merah tetap buka terkecuali pada hari-hari raya maupun hari besar seperti hari raya idul fiti, natal, hari kemerdekaan, dan sebagainya.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Puzzle Futsal yang berlokasi di Jl. Sadang Serang No.5, Sadang Serang, Coblong, Bandung, Jawa Barat 40134. Adapun jadwal kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu diawali bulan April 2018 hingga bulan Juli 2018 dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*, seperti yang terdapat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian berdasarkan metode Prototype

No	Waktu Kegiatan	2018															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
2	Analisis Sistem																
3	Perancangan Sistem																
4	Pembuatan Program																
5	Tes Program																
6	Evaluasi Program																
7	Perbaikan Program																
8	Implementasi																