

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan semakin kompleksnya informasi yang harus bisa diolah, perkembangan teknologi informasi saat ini dapat melakukan pengolahan data dengan mudah, dengan dapat menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan secara akurat dan pengefektikan waktu, serta dengan biaya yang di keluarkan lebih efisien. Keunggulan inilah yang menjadikan teknologi informasi saat ini banyak berperan dalam aspek kehidupan yang ada. Berbagai aplikasi komputer saat ini bermunculan, mulai dari aplikasi yang mempermudah dalam hal perhitungan sampai aplikasi yang menyediakan sarana pengolahan data. Aplikasi-aplikasi ini semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu ingin mempermudah pekerjaan user.

Sistem informasi merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan sebagai sarana untuk mempermudah proses berlangsungnya bisnis, salah satu sistem informasi yang banyak di implementasikan adalah sistem berbasis website. Teknologi website dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu. Perkembangan sistem informasi pada saat ini telah membuka peluang seluas-luasnya kepada para pakar dan para pengambil keputusan, baik yang bergerak dibidang ekonomi, pemerintahan, keilmuan dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahannya dengan menggunakan komputer.

Puzzel merupakan salah satu tempat yang bergerak di bidang penyewaan lapangan futsal yang berletakan di Jl. Sadang Serang No.05, Bandung, namun sistem yang berjalan di Puzzel masih menggunakan cara manual dicatat dibuku penyewaan lapangan, hal ini menyebabkan tidak maksimalnya produktivitas yang terjadi dalam proses bisnis penyewaan lapangan futsal. Selain itu informasi mengenai penyewaan lapangan futsal sangat sulit didapatkan oleh konsumen dikarenakan hanya ada 2 (dua) cara untuk mengetahui informasi penyewaan lapangan futsal yaitu dengan cara menelepon ke bagian lapangan dan mendatangi langsung ke tempat futsal tersebut, hal ini sangatlah tidak efisien bagi konsumen karena akan memakan biaya dan waktu yang banyak untuk proses pemesanan lapangan futsal tersebut. Pencarian jadwal sewa lapangan di Puzzel masih memerlukan waktu lama dikarenakan jadwal sewa lapangan ditulis di buku penyewaan yang menyebabkan pencarian jadwal lama karena harus melihat satu persatu catatan yang ada. Dan yang terakhir adalah proses penyewaan jersey dan sepatu futsal yang masih dicatat manual digabung dengan penyewaan lapangan hal ini sering menyebabkan kesalahan dalam proses pemeriksaan kerusakan atau kehilangan karena petugas harus memeriksa jumlah jersey atau sepatu yang disewa dengan jumlah yang dikembalikan.

Maka dari itu penulis tertarik untuk menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI PUZZEL” dengan harapan aplikasi ini nantinya dapat menjadi salah satu sumber informasi yang dapat digunakan oleh para penyedia jasa penyewaan lapangan futsal untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan

secara lebih mudah dan informatif bagi para konsumen serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada Puzzel Futsal.

1.2 Identifikasi dan rumusan masalah

Untuk mengetahui identifikasi dan rumusan masalah penulis melakukan penelitian ke Lapangan Futsal Puzzel, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi masalah

1. Proses pengelolaan dalam hal penyewaan masih menggunakan buku penyewaan yang dicatat oleh petugas, yang mana konsumen harus datang ke lapangan mendatangi petugas dan melakukan penyewaan yang mana transaksi pembayaran di tuliskan dalam kwitansi sebagai bukti pembayaran awal.
2. Belum adanya media untuk menginformasikan jadwal lapangan yang kosong dan sudah terisi yang menyulitkan konsumen mencari informasi jadwal lapangan yang kosong.
3. Proses penyewaan jersey dan sepatu futsal yang masih dicatat manual digabung dengan penyewaan lapangan hal ini sering menyebabkan kesalahan dalam proses pemeriksaan kerusakan atau kehilangan karena petugas harus memeriksa jumlah jersey atau sepatu yang disewa dengan jumlah yang dikembalikan.

1.2.2 Rumusan masalah

Dari Identifikasi Masalah diatas, maka dapat dirumuskan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penyewaan lapangan futsal yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal agar bisa memenuhi kebutuhan di sana.
3. Bagaimana implementasi terhadap Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal kedalam bentuk bahasa pemrograman.
4. Bagaimana pengujian terhadap Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara nyata pelaksanaan perancangan sistem komputerisasi sebagai sistem penilaian dalam usaha untuk mendapatkan sistem pengolahan data yang efektif dan efisien dengan bisa membantu pengelola lapangan futsal dalam pencatatan data pemesanan lapangan futsal serta penjadwalan yang bisa lebih efektif.

1.3.2 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi dan mengetahui permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan tersebut.

2. Untuk membuat perancangan program secara online sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada yang masih menggunakan cara manual.
3. Untuk mengimplementasikan rancangan program ke dalam bahasa pemogram yang di pakai.
4. Untuk melakukan pengujian program tersebut yang di buat agar dapat mengetahui apakah program tersebut sudah memenuhi kebutuhan yang ada.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibagi menjadi 2 yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademik.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa membantu meningkatkan performansi perusahaan yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat, relevan dan tepat waktu.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapakan dapat berguna bagi :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.
2. Bagi penelitian, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya, terhadap permasalahan tentang Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal.

3. Bagi Peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan pada pembahasan sistem informasi ini, yang antara lain sebagai berikut :

1. Pembahasan mencangkup perencanaan sistem informasi pemesanan lapangan, penjadwalan, penyewaan jersey dan pembuatan laporan.
2. Harga sewa lapangan berdasarkan jam yaitu pagi seharga 75.000, siang 90.000 dan malam 100.000
3. Pembayaran dapat di lakukan dengan cara mentransfer melalui no rekening yang tertera di halaman website tersebut.
4. Pembayaran pemesanan / booking lapangan futsal dibayar full atau tanpa DP / Uang Muka.
5. Batas waktu pemesanan maksimal 3 jam sebelum waktu yang akan di pesan.
6. Pembayaran pemesanan di lakukan 2 jam setelah melakukan pemesanan lapangan.
7. Penyewaan jersey dan sepatu hanya dapat dilakukan di lokasi / langsung saat lapangan akan digunakan dan tidak bisa dilakukan di website Puzzel secara online.

8. Max sewa lapangan tidak dibatasi, konsumen bisa melakukan sewa lapangan dari jam 08.00 – 10.00 malam.
9. Denda kerusakan penyewaan jersey dan sepatu ditentukan oleh petugas berdasarkan pertimbangan kerusakan yang di cek oleh petugas.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan penelitian tersebut di Lapangan Futsal Puzzel, Jl. Sadang Serang No.5 Bandung. Adapun waktu penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Waktu Penelitian															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Pelanggan																
	a. identifikasi kebutuhan konsumen																
	b. observasi lapangan																
2	Membangun, Memperbaiki Prototype																
3	Pelanggan Menguji Coba Prototype																

1.7 Sistem Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan secara umum inti dari permasalahan pada penulisan skripsi ini. Meliputi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem dari arti sistem, arti informasi serta teori – teori lainnya yang mendukung dengan judul yang akan penulis analisis.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas sekilas tentang perusahaan/instansi yang diteliti oleh penulis mulai dari sistem yang sedang berjalan, arus dokumen yang sedang berjalan, permasalahan yang dihadapi, metodologi penelitian yang digunakan dan kinerja sistem yang diharapkan.

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL

Bab ini menjelaskan tentang rancangan sistem yang diusulkan, spesifikasi program, konfigurasi perangkat keras dengan perangkat lunak yang akan digunakan serta bagaimana cara penggunaan dari sistem yang diusulkan ini, sehingga dapat digunakan secara mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi ini serta saran-saran yang didapat dari hasil analisis penelitian dari permasalahan yang ada.