

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi pada masa kini menjadi suatu ciri khas pada masyarakat pada era modern seperti sekarang ini. Kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi informasi begitu cepat dari tahun ketahun, sehingga akses untuk mendapatkan suatu informasi begitu mudah dan cepat pada era yang serba digital ini. Teknologi tak bisa lepas dari kehidupan kita sehari hari sebagai masyarakat modern seperti sekarang ini, dimana hampir setiap hari atau bahkan setiap jam kita menggunakan teknologi untuk mengakses beberapa arus informasi yang kita perlukan. Teknologi maupun informasi bukanlah hal baru bagi kita saat ini, karena segala sesuatu yang berkaitan dengan teknologi informasi sangat berguna bagi kita untuk membantu dalam proses mengolah beberapa data-data, menyusun, memproses data, maupun memanipulasi beberapa data untuk menghasilkan berbagai informasi yang berkualitas, seperti cepat, relevan, akurat yang sangat berguna bagi keperluan publik, pribadi, maupun beberapa perusahaan guna menyusun rencana kepentingan dan keputusan yang diambil.

Kemajuan arus informasi begitu pesat dan kencang kencangnya di era seperti sekarang ini. Salah satunya menggunakan website sebagai media untuk menyebarkan arus informasi yang cukup menarik dan memiliki dampak besar terhadap perkembangan dalam menyebarkan informasi. Disamping itu pengguna *website* cukup penting di masa kini diaman memiliki segudang manfaat yang dapat disampaikan lewat media tersebut, seperti arus jangkauan yang luas, mampu

dikerjakan dimana saja, praktis, dan juga tanpa dibatasi oleh waktu. Dengan memiliki cukup jangkauan yang luas hingga mencapai belahan dunia memungkinkan dapat menyentuh setiap orang maupun kalangan disamping itu juga penggunaan *website* tersebut dapat menyebarkan informasi yang begitu cepat, akurat dan tepat. Selain tidak terikat oleh waktu penggunaan *website* bisa dilakukan dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan pun bila dirasa diperlukan. Dalam pemanfaatannya banyak sekali perusahaan-perusahaan yang menggunakan *website* sebagai media untuk menyebarkan informasi yang ingin mereka sebar luaskan ke publik, entah itu untuk info lamaran pekerjaan, informasi seputar perusahaan, atau branding bagi perusahaan itu sendiri. Pada suatu perusahaan yang menggunakan teknologi dalam bidang informasi cenderung lebih cepat dan pesat dalam perkembangannya, karena hal tersebut menuntut perusahaan untuk terus berinovasi kearah yang lebih baik dengan memanfaatkan kemajuan dari teknologi informasi tersebut, termasuk penggunaan *website*.

Sistem informasi suatu perangkat yang bisa digunakan untuk mempermudah dalam kehidupan sehari-hari, Salah satunya untuk tujuan bisnis karena dapat menunjang keperluan bisnis yang perusahaan atau setiap individu butuhkan di era modern seperti sekarang ini yang tak lepas dengan teknologi dan arus informasi yang begitu kencang-kencangnya. Dengan pemanfaatan informasi tersebut memungkinkan suatu perusahaan dapat berinovasi yang dapat memudahkan petugas perusahaan atau konsumen yang terlibat. Dari salah satu bentuk implementasi dari sistem informasi yaitu adalah penggunaan internet yang berbasis *website*. Internet dapat dikatakan sebagai suatu jaringan komputer yang

luas dan mendunia, dengan menghubungkan orang-orang dari berbagai ras, suku, negara, dan latar masing-masing individu yang beragam dari berbagai belahan dunia. Setiap orang mampu terhubung dengan orang lain yang sama secara bersamaan sebagai pengguna internet diamanpun kapanpun kita berada. Lewat internet memungkinkan setiap orang mampu mengakses apa saja yang berkaitan dengan individu itu sendiri dengan tujuan kepentingannya sendiri untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Lewat media internet juga memungkinkan arus informasi begitu cepatnya tersampainya kepada publik di mana pada masa kini hampir setiap orang memiliki ponsel masing-masing dari mulai kelas atas hingga kelas menengah ke bawah yang dengan mudahnya memiliki akses internet untuk mencari sumber-sumber berita sesuai kepentingannya. Media internet pada awalnya hanya digunakan kalangan militer dengan tujuan untuk mengirim pesan melalui media satelit, yang mana pada akhirnya malah meluas ke permukaan dunia hingga setiap orang mampu menggunakan internet itu sendiri sesuai kepentingannya masing-masing. Disamping itu penggunaan internet yang begitu populernya tak lepas dari menjamurnya di kalangan masyarakat Indonesia, hampir semua kalangan merasakan akibat dari pada internet itu sendiri dari mulai masyarakat perkotaan hingga ke pelosok daerah, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa merasakan internet pada zaman era sekarang. Masyarakat kita cenderung menggunakan internet sebagai sarana yang beragam, seperti mulai dari sosial media, *game online*, atau digunakan untuk kepentingan bisnis sesuai kepentingannya masing-masing. Salah satu inovasi dari meluasnya internet itu

sendiri tak lepas dari digunakannya untuk kepentingan bisnis, salah satunya untuk kepentingan sarana dalam bidang olahraga yang berbasis *web*.

Olahraga adalah kegiatan jasmani yang dimaksudkan untuk menjaga tubuh untuk tetap bugar dimana tubuh perlu untuk melakukan beberpa gerakan-gerakan atau pola latihan supaya tubuh merasa bugar akibat dari pada latihan olahraga itu sendiri. Olahraga juga dapat dilakukan secara mandiri atau bersama khalayak orang-orang terlepas dari pada olahraga apapun itu, namaun olahraga cenderung lebih dilakukan secara bersama orang dari pada mandiri. Karena disamping olahraga juga kita bisa merasakan kegiatan yang cukup mengibur bila dilakukan bersama terutama teman, adapun juga bisa dilakukan secara sendiri atau untuk melatih olahraga tertentu suapa mendapatkan prestasi dalam bidang olahraga yang digeluti. Olahraga mampu dilakukan oleh semua kalangan dari mulai anak kecil hingga orang dewasa terlepas itu orang tua sekalipun, dimana dilakaukan untuk menjaga tubuh teteap bugar juga dapat mempererat sosialisasi setiap orang dengan yang lainnya. Olahraga juga mendorong kita untuk tetap produktif disela-sela kesibukan kita sebagai seorang individu yang memiliki kesibukan masing-masing, seperti seorang karyawan kantoran, petugas bank, mahaiswa ataupun siapa saja yang memiliki profesi setidaknya bisa menyempatkan untuk berolah raga mandiri atau dilakukan secara bersama-sama dengan orang lain.

Akhir-akhir ini olahraga futsal adalah salah satu cabang olahraga yang cukup digandrungi semua orang, terutama anak muda dan kaum laki-laki. Kepopuleran olahraga ini juga mengundang dari semua kalangan dari mulai anak kecil hingga orang dewasa terlepas dari perempuan juga tertarik terhadap

salahsatu cabang olahraga satu ini. Olahraga ini umumnya dimainkan olah laki-laki apalagi anak muda, tetapi sekarang olahraga ini juga banyak dimainkan oleh perempuan-perempuan yang memiliki keahlian dalam bidang olahraga ini. Cabang olahraga ini harus memiliki lapangan khusus guna kenyamanan dalam bermain kepada pemain itu sendiri, karena jika tempat lapangan tidak layak maka akan sangat berbahaya jika dimainkan. Untuk bisa bermain futsal maka dibutuhkan lapangan tempat untuk bermain dan tim yang terdiri dari 5 orang, kerja sama amat penting dalam permainan ini karena tanpa kerja sama maka hasil yang didapatkan adalah kekalahan bukan kemenangan. Olahraga ini juga bukan sekedar olahraga biasa bisa juga untuk hobi atau kejuaran yang bisa mendapatkan prestasi hingga tingkat dunia pada cabang olahraga ini, disamping itu olahraga ini juga lebih kearah hobi dan hiburan semata untuk melepas penat dari perkerjan tiap individu yang mengundang hiburan yang didapatkan setiap pemain. Olahraga ini juga baik jika sering dimainkan dalam 2-3 kali dalam seminggu, selain ajang untuk berolahraga demi mempertahankan supaya tubuh tetap bugar juga dapat mempererat tali persaudaraan antar teman dan juga ajang silaturahmi antar pemain. Dimana hampir setiap orang memiliki kesibukan dan latar belakang pekerjaan yang beda-beda sehingga jarang menyempatkan diri untuk bertemu dan bersosialisasi. Lewat olahraga ini setidaknya bisa untuk menyempatkan untuk bertemu dan bersilaturahmi sekaligus berolahraga bersama.

7 Mutiara Futsal Center adalah perusahaan yang bergerak dibidang penyewaan tempat olahraga seperti lapangan futsal yang berlokasi di Jalan Haurkoneng RT 11 RW 03 Kecamatan Kasomalang Kabupaten Subang Jawa Barat.

Jika dilihat maka sistem yang digunakan cenderung masih manual dan konvensional, dimana hal tersebut dapat menghambat dalam proses bisnis penyewaan lapangan bagi konsumen yang ingin memesan untuk bermain. Proses konsumen yang ingin memesan lapangan masih menggunakan cara yang lama yang mengakibatkan informasi yang didapatkan konsumen menjadi agak sedikit terhambat dimana dikarenakan hanya terdapat dua cara yaitu dengan menelepon secara langsung kepetugas lapangan dan mendatangi tempat penyewa lapangan futsal secara langsung. Hal tersebutlah yang justru menghambat proses informasi bagi konsumen karena banyak waktu yang terbuang hanya untuk memesan suatu lapangan futsal tentu tidak efisien untuk konsumen yang ingin menyewa lapangan. Untuk proses pendaftaran pun masih menggunakan cara yang lama dimana konsumen mengunjungi tempat penyewa untuk memesan waktu penjadwalan bermain dengan membayar sejumlah uang muka untuk memesan terlebih dahulu supaya tidak diambil jam bermain oleh konsumen lain. Konsumen yang berhasil melakukan pemesanan lapangan secara langsung atau melalui media telepon, maka petugas akan menuliskan jadwal bermain di *whiteboard*. Untuk proses pelunasan dilakukan saat sesi waktu penyewaan habis, maka konsumen melakukan pelunasan saat permainan telah usai dengan waktu yang sesuai dengan jadwal yang tertera di *white board*. Data-data dan bukti pembayaran di 7 Mutiara Futsal Center juga masih menggunakan cara lama yaitu dengan sistem pembukuan, dimana data-data yang tertera dalam buku memerlukan banyaknya pencatatan dan kertas yang begitu banyak sehingga data-data tersebut bisa hilang kapanpun.

Oleh dari sebab itu maka dengan adanya teknologi informasi di era sekarang ini yang semakin canggih dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis web bisa menyelesaikan permasalahan dari mulai pemesanan penyewaan lapangan, penjadwalan bermain, dan pembuatan member. Sehingga masalah-masalah yang terdapat di 7 Mutiara Futsal Center mengenai pengaturan bisa dilakukan secara terpusat dan memudahkan dalam pengelolaan data-data lapangan. Maka dari hal itu penulis tertarik membangun suatu sistem informasi yang mana berjudul “ SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL DI 7 MUTIARA FUTSAL CENTER BERBASIS WEB “ dengan harapan bisa menjadi salah satu sumber dari informasi yang dapat digunakan penyedia lapangan untuk mendapatkan informasi terhadap konsumen agar lebih informatif, efektif dan juga efisien dengan sistem yang sudah terkomputerisasi pada 7 Mutiara Futsal Center.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Untuk mengetahui lebih lanjut identifikasi dan rumusan masalah yang terjadi, maka dari itu penulis melakukan penelitian ke tempat 7 Mutiara Futsal Center, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan juga rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang terdapat pada latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pengelolaan yang terdapat di 7 Mutiara Futsal Center dalam hal pemesanan lapangan masih menggunakan cara lama lewat media buku dan

kertas dimana pemesana harus mengunjungi tempat penyedia lapangan untuk melakukan pemesanan lapangan yang mana pembayaran sewa lapangan ditulis dalam kertas kwitansi sebagai bukti telah melakukan sewa lapangan.

2. Bagi konsumen yang telah melakukan pemesanan lapangan dan menunggu jadwal sewa, maka waktu penjadwalan yang ditulis pengelola masih menggunakan papan atau *whiteboard* sebagai media informasi penjadwalan bagi konsumen.
3. Pada 7 Mutiara Futsal Center belum terdapat sistem untuk informasi penyewaan yang memungkinkan konsumen mengetahui jadwal lapangan yang kosong.
4. Data-data pemesanan masih ditulis lewat media buku yang memungkinkan menghambat pembuatan laporan, karena catatan-catatan bisa saja hilang kapanpun seiring berjalanya waktu.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem informasi yang berjalan di 7 Mutiara Futsal Center.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal agar supaya lebih dapat menunjang kebutuhan pada 7 Mutiara Futsal Center.
3. Bagaimana mengimplementasikan dari sistem informasi penyewaan lapangan yang diusulkan menjadi sistem yang berbasis web
4. Bagaimana pengujian terhadap sistem informasi 7 Mutiara Futsal Center

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang terdapat pada penelitian ini dalam perancangan sistem informasi pada 7 Mutiara Futsal Center berikut ini.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui secara nyata perancangan sistem informasi yang diharapkan nantinya sebagai suatu sistem yang dapat menunjang pengelola dalam pencatatan data penyewaan lapangan futsal, begitu juga dengan sistem penjadwalan yang lebih baik.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun daripada tujuan penelitian ini buat adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat rancangan program secara online guna mengatasi permasalahan yang ada dimana masih menggunakan cara manual.
3. Untuk mengimplementasikan rancangan program yang dibuat ke dalam salah satu bahasa pemrograman yang dipilih.
4. Untuk melakukan pengujian program yang dibuat pada 7 Mutiara Futsal Center tersebut agar dapat mengetahui apakah program tersebut sudah cukup layak guna memenuhi kebutuhan pengelolaan yang ada pada 7 Mutiara Futsal Center.

1.4. Kegunaan Penelitian

Terdapat dua kegunaan pada penelitian ini yaitu adalah kegunaan praktis dan juga kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan beragam manfaat bagi pihak 7 Mutiara Futsal Center, sehingga dapat juga memberikan informasi yang relevan, akurat dan juga tepat waktu.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Dari sisi akademis, penelitian ini berguna untuk pengembangan dan pengetahuan teknologi informasi yang diharapkan dapat membawa berbagai manfaat terhadap permasalahan tentang sistem informasi. Disamping itu juga diharapkan bisa menjadi acuan dan referensi pada bidang pendidikan teknologi informasi yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Agar tercapainya suatu pokok masalah yang dibahas guna menghindari pembahasan yang tidak perlu, maka diperlukan batasan agar sesuai dan juga terarah sesuai dengan yang diharapkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang dibahas hanya mencakup masalah yang berhubungan dengan sistem penyewaan lapangan futsal, penjadwalan yang digunakan, pembuatan laporan penyewaan.
2. Untuk pembayaran yang dilakukan setelah pemesanan, dapat dilakukan dengan cara mentransfer lewat no rekening yang tertera di halaman *website*.
3. Pembayaran maksimal 1 jam setelah pemesanan, apabila lebih pihak 7 Mutiara Futsal Center berhak membatalkan pemesanan dan menjual kepada konsumen lain.

4. Untuk penambahan jam main selanjutnya penyewa melakukan pemesanan 2 kali.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dilakukan untuk penelitian ini dilakukan di tempat pihak 7 Mutiara Futsal Center sendiri yang terletak Jalan Haur koneng RT 11 RW 03 Kecamatan Kasomalang Kabupaten Subang Jawa Barat.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Aktifitas	2020															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan data lapangan																
2	Wawancara																
3	Analisis Permasalahan yang terjadi																
4	Perancangan sistem yang akan dibangun																
5	Membangun sistem																

1.7. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan tugas akhir ini maka diantaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas penjelasan secara umum permasalahan yang ada didalam topik penelitian ini. Diantaranya latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan teori-teori yang mendukung tema sistem informasi yang diangkat oleh penulis untuk menunjang sistem yang dibangun. Serta pengertian-pengertian dan berbagai teori lainya yang berhubungan erat dengan penelitian ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini berisikan sekilas tentang perusahaan yang akan dilakukan penelitian oleh penulis. Diantaranya mulai dari sistem yang sedang berjalan, arus dokumen dan permasalahan lainnya yang menghambat efektivitas dari perusahaan tersebut. Disamping itu juga menjelaskan metode pendekatan dan metode pengembangan yang akan digunakan oleh penulis.

BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL

Pada bab ini membahas rancangan sistem yang akan diusulkan oleh penulis yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan pihak perusahaan. Sehingga yang nantinya dapat digunakan oleh pihak pengelola lapangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari tugas akhir serta saran yang didapatkan dari hasil penulisan dan penelitian dari permasalahan yang terjadi