

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Futsal merupakan suatu bidang olahraga yang saat ini banyak diminati oleh banyak orang di berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Dengan bertambahnya minat terhadap olahraga futsal maka dengan itu semakin menjamur pihak yang memanfaatkan peluang ini dengan membuka usaha lapangan futsal dengan sistem sewa lapangan berdasarkan hitungan perjam pelanggan dalam bermain futsal. Seiring berkembangnya zaman yang semakin maju, kini banyak dari pengusaha futsal yang memanfaatkan teknologi informasi untuk kemajuan usahanya sehingga usaha futsal tersebut memiliki keunggulan yang memudahkan pelanggan.

Pada era saat ini masih banyak usaha futsal yang masih melakukan kegiatan transaksi dengan cara konvensional salah satunya pada Mandala Futsal, dimana pencatatan data-data penyewaan dan transaksi pembayaran masih dilakukan dengan cara manual, untuk proses penyewaan lapangan futsal pelanggan harus datang ke tempat futsal hanya sekedar untuk melakukan booking lapangan, tidak jarang pelanggan yang akan melakukan *booking* dengan waktu berupa hari dan jam yang diinginkan sudah terisi oleh pelanggan lain atau sudah penuh sampai waktunya tutup, dikarenakan tidak adanya informasi bagi para pelanggan bahwa lapangan

sudah di pesan sehingga menyulitkan pelanggan dalam memilih waktu pemesanan lapangan.

Masih banyak Lapangan Futsal yang masih memberdayakan tenaga karyawannya untuk melakukan pencatatan data penyewaan di dalam kelangsungan usahanya. Sistem yang digunakan oleh Mandala Futsal salah satunya, baik dalam pencatatan transaksi penyewaan maupun dalam transaksi pembayaran Lapangan Futsal ke dalam sebuah kertas. Sistem yang sedang berjalan saat ini dapat membuat kinerja suatu Futsal khususnya pada Lapangan Futsal Mandala menjadi kurang efektif dan efisien dalam pengerjaannya.

Dengan adanya sebuah aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal berbasis web, Diharapkan dapat membantu Mandala Futsal dalam mengatasi penyewaan atau *booking* lapangan dan jadwal lapangan dan pembayaran Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan inilah penulis mencoba mengembangkan sistem informasi yang sudah ada dan dari penelitian ini kami mengangkat judul **“Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Mandala Futsal”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan tentang identifikasi masalah dan rumusan masalah yang terjadi di Lapangan Mandala Futsal Berikut adalah penjelasannya

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terjadi diatas , penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pengolah data yang terdapat pada Lapangan Mandala Futsal masih belum terkomputerisasi, dimana sistem yang ada hanya pembukuan sederhana, pembukuan tersebut meliputi pencatatan penyewaan, pencatatan pembayaran.
2. Sistem penyewaan lapangan masih dilakukan secara konvensional dimana pelanggan harus mendatangi ke Mandala Futsal untuk memesan lapangan, hal ini dapat menjadi masalah ketika waktu yang ingin dipilih pelanggan ternyata sudah di pesan oleh pelanggan lain dikarenakan tidak ada informasi.
3. Penyimpanan data masih berupa arsip sehingga menyulitkan petugas lapangan dalam melakukan pencarian data yang dibutuhkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang berjalan pada Mandala Futsal
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan lapangan Futsal sebagai sarana penunjang proses bisnis pada Mandala Futsal.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal sebagai sarana penunjang proses bisnis pada mandala futsal.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis di Mandala Futsal adalah untuk membangun sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang diharapkan dapat membantu proses bisnis di Mandala Futsal agar menjadi lebih efekti dan efisien dalam memajukan kegiatan bisnis nya

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang berjalan pada Mandala Futsal.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal sebagai sarana penunjang proses bisnis pada Mandala Futsal.
3. Untuk melakukan Pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal sebagai sarana penunjang proses bisnis pada Mandala Futsal.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut adalah kegunaan penelitian yang dilakukan oleh penulis di Lapangan Mandala Futsal Penjelasannya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis pada penelitian yang dilakukan di Lapangan Mandala Futsal , diantaranya :

1. Bagi Mandala Futsal, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas kerja para pegawai dan dapat menjawab berbagai permasalahan yang terjadi dalam perusahaan.
2. Bagi penulis, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih memantapkan penguasaan fungsi keilmuan yang dipelajari selama mengikuti program perkuliahan Sistem Informasi pada FTIK Universitas Komputer Indonesia.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis pada penelitian yang dilakukan di Lapangan Mandala Futsal diantaranya :

1. Menjadi referensi bagi peneliti-peneliti lain yang melakukan penelitian dengan tema yang sama.
2. Menerapkan ilmu sistem informasi pada penanganan masalah di dunia nyata dan dapat menguntungkan pihak yang terlibat.
3. Berguna bagi penulis untuk menambah wawasan, kemampuan menganalisa serta ketepatan dalam mengambil keputusan.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Proses bisnis yang dibahas dalam penelitian ini mencakup proses penyewaan lapangan, pendaftaran member dan update jadwal lapangan futsal.
2. Penelitian ini hanya membahas proses bisnis yang dibuat berdasarkan keputusan pemilik.
3. Dalam sistem ini mencakup pendaftaran member, transaksi penyewaan lapangan, pembayaran dan update jadwal lapangan futsal dilakukan secara online pada web Mandala Futsal.
4. pelanggan diwajibkan untuk mendaftar sebagai member untuk melakukan penyewaan lapangan futsal.
5. Setiap pembayaran harus disertai dengan bukti transaksi pembayaran.

6. Kasir selaku admin dapat melakukan penambahan, hapus, edit data lapangan futsal pada menu katalog.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Lapangan Mandala Futsal di JL. Manunggal No 21 Sijuk, Desa Sijuk, Kecamatan Sijuk, Kabupaten Belitung, Provinsi Bangka Belitung.

1.5.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu																					
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Penyusunan Proposal	■	■	■	■																		
2.	Pengumpulan data				■	■	■																
3.	Perancangan					■	■	■	■														
4.	Modeling Prototype									■	■	■	■										
5.	pengkodean sistem													■	■	■	■	■	■				
6.	Evaluasi dan pengembangan akhir																	■	■	■	■		

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :