

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang mana terdapat penerapan teknologi modern yang bekerja di setiap aktivitas manusia. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi memiliki peran yang penting dalam aktivitas manusia baik aktivitas sosial maupun aktivitas ekonomi. Teknologi memberikan sebuah kemudahan kepada masyarakat untuk menjalankan kehidupannya sehari-hari. Teknologi Informasi merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menjadi poros aktivitas sosial masyarakat. Teknologi informasi melekat pada kehidupan sehari-hari manusia dari segala golongan, baik golongan anak-anak hingga orang tua, golongan pedagang kecil hingga pengusaha besar.

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang begitu pesat telah memunculkan adanya sebuah media baru. Keberadaan media baru ini di antaranya adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek lembaga ARPA yang mengembangkan jaringan yang dinamakan ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Dengan bantuan globalisasi, teknologi internet dapat digunakan oleh setiap manusia di dunia (masyarakat dunia) termasuk Indonesia.

Keberadaan internet sebagai media informasi dan komunikasi hingga saat ini melekat dengan aktivitas masyarakat dunia. Internet dapat dikategorikan sebagai

kebutuhan masyarakat modern, tidak dapat dibayangkan sebuah perkembangan dalam kehidupan masyarakat modern dimana internet tidak menjadi bagian dari pada perkembangan tersebut. Internet digunakan sebagai penunjang perkembangan masyarakat modern. Peran Internet bilamana direduksi adalah untuk mempermudah masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan internet yang digunakan dalam ranah bisnis/usaha. Dalam hal ini biasanya internet digunakan sebagai media perantara antara pihak pelaku usaha dan pihak penyewa. Pada praktiknya sering ditemukan aplikasi berbasis *website* yang digunakan para pelaku usaha sebagai alat bantu media komunikasi dengan konsumen. Salah satunya dalam hal penyewaan lapangan futsal, yang mana sekarang dapat dilakukan secara *online* melalui jaringan internet.

De'Premiere Futsal merupakan penyedia jasa penyewaan lapangan futsal yang berlokasi di Jl. Sungai Bambu No.1, RT.5/RW.8, Sungai Bambu, Kecamatan. Tanjung Priok, Kota Jakarta Utara. Sebagai instansi yang bergerak dalam bidang penyewaan lapangan futsal, De' Premiere Futsal tidak memiliki alat bantu media informasi berbasis internet untuk mempermudah layanan bisnisnya tersebut. Dengan perkataan lain, De'Premiere Futsal masih menggunakan cara konvensional dimana penyewa yang ingin melihat jadwal tersedia, penyewa harus datang terlebih dahulu ke lokasi. Karena pada saat ini ketersediaan lapangan harus melihat satu-persatu data penggunaan lapangan yang tercatat pada buku penggunaan lapangan futsal. Sehingga penyewa diwajibkan datang langsung ke De'Premiere futsal jika ingin mengetahui ketersediaan lapangan. Dengan proses

yang seperti itu dapat membuang banyak waktu dan biaya bagi penyewa yang ingin mengetahui jadwal yang tersedia.

Metode konvensional lain yang masih digunakan De'Premiere Futsal adalah mengenai penyewaan lapangan yang mana penyewa harus membayar terlebih dahulu dengan uang tunai sehingga penyewa diwajibkan untuk hadir di lokasi De'Premiere Futsal untuk melakukan pembayaran penyewaan lapangan. Lebih dari itu, dalam hal pergantian jadwal penyewaan lapangan futsal, penyewa harus datang ke lokasi De'Premiere Futsal dengan membawa bukti pembayaran kepada pihak De'Premiere Futsal yang telah dibayarnya pada awal penyewaan. Cara tersebut membuat sebagian penyewa kesulitan untuk melakukan penyewaan lapangan dan pergantian sewa lapangan dengan cepat dan singkat.

De'Premiere Futsal selain memiliki usaha penyewaan lapangan futsal juga menjual beberapa produk makanan dan minuman. Dalam hal pembukuan ketersediaan produk serta pembelian produk tersebut, tidak ditemukan suatu pencatatan yang dilakukan untuk mengawasi arus kas yang nantinya akan dijadikan laporan bulanan instansi. Kekosongan pencatatan tersebut dapat mengakibatkan sulitnya kegiatan administratif, khususnya dalam proses transaksi jual-beli. Terlebih lagi dalam pembuatan laporan penggunaan lapangan serta pembuatan laporan penjualan makanan dan minuman pihak De'Premiere futsal masih menggunakan tulis tangan pada kertas, sehingga penyajiannya membutuhkan waktu yang relatif lama. Lebih dari itu, dalam pembuatan laporan penggunaan lapangan serta pembuatan laporan penjualan makanan dan minuman perhitungannya masih menggunakan alat bantu kalkulator, sehingga dapat

mengakibatkan kesalahan perhitungan dalam pembuatan dan menyebabkan kerugian bagi pihak De'Premiere Futsal dalam menjalankan bisnisnya tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi yang bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan aktivitas bisnis yang saat ini sedang berlangsung seperti penjadwalan lapangan futsal, penyewaan lapangan futsal, pergantian penyewaan lapangan futsal, pencatatan produk makanan dan minuman yang masuk, serta pembuatan laporan penggunaan lapangan dan laporan penjualan makanan dan minuman.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi terjadinya beberapa masalah, yaitu :

1. Pihak De'Premiere Futsal belum bisa menyediakan informasi mengenai ketersediaan lapangan yang mudah dan praktis bagi penyewa. Karena pada saat ini ketersediaan lapangan harus melihat satu-persatu data penggunaan lapangan yang tercatat pada buku penggunaan lapangan futsal. Sehingga penyewa yang ingin mengetahui ketersediaan lapangan harus datang langsung ketempat, tentu cara tersebut memakan waktu dan biaya bagi penyewa.
2. Pada proses penyewaan lapangan masih menggunakan cara konvensional, yaitu dengan cara mendatangi tempat futsal secara langsung. Karena penyewa yang ingin memesan lapangan futsal harus membayar terlebih

dahulu dengan uang tunai. Hal demikian memakan banyak waktu dan biaya bagi penyewa yang ingin memesan lapangan futsal.

3. Untuk proses pergantian jadwal sewa lapangan, penyewa harus datang langsung ketempat futsal dengan membawa kwitansi penyewaan terlebih dahulu. Hal tersebut membuat sebagian penyewa kesulitan untuk mengganti jadwal penyewaan dengan cepat dan singkat.
4. Tidak mempunyai catatan / dokumentasi stock barang makanan dan minuman, sehingga mengakibatkan pihak De'Premiere Futsal kesulitan dalam menentukan barang apa saja yang harus dibeli.
5. Data penjualan makanan dan minuman yang akan dijadikan sebagai laporan penjualan makanan dan minuman masih menggunakan tulis tangan pada kertas, sehingga penyajiannya membutuhkan waktu yang relatif lama.
6. Data penjualan makanan dan minuman yang akan dijadikan sebagai laporan penjualan makanan dan minuman perhitungannya masih menggunakan alat bantu kalkulator, sehingga dapat mengakibatkan kesalahan perhitungan dalam pembuatan laporan yang dapat menyebabkan kerugian bagi pihak De'Premiere Futsal.
7. Data penggunaan lapangan yang akan dijadikan sebagai laporan penggunaan lapangan masih menggunakan tulis tangan pada kertas, sehingga penyajiannya membutuhkan waktu yang relatif lama.
8. Data penggunaan lapangan yang akan dijadikan sebagai laporan penggunaan lapangan perhitungannya masih menggunakan alat bantu

kalkulator, sehingga dapat mengakibatkan kesalahan perhitungan dalam pembuatan laporan yang dapat menyebabkan kerugian bagi pihak De'Premiere Futsal.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti memberikan rumusan masalah agar dalam penjelasannya nanti akan lebih mudah, terarah, dan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana agar pihak De'Premiere Futsal dapat menyediakan informasi mengenai ketersediaan lapangan futsal dengan mudah dan praktis yang dapat diakses oleh penyewa?
2. Bagaimana agar penyewa dapat dengan mudah dalam proses penyewaan dan pembayaran tanpa harus mendatangi tempat futsal terlebih dahulu ?
3. Bagaimana agar penyewa dapat dengan mudah dalam proses pergantian jadwal sewa lapangan futsal tanpa harus menyerahkan kwitansi penyewaan terlebih dahulu dengan mendatangi langsung ketempat futsal tersebut ?
4. Bagaimana cara mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam menyajikan data stock barang makanan dan minuman yang tersedia agar tidak mengalami kesulitan dalam menentukan pembelian barang makanan dan minuman ?

5. Bagaimana supaya mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penjualan makanan dan minuman agar penyajiannya tidak membuang banyak waktu ?
6. Bagaimana supaya mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penjualan makanan dan minuman agar tidak terjadi kesalahan perhitungan dalam pembuatan laporan ?
7. Bagaimana supaya mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penggunaan lapangan agar penyajiannya tidak membuang banyak waktu ?
8. Bagaimana supaya mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penggunaan lapangan agar tidak terjadi kesalahan perhitungan dalam pembuatan laporan ?

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti tersebut, berikut adalah maksud dan tujuan penelitian :

##### **1.4.1 Maksud**

Maksud dilakukannya penelitian ini untuk membangun suatu sistem informasi penyewaan lapangan pada De'Premiere Futsal berbasis *website*. Sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan penyewaan maupun pada saat pembuatan laporan agar tepat sasaran.

##### **1.4.2 Tujuan**

Untuk tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah pihak De'Premiere dalam menyediakan informasi mengenai ketersediaan lapangan futsal dengan mudah dan praktis bagi penyewa
2. Membangun sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah penyewa dalam melakukan penyewaan dan pembayaran lapangan tanpa mendatangi tempat futsal terlebih dahulu.
3. Untuk mempermudah penyewa mengganti jadwal sewa penyewaan lapangan tanpa harus datang ke lokasi.
4. Untuk mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam menentukan pembelian makanan dan minuman.
5. Untuk mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penjualan makanan dan minuman yang cepat dan singkat.
6. Untuk mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penjualan makanan dan minuman agar terhindarnya kesalahan dalam perhitungan.
7. Untuk mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penggunaan lapangan yang cepat dan singkat.
8. Untuk mempermudah pihak De'Premiere Futsal dalam membuat laporan data penggunaan lapangan agar terhindarnya kesalahan dalam perhitungan.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu secara praktis dan secara akademis.

### **1.5.1 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis merupakan manfaat yang akan memberikan keuntungan kepada pihak yang bersangkutan. Berikut adalah kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai upaya mempermudah pihak De'Premiere futsal dalam melakukan pengelolaan data penyewaan maupun penjualan makanan dan minuman
2. Untuk meningkatkan pelayanan penyewaan agar mempermudah penyewa dalam melakukan proses penyewaan maupun mengetahui jadwal penggunaan lapangan.
3. Sebagai upaya membantu bagian penyewaan dalam membuat laporan yang sesuai dan tidak menimbulkan kerugian yang berkepanjangan bagi pihak De'Premiere Futsal.

### **1.5.2 Kegunaan Akademis**

Kegunaan Akademis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bagi peneliti sendiri dapat mengetahui lebih dalam mengenai ilmu sistem informasi yang tepat dan dapat mengembangkan diri dengan cara menambah wawasan mengenai sistem terutama untuk sistem penyewaan.

2. Bagi Pihak De'Premiere Futsal

Dalam penelitian ini peneliti berharap sistem yang dibuat dapat membantu pihak De'Premiere Futsal dalam melakukan penyewaan, pengelolaan data penyewaan, maupun pengelolaan produk penjualan makanan dan minuman.

### 3. Bagi Pembaca

Sebagai salah satu informasi dan pengetahuan yang dapat memberikan manfaat dan penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan yang berguna.

## **1.6 Batasan Masalah**

Sistem Informasi Administrasi Keuangan De'Premiere Futsal adalah suatu sistem yang mengelola, mencatat, dan menghasilkan laporan yang berkaitan dengan penyewaan lapangan futsal, stock barang makanan dan minuman, pembelian dan penjualan makanan dan minuman.

Adapun batasan masalah dalam membangun sistem administrasi keuangan futsal ini, adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Administrasi Keuangan De'Premiere Futsal ruang lingkungnya meliputi penjadwalan lapangan, penyewaan dan pergantian sewa lapangan, pembelian produk makanan dan minuman untuk ketersediaan saat ini, penjualan produk makanan dan minuman kepada konsumen, pembuatan laporan pemakaian lapangan, pembuatan laporan stock produk makanan dan minuman saat ini, pembuatan laporan pembelian produk makanan dan minuman serta pembuatan laporan penjualan produk makanan dan minuman.

2. User yang terlibat dalam Sistem Informasi Administrasi Keuangan ini meliputi : Penyewa, Bagian Penyewaan, Bagian Penjualan Makanan dan Minuman dan Pemilik De'Premiere Futsal.
3. Setiap penyewa yang bertransaksi dengan De'Premiere futsal harus mengikuti aturan yang ditetapkan seperti :
  - a. Penyewa dapat melakukan penyewaan dengan membayar tunai maupun non tunai.
  - b. Penyewa dapat membayar sewa lapangan dengan 2 metode pembayaran yaitu : pembayaran full dan pembayaran DP.
  - c. Pembayaran DP hanya bisa dibayar minimal 20% dari total harga lapangan yang di sewa.
  - d. Penyewa dapat melakukan satu kali pergantian jadwal sewa lapangan.
  - e. Proses pergantian jadwal tidak bisa melebihi dari jadwal sebelumnya.
  - f. Jika harga sewa sebelumnya melebihi harga jadwal sewa yang baru maka uang kelebihannya di anggap hangus.
  - g. Jika harga sewa yang baru lebih besar dari jadwal sewa sebelumnya maka penyewa diwajibkan membayar sisa pembayaran.
  - h. Pembayaran pelunasan penyewaan lapangan penyewa diwajibkan datang langsung De'Premiere Futsal dengan membayar dengan uang tunai.

- i. Penyewa yang sudah melakukan pembayaran DP tetapi tidak datang/tidak membayar uang pelunasan, maka uang pembayaran DP dianggap hangus.
4. Pengujian sistem yang dilakukan bukan dari objek yang sebenarnya.
5. Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan *blackbox*.
6. Data yang digunakan dalam sistem menggunakan data *dummy*.

### 1.7 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi yang di jadikan peneliti sebagai objek penelitian yaitu De'Premiere futsal yang berlokasi di Jl. Sungai Bambu No.1, RT.5/RW.8, Sungai Bambu, Kecamatan. Tanjung Priok, Kota Jakarta Utara.

Adapun waktu kegiatan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

2022																	
No	Nama Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai	■	■														
2	Membuat Prototype			■	■	■											
3	Menguji Prototype						■	■	■	■							



diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem, perancangan antar muka, pengujian sampai implementasi sistem.

## **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta berisi saran untuk pengembangan sistem kedepannya.