

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Lapangan *Queen* futsal adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang olahraga. Olahraga futsal banyak di minati dan di sukai di kalangan masyarakat sampai saat ini. Bahkan tanpa memandang usia mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang-orang dewasa juga gemar bermain futsal. *Queen* futsal sendiri memiliki satu lapangan futsal dan memiliki harga sewa yang bermacam-macam. Harga sewa pagi dari jam 7:00 pagi sampai jam 12:00 memiliki harga sewa Rp.125.000 per jam, harga sewa siang jam 15:00 sampai jam 18:00 sore memiliki harga sewa Rp.175.000 per jam, dan harga sewa untuk malam hari dari jam 19:00 malam sampai jam 23:00 malam sebesar Rp.225.000 per jam.

Namun ada beberapa kendala dalam melakukan penyewaan lapangan futsal. Salah satunya adalah kendala dalam penyewaan lapangan pada *Queen* futsal, Para penyewa harus mendatangi langsung lokasi lapangan *Queen* futsal di mana hal tersebut dapat membuang tenaga dan waktu calon penyewa lapangan untuk bertemu langsung ke pengelola lapangan dan menanyakan kepada staf penjaga lapangan mengenai ketersediaan jadwal pada hari dan jam yang di inginkan calon penyewa atau sudah *full*.

Selanjutnya pengelola lapangan akan mengecek di papan jadwal lapangan apakah ada jadwal yang kosong atau tidak untuk mencegah terjadinya bentrok jam penyewaan. Di karenakan tidak jarang adanya bentrok jam penyewaan yang satu dengan penyewa yang lain nya karena pencatatan jadwal yang secara manual menulis di kertas dapat tercecer dan menulis di papan jadwal dinding kurang akurat karena dapat terhapus di papan tulis sehingga membuat pengelola lapangan menjadi kesulitan untuk melihat jadwal yang sudah di booking tersebut.

Jika ada jadwal kosong maka calon penyewa melakukan transaksi tanda jadi atau membayar *full* penyewaan lapangan langsung ke pada pengelola *Queen* futsal tersebut secara tunai. Di karenakan pembayaran secara tunai hal tersebut membuat calon penyewa lapangan harus menyiapkan uang tunai terlebih dahulu dan mencari ATM untuk mengambil uang tunai di mana membuat calon penyewa kesulitan mencari ATM terdekat, memakan waktu dan tenaga. Dan jika sudah melakuakn transaksi pengelola lapangan akan mencatat dan memberikan kertas tagihan pelunasan kepada penyewa dan akan melakukan pelunasan tagihan setelah jam penyewaan habis atau waktu penyewaan lapangan telah habis.

Dan juga tidak hanya penyewa lapangan yang memiliki kendala dalam pemesanan lapangan. Pengelola lapangan juga memiliki kendala dalam membuta laporan penyewaan ke pemilik lapangan di karenankan pencatatan penyewaan masih menggunakan buku tulis yang mudah robek atau hilang.

Oleh sebab itu dengan adanya kemajuan teknologi yang ada pada saat ini kita dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan membuat sebuah sistem informasi pemesanan lapangan secara online, pembayaran secara online dan laporan secara online pada *Queen* futsal. Dan dengan begitu para calon penyewa lapangan *Queen* futsal tidak harus datang lagi ke tempat futsal untuk melihat apakah ada jadwal kosong atau tidak.

Oleh sebab itu dengan harapan membuat adanya *website* ini dapat mempermudah para staf penjaga dan pengelola lapangan *Queen* futsal lebih praktis dan efisien. Dari latar belakang di atas maka judul “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL PADA *QUEEN* FUTSAL BERBASIS *WEBSITE*” hanya boleh di gunakan oleh *Queen* futsal dengan harapan dapat mempermudah pemesanan, penjadwalan dan transaksi lapangan *Queen* futsal lebih mudah dan praktis ke depannya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan, di temukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi di antaranya adalah:

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Proses pemesanan lapangan masih menggunakan cara manual, sehingga penyewa harus mendatangi lokasi lapangan dan menanyakan jadwal kosong untuk melakukan pemesanan lapangan dan transaksi.
2. Pembuatan jadwal penyewaan lapangan masih di tulis di papan jadwal, sehingga data penyewa mudah terhapus.
3. Pembutan laporan penyewaan masih menggunakan buku, sehingga mudah rusak, sobek dan hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem penyewaan lapangan yang sedang berjalan saat ini di *Queen* futsal?
2. Bagaimana perancangan sistem pemesanan lapangan yang di usulkan di *Queen* futsal?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan lapangan *Queen* futsal?
4. Bagaimanan pengujian sistem pemesanan lapangan pada *Queen* futsal?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa maksud dan tujuan yaitu:

1.3.1 Maksud Penelitian

1. Membuat penyewaan *Queen* futsal mudah tanpa harus ke lokasi lapangan.
2. Membuat transaksi, penjadwalan, dan penyewaan lebih mudah.

1.3.2 Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan pada penyewaan lapangan di *Queen* futsal.

2. Untuk membangun sistem informasi penyewaan lapangan berbasis web yang di usulkan pada *Queen* futsal.
3. Untuk mengetahui apakah sistem yang telah di buat sesuai dengan perancangan dan implementasi sistem informasi pada *Queen* futsal.
4. Untuk memetahui hasil pengujian apakah sistem yang telah di buat sesuai dengan sistem informasi penyewaan lapangan pada *Queen* futsal.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan yang di dapatkan adalah menambah pengetahuan, manfaat pada *web* dan teori-teori yang di dapatkan di bangku kuliah.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan yang di dapatkan pembaca dapat mengembangkan penelitian lebih dari penelitian sebelumnya, dan juga dapat menjadikan sebagai referensi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah batasan dalam melakukan sebuah penelitian di bawah ini:

1. Sistem ini digunakan untuk penyewaan lapangan *Queen* futsal.
2. Sistem bisa digunakan untuk penyewaan, melihat jadwal dan transaksi.
3. Laporan yang di buat yaitu laporan data yang telah melakukan penyewaan di *Queen* futsal.
4. Sistem ini dapat digunakan oleh penyewa, pengelola lapangan dan pemilik lapangan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Nama tempat penelitian : *Queen* Futsal

Alamat Penelitian : Jl. Brigadir Jend. Katamso No.66, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40122



Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada tanggal 6 april 2023 s.d 11 juni 2023.

| No | Aktifitas | Waktu Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|------------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|
| | | April 2023 | | | | Mei 2023 | | | | Juni 2023 | | | | Juli 2023 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Identifikasi Kebutuhan Pemakai | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Observasi | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Pembuatan Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | |
| | b. Perancangan Sistem yang diusulkan | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| 3. | Pengujian Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Pengujian Program | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| | b. Evaluasi Program | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Memperbaiki Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Memperbaiki Program | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| 5. | Mengembangkan Versi Produksi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Pengembangan | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ |

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian Skripsi

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab I ini membahas tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang teori-teori penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang akan di laksanakan.

Bab III : Objek dan Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang objek penelitian dan metode penelitian yang akan di gunakan, serta analisis sistem. Metode yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan berorientasi objek melingkupi *use case diagram*, *activity diagram*, *scenario use case*, *class diagram*, *database diagram*, *deployment diagram* dan *sequence diagram*.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan sistem yang akan di rancang, dan di implementasikan.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran kepada penelitian yang sudah di lakukan.