

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Futsal merupakan permainan yang unik karena merupakan gabungan antara permainan sepakbola dan bola basket. Futsal, bukan merupakan permainan yang bersifat perseorangan akan tetapi merupakan permainan yang bersifat beregu. Tiap-tiap regu terdiri dari atas 5 orang, sehingga harus ada kerjasama antar pemain untuk menghasilkan kemenangan.

Olahraga futsal yang pada era sekarang ini adalah olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat baik muda maupun tua. Oleh karena itu dengan seiring kemajuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang pesat dan canggih telah membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan ini harus dimanfaatkan secara efektif dan efisien untuk kemudahan dalam melakukan aktivitas. Dengan manfaat dari teknologi informasi dapat mempermudah memperoleh informasi yang cepat dan akurat dan bisa menjadi peluang bisnis yang sangat menguntungkan bagi sebagian pengusaha besar karena olahraga futsal ini banyak di gemari oleh banyak orang.

Salah satunya Tubagus Futsal Club yang merupakan tempat olahraga yang berada di Kota Bandung. Penyewaan Lapangan Futsal ini sangatlah banyak melayani konsumen di setiap hari agar dapat bersaing dengan tempat-tempat lain, tentu dalam hal penyewaan lapangan futsal ini perlu meningkatkan kualitas pelayanan untuk para konsumennya. Salah satunya dengan cara membuat perangkat lunak untuk tempat tersebut. Jika dilihat sistem yang dipakai saat ini, sistem yang digunakan masih manual, kurangnya efektivitas. Penggunaan tulisan tangan atau kertas untuk melakukan penjadwalan lapangan cenderung

kurang efektif. Metode ini rentan terhadap kesalahan manusia, seperti kesalahan penulisan, kehilangan atau pencurian jadwal, dan kesulitan dalam mengelola dan memperbarui jadwal secara keseluruhan, kesalahan penjadwalan: Karena metode penjadwalan yang kurang efektif, ada kemungkinan terjadinya jadwal pemakaian lapangan yang bertumpukan atau saling bertabrakan.

Hal ini dapat menyebabkan konflik antara berbagai pihak yang ingin menggunakan lapangan pada waktu yang sama. Seperti saat penyewaan lapangan, konsumen harus datang ke Tubagus Futsal Club untuk memberikan uang muka atau DP (Down Payment) untuk bisa bermain futsal. Konsumen diberikan jadwal lapangan oleh petugas, yang tersedia di kertas jadwal. Untuk pelunasannya pembayaran harus membayar sesudah bermain futsal.

Sistem pembayaran di Tubagus Futsal Club bukti pembayarannya saat ini masih menggunakan kwitansi dan laporan masih berbentuk buku, sehingga dapat mempersulit pencarian data penyewaan. Dengan menggunakan kertas dan buku sebagai media utama, proses pengumpulan dan rekapitulasi data menjadi lebih rumit dan memakan waktu. Dan untuk pembayaran *member dan nonmember* masih manual harus datang ke lokasi lapangan. Pengelola harus secara manual mengumpulkan setiap lembar kertas terkait transaksi penyewaan lapangan futsal. Selain itu, jika data penyewaan tidak terorganisir dengan baik, sulit untuk melakukan analisis dan evaluasi yang efisien terkait penggunaan lapangan, termasuk pemantauan ketersediaan jadwal, pelanggan setia, dan laporan keuangan. Oleh karena itu diperlukan pembuatan website untuk menunjang Tubagus Futsal Club agar memudahkan Konsumen dalam permasalahan penyewaan lapangan di Tubagus Futsal Club dan juga untuk mempromosikan tempat futsal tersebut tidak hanya untuk

di Bandung saja namun mencakup seluruh Indonesia agar orang-orang mengetahui tempat futsal tersebut. Dalam hal ini untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dibuatnya aplikasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal agar membantu petugas dan konsumen dalam melakukan proses penyewaan lapangan futsal.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memiliki keinginan untuk membuat penelitian ini dengan baik untuk memberikan kemudahan-kemudahan dalam proses penyewaan lapangan. Maka penulis mengajukan penelitian atau desain sistem dengan judul : "PERANCANGAN APLIKASI SEWA LAPANGAN BERBASIS WEB PADA TUBAGUS FUTSAL CLUB KOTA BANDUNG ".

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

### **1. 2. 1 Identikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dan pengamatan mengenai sistem yang akan dibangun di Tubagus Futsal Club, maka penulis dapat merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penjadwalan lapangan masih menggunakan tulisan (kertas) yang masih kurang efektif sehingga kemungkinan terjadi jadwal pemakaian lapangan yang sama.
2. Pada proses penyewaan lapangan masih dicatat dalam bentuk tulisan kertas dan buku sehingga membuat petugas kesulitan dalam melihat kembali data-data penyewa dan transaksi penyewaan.
3. Belum tersedianya Sistem informasi penyewaan secara online atau website ditempat tersebut yang menyulitkan konsumen untuk mendapatkan informasi yang

berkaitan dengan Tubagus Futsal Club. Sosial media yang ada hanya Instagram, dengan username @tfctubagusfutsal.

4. Sebab 1: Pembayaran sewa lapangan harus dilakukan dengan mendatangi tempatnya langsung.

Akibat 1: Tidak memungkinkan untuk melakukan pembayaran melalui transfer.

Sebab 2: Jika terdapat perpanjangan jam bermain.

Akibat 2: Diharapkan untuk datang langsung ke Tubagus Futsal Club.

Dengan kata lain, sebab pertama mengarah pada akibat pertama, yaitu pembayaran melalui transfer tidak dapat dilakukan. Sebab kedua mengarah pada akibat kedua, yaitu harus datang langsung ke klub jika ingin memperpanjang jam bermain.

5. Pembuatan laporan masih sering menggunakan kertas dan buku, sehingga petugas kesulitan saat ingin melakukan rekap data. Hal ini disebabkan oleh jumlah kertas yang harus dikumpulkan dan penyimpanan data penyewaan lapangan Futsal yang kurang terorganisir.

### **1. 2. 2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dapat diketahui sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penyewaan lapangan futsal yang sedang berjalan di Tubagus Futsal Club
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal agar bisa memenuhi kebutuhan di Tubagus Futsal Club yang akan digunakan.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal di Tubagus Futsal Club.

4. Bagaimana implementasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal di Tubagus Futsal Club.

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web di Tubagus Futsal Club yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan proses penginputan data transaksi penyewaan. Dan juga untuk memudahkan pelayanan konsumen untuk melakukan pengolahan data sehingga dapat menghasilkan output yang memuat informasi yang akurat.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian pada Tubagus Futsal Club adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses bisnis yang ada pada sistem informasi penyewaan lapangan yang sedang berjalan di Tubagus Futsal Club.
2. Untuk membuat perancangan program secara online sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada yang masih menggunakan cara manual di Tubagus Futsal Club.
3. Untuk menghasilkan Sistem Informasi Penyewaan lapangan futsal yang memiliki validasi dan validitas yang baik.
4. Untuk mengimplementasikan program yang dapat membantu dalam hal penyewaan lapangan futsal di Tubagus Futsal Club.

## **1.4 Kegunaan Penelitian (Kegunaan Praktis dan Akademis)**

Adapun kegunaan dari penelitian ini diharapkan oleh penulis agar dapat berguna bagi pihak - pihak berikut :

### **1. 4. 1 Kegunaan Praktis**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis agar dapat berguna bagi pihak – pihak berikut:

#### 1. Bagi Perusahaan

Dapat membantu pihak pengelola untuk mempermudah sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan membantu kegiatan operasional lapangan futsal khususnya para petugas.

#### 2. Bagi Konsumen

Mempermudah konsumen dalam proses penyewaan lapangan dan dapat dengan mudah mengetahui fasilitas apa saja yang di berikan Tubagus Futsal Club.

### **1. 4. 2 Kegunaan Akademis**

Sedangkan kegunaan akademis dari penelitian in adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terutama dalam membuat sistem informasi penyewaan lapangan Futsal Di Tubagus Futsal Club.

#### 2. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bag yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut, serta bermanfaat bagi peneliti lain

dapat dijadikan sebagai sumber.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah penyewaan lapangan futsal berbasis web dapat dibatasi oleh beberapa faktor, di antaranya:

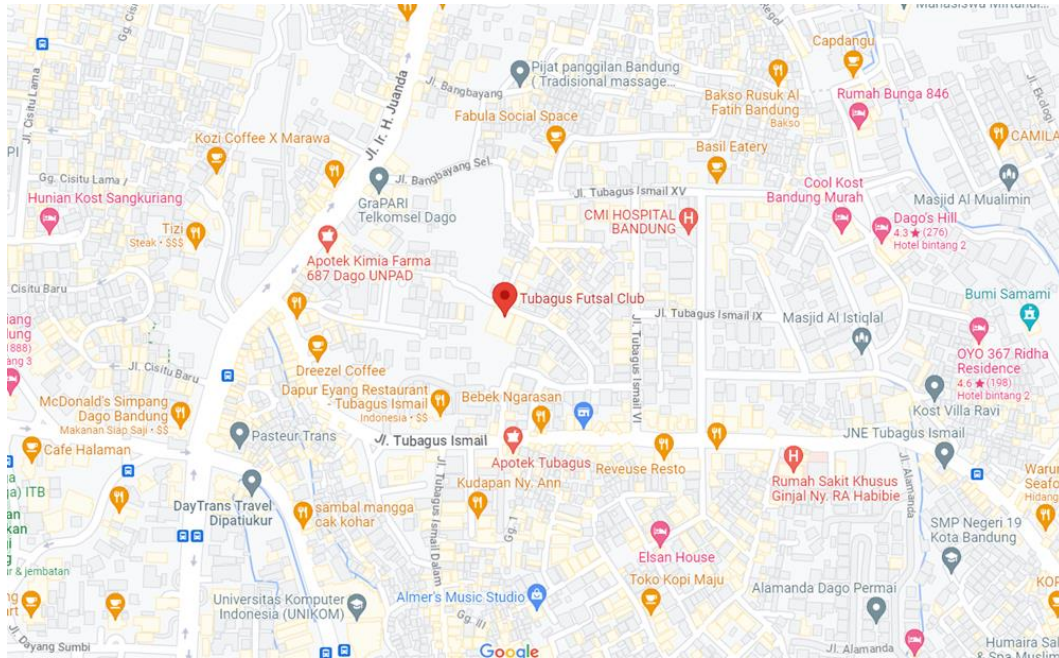
1. Sistem informasi ini hanya di sajikan dalam sistem mengenai proses pendaftaran, member, sewa lapangan, uang muka atau DP (*Down Payment*), dan pembayaran yang ada di Tubagus Futsal Club.
2. Penyewaan lapangan futsal berbasis web hanya tersedia dengan pemesanan minimal dan maksimal tertentu, misalnya hanya menerima pemesanan minimal 1 jam dan maksimal 4 jam.
3. Waktu penyewaan lapangan futsal terbatas pada jam operasional yang telah ditentukan oleh penyedia lapangan futsal, yaitu 08:00 - 23.00 WIB.
4. Penjadwalan hanya bisa dilihat selama 7 hari kedepan.

### **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **1. 6. 1 Lokasi Penelitian**

Penelitian utama dilakukan di Tubagus Futsal Club yang terdapat di Jl. Tubagus Ismail V No.17, Sekeloa, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40134.

Sumber data berasal dari Tubagus Futsal Club dan Universitas Komputer Indonesia sesuai dengan kesepakatan tertentu yang tercantum dalam perjanjian bersama.



Gambar 1. 1 Lokasi Penelitian

### 1. 6. 2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai bulan April 2023 – Juni 2023 Untuk jadwal penelitian skripsi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	2023															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai a. Wawancara b. Observasi																



2	Membuat <i>Prototype</i> a. Perancangan b. Pengkodingan																	
3	Membangun <i>prototype</i>  Memperbaiki <i>prototype</i>																	
4	Pengujian <i>prototype</i>																	
5	Implementasi <i>prototype</i>																	

### 1.7 Sistematika Penulisan

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

#### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

#### BAB III. OBJEK dan METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

#### BAB IV. HASIL dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, uji coba dan hasil pengujian sistem.

#### BAB V. KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.