

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

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 Kavaleri Futsal 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 mengembangkan perangkat

lunak yang telah dimiliki oleh tempat tersebut. Jika dilihat sistem yang dipakai saat ini, sistem yang digunakan masih manual. Seperti saat penyewaan lapangan, konsumen harus datang ke Kavaleri Futsal 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 Kavaleri Futsal bukti pembayarannya saat ini masih menggunakan kwitansi dan laporan masih berbentuk buku, sehingga dapat mempersulit pencarian data penyewaan. Oleh karena itu diperlukan pembuatan website untuk menunjang Kavaleri Futsal agar memudahkan konsumen dalam permasalahan penyewaan lapangan di Kavaleri Futsal 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 di atas, 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 : **SISTEM INFOMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI KAVALERI FUTSAL BANDUNG** ”.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dan pengamatan mengenai sistem yang akan dibangun di Kavaleri Futsal, 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 Kavaleri Futsal.
4. Sewa lapang masih harus dengan mendatangi ke tempatnya langsung, tidak bisa dengan cara mengirim pembayaran melalui transfer, jika ada perpanjangan jam bermain maka di haruskan nya datang langsung ke Kavaleri Futsal.
5. Pembuatan laporan yang masih banyak menggunakan kertas dan buku sehingga jika ingin melakukan rekap data petugas kesulitan karena ada banyak kertas yang harus dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data penyewaan penggunaan lapangan Futsal dengan baik

### **1.2.2 Rumusan masalah**

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

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang sedang berjalan di Kavaleri Futsal Bandung.
2. Bagaimana membuat perancangan Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal agar bisa memenuhi kebutuhan di Kavaleri Futsal yang akan digunakan.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal di Kavaleri Futsal Bandung.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal di Kavaleri Futsal Bandung.

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

Dengan melakukan penelitian pada Kavaleri Futsal Bandung, penulis memiliki maksud dan tujuan yang akan dicapai. Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.3.1 Maksud penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web di Kavaleri Futsal Bandung 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 Kavaleri Futsal Bandung adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses bisnis yang ada pada sistem informasi penyewaan lapangan yang sedang berjalan di Kavaleri Futsal Bandung.
2. Untuk membuat perancangan program secara online sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada yang masih menggunakan cara manual di Kavaleri Futsal Bandung.
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 Kavaleri futsal Bandung.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

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 di Kavaleri Futsal Bandung, maka kegunaan praktisnya adalah sebagai 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 Kavaleri Futsal Bandung.

#### **1.4.2 Kegunaan akademis**

Sedangkan kegunaan akademis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

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

2. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut, serta bermanfaat bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai sumber.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis membuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih berfokus pada sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang meliputi :

1. Sistem informasi ini hanya di sajikan dalam sistem mengenai proses pendaftaran, member, sewa lapangan, perpanjangan, pembayaran penyewaan lapangan yang ada di Kavaleri Futsal Bandung.
2. Harga sekali penyewaan lapangan per jam dari 08.00-12.00 Rp. 100.000 , 12.00-16.00 Rp 125.000, 16.00-00.00 Rp. 150.000.
3. Setiap penyewaan lapangan futsal harus melakukan dp minimal 50% pembayaran.
4. Pelunasan dibayar setelah selesai bermain futsal.
5. Pembuatan member harus langsung melaporkan terlebih dahulu ke petugas dan membayar langsung biaya registrasi sebesar 50.000.
6. Khusus member akan mendapatkan fasilitas sewa lapangan selama 1 bulan untuk setiap kali penyewaan akan mendapat diskon 5%.

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi dan waktu penelitian merupakan tempat penulis melakukan penelitian untuk selanjutnya dijadikan bahan dalam menyusun uji penelitian.

### **1.6.1 Lokasi penelitian**

Penulis melakukan penelitian di Kavaleri Futsal yang terdapat di Lkr. Sel., Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40263.

### **1.6.2 Waktu penelitian**

Adapun jadwal penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2018 – Desember 2018. Untuk jadwal penelitian skripsi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Tahun 2018																	
		September				Oktober				November				Desember					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pengumpulan Kebutuhan																		
	a. Obsevasi	■	■																
	b. Wawancara	■	■																
	c. Analisis Dokumen			■	■														
2	Desain Prototype																		
	a. Membangun Prototyping Awal					■	■	■	■										
3	Evaluasi Prototyping																		
	a. Membangun Perubahan Prototyping											■	■	■	■	■	■	■	■

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademis, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, konsep sistem informasi, pengertian *inventory* dan teori – teori pendukung lainnya.



### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang objek penelitian, metode penelitian yang meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan serta pengujian software, dan analisis sistem yang berjalan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang perancangan sistem, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian *prototype* dan implementasi *prototype*.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan bab – bab sebelumnya dari penulis.