

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di zaman yang modern ini, kemajuan teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat dan kemajuan sistem informasi juga ikut berkembang disaat yang bersamaan. Seiring dengan perkembangan jaman modern ini olahraga futsal juga mulai menjadi trend dari berbagai usia dari anak-anak, remaja, sampai orang tuapun senang bermain futsal. Futsal dimainkan oleh lima orang dalam satu tim, tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga dapat memiliki pemain cadangan. Lapangan sepak bola sekarang ini sudah sangat terbatas, sehingga lapangan futsal menjadi alternative dalam bermain sepak bola yang dimainkan di indoor atau pun outdoor.

EFA Futsal merupakan salah satu tempat yang memberikan penyediaan penyewaan lapangan futsal di daerah majalaya yang mana belum menggunakan teknologi dalam pelaksanaan kegiatannya. Adapun masalah yang ada ditempat penelitian ini seperti dalam penyewaan lapangannya konsumen harus datang ke tempat tersebut yang mana konsumen harus mengetahui informasi apakah ada lapangan sedang dipakai atau tidak. Penjadwalan penggunaan lapangan futsal di tempat peneltian masih menggunakan white board sebagai media penjadwalan yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data penjadwalan

Adapun solusi yang diberikan dengan dibuatnya sistem informasi yang dirancang peneliti diantaranya penyewa tidak harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya lapangan yang tersedia, pembuatan laporan yang sudah terkomputerisasi yang dapat meminimalisir kesalahan dalam penulisan data di laporan. Adapun harapan dengan di buatnya sistem informasi ini yaitu setiap kegiatan yang ada di EFA Futsal bisa berjalan dengan baik terutama dalam penyewaan lapangan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti mengumpulkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yang mana sedang berjalan di EFA Futsal. Adapun masalah yang tengah dihadapi saat ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penyewaan lapangan di EFA Futsal masih dinilai merepotkan penyewa dimana penyewa harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui apakah ada lapangan yang tersedia.
2. Penjadwalan penggunaan lapangan futsal di tempat penelitian menggunakan white board sebagai media penjadwalan yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data penjadwalan karena terhapus di white board.
3. Pembuatan laporannya yang masih ditulis tangan yang mana kadang-kadang selalu ada kesalahan penulisan data penyewaan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang ada di Efa Futsal adalah :

1. Bagaimana membuat sistem yang bisa meminimalisir kesalahan dalam proses penyewaan lapangan futsal di dalam sistem yang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem supaya penjadwalannya tidak harus ke dalam *whiteboard* lagi yang mana bisa tidak sengaja terhapus.
3. Bagaimana rancangan sistem usulan yang bisa membuat data laporan terhindar dari kesalahan dan meminimalisir kesalahan data.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah merancang suatu sistem informasi penyewaan lapangan Futsal berbasis web. Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah website yang dapat di gunakan untuk membantu pengguna untuk mendapatkan informasi seputar EFA Futsal yang telah dideskripsikan diatas yang tentunya berdasarkan kebutuhan pengguna. Di samping itu, penulis dapat mengembangkan ilmu yang di dapat dari perkuliahan dengan mengimplementasikan pada instansi, serta dapat menganalisis pengetahuan yang ada dalam instasi tersebut

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun sistem usulan yang bisa meminimalisir kesalahan dalam proses pembokinan atau penyewaan lapangan di dalam sistem yang berjalan.
2. Untuk merancang sistem supaya penjadwalannya tidak harus ke dalam whiteboard lagi yang mana tidak sengaja bisa terhapus.
3. Untuk membuat rancangan sistem usulan yang bisa membuat data laporan terhindar dari kesalahan dan meminimalisir kesalahan data

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ditujukan untuk :

1.4.1. Kegunaan praktis

a. Bagi penulis

1. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis serta dapat memahami lebih dalam. Khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan sistem informasi website.
2. Dapat dijadikan sumber pemikiran dan rekomendasi dalam upaya meningkatkan kinerja. Lembaga serta kualitas pelayanan sehingga dapat meningkatkan kepuasan masyarakat yang berkunjung.

b. Bagi pengguna

Memberikan kemudahan kepada penyewa lapangan futsal dalam mendapatkan informasi.

1.4.2. Kegunaan akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna serta memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu khususnya dalam memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat yang berkunjung di website Efa futsal, adapun juga salah satu nya bagi :

a. Bagi pengembang ilmu pengetahuan

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembang ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.

b. Bagi peneliti lain

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat menjadi dasar dalam melakukan penelitian lain yang berhubungan dengan sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web.

1.5. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan agar tidak terlalu meluas, batasan masalah Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal adalah :

1. Berfokus pada penyewaan lapangan, penjadwalan, serta pembuatan laporan.
2. Informasi yang dihasilkan berupa laporan penyewaan lapangan, laporan penjadwalan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi penelitian

Lokasi tempat penelitian Penyewaan lapangan futsal di Jln.Sadang,
Ds.Sukamantri, Kec.Paseh Kab. Bandung Jawa Barat 40392.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian. Berikut tabel kegiatan penelitian yang dilakukan di Penyewaan Lapangan Futsal:

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2018															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
2	Analisis Sistem	■	■	■	■	■	■										
3	Perancangan Sistem					■	■	■	■	■	■	■					
4	Pembuatan Program											■	■	■	■	■	■
5	Tes Program											■	■	■	■	■	■
6	Evaluasi Program											■	■	■	■	■	■
7	Perbaikan Program											■	■	■	■	■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan menjelaskan gambaran umum mengenai penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada tahap ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang dihadapi oleh Pengurus Lapangan Futsal, rumusan masalah yang dihadapi, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan penelitian, membatasi masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai setiap teori-teori dari beberapa referensi untuk membangun sistem informasi Penyewaan Lapangan Futsal.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu objek penelitian, sejarah singkat, visi misi EFA futsal, deskripsi tugas. Bagian kedua metode penelitian, berisi metode-metode pendukung yang digunakan untuk membangun sistem informasi Penyewaan Lapangan Futsal.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas hasil perancangan sistem serta gambaran pembahasan mengenai rancangan yang sudah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan proses pembangunan aplikasi dan saran tentang aplikasi ini untuk perbaikan kedepannya sehingga menciptakan sistem yang jauh lebih baik.

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan proses pembangunan aplikasi dan saran tentang aplikasi ini untuk perbaikan kedepannya sehingga menciptakan sistem yang jauh lebih baik.