BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan penemuan ilmu pengetahuan teknologi begitu pesat, semua didasari atas tuntutan kebutuhan zaman, yang telah banyak merubah kebiasaan dan pola pikir manusia. Gaya hidup yang serba praktis dan cepat telah menjadi ciri khas gaya hidup manusia di zaman modern ini. Salah satu contoh yang bisa dilihat adalah tentang bagaimana cara mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat, kebanyakan setiap individu dalam mencari data dan informasi menggunakan cara yang sudah terkomputerisasi atau digitalisasi, pencarian informasi secara manual sudah mulai ditinggalkan.

Dalam kehidupan manusia setiap orang selalu menginginkan kondisi tubuhnya dalam keadaan sehat dan bugar, salah satu cara untuk mencapai hal tersebut dengan melakukan olah raga. Setiap orang biasanya mempunyai hobi olah raga yang berbeda – beda, ada yang hobi main bola, basket, badminton ataupun yang lainnya.

Trend olah raga futsal di beberapa kota besar bahkan sudah merambah ke pelosok daerah. Futsal atau sepak bola mini ini semakin digemari berbagai kalangan karena bisa dimainkan kapan saja tidak terbatas waktu dan aman dari perbahan cuaca. Di beberapa lokasi, lapangan futsal yang biasanya dibangun indoor/ di dalam ruangan, untuk mengantisipasi permintaan para pemain (konsumen) yang cukup besar. Trend olah raga futsal berhasil membuat sebagian penggemarnya rela mengantri karena jadwal pemakaian lapangan futsal yang

padat, bahan lapangan futsal yang biasa digunakan adalah lantai semen (paling murah), ubin, parkit kayu, rumput alami dan rumput buatan sintetis.

Dengan minimnya sarana olah raga yang dibangun oleh pemerintah dalam menyediakan sarana olah raga yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat, maka kalangan swasta menggunakan peluang tersebut untuk untuk memenuhi tingginya animo dan membuka lahan bisnis dalam hal penyedian fasilitas olah raga. *Golden Champion* Futsal merupakan Gedung Olah Raga (GOR) yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Fasilitas yang terdapat di *Golden Champion* Futsalterdiri dari 3 (tiga) lapangan, untuk digunakan konsumen. *Golden Champion* Futsal adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan futsal, yang dirintis pada tanggal 11 Januari tahun 2010 yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No 123, Cikampek Kab. Karawang. Sejak berdirinya usaha ini hingga sekarang, *Golden Champion* Futsal berupaya keras meningkatkan kualitas fasilitas dan pelayanan terhadap kepuasan pelanggan. Dalam sehari yang memesan lapangan futsal 10 jam/hari dan jika akhir pekan bisa sampai 12 jam per/hari, jika hitung permingggu perkiraan yang memesan lapang futsal sampai 22 jam/minggu.

Proses pengelolaan dan pemesanan lapangan yang masih menggunakan sistem manual, berupa penjadwalan yang ditulis di papan tulis dan proses pembuatan laporan yang masih dicatat dibuku, dirasakan kurang efektif, efisien dan tidak praktis, selain itu untuk proses *booking* lapangan, konsumen harus datang langsung ke lokasi untuk pemesanan dan melakukan pembayaran uang

muka (*down payment*) sehingga menjadi kurang efektif dan efisien dalam segi waktu.

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba melakukan perbaikan sistem yang ada dengan harapan untuk mengefektifkan dan mempermudah proses pelayanan dan reservasi lapangan dengan membangun sistem informasi berbasis web yang dapat membantu *Golden Champion* Futsal dalam pengelolaan usaha jasa penyewaan lapangan futsal. Adapun keunggulan dari sistem yang dibuat yaitu seluruh data yang diolah bisa diakses secara *online* dengan menggunakan media internet, konsumen bisa melihat langsung jadwal yang kosong dalam web, pemesanan lapangan bisa secara *online*, untuk pembayaran uang muka bisa ditransfer melalui ATM, sehingga konsumen tidak perlu datang ke lokasi untuk memesan lapang, pembuatan laporan terkomputerisasi dan disimpan dalam *database* jadi tidak perlu ditik ulang lagi.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi ini yaitu **"SISTEM INFORMASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL DI *GOLDEN CHAMPION* FUTSAL BERBASIS WEB".**

1.2. Identikasi Dan Rumusan Masalah

Penulis mengidentifikasikan dan merumuskan masalah yang ada untuk bisa mengetahui dan menjawab permasalahan yang ada pada latar belakang masalah.

1.2.1 Identikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah, yaitu :

1. Belum adanya media penyimpanan data, sehingga pada pencarian data masih mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu cukup lama.
2. Dalam pengolahan data reservasi dan pengolahan pengolahan data penjadwalan fasilitas belum terkomputerisasi sehingga masih terjadinya kesalahan
3. Masih terjadinya kesalahan dalam pembuatan laporan, misalnya laporan member dan laporan reservasi, dikarenakan data masih tersimpan secara terpisah dalam file manual berupa buku dan berkas-berkas kertas lainnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sedangkan perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan suatu sistem yang sudah berjalan dengan system yang baru dengan membuat aplikasi yang dapat membantu dalam kinerja di *Golden Champion* Futsal.
2. Bagaimana membuat laporan member dan laporan reservasi pada system reservasi.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1.Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem informasi reservasi di *Golden Champion* Futsal Cikampek yang dapat bermanfaat untuk mempermudah aktivitas bisnis sehingga berjalan dengan efektif dan efisien.

1.3.2.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan dari tugas akhir ini adalah :

1. Membangun sistem informasi yang dapat mengatasi kesalahan dan keterlambatan pada sistem yang berjalan.
2. Membangun sistem yang dapat mempermudah dalam pembuatan laporan member dan reservasi yang dibutuhkan oleh pemilik.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi pemesanan lapangan futsal *online* di *Golden Champion* Futsal.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan lapangan futsal *online* di *Golden Champion* Futsal.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dalam pembuatan sistem informasi reservasi lapangan futsal di *Golden Champion* Futsal berbasis webini akan menjelaskan mengenai manfaat atau kontribusi yang diperoleh dari hasil penelitian dan pihak siapa saja yang akan mendapatkan manfaat dan penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, kegunaan penelitiannya dapat berupa kegunaan praktis dan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat dan konstribusi besar bagi perusahaan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meminimalisir pengeluaran perusahaan dalam pengadaan atau pembelian hardware dan software.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

Semoga ilmu yang akan dituangkan pada penulisan ini dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan.

1.5 BatasanMasalah

Berdasarkan dari uraian di atas maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, dengan tujuan agar penelitian ini tidak menyimpang dan masalah bertambah kompleks sehingga sesuai dengan konsep yang telah dirancang diawal penelitian. Adapun batasan masalah ini adalah:

1. Membangun sistem informasi reservasi dan administrasi untuk menangani pengolahan data reservasi, transaksi pemesanan lapangan futsal.
2. Membangun sistem member pada *Golden Champion* Futsal dengan mengolah data pelanggan untuk proses pemesanan lapangan.
3. Tidak membahas pemesanan lapangan dengan menggunakan SMS, telepon atau email.
4. Tidak membahas laporan pengeluaran yang dilakukan di manajemen *Golden Champion* Futsal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian dimana penulis melakukan penelitian yaitu di *Golden Champion* Futsal Jl. Jendral Sudirman, Cikampek No 123. Telp 0264387881. Kab Karawang

Tabel 1.1

Kegiatan Penelitian (2015)

No	Aktifitas	Waktu																							
		2015																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	PengajuanUsulanPenelitian																								
2	Pengumpulan Data																								
3	Perancangan Model																								
4	IdentifikasiKebutuhan User																								
5	Membuat Prototype																								
6	Menguji Prototype																								
7	Memperbaiki Prototype																								
8	MengembangkanVersi																								
9	Implementasi																								
10	Evaluasi																								
11	PenyusunanLaporan																								

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan membagi sistematika penulisan ini ke dalam:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini ini diuraikan mengenai masukan yang melatar belakangi penyusun dalam menyusun skripsi, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, dikemukakan pula pembatasan masalah yang ditulis penyusun, teknik pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelasakan tentang pengetahuan umum konsep-konsep dasar web, kemudian mengacu pada pembahasan Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal dan penerapannya pada usaha kecil menengah, pengenalan sistem operasi akan digunakan dalam web, dan pengenalan website sebagai alat yang akan digunakan sebagai demo rancangan dari pembangunan Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Mengungkap mengenai sejarah singkat perusahaan *Golden Champion* Futsal yang mencakup struktur organisasi, penjelasan mengenai tugas dan wewenang, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Menguraikan tentang pengetesan dan pengujian Website, serta perancangan sistem dan keuntungan pengguna Website.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penyesuaian tugas akhir serta saran untuk pemanfaatan teknologi website dan pemanfaatan server di kembangkan dan digunakan secara efektif dan efisien.