BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia persepakbolaan sedang banyak di gandrungi oleh orang-orang, khususnya para remaja, bahkan anak-anak pun sekarang sudah banyak mengenal dan bisa memainkan bola .

Olah raga yang dipilih bermacam–macam,tapi belakangan ini olah raga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal mulai menjamur sekitar tahun 2003, meski sejak 1999 hingga 2000-an sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah. Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling digemari masyarakat Indonesia. Seiring dengan kemajuan jaman futsal menjadi trend ke berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua pun senang bermain futsal.

Futsal dimainkan oleh lima orang Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan..

Lapangan sepakbola di indonesia sudah sangat terbatas, sehingga para pelaku bisnis pun berlomba-lomba membuat lapangan futsal karena keuntungan yang di dapat sangat besar dan menggiurkan untuk para pembisnis, dan mencari bibit-bibit

muda yang berbakat untuk masa depan persepakbolaan Indonesia. para remaja dan anak-anak sekarang menggandrungi futsal di banding bermain bola di lapangan besar.

Namun kebanyakan lapangan futsal yang masih menggunakan sistem dengan proses-proses manual yang terkadang menyulitkan para pelaku bisnis disini. Seperti dalam hal pembokingan.

Dalam era globalisasi ini peran komputer sekarang sudah mulai masuk dalam sendi-sendi dunia penyiaran informasi serta peran internet dewasa ini yang sudah mulai mendominasi kebutuhan masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan dan umumnya masyarakat daerah-daerah kecil sekarang sudah mulai mengenal apa itu internet. Internet Juga sering digunakan media untuk mempublikasikan informasi sehingga mudah diakses dan diterima oleh khalayak banyak.

Dalam era serba instant ini, peran komputer sekarang sudah mulai masuk dalam sendi - sendi dunia promosi. Peran internet pun sudah mulai mendominasi kebutuhan masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan yang telah menerapkan internet sebagai kebutuhan pokoknya. Selain itu, Internet sering digunakan sebagai media untuk mempublikasikan informasi sehingga mudah diakses dan diterima oleh masyarakat luas.

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun.

Oleh karena itu, perlu adanya campur tangan internet untuk menunjang para pelaku bisnis agar memudahkan mereka dalam memanjakan para pelanggan khususnya pada masalah pembokingan lapang, dan untuk mempromosikan tempat futsal tersebut tidak hanya di Bandung saja tetapi mencakup ke seluruh Jawa Barat agar orang-orang tau tempat futsal tersebut.

Untuk itu penulis ingin mencoba merancang Sistem Informasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses booking lapangan futsal. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara booking konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pihak customer atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan data diatas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL METEOR BERBASIS WEB”.**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah penulis melakukan penelitian ke meteor futsal yang berada didaerah Bandung, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengindentifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Sulitnya pihak pengelola lapangan dalam mengelola data booking karena masih bersifat manual.
2. Pembuatan aplikasi *web* sebagai media promosi lapangan futsal.
3. Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (buku) yang tidak efisien.
4. Tidak adanya sistem informasi secara *on-line* melalui *website* sehingga menyulitkan bagi calon pelanggan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan Meteor Futsal
5. Tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengatasi data booking yang masih bersifat manual.
2. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan dan penjadwalan booking lapangan secara *online* agar dapat memudahkan konsumen.
3. Bagaimana membuat *database* menggunakan MYSQL agar data pemesanan penggunaan lapangan futsal tidak hilang.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulisan untuk merancang *website* yang digunakan sebagai media promosi dan memudahkan masyarakat luas untuk memperoleh informasi tentang penyewaan lapangan futsal.

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk mempermudah *user* dalam booking lapangan futsal pada meteor futsal, sehingga *user* dapat memboking lapangan futsal dimanapun dan kapanpun.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang Aplikasi pemesanan lapangan , dengan menggunakan pemograman PHP dan MySQL sebagai media *database.*
2. Berupaya untuk mempermudah konsumen dalam hal pemesanan lapangan di meteor futsal secara *online* agar konsumen tidak perlu lagi datang ke lapangan untuk memesan lapangan.
3. Berupaya untuk mencoba memberikan sesuatu yang berbeda kepada pelanggan lapangan futsal meteor dengan mengubah sistem sitem pembookingan dari manual menjadi *online*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan dari penelitian yang dilakukan ini menghasilkan beberapa kegunaan antara lain:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Untuk meningkatkan sarana informasi dan promosi pada penyewaan lapangan futsal, sehingga tidak kalah bersaing dengan tempat futsal lainnya di era globalisasi ini.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penelitian untuk perkembangan ilmu pengetahuan diantaranya menambah wawasan penulis tentang aplikasi *website* untuk diaplikasikan dan dimanfaatkan oleh masyarakat, diantaranya :

1. Sebagai bahan pembelajaran dan penerapan ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan di universitas dan juga dapat juga sebagai bahan informasi untuk para peneliti lainnya
2. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilaksanakan agar dalam perancangan sistem yang dihasilkan ini tidak terlalu meluas dan tidak terarah, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut. Batasan masalah tersebut terdiri dari :

1. *Web* dibuat untuk mencakup didaerah Bandung dan sekitanya.
2. Sistem Informasi ini hanya berfungsi sebagai pelayanan dalam hal booking dan pembayaran saja.
3. Program web dibuat dengan menggunakan PHP dan MySql sebagai *database*.
4. Web masih berjalan dengan *Localhost*, dikarenakan belum dapatnya izin dari pemilik lapangan futsal.

5. Untuk pembatalan penyewaan apabila sudah membayar uang muka maka uang muka akan hangus.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di meteor futsal yang berlokasi di sekitar Jl. Terusan Jakarta no. 165 Bandung. Sedangkan jadwal dilakukan selama dua bulan

Adapun waktu penelitian oleh penulis sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal penelitian

No	Uraian Kegiatan	2012					
		Agustus	September	oktober	november	december	Januari
1	**Mendengarkan pelanggan**						
	Menentukan topik permasalahan						
	Mengumpulkan data yang dibutuhkan						
2	**Merancang Program**						
	Merancang Interface						
	Membuat proses						
3	**Menguji Program**						
	Uji coba program						