BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehadiran teknologi komputer dengan kekuatan prosesnya telah memungkinkan pengembangan sistem informasi berbasis komputer. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (retrieval) terhadap berbagai data. Didukung dengan perangkat lunak dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, perusahaan dapat membangun sistem informasi yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja perusahaan secara keseluruhan.

Salah satu aspek dalam kehidupan keseharian yang dapat ditangani oleh teknologi komputer adalah masalah pemesanan, dalam kasus ini yaitu pembuatan sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Apita Cirebon berbasis *website*. Saat ini pemesanan lapangan futsal di Cirebon kerap kali dicari oleh orang dikarenakan banyaknya lapangan futsal yang sudah penuh dan sulit untuk mencari lapangan futsal yang sedang kosong, sehingga sering kali orang menjadi malas berolahraga dan gagal bermain futsal di karenakan susah mencari lapangan, maka aplikasi ini sangat lah penting dan dapat memudahkan untuk orang yang ingin berolahraga terutama futsal.

Teknologi internet saat ini tidak hanya sekedar untuk saling berkomunikasi dan mencari informasi saja, tetapi teknologi internet kini telah berkembang menjadi lahan bisnis dan juga promosi penjualan yang bertujuan untuk memperluas jaringan pemasaran, dengan berbagai cara yang dapat dilakukan di dalam jaringan internet pemasaran dapat dilakukan dengan cara membuat blog ataupun *website* yang dimana memungkinkan seseorang untuk mengaksesnya kapanpun dan di manapun dengan menggunakan jaringan internet, dengan membuat *website* yang menarik dari tampilan dan mudah untuk di akses sehingga user diharapkan akan terus mengunjungi website yang berdampak untuk pendapatan perusahaan itu sendiri.

Bidang olahraga juga tentunya memerlukan suatu kemudahan untuk dapat mengakses tempat dari sebuah lapangan futsal. Jarak yang jauh ataupun kesibukan yang kerja yang padat terkadang membuat orang terkendala dengan waktu untuk mengetahui jadwal lapangan futsal yang memiliki jadwal yang kosong pada waktu dekat, dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi seperti internet, hal ini seharusnya tidak menjadi permasalahan untuk mengakses jadwal dari jarak yang sangat jauh sekalipun.

Proses pemesanan lapangan futsal di Apita merupakan pekerjaan yang cukup sulit, khususnya di Cirebon. Hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor-faktor yang harus diperhatikan, seperti banyaknya orang yang suka bermain futsal sehingga penuh dan padatnya jadwal tempat untuk bermain kemungkinan adanya kesalahan dalam pencatatan pemesanan dikarenakan pemesanan yang banyak.

Pemesan atau pemakai Lapangan di Apita futsal kebanyakan berasal dari daerah kota Cirebon tapi tidak jarang juga ada pemesan yang berasal dari luar kota yang kemungkinan orang dari luar kota sedang berkunjung ke Cirebon dan ingin bermain futsal melakukan pemesanan juga

Pemesanan lapangan futsal secara manual kerap kali memakan waktu yang cukup lama, hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor yang harus diperhatikan, yakni:

1. Jarak pemesan yang jauh dari tempat atau lapangan futsal yang ingin di pesan.
2. Pesanan yang banyak dan bersamaan waktunya.
3. Adanya keterbatasan akan waktu dan lapangan futsal.

Selain faktor di atas, sering pula ada permasalahan pada pembatalan pemesanan untuk lapangan yang sudah di pesan, sehingga membuat para pemesan yang ditolak karena penuhnya jadwal menjadi terbuang sia - sia.

Sistem pemesanan yang ada pada saat ini masih merupakan system pemesanan yang manual. Maksudnya manual adalah proses pemesanan lapangan futsal dilakukan secara manual di mana orang harus datang ke lapangan dan memesannya. Penanganan sistem pemesanan pada proses ini kerap menimbulkan masalah, baik bagi pemesan, maupun pihak pengelola lapangan itu.

Pemesanan membutuhkan waktu yang lama dikarenakan jarak yang ditempuh. Proses pemesanan lapangan yang lama sering membuat para pemesan menjadi malas untuk memesan lapangan dan juga dapat menyebabkan pemesan

akan sulit datang lagi ke tempat itu di karenakan sulitnya mereka memesan dan mendapatkan lapang futsal untuk bermain di tempat itu, dan dapat membuat lapangan futsal dengan pemesanan yang buruk gulung tikar atau tutup dikarenakan sedikitnya orang yang tertarik untuk bermain.

Dengan adanya sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis *website* ini, pemesanan lapangan futsal di Apita Cirebon ini akan lebih mudah dan cepat dapat melayani kebutuhan pemesan lapangan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut adalah identifikasi dan rumusan masalahnya :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemesanan lapangan futsal yang dilakukan masih secara manual.
2. Pemesan sering gagal bermain futsal dikarenakan menghabiskan waktu di perjalanan untuk mencari lapangan yang kosong untuk jam yang diinginkan.
3. Kesibukan sehari – hari yang tidak memungkinkan untuk pemesan datang ke tempat lapangan untuk melakukan pemesanan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka didapat rumusan masalah, yakni :

1. Bagaimana membuat dan merancang sebuah sistem informasi pemesanan berbasis *website* yang dapat membantu proses pemesanan di lapangan futsal yang berada di Apita Cirebon.
2. Bagaimana menangani waktu yang terbuang dalam melakukan pencarian lapangan yang kosong .
3. Bagaimana mengatasi cara pemesanan dan pembayaran lapangan tanpa harus datang langsung ke lapangan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang kemudian akan diterapkan pada *website* agar dapat mempermudah pemesan dalam melihat jadwal lapangan futsal yang sedang kosong dan dapat mengaksesnya dimana saja dan mengatasi permasalahan yang ada seperti penuhnya orang saat ingin melakukan pemesanan yang ada di Apita Futsal Cirebon sehingga dalam pemesanan lapangan tidak membutuhkan waktu yang lama.

1.3.2 Tujuan Penilitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, dengan adanya sistem informasi pemesanan lapangan futsal ini dapat berguna bagi para penggunanya khususnya para penggemar bermain futsal maupun orang yang hanya ingin berolahraga saja yang bersangkutan serta untuk meminimumkan masalah - masalah dalam pemesanan lapangan futsal yang dapat menghambat untuk melakukan orang berolahraga. Dengan sistem informasi yang akan dibangun diharapkan proses pemesanan lapangan futsal di Apita Cirebon akan dapat dilakukan lebih cepat dan sesuai dengan kebutuhan yang ada tanpa adanya masalah.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 bagian diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan mempunyai kegunaan bagi beberapa pihak termasuk dalam bidang praktis yaitu sebagai berikut :

1. Apita Futsal Cirebon

   Mempermudah proses pemesanan lapangan futsal sehingga mengurangi kesalahan dalam melakukan proses pemesanan lapangan futsal serta dengan meminimalisirkan waktu yang ada yang dulunya memakan waktu lama dalam proses pemesanan dan dengan adanya sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis *website* ini pihak Apita Futsal cirebon dapat wewujudkan pemesanan secara tepat pada cepat.

2. Bagi Pemesan

Memberikan kemudahan bagi pemesan untuk dapat mengetahui jam lapangan futsal yang kosong dan memesannya melalui website yang tersedia dan dapat diakses dimana saja sesuai keinginan pemesan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

a) Bagi Pengembangan Ilmu

Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh pada Apita Futsal Cirebon khususnya dalam pembangunan sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis website.

b) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain dan dapat menjadi bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lainnya yang akan meneliti dibidang / masalah yang sama.

c) Bagi Penulis

Dengan penelitian ini, penulis berharap untuk dapat lebih mengasah ilmu pemrograman yang dimiliki dan dapat mengatasi cara pemesanan lapangan futsal.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi:

1. Sistem informasi yang dibangun meliputi pemesanan lapangan futsal.
2. Pemesanan hanya dapat dilakukan pada jam operasional (10.00-22.00).
3. Lapangan sudah terpesan tidak bisa lagi di pesan oleh orang lain.
4. Pemesanan lapangan dilakukan minimal 1 jam sebelum bermain.
5. Pemesanan akan dibatalkan jika dalam waktu 50 menit pemesan tidak melakukan transaksi pembayaran.
6. Pembayaran menggunakan transaksi ATM atau bisa langsung datang ke lapangan.
7. Pemesanan akan di anggap selesai hanya apabila pemesan telah melakukan pemesanan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nama : Apita Futsal Cirebon

Alamat :Jl. Tuparev No. 323

Telp :Telp. [0231] **200748**

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitiannya adalah:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

KEGIATAN	**Bulan**																			
	September 2014				**Oktober 2014**				**November 2014**				**Desember 2014**				**Januari 2015**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1. Identifikasi Kebutuhan																				
a. Observasi																				
b. Wawancara																				
c. Pengumpulan Data																				
d. Analisis Dokumen																				
2. Membuat dan Memperbaiki Prototype																				
a. Perancangan Proses																				
b. Perancangan Basis Data																				
c. Pembuatan Program																				
3. Menguji Coba Prototype																				
a. Pengujian Black Box b. Perbaikan c.mengembangkan																				

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar rangkaian penyajian dari laporan skripsi tentang pembangunan sistem informasi ini menjadi lebih terarah. Oleh karena itu, laporan skripsi ini disusun per bab dengan susunan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran meliputi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan sistem, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang profil Apita Futsal Cirebon, metode penelitian yang digunakan dan memaparkan analisis yang dilakukan pada sistem yang sedang berjalan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil dari pembangunan aplikasi yang telah dilakukan dan menguji dengan beberapa cara yang telah ditentukan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna memperoleh kesempurnaan dalam menjalankan sistem yang telah dibuat.