BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada zaman modern ini arus informasi berjalan dengan cepat dan pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya peralatan serba canggih dan praktis.

Munculnya sistem komputer sangat membantu untuk mempermudah pengguna teknologi informasi dalam menyelesaikan pekerjaannya yang berhubungan dengan teknologi informasi. Sangat wajar apabila sudah banyak perusahaan ataupun organisasi dan instansi pemerintah maupun badan usaha yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Salah satunya dengan menggunakan sistem terkomputerisasi yang digunakan dalam membantu kebutuhan proses pekerjaan sehingga mempermudah dan mempercepat dalam penyelesaian pekerjaannya.

Proses pengolahan data dalam beberapa kasus yang apabila jumlah data yang akan diolah cukup banyak dan pengolahan data tersebut dilakukan secara rutin ataupun berkala dana masih manual seperti contohnya setiap hari atau satu bulan sekali, tentu pekerjaan tersebut harus terselesaikan dengan tepat waktu dan mungkin akan memakan tenaga dan waktu yang banyak. Maka dari itu dibutuhkan cara pemrosesan data yang mudah dan cepat tanpa melupakan ketepatan dan keakuratan dari hasil pengolahan data tersebut.

Teknologi informasi pada saat ini telah banyak membuat perubahan pada cara kerja dan berpikir manusia. Tanpa teknologi informasi, suatu perusahaan atau

instansi tidak dapat menjalankan kegiatan operasional dalam ruang lingkup kerja secara optimal. Oleh karena itu, untuk menunjang kegiatan operasional dalam penyelesaian tugas, diperlukan suatu sistem informasi yang baik untuk mendapatkan data yang di perlukan dengan cepat dan akurat. Banyak instansi perusahaan besar memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan permasalahan yang sering dihadapi. Masalah ini dapat berupa informasi dari data – data lapangan yang ada yang kemudian diolah sesuai dengan kebutuhan.

YPKP Futsal memiliki 5 lapangan. Lapangan 1,2,4,5 menggunakan lantai karpet vinly dan lapangan 3 menggunakan rumput sintetis. Pelanggan YPKP Futsal dibedakan menjadi dua kategori yaitu *member* dan *non member*. Persyaratan untuk menjadi *member* yaitu melakukan pendaftaran dengan biaya Rp 10.000,00. *Member* akan mendapatkan kartu identitas bukti *member* yang berlaku sampai satu tahun. Keuntungan sebagai *member* mendapatkan diskon harga 10%. Penyewaan lapangan dilakukan dalam dua cara yaitu dengan cara *booking* dan sistem sewa langsung. Sistem sewa langsung hanya dapat dilakukan apabila jadwal sewa masih ada yang kosong.

Dalam sistem pengolahan data YPKP Futsal ini masih belum efektif dikarenakan masih manual walaupun sudah menggunakan Microsoft Excel dan komputer sebagai alat input dan sejauh ini belum ada sistem informasi aplikasai desktop dalam proses bisnis lapangan futsal yang berjalan di YPKP sehingga menyulitkan pegawai kasir untuk mengolah data informasi penyewaan lapangan futsal untuk dijadikan bukti dokumen kepada pemilik perusahaan. Dikarenakan

masih menggunakan sistem manual maka memungkinkan penyimpanan data penyewaan lapangan futsal akan hilang, dengan menggunakan sistem aplikasi desktop ini maka penyimpanan data penyewaan akan tersimpan dengan baik dan aman.

Berdasarkan uraian diatas, maka di YPKP Futsal perlu adanya suatu aplikasi desktop yang mampu mengolah sistem informasi. Sehingga penulis memutuskan untuk menetapkan judul penelitian sebagai berikut :

“ **SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS DESKTOP PADA YPKP FUTSAL** ”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Demi terwujudnya peningkatan kualitas pelayanan terhadap pelanggan dan pengolahan data informasi penyewaan, YPKP Futsal terus berusaha dengan berbagai upaya. Namun tetap saja tidak luput dari berbagai halangan dan hambatan, demikian pula yang dialami oleh YPKP Futsal. Maka dari itu penulis mengindetifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Belum adanya sistem informasi penyewaan lapangan dengan menggunakan aplikasi desktop untuk memudahkan pegawai YPKP Futsal mengolah data informasi penyewaan lapangan yang akurat, cepat dan mudah didapatkan.
2. Lamanya pembuatan kartu identitas *member* sebagai bukti mendapatkan diskon.
3. Dalam proses pembuatan laporan masih tergantung pada bukti sewa sehingga menyulitkan didalam pembuatan laporan.
4. Dalam proses pembatalan sewa, masih terdapat kesulitan didalam pencarian data sewa karena belum adanya penyimpanan data penyewaan lapangan futsal dengan baik sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penyewaan lapangan futsal yang sedang berjalan

pada YPKP Futsal.

2. Bagaimana perancangan sistem yang diusulkan untuk menunjang proses penyewaan lapangan futsal pada YPKP Futsal berbasis desktop.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang diusulkan.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada YPKP Futsal.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun " Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Desktop Pada YPKP Futsal ", guna mempermudah dan membantu permasalahan yang terjadi. Dengan harapan dapat memecahkan masalah sistem penyewaan lapangan futsal yang timbul pada YPKP Futsal.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem penyewaan lapangan futsal yang sedang berjalan pada YPKP Futsal.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada YPKP Futsal.
3. Untuk mengetahui analisis dan pengujian program penyewaan

lapangan futsal pada YPKP Futsal.

4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada YPKP Futsal.

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian yang penulis lakukan ini, dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian berikutnya di masa yang akan datang. Atau pun untuk dikembangkan kembali sebagai bahan laporan berikutnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Untuk memudahkan petugas YPKP Futsal dalam melakukan pengelolaan data.
2. Memudahkan para konsumen untuk memperoleh informasi tentang lapangan futsal yang ada di YPKP Futsal.
3. Untuk mempercepat atasan *(owner)* dalam pengambilan keputusan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, memperluas khasanah sistem informasi berbasis desktop khususnya untuk sistem penyewaan.
2. Bagi Penulis, sebagai bentuk pengaplikasian dari proses belajar selama ini dan guna menambah pengetahuan dan pengalaman tentang sistem informasi berbasis desktop.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar studi

perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis ataupun untuk pengembangannya.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakuka guna menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap program yang penulis rancang. Berikut batasan masalahnya :

1. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada transaksi penyewaan lapangan, pembayaran penyewaan lapangan dan pendaftaran *member*.
2. Sistem yang dibangun membahas mengenai pembatalan jadwal penyewaan lapangan futsal.
3. Pada sistem pembayaran jika member maka akan mendapatkan diskon 10% dan *non member* tidak mendapatkan diskon.
4. Setiap tarif penyewaan lapangan telah termasuk kedalam biaya penyewaan bola.
5. Pada sistem yang dibangun tidak membahas mengenai perpanjangan penyewaan lapangan dan perawatan lapangan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam memperoleh data-data serta informasi untuk penyusunan penelitian ini, penulis melakukan penelitian secara langsung di YPKP Futsal yang berlokasi di Jl. Penghulu Haji Hasan Mustopa No.70, Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2014															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																
	a. Observasi																
	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 yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan singkat konsep–konsep yang mendukung pengembangan sistem, meliputi konsep dasar, model proses perangkat lunak, basisdata dan sistem manajemen basisdata, perangkat lunak pembangun sistem.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Membahas tentang objek penelitian di YPKP Futsal, metode penelitian, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancangan perangkat lunak, analisis sistem yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas setiap tahapan dan proses perancangan perangkat lunak, perancangan prosedur, basis data, antar muka, arsitektur jaringan

dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.