BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini perkembangan tempat penyewaan lapangan futsal sudah semakin berkembang dengan cepat, hal tersebut dapat dilihat sudah semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan futsal di berbagai daerah. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi "Sepak Bola dalam Ruangan". Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka. 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.

Pada era globalisasi ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui Internet. Dengan jaringan yang global, Internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media Internet ini dalam kehidupan. Saat ini Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa *web*. Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu

contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan penyewaan lapangan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun.

Seperti halnya di GSG Rizki Futsal jika dilihat sistem yang dipakai saat ini, sistem yang digunakan masih manual terutama sistem pembayaran. Bukti pembayaran saat ini masih menggunakan banyak kertas dan buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang harus dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. 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 di GSG Rizki Futsal, 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, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di GSG Rizki Futsal. 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.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, penulis ingin menuangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul *"Sistem Informasi Pemesanan Untuk Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Di GSG Rizki Futsal"*.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Oleh karena itu saya sebagai penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi pada GSG Rizki Futsal yaitu :

1. Sulitnya pihak pengelola lapangan dalam mengelola data booking karena masih bersifat manual sehingga pengelola merasa ribet untuk mengelolanya.
2. Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (buku) dan papan tulis yang tidak efisien.
3. Tidak adanya sistem informasi secara *on-line* melalui *website* sehingga menyulitkan bagi calon pelanggan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan GSG Rizki Futsal.
4. Tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal yang sedang berjalan.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan yang dapat mendukung dalam pembuatan laporan transaksi pemesanan penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal.
3. Bagaimana Pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal.
4. Bagaimana Implementasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Membuat sebuah sistem penyewaan lapangan futsal yang terkomputerisasi yang dapat memudahkan proses penginputan data transaksi penyewaan. Dan juga untuk memudahkan bagian pelayanan konsumen untuk melakukan pengolahan data sehingga dapat menghasilkan output yang memuat informasi yang akurat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat Perancangan aplikasi program yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi transaksi penyewaan lapangan futsal.
3. Untuk menguji sistem informasi penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal.
4. Untuk mengimplementasikan program agar dapat membantu dalam penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi GSG Rizki Futsal

Bagi GSG Rizki Futsal, dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif, baik dari segi informasi pemesanan penyewaan sarana olahraga seperti futsal sehingga sistem dapat berjalan dengan efisien untuk memberikan kemudahan bagi pihak yang terkait, dan kemudian informasi tersebut dapat diterima dengan baik.

b. Bagi Penyewa

Bagi penyewa, hasil penelitian dapat memudahkan proses pemesanan penyewaan lapangan futsal dan kepuasan menjadi member di GSG Rizki Futsal karena sistem dalam pelayanan yang diberikan sangat baik dan mempermudah pembokingan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Bagi pengembangan ilmu, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapan pada prakteknya, serta dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi.

b. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta menambah wawasan mengenai sistem informasi bagi yang memerlukannya serta dapat dijadikan sebagai acuan bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama.

c. Bagi Penulis

Untuk penulis sendiri, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian dapat lebih menetapkan penguasaan materi yang dipelajari di Manajemen Informatika, UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA (UNIKOM).

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis bahas adalah :

1. Hanya membahas pengolahan data transaksi pemesanan penyewaan lapangan futsal.

2. Pembayaran untuk transaksi penyewaan lapangan dilakukan sehari sebelum main berlangsung dan jika tidak ada konfirmasi pembayaran maka jadwal akan kembali kosong.
3. Apabila sudah melakukan pemesanan lapangan lalu membatalkan pemesanan,maka otomatis jadwal yang sudah dipesan akan kembali kosong dan dapat dipesan pelanggan lain.
4. Untuk sekali tarif penyewaan lapangan Futsal fluur perjam dari 07.00-15.00 Rp.60.000 dan dari jam 15.00-00.00 Rp.75.000 untuk lapangan sintetis dari jam 07.00-15.00 Rp.100.000 dan dari jam 15.00-00.00 Rp.120.000 perjam. Adapun untuk member diberikan 1 buah kartu member dan potongan sebesar 10%.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Tempat yang menjadi objek penelitian ini adalah GSG Rizki Futsal yang beralamat di Jalan Sukamaju No.10 Rt.01/05 Kel.Cipadung Kota Bandung. Sedangkan untuk Penelitian dilakukan ± 4 bulan, terhitung dari bulan maret 2014 sampai dengan bulan juni 2014.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

2014																	
No	Nama Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasi Kebutuhan																
2	Study Pustaka																
3	Sistem Engineering																
4	Analisis																
5	Design																
6	Coding																
7	Testing																
8	Maintenance																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini secara umum berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan terakhir sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan kegiatan yang diobservasi atau masalah yang diteliti. Dalam laporan tugas akhir ini, dibahas mengenai landasan teori yang berhubungan dengan penelitian yang telah dilaksanakan, seperti sistem informasi, dan landasan teori lainnya yang berkaitan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini dideskripsikan gambaran umum mengenai kerja praktek. Pada hakekatnya bab ini berisi sejarah singkat, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, bidang kegiatan, sistem yang berjalan dan analisis prosedur serta penggambaran konsep perancangan seperti *Flowmap, Contex Diagram* dan *Data Flow Diagram*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tahap-tahap implementasi pembuatan perangkat lunak dari hasil analisa dan perancangan pada bab III dan juga tentang hasil pengujian modul-modul perangkat lunak, perbandingan antara hasil dengan tujuan yang ingin dicapai sebelumnya, serta analisa keseluruhan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari penelitian skripsi dan saran mengenai hasil penelitian untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi informasi mengenai sumber-sumber data dan informasi yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir.