BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Perusahaan yang menjadi objek penelitian oleh peneliti adalah GSG RIZKI FUTSAL, yang bergerak dibidang olahraga.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

GSG Rizki Futsal adalah sebuah tempat usaha tempat futsal dan gedung serbaguna didirikan pada tahun 2011, yang bertempat di jalan Sukamaju no,10 Ujung Berung Bandung, penggunaan nama rizki sesungguhnya hanyalah sebagai nama tempat futsal dalam artian bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME yang berarti rezeki.

Berdirinya lapangan futsal rizki ini tidak lepas dari kesadaran untuk mendukung program pemerintah dalam upaya memasyarakatan olahraga dan mengolah ragakan masyarakat khususnya cabang olahraga sepakbola. Tingginya animo masyarakat dalam kecabangan olah raga futsal mulai dari usia anak-anak hingga usia dewasa dihadapkan dengan sarana dan prasarana yang tersedia menjadi pertimbangan mengapa rizki futsal hadir di tengah-tengah masyarakat.

Dalam sejarah berdirinya Rizki ini tentunya telah banyak melalui tahapan pemikiran dan pertimbangan. Hal yang mendasar sebagai alasan kami terdorong untuk memfasilitasi para penggemar dan pencipta futsal adalah, kurangnya lahan yang tersedia untuk dapat menjadi zona kegiatan olah raga futsal yang notabene membutuhkan lahan yang cukup luas. Sementara diwilayah Kota Bandung,

disamping lahan yang terbatas dan mahal, kini ruang gerak jalan dan parkir semakin padat.lihat saja perkembangan Bandung yang sudah terlalu padat dengan bangunan perumahan, perkantoran, mal-mal perbelanjaan, sehingga masyarakat yang ingin berolah raga dan mencari fasilitas lapangan futsal yang dikenal dan digemari masyarakat dunia sangatlah susah.

Karena itu, pemilik Rizki futsal berinisiatif untuk mendirikan wadah dan membangun sarana prasarana lapangan futsal yang tentunya dapat dinikmati oleh semua masyarakat baik anak-anak, remaja dan bahkan orang tua.Mereka dapat berolahraga atau bermain bola futsal dengan baik yang berada di dalam gedung (*indoor*).

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1 Visi

1. Membentuk anak muda yang berkarakter bermental kuat, berjiwa sportif dalam suasana kebersamaan dalam rangka meraih prestasi tinggi.
2. Menjadikan GSG Rizki Futsal sebagai sarana mengembangkan antusias persepakbola futsal di seluruh tanah air, dengan menyelenggarakan kompetisi-kompetisi bermutu di daerah hingga nasional.

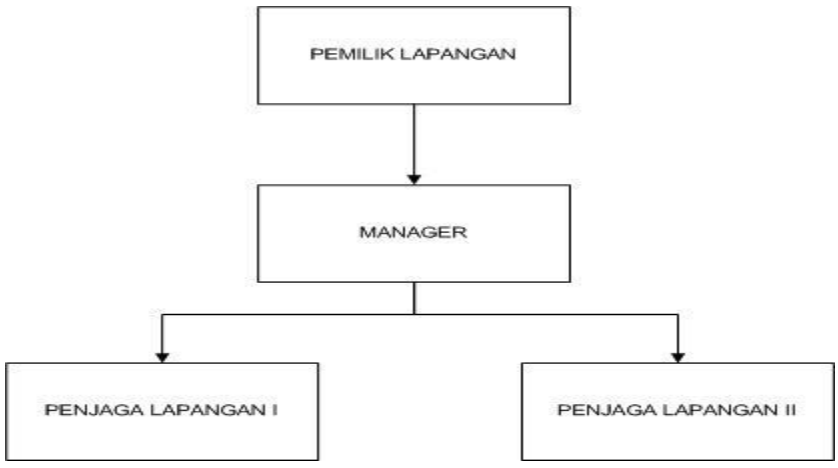
3.1.2.2 Misi

1. Mencetak Pemain Futsal Profesional dengan Mendorong Peningkatan Level dan Nilai Jual dengan Kemungkinan Lain Loncat menjadi Pemain Sepakbola Konvensional yang Handal

2. Memajukan minat dan antusias masyarakat Bandung khususnya dan Indonesia umumnya dalam bidang olahraga futsal dengan cara menyelenggarakan kampanye kompetisi di lokal, daerah maupun nasional.
3. Menerapkan sistem pengelolaan manajemen yang modern dengan memberikan pelayanan profesional dan berkualitas.
4. Membentuk *team work* yang baik dalam lingkungan pekerjaan baik antara pimpinan, karyawan, dan pelanggan/konsumen.
5. Selalu mengikuti perkembangan zaman sehingga proses pengembangan baik kualitas dan maupun kuantitas fasilitas serta peraturan dan perkembangan futsal di dunia internasional, sehingga para konsumen/pelanggan futsal tidak hanya menikmati fasilitas lapangan, namun memperoleh pengetahuan dan pelayanan yang maksimum.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi dari GSG RIZKI FUTSAL.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi GSG Rizki Futsal

(Sumber : GSG RIZKI FUTSAL)

3.1.4 Deskripsi Tugas

GSG RIZKI FUTSAL tidak mempunyai terlalu banyak bagian karyawan, karena usaha tergolong usaha menengah dan juga susah untuk mencari pegawai yang jujur.

1. Pemilik : Bertanggung jawab terhadap kelancaran aktifitas di GSG RIZKI FUTSAL untuk mengawasi, mengontrol aktifitas sehari-hari, mengkoordinasi bagian-bagian yang berada di GSG RIZKI FUTSAL, serta menerima laporan bulanan.
2. Manager : Mengelola, mengendalikan dan bertanggung jawab secara menyeluruh semua aktivitas yang berhubungan dengan keuangan. Serta membuat laporan keuangan per periodik (bulan).
3. Penjaga : bertanggung jawab menjaga dan mengatur berbagai perlengkapan lapangan yang berada di GSG RIZKI FUTSAL.

3.2 Metode Penelitian

Cara untuk mengumpulkan berbagai data secara ilmiah, dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.2.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif.Penelitian yang dilakukan berfokuskan kepada studi kasus yang dilakukan di GSG RIZKI FUTSAL.Penelitian yang di lakukan meliputi analisa sistem serta sistem informasi dari berbagai aspek yang diperlukan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa jenis dan metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama, baik dari individu atau perseorangan seperti hasil wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan peneliti (Umar, 2003:42).

1. Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara teliti dan sistematis atas gejala – gejala (*fenomena*) yang sedang diteliti. Metode observasi dilakukan dengan cara mengadakan pencatatan secara sistematis dan mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian yaitu GSG RIZKI FUTSAL tentang bagaimana Sistem Informasinya.
2. Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Wawancara dilakukan pada saat observasi berlangsung dengan pimpinan GSG RIZKI FUTSAL guna mendapatkan informasi dan data mengenai kegiatan penyewaan dan penjadwalan lapangan selama ini.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Menurut Umar (2003:42), data sekunder adalah data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau pihak lain. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dalam bentuk jadi atau

berupa data yang sudah diolah oleh GSG RIZKI FUTSAL dan studi literatur yang mempunyai hubungan dengan pokok bahasan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem adalah cara penulis membuat rancangan sistem dan bagaimana mengembakan sistem.

3.2.3.1 Metode pendekatan sistem

Adapun metode yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan Tugas akhir ini adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi objek yang menekankan pada solusi logis berbasis objek.Teknologi berorientasi objek merupakan paradigm baru dalam rekayasa perangkat lunak yang didasarkan pada objek kelas.

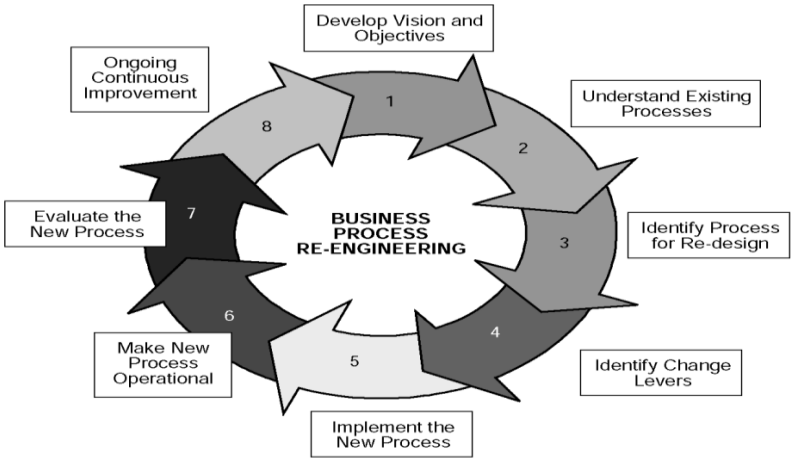
3.2.3.2 Metode pengembangan sistem

Dengan cara *Prototype*, Karena model tersebut lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, *prototype* memberikan ide bagi pembuat maupun potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, proses menghasilkan sebuah *prototype* disebut *prototyping*.

berikut sekilas Pengertian, Keunggulan, dan Kekurangan dari metode ini :

Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototype* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yangdibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan

efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk mengatasi ketidak serasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikianakan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.



Gambar 3.2 Model Prototype

(Sumber : Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. Analisis & Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta)

Secara garis besar metode *Prototype* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Pengumpulan kebutuhan, Membangun *prototype*, Evaluasi *prototype*, Mengkodekan sistem, Menguji sistem, Evaluasi Sistem, Menggunakan sistem.

1. Pengumpulan kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototype*

   Membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi *protoptype*

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototype yang dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototype* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini *prototype* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan.Pengujian ini dilakukan

dengan *White Box, Black Box, Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan.Jika sudah, langkah 7 dilakukan.Akan tetapi jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem.

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisi dan Perancangan Sistem

Ada beberapa alat banatu dalam menganalisis dan merancang sistem informasi ini, diantaranya :

1. ***Use Case* Diagram**

   Use case mendepkripsikan interaksi tipikal antara para pengguna system dengan system itu sendiri, dengan member sebuah narasi tentang bagaimana system tersebut digunakan. *Use Case* Diagram menampilkan actor mana yang menggunakan *Use Case* mana, *Use Case* mana yang memasukan *Use Case*lain dan hubungan antara actor dan *Use Case*.

2. ***Activity* Diagram**

   Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem.*Activity* diagram mirip dengan state diagram karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang

dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berguna untuk menganalisis sebuah use case dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, *activity* diagram dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses paralel.

3. *Squence* Diagram

Sequence diagram secara khusus menjabarkan behavior sebuah sekenario tunggal. *Sequence* diagram menunjukan sebuah objek contoh dan pasan-pesan yang melewati objek-objek dalam *use case*.

4. *Collaboration* Diagram

Secara fungsional digram ini hamper mirip dengan *sequence* diagram. *Collaboration* diagram memfokuskan pada interaksi dan hubungan diantara sekumpulan objek yang berkolaborasi. Hubungan-hubungan tersebut memperlihatkan objek actual dan relasi yng terjadi diantara mereka yang digambarkan dengan sebuah garis.Diatas garis terdapat alur pesan yang dikirim objek yang berhubungan tersebut.

5. Class Diagram

Class diagram mendepkripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka.Class diagram juga menunjukan property dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

6. *Deployment* Diagram

Diagram *Depeylopment* merupakan diagram yang menjelaskan mengenai prosesor, bagaimana proses yang terjadi dalam satu sistem dialokasikan dalam procesor device-device dan koneksi.

7. *Component* Diagram

Diagram *Componen* terdiri dari satu atau beberapa diagram komponen dan menggambarkan pengorganisasian dan keterkaitan dari semuanya kedalam komponen dalam design dan menampilkan hubungan yang terjadi antara objek. Dapat menggambarkan *component* yang terdiri atas :*souce code, biner, executable component, komponent* berisi informasi tentang logis class /class yang diimplementasikan membuat pemetaan logical view ke *component view*.

3.2.4 Pengujian Software

Dalam pembuatan suatu program baik berupa sistem informasi atau bukan,membutuhkan suatu teknik pengujian yang berguna dalam mengevaluasi program yang dibuat. Menurut Janner Simarmata (2010:300) Adapun teknik pengujian program dibagi menjadi dua, yaitu teknik pengujian perangkat lunak white boxdan teknik pengujian *black box*.

a. White Box

Kadang disebut pula pengujian *glass box*, adalah metoda desain *test case* yang menggunakan struktur kontrol desain prosedural untuk memperoleh *test case* atau dengan kata lain bahwa pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa operasi internal bekerja sesuai dengan spesifikasi dan

semua komponen internal telah diamati dengan baik. Dengan menggunakan metoda pengujian ini perekayasa sistem dapat melakukan test case yaitu :

1. Memberi jaminan bahwa semua jalur *independent* pada suatu modul telah digunakan paling sedikit satu sekali.
2. Menggunakan semua keputusan logis pada sisi *true* dan *false*
3. Mengeksekusi semua *loop* sesuai dengan batasan
4. Menggunakan struktur data internal untuk menjamin validasi

b. Black Box

Konsep Kotak Hitam (*Black Box*) digunakan merepresentasikan sistem cara kerja di dalamnya tidak tersedia untuk diinspeksi. Di dalam Kotak Hitam (*Black Box*), item-item yang diuji dianggap ”gelap” karena logiknya tidak diketahui, yang diketahui hanya apa yang masuk dan apa yang keluar dari kotak hitam. Pada pengujian Kotak Hitam (*Black Box*), kasus-kasus pengujian berdasarkan pada spesifikasi sistem. Rencana pengujian dapat dimulai sendiri mungkin di proses pengembangan perangkat lunak. Teknik pengujiankonvensional yang termasuk pengujian Kotak Hitam (*Black Box)* adalah sebagai berikut :

1. *Graph based testing* (pengujian yang didasarkan pada grafik)
2. *Equivalence partitioning* (menyekat persamaan)
3. *Comparison testing* (pengujian perbandingan)
4. *Orthogonal testing* (pengujian orthogonal)

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan dan mempelajari sistem yang ada. Analisis sistem diperlukan untuk menggambarkan aliran informasi yang terkait, untuk mengindentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehinnga dapat diusulkan perbaikan yang akan dilakukan pada sistem tersebut kemudian dibuat perancangan aplikasinya.

Tahap analisis dilakukan setelah tahap perencanaan system dan sebelum tahap desain system.Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting karena kesalahan pada system menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya.

3.3.1 Analisi Dokumen

Analisis dokumen dimaksudkan untuk mengetahui dokumen apa saja yang terkait dengan system serta hal-hal apa saja yang berkaitan dengan dokumen tersebut. Hal ini dilakukan untuk membeerikan informasi sebagai masukan pada pengembangan system yang diusulkan yaitu:

Tabel 3.1 Dokumen Laporan Transaksi

No	1
Nama	Laporan Transaksi
Fungsi	Sebagai laporan data transaksi
Sumber Data	Penjaga
Rangkap	2
Atribut	Hari / Tanggal, Pukul, Nama Tim, Nominal (Rp), Keterangan

Tabel 3.2 Dokumen Kwitansi Pembayaran DP

No	2
Nama	Kwitansi Pembayaran DP
Fungsi	Mencatat Pembayaran dp yang telah terjadi
Sumber Data	Penjaga
Rangkap	2
Atribut	No, Telah Terima Dari, Uang Sejumlah, Untuk Pembayaran

Tabel 3.3 Dokumen Data Catatan Jadwal Lapang

No	3
Nama	Buku Catatan Jadwal Lapang
Fungsi	Mencatat jadwal lapang yang terisi
Sumber Data	Penjaga
Rangkap	2
Atribut	No, tgl main, Nama Team, jam, Keterangan

3.3.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam proses pembookingan yang sedang berjalan di Rizki futsal Bandung.

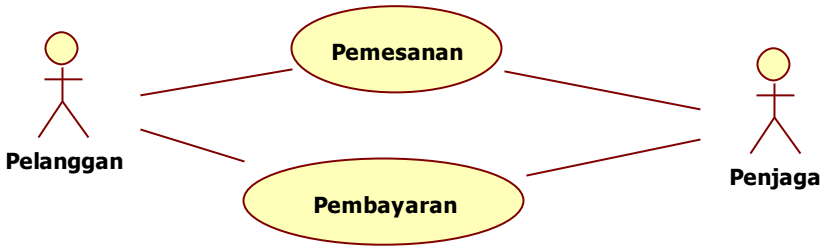
1. Penjaga memberi jadwal kosong kepada pelanggan
2. Pelanggan memilih jadwal kosong
3. Jadwal yang telah terpilh pelanggan diberikan kepada penjaga

4. Setelah penjaga menerima jadwal terpilih pelanggan, penjaga mengecek jadwal yang terpilih tersebut dan setelah disetujui penjaga memproses untuk dicatat kedalam *schedule board*.
5. penjaga membuat kwitansi dua rangkap satu untuk arsip sisa nya di berikan kepada pelanggan
6. penjaga memproses dua kwitansi dp untuk di buatkan laporan lapangan yang telah di isi
7. Laporan lapangan yang sudah di proses di laporkan kepada pemilik dan satu untuk arsip
8. Kwitansi dp yang di bawa konsumen di berikan kepada penjaga untuk di proses.
9. Setelah di proses oleh penjaga apabila sesuai dengan catatan maka pelanggan membayar pelunasan lapangan.
10. Penjaga membuat laporan transaksi lapangan, Laporan transaksi dibuat dua rangkap satu untuk di arsipkan dan satu untuk pemilik lapangan.

3.3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang menyajikan interaksi antara use case dan actor. Use case diagram merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Masing-masing diagram use case menunjukkan sekumpulan use case, actor dan hubungannya. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dibangun. Diagram*use case*penting untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. Diagram usecase merupakan pusat permodelan perilaku sistem,subsitem dan

kelas. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan – persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Berikut adalah gambar model *Use Case* Diagram Penyewaan dan Pembayaran yang sedang berjalan :



Gambar 3.3 Use Case Diagram Lapangan Futsal

3.3.2.2 Skenario Use Case Diagram

Use Case Diagram harus di deskripsikan dalam sebuah dokumen yang di sebut dengan dokumen *flow of event*. Dokumen ini merupakan definisi apa yang harus dilakukan sistem ketika actor mengaktifkan *use case*. Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase – fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Berikut ini adalah tahapan – tahapan skenario *Use Case* Diagram Penyewaan Lapangan Futsal yang sedang berjalan:

1. Skenario *Use Case* Pemesanan Lapangan Futsal

Nama *Use Case* : Pemesanan Lapangan

Aktor : Pelanggan, Penjaga

Tujuan : Melakukan penyewaan lapangan

Tabel 3.4 Tabel Skenario *Use Case* Pemesanan Lapangan

Pelanggan	Penjaga
1. Melakukan pemilihan jadwal atau menanyakan informasi penyewaan kepada penjaga	
	2. Melakukan pengecekan jadwal
	3. Penjaga akan melakukan konfirmasi pemilihan jadwal.
4. Menerima konfirmasi atau melakukan persetujuan pemilihan jadwal	
5. Melakukan pembayaran DP	
	6. Membuat kwitansi penyewaan lapangan sebagai tanda penyewaan lapangan dan kwitansi akan diserahkan ke penyewa dan rekap akan disimpan petugas
7. Menerima kwitansi sebagai tanda bukti penyewaan.	
	8. Mencatat jadwal ke Schedule Board
	9. Membuat laporan penyewaan lapangan futsal yang akan diserahkan kepada pemilik.

2. Skenario *Use Case* Pembayaran Lapangan

Nama *Use Case* : Pembayaran Lapangan

Aktor : Pelanggan, Penjaga

Tujuan : Melakukan pembayaran pelunasan penyewaan lapang

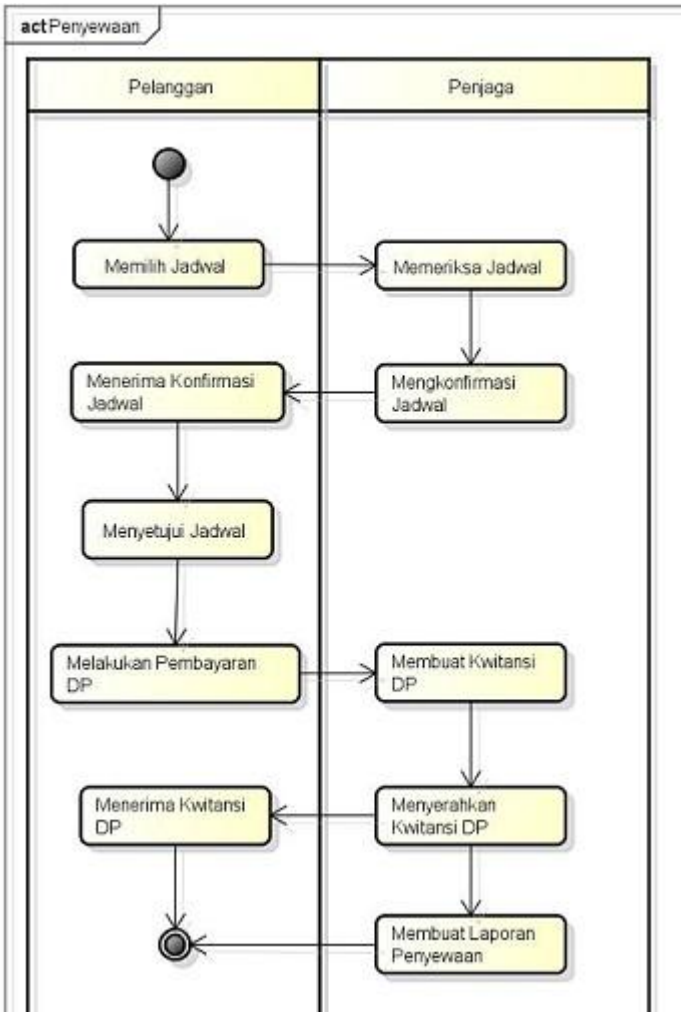
Tabel 3.5 Tabel Skenario *use case* Pembayaran

Pelanggan	Penjaga
1. Pelanggan datang dengan membawa kwitansi.	
2. Pelanggan Menyerahkan kwitansi DP kepada Penjaga.	
	3. Penjaga menerima kwitansi tanda bukti DP penyewaan
4. Pelanggan membayar pelunasan sewa lapang sesuai yang tertera dikwitansi DP	
	5. Penjaga menerima pembayaran pelunasan sewa lapang dari pelanggan sesuai dengan yang tertera dikwitansi.
	6. Penjaga mebuat laporan transaksi untuk diserahkan kepada pemilik.

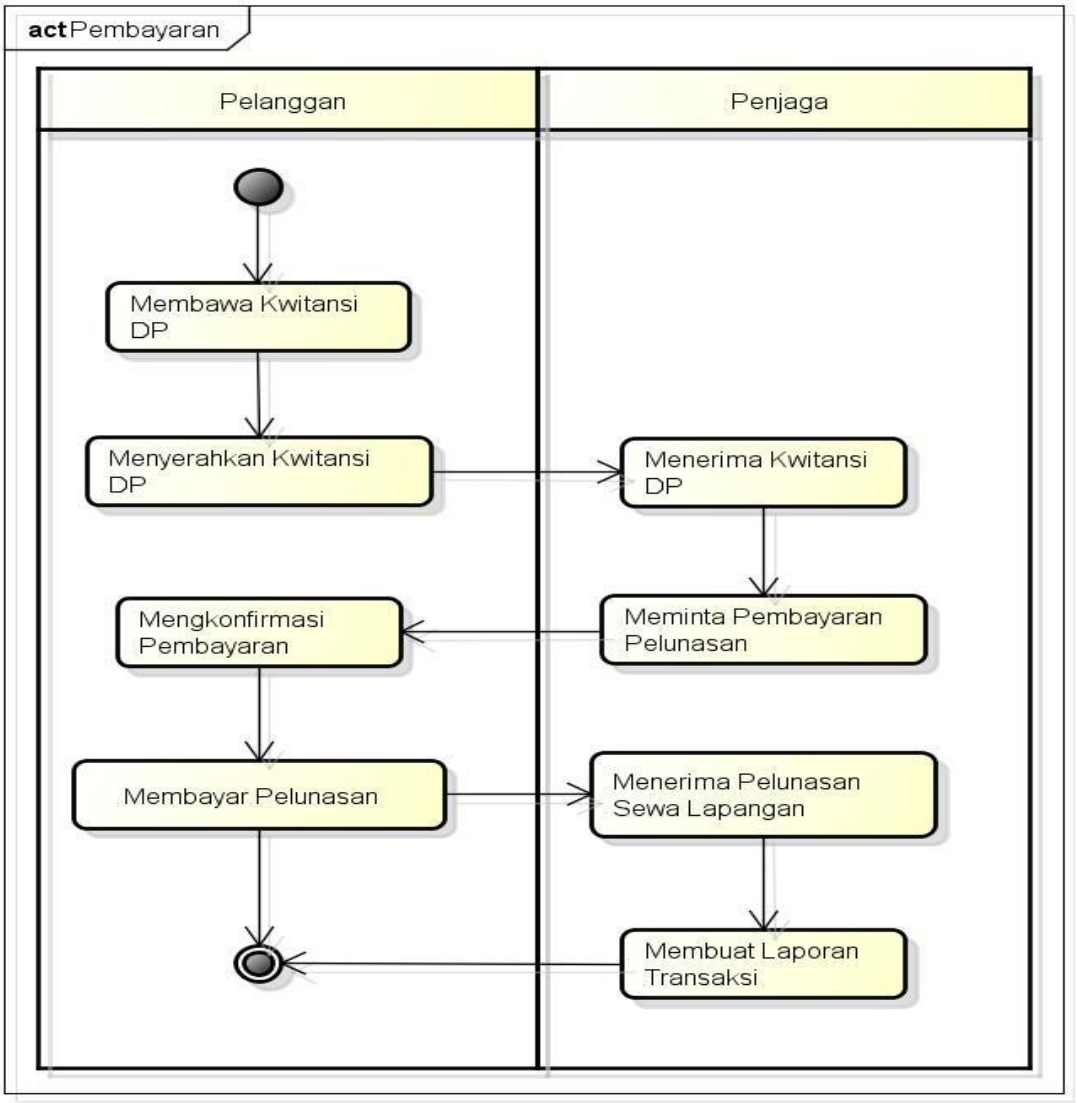
3.3.2.3 Activity Diagram

Pada bagian ini akan digambarkan alur fungsionalitas suatu sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan. *Activity Diagram* merupakan bentuk dari *state machine* yang bertujuan memodelkan komputasi – komputasi dan aliran – aliran kerja yang terjadi dalam sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan.*State* pada diagram aktivitas merepresentasikan *state* dari komputasi yang di eksekusi, suatu diagram aktivitas mengasumsikan komputasi – komputasi dilaksanakan

tanpa adanya interupsi – interupsi eksternal berbasis event terjadi. Berikut adalah *Activity Diagram* yang sedang berjalan di GSG Rizki Futsal :



Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan Lapangan Futsal



Gambar 3.5 Activity Diagram Pembayaran Lapangan Futsal

3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Dari system yang sedang berjalan pada GSG RIZKI futsal Bandung maka pengembangan system dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi perlu dilakukan untuk dapat memberikan kenyamanan bagi konsumen dan pengelola. Adapun evaluasi system yang sedang berjalan sebagai berikut :

Tabel 3.6 evaluasi system yang sedang berjalan

Masalah	Bagian	Solusi
Sulitnya pihak pengelola lapangan dalam mengelola data booking karena masih bersifat manual sehingga pengelola merasa ribet untuk mengelolanya.	Penjaga	Membangun sistem informasi penyewaan yang terkomputerisasi sebagai solusi alternatif baru dalam melakukan penyewaan lapangan futsal di GSG Rizki Futsal yang diharapkan dapat memberikan efisiensi waktu transaksi kepada para pelanggan dan dapat meningkatkan efektivitas kerja para karyawan.
Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (buku) dan papan tulis yang tidak efisien.	Penjaga	Membangun sistem informasi penjadwalan yang terkomputerisasi sebagai solusi alternatif baru dalam melakukan penjadwalan
Tidak adanya sistem informasi secara *on-line* melalui *website* sehingga menyulitkan bagi calon pelanggan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan GSG Rizki Futsal.	Pelanggan	Membuat media penyampaian informasi yang terkomputerisasi agar dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang GSG Rizki Futsal .
Tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.	Penjaga	Membuat media penyimpanan data pemesanan yang terkomputerisasi tentang laporan hasil transaksi penyewaan.