BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi dan Informasi saat ini semakin berkembang pesat dalam berbagai bidang, diantaranya bidang IT (*Information Technology*). Ilmu ini berbasis pada disiplin ilmu-ilmu yang bermanfaat untuk menunjang kebutuhan informasi dan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan berbagai disiplin ilmu pengetahuan.

Salah satunya adalah Sistem informasi. Sistem Informasi menjadi penting pada sebuah organisasi, apabila organisasi itu menggunakan sistem tersebut sebagai penunjang untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan, sehingga kinerja organisasi tersebut akan baik, kemungkinan sebaliknya apabila di abaikan maka organisasi tersebut akan tertinggal.

Selain itu, internet juga sangat berperan dalam sebuah organisasi. Salah satu manfaatnya adalah organisasi dapat dengan mudah memberi informasi kepada para pengguna internet dengan memanfaatkan *website*.

Olahraga badminton yang sejak dulu sangat diminati oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia maupun dunia, dari mulai anak kecil sampai dewasa. Hal ini disebabkan karena olahraga badminton di Indonesia yang sering membuahkan prestasi di tiap tahunnya dan olahraga badminton hanya memerlukan peralatan yang sederhana serta mendatangkan kesenangan bagi yang bermain. Olahraga badminton yang dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan ini dapat

dimainkan oleh siapa saja, baik anak-anak, usia muda maupun tua. Badminton merupakan permainan yang bersifat perseorangan dan bisa juga beregu. Tiap-tiap regu terdiri dari dua orang (Ganda), sehingga harus ada kerjasama antar pemain untuk menghasilkan kemenangan.

Lapangan badminton PGRI merupakan gor yang menyewakan lapangan khusus untuk badminton yang memiliki tiga lapangan di dua tempat yang berbeda, dan disetiap lapangannya terdapat satu kasir dan satu bagian gudang yang mengelola lapang tersebut. Dalam tiap bulannya lapangan badminton PGRI menyewakan lapangan khusus untuk *member* dan *non-member* (reguler) yang menerima penyewaan lapangan per jam. Dalam pengelolaan penyewaannya lapangan badminton PGRI selalu mencatat data penyewa lapangan baik *member* maupun *non-member* (reguler) dalam buku penyewaan.

Pada lapangan badminton PGRI selama ini proses penyimpanan data transaksi penyewaan lapangan yang masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara dituliskan pada kertas sehingga sering terjadinya kehilangan data, serta belum adanya sistem yang dibuat secara online dalam melayani penyewaan lapangan sehingga pelanggan harus datang terlebih dahulu ke tempat penyewaan lapangan. Selain masalah juga terjadi pada pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan lapangan membutuhkan waktu yang relatif lama dan memungkinkan terjadinya kesalahan karena laporan yang dibuat harus merekap ulang dari buku penyewaan lapangan badminton.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkannya kedalam skripsi dengan judul **“ *SISTEM***

***INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON PADA KOPERASI PGRI BERBASIS WEBSITE*”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang maka dapat ditentukan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Proses penyimpanan data transaksi penyewaan lapangan yang masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara dituliskan pada kertas sehingga sering terjadinya kehilangan data.
2. Belum adanya sistem yang dibuat secara *online* dalam melayani penyewaan lapangan sehingga pelanggan harus datang terlebih dahulu ke tempat penyewaan lapangan.
3. Pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan lapangan membutuhkan waktu yang relatif lama dan memungkinkan terjadinya kesalahan karena laporan yang dibuat harus merekap ulang dari buku penyewaan lapangan badminton.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis sistem penyewaan lapangan yang berjalan di lapangan badminton PGRI.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI Berbasis *Website.*

3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI Berbasis *Website.*
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI Berbasis *Website.*

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung. Serta membangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Badminton Pada Koperasi PGRI.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di lapangan badminton PGRI.
2. Untuk merancang sistem informasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI berbasis *website.*
3. Untuk menguji sistem informasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI berbasis *website.*
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI berbasis *website.*

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu perancangan pembuatan aplikasi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI berbasis *website*, dengan menggunakan aplikasi *adobe dreamweaver* dengan bahasa pemograman *PHP*, agar proses pencarian informasi untuk penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI ini lebih mudah dan efisien. Secara peraktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi penulis
    a) Hasil penelitian ini akan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khusus dalam bidang Manajemen Informatika dan Ilmu Komputer yang ada hubungannya dengan masalah-masalah sistem informasi.
    b) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan latihan bagi penulis dalam memperoleh informasi dan dapat memberikan gambaran atau masukan terhadap penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI.
    c) Penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan atau mempraktekan ilmu yang telah dituntut.

2. Bagi lapangan badminton di lapangan badminton PGRI

   a) Hasil penelitian ini akan menghasilkan suatu kesimpulan dan saran terhadap masalah yang dihadapi penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI sebagai suatu masukan dan bahan pertimbangan.

   b) Memberikan kemudahan dalam setiap pengolahan data pemasukan dan pengeluaran di lapangan badminton lapangan badminton PGRI.

   c) Untuk meningkatkan pelayanan penyewaan lapangan badminton di lapangan badminton PGRI dan mengoptimalkan kinerja sumber daya manusia.

3. Bagi pihak lain

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

a. Bagi Pengembangan ilmu Pengetahuan

   Diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi dan informatika.

b. Bagi Peneliti

   Dapat menambah wawasan khususnya bagi peneliti sendiri dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat dan

merancang sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis *web* ini.

c. Bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti yang lain yaitu diharapkan dapat mendalami konsep yang sama yang di gunakan sebagai pembanding di penelitian berikutnya.

1.5. Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan penelitian dapat di lakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang di harapkan. Batasan-batasan masalah tersebut antara lain adalah :

1. Pembelian dan penjualan barang tidak terintegrasi dalam pembangunan sistem yang dibuat.
2. Peran pemasok tidak terlibat dalam pembangunan sistem yang dibuat.
3. Penggunaan menu *admin* dalam aplikasi berbasis *web* ini hanya boleh digunakan oleh kasir dan bagian gudang saja.
4. Sistem ini tidak melayani perpanjangan *member* sehingga *member* harus melakukan daftar ulang saat masa aktif membernya sudah habis.
5. Penjualan barang hanya bisa dilakukan secara *offline* di gor.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Jalan Adipati Kertamanah kelurahan Baleendah-kabupaten Bandung. Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan

dalam jangka waktu 4 bulan. Mulai dari Maret 2017 hingga Juni 2017. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat ditabel dibawah ini :

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Pengerjaan

No.	Kegiatan	2017															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan kebutuhan : a) Mengidentifikasi kebutuhan *user* b) Pengumpulan data primer. c) Pengumpulan data skunder.																
2.	Membangun *Prototype*																
3.	Evaluasi *Prototype*																
4.	Mengkodekan Sistem																
5.	Menguji Sistem																
6.	Evaluasi Sistem																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam menyusun laporan penelitian ini, untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah. Lokasi dan waktu penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi dan pengujian sistem.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang objek penelitian yang akan digunakan seperti sejarah singkat perusahaan, visi misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas.

Ada juga metode penelitian yang didalamnya terdapat desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem yang akan dibuat, perancangan basis data, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi dan pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan sarana tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.