BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pribumi Raya berdiri pada 12 Juni 2008, pemiliknya bernama Dani Setiawan, Pribumi Raya merupakan perusahaan di bidang jasa penyewaan lapang futsal. Awalnya Pribumi Raya hanya memfasilitasi pelayanan olahraga di dalam ruangan ini hanya untuk umum, dan semakin berkembangnya perusahaan ini Pribumi Raya, membuat lagi satu lapangan futsal karena banyaknya pelanggan yang tidak mendapat jatah lapangan yang kosong atau tersedia..

Dalam persaingan bidang jasa khususnya pemesanan lapangan, Semakin banyak nya perusahaan dalam bidang jasa, Pribumi Raya dituntut untuk memudahkan konsumen tidak hanya dalam memberikan pelayanan maupun dalam media informasi khususnya dalam pemesanan lapangan, informasi jadwal dan pendaftaran member. Oleh sebab itu guna meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan perusahaan maka diperlukannya sebuah sistem aplikasi berbasis *Website* sebagai alat pemberi informasi terhadap konsumen. Aplikasi *Website* memudahkan setiap penggunanya untuk mendapatkan informasi yang diberikan secara efektif mudah diakses dimana saja dan kapan saja, Dengan penggunaan Aplikasi berbasis Web ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pelayanan di Pribumi Raya.

Pribumi Raya Futsal adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa lapangan futsal yang terletak di area strategis. Dimana lokasi lapangan Pribumi Raya Futsal ini berdekatan dengan pemukiman warga dan juga bertempat di pinggir jalan utama di Kopo Sayati Kabupaten Bandung. Selain menyediakan 2 lapangan, Pribumi Raya Futsal juga menyediakan lahan parkir yang luas dan juga terdapat kantin dan ruko-ruko olahraga di area parkir.

Akan tetapi di sisi lain, masih terdapat kurangnya informasi yang diberikan oleh perusahaan tersebut hanya dalam bentuk papan jadwal lapangan biasa dan tidak secara *online* sehingga banyak yang belum mengetahui mana *member* dan *non-member* menyebabkan kurangnya konsumen yang akan memesan lapangan di Pribumi Raya. Dalam proses penanganan dalam pemesanan lapangan, banyak konsumen yang terpaksa harus mendatangi lokasi untuk mendapatkan jadwal lapangan yang diinginkan. Dan penyajian laporan oleh Admin Gor terhadap atasannya yang masih dilakukan secara tulis tangan di dalam dokumen/buku dan tidak terpusat sehingga memungkinkan data akan hilang. Kondisi ini akan menyulitkan bagi konsumen yang tempatnya jauh dari lokasi tersebut. Hal ini tentunya akan membuat konsumen menjadi kurang nyaman dalam menentukan pemesanan lapangan.

Jika saja pemesanan lapangan futsal dan pembuatan laporan sudah terkomputerisasi, maka akan lebih efektif dan efisien karena dapat mempercepat pemesanan lapangan bagi pemesan dan pembuatan laporan harian. Dari uraian di atas, maka penulis mengambil judul skripsi hasil penelitian di Pribumi Raya yaitu

“SISTEM INFORMASI BOOKING LAPANGAN FUTSAL DI PRIBUMI RAYA BERBASIS WEB”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi dan merumuskan beberapa permasalahan yaitu :

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Tidak adanya sistem informasi pemesanan lapangan secara *online* melalui aplikasi berbasis *website* sehingga calon pemesan lapangan harus mendatangi lokasi untuk melakukan pemesanan.
2. Tidak adanya sistem penjadwalan secara *online.*
3. *Member* harus mendatangi lokasi untuk melakukan pembayaran, dan tidak adanya fasilitas melakukan pembayaran melalui *transfer* bank.
4. Tidak adanya sistem informasi pembuatan laporan secara *online* melalui aplikasi *website* dan tidak terpusat sehingga memungkinkan data laporan akan hilang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada indentifikasi yang telas dijelaskan, maka dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi proses pemesanan/*booking* lapangan yang sedang berjalan di Pribumi Raya.
2. Bagaimana cara implementasi sistem yang baru menggunakan aplikasi *web* untuk Pribumi Raya.

3. Bagaimana cara merancang sistem informasi untuk menamplikan penjadwalan lapangan di Pribumi Raya.
4. Bagaimana proses sistem yang sedang berjalan di Pribumi Raya.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang sudah dipaparkan diatas, penelitian ini dimaksudkan untuk membuat sistem informasi di Pribumi Raya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian untuk membuat sistem informasi pemesanan/*booking* lapangan futsal di Pribumi Raya. Yang mengelola dari transaksi pemesanan, pembayaran dan penjadwalan sampai pada pembuatan laporan yang berkaitan.

1.2.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses *booking* lapang di Pribumi Raya.
2. Untuk mengetahui cara implementasi sistem yang sedang berjalan di Pribumi Raya.
3. Untuk mengetahui informasi jadwal lapang yang masih tersedia.
4. Untuk mengetahui proses pembuatan laporan pemesanan dan penjadwalan di Pribumi Raya.

1.3.Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1.3.1 Kegunaan Praktis

Dari pihak penulis yaitu dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan bisa lebih meningkat lagi dalam membuat sistem informasi khususnya dalam membuat sistem informasi pemesanan dan penjadwalan secara terorganisir di Pribumi Raya.

1.3.1 Kegunaan Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1 Hasil dari penelitian diharapkan ini berguna bagi orang-orang untuk menambah referensi bisnis yang berkaitan dengan pemesanan dan penjadwalan.

2 Memberikan masukan yang baik bagi pihak yang belum memahami materi yang diteliti oleh penulis

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan yang penulis tulis untuk membatasi agar penelitian ini tidak melenceng dari apa yang dibahas sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Dalam sistem yang akan dibuat hanya memproses data pemesanan, pembayaran dan penjadwalan lapang yang akan disewa.
2. Dalam sistem yang akan dibuat pembayaran dilakukan 2 jam setelah melakukan transaksi pemesanan lapangan .

3. *Member* dapat melakukan pembayaran dengan cara *transfer* melalui bank BNI dan BCA atau dapat pula dengan cara pembayaran *cash.*
4. Membahas laporan pemesanan lapangan yang disewa.

1.5. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis mengadakan penelitian di Pribumi Raya yang beralamat di Jl. Kopo Sayati No.167 Bandung.

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

KEGIATAN	2017															
	Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar																
1. Observasi	■	■	■	■												
2. Wawancara				■	■	■										
Membangun Prototype																
1. merancang sistem usulan						■	■	■								
2. merancang database									■	■	■					
3. merancang interface program									■	■	■					
Menggunakan Prototype												■	■	■		
Merevisi dan meningkatkan prototype												■	■	■		
Penerapan Program dan Pemeliharaan															■	■

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran dari objek penelitian antara lain seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis proses yang berjalan di tempat penelitian, metode pengembangan sistem, alat bantu dan metode pengujian *software*.

Menganalisis sistem yang berjalan di suatu perusahaan/lembaga dari analisis dokumen sampai prosedur dengan manghasilkan evaluasi sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang Perancangan sistem menjelaskan analisa sistem usulan, perancangan basis data, perancangan antar muka dan arsitektur jaringan.

Implementasi sistem meliputi tatacara atau aturan penggunaan perangkat pendukung sistem yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Pengujian sistem dipakai untuk menguji kelayakan sistem dengan metode pengujian tertentu untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dari dibuatnya aplikasi ini.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.