# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi ini perkembangan tempat penyewaan lapangan futsal sudah semakin berkembang dengan cepat, hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan futsal di berbagai daerah. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabungkan artinya menjadi "Sepak Bola Ruangan".

Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola adalah pada ukuran lapangan futsal 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. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan.

Pada saat ini masyarakat Indonesia sudah tidak asing lagi dengan teknologi yang dinamakan Internet. Orang yang dapat menggunakan internet dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia. Dengan jaringan yang global, Internet dapat diakses penuh secara 24 jam.

Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan jaringan 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 pemesanan lapangan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun.

Seperti halnya di Rizki Futsal dan GSG yang mempunyai lapangan sintetis dan lapangan standar dengan data pemesanan pada tanggal Selasa 3 Januari 2017 dari pukul 07.30 sampai dengan pukul 15.00 terdapat 3 transaksi penyewaan, data dapat dilihat di lampiran. Jika dilihat sistem yang dipakai saat ini, sistem yang digunakan masih manua. 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 aplikasi untuk menunjang para pelaku bisnis agar memudahkan para pelanggan khususnya pada masalah pemesanan di Rizky Futsal dan GSG.

Untuk itu penulis ingin mencoba merancang Sistem Informasi berbasis web yang berfungsi sebagai alat bantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses pemesanan lapangan futsal dan gedung. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara booking konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan jadwal pada papan tulis.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di Rizki Futsal dan GSG. 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, penulis ingin menuangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul *"Sistem Informasi Pemesanan Di Rizki Futsal Dan GSG Berbasis Web"*.

## 1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi masalah

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

1. Sulitnya pengelola lapangan dalam mengelola data pemesanan karena masih manual sehingga pengelola merasa kesulitan untuk mengelolanya.

2. Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (buku) dan papan tulis yang tidak efisien.
3. Tidak tersedianya sistem informasi secara *on-line* melalui *website* sehingga menyulitkan bagi calon pelanggan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan Rizki Futsal dan GSG.

4. Penyimpanan data pemesanan lapangan futsal ataupun gedung tidak terorganisir secara baik dan benar.

### 1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut Bagaimana sistem penyewaan gedung dan lapangan futsal di Rizki Futsal dan GSG yang sedang berjalan.

1. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan yang dapat mendukung dalam pembuatan laporan transaksi pemesanan penyewaan gedung dan lapangan futsal di Rizki Futsal dan GSG.
2. Bagaimana penjadwalan sistem informasi penyewaan gedung dan lapangan futsal di Rizki Futsal dan GSG.
3. Bagaimana cara mempermudah pelanggan melakukan pemesanan lapangan futsal maupun gedung.
4. Bagaimana sistem mengorganisir hasil transaksi pemesanan maupun pembayaran di Rizki Futsal dan GSG.

## 1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud penelitian

Membuat sebuah sistem penyewaan gedung dan 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 skripsi ini sebagai berikut :

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

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan praktis

**1. Bagi GSG Rizki Futsal**

Bagi Rizki Futsal dan GSG, dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif, baik dari segi informasi pemesanan gedung maupun 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.

**2. Bagi Penyewa**

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

### 1.4.2 Kegunaan akademis

**1. 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.

**2. Bagi Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta menambah wawasan mengenai sistem informasi bagi yang memerlukannya.

**3. Bagi Penulis**

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

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis bahas adalah :

1. Hanya membahas pengolahan data transaksi pemesanan penyewaan gedung dan lapangan futsal.
2. Pembayaran untuk transaksi penyewaan gedung dan lapangan dilakukan sehari sebelum acara dan jika tidak ada konfirmasi pembayaran maka jadwal akan kembali kosong.
3. Apabila pemesanan sehari sebelum jadwal acara maka pembayaran harus dilunaskan beberapa saat sebelum acara dimulai.
4. Apabila sudah melakukan pemesanan lapangan lalu membatalkan pemesanan,maka otomatis jadwal yang sudah dipesan akan kembali kosong dan dapat dipesan pelanggan lain.
5. Penyewaan lapangan futsal maupun gedung serbaguna tidak bisa dilakukan saat *maintenance* rutin pada awal bulan, *maintenance* yang dilakukan seperti pembersihan rumput sintetis, pengecetan lapangan, pembelian bola dan lain-lain.
6. Untuk tarif penyewaan lapangan Futsal sintetis per satu jam dari jam 07.00 - 15.00 adalah Rp.110.000 dan dari jam 15.00 - 00.00 adalah Rp.130.000, penyewaan lapangan Futsal standar per satu jam dari jam 07.00 - 15.00 adalah Rp.75.000 dan dari jam 15.00 - 00.00 adalah Rp.90.000, Untuk tarif penyewaan Gedung sehari adalah Rp.5.500.000.

## 1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Tempat yang menjadi objek penelitian ini adalah Rizki Futsal dan GSG yang beralamat di Jalan Sukamaju No.10 Rt.01/05 Kel.Cipadung Kota Bandung. Sedangkan untuk Penelitian dilakukan ± 4 bulan, terhitung dari bulan Agustus 2016 sampai dengan bulan Desember 2016.

**Tabel 1.1** Jadwal Penelitian

| 2016 | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| No | Nama Kegiatan | Agustus | | | | September | | | | Oktober | | | | November | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Identifikasi Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Studi Pustaka | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Sistem Engineering | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | *Analisis* | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | *Design* | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Coding | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Testing | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Maintenance | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun guna memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi 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 skripsi 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 skripsi.