BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Perusahaan yang menjadi objek penelitian oleh peneliti adalah RIZKI FUTSAL dan GSG yang beralamat di Jl. Sukamaju No. 10 Ujung Berung Bandung, yang bergerak dibidang jasa penyewaan gedung dan lapangan futsal.

3.1.1 Sejarah singkat perusahaan

Rizki Futsal dan GSG 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 Rizki Futsal dan GSG 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

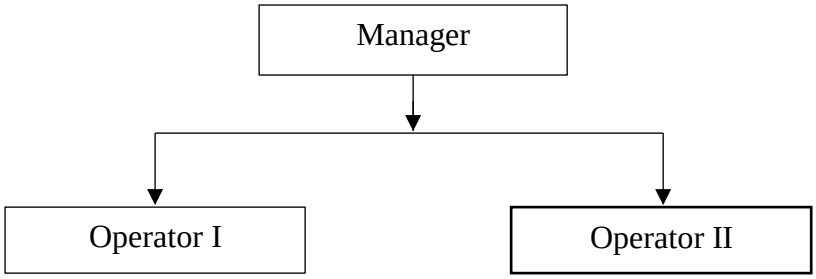
1. Membentuk anak muda yang berkarakter bermental kuat, berjiwa sportif dalam suasana kebersamaan dalam rangka meraih prestasi tinggi.
2. Menjadikan Rizki Futsal dan GSG sebagai sarana mengembangkan antusias persepakbola futsal di seluruh tanah air.
3. Menjadikan Rizki Futsal dan GSG sebagai tempat atau wadah bagi masyarakat yang akan mengadakan acara.

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 dan Mempermudah masyarakat dalam mencari tempat untuk berbagai keperluan acara.
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 tidak hanya menikmati fasilitas lapangan dan gedung, namun memperoleh pengetahuan dan pelayanan yang maksimal.

3.1.3 Struktur organisasi perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi dari RIZKI FUTSAL dan GSG :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Rizki Futsal dan GSG
(Sumber : RIZKI FUTSAL DAN GSG)

3.1.4 Deskripsi tugas

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

1. Manager

   Manager dan juga sekaligus pemilik Bertanggung jawab terhadap kelancaran aktifitas di Rizki Futsal dan GSG untuk mengawasi, mengontrol aktifitas sehari-hari, mengkoordinasi bagian-bagian yang berada di Rizki Futsal dan GSG, serta menerima laporan bulanan.

2. Operator

   Bertanggung jawab menjaga dan mengatur berbagai perlengkapan lapangan yang berada di Rizki Futsal dan GSG.

3.2 Metode Penelitian

Suatu penelitian tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pendekatan atau penyelesaian untuk melaksanakan suatu penelitian. Metode yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah metode *Action*, yaitu metode dengan merancang dan mendesain program berdasarkan analisis sistem yang diusulkan sesuai dengan masalah yang ada di dunia aktual (lapangan).

3.2.1 Desain penelitian

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

3.2.2 Jenis dan metode pengumpulan data

Pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Untuk memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, dalam hal ini penulis menggunakan cara 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 yang biasa dilakukan peneliti, ada 2 sumber data yang dilakukan peneliti, menurut peneliti sumber data ini yang bisa sangat membantu untuk penelitian ini.

1. Observasi

   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 RIZKI FUTSAL dan GSG tentang bagaimana Sistem Informasinya.

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Wawancara dilakukan pada saat observasi berlangsung dengan pimpinan RIZKI FUTSAL dan GSG guna mendapatkan informasi dan data mengenai kegiatan penyewaan dan penjadwalan lapangan selama ini.

3.2.2.2 Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dalam bentuk jadi atau berupa data yang sudah diolah oleh Rizki Futsal dan GSG dan studi literatur yang mempunyai hubungan dengan pokok bahasan.

3.2.3 Metode pendekatan dan pengembangan sistem

Metode pendekatan sistem dapat dikatakan sebagai langkah awal yang dibuat sebelum melakukan pada metode pengembangan sistem. Itu terlihat dari setiap permasalahan yang ditemukan pada sistem informasi yang ada, untuk dipecahkan dan

menjadikan langkah-langkah pengembangan menjadi sistem informasi yang baru. Dari pendekatan sistem dapat dilakukan pengembangan sistem untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3.2.3.1 Metode pendekatan sistem

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode pendekatan terstruktur. Tujuannya adalah supaya pada akhir pengembangan sistem akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2. Meteode pengembangan sistem

Sistem yang akan dibangun yaitu adalah sistem informasi pemesanan lapangan futsal dan gsg di Rizki Futsal dan GSG yang berbasis *web* untuk memudahkan pelanggan maupun pegawai mengakses data penyewaan dan mengecek ketersediaan lapangan dan gedung. Penyimpanan informasi akan lebih terkomputerisasi karena penyimpan sudah menggunakan database.

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *Prototype,* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*). Dari pengertian metode *prototype* diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada *user* dan *user*

diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

Metode *protoype* dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah system.

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototyipe*, langkah-langkah tersebut antara lain :

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.

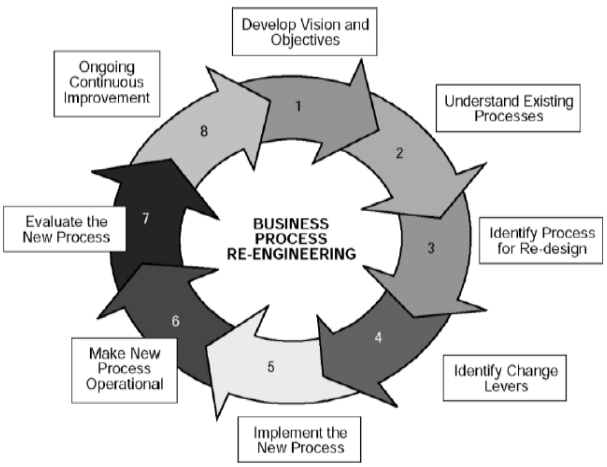
5. Menguji sistem

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



Gambar 3.2 Pendekatan Prototype
(Sumber : Al-Bahra bin Ladjamudin. 2010. Analisis & Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta [1])

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

Kelebihan

a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera tediteksi oleh pemakai.
c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan
e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.

Kekurangan

a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap *prototype.*
b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan *prototype.*
c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.
d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.

e. Apabila *prototype* tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan *prototype* tidak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Tujuan utama pembuatan *prototype* secara garis besar dapat dikelompokan ke dalam 3 bagian yaitu :

a. Membantu pengembangan persyaratan, jika tidak ditentukan dengan mudah.
b. Mengesahkan persyaratan, khususnya dengan *customer*, langganan maupun user yang potensial.
c. Menyajikan sebagian tempat pengembangan jika menggunakan strategi pengembangan evolusi *prototype*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu dalam menganalisis dan melakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun ini adalah flowmap, diagram konteks, data flow diagram, kamus data, normalisasi dan table relasi.

1. Flow map

Flowmap adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flowmap merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Bagan alir dokumen atau disebut juga bagan alir formulir atau *paperwork flowmap* merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir dan termasuk tembusan-tembusannya.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan Level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem.Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

8. Data Flow Diagram

Menurut Andi Kristianto DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. [11]

9. Kamus Data

Menurut Al Bahra Bin Lajmudin kamus data adalah katalog fakta tentang fakta dan kebutuhan – kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dalam tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk perancangan input, laporan serta databasenya. [1]

10. Perancangan Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang dapat digambarkan dari satu atau lebih organisasi yang berelasi.

a. **Normalisasi**

Proses normalisasi adalah suatu proses dimana elemen-elemen data dikelompokan menjadi tabel-tabel, dimana dalam tabel tersebut terdapat entity-entity dan relasi antar entity tersebut. Dalam proses normalisasi, field kunci memegang peranan yang penting didalam pembuatan tabel yang berisi entity-entity dan relasinya. Field kunci merupakan suatu field yang satu set field yang terdapat dalam satu file yang merupakan kunci dan mewakili record. Jadi dapat disimpulkan normalisasi adalah proses dimana elemen-elemen dapat dijadikan tabel-tabel dan yang merupakan pemegang kunci peranan yang penting dan mewakili record.

b. **Tabel Relasi**

Tabel relasi adalah data yang menggambarkan hubungan antara tabel yang satu dengan tabel yang lainnya.

c. *Entity Relationship Diagram* (*ERD*)

"*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek." *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. *Entity Relationship Diagram* (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa *real world* terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut". [11]

Dari kutipan di atas penulis menarik simpulan *Entity Relationship Diagram (ERD) adalah* suatu cara untuk menjelaskan kepada para pemakai

tentang dokumentasi yang digunakan untuk menyajikan relasi, dan tentang hubungan antar data secara *logic*.

Pada model *Data Relation* hubungan antara *file* direlasikan dengan *relation key* yang merupakan kunci utama dari masing-masing *file*, adapun komponen utama dari *Entity Relationship Diagram* adalah:

a. *Entitas.*

   Kumpulan dari objek antara objek yang satu dengan objek yang lain dapat dibedakan

b. *Relationship.*

   Hubungan yang terjadi antara satu entity atau lebih. *Entity Relationship* adalah relasi antara dua *file* atau dua *table* dapat dikategorikan menjadikan tiga macam. Yaitu, *One to One* (I : I), *One to Many* (I : M , M : I), *Many to Many* (M : M).

c. *Atribut*

   Kumpulan elemen-elemen data yang membentuk suatu *entity* yang menyediakan penjelasan *detail* dalam *entity*.

3.2.4. Pengujian software

Menurut IEEE (1990) pengujian *software* adalah Proses sistem operasi atau komponen menurut kondisi tertentu, pengamatan atau pencatatan hasil dan mengevaluasi beberapa aspek sistem atau komponen. Pengujian ini bertujuan untuk Identifikasi dan menemukan beberapa kesalahan yang mungkin ada dalam perangkat lunak yang diuji.

Metode pengujiaan yang digunakan dalam pengujiaan perangkat lunak disini adalah metode *Black Box Testing.* Pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional *software.* Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software.*

Metode *Black Box Testing,* merupakan pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar atau tidak. Pengujian *black box* merupakan perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dijalankan, dieksekusi pada perangkat lunak,dan kemudian hasil dari perangkat lunak akan dicek, sesuai tidaknya dengan apa yang diharapkan.

3.3. Analisis sistem yang sedang 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. Analisis 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	Operator
Rangkap	2
Atribut	Hari / tanggal, pukul, nama tim, nominal (Rp)

Tabel 3.2 Dokumen Kwitansi Pembayaran DP

NO	2
Nama	Kwitansi Pembayaran DP
Fungsi	Mencatat pembayaran dp yang telah terjadi
Sumber Data	Operator
Rangkap	2
Atribut	No, telah terima dari, uang sejumlah, untuk pembayaran

Tabel 3.3 Dokumen Kwitansi Pembayaran Pelunasan

NO	3
Nama	Kwitansi Pembayaran pelunasan

Fungsi	Mencatat pembayaran pelunasan yang telah terjadi
Sumber Data	Operator
Rangkap	2
Atribut	No, telah terima dari, uang sejumlah, untuk pembayaran

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 adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan memilih jadwal kosong.

2. Jadwal yang telah terpilh pelanggan diberikan kepada operator.

3. Setelah operator menerima jadwal terpilih pelanggan, operator mengecek jadwal yang terpilih tersebut dan setelah disetujui operator memproses untuk dicatat kedalam *schedule board*.

4. Operator membuat kwitansi dua rangkap satu untuk arsip sisa nya di berikan kepada pelanggan.

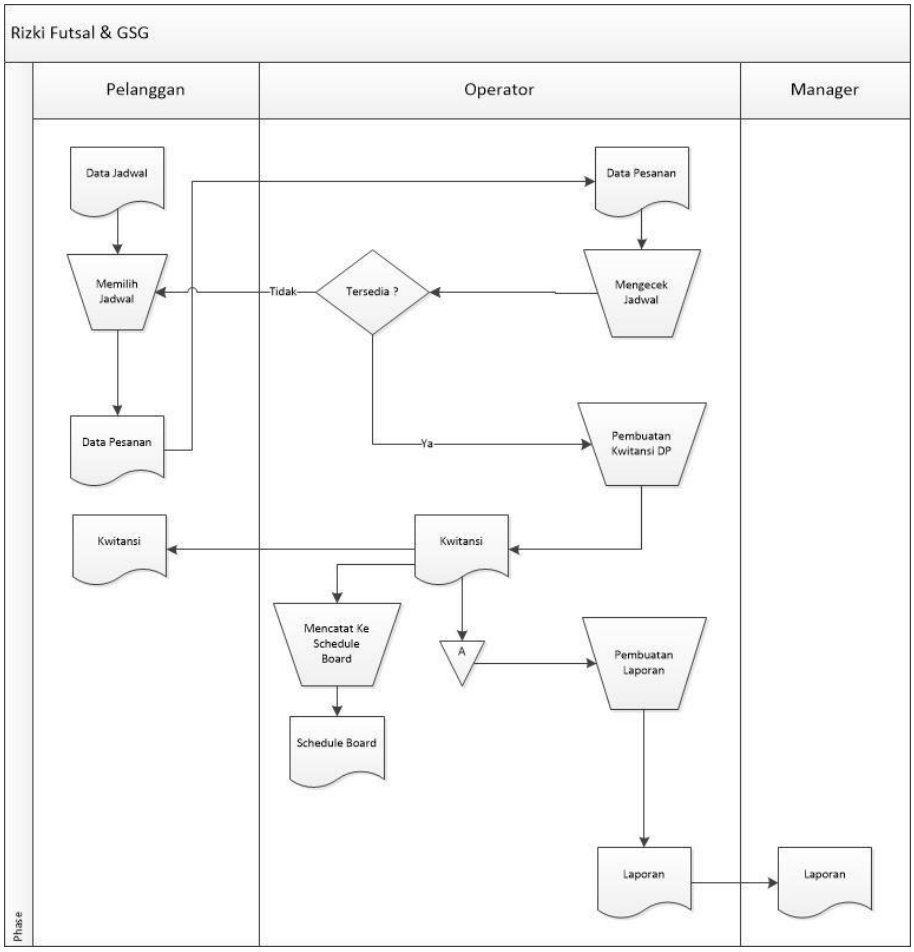
5. Operator memproses dua kwitansi dp untuk di buatkan laporan lapangan yang telah di isi.

6. Laporan lapangan yang sudah di proses di laporkan kepada manager dan satu untuk arsip.

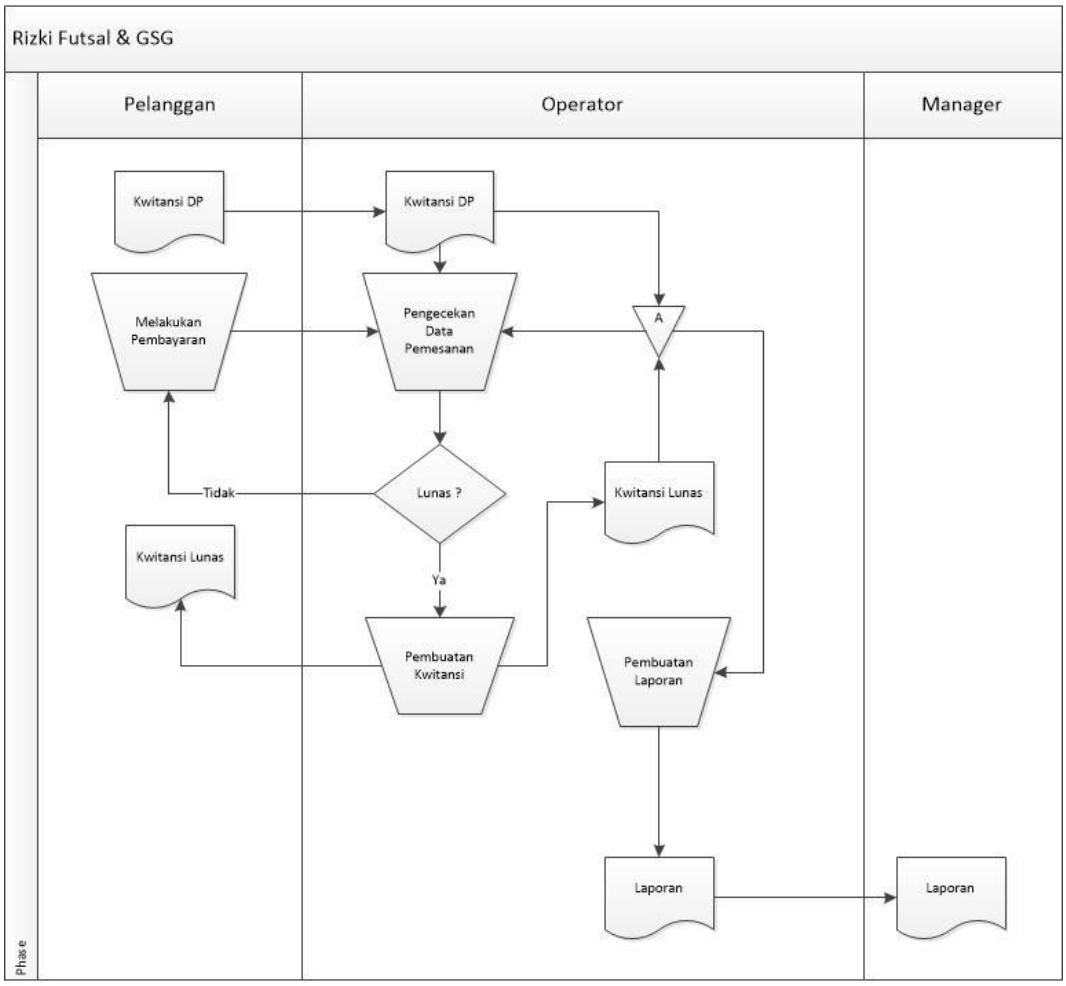
7. Kwitansi dp yang di bawa konsumen di berikan kepada operator untuk di proses.
8. Setelah di proses oleh operator apabila sesuai dengan catatan maka pelanggan membayar pelunasan lapangan.
9. Operator membuat laporan transaksi lapangan.

3.3.2.1. Flow map

Flowmap berfungsi untuk menggambarkan dokumen yang mengalir dan proses yang dilakukan. Berdasarkan analisa prosedur yang sedang berjalan maka dapat digambarkan flowmap sebagai berikut.



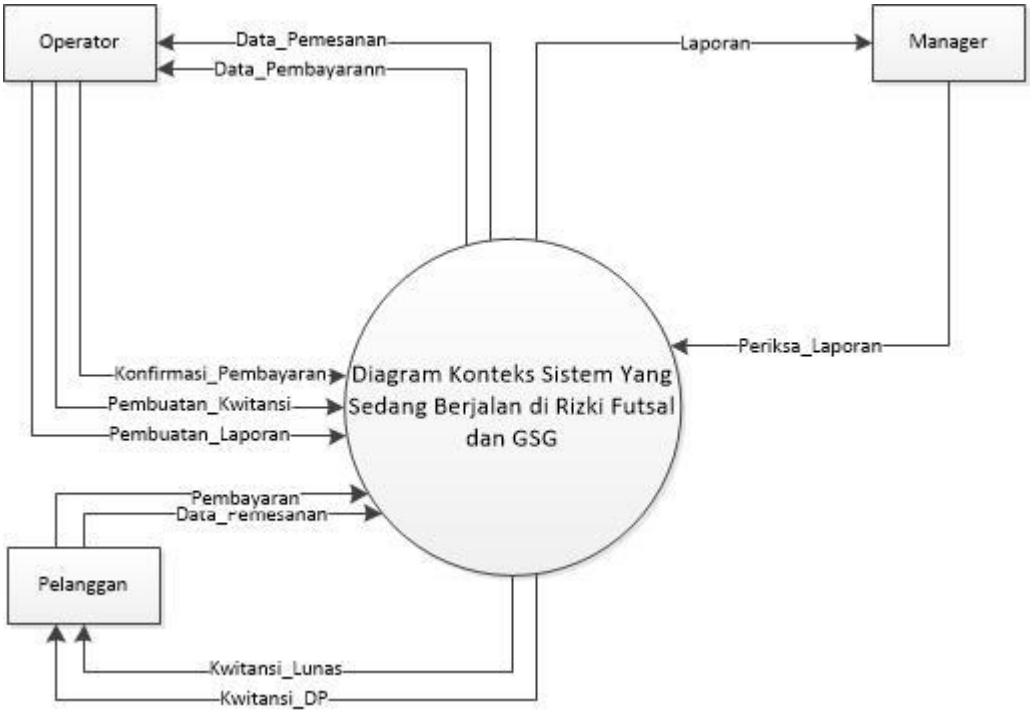
Gambar 3.3 Flowmap sistem pemesanan yang sedang berjalan



Gambar 3.4 Flowmap sistem pembayaran pemesanan yang sedang berjalan

3.3.2.2. Diagram konteks

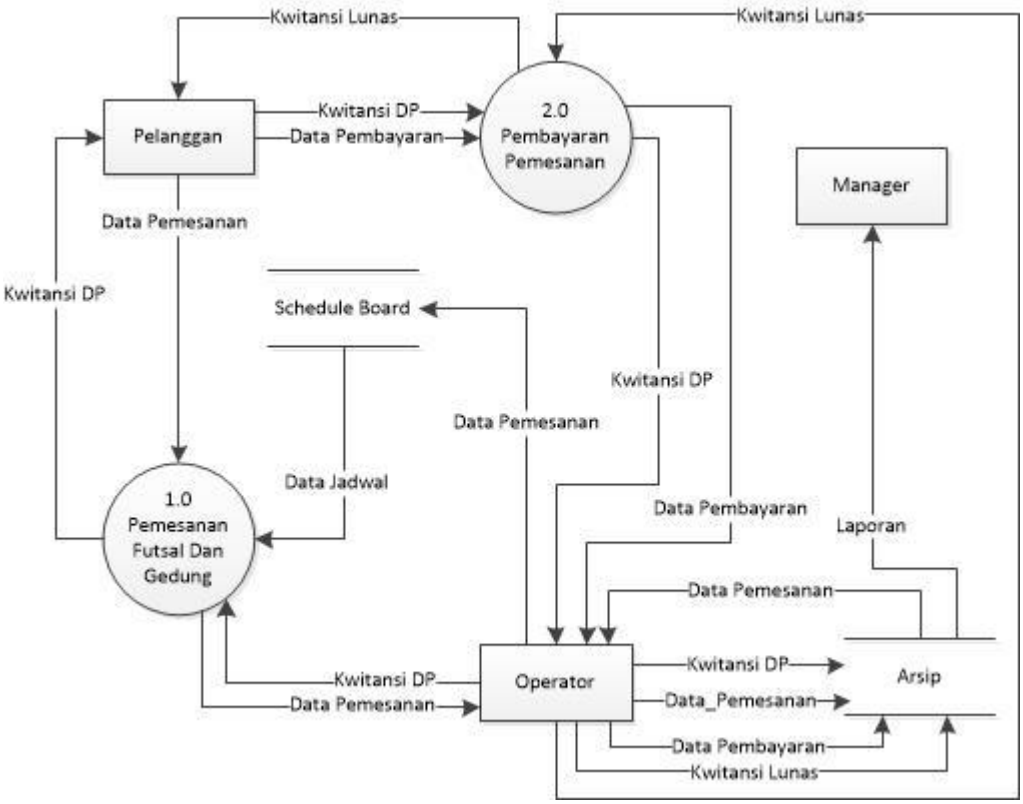
Diagram Konteks digunakan untuk menggambarkan system pengolahan data secara garis besar atau tidak secara detail, diagram konteks ini dirancang memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem itu sendiri.



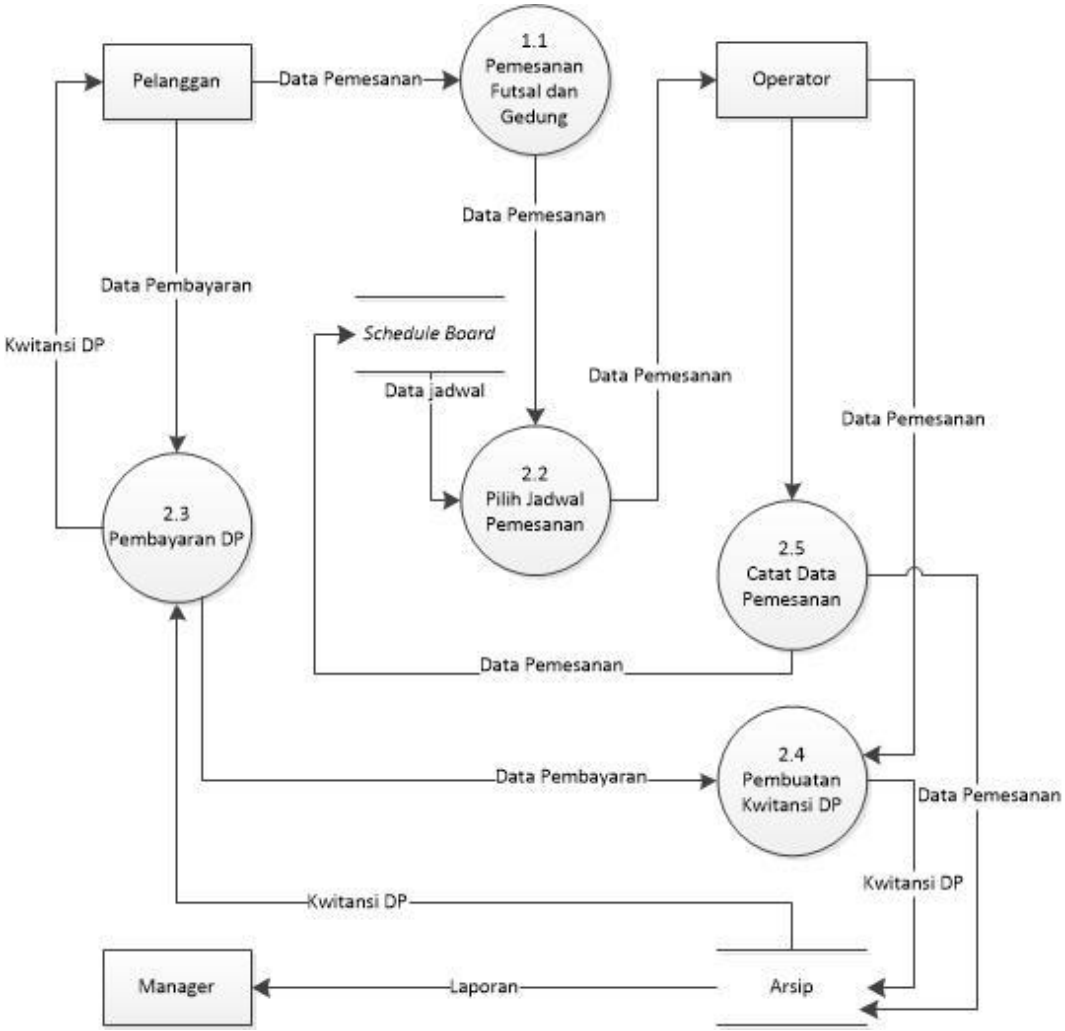
Gambar 3.5 Diagram Konteks sistem yang sedang berjalan

3.3.2.3. Data flow diagram

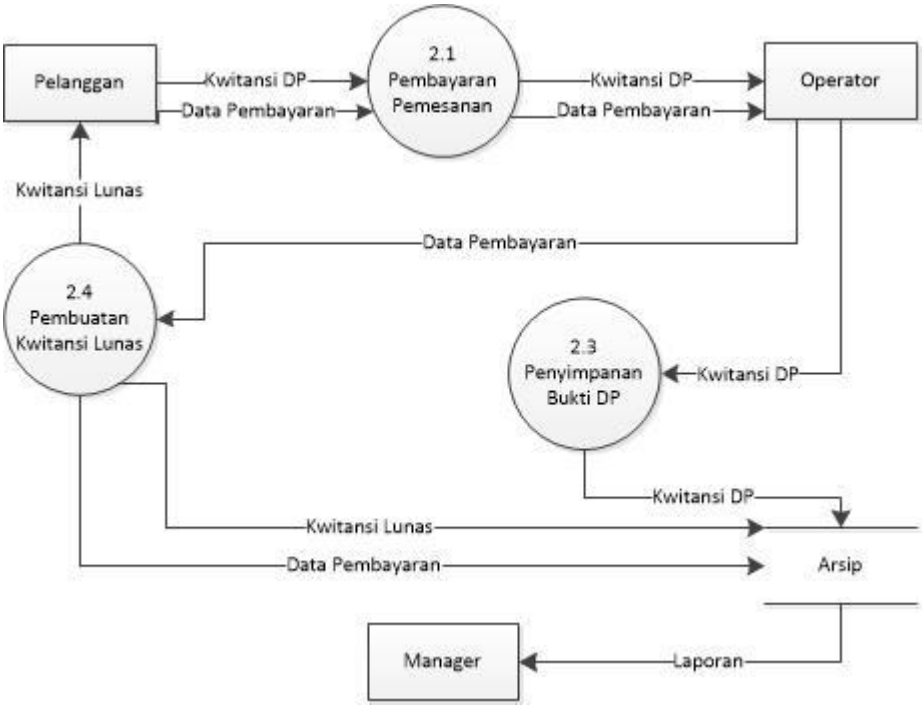
Data flow diagram merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem terstuktur yang berfungsi untuk menggambarkan arus data dalam sistem dengan terstuktur dan jelas. Pembuatan Data Flow Diagram yang sedang berjalan ini bertujuan untuk menggambarkan sistem yang berjalan sebagai jaringan kerja antar proses yang berhubungan satu sama lain, dengan aliran data yang terdapat dalam sistem.



Gambar 3.6 DFD Level 1 sistem yang sedang berjalan



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 1 sistem yang sedang berjalan



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 2 sistem yang sedang berjalan

3.3.3 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Dari sistem yang sedang berjalan pada RIZKI FUTSAL DAN GSG Adapun evaluasi system yang sedang berjalan akan di jelaskan pada tabel 3.8

Tabel 3.4 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Masalah	Bagian	Solusi
Sulitnya pihak pengelola lapangan dalam mengelola data booking karena masih bersifat manual sehingga pengelola merasa kesusahan untuk mengelolanya.	Operator	Membangun sistem informasi penyewaan yang terkomputerisasi sebagai solusi alternatif baru dalam melakukan penyewaan di Rizki Futsal & GSG

Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (buku) dan papan tulis yang tidak efisien.	Operator	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 Rizki Futsal & GSG.	Pelanggan	Membuat media penyampaian informasi yang terkomputerisasi agar dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang Rizki Futsal & GSG.
Tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.	Operator	Membuat media penyimpanan data pemesanan yang terkomputerisasi tentang laporan hasil transaksi penyewaan.