BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini peran teknologi informasi dalam suatu perusahaan tidak dapat diragukan lagi manfaatnya, Kehadiran teknologi informasi ini dengan kekuatan dan kecepatan proses nya telah memungkinkan berbagai macam aktifitas pekerjaan menjadi berbasis komputer. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis komputer ini bisa kita dapatkan banyak manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan data secara mudah. Dengan didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras yang sesuai dan memadai.

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology* (*IT*) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel). Teknologi informasi dapat digunakan untuk mendukung seluruh aktivitas sistem informasi. Sistem Informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan

informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. Selain menunjang proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengawasan, sistem informasi juga dapat membantu manusia dalam menganalisis permasalahan, menggambarkan hal-hal yang rumit dan menciptakan produk baru.

Sistem informasi dapat membuat sebuah perusahaan memiliki keunggulan kompetitif daripada perusahaan yang tidak menggunakan sistem informasi. Hal ini berarti bahwa suatu perusahaan dapat bersaing dengan perusahaan lain dengan mempergunakan sistem informasi. Sistem Informasi sudah menjadi hal yang wajib di miliki oleh setiap perusahaan dan instansi, hal tersebut sudah banyak digunakan untuk hal seperti jual-beli *online*, untuk sarana pendidikan yang menggunakan sistem informasi akademik, perusahaan perusahaan yang menjual produk dan jasa yang melakukan promosi di *online*, pemesanan tiket , pendaftaran kerja di suatu perusahaan dan lain sebagainya. Salah satu contoh Sistem informasi yang dapat mempermudah dan mempercepat dan menghemat waktu adalah sistem informasi penyewaan tempat berbasis komputer. Sistem ini bisa sangat bermanfaat bagi konsumen yang akan melakukan penyewaan karena dapat menghemat biaya ongkos dan waktu dalam melakukan penyewaan.

Penyewaan adalah pemindahan hak guna pakai suatu barang, jasa, dari pihak pemilik barang kepada pihak penyewa dalam jangka waktu tertentu dengan pembayaran dari pihak penyewa kepada pihak pemilik barang sesuai perjanjian kedua belah pihak. Nah , apabila dilakukan dengan manual proses ini memerlukan biaya ongkos dan waktu. Maka dengan diterapkan nya Sistem informasi penyewaan

tempat berbasis komputer akan menghemat , mempermudah dan lebih mengefisiensikan waktu dalam proses penyewaan nya.

Salah satu contoh penyewaan tempat yang banyak digemari saat ini adalah penyewaan tempat untuk sarana olahraga. Olahraga pada saat ini banyak di gemari oleh berbagai kalangan, dari yang muda hingga yang sudah tua pun gemar berolahraga. Selain tujuan untuk menyehatkan , olahraga juga sudah menjadi hobby bagi orang-orang pada saat ini. Salah satu contoh olahraga yang banyak digemari adalah futsal. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Karena banyak nya kegemaran pada olahraga ini ,orang-orang mengadakan suatu turnamen untuk mengadu kekuatan antar tim futsal dengan berbagai hadiah apabila dapat menjuarai turnamen tersebut.

Rajawali Futsal adalah tempat yang menyediakan jasa penyewaan lapang futsal, tidak hanya penyewaan lapang futsal, Rajawali Futsal pun sering mengadakan turnamen futsal , penyewaan, penjadwalan dan pengadaan turnamen nya yang belum memakai sistem ter-komputerisasi, proses nya saat ini masih manual yaitu pelanggan harus datang ke lokasi terlebih dahulu untuk melihat jadwal yang tersedia untuk bermain dan melakukan pembayaran DP (*Down Payment*) untuk melakukan penyewaan, Dalam pengadaan turnamen nya ,pengumuman hanya tertera di lapang, sehingga informasi yang diterima hanya sebagian orang saja. Dan sebagian besar orang diluar tidak mengetahui akan adanya kompetisi yang berlangsung dan bagaimana cara melakukan pendaftaran nya. Dalam pendaftaran

member dan penyewaan pun masih menggunakan kertas dan buku untuk dijadikan laporan nya sehingga ditakutkan terjadi kehilangan dan kesalahan data. Dengan diterapkan nya sistem informasi pada Rajawali Futsal secara komputerisasi dan *online* ini diharapkan dapat mempermudah penyewa dalam melakukan proses penyewaan, penjadwalan, mengetahui kapan turnamen berlangsung dan pendaftarannya, dan bagi pemilik dapat mengurangi kehilangan data karena penyimpanan di komputer yang lebih aman dan dan laporan penyewaan yang lebih terorganisir.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan suatu perancangan sistem informasi penyewaan tempat pada Rajawali Futsal untuk membantu dalam proses penjadwalan, penyewaan lapang, pengadaan turnamen yang lebih terperinci dan penyewaan resepsi. Oleh karena itu penulis memberi judul untuk penelitian ini yaitu "**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANG DAN PENYELENGGARAAN TURNAMEN FUTSAL BERBASIS WEB DI GRAHA RAJAWALI FUTSAL PADALARANG**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang bisa dikatakan paling penting diantara proses penelitian lainnya, sebab dari identifikasi masalah yang ada maka penulis dapat mengetahui apa yang dibutuhkan dari objek penelitian ini. Sedangkan rumusan masalah adalah ungkapan yang dapat menegaskan apa yang menjadi permasalahan dari penelitian yang dilakukan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Proses Pendaftaran member, turnamen dan Pembookingan (pembayaran dp) yang harus dilakukan secara langsung (tatap muka) menyulitkan calon penyewa dalam hal jarak.
2. Masih menggunakan kertas sebagai bukti penyewaan sehingga memungkinkan data-data tersebut hilang/rusak. Pembuatan Laporan Pemasukan yang masih manual oleh buku dikhawatirkan kehilangan dan kerusakan sehingga laporan yang dibuat tidak akurat sesuai yang semestinya.
3. Pengumuman turnamen hanya disebarkan melalui kertas pengumuman di lokasi saja, sehingga pihak luar kurang mengetahui informasi apabila ingin mengikuti.
4. Jadwal hanya tertera di lokasi saja sehingga menyulitkan calon penyewa dalam mengetahui jadwal yang tersedia untuk disewakan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan yang berjalan di Rajawali Futsal.

2. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan yang di usulkan di Rajawali Futsal.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan yang berjalan di Rajawali Futsal.
4. Bagaimana Implementasi sistem informasi penyewaan yang sedang berjalan di Rajawali Futsal.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi berbasis *online* penyewaan pada Rajawali Futsal untuk memudahkan penyewa dalam melakukan penyewaan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui prosedur penyewaan yang berjalan pada Rajawali Futsal Padalarang.
2. Untuk membuat perancangan prosedur penyewaan yang berjalan pada Rajawali Futsal Padalarang.
3. Untuk melakukan pengujian sistem yang berjalan pada Rajawali Futsal Padalarang.
4. Untuk melakukan implementasi sistem yang berjalan pada Rajawali Futsal Padalarang.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan Penelitian ini dalam bidang Pengembangan Ilmu manajemen informatika adalah dapat informasi baru terutama dalam hal penyewaan.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai tingkatan untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian yang lebih baik.

c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas oleh peneliti.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Kegunaan Praktis Penelitian ini bagi pihak pengurus Rajawali Futsal adalah memudahkan dalam proses pengolahan data penyewaan.

b. Bagi Calon Penyewa

Untuk memudahkan para calon penyewa dalam melakukan penyewaan lapang futsal, pendaftaran member dan pendaftaran turnamen futsal.

1.5 Batasan Masalah

Sistem yang akan dibangun oleh peneliti berbentuk website yang dapat dijadikan arahan bagi para calon penyewa untuk melakukan penyewaan pada Rajawali Futsal. Berdasarkan hal tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Perancangan sistem ini hanya membahas masalah penyewaan lapang futsal, pendaftaran & penjadwalan turnamen futsal dan pendaftaran member saja.
2. Pada perancangan ini tidak membahas bagaimana pembayaran secara *online* nya.
3. Dihitung 3 jam setelah melakukan pembookingan. Apabila tidak membayar DP sebesar 50% , pembookingan akan otomatis dibatalkan.
4. Bagi member yang telah mendaftar dan memilih jadwal rutin bermain 4x setiap bulan nya, akan mendapat diskon 10%.
5. Tidak membahas pemesanan melalui media lain seperti sms, telpon dan lain-lain.
6. Turnamen hanya bisa di ikuti oleh tim yang telah mendaftarkan diri sebagai member di website rajawali Futsal.
7. Turnamen hanya menyediakan pendaftaran dan penjadwalan awal.
8. Turnamen menggunakan format sistem gugur.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi Objek pada Penelitian ini adalah di Jl. Raya Ciburuy No. 721. Kec.Padalarang, Kab.Bandung Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam waktu berbulan-bulan, adapun rincian nya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU															
		Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Pelanggan 1.1 Observasi 1.2 Wawancara 1.3 Studi pustaka																
2	Membangun/memperbaiki mock-up 2.1 Memperbaiki database 2.2 Desain Interface																

	2.3 *Coding*																
3	Pelanggan melihat/menguji mock-up 3.1 Demonstrasi 3.2 Pengujian 3.3 Evaluasi																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan nya.