BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia memiliki dua fungsi kedudukan dalam kehidupan yaitu sebagai makhluk individu dan juga makhluk *social*. Sebagai makhluk *social* membutuhkan berkomunikasi antar sesamanya dan merupakan kebutuhan penting untuk dapat berinteraksi dengan yang lainnya.

Atas dasar kebutuhan tersebut, manusia berupaya membuat alat dan juga sistem untuk berkomunikasi yang bertujuan untuk berinteraksi yang dimulai dari zaman prasejarah dimulai dari berbentuk gambar, isyarat tangan, huruf huruf, *symbol*, tulisan, surat, telepon hingga internet yang sering kita pakai dalam sehari hari.

Informasi yang di kelola dan disampaikan terus di kembangkan dan informasi yang sederhana seperti sekedar menggambarkan suatu keadaan. Dengan dilihatnya perkembangan teknologi informasi tersebut, kita diajarkan dalam sejarah teknologi informasi dalam upaya untuk mendapatkan keutuhan ilmu dan pengetahuan tentang teknologi informasi.

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data meliputi ; memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Informasi yang dibutuhkan akan releva, akurat dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, atau pun pemerintahan untuk

mengambil keputusan dari informasi tersebut. Teknologi ini untuk secara akuratnya menggunakan perangkat keras seperti komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk mengakses sebuah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna nya.

Dengan ditunjang kemajuan teknologi informasi data yang dapat digunakan dan juga dapat disebarkan secara *global*, siapapun dan dimanapun pengguna informasi berada, dapat diambil dan digunakan data informasi tersebut. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok satu dengan yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran. Seperti saya dalam mengulas artikel tentang kemajuan teknologi ini, dengan memanfaatkan internet dan sumber yang ada sebuah tulisan yang dibuat oleh penulis akan memiliki isi yang bermanfaat bagi pembacanya.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, memungkinkan diterapkannya cara cara yang lebih *efisien* untuk produksi, distribusi dan konsumsi barang dan jasa. Pada era informasi ini, jarak *geografis* tidak lagi faktor penentu dalam hubungan antar manusia atau antar lembaga usaha, sehingga dunia ini menjadi suatu kampong global atau disebut *Global Village*.

Kehadiran teknologi *internet* yang semakin pesat telah merubah kehidupan gaya masyarakat dan tuntutan pada kompetensi manusia. Pada masa kini, kehidupan manusia semakin bergantung pada sebuah komputer yang bagaimana merupakan media perangkat keras yang digunakan untuk mengakses dan juga mengolah sebuah informasi yang bermanfaat bagi para pembaca nya.

Futsal adalah olahraga yang paling digemari oleh seluruh kalangan masyarakat Indonesia. Permainan futsal tidak hanya digemari oleh kalangan remaja

saja, tetapi mulai dari anak-anak sampai orang tua pun sangat menggilai olahraga futsal. Futsal bukan hanya untuk sekedar menyalurkan hobi ataupun untuk menghilangkan kebosanan akan aktivitas sehari-hari yang sangat padat tetapi futsal juga menjaga tubuh tetap sehat dan bugar, artinya olahraga ini sangat baik untuk kesehatan. Meskipun futsal sangat digemari oleh masyarakat Indonesia tetapi kebutuhan akan tempat penyewaan olahraga futsal sangat jarang ditemui di tengah-tengah perkotaan, selain itu lapangan-lapangan yang biasanya dijadikan tempat untuk bermain bola sudah sangat susah ditemukan, oleh karena itu persaingan yang terjadi antar perusahaan yang berkecimpung dalam bisnis futsal menyebabkan tiap-tiap perusahaan berusaha keras untuk berusaha membuat perusahaan yang mereka naungi bisa lebih unggul dari perusahaan lainya, terutama dalam menarik banyak konsumen baru, maka dari itu perusahaan harus gencar melakukan promosi dan pemasaran untuk mempromosikan jasa yang mereka sediakan.

Seiring perkembangan teknologi segala sesuatu bentuk informasi telah bisa kita rasakan manfaatnya dengan efisien dan efektif, terutama memberikan manfaat yang sangat membantu khususnya di bidang pemesanan atau transaksi bagi setiap pemeran atau pelaku bisnis.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen–komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi dalam jumlah yang besar dalam ruang yang kecil tetapi mudah diakses, meningkatkan efektivitas dan efisiensi orang–orang yang bekerja dalam kelompok dalam suatu tempat, mengotomasikan tugas–tugas yang dikerjakan secara manual

dan memungkinkan pengaksesan informasi dengan cepat. Sistem informasi terdiri dari berbagai jenis. Salah satu jenisnya adalah sistem informasi pemesanan lapangan futsal.

Selama ini YPKP Futsal masih menggunakan manual dalam melakukan pemesanan lapangan futsal, yaitu dimana setiap pemesan lapangan futsal datang ke YPKP Futsal lalu bertemu dengan operator lalu menanyakan jam kosong yang tersedia kepada operator, apabila masih terdapat jam kosong yang di inginkan oleh pemesan maka pemesan dapat memesan lapangan tersebut. Setelah melakukan kesepakatan maka pemesan lapangan futsal membayar uang muka yang telah di tentukan tiap jamnya kepada operator. Untuk pemesanan melalui telepon juga dapat dilakukan. Tetapi pemesan tetap harus datang ke YPKP Futsal untuk membayar uang muka. Agar pengelola tidak menanggung kerugian apabila yang memesan lapangan futsal tidak jadi datang. Setelah itu maka operator menyerahkan kwitansi atas nama pemesan lapangan futsal. Di dalam kwitansi tersebut terdapat Nama Pemesan, Waktu dan Tanggal Pemesanan, Uang Muka, Tanda Tangan Operator dan Nomer Lapangan Futsal. Selain itu, Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (papan jadwal) yang tidak efisien. Hal ini membuat penulis khususnya merekomendasikan untuk sedikit membantu mengurangi tingkat kesulitan pemesanan lapangan futsal khususnya bagi para konsumen.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari itu penulis akan mengusulkan sebuah sistem dalam bentuk “SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI YPKP FUTSAL” untuk membahas mengenai sistem yang sudah ada dan yang diusulkan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah penulis melakukan penelitian ke YPKP Futsal, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan permasalahan yang ditemui sebagai berikut :

1. Proses pengelolaan pemesanan lapangannya masih dilakukan dengan manual, yaitu konsumen mendatangi tempat futsal secara langsung untuk memesan lapangan futsal. Konsumen memesan lapangan futsal kepada operator. Setelah itu, operator akan mengisi kwitansi pembayaran lalu memberikan kwitansi pembayaran lapangan futsal.
2. Penjadwalan pemesanan masih dalam bentuk tulisan (papan jadwal) yang tidak efisien.
3. Tidak adanya sistem informasi secara on-line melalui website sehingga menyulitkan bagi calon konsumen untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan YPKP Futsal.
4. Tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang sedang berjalan.

2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan lapangan futsal pada YPKP Futsal yang dapat digunakan.

3. Bagaimana implementasi dari hasil rancangan sistem informasi pemesanan lapangan futsal pada YPKP Futsal kedalam bentuk bahasa pemograman.

4. Bagaimana pengujian program aplikasi sistem informasi pemesanan lapangan futsal.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dilakukannya penelitian ini untuk memudahkan kinerja staf dalam mengelola informasi pemesanan lapangan dengan cepat dan efisien, serta mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan ketika pemesanan lapangan futsal.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakanya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan lapangan futsal sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada di sistem informasi tersebut.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi yang dapat menangani pemesanan lapangan dan penjadwalan secara online.

3. Untuk mengimplementasikan hasil rancangan sistem informasi pemesanan lapangan futsal ke dalam bahasa pemograman.
4. Untuk melakukan pengujian program aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa membantu meningkatkan performansi perusahaan yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat, relevan dan tepat waktu.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.
2. Bagi penelitian, sebagai literatur acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya, terhadap permasalahan tentang Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal.
3. Bagi Peneliti, diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.

1.5. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan pada pembahasan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal ini, yang antara lain sebagai berikut :

1. Pembahasan mencakup perencanaan sistem informasi pemesanan lapangan futsal dan informasi jadwal lapangan saja.
2. Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer antar rekening bank.
3. Biaya atas pemesanan lapangan futsal dilunasi secara penuh sesuai dengan pemesanan.
4. Mekanisme pemesanan penggunaan lapangan futsal melalui internet khusus bagi konsumen yang sudah memiliki akun di Web YPKP Futsal.
5. Minimal batas waktu pemesanan tiga jam (3 jam) sebelum waktu yang diinginkan.
6. Tidak dilakukan analisis biaya pengadaan perangkat kerasnya. Analisa tidak dilakukan dari segi kelayakan ekonomi.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang penulis lakukan yaitu di YPKP Futsal yang beralamat JL.PHH Mustopa, Cikutra, Cibeunying Kidul, Bandung, Jawa Barat 40124.

1.6.2 Waktu

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2017															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Analisis Dokumen																
2.	Desain Prototype																
	a. Membangun Prototyping awal																
3.	Evaluasi Prototyping																
	a. Membangun Perubahan Prototyping																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta penutup.

BAB I/PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang Latar belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, Identifikasi, Pembatasan dan Perumusan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian yang diharapkan, Waktu dan Jadwal Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II/TINJAUAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini berisi penjelasan singkat konsep-konsep yang mendukung pengembangan sistem, meliputi konsep dasar, model proses perangkat lunak, basisdata dan sistem manajemen basisdata, perangkat lunak pembangun sistem, serta penjelasan mengenai sistem informasi pemesanan lapangan futsal pada YPKP Futsal.

BAB III/METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang Objek Penelitian di YPKP Futsal, Metode Penelitian yang digunakan, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV/HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Implementasi, dan Pengujian.

BAB V/KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.