

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi telah berkembang dari waktu ke waktu dan pada akhirnya mempermudah penggunaan teknologi informasi dalam menyelesaikan pekerjaan yang sudah terkomputerisasi. Sehingga sangat wajar apabila banyak perusahaan atau organisasi dan instansi pemerintah atau badan usaha yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Salah satunya dengan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi dalam membantu kebutuhan proses pekerjaan, sehingga mempermudah dan mempercepat menyelesaikan pekerjaan.

Sistem informasi merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari sumber daya manusia, perangkat keras, piranti lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mentransformasi dan mendistribusikan informasi di dalam suatu organisasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan kebutuhan akan informasi yang semakin menjadi hal yang sangat penting, maka keputusan organisasi menggunakan sistem informasi untuk menunjang kebutuhan bisnis adalah keputusan yang sangat tepat. Sistem informasi memiliki peran penting dalam organisasi. Sistem informasi berperan dalam menunjang kegiatan bisnis operasional harian, menunjang manajemen dalam pengambilan keputusan, dan meningkatkan keunggulan strategi kompetitif organisasi.

Pada zaman sekarang olahraga *indoor* telah banyak digemari dari berbagai kalangan, salah satunya adalah olahraga basket dan futsal. Seiring dengan perkembangan saat ini olahraga basket dan futsal sudah menjadi *trand* dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Olahraga basket adalah olahraga kelompok yang terdiri dari masing-masing 5 orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola kedalam keranjang lawan. Lapangan basket berbentuk persegi panjang dan memiliki ukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter. Dan untuk olahraga futsal adalah jenis olahraga sepak bola yang dimainkan oleh 2 tim, dan setiap tim beranggotakan masing-masing 5 orang, setiap tim memiliki 1 penjaga gawang. Tujuannya adalah untuk memasukan bola ke gawang tim lawan. Ukuran lapangan futsal memiliki panjang 25 meter dan lebar 15 meter.

Kebutuhan akan lapangan basket dan futsal semakin banyak dan menyebabkan sistem pemesanan dan penjadwalan lapangan menjadi semakin kompleks. Pada umumnya penyewaan dan penjadwalan lapangan basket dan futsal masih bersifat manual, yaitu pengguna datang langsung ke tempat penyewaan atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan dan jadwal yang kosong. Sedangkan pemesanan melalui telepon hanya berlaku pada *member* atau orang yang telah dikenal oleh pihak lapangan. Dan dalam pengelolaan data lapangan jadwal pemesanan dan data pelanggan masih dilakukan dengan tulis tangan. Pencatatan jadwal penyewaan masih sering terjadinya kesalahan karena informasi mengenai lapangan kurang akurat. Selain itu dalam pembuatan laporan yang

berhubungan dengan kegiatan penyewaan masih membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal dikarenakan masih dilakukan secara manual juga.

Bakjer Arena adalah salah satu tempat penyewaan lapangan basket dan futsal di kota Bandung yang beralamat di Jl. Babakan Jeruk IIID No.11, Sukagalih, Sukajadi, Kota Bandung . Bakjer arena memiliki 4 lapangan, 2 lapangan *indoor* untuk bermain basket dan futsal, dan 2 lapangan *outdoor* untuk bermain futsal. Pada saat ini Bakjer Arena telah memiliki banyak konsumen baik yang menjadi *member* ataupun *non member*. Berikut tabel jumlah penyewa lapangan dari bulan januari 2017 sampai dengan oktober 2018:

**Tabel 1.1 jumlah penyewa di tahun 2017**

<b>Tahun 2017</b>			
<b>Bulan</b>	<b>Futsal</b>	<b>Basket</b>	<b>Total</b>
Januari	66	50	
Februari	50	45	
Maret	44	42	
April	50	59	
Mei	45	73	
Juni	39	44	
Juli	57	67	
Agustus	54	77	
September	60	75	
Oktober	57	77	
November	51	73	
Desember	59	73	
<b>Jumlah</b>	<b>632</b>	<b>755</b>	<b>1387</b>

**Tabel 1.2 jumlah penyewa di tahun 2018**

<b>Tahun 2018</b>			
<b>Bulan</b>	<b>Futsal</b>	<b>Basket</b>	<b>Total</b>
Januari	58	77	
Februari	60	72	
Maret	67	72	
April	62	75	
Mei	57	70	
Juni	59	68	
Juli	65	75	
Agustus	63	77	
September	66	79	
Oktober	65	76	
<b>Jumlah</b>	<b>622</b>	<b>741</b>	<b>1363</b>

Berdasarkan tabel di atas pada tahun 2017 ada 1387 kali transaksi penyewaan lapangan, 632 kali untuk penyewaan lapangan futsal dan 755 untuk penyewaan lapangan basket. Sementara pada tahun 2018 dari Januari sampai dengan Oktober 2018 ada sebanyak 1363 kali transaksi penyewaan lapangan, 622 kali untuk penyewaan lapangan futsal dan 741 kali untuk penyewaan lapangan basket.

Namun sistem yang berjalan di Bakjer Arena masih secara manual. Untuk mendapatkan informasi tentang penyewaan lapangan, konsumen harus datang langsung ke tempat tersebut atau menelepon langsung ke petugas lapangan. Hal ini menjadi tidak efisien bagi konsumen, karena akan memakan waktu yang banyak untuk proses penyewaan lapangan tersebut.

Dalam hal pengelolaan data juga Bakjer arena masih belum efektif, dikarenakan masih dilakukan secara manual. Penjadwalan lapangan masih ditulis di 4 lembar kertas, masing-masing kertas mewakili 1 lapangan, sehingga akan lebih memungkinkan terjadinya kehilangan dokumen dan juga sering terjadinya kesalahan-kesalahan dalam mencatat data penyewaan lapangan. Dan pada proses pembuatan laporan masih berdasarkan kwitansi yang sangat banyak dan dicatat dalam buku, yang sangat jelas akan memakan waktu yang cukup banyak.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian di Bakjer Arena sebagai bahan skripsi dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL DAN BASKET BERBASIS *WEB* DI BAKJER ARENA BANDUNG**”.

## **1.2 Identifikasi masalah dan Rumusan masalah**

Dilihat dari urian latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut :

### **1.2.1 Identifiksai masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah yang ada di Bakjer Arena yaitu :

1. Penjadwalan penyewaan masih ditulis dalam bentuk buku catatan yang masih kurang efektif sehingga jadwal penyewaan masih sering terjadi jadwal bentrok, dan sewaktu-waktu bisa hilang dan rusak.

2. Pemesanan melalui telepon hanya untuk member dan yang sudah dikenal oleh pihak Bakjer Arena. Dikarenakan sering adanya konsumen yang membatalkan pemesanan secara sepihak.
3. Proses pembuatan laporan dilakukan setiap hari dikarenakan belum adanya pengelolaan data yang terkomputerisasi.

### **1.2.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan hasil indentifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penyewaan lapangan yang sedang berjalan di Bakjer Arena.
2. Bagaimana perancang sistem yang diusulkan untuk menunjang proses penyewaan, penjadwalan dan pembuatan laporan berbasis *web*.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan lapangan yang diusulkan.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan dan penjadwalan di Bakjer Arena.

### **1.3 Maksud dan Tujuan masalah**

Adapun maksud dan tujuan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penyewaan dan penjadwalan yang dapat memberi kemudahan pangguna untuk melakukan pemesanan lapangan dan membantu manajemen dalam melakukan pengelolaan data di Bakjer Arena.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem penyewaan lapangan yang sedang berjalan di Bakjer Arena.
2. Untuk menghasilkan rancang sistem penyewaan dan penjadwalan berbasis *web* yang nantinya akan diterapkan di Bakjer Arena.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengujian dari sistem informasi penyewaan dan penjadwalan berbasis *web* yang nantinya akan di terapkan di Bakjer Arena.
4. Untuk mengetahui bagaimana implementasi dari sistem informasi penyewaan dan penjadwalan berbasis *web* di Bakjer Arena.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut:

### **1.4.1 Kegunaan praktis**

1. Untuk memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang lapangan yang ada di Bakjer Arena.
2. Mempermudah pengelola Bakjer Arena dalam mengelola data penyewaan.
3. Mempermudah dalam pelayanan terhadap pelanggan dalam penyewaan tempat dan proses pembayaran agar tidak terjadi kesalahan.

### **1.4.2 Kegunaan akademis**

1. Bagi penulis kegunaan penelitian ini sebagai untuk pengaplikasian dari proses selama masa kuliah dan guna menambah pengetahuan dan pengalaman, serta sebagai bahan evaluasi terkait dengan kemampuan dalam penelitian.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai studi perbandingan dan referensi ataupun untuk pengembangan.

## **1.5 Batasan masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sistem ini dibangun untuk penyewaan lapangan untuk member dan non member, pembayaran, dan pembuatan laporan bulanan.
2. Sistem ini tidak membahas terkait dengan sewa bola dan penambahan bola.



3. Pada penyewaan *member* pembayaran dilakukan di awal sebesar Rp/400.000 untuk 1 jam pemakaian lapangan dan Rp. 800.000 untuk 2 jam pemakaian lapangan, pada bulan sebelumnya untuk 4 kali pemakaian lapangan dalam 1 bulan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
4. Tarif penyewaan lapangan basket dan futsal *indoor* untuk *member* setiap hari buka dari pukul 07.00 – 23.00 sebesar Rp.100.000/jam..
5. Tarif penyewaan lapangan futsal *outdoor* untuk *member* setiap hari buka dari pukul 07.00 – 23.00 sebesar Rp.100.000/jam.
6. Penyewaan lapangan untuk *member* maksimal 2 jam.
7. Penyewaan lapangan untuk *non member* maksimal 4 jam.
8. Pada penyewaan lapangan basket belum termasuk tarif penyewaan bola.
9. Pada penyewaan lapangan futsal sudah termasuk tarif penyewaan bola.
10. Tarif penyewaan lapangan basket dan futsal *indoor* untuk *non-member* setiap hari buka dari pukul 07.00 – 23.00 sebesar Rp.150.000/jam..
11. Tarif penyewaan lapangan futsal *outdoor* untuk *non-member* setiap hari buka dari pukul 07.00 – 23.00 sebesar Rp.100.000/jam.
12. Pembayaran lapangan paling lambat 1 jam sesudah lapangan dibooking.
13. Pembayaran lapangan hanya melalui *via* transfer Bank BCA.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut ini merupakan lokasi dan jadwal penelitian yang dilakukan.

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat objek penelitian ini bertempat di Bakjer Arena kota Bandung beralamat di Jl. Babakan jeruk IIID No.11, Kel. Sukagalih, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat.

### 1.6.2 Waktu penelitian

NO	Aktivitas	Tahun 2018															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																
	a. Observasi	■	■	■	■												
	b. Wawancara	■	■	■	■												
2	Perancangan																
	a. Perancangan Prosedur					■	■	■									
	b. <i>Desain &amp; Coding</i>								■	■	■	■	■	■			
	c. Perancangan Basis Data								■	■	■	■	■	■			
3	Pengujian																
	a. Pengujian Perangkat Lunak														■	■	■
	b. Evaluasi Customer														■	■	■

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori mengenai metode pengembangan dan pendekatan sistem, serta *software* pendukung lainnya.

### BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek dan metode penelitian yang diambil, seperti metode pengembangan dan pendekatan sistem yang dipakai serta alat bantu sistem yang digunakan dan menjelaskan analisis sistem yang berjalan pada perusahaan.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antar muka sistem yang diusulkan, perancangan arsitektur jaringan yang digunakan, implementasi antarmuka perangkat lunak, implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, pengujian perangkat lunak (secara

subjektif dan alpha) beserta kesimpulan dari hasil pengujian perangkat lunak yang dibangun.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada bab satu, dan saran yang nantinya akan berguna bagi pengembangan perangkat lunak ini kedepannya.