

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan komunikasi saat ini ditandai oleh banyaknya manusia yang memanfaatkan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin meningkat seiring dengan kemajuan diberbagai bidang, bahkan saat ini bisa dikatakan bahwa internet adalah nyawa bagi sebagian orang untuk sekedar berkomunikasi, mencari dan menyebarkan informasi sampai menjual atau membeli suatu barang yang diinginkan (Hendry, 2011).

Saat ini teknologi internet memungkinkan seseorang mencari informasi pada barang yang dibutuhkan, website adalah tempat yang paling mudah dikunjungi untuk mencari informasi, website akan menghemat waktu konsumen dari pada harus mengunjungi produsen atau toko secara langsung (Fransman *and* Wardijono, 2016).

Teknologi saat ini telah berkembang dengan cepat dan memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi khususnya teknologi internet. Teknologi tersebut dapat memberikan akses informasi yang dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa penetrasi pengguna internet di indonesia khususnya di wilayah sumatera berjumlah 18.6 juta atau (34%), dan jumlah pengguna internet di wilayah provinsi lampung berjumlah 3,4 juta (Data APJII, 2014).

Dengan tingkat perkembangan pengguna internet tersebut, para penggiat usaha dituntut untuk menerapkan teknologi informasi pada bidang usaha yang

dijalankan, teknologi informasi tersebut digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Olah raga merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia, salah satunya olah raga futsal yang merupakan olah raga yang sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia dan menjadi idola kalangan pecinta olah raga. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua sudah mengenal dan menggemari olah raga ini. Futsal pun kini sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian orang.

Twin Futsal merupakan usaha yang bergerak di bidang penyewaan lapangan futsal yang beralamat di Jalan P. Polim Sawo Raya Bandar Lampung. Pada Twin Futsal Proses pemesanan lapangan saat ini yaitu dengan cara, pemesan yang ingin mengetahui jadwal lapangan yang kosong dan akan menyewa lapangan harus datang ke lokasi Twin Futsal ataupun harus melalui telepon masih menggunakan buku untuk mencatat jadwal lapangan sehingga petugas harus memeriksa terlebih dahulu daftar booking lapangan ketika ingin memberikan informasi kepada pelanggan. Dengan demikian Pengelola akan membutuhkan waktu yang lebih untuk melayani booking lapangan karena harus memeriksa jadwal terlebih dahulu pada buku daftar booking.

Banyaknya pesaing yang bergerak di bidang usaha yang sama, mendorong keinginan Twin Futsal untuk mengembangkan pengelolaan lapangan futsal menjadi online sehingga dapat meningkatkan kualitas dan pelayanan. Mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat twin futsal pun harus menerapkan teknologi kedalam kegiatan usahanya. Sistem Informasi Pengelolaan lapangan futsal dapat meningkatkan kepuasan pelanggan terhadap pelayanan

Twin Futsal sehingga pelanggan diharapkan setia pada Twin Futsal sebagai sarana penyewaan lapangan futsal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mempertimbangkan untuk mengajukan penelitian ini dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Lapangan Futsal Berbasis Web (Studi Kasus : Twin Futsal)”**. website ini diharapkan memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam penyewaan lapangan futsal, memberikan informasi jadwal lapangan yang dapat dibooking secara cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah bagaimana membangun sistem berbasis web untuk pengelolaan lapangan futsal?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas pada penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini digunakan oleh admin sebagai pengelola dan untuk pelanggan.
2. Sistem yang dibangun untuk informasi jadwal booking lapangan, dan pemesanan lapangan.
3. Sistem tidak melayani pembatalan bookingan
4. Tidak membahas keuangan hanya mencatat penggunaan lapangan sebagai laporan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari skripsi ini adalah membangun sistem berbasis web yang digunakan untuk memberikan informasi jadwal lapangan dan kemudahan bagi pelanggan Twin Futsal dalam melakukan booking lapangan futsal.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan sebagai berikut :

1. Dengan adanya website ini diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam booking lapangan futsal.
2. Bagi pemesan lapangan lebih efisiensi waktu, tenaga, dan biaya, serta dapat dengan mudah mengetahui jadwal booking lapangan.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian digunakan untuk mempermudah pemahaman sekaligus hal-hal yang dibahas. Dalam penelitian ini dapat diuraikan secara jelas dan terarah, maka dalam penulisan penelitian ini dibagi menjadi 6 bab. Dimana masing-masing bab tersebut berisi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang mendukung penelitian atau objek penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang kerangka penelitian, tahapan penelitian dan kerangka pengujian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis pieces. Dalam perancangan menguraikan mengenai rancangan *UML*.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai penjelasan hasil program, pengujian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan mengenai beberapa nilai penting yang dapat disimpulkan dari pembahasan sebelumnya, yang selanjutnya diberikan saran yang membangun untuk menyelesaikan masalah sistem informasi pengelolaan lapangan futsal.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN