

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di dunia olahraga, futsal saat ini banyak diminati oleh pemuda-pemuda yang gemar olahraga terutama sepak bola. Futsal merupakan permainan sepak bola mini yang dimainkan oleh 10 orang. Saat ini futsal sudah disediakan sarananya dalam jasa penyewaan lapangan futsal. Dalam jasa penyewaan futsal ini faktor pelayanan mempengaruhi kelancaran operasional dalam informasinya. (Maimunah, Hariyansyah, & Jihadi, 2017)

Perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah mencapai kemajuan yang sangat pesat. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi ini tidak dapat dihindarkan lagi bahwa peranan komputerisasi pada suatu perusahaan sangatlah penting. Apalagi pada tahun-tahun yang akan datang perusahaan akan lebih berkembang dan maju. Sebagaimana yang telah diketahui, bahwa di era globalisasi saat ini muncul berbagai macam teknologi baru yang sifatnya untuk memudahkan manusia, akan tetapi dalam hal ini menemukan tidak keakuratan data bahkan kesalahan data, yang mana dalam sistem penyewaan lapangan futsal khususnya masih menggunakan sistem manualisasi, sehingga keakuratan/ ketepatan / keefisienan sangat kurang.

Sistem komputerisasi dalam sebuah perusahaan merupakan salah satu hal yang terpenting yang harus diperhatikan karena dengan sistem komputerisasi yang akurat, cepat dan relevan maka sebuah perusahaan akan dapat lebih meningkatkan kinerjanya, sehingga mengembangkan usahanya juga menyediakan segala jenis atribut futsal, minuman dan makan ringan. Seiring dengan berjalannya ini menunjukkan perkembangan dalam bidangnya. (Syafii, 2014)

Saat ini walaupun sudah banyak penyewaan lapangan khusus untuk bermain futsal namun tetap saja jika kita tidak dapat melakukan pemesanan lapangan tersebut pada jam yang kita inginkan, dikarenakan sudah ada yang memakai atau menyewa lapangan tersebut. Oleh karena itu diperlukan suatu alat bantu yang dapat

memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan tempat futsal sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Didampingi dengan kemajuan teknologi saat ini yang dinamakan *internet*. Teknologi *internet* dan *web* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya untuk sistem pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun, sehingga dapat menggantikan cara pemesanan konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem berbasis *web* yang dapat membantu konsumen dalam memilih tempat futsal yang akan dicari sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Di samping itu, konsumen memudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut. Aplikasi ini juga bermanfaat bagi konsumen dalam melihat jadwal yang tersedia maupun yang sudah dipesan oleh orang lain, tanpa harus mendatangi langsung ketempat lapangan futsal tersebut. Selain itu *website* ini dapat memberi informasi tentang tempat futsal, fasilitas yang tersedia pada tiap lapangan serta melakukan pemesanan lapangan. Disinilah peran sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang berguna untuk melakukan pemesanan secara *online*.

Namun kebanyakan pengelola lapangan futsal belum terkomputerisasi data lapangan, jadwal, data pemesanan, serta data pelanggan masih dilakukan secara tulis tangan. Pencatatan jadwal penyewaan pun sering terjadi kesalahan karena informasi mengenai pemakaian lapangan kurang akurat. Selain itu pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan lapangan membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal karena masih dirancang dan disusun secara tulis tangan. Hal ini mengakibatkan pencarian data masih dilakukan dengan cara menelusuri arsip-arsip yang dapat menyita waktu. Sejalan dengan hal tersebut, sesuai dengan kemajuan teknologi serta mengingat banyaknya minat untuk bermain futsal pada saat ini serta kurang baiknya dalam pengelolaan data penyewaan lapangan futsal maka untuk meningkatkan kinerja pengelola lapangan dibuat suatu penelitian yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA BYWI FUTSAL”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah yang ada di Bywi Futsal yaitu :

- a. Belum adanya sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan futsal secara *online*.
- b. Penjadwalan penyewaan masih dalam bentuk tulisan buku catatan yang masih kurang efektif sehingga jadwal penyewaan sering terjadi bentrok.
- c. Dalam proses pembuatan laporan penyewaan masih dilihat pada buku penyewaan sehingga menyulitkan dalam pembuatan laporan penyewaan karena membutuhkan banyak waktu.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sistem yang dapat membantu pelanggan dalam penyewaan lapangan secara *online*?
- b. Bagaimana membuat sistem penjadwalan penyewaan yang teratur dan efektif agar tidak terjadi bentrok?
- c. Bagaimana membuat sistem laporan penyewaan lapangan dengan cepat dan akurat?

### 1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* antara lain:

- a. Pada penelitian ini hanya membahas sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web*, tidak membahas sistem penyewaan lapangan futsal berbasis *desktop* dan *android*.
- b. Penelitian ini hanya membahas tentang penyewaan lapangan futsal, tidak membahas tentang pencarian lapangan futsal.
- c. Tidak membahas tentang pembayaran *online* antar *bank* dan sistem pembayaran otomatis.
- d. *User* hanya melakukan transaksi penyewaan apabila sudah terdaftar ke sistem.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dijelaskan di atas adalah sebagai berikut:

- a. Untuk membuat sistem yang dapat membantu pelanggan dalam penyewaan lapangan futsal secara *online*.
- b. Untuk membuat sistem penjadwalan penyewaan lapangan futsal yang teratur dan efektif.
- c. Untuk membuat sistem laporan penyewaan lapangan futsal dengan cepat dan akurat.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam membangun sebuah penyewaan lapangan futsal.

- b. Bagi Pemilik

Berani menjalani usaha ini setelah menempuh prosedur aturan yang telah mengantongi izin usaha dari penyewaan lapangan futsal membangun usaha lapangan futsal ini berdasarkan surat izin rekomendasi sehingga, saya memberanikan diri untuk melanjutkan pembangunan usaha lapangan futsal.

- c. Bagi *User*

Dengan adanya penyewaan lapangan futsal ini diharapkan dapat menambah minat mereka untuk belajar dan berlatih tentang penyewaan lapangan futsal, agar tercipta perilaku nyaman tertib dalam bermain futsal.

- d. Dan bagi Universitas Pamulang

Penelitian ini juga diharapkan dapat melengkapi ragam penelitian yang telah dibuat mahasiswa dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang lebih lanjut.

## 1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang memecahkan suatu permasalahan yang ada berdasarkan data-data, menganalisis dan menginterpretasi sehingga langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap sistem yang berjalan dengan alur data dan prosedur penelitian yang dilakukan di Bywi Futsal.

b. Studi *literature*

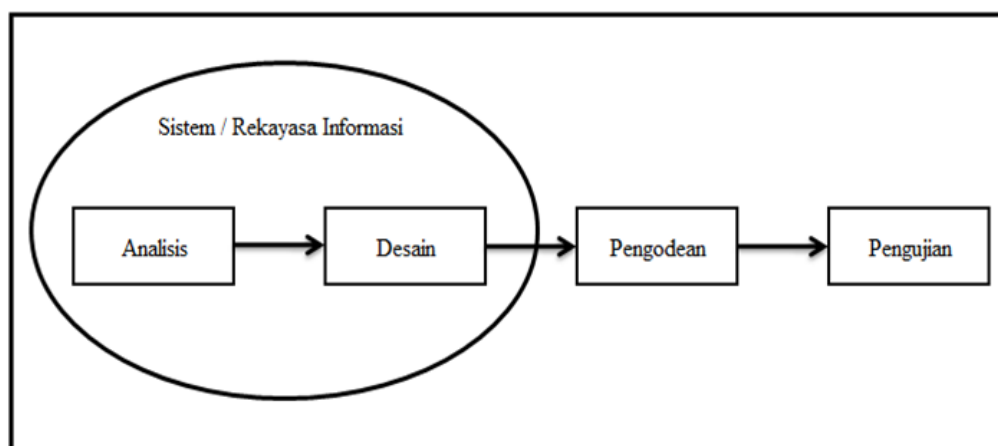
Pada tahap ini dilakukan penelusuran terhadap berbagai macam *literature* seperti buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun *internet* dan lain sebagainya yang terkait dengan judul penelitian ini.

c. *Interview* atau wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan dengan karyawan di kantor penyewaan lapangan Bywi Futsal.

### 1.7.1 Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan model air terjun (*waterfall*). Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). (Sukamto & Shalahuddin, 2016)



**Gambar 1.1** Ilustrasi Model *Waterfall*

Tahapan-tahapan dari model *waterfall* menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016) adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi anatarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis

spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang referensi tinjauan dari tugas akhir sebelumnya serta pemahaman tentang sistem informasi penyewaan lapangan futsal, penjelasan mengenai *tool* dan teknik yang digunakan untuk membuat suatu *web*.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang analisa sistem berjalan, analisa data/dokumen, analisa kebutuhan, *entity relationship diagram* (ERD), transformasi ERD ke LRS, *logical record structure* (LRS), Spesifikasi basis data, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan perancangan *user interface*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisi tentang implementasi *database*, implementasi *user interface*, *black-box testing*, dan *white-box testing*.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran tentang Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web.