

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Futsal merupakan salah satu olahraga yang paling populer di Indonesia karena mudah dimainkan dan merupakan modifikasi dari sepak bola[1]. Futsal kini menjadi pilihan favorit bagi para pemuda yang senang beraktivitas fisik dalam dunia olahraga[2]. Informasi mengenai ketersediaan jadwal lapangan futsal sangat penting bagi *Customer* yang hendak melakukan reservasi[3].

Saat ini, di Barkla futsal untuk mengetahui jadwal lapangan yang tersedia pelanggan perlu berinteraksi langsung dengan penyedia lapangan futsal. Ini dapat dilakukan dengan mengunjungi tempat futsal secara langsung atau menghubungi penyedia melalui telepon untuk menanyakan ketersediaan dan membuat reservasi. Di sisi lain pendataan laporan keuangan masih menggunakan catatan buku.

Sebagai hasilnya, *Customer* lapangan futsal tidak dapat mengakses informasi jadwal lapangan secara langsung, dan mereka harus mencari tahu dengan bertanya melalui telepon atau mengunjungi penyedia lapangan futsal secara langsung untuk mendapatkan informasi lengkap mengenai ketersediaan lapangan futsal yang ingin mereka sewa. Informasi jadwal lapangan futsal tidak dapat diakses secara *real time*, sehingga pihak manajemen sering mendapat komplain.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sistem penyewaan lapangan berbasis *web* untuk membantu *Customer*

mendapatkan informasi jadwal secara *real time*, dengan tujuan membantu *Customer* dalam menentukan penyewaan lapangan futsal dengan memberikan informasi ketersediaan lapangan kosong dan detail penyedia pada setiap lapangan futsal. Sehingga informasi yang didapatkan oleh *Customer* akan lebih akurat dari jadwal hingga detail tempat lapangan futsal dan detail lapangan yang dimiliki oleh setiap penyedia lapangan futsal yang ingin dipesan oleh setiap penyewa lapangan futsal. Selain itu untuk membantu operator manajemen laporan keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membangun sistem penyewaan lapangan futsal berbasis *web* sebagai media informasi untuk *Customer*?
2. Bagaimana sistem yang dibangun dapat membantu *Customer* untuk mendapatkan informasi secara *real time*?
3. Bagaimana sistem yang dibangun dapat membantu pemilik untuk menghasilkan laporan?

1.3 Batasan Masalah

Hal – hal yang menjadi batasan dalam penelitian yang akan dikemukakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun ini dapat menampilkan informasi mengenai data-data lapangan yang tersedia, jam yang bisa disewa ataupun yang sudah kesewa serta sistem yang dibangun dapat melakukan pembayaran.
2. Pengguna sistem ini adalah operator, *Customer*, dan pemilik.

3. Sistem ini hanya melayani penyewaan lapangan futsal.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem penyewaan lapangan futsal berbasis *web* sebagai media informasi untuk *Customer*.
2. Membantu *Customer* mendapatkan informasi secara *real time* sehingga tanpa harus datang ke lokasi untuk melakukan cek jadwal.
3. Membantu pihak pengelola lapangan untuk menghasilkan laporan keuangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini antara lain:

1. Bagi Barkla Futsal, diharapkan dapat memudahkan dalam proses penyewaan lapangan dan membantu *Customer* yang ingin melihat jam yang kosong tanpa harus datang ke lokasi.
2. Bagi penulis, pemanfaatan ilmu dan teori yang diperoleh dalam perkuliahan diterapkan atau diimplementasikan dalam lingkungan kehidupan nyata dalam bentuk implementasi.
3. Bagi pembaca, berfungsi sebagai bahan referensi atau sebagai media bacaan mengenai penelitian tentang sistem informasi penyewaan berbasis *web*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Secara keseluruhan, setiap bagian sistematika ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjelaskan gambaran umum dari penelitian ini. Mulai dari latar belakang yang berisi mengenai apa itu sistem informasi penyewaan, permasalahan yang muncul, dan solusi yang diusulkan. Kemudian rumusan masalah yang membahas mengenai bagaimana merancang dan membangun sistem yang dilakukan. Bab ini juga mencakup batasan masalah yang membahas mengenai hal-hal yang membatasi dalam pembuatan maupun penggunaan *website*. Selain itu, tujuan penelitian sebagai tujuan utama dalam pembuatan sistem ini. Manfaat penelitian juga dijelaskan pada bab ini sebagai dampak positif yang dihasilkan dari penelitian ini. Sistematika penulisan memberikan panduan tentang susunan penulisan dan struktur dari keseluruhan penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai teori-teori relevan yang didasarkan pada temuan atau hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dan masih relevan dengan penelitian ini. Beberapa teori yang akan dibahas meliputi Sistem Informasi, PHP, *Website*, dan Metode *Waterfall*.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan untuk pengumpulan dan analisis data serta langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Metodologi yang digunakan adalah metodologi air terjun, yang terdiri dari beberapa tahap penerapannya: identifikasi masalah, analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean (implementasi), dan pengujian.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan Sistem Informasi antara lain proses bisnis, perancangan database, implementasi data base, rancangan ui, implementasi ui, pengujian dan scenario.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini peneliti memberikan kesimpulan dari apa yang dibahas dan memberikan saran untuk pengembang agar sistem bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka merupakan daftar referensi sumber untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya.