

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus berkembang. Teknologi sangat dibutuhkan untuk perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan di segala bidang usaha yang melayani manusia di manapun dan kapanpun. Maka dari itu, yang perlu dipikirkan adalah penerapan teknologi informasi yang akurat, dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan mudah diakses oleh siapa saja. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan perusahaan maupun bisnis, terutama untuk keperluan yang penting [1].

Sistem penyewaan lapangan futsal saat ini kebanyakan masih menggunakan sistem manual. Pelanggan yang ingin memesan lapangan futsal, masih harus mengunjungi lapangan futsal secara langsung untuk memesan lapangan futsal. Sistem pemesanan lapangan futsal yang ada saat ini dinilai kurang efisien karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari dan memesan lapangan futsal [2].

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan suatu pelayanan yang dapat mendukung permintaan pelanggan dalam proses penyewaan lapangan futsal.

Perancangan didefinisikan sebagai proses penerapan berbagai jenis teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mendefinisikan suatu perangkat, proses atau sistem secara cukup rinci untuk *direpresentasikan* dan *diaktualisasikan* [3].

Olahraga futsal identik dengan permainan team vs team dimana setiap team yang bertanding harus mempunyai 5 orang dimana yang terdiri dari 1 orang kiper dan 4 orang pemain. Salah satu dampak terkenal olahraga futsal di Indonesia adalah terdapat banyak sekali usaha seperti penyewaan lapangan futsal. Penyewaan lapangan futsal adalah sebuah usaha penyewaan yang menyediakan pelayanan jasa penyewaan lapangan futsal. Saat ini perkembangan tempat penyewaan lapangan futsal sudah semakin berkembang dengan cepat, hal tersebut dapat dilihat sudah semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan futsal di berbagai daerah (Merdekawati et al., 2019).

Pada Lapangan Futsal Dewi Sri Tegal, proses penyewaan lapangan masih dilakukan secara sederhana yakni pelanggan datang langsung ke tempat dan melakukan penyewaan atau *booking*. Hal ini menyebabkan kurang praktis dan repot dalam hal waktu, karena posisi lapangan terbatas dan sering kali pelanggan tidak mendapatkan lapangan karena posisi lapangan sudah full *booking*. Dalam hal pembukuan juga masih dengan mengandalkan tulisan tangan sehingga berisiko salah catat dan salah hitung serta potensi rusak dan hilang buku catatan tersebut. Juga berdampak untuk proses pembuatan laporan penyewaan yang mana, pegawai harus merekap dan menghitung

ulang data satu-persatu dari buku catatan-catatan tersebut. Maka dari itu, penulis membuat penelitian dengan mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis *Web* Pada Futsal Dewi Sri Tegal” untuk membantu pelanggan agar dapat melakukan booking atau penyewaan lapangan secara online, dan juga membantu pengelola lapangan futsal dalam menyusun laporan penyewaan dengan mudah.

Dengan terbuatnya aplikasi berbasis *web* ini bisa saja membuat *customer* lebih tertarik dalam melakukan pemesanan karena selain tidak harus datang secara langsung melainkan proses penyewaan yang cukup cepat dari penyewaan manual.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* pada futsal Dewi Sri Tegal.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian tidak menjadi terlaluluas dan menyimpang dari tujuan semula. Batasan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* pada futsal Dewi Sri Tegal.
2. *User* memiliki hak akses *login* sebagai *User*.

3. Dalam sistem ini membahas masalah yang berkaitan dengan sistem penyewaan lapangan futsal, transaksi, dan laporan keuangan.
4. Aplikasi ini akan penulis buat dengan menggunakan *Aplikasi Visual Studio Code, Xampp*. Dan sebagai bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *Html, Php, Css* dan menggunakan *Bootstrap*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

Berdasarkan uraian permasalahan yang mendasar, maka tujuan penelitian ini adalah membuat analisis dan perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* pada futsal Dewi Sri Tegal, sehingga dapat memudahkan proses penyewaan, transaksi, serta proses pelaporan keuangan karena data yang ada terorganisir dengan cermat.

1.4.2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk melengkapi persyaratan kelulusan akhir studi pada jurusan Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.
 - b. Sebagai penerapan teori ataupun praktek yang telah didapat penulis selama masa perkuliahan.
2. Manfaat Bagi Akademik
 - a. Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah

pada perpustakaan Politeknik Harapan Bersama Tegal.

- b. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan buat penulis selanjutnya.

3. Manfaat Bagi Pengguna

Membantu merancang sistem penyewaan lapangan futsal Dewi Sri Tegal berbasis web agar lebih efisien dan efektif.

1.5. Sistematika Laporan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 6 bab dan masing-masing bab berisi uraian singkat sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang penelitian terkait mengungkapkan penelitian penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan, landasan teori membahas teori-teori tentang kajian yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah atau tahapan perencanaan dengan bantuan beberapa metode, teknik, alat yang digunakan seperti prosedur penelitian, metode pengumpulan data dan waktu pelaksanaan penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang uraian rinci hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan. Deskripsi hasil penelitian dapat diwujudkan dalam bentuk teori/model, perangkat lunak, grafik, atau bentuk-bentuk lain yang representative.

BAB VI : PENUTUP

Bagian ini berisi tentang kesimpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan. Sedangkan saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan peneliti. Saran juga secara langsung terkait dengan penelitian yang dilakukan.