

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi pun ikut berkembang dengan pesatnya. Dengan perkembangan zaman tersebut, berbagai macam kegiatan atau pekerjaan manusia pun sudah dapat digantikan dengan teknologi informasi. Ini berbeda sekali ketika zaman dahulu, dimana semua kegiatan baik informasi ataupun bisnis dilakukan dengan cara manual sehingga sering kali terhambat oleh jarak, ruang, dan waktu.

Futsal adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beragontakan lima orang. saat ini futsal menjadi olahraga yang sangat populer. Seiring dengan perkembangan olahraga futsal, bisnis penyewaan lapangan futsal pun makin banyak. Ini dikarenakan banyaknya peminat yang ingin menyewa lapangan futsal.

Dari survey yang dilakukan di beberapa lapangan futsal yang ada di Yogyakarta. Proses pengolahan informasi penyewaan lapangan futsalnya belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi. sehingga menyulitkan pelanggan yang ingin mengetahui informasi umum, jadwal lapangan kosong, dan *booking* lapangan.

Dari uraian permasalahan diatas maka membuka peluang untuk membuat sistem informasi yang dapat menampilkan informasi umum, penjadwalan lapangan futsal dan penyewaan/*booking* lapangan *online* tanpa harus datang langsung ke jasa penyewa lapangan futsal.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya sistem informasi dalam penyampaian informasi, sehingga dapat diuraikan secara garis besar yang disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul. "**Rancang Bangun Sistem Informasi Lapangan Futsal Berbasis Web di Yogyakarta**". Diharapkan penelitian ini dapat mengurangi permasalahan yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah diuraikan muncul pertanyaan "Bagaimana merancang dan membangun *website* sistem informasi lapangan futsal di Yogyakarta sebagai sarana yang efektif dan efisien untuk meningkat omset penyewaan?".

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang hendak dibahas adalah:

1. Masalah yang diteliti informasi umum dan ketersediaan jadwal lapangan futsal di Yogyakarta.
2. Pemilik dapat mengolah informasi umum, jadwal dan *booking* lapangan futsal miliknya.

3. Pelanggan dapat melihat informasi umum dan melakukan *booking* lapangan sesuai yang diinginkan.
4. Sistem dapat mengupdate status *booking* lapangan.
5. Sistem yang dibuat menggunakan *framework CodeIgniter*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem informasi dan jadwal lapangan futsal yang ada di Yogyakarta.
2. Membuat sebuah cara yang sederhana dan efektif untuk mempromosikan layanan yang ditawarkan oleh jasa penyewa lapangan futsal dan menampilkan ketersediaan lapangan.

1.5. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 2. Mampu menganalisis, merancang, dan membuat sistem informasi secara terstruktur.

2. Bagi Jasa Penyewaan Lapangan Futsal
 1. Sebagai alat untuk mengelolah informasi dan jadwal, *booking* lapangan futsal.
 2. Memperoleh banyak pelanggan.
 3. Menjadi media informasi dan promosi lapangan futsal miliknya.
 4. Mempermudah pemilik jasa penyewaan lapangan futsal dalam mempublikasikan informasi lapangan futsal miliknya.
3. Bagi Pelanggan Penyewaan Lapangan Futsal
 1. Dapat membantu mendapatkan informasi ketersediaan lapangan futsal yang ingin disewa tanpa harus datang langsung ke lapangan futsal yang tersebut.
 2. Sebagai alat bantu pengambilan keputusan penyewaan lapangan.
 3. Mempermudah pelanggan dalam mencari ketersediaan lapangan futsal yang di Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pada metode ini penulis melakukan pemangamatan langsung di tempat penelitian terhadap beberapa sampel objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan laporan skripsi.

2. Metode Kepustakaan

Pada metode ini peneliti menggunakan sejumlah buku dan jurnal sebagai pedoman yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis untuk perancangan sistem yang akan diterapkan.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) dikarenakan terdapat banyak peluang yang akan didapat sehingga diharuskan untuk membuat sistem yang baru.

1.6.3. Metode Perancangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *Flowchart* dalam perancangan sistem dan DFD (*Data Flow Diagram*) dalam perancangan proses pada sistem yang akan dibangun. Ini dikarenakan DFD lebih rinci dalam penggambaran alur data sedangkan *flowchart* lebih rinci dalam penggambaran alur sistem.

1.6.4. Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem yang dibuat.

1.6.5. Metode Pengujian

Pada penelitian ini, pengujian sistem akan dilakukan dengan metode *black box testing* dan *white box testing* dalam mencari kekurangan dan keefektifan sistem.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan teori penunjang yang akan membahas tentang konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi dan basis data serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan tentang bagaimana menganalisa dan merancang Sistem Informasi Lapangan Futsal Berbasis-Web di Yogyakarta, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rencana implementasi, kegiatan implementasi, pembahasan dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisikan kesimpulan dan saran.

