

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem adalah suatu kelompok atau lebih komponen-komponen yang saling terkait untuk mencapai tujuan yang sama, sedangkan informasi adalah suatu kumpulan data kemudian diolah dan digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan. Data adalah sumber dasar dari informasi, fakta dan angka yang tidak sedang digunakan dalam proses keputusan. Penggunaan sistem informasi sudah dilakukan sejak tahun 1960-an, dimana awal mula pengembangan sistem dengan penggunaan sistem komputer *stand alone*. Sejalan dengan perkembangan sistem informasi, Leitch dan Davis (dalam Jogiyanto, 2005) menjelaskan bahwa sistem informasi merupakan sebuah sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan tujuan pelaporan yang diperlukan[7].

Saat ini semua orang telah mengenal yang namanya internet, dengan jaringan yang global semua orang dapat berkomunikasi 24 jam di berbagai belahan dunia. Saat ini internet bukan hanya saja digunakan untuk memperoleh informasi, tetapi manusia juga memanfaatkan internet sebagai teknologi yang dapat melakukan bisnis dengan membuat aplikasi *web*. Pengguna internet menjadikan *web* sebagai sebuah aplikasi yang mudah untuk diakses. Teknologi internet dan teknologi *web* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu, salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara *online*.

Nakhrowi dkk, (2017) sistem *booking online* adalah suatu sistem pemesanan pada *software* yang digunakan untuk manajemen reservasi, dengan adanya sistem booking online semua orang dapat mengakses situs *web* dimanapun dan kapanpun, sehingga pelanggan tidak perlu menghubungi pengelola lapangan secara manual, dan pelanggan juga dapat melakukan pemesanan sesuai dengan tanggal yang mereka inginkan. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara *booking* konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya[10].

Kota Banda Aceh termasuk wilayah yang banyak menyediakan fasilitas lapangan futsal. Namun selama ini jika dilihat sistem yang dipakai oleh pengelola lapangan futsal yang ada di Kota Banda Aceh, proses pemesanannya masih mengharuskan pelanggan untuk datang melakukan pemesanan dan mengatur jadwal penyewaan yang diinginkan. Sehingga pelanggan tidak mengetahui jadwal yang masih kosong secara langsung. Setiap hari pengelola lapangan melakukan pencatatan jadwal secara manual didalam buku pesanan. Hal ini juga dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan. Kesalah yang sering terjadi juga adalah adanya pelanggan memesan jam yang sama, sehingga jadwal jam tersebut menjadi berbenturan dikarenakan ketidaktahuan yang sudah melakukan pemesanan lapangan futsal.

Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat melakukan *booking* dan penjadwalan lapangan futsal yang terstruktur. agar para pelanggan ketika melakukan *booking* dapat melihat status lapangan yang sudah terpesan, sehingga tidak terjadinya kesalahpahaman yang dapat membuat para pelanggan kecewa. Dan

dapat memudahkan penyewa untuk melakukan *booking online* tanpa harus ke tempat. Sistem yang akan dibangun adalah Sistem Informasi *Booking Lapangan Futsal Berbasis Web*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana informasi mengenai harga, jumlah lapangan yang tersedia setiap tempat penyediaan penyewaan lapangan futsal, aplikasi ini juga dapat melakukan *booking* lapangan futsal dan memperbaiki pencatatan penjadwalan penyewaan pelanggan yang masih dilakukan secara *manual*, serta memudahkan pengelola lapangan futsal dalam melakukan usahanya.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan nantinya dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi masyarakat dan memudahkan menangani masalah penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan bagi penyedia penyewaan lapangan futsal yang ada di Kota Banda Aceh.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana masyarakat Kota Banda Aceh dapat melakukan *booking* lapangan futsal secara *online*?
2. Bagaimana penjadwalan lapangan futsal mudah di akses oleh masyarakat Kota Banda Aceh?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini bertujuan dibangun untuk wilayah Kota Banda Aceh, dikarenakan Kota Banda Aceh belum memiliki aplikasi *booking* lapangan futsal secara *online*.
2. Menangani masalah pengelola lapangan futsal dalam hal pembookingan lapangan futsal yang masih *manual*.
3. Mempermudah pengelola dalam mengatur penjadwalan lapangan futsal.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *booking* lapangan futsal berbasis *web* di Kota Banda Aceh.

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Dapat memberikan informasi mengenai jadwal penyewaan lapangan futsal secara *online*.
2. Mempermudah member untuk melakukan pemesanan lapangan futsal secara *online*.
3. Dapat membantu pengelola lapangan dalam mengatur jadwal lapangan futsal.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak. Beberapa manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana ilmu untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan menambah wawasan bagaimana merancang sebuah sistem informasi booking lapangan futsal.

### 2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Dengan adanya penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi keberhasilan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah didapat dan menjadi bahan referensi ataupun pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

### 3. Bagi Pengguna dan Pengelola Lapangan Futsal

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk membantu pengguna dalam hal booking serta mengetahui informasi penjadwalan lapangan futsal dan juga untuk membantu pengelola lapangan futsal dalam menangani masalah pembookingan lapangan dan pengaturan jadwal.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Proses pembuatan sistem informasi booking futsal menggunakan metode pengumpulan data yang dibedakan berdasarkan sumbernya yaitu: metode kepustakaan, metode wawancara, metode analisis, serta metode perancangan.

#### **1. Metode Kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan mempelajari jurnal, artikel, buku, maupun situs internet untuk memperoleh informasi dan dapat memberikan referensi yang berkaitan dengan skripsi ini dan berkaitan dengan implementasi untuk perancangan aplikasi yang sesuai untuk menunjang tujuan penelitian.

#### **2. Metode Wawancara**

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemilik lapangan futsal yang berkaitan agar mendapatkan informasi dan data-data yang akan digunakan untuk merancang sistem.

#### **3. Metode Analisis**

Metode Analisis yang digunakan yaitu metode *PIECES* (*Performance, economy, control, efficiency, and services*) digunakan untuk menganalisa suatu permasalahan yang lebih spesifik yaitu terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Selain itu juga terdapat analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta analisis kelayakan. Analisis

kelayakan ini mencakup kelayakan operasional, kelayakan teknis, kelayakan jadwal, dan kelayakan ekonomis.

#### **4. Metode Perancangan**

Perancangan dengan melakukan tahap pembuatan *flowchart system* dan *Data Flow Diagram (DFD)* untuk membuat pemodelan sistem.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

##### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendasari penyusunan laporan dan perangkat lunak yang digunakan. Landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Selain itu juga dituliskan tentang *software* atau *tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini atau untuk keperluan.

##### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, perancangan implementasi dan proses pembuatan.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang gambaran umum implementasi hasil uji coba program sistem pendukung keputusan, spesifikasi, prosedur operasional, teknik penggunaan sistem serta software dan hardware dalam menjalankan sistem.

**BAB V: PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk kemajuan dan keperluan pengembangan penelitian yang akan datang.

