

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sangat di perlukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta pembangunan di segala bidang usaha. Maka hal yang perlu diperhatikan adalah tentang penerapan teknologi dari sistem informasi yang didapat atau di terima sejalan oleh perkembangan zaman. Oleh karena itu kebutuhan dunia usaha semakin besar dan pesat, maka diperlukan seorang ahli komputer yang mampu mengelola data dan mengaplikasikannya. Perkembangan teknologi informasi di bidang komputer sangat cepat. Komputer merupakan alat pengolahan data yang tepat dengan akses yang cepat dan teliti dibandingkan dengan akses kerja otak, oleh karena itu penggunaan sistem komputerisasi sebagai alat bantu untuk menunjang kegiatan-kegiatan dalam bidang pengolahan data sehingga dapat mempercepat proses dalam pembuatan laporan, baik yang ditujukan kepada pimpinan maupun konsumen itu sendiri.

Dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleksnya informasi yang harus bisa diolah. Ada kelebihan yang dimiliki komputer dalam proses pengolahan data terlebih dalam pengolahan data pemesanan lapangan futsal, ini merupakan penyebab mengapa komputer dijadikan sebagai alat pengolah data. Suatu sistem yang telah terkomputerisasi akan lebih baik dalam menghasilkan laporan yang dibutuhkan, karena sistem komputerisasi bertujuan untuk mempercepat proses yang terjadi laporan yang dibutuhkan

karena sistem komputerisasi bertujuan untuk mempermudah proses pengolahan data yang terjadi dalam suatu sistem khususnya dalam pemesanan lapangan futsal. Proses kerja dalam penyusunan tugas akhir yang berkaitan dalam proses pengolahan data pemesanan lapangan futsal, penulis ingin mengemukakan permasalahan pengolahan data secara komputerisasi dengan judul : *“Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Pada DMT Futsal Yogyakarta”*.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi selama ini pada sistem pemesanan lapangan DMT Futsal Yogyakarta, maka dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan lapangan DMT Futsal Yogyakarta ini masih dilakukan secara manual atau belum menggunakan sistem komputerisasi.

Agar penelitian dapat fokus ke permasalahan yang ada, maka perlu adanya perumusan masalah adalah:

- Bagaimana membangun sistem pemesanan lapangan yang sedang berjalan dan membangun sistem pemesanan lapangan berbasis aplikasi computer yang dapat mendukung kegiatan manajemen di DMT Futsal Yogyakarta?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan yang jelas agar ruang lingkup yang dibahas lebih terarah pada judul penulisan yaitu hanya pada perancangan sistem pemesanan lapangan futsal pada DMT Futsal Yogyakarta. Sistem

yang akan dibangun hanya pada sistem pengolahan data pemesanan lapangan. Dimaksudkan agar tidak terjadi penyimpangan dari pokok permasalahan yang diteliti.

Antara lain:

1. Sistem yang akan di bangun hanya pada sistem pengolahan data dimana masalah yang akan ditulis antara lain meliputi data karyawan, data pemesanan lapangan, data pelanggan, data keuangan, data transaksi.
2. Sistem ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA. Adapun program yang penulis usulkan untuk menangani masalah tersebut di atas adalah menggunakan program NETBEANS 7.0 dan XAMPP 1.4.13, yang merupakan program aplikasi database berbasis windows, sehingga dengan menggunakan NETBEANS 7.01 dan XAMPP 1.4.13 diharapkan dapat memenuhi tuntutan pemakaian dalam hal kemudahan dan mencakup kebutuhan sehingga informasi yang dihasilkan maksimal.
3. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows XP.
4. Hak akses pada aplikasi ini adalah pihak manajemen dan karyawan DMT Futsal Yogyakarta.
5. Obyek penelitian adalah pada DMT Futsal Yogyakarta.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa

Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di masyarakat. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Skripsi ini memberikan banyak manfaat baik dalam hal pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana suatu permasalahan yang timbul dianalisis dan dicari solusi pemecahannya sehingga didapatkan hasil yang baik untuk perkembangan penulis di waktu yang akan datang.

## 2. Bagi DMT Futsal Yogyakarta

Dapat meminimalisir kesalahan perhitungan keuangan dan jam penyewaan yang telah dipesan oleh pelanggan yang kadang dilakukan oleh karyawan. Memberikan keunggulan dalam bersaing dengan fasilitator penyewaan lapangan futsal lain terutama pada teknologi pemesanan lapangan berbasis komputer dan nantinya dapat memberikan manfaat nyata yang berguna misalnya peningkatan angka pendapatan, kepuasan konsumen ataupun dapat dijadikan tolak ukur peningkatan keefisienan kerja.

### 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penyusunan skripsi ini penulis mengadakan penelitian langsung untuk memperoleh data dan informasi pada DMT Futsal Yogyakarta, karena tanpa kelengkapan data di lapangan, penulisan skripsi akan mengalami hambatan.

Metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Pengamatan (*Observation*)

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi sebagai tambahan bahan penelitian.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode atau teknik pengumpulan data dengan mengadakan wawancara secara langsung dengan pihak terkait mengenai masalah dan informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan dari buku dan sumber lain seperti makalah, modul, diktat, dan internet yang berhubungan dengan perancangan program aplikasi pemesanan lapangan ini.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang tercakup dalam penulisan ini digambarkan menurut isi pembahasan dan kerangka terdiri dari 5 bab dan masing-masing bab sebagai berikut:

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

Pada bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penulisan dan sistematika penulisan.

## BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini memaparkan tentang pengenalan sistem (sesuai judul) dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

## BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini memaparkan tentang perancangan sistem dalam hal ini dengan pembahasan proses pra produksi.

## BAB IV :IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan memaparkan tentang penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi dan manual program.

## BAB V : PENUTUP

Pada bab terakhir ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dan saran.

