

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern ini masyarakat khususnya para pemuda sudah mengerti apa pentingnya olah raga. Olah raga yang dipilih bermacam – macam, tapi belakangan ini olah raga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal mulai menjamur sekitar tahun 2003, meski sejak 1999 hingga 2000-an sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah. Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling digemari masyarakat Indonesia. Dilihat fakta di Google Trends, Indonesia berada di peringkat ke 3 setelah Portugal dan Brazil. Menurut FIFA futsal di mulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay.

Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi “Sepak Bola dalam Ruangan”. Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka. Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan komputer, dimana segala aspek kehidupan di dunia, misalnya: pendidikan, bisnis, dll. sudah menggunakan teknologi tersebut sebagai medianya. Disini penyusun mencoba menggabungkan teknologi tersebut dengan sebuah peluang bisnis baru (penyedia lapangan futsal). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selama ini sistem yang digunakan perusahaan-perusahaan penyedia lapangan futsal masih berupa

sistem yang manual, contoh: penjadwalan, pemesanan/*booking* lapangan, dll, masih dilakukan secara manual sehingga masih sering terjadi kesalahan.

Untuk itu dalam Tugas Akhir ini akan membuat suatu sistem komputerisasi untuk menangani masalah dalam pengaturan jadwal dan *booking* lapangan. Sehingga pengelola dapat mudah melakukan pendataan dan akan lebih menarik pelanggan ketika melakukan pemesanan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penyusun merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Sistem Komputerisasi Jadwal Lapangan Futsal dengan Java pada Joglo Futsal Yogyakarta”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan yang akan dibahas pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat sistem komputerisasi untuk pemesanan dan penjadwalan lapangan futsal untuk meminimalisir terjadinya kesalahan (*human error*) pada saat penjadwalan.

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan diatas mempunyai batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem komputerisasi untuk penjadwalan lapangan futsal pada Joglo Futsal Yogyakarta menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan MySQL.
2. Sistem komputerisasi yang dibuat menyediakan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan. Meliputi menu untuk pemesanan lapangan,

penjadwalan lapangan, pengaturan harga, transaksi keuangan perusahaan, laporan keuangan, dll.

3. Sistem komputerisasi jadwal lapangan futsal ini lebih menitik beratkan pada pemesanan karena penjadwalan lapangan dilakukan apabila terjadi pemesanan lapangan sebelumnya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari tugas akhir ini adalah :

1. Membuat sistem komputerisasi untuk pemesanan dan penjadwalan penggunaan lapangan futsal.
2. Memberikan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan futsal.
3. Mempermudah pelanggan untuk pemesanan lapangan futsal.
4. Mempermudah pegawai dalam pengaturan jadwal lapangan futsal.
5. Melengkapi persyaratan Tugas Akhir.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dibuatnya aplikasi ini adalah

1. Membantu dan mempermudah pengelolaan lapangan futsal pada Joglo Futsal Yogyakarta.
2. Mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penjadwalan lapangan futsal.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penyusunan yaitu:

1. Metode Observasi

Dalam metode ini penyusun melakukan pengamatan langsung terhadap manajemen Joglo Futsal Yogyakarta. Dengan tujuan mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan serta memahami apa yang menjadi kekurangan dari sistem yang sedang berjalan sehingga penyusun dapat memberikan solusi dalam memperbaiki sistem yang sudah ada.

2. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab dengan pemilik dan petugas Joglo Futsal Yogyakarta serta pihak - pihak yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

3. Metode Studi Kepustakaan

Dengan pengumpulan data melalui buku - buku dan karya ilmiah yang berkaitan dengan tugas akhir ini.

1.7. Sistematika Penyusunan

Sistematika penyusunan yang akan digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan yang di ambil dalam penelitian, rumusan dan batasan permasalahan, metodologi penelitian tentang cara pengumpulan data - data yang diperlukan, serta sistematika tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar yang digunakan penyusun dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini membahas tentang gambaran umum perusahaan penyedia lapangan futsal tempat penyusun melakukan penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang identifikasi masalah, *analisis requirement*, perancangan sistem, perancangan database, normalisasi, relasi antar tabel, *class diagram*, rancangan *input/output*, *interface*.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini akan membahas kesimpulan dari hasil pembahasan perancangan sistem jadwal lapangan futsal saran - saran penyusun.