

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Futsal adalah salah satu olahraga yang sedang populer belakangan ini. Seiring dengan populernya olahraga futsal, ikut berkembang juga usaha penyewaan lapangan futsal untuk menampung konsumen yang mempunyai hobi bermain futsal dan tidak memiliki lapangan untuk bermain.

Dari *survey* yang dilakukan pada Tlaga Futsal 2 Condong Catur Depok Sleman Yogyakarta, proses transaksi pemesanan lapangan masih dilakukan dengan cara pencatatan secara manual. Dari hasil *survey* tersebut maka terbuka peluang untuk sebuah aplikasi komputer yang berupa sistem pemesanan lapangan futsal melalui teknologi yang sedang populer sekarang yaitu dengan memanfaatkan fasilitas SMS (*Short Message Service*) untuk mengelola aliran proses penyewaan lapangan futsal.

Dengan memanfaatkan fasilitas SMS yang digunakan sebagai alat bantu pemesanan jarak jauh yang bisa dimanfaatkan oleh konsumen, memudahkan semua pihak untuk melakukan transaksi pemesanan tanpa harus datang ke tempat pemesanan secara langsung.

Diharapkan aplikasi ini nantinya dapat menjadi salah satu sumber dan layanan yang dapat digunakan oleh para penyedia jasa penyewaan lapangan futsal untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan transaksi pencatatan penyewaan lapangan dengan lebih mudah dan *informative* bagi para konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut;

1. Bagaimana membangun aplikasi sistem pemesanan jadwal lapangan futsal menggunakan SMS *gateway*?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang menarik dan *user friendly* sehingga informasi yang disampaikan oleh sistem mudah dipahami dan dimengerti oleh *user* dan konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu besarnya cakupan untuk pembangunan sistem pemesanan jadwal lapangan futsal tersebut, maka aplikasi ini hanya berlaku untuk penyewaan lapangan futsal yang melayani penyewaan lapangan futsal per jam melalui pemesanan manual atau secara langsung dan melalui SMS *gateway* atau pemesanan jarak jauh.

Sistem ini akan dibangun menggunakan Java Standart Edition dan MySQL sebagai basis datanya. Dan nantinya aplikasi ini akan berjalan sebagai program untuk *desktop* computer dengan bantuan XAMPP for windows sebagai *control panel* untuk koneksi ke *database*.

Adapun batasan masalah pada sistem penyewaan lapangan futsal ini adalah sebagai berikut :

1. Member yang mempunyai langganan tidak bisa memesan lagi baik melalui SMS Gateway atau manual.
2. Untuk melakukan pemesanan melalui SMS Gateway harus mempunyai deposit minimal Rp. 50.000,- sebagai uang muka pemesanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat ditentukan tujuan sebagai berikut:

1. Membangun sistem pemesanan jadwal lapangan untuk penyewaan lapangan menggunakan SMS gateway.
2. Membuat sistem yang menarik dan *user friendly* sehingga mudah diakses dan dimengerti oleh *user* dan konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapat dari aplikasi ini adalah;

1. Admin dapat melakukan pengelolaan
 - a. data user
 - b. setting harga
 - c. data *reservasi* lapangan
 - d. data konsumen/*member*
 - e. data pemakaian lapangan
 - f. laporan pemakaian lapangan
2. User (Operator)
 - a. Dapat melakukan proses transaksi manual secara langsung menggunakan sistem
 - b. Menambahkan saldo *member*
 - c. Membatalkan transaksi pemesanan
3. Member (pelanggan)
 - a. Dapat memilih jadwal jam bermain sesuai keinginan dengan syarat jadwal yang dipilih belum terisi
 - b. Dapat melakukan pemesanan jadwal lapangan futsal secara langsung / datang ke tempat pemesanan
 - c. Dapat melakukan pemesanan jadwal lapangan futsal menggunakan fasilitas SMS *gateway*

- d. Pelanggan akan mendapatkan nota pembayaran yang lebih detail dan terperinci bagi pelanggan yang memesan langsung ke tempat pemesanan
- e. Pelanggan akan mendapatkan balasan dari SMS *gateway* berupa *validasi* dan informasi pemesanan yang dilakukan menggunakan SMS.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka
Metode studi pustaka dengan cara mencari dan mempelajari referensi melalui buku dan artikel terkait yang dapat mendukung pembentukan aplikasi.
2. Pengumpulan data
Metode ini adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan secara langsung ke tempat persewaan lapangan futsal Tlaga 2 Condong Catur Depok Sleman Yogyakarta.
3. Metode pembangunan perangkat lunak
Langkah-langkah dari metode ini yaitu:
 - a. Analisis, menganalisa permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat.

- b. Perancangan, merancang sistem perangkat lunak berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya.
 - c. Pengkodean, mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam *software* pembangun program.
 - d. Pengujian, menguji perangkat lunak yang telah dibuat pada langkah pengkodean.
4. Penyusunan laporan
- Metode penyusunan laporan ini merupakan tahap paling akhir dari semua proses penyusunan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Penulisan skripsi ini disusun menjadi 5 (lima) bab, dengan isi dari masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan yang berisi garis besar isi skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai pengenalan sistem secara umum meliputi sistem, informasi, karakteristik sistem, sistem informasi manajemen, teori PIECES, teori UML, *Use Case Diagram*, *Class*

Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, teori tentang basis data dan perangkat lunak yang digunakan meliputi teori tentang MySQL, Netbeans IDE 6.7 dan gambaran umum dari Tlaga Futsal 2.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis sistem meliputi analisis PIECES, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan sistem. Serta rancangan pembuatan *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram*, rancangan *database*, dan rancangan *interface*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan implementasi dari perancangan yang telah dibuat sebelumnya, meliputi tampilan dari program, modul program yang mendukung, melakukan pengujian terhadap sistem yang dibangun. Serta pembahasan mengenai hasil dan penggunaan sistem tersebut, sehingga bisa memberikan manfaat bagi Tlaga Futsal 2.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang akan menjelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan serta saran dan kritik untuk pengembangan sistem lebih lanjut.