

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta salah satu predikat provinsi yang mendapatkan gelar khusus karena keunikan tata pemerintahan yang berlaku di Yogyakarta dipimpin oleh seorang Sultan dan bukan oleh seorang Gubernur seperti pada daerah lainnya. Disamping itu kota Yogyakarta juga melekat dengan sebutan sebagai Kota Pelajar, karena di Yogyakarta banyak berdiri perguruan tinggi negeri maupun swasta yang secara langsung atau tidak menjadikan populasi di Yogyakarta dipadati oleh sebagian besar mahasiswa dan mahasiswi yang mana sebagian besar dari mereka adalah pendatang atau berasal dari luar Yogyakarta.

Dengan ramainya para mahasiswa dan mahasiswi yang menuntut ilmu di Yogyakarta, Yogyakarta menjadi salah satu kota yang menjadi tempat berkembangnya olahraga futsal yang mulai masuk Indonesia sekitar tahun 2000-an, futsal menjadi salah satu alternative kegiatan yang sangat dipilih oleh para mahasiswa untuk mengisi waktu diluar jam kuliah atau kegiatan kampus mereka. Seiring perkembangan fenomena ini, menjamur pula berdirinya lapangan-lapangan futsal yang menjadi lading bisnis baru yang memiliki prospek yang cukup menjanjikan.

Seiring perkembangan ini maka secara langsung maupun tidak langsung terjadilah hubungan yang sangat erat antara pengelola lapangan futsal dengan para pengguna atau pelanggan lapangan futsal itu sendiri.

Bertujuan untuk mempererat dan melancarkan komunikasi antara pengelola lapangan dan pelanggan lapangan futsal inilah Website ini dibangun, agar mestinya dapat menjadi salah satu media yang benar-benar dapat memuat informasi-informasi yang diperlukan oleh calon pengguna lapangan ataupun oleh pengelola lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah yang timbul dan mendasar yang kerap terjadi antara penyedia jasa dan calon pengguna jasa, maka kebutuhan akan sebuah komunikasi dan informasi yang baik sangat dibutuhkan, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengoptimalkan penyampaian informasi mengenai Jam kosong pemakaian lapangan futsal kepada calon pengguna lapangan yang mana calon pengguna lapangan tidak perlu datang langsung kelapangan futsal karena informasi ini dapat diakses dimana saja secara online.
2. Bagaimana merancang sebuah web yang dapat menjadi wadah atau media penyampai informasi dan komunikasi yang baik antara sebuah lapangan futsal dan calon pengguna lapangan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi diatas, maka ditentukan pula batasan-batasan masalah dengan tujuan agar masalah yang ingin diberikan jalan keluar benar-benar menjawab dan memberikan solusi atas masalah yang sudah diidentifikasi, yaitu:

1. Menyediakan informasi jam kosong/jadwal penggunaan lapangan yang bersifat *online* sehingga dapat diakses dimana saja oleh calon pengguna lapangan tanpa harus datang langsung ke lapangan yang ingin digunakan untuk bermain futsal.
2. Memberikan hak update jam kosong atau jadwal penggunaan lapangan kepada pengelola lapangan langsung dengan tujuan informasi yang akan diterima oleh calon pengguna lapangan benar-benar akurat.
3. Hak update jam kosong atau jadwal penggunaan lapangan juga dalam pantauan administrator web.
4. Kepada user juga diberikan fasilitas untuk pemesanan jadwal pemakaian lapangan yang dapat di *input* langsung dari web.
5. Lapangan yang memiliki halaman didalam web ini diatur sepenuhnya oleh administrator.
6. Setiap lapangan memiliki 1(satu) *account* operator.
7. Jadwal atau daftar pemakaian lapangan adalah 1(satu) halaman untuk 1(satu) lapangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah web site interaktif yang mana didalamnya terjadi komunikasi baik secara langsung ataupun tidak sehingga dapat menjadi media komunikasi antara pengguna dan pengelola lapangan dan juga dapat menjadi media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi serta meningkatkan kualitas komunikasi untuk menjaga

dan menciptakan hubungan yang semakin erat antara pengelola dengan pengguna lapangan futsal.

Adapun maksud diadakan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan sejauh mana kemampuan penulis memberikan solusi terhadap suatu masalah.
2. Mempraktekkan teori yang telah diperoleh selama mengikuti kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan tujuan penulis menyusun skripsi ini adalah:

1. Membuat aplikasi Web interaktif yang berfungsi sebagai media yang dapat menjadi jembatan komunikasi dan informasi antara pengelola sebuah lapangan futsal dengan para pelanggan atau calon pemakai lapangan futsal itu sendiri.
2. Bertujuan memberikan kemudahan kepada para calon pengguna lapangan untuk mendapatkan informasi jam kosong penggunaan lapangan.
3. Dan juga memberikan kemudahan kepada pengelola lapangan untuk mengkomunikasikan informasi kepada seluruh calon pengguna lapangan dimana pun berada.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui objek yang akan dilakukan penelitian.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung terhadap pihak-pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi yang tepat dan akurat tentang objek penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku sumber yang mempunyai kaitan dengan penyusunan karya tulis ini, agar kekurangan informasi dan data dapat dilengkapi.

4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab yang nantinya masing-masing bab akan berisi pembahasan dengan membaginya dalam beberapa bab, antara lain:

Bab I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan teori aplikasi Web dan software apa saja yang digunakan dalam web ini dan diuraikan mengenai sejarah internet, konsep dasar website serta penjelasan sederhana tentang software atau perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai analisis sistem Website yang akan dikembangkan dan perancangan sistem.

Bab IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini berisi penerapan implementasi sistem dan kegiatan perancangan sistem, pembahasan dan manual website menjelaskan perancangan database, program yang dibangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah dibangun.

Bab V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir dan akan berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisi dan cara mengenai aplikasi ini untuk proses pengembangan selanjutnya.