

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Futsal adalah salah satu cabang olah raga yang sedang populer akhir-akhir ini. Seiring dengan berkembangnya olahraga futsal, ikut berkembang juga usaha penyewaan lapangan futsal untuk menampung konsumen yang ingin bermain futsal dikarenakan tidak mempunyai lapangan untuk bermain.

Dari *survey* yang dilakukan pada Genic Futsal di Jl. Raya Tajem No. 412, Maguwoharjo, telepon 0274-4462460. Proses transaksi penyewaan lapangan futsalnya masih dilakukan pencatatan secara manual. Dari hasil *survey* tersebut maka terbuka peluang untuk sebuah aplikasi komputer yang berupa sistem informasi untuk mengelola aliran proses penyewaan lapangan futsal.

Sistem informasi adalah sistem yang mengorganisasikan informasi mulai dari data mentah sampai menjadi informasi yang diperlukan oleh pengguna.

Diharapkan aplikasi ini nantinya dapat menjadi salah satu sumber informasi yang dapat digunakan para penyedia jasa penyewaan lapangan futsal untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara lebih mudah dan *informatif* bagi para konsumen.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahannya seperti berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi sistem informasi untuk penyewaan lapangan futsal?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang menarik dan *user friendly* sehingga mudah di akses dan di mengerti oleh pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu besarnya cakupan untuk pembangunan aplikasi sistem informasi, maka aplikasi ini hanya berlaku untuk penyewaan lapangan futsal yang melayani penyewaan lapangan futsal per jam melalui pemesanan secara *booking* atau secara langsung dan yang menyediakan makanan dan minuman.

Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan MySQL sebagai basis datanya. Dan nantinya aplikasi ini akan berjalan sebagai program untuk *desktop* komputer dengan bantuan XAMPP for windows sebagai *control panel* untuk koneksi ke *database*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka dapat ditentukan tujuannya seperti berikut:

1. Membangun sistem informasi untuk penyewaan lapangan futsal.
2. Membuat aplikasi yang menarik dan *user friendly* sehingga mudah diakses dan dimengerti oleh pengguna.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari aplikasi ini adalah:

1. *Admin* dapat melakukan pengelolaan data *user*, data kantin, data isi kantin, data setting harga, data pelanggan, data *reservasi* lapangan, data pemakaian lapangan, data biaya lain dan data laporan pemasukan.
2. *User* (*kasir*) dapat mengelola data isi kantin, data pelanggan, data *reservasi* lapangan, data pemakaian lapangan, dan data biaya lain.
3. *User* dapat melakukan proses perhitungan untuk nota-nota pembayaran secara otomatis.
4. Pelanggan dapat memesan dan membatalkan pesanan terhadap lapangan futsal.

5. Pelanggan dapat memilih jadwal jam bermain sesuai keinginan dengan syarat jadwal yang dipilih belum terisi.
6. Pelanggan akan mendapatkan nota pembayaran yang lebih detail dan terperinci serta penghitungan waktu bermain yang tepat.
7. Selain pelanggan, pengunjung yang datang ke lapangan futsal pun dapat melakukan transaksi pembelian di kantin.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

##### **1. Metode Studi Pustaka**

Metode studi pustaka dilakukan 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 dari tempat kejadian.

##### **3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak**

Langkah-langkah dari metode ini yaitu:

- 1) Analisis, menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat.
- 2) Perancangan, merancang perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang ada.
- 3) Pengkodean, mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam software pembangun program.
- 4) Pengujian, menguji perangkat lunak yang telah dibuat pada langkah pengkodean.

#### 4. Penyusunan laporan

Metode penyusunan laporan ini merupakan tahap yang paling akhir dari seluruh proses penyusunan skripsi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Bagian utama dari skripsi ini akan terdiri dari lima bab:

#### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## 2. Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang landasan teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam analisis dan perancangan “Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal”.

## 3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain dalam perancangan aplikasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal.

## 4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan cara penggunaan perangkat lunak, serta hasil pengujian terhadap perangkat lunak.

## 5. Bab V Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.