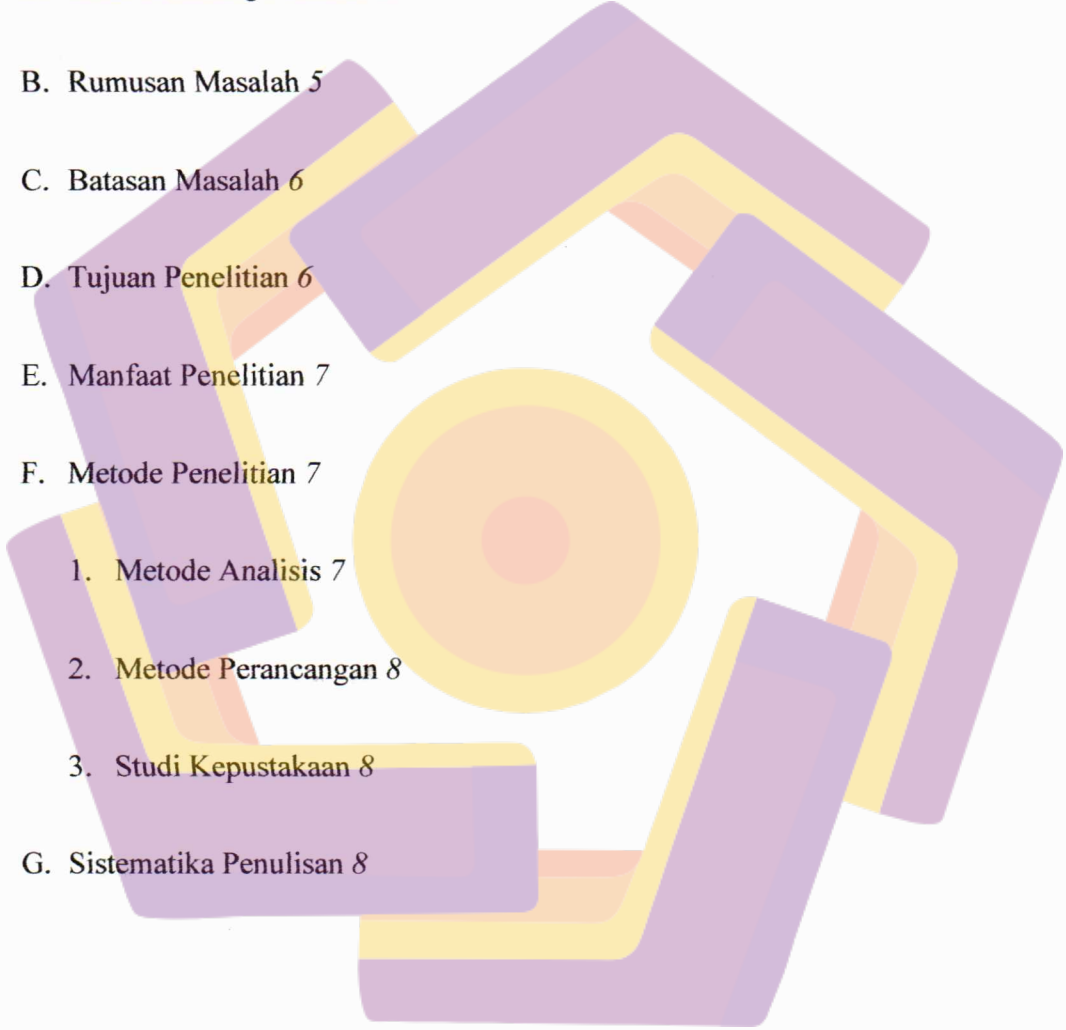


BAB 1

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah 2
 - B. Rumusan Masalah 5
 - C. Batasan Masalah 6
 - D. Tujuan Penelitian 6
 - E. Manfaat Penelitian 7
 - F. Metode Penelitian 7
 - 1. Metode Analisis 7
 - 2. Metode Perancangan 8
 - 3. Studi Kepustakaan 8
 - G. Sistematika Penulisan 8
- 

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi sekarang ini, banyak seseorang mencari informasi lewat internet. Hal ini tidak bisa lepas dengan adanya web sebagai sumber informasi di internet. Informasi apa saja dapat di peroleh di internet, termasuk informasi tentang pemasaran. Menurut *Philip Kotler dan Amstrong* secara definisi pemasaran adalah sebagai suatu proses sosial dan managerial yang membuat individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan lewat penciptaan dan pertukaran timbal balik produk dan nilai dengan orang lain. Dalam pemasaran terdapat pula suatu manajemen pemasaran.

Manajemen pemasaran berasal dari dua kata yaitu manajemen dan pemasaran. Menurut *Kotler dan Armstrong* pemasaran adalah analisis, perencanaan, implementasi, dan pengendalian dari program-program yang dirancang untuk menciptakan, membangun, dan memelihara pertukaran yang menguntungkan dengan pembeli sasaran untuk mencapai tujuan perusahaan. Sedangkan manajemen adalah proses perencanaan (*Planning*), pengorganisasian (*organizing*) penggerakan (*Actuating*) dan pengawasan. Jadi dapat diartikan bahwa manajemen pemasaran adalah sebagai analisis,

perencanaan, penerapan, dan pengendalian program yang dirancang untuk menciptakan, membangun, dan mempertahankan pertukaran yang menguntungkan dengan pasar sasaran dengan maksud untuk mencapai tujuan - tujuan organisasi.

Dalam pemasaran dan manajemen pemasaran terdapat suatu bidang, salah satunya pada bidang olahraga yaitu Futsal. Futsal dikenali dengan berbagai nama lain. Istilah "futsal" adalah istilah internasionalnya, berasal dari kata Spanyol atau Portugis, yaitu *football* dan *sala*. Futsal diciptakan di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930, oleh Juan Carlos Ceriani. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Gaol Futsal adalah salah satu contoh tempat bermain futsal yang terletak disalah satu pemukiman kampus di Yogyakarta. Karena letaknya didaerah kampus maka kebanyakan yang bermain adalah mahasiswa dan pelajar tetapi tidak menutup kemungkinan orang tua pun juga bermain disana. Dengan tempat yang strategis dan mudah dijangkau oleh kalangan muda,

Gaol Futsal merupakan sarana yang pas untuk bermain futsal pada kalangan manapun. Didukung dengan 2 lapangan yang berumputkan sintetis, tempat ini juga mempunyai fasilitas seperti tersedianya alat-alat *fitness*, toilet yang didalamnya bermandikan air hangat (*sauna*), tempat parkir yang sangat luas, serta *free hotspot* dan masih banyak lagi. Tidak hanya fasilitas saja, dari sisi biaya pun cukup murah dan terjangkau dibandingkan tempat futsal lainnya. Gaol Futsal juga sering menyelenggarakan turnamen-turnamen antar kampus atau umum serta tak jarang juga menggelar turnamen antar perusahaan yang dimana melahirkan bakat-bakat muda dan dewasa yang nantinya akan diikuti sertakan pada turnamen futsal tingkat nasional. Jadi sudah dapat dipastikan Gaol Futsal adalah tempat yang praktis dan strategis untuk bermain futsal serta mampu melahirkan pebola profesional.

Dengan banyaknya lapangan ini memberikan para *programmer* untuk membuat suatu sistem yang bermanfaat dalam futsal, misalnya adalah pembuatan website pada Gaol Futsal. Dengan website ini merupakan salah satu solusi terbaik dalam mencari tempat futsal, karena dengan fasilitas website seseorang dapat melihat lapangan manakah yang terbaik dengan harga yang terjangkau tanpa melihat tempat futsal terlebih dahulu. Web ini dapat membantu Gaol Futsal tersebut untuk memperluas jangkauan pemasaran serta pemesanan tempat karena dengan website seseorang dapat juga berinteraksi secara langsung tanpa mengenal perbedaaan jarak dan waktu, serta bisa juga

memesan lapangan untuk bermain. Dalam pemesanan lapangan pun pengunjung dimanjakan oleh fasilitas pemesanan secara *online* dimanapun berada, dalam pemesanan ada berbagai cara memesan secara singkat saja yaitu pengunjung web terlebih dahulu melihat tanggalnya, kemudian tinggal masukan jam, waktu lama sewa dan lapangan yang ingin dipesan, kemudian jika sudah pasti tanggal dan jam untuk bermain tinggal memilih saja pada *button* yang sudah tersedia dan akan secara otomatis tersimpan bahwa anda sudah memesan lapangan secara *online*. Setelah itu pelanggan akan di hubungi sehari sebelum latihan guna memastikan bahwa pelanggan akan melanjutkan latihan atau tidak. Dengan begitu kita tidak perlu susah payah untuk memesan ketempatnya langsung.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk membuat sistem pemesanan dan pemasaran secara *online* pada salah satu tempat futsal di Yogyakarta yaitu pada “Gaol Futsal” agar mempermudah seseorang dalam mendapatkan informasi tanpa dibatasi jarak dan waktu yang memanfaatkan jaringan internet tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka permasalahan yang timbul adalah : Kemudahan – kemudahan apa sajakah yang bisa diakses oleh pelanggan?

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah skripsi ini hanya pada pembuatan sistem pemesanan dan pemasaran secara *online*, informasi tentang isi dari website tersebut, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada perancangan sistem ini adalah :

1. Menganalisa masalah – masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan yang dapat dijadikan dasar untuk membuat sistem yang baru.
2. Membuat sistem pemesanan dan pemasaran secara online.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari sistem ini adalah :

1. Meningkatkan citra tempat futsal sehingga lebih dikenal masyarakat.
2. Meningkatkan pelayanan terhadap anggota terutama dalam hal pemesanan futsal.

3. Meningkatkan jumlah anggota.
4. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teori-teori yang telah didapatkan selama masa studi di perguruan tinggi.
5. Untuk penyusunan Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata 1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

F. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode analisis, metode perancangan dan studi pustaka.

1. Metode Analisis.

Analisa dilakukan pertama kali dengan cara melakukan survei pada sistem yang sedang berjalan. Setelah menganalisa kelebihan dan kekurangan dari sistem tersebut, maka akan dirancang sebuah sistem baru yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

2. Metode Perancangan

2.a. *Database*

Menggunakan database *lifecycle*

2.b. *Software*

Menggunakan metode *Waterfall*

3. Studi Kepustakaan

Dalam proses perancangan sistem, penulis akan membaca buku, artikel, dan bahan – bahan yang berkaitan langsung dengan sistem yang baru yang akan dibuat.

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan Pengertian Internet, Sistem Basis Data (SBD), MySQL dan Sistem Pendukung.

BAB III ANALISA & PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang Tinjauan Umum Objek Penelitian, Analisa Kelayakan Sistem, Analisa Kebutuhan dan Tujuan Sistem, Rancangan Sistem Yang Diusulkan.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang Struktur Program, Pengujian Sistem, Pembahasan Program dan Petunjuk Penggunaan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh, serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem Pemesanan dan Pemasaran Secara Online.

