

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang semakin maju dan serba modern seperti sekarang ini hampir seluruh kegiatan yang dilakukan manusia sudah melibatkan teknologi, mulai dari kegiatan yang bersifat pribadi sampai kegiatan untuk kepentingan komersial. Contoh dari perkembangan teknologi itu sendiri salah satunya adalah komputer, komputer sudah digunakan oleh berbagai kalangan untuk kepentingan mulai dari pekerjaan maupun sampai yang hanya sekedar untuk mencari hiburan, mulai dari orang tua sampai anak-anak sudah mahir mengoperasikan komputer. Sebagai salah satu media yang paling banyak digunakan dalam kegiatan sehari-hari, penggunaan komputer diprediksi akan mendominasi dan ikut andil pada seluruh kegiatan manusia di seluruh dunia pada saat ini dan yang akan datang. Komputer dianggap mampu membantu pekerjaan manusia karena bisa memberikan kemudahan dan ketepatan dalam mengolah informasi yang dibutuhkan, karena pada setiap instansi atau perusahaan pasti terdapat informasi di dalamnya dengan alur yang berbeda-beda.

Tiki Taka Barcelona Futsal adalah salah satu tempat olah raga yang dalam pelayanannya masih menggunakan sistem manual. Tiki Taka Barcelona Futsal sendiri mulai berdiri sejak awal tahun 2015 dan terus berjalan hingga sekarang. Proses pelayanannya pun tergolong masih manual yaitu hanya melakukan pelayan jika ada

konsumen yang ingin melakukan pemesanan lapangan. Tiki Taka Barcelona Futsal saat ini sedang mengusahakan pemesanan secara online untuk mengembangkan usahanya. Proses pengolahan pemesanan masih menggunakan cara manual dengan menulis satu persatu ke papan tulis yang tersedia, akibatnya sering terjadi pemesanan yang sama dan mengakibatkan pencatatan jam yang sama saat lapangan akan digunakan. Dikarenakan semakin banyak para pengusaha yang mendirikan usaha lapangan futsal di daerah sekitar, maka dari itu Tiki Taka Barcelona Futsal membutuhkan platform baru untuk mempermudah para pecinta olah raga futsal dalam melakukan pemesanan lapangan yaitu sebuah *website* pemesanan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem informasi pemesanan berbasis *website* yang dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi lapangan maupun jam yang masih kosong dan melakukan pemesanan lapangan. Adapun judul penelitian yang penulis ajukan adalah "PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL TIKI TAKA BARCELONA KLATEN". *Website* ini nanti akan dibangun dengan menggunakan framework *Laravel* dan *MySQL* sebagai database. *Website* akan berisi konten semua jadwal lapangan yang telah di pesan maupun yang masih kosong, dan juga dapat melakukan transaksi pemesanan melalui *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah, bagaimana membuat sistem informasi pemesanan berbasis *website* pada Tiki Taka Barcelona Futsal agar lebih mudah dalam proses pelayanannya ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan *framework* Laravel untuk membuat kerangka sistem *website*.
2. Tempat yang menjadi Obyek penelitian dalam pembuatan skripsi ini adalah Tiki Taka Barcelona Futsal
3. *Software* yang digunakan dalam membuat *website* adalah sublime dan XAMPP sebagai aplikasi server.
4. *Website* hanya menampung pemesanan, proses *verifikasi* pemesanan dilakukan oleh admin.
5. Transaksi pemesanan dapat dilakukan oleh para konsumen yang ingin melakukan pemesanan lapangan.
6. Aplikasi ini berbasis *website* dan bersifat *online*.
7. Penulis tidak membahas tentang SEO *website*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah Membangun sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis *website* pada Tiki Taka Barcelona Futsal dengan menggunakan *framework* laravel.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan membantu Tiki Taka Barcelona Futsal dalam mengatur pemesanan lapangan. Dan memajukan usahanya serta meningkatkan pelanggan sehingga omset nya pun bertambah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini terbagi dalam berbagai metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara langsung terhadap pemilik Tiki Taka Barcelona Futsal untuk mendapatkan informasi yang dapat di pertanggung jawabkan, Melakukan *observasi* tentang proses transaksi dan bahasa pemrograman yang digunakan dari buku-buku, internet, dan sumber-sumber lain yang dapat membantu proses pembuatan *website* pada Tiki Taka Barcelona Futsal.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis PIECES yaitu analisis dari analisis kinerja sistem (Performance), Analisis Informasi (*Information*), Analisis Ekonomi (*Economy*),

Analisis Pengendalian (*Control*), Analisis Efisiensi (*Efficiency*), Analisis Pelayanan (*Service*).

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam hal ini penulis menggunakan model UML dengan Diagram *Activity*, *Use case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*. Selain itu juga menggunakan ERD dan *Flowchart*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahap Pengembangan *website* yang dilakukan meliputi design perancangan UML, Perancangan Diagram *Activity*, design *Interface*, dan *testing*.

1.6.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan adalah metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas dari sistem informasi penjualan yang akan dibangun dengan mencari kemungkinan kesalahan pada program untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung judul, menjelaskan konsep dasar sistem informasi pemesanan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi analisis masalah, penjelasan metode penelitian dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang penerapan implementasi pembuatan *website* dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran.