

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada jaman sekarang sangatlah pesat. Hampir semua bidang usaha memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk menunjang kegiatan bisnis perusahaan., namun yang terjadi pada Lapangan Futsal Telaga 3 yang terletak di kota Yogyakarta sekarang masih menggunakan cara lama atau dapat dikatakan sistem yang berjalan untuk memproses semua aktivitas usaha masih manual.

Dari observasi yang telah dilakukan kepada pihak tempat futsal dan pengguna lapangan, ditemukan masalah seperti *Human error* pada petugas di tempat futsal juga menjadi masalah dikarenakan pencatatan pemesanan masih dalam dokumentasi manual yang memungkinkan data yang di catat terjadi kesalahan. Selain itu belum adanya jaminan pada pemesanan lapangan yang dapat digunakan untuk mengkonfirmasi status bermain juga menjadi masalah yang sering terjadi, serta dalam pembaruan data jadwal untuk bulan berikutnya masih belum ada ketika pemesan ingin memesan pada bulan berikutnya.

Dari permasalahan yang ada, maka dirancang sebuah sistem reservasi lapangan futsal berbasis *Dekstop*. Sistem reservasi lapangan futsal ini mampu melakukan transaksi pemesanan secara komputerisasi yang mampu meminimalisir kesalahan, mampu menampilkan data-data lapangan yang tersedia untuk di pesan oleh pemesan dan dapat selalu diupdate data-data lapangan di bulan berikutnya ketika nantinya pemesan ingin memesan lapangan di bulan-bulan berikutnya. Telaga Futsa 3 juga membutuhkan system yang mampu membuat laporan-laporan seperti laporan data transaksi untuk di serahkan kepada pemilik lapangan ketika nantinya pemilik lapangan meminta laporan transaksi tersebut dan juga laporan untuk bukti transaksi yang akan di berikan kepada pemesan sebagai nota pemesanan.

Dengan sistem yang akan dibangun mampu mengatasi seluruh kendala yang ada. Seperti, Admin tidak perlu lagi melakukan pencatatan yang membuat kemungkinan tulisan tidak terbaca dengan jelas dan seluruh data lapangan diupdate yang membuat proses bisnis berjalan dengan lancar. Diharapkan dengan system baru ini mampu membuat pekerjaan Admin lebih efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan pelayan dan memperoleh keuntungan maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun sistem pemesanan lapangan futsal agar pelayanan di Lapangan Futsal Telaga 3 Yogyakarta meningkat?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian hanya dilakukan di lingkup Lapangan Futsal telaga 3.
2. Sistem informasi mengelola data Pemesan, Admin, Transaksi Sewa Lapangan,
3. Sistem informasi menghasilkan laporan transaksi pemesanan per bulan, nota transaksi sewa lapangan
4. Sistem informasi tidak membahas tentang perawatan lapangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud :

Membuat Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal yang akan digunakan untuk lapangan futsal telaga 3 yogyakarta.

Tujuan :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyandang gelar Sarjana Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengembangkan Sistem Informasi berbasis *desktop* untuk meningkatkan pelayanan dan mempercepat proses pemesanan.
3. Membangun Sistem Informasi berbasis *desktop* yang dapat mengatur proses data transaksi di lapangan Telaga Futsal 3.

1.5 Manfaat Penelitian**1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

1. Mampu menambah wawasan baik secara teori maupun praktek,
2. Mampu menganalisis dalam pengambilan keputusan atas masalah – masalah yang ada di lapangan dan sebagai alat untuk menerapkan ilmu yang telah didapat.

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Dapat meningkatkan daya saing Telaga Futsal 3 Yogyakarta dengan tempat Futsal yang lainnya.
2. Memberikan pelayanan yang berkualitas dari Telaga Futsal 3 Yogyakarta kepada konsumen atau pengguna lapangan.

1.5.3 Manfaat Bagi Konsumen

1. Memberikan kecepatan proses transaksi agar konsumen merasa lebih sering merasa waktunya tidak terbuang habis ketika memesan.
2. Memberikan keyakinan bahwa kualitas yang dipunya oleh Telaga Futsal 3 lebih bagus.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan peneliti mendatangi langsung ke lokasi objek penelitian dan berperan sebagai pelanggan. Tujuannya, peneliti mengetahui bagaimana pelayanan yang ada serta mengumpulkan informasi yang belum didapat pada saat pemesanan.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada pihak Telaga Futsal 3.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu SDLC (Sistem Development Life Cycle) dengan model Waterfall. Dengan metode tersebut analisis dan perancangan sistem dilakukan secara keseluruhan sebelum sistem dibuat. Metode yang dilakukan dengan SDLC yaitu sebagai berikut :

1.6.2.1 Metode Perencanaan

Merupakan tahap perencanaan. Dalam pembuatan Sistem informasi pemesanan lapangan futsal, hal ini mencakup perencanaan konsep dan hal-hal yang harus direncanakan.

1.6.2.2 Metode Analisis

Metode analisa yang digunakan yaitu analisis PIECES yang digunakan untuk menganalisa kinerja, informasi, ekonomi, keamanan sistem, efisiensi, dan pelayanan pelanggan sistem yang lama sehingga dapat diketahui apakah system.

1.6.2.3 Metode Perancangan

Adalah tahap pendesignan dan pegkodean dalam pembuatan system informasi pemesanan lapangan futsal ini.

1.6.2.4 Metode Testing

Perancangan sistem informasi akan menggunakan SQL server sebagai database dan bahasa pemrograman Java. Desain perancangan sistem yang akan dibuat menggunakan UML (Unified Modeling Language), ERD (Entity Relationship Diagram) dan Flowchart.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode ini dilakukan agar penyusun skripsi lebih terarah dan mampu dipahami oleh pembaca. Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka pembuatan system informasi pemesanan lapangan futsal, teori system informasi dan software yang akan digunakan untuk pembuatan system informasi pemesanan lapangan futsal.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan system, gambaran umum aplikasi, dan perancangan aplikasi yang di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari tahapan penelitian dari analisis, implementasi desain, dan hasil testin.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dan kritik dari penelitian yang telah dilakukan untuk memperbaiki kesalahan serta kekurangan yang ada untuk pengembangan terhadap aplikasi atau system yang dibuat.

