

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat, oleh karena itu sudah banyak pula perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk meningkatkan usahanya. Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dan syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan keakuratan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam perusahaan. Komputer adalah suatu alat yang dapat menyimpan data, mengolah data, dan memberikan informasi yang diinginkan secara tepat dan akurat yang berguna bagi perusahaan untuk kemajuan usahanya.

Penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini dan masa datang. Secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi.

Reservasi tidak hanya menguntungkan bagi konsumen, tetapi juga pihak yang menyediakan layanan. Dengan melakukan reservasi, konsumen dapat

mempersiapkan keperluannya, serta dapat memperkirakan total biaya yang diperlukan, serta kapasitas fasilitas yang telah dipesan

Bagi pihak penyedia layanan reservasi dapat digunakan untuk mempersiapkan fasilitas sebelum digunakan untuk menyediakan permintaan khusus yang dipesan khusus oleh masing-masing konsumen. Dengan adanya reservasi pihak penyedia layanan juga dapat mengetahui kapasitas tempat pada hari tertentu, sehingga jika ada pemesanan dari konsumen lain tidak akan tumpang tindih dengan pemesanan sebelumnya

Pada Tri Mulya, proses booking, transaksi, dan pengolahan transaksi masih digunakan dengan cara konvensional yaitu proses transaksi pelanggan masih secara offline. Pelanggan masih harus menghubungi pihak futsal untuk melakukan transaksi pemesanan lapangan. Hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan menghitung banyaknya transaksi yang ada, pemesanan masih secara manual, pelanggan harus konfirmasi lapangan masih ada yang kosong atau tidak karena, karena pelanggan tidak dapat melihat jadwal secara *online*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Website* pada Tri Mulya Futsal Biltar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian adalah bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* pada Tri Mulya Futsal Blitar.

1.3 Batasan Penelitian

Agar pemecahan masalah berjalan efektif dan tidak menyimpang terlalu jauh dari tujuanya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi *booking* berbasis *website*.
2. Ruang lingkup penelitian hanya dibatas pada proses pemesanan lapangan futsal secara *online* pada Tri Mulya Futsal Blitar
3. Semua kegiatan meliputi pendaftaran member, *booking* lapangan, hingga pembayaran dilakukan secara *online*
4. *Software* yang digunakan PHP, MySQL, XAMPP, HTML, dan Sublime sebagai *text editor*.
5. Level *user* ada 3, yaitu :
 - a. Admin (pemilik)
 - b. Karyawan
 - c. Member

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukanya penelitian ini adalah

1. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan yang di tempuh di bangku kuliah kedalam aplikasi nyata guna mendukung penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Membangun sistem informasi lapangan futsal untuk masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah

1. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini penulis akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru khususnya dalam bidang pembuatan *website* proses *booking online* dan bisnis penyewaan lapangan futsal.

2. Bagi Konsumen

Konsumen dapat dengan mudah melihat ketersediaan lapangan dan melakukakn proses *booking* lapangan secara *online*.

3. Bagi Pengelola Lapangan Futsal

Dengan adanya penelitian ini, pengelola dapat memperluas jangkauan pasarnya serta dapat membangun interaksi Antara pengelola dan konsumen.

4. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai *literature* tugas akhir dengan tujuan pembangunan atau pembuatan dalam penelitian yang berhubungan agar menjadi lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan suatu karya ilmiah yang berkualitas, maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur/Pustaka/Internet

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari dan mengumpulkan data yang terkait.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati suatu lokasi atau keadaan dengan cermat untuk mengetahui apa yang terjadi.

3. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan narasumber yang layak/terkait.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC)

1.6.3 Metode Analisis

Proses ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan bagi sistem yang akan di bangun. Metode yang digunakan untuk menganalisis sistem adalah PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service*).

1.6.4. Metode Perancangan

Proses ini merupakan kelanjutan dari proses analisis. Desain yang dibuat adalah desain proses, desain basis data, dan desain antar muka pengguna. Perancangan sistem yang digunakan adalah *Data Flow Diagram* (DFD), dan rancangan basis data yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD).

1.6.5 Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan pembangunan dari sistem berdasarkan perancangan yang telah dibuat. Implementasi yang digunakan adalah menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Peer Hypertext Preprocessor*).

1.6.6 Pengujian

Untuk dapat menghasilkan sistem yang benar-benar layak untuk diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut. Pengujian dilakukan menggunakan metode *White box testing* dan *Black Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan dari pembahasan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang akan dijadikan dasar dalam penelitian ini.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan *system*, analisa kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak dan juga perancangan *database*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai implementasi sistem proses booking secara *online* dan kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan terhadap sistem.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat dan menjelaskan saran-saran penulis kepada pembaca agar sistem informasi *booking* futsal secara *online* ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan lebih lanjut.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber bacaan yang penulis gunakan sebagai bahan penelitian.

