

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat cepat, khususnya bidang teknologi informasi. Pada awalnya teknologi informasi merupakan sesuatu yang kompleks dan rumit, hingga banyak orang enggan untuk mengembangkannya. Tapi saat ini justru banyak orang berkompetisi untuk mengembangkan teknologi informasi. Karena pada dasarnya teknologi dibuat untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia serta menghasilkan informasi yang akurat, tepat pada waktunya, dan relevan. Oleh karena itu teknologi informasi harus ditopang dengan perangkat lunak atau aplikasi didalamnya, yang mendukung terbentuknya informasi berkualitas. Sehingga cara lama pun ditinggalkan dan digantikan dengan teknologi komputerisasi.

Pengembangan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari konsumen, salah satunya adalah aplikasi yang berbasis *desktop*. Aplikasi berbasis *desktop* memiliki kelebihan yaitu tidak membutuhkan koneksi internet.

Aktifitas futsal di Telaga Futsal 2 setiap harinya selalu padat. Aktifitas tersebut antara lain transaksi pemesanan lapangan, pembatalan pemesanan dan pembuatan member. Proses pengelolaannya saat ini masih mengalami permasalahan salah satunya adalah efisiensi dan efektifitas kerja didalamnya.

Dalam proses pencatatan pemesanan lapangan masih menggunakan sistem yang konvensional. Sistem konvensional dalam proses pencatatan pemesanan lapangan membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Bukan hanya masalah waktu tetapi perlu adanya pembaharuan kinerja sistem yang lebih baik berbasis teknologi.

Melihat kondisi yang seperti ini, penelitian dapat dilakukan untuk merancang sebuah sistem yang mampu mengatasi persoalan yang dihadapi oleh karyawan di Telaga Futsal 2. Rancangan sistem yang akan dibuat berbasis teknologi *desktop* dengan nama Perancangan Sistem Informasi Manajemen Data Pemesanan Lapangan Futsal Pada Telaga Futsal 2. Dengan sistem yang dibuat ini diharapkan mampu mengatasi persoalan diatas dan mampu menghasilkan informasi yang akurat, tepat dan relevan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu masalah yang akan dicari penyelesaiannya melalui skripsi ini. Rumusan permasalahan tersebut adalah bagaimana mengimplementasikan teknologi berbasis *desktop* sebagai sarana manajemen data lapangan pada Telaga Futsal 2.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis akan membatasi luasnya ruang lingkup yang dibahas agar penyusunan skripsi ini dapat berjalan sesuai dengan rencana sehingga tujuan dari skripsi ini dapat tercapai. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang berfungsi untuk manajemen data pemesanan lapangan pada Telaga Futsal 2.
2. Aplikasi ini hanya ditujukan kepada karyawan pada lapangan Telaga Futsal 2.
3. Software yang digunakan : Microsoft Visual Basic 2010 dan SQL Server 2008

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang Strata 1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang dipelajari di Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk di terapkan di masyarakat.
3. Merancang suatu sistem yang dapat membantu dalam manajemen data pada Telaga Futsal 2.
4. Mengubah sistem konvensional menjadi komputerisasi dengan memanfaatkan teknologi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan persiapan penelitian seperti penyusunan latar belakang, perumusan masalah, penentuan batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta penjelasan mengenai metode penelitian.

#### 1. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

#### 2. Metode Wawancara

Melakukan temu langsung dan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti guna memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

### 1.5.2 Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Analisis kelemahan sistem menggunakan analisis PIECES yang terdiri dari analisis dari segi performa, informasi yang dihasilkan, ekonomis, kontrol, efektifitas dan pelayanan.
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau *system requirement*, tipe kebutuhan (operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, kuisisioner).

3. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi, kelayakan hukum).

### 1.5.3 Metode Perancangan

Di tahap ini akan dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti aspek-aspek berikut.

1. Perancangan basis data.
2. Perancangan *Entity Relationship Diagram* dari aplikasi.
3. Perancangan *Data Flow Diagram* dari aplikasi.
4. Perancangan tampilan antarmuka / *User Interface* dari aplikasi.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Hasil perancangan kemudian diterapkan dengan pembuatan aplikasi berbasis *desktop* menggunakan Microsoft Visual Basic 2010 dan SQL Server 2008

### 1.5.5 Metode Testing

Tahap terakhir akan dilakukan uji coba penggunaan aplikasi dengan cara simulasi maupun menggunakan metode *white box* dan *black box*.

### 1.5.6 Metode Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan hasil uji coba dan penyusunan kesimpulan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup atau batasan masalah yang dibahas, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini, metode yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Dalam bab ini landasan teori dikelompokkan menjadi empat, yaitu teori dasar mengenai sistem, teori dasar mengenai *desktop*, teori perancangan dan tinjauan umum.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan interface dan proses scripting.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang yang meliputi cara instalasi aplikasi dan pengoperasian aplikasi. Di bab ini juga akan dibahas mengenai hasil dari uji coba aplikasi, tampilan desain

dan pembahasan, dan menganalisa jalannya software serta kehandalan sistem.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang simpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran-saran mengenai hasil dari aplikasi yang telah dibuat agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi perkembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.

