

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat diberbagai bidang, sehingga semua bidang tersebut dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut agar dapat memberikan pelayanan yang baik, cepat dan tidak membutuhkan waktu yang lama [1] . Dengan adanya perkembangan teknologi ini, maka segala sesuatu yang sebelumnya dilakukan secara manual sekarang beralih ke sistem yang telah terkomputerisasi sehingga dapat dilakukan dengan cepat dan akurat [2] . Salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi saat ini adalah *website* [3]. Oleh karena itu dengan menggunakan *website* akan dapat memudahkan untuk menemukan berbagai macam informasi, melakukan pemesanan, menemukan layanan dan lain sebagainya tanpa harus bertatap muka.

Website memberikan banyak kelebihan untuk setiap penggunanya, dalam menjalankan suatu bisnis sudah seharusnya menggunakan sistem yang telah terkomputersiasi sehingga dapat meningkatkan kelancaran bisnis dan kualitas layanan, terutama pada penyedia layanan penyewaan lapangan badminton untuk memanfaatkan teknologi informasi seperti *website* agar dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan dengan cepat kapanpun dan dimanapun.

Hall Pasir Putih merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan bulu tangkis yang menyediakan fasilitas olahraga yang

beralamat di Jl. Residen Bahsan Siagian Kel. Pasir Putih Kec. Jambi Selatan Kota Jambi. Pada Hall Pasir Putih ini terdapat enam buah lapangan di dalam ruangan yang dapat digunakan setiap hari. Proses penyewaan lapangan pada Hall Pasir Putih ini masih dilakukan dengan cara manual yaitu, pelanggan harus datang secara langsung ke lokasi dan menanyakan kepada admin ketersediaan lapangan yang bisa di sewa. Dalam sistem penyewaan yang masih manual ini sering kali pelanggan yang datang ke lokasi tidak dapat langsung menyewa lapangan dikarenakan semua lapangan telah tersewa dan pelanggan tersebut harus menunggu dengan waktu yang cukup lama untuk bisa menyewa lapangan yang telah selesai digunakan, banyak juga pelanggan yang langsung pulang karena tidak mau menunggu, selain itu para pelanggan baru juga tidak mengetahui mengenai informasi harga penyewaan lapangan perjamnya dan apa saja aturan pada saat menggunakan lapangan.

Pada penelitian sebelumnya yang telah melakukan Perancang Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis dan Futsal Pada Gor Bhanthong Jakarta, proses pengelolaan bisnis GOR Bhanthong yang dijalankan seperti melakukan penginputan data, melakukan pencarian data, dan pembuatan laporan masih dilakukan secara manual yaitu dengan tulis tangan sehingga belum efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatur penginputan data dalam melakukan penyewaan lapangan dan memberikan informasi terkait jadwal lapangan yang telah sewa, serta mencatat berbagai transaksi yang dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan *waterfall*[3].

Dengan adanya masalah tersebut membuat kualitas pelayanan pada Hall Pasir Putih ini menjadi kurang efektif dan dapat merugikan karena sering kali

kehilangan pelanggan. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan maka perlu adanya sistem yang lebih efektif yang dapat digunakan pada penyewaan lapangan sehingga dapat menghindari permasalahan yang terjadi. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam upaya membuat sistem informasi berbasis *website*, dengan mengangkat judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN BULU TANGKIS BERBASIS WEB PADA HALL PASIR PUTIH KOTA JAMBI ”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di uraikan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *web* pada Hall Pasir Putih Kota Jambi.
2. Bagaimana mengevaluasi sistem informasi penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *web* pada Hall Pasir Putih Kota Jambi.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan digunakan pada penelitian ini meliputi:

1. Sistem informasi yang dibuat meliputi data pelanggan, data penyewaan, data lapangan, dan data laporan transaksi penyewaan.

2. Perancangan sistem informasi penyewaan lapangan berbasis web menggunakan model sistem berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.
3. Perancangan ini menggunakan bahasa pemograman PHP dengan database MySQL.
4. Metode pengembangan sistem menggunakan model *Agile Development*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Merancangan sistem informasi penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *web* pada Hall Pasir Putih Kota Jambi
2. Mengevaluasi dan menganalisa sistem yang berjalan mengenai proses penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis *web* pada Hall Pasir Putih Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan dalam melakukan penyewaan lapangan secara *online* tanpa harus datang ke lokasi sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan.
2. Memudahkan pihak Hall Pasir Putih untuk mengelola data penyewaan lapangan, data laporan transaksi penyewaan, dan pembayaran.

3. Memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melihat informasi yang tersedia secara cepat dan akurat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendauluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, mtujuan dan manfaat penelitian dan sistematik penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang gamabaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/system, *output*, *input*, kebutuhan data serta melakukan perancangan

terhadap, *output*, *input*, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini penulis menguraikan tentang hasil kegiatan penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan program serta memberikan gambaran tentang hasil dari pengujian program yang telah dijalankan.

BAB VI : PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran penulis yang berhubungan dengan hasil penelitian.