

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi telah menuntun manusia menuju pada kehidupan yang semakin mudah dan efektif. Dalam berbagai kegiatan sehari-hari, peran teknologi sudah sangat sering ditemui dalam meringankan beban manusia. Contohnya komputer yang sudah banyak digunakan oleh berbagai kalangan baik di toko, perkantoran ataupun sekolah. Salah satu manfaat penggunaan sistem informasi dengan komputer yaitu membantu pengolahan data penyewaan pada dunia usaha.

Hall Badminton 4 As merupakan usaha swasta yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan badminton yang beralamat di Simpang IV Sipin, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36361 yang menyediakan fasilitas olah raga ini memiliki seputuh buah lapangan *indoor* yang dapat di gunakan mulai dari jam 07.00 – 24.00 setiap hari. Proses penyewaan lapangan bulu tangkis pada saat ini belum memiliki fasilitas penyewaan secara *online*. Transaksi penyewaan tersebut masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan menyewakan secara langsung atau dengan cara menelpon.

Dalam sistem penyewaan manual seperti ini konsumen yang akan menyewakan lapangan bulu tangkis harus mendatangi langsung karyawan admin kemudian di lakukan dengan pembayaran dengan booking sebagai tanda jadi penyewaan. Dan sebagai tanda bukti telah melakukan penyewaan, konsumen akan diberikan kwitansi pembayaran oleh karyawan dan cara ini dirasa masih kurang efektif oleh perusahaan, dikarenakan konsumen belum tentu bisa melakukan penyewaan pada hari dan jam yang diinginkannya, selain itu konsumen juga belum tahu informasi mengenai jadwal lapangan bulu tangkis yang akan di sewa serta harga lapangan perjamnya. Dengan perkembangan teknologi komputer yang memiliki aplikasi berbasis

internet, maka penulis tertarik untuk merubah proses penyewaan lapangan bulu tangkis yang masih manual menjadi sebuah program sistem informasi penyewaan lapangan bulu tangkis secara online agar lebih efektif dan efisien bagi pihak 4 As Badminton maupun konsumen dalam melakukan penyewaan lapangan.

Berdasarkan uraian diatas, Maka penulis ingin mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dalam penyusunan Proposal tugas akhir dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web Pada Hall Badminton 4 As”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan bahwa pokok permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan lapangan berbasis web pada Hall Badminton 4 As menggunakan *framework Laravel* dengan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Maka penulis membatasi permasalahan seperti berikut ini :

1. Bentuk pengolahan data secara umum ditujukan pada : admin, customer, lapangan, penyewaan dan jadwal.
2. Model perancangan sistem yang baru menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), Meliputi : *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan sistem yang sedang berjalan menggunakan *flowchart dokumen*.
3. Metode pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall* (air terjun).
4. Sistem ini dirancang dengan menggunakan *framework Laravel* dengan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan khususnya Penyewaan Lapangan pada Hall Badminton 4 As.
2. Merancang sistem informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis berbasis web menggunakan *framework laravel* dengan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi Hall Badminton 4 As.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis pada Hall Badminton 4 As, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Hall Badminton 4 As yaitu dapat meningkatkan penyewaan jasa lapangan bulu tangkis dan mempromosikan penyewaan lapangan ke masyarakat secara *online*.
2. Bagi Admin yaitu dapat memberikan kemudahan dalam mencari data, mengelola data dan membuat laporan.
3. Bagi Penulis yaitu dapat menambah wawasan mengenai sistem informasi Penyewaan Lapangan Badminton dan memberikan contoh konsep-konsep keilmuan dalam merancang sistem informasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Berupa teori-teori mengenai Perancangan, Sistem, Informasi, Penyewaan, member, alat bantu pengembangan sistem antara lain *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan alat bantu perancangan perangkat lunak antara lain HTML, PHP, MySQL, Visual Studio Code, Laravel dan XAMPP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data penelitian, metode pengembangan sistem dan alat pembuatan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis dan perancangan berisi mengenai gambaran umum, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, pengembangan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, serta perancangan *input* dan *output* sistem yang dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab implementasi dan pengujian ini, berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah jadi, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.