

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Sistem Informasi adalah teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Olah raga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun sikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang tersebut itulah olah raga. Salah satu cabang olah raga yang sangat diminat imasyarakat adalah futsal. Futsal adalah permainan bola yang dimain kan oleh dua regu, masing-masing regu beranggotakan lima orang dan dimainkan dalam lapangan berukuran panjang 25-43 m x lebar 15-25 m. Tujuannya adalah memasukkan bola kegawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Futsal turut juga dikenali dengan berbagai nama lain. Istilah futsal adalah istilah internasionalnya, berasal dari kata Spanyol atau Portugis, football dan sala.

De Centro Futsal merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan/jasa pemesanan lapangan futsal. De Centro Futsal berdiri pada tanggal 23 Oktober 2009. Awal berdirinya De Centro Futsal didasari karena semakin banyaknya minat masyarakat akan permainan futsal sedangkan untuk lapangan futsal di wilayah kecamatan Jambi Timur belum ada. Dengan semangat dan kerja keras, De Centro Futsal menetapkan menjadi lapangan futsal yang murah, dan Tidak jauh berbeda dengan lapangan futsal yang lainnya.

Pada saat ini pemesanan dan pembayaran pada De Centro Futsal masih menggunakan cara manual, yaitu dengan cara mencatat pada buku saat pemain ingin memesan lapangan dan menggunakan kertas nota biasa untuk bukti pembayarannya. Dan pada saat akhir bulan untuk menghitung keuntungannya terkadang mendapat kendala karena kertas lampiran pembayarannya terselip atau hilang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang disampaikan dalam skripsi dengan judul **：“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN LAPANGAN FUTSAL PADA DE CENTRO FUTSAL”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

“Bagaimana membangun sebuah sistem informasi pemesanan dan pembayaran lapangan futsal pada De Centro Futsal dengan tepat dan akurat”.

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari pembatasan masalah di luar topik, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasannya mencakup pada :

1. Penelitian dilakukan pada DE CENTRO FUTSAL.
2. Merancang aplikasi untuk pemesanan dan pembayaran dengan *visual basic* 2008 yang memuat menu pemesanan dan pembayaran lapangan serta daftar pemakaian lapangan.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Perumusan masalah diatas, maka penulis mempunyai beberapa tujuan yang dicapai yaitu :

1. Merancang sistem informasi pemesanan dan pembayaran lapangan futsal berbasis aplikasi *offline* yang dirancang menggunakan *visual basic*.
2. Dapat memberikan informasi pemesanan, pembayaran dan penjadwalan lapangan futsal.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka manfaat yang dapat diperoleh yaitu :

1. Diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi para pemain atau Tim saat memesan dan membayar lapangan.

2. Dapat menambah wawasan pengembangan sistem informasi untuk mengatasi pemesanan dan permasalahan pembayaran lapangan berbasis aplikasi yang dirancang menggunakan aplikasi *visual basic*.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan yang terdiri dari 6 bab yang mempunyai gambaran umum seperti berikut ini :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini merupakan penjelasan teori-teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dibahas, yaitu teori tentang perancangan, pemesanan, pembayaran, sistem informasi, database, *flowchart*, *usecase* dll.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan cara penelitian yang mencakup teknik pengumpulan data, analisa terhadap temuan dan tindak lanjut atas temuan tersebut.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang Gambaran Umum Organisasi ,Analisis Sistem yang berjalan, Rancangan Sistem dan Rancangan Perangkat Lunak.

#### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisikan hasil implementasi dari perancangan sistem dan tahapan pengujian per modul program yang dihasilkan.

#### **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran terhadap hasil yang didapat dari penelitian ini.