

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di era digital yang terus berkembang saat ini sistem informasi menjadi peran yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan terutama di dalam bidang bisnis. Setiap pelaku bisnis membutuhkan sistem informasi untuk melakukan pengolahan data dan pengambilan keputusan. Untuk mencapai tujuan ini maka perlu adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, agar pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat dan akurat[1][2]. Salah satu komponen penting dari sistem informasi yang mendukung dalam proses bisnis adalah sistem informasi manajemen.

Sistem informasi manajemen merupakan sistem informasi yang terstruktur, dan beragam yang terkait dengan pengumpulan, pengelolaan, serta pengiriman informasi yang bertujuan untuk mendukung proses manajemen dalam dunia bisnis[3]. Agar kinerja perusahaan dapat berjalan dengan baik perlu adanya sistem informasi manajemen yang terintegrasi dengan *website*.

Website merupakan suatu halaman yang berisikan sumber informasi yang tersedia secara online dan dapat diakses dari lokasi mana pun di dunia selama terkoneksi ke jaringan internet[4]. Pada penyedia layanan penyewaan lapangan badminton sudah seharusnya dapat memanfaatkan teknologi informasi seperti

website agar memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan dengan cepat kapanpun dan dimanapun[5].

Hall Gembira merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan badminton yang menyediakan fasilitas olahraga yang beralamat di Jl.Fatahillah Lorong Gembira, Sulanjana, Kecamatan Jambi Timur. Pada Hall Gembira ini terdapat empat buah lapangan di dalam ruangan yang dapat digunakan setiap hari. Proses penyewaan lapangan di Hall Gembira ini masih dilakukan dengan cara, pelanggan menghubungi admin melalui *WhatsApp* untuk menanyakan ketersediaan lapangan dan harus datang secara langsung ke lokasi untuk melakukan pembayaran. Pada proses pengelolaan data penyewaan lapangan juga masih dilakukan secara manual yaitu dengan mencatat pada buku sebagai laporan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan langsung dengan pimpinan lapangan badminton pada Hall Gembira ditemukan beberapa kendala yang terjadi, yaitu : pihak admin sering memberikan informasi yang tidak akurat kepada pelanggan dan mengakibatkan pelanggan memesan jam dan lapangan yang sudah di pesan pelanggan lain, kurangnya informasi sehingga pelanggan yang langsung datang ke lokasi seringkali tidak dapat langsung menyewa lapangan dikarenakan telah penuh, terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data penyewaan lapangan seperti, kesalahan dalam pencatatan data penyewaan, kesalahan dalam perhitungan biaya penyewaan dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan laporan penyewaan lapangan.

Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan maka perlu adanya sistem yang lebih modern 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 Badminton Pada Hall Gembira Kota Jambi Berbasis Web”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis web pada Hall Gembira Kota Jambi?
2. Apa saja fitur-fitur yang harus ada dalam sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis web tersebut?

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 membahas mengenai pengolahan data pelanggan, data penyewaan, data lapangan, data laporan keuangan dan transaksi penyewaan.
2. Pada penelitan ini tidak membahas mengenai transaksi pembayaran melalui *scan QRIS*.

3. Perancangan ini menggunakan *framework* Laravel, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database* MySQL.
4. Sistem informasi penyewaan lapangan berbasis web ini hanya akan digunakan untuk penyewaan lapangan badminton Hall Gembira Kota Jambi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa sistem yang berjalan mengenai proses penyewaan lapangan badminton pada Hall Gembira Kota Jambi.
2. Merancang sistem informasi penyewaan lapangan badminton berbasis website pada Hall Gembira Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan sistem informasi penyewaan lapangan berbasis website ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan badminton, melakukan pembayaran, dan melihat informasi yang tersedia secara cepat dan akurat.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak Hall Gembira dalam meningkatkan kualitas layanan pada proses dan transaksi penyewaan lapangan badminton, serta memudahkan dalam pembuatan laporan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini menggambarkan secara umum tentang apa yang penulis bahas di dalam setiap bab dalam penulisan ilmiah ini. Sistematika penulisannya dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal, maupun internet yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi tentang pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian dan bagaimana metode pengembangan sistem yang digunakan serta alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/sistem, *output*, *input*, kebutuhan data, serta melakukan perancangan terhadap *output*, *input*, dan struktur data yang digunakan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini penulis menerapkan hasil analisis dan perancangan dengan menjalankan program yang telah dibuat, dan melakukan uji coba terhadap sistem/perangkat lunak. Menjelaskan pengujian yang dilakukan terhadap fungsi-fungsi perangkat lunak untuk melihat apakah perangkat lunak telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan penelitian ini.