

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk melakukan segala hal secara cepat dan akurat, maka dalam hal yang seperti ini teknologi informasi sangat diperlukan dalam pemrosesan informasi, serta mempermudah atau mempercepat proses kinerja. Dengan meluasnya kegiatan dan kebutuhan manusia akan teknologi informasi untuk menyelesaikan masalah yang semakin meningkat seperti halnya penggunaan komputer dalam melakukan pengolahan data. Dimana setiap pekerjaan sangat membutuhkan bantuan komputer untuk pemrosesan data secara terkomputerisasi. Sistem komputerisasi merupakan solusi yang terbaik untuk menyelesaikan permasalahan pada pemesanan lapangan futsal, dimana pemesanan lapangan ini harus langsung datang ke tempat futsal yang bersangkutan, maka dengan adanya sistem yang terkomputerisasi secara *online* dapat mempermudah kegiatan pemesanan lapangan futsal yang lebih efektif dan efisien.

Futsal Planet Jambi merupakan tempat penyedia jasa penyewaan lapangan futsal di daerah Jambi yang membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat menunjang kegiatan pengolahan data secara terkomputerisasi. Pada futsal planet jambi sistem penyewaan dan pemesanan yang ada pada saat ini masih dilakukan dengan cara pencatatan agenda, hal yang seperti itu di anggap kurang efisien terhadap waktu dan kurang efektif terhadap pengolahan data seperti sulit

melakukan pencarian data, pembuatan laporan dan pembatalan jadwal sewa. Dan dengan dibuatnya sistem yang terkomputerisasi ini dapat menghasilkan informasi yang berguna bagi kepentingan pihak internal maupun eksternal.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, penulis ingin menuangkan dalam sebuah penulisan skripsi yang berjudul : **“Sistem Informasi Penyewaan Dan Pemesanan Lapangan Futsal Planet Jambi Berbasis Website”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah yang ada di planet futsal adalah

1. Bagaimana upaya meminimalisir kesalahan dalam proses penyewaan dan pemesanan di dalam sistem yang berjalan.
2. Bagaimana rancangan sistem penyewaan yang di usulkan.
3. Bagaimana rencana pengujian sistem yang diusulkan / dikembangkan.
4. Bagaimana implementasi dari rancangan sistem yang diusulkan menjadi aplikasi yang berintegrasi dengan database.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik, maka penulis hanya membatasi permasalahan pada :

1. Informasi yang dihasilkan berupa data penyewaan antara member dan non member, pemesanan hanya bisa dilakukan apabila ada jadwal yang kosong, dan laporan keuangan lapangan futsal setiap bulan.

2. Membahas pembatalan jadwal pemesanan, dengan cara melakukan konfirmasi satu jam sebelum jadwal yang telah ditentukan, jika tidak ada konfirmasi maka admin akan membatalkan secara langsung.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari dan menganalisa permasalahan yang ada dari sistem penyewaan lapangan futsal yang telah diterapkan selama ini
2. Merancang suatu sistem yang terkomputerisasi, sehingga dapat mempermudah penyewaan dan pemesanan lapangan futsal pada Planet Futsal Jambi dengan menggunakan program *Adobe Dreamweaver*, *PHP*, dan *MySQL*

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan aplikasi penyewaan dan pemesanan lapangan futsal yang baik dan bermanfaat bagi pihak Planet Futsal Jambi. Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan bagian admin dalam melakukan pencarian data tanpa harus mencari satu persatu data yang dibutuhkan serta memudahkan dalam pembuatan laporan secara terkomputerisasi.

2. Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang merancang sistem penyewaan dan pemesanan dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver*, khususnya pada Planet Futsal Jambi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan skripsi yang disusun ini akan dibahas pada bab-bab yang akan diuraikan seperti berikut ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan secara umum dan singkat latar belakang masalah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian, perumusan masalah dari penelitian, batasan masalah yang akan dikaji, tujuan dan manfaat penelitian yang diharapkan, dan sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum isi dari bab ke bab laporan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan skripsi yang melandasi penelitian yang dilakukan, yang didapat dengan melakukan penelitian perpustakaan sebagai dasar dalam melakukan perancangan. Teori-teori yang dipakai adalah teori-teori yang berhubungan dengan pengertian perancangan, pengertian sistem informasi, definisi *Flowchart*, definisi *use case*, definisi penyewaan, pengertian *website* dan *Adobe Dreamweaver*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan uraian mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, membahas tentang metode pengumpulan data, bagaimana pengumpulan data dilakukan dan metode pengembangan sistem yang menjelaskan bagaimana teknik pengembangan sistem yang mengacu kepada bidang ilmu tertentu.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa perancangan perangkat ajar dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver*, sistem penyewaan dan pemesanan yang sedang berjalan saat ini di Planet Futsal Jambi, dan usulan sistem yang baru, serta perancangan sistem yang mencakup *Use Case Diagram* dan *Flowchart*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil pengujian sistem di Planet Futsal Jambi, pengujian pengembangan sistem penyewaan, dan menganalisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab Penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang konsisten dengan tujuan penelitian serta merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada dalam perumusan masalah, hasil analisis dan perancangan dan saran yang bersifat membangun sesuai dengan hasil penelitian.