#### BAB I

### **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang

Saat ini perkembangan sistem teknologi sangat pesat, sehingga sistem informasi pelayanan juga harus di tingkatkan. Penyewaan futsal merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang olahraga. Tantangan yang dimaksud dititik beratkan pada Sistem Informasi penyewaan yang masih menggunakan sistem manual, dengan menggunakan media kertas sebagai sarana penyimpanan data, sehingga apabila dibutuhkan suatu data akan memerlukan waktu yang cukup lama untuk mencarinya dan pelayanan yang diinginkan adalah tepat, cepat dan akurat.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka perlu adanya rancangan sistem yang terkomputerisasi, karena dengan adanya sistem yang komputerisasi maka pekerjaan akan lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan menggunakan sistem yang masih manual. Sistem yang terkomputerisasi juga dapat membantu menghindari penyimpangan data dan transaksi penyewaan yang dapat mengakibatkan kerugian, sehingga penyewaan dapat memberikan keputusan yang baik. Sistem aplikasi penyewaan lapangan futsal adalah aplikasi yang dapat mengolah data pemesanan sehingga memudahkan *customer* untuk memesan lapangan secara *real-time* dan juga memudahkan pengelola atau pimpinan mendapatkan laporan penyewaan dengan cepat dan mudah.

Aplikasi ini juga mudah digunakan oleh *user* karena tampilannya yang sangat *simple* dan *friendly*. Dengan sistem yang sudah terkomputerisasi ini

penyewaan lapangan dapat terkelola dengan baik dan meningkatkan mutu juga pendapatan yang diperoleh.

Fakusa *Sport Center* adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan lapangan futsal yang telah berkiprah di kawasan daerah Surabaya tengah dan cukup banyak orang-orang yang bermain futsal di sana karena tempatnya yag strategis terletak di pusat kota.

Fakusa *Sport Center* ini mempunyai kendala saat pemesanan lapangan. Perusahaan ini sama sekali belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Hal ini mengakibatkan tidak bisa melakukan pemesanan melalui telepon dan konsumen harus datang ke tempat langsung untuk memberikan DP atau melunasinya jika ingin booking lapangan jadi kurang efektif, sehingga sangat sulit untuk mempromosikan lapangannya, kalah saing dengan lapangan-lapangan futsal lainnya, dan juga masalah waktu dalam pertukaran informasi.

Untuk mendukung pembuatan sistem ini dalam penelitian penulis menggunakan metode pendekatan terstruktur dan metode pengembangan *prototype*. Yang meliputi identifikasi kebutuhan pemakai, pembuatan *prototype*, pengujian *prototype*, perbaikan *prototype* dan pengembangan versi produksi yang diharapkan dapat membantu dalam perancangan sistem ini. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif.

Aplikasi ini di implementasikan dengan bahasa pemograman PHP,HTML, database MySQL sebagai media penyimpanan data dan metode pengujian menggunakan *blackbox testing*.

Aplikasi Sistem Informasi Lapangan Futsal ini menghasilkan sebuah program pemesanan lapangan yang bisa dilakukan melalui web yang sudah dibuat ini sehingga dapat memuaskan pihak Futsal dan para pelanggan yang ingin memesan lapangan futsal. Dalam penulisan ilmiah ini akan membahas mengenai bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal, diharapkan program ini lebih cepat dan mudah.

Dengan adanya sistem reservasi penyewaan lapangan futsal diharapkan dapat memudahkan bagian-bagian yang terlibat dalam melakukan pengolahan data, penjadwalan dan pendaftaran member dapat terintegrasi satu sama lain, sehingga kendala-kendala yang ada dapat terselesaikan dengan baik.

Dibuatnya sistem ini dapat membantu kinerja dari perusahaan, dan juga dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan proses booking dan transaksi. Akan tetapi aplikasi ini masih memiliki kekurangan, perlu pembenahan, penambahan dan pengembangan agar menjadi aplikasi yang sempurna.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk membuat sistem di Fakusa Sport Center Futsal dengan judul " SISTEM RESERVASI LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB."

### B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dihadapi dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara merancang dan membangun suatu sistem yang dapat membantu pelanggan dalam memesan lapangan futsal?
- 2. Bagaimana menerapkan sistem reservasi berbasis web?

# C. Batasan Masalah

Mencegah meluasnya pembahasan dari tujuan pokok dan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- Membahas tentang perancangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal berbasis web.
- 2. Memberikan Informasi jadwal pemesanan Lapangan Futsal.
- 3. Sistem Reservasi ini hanya menangani penjadwalan dan manajemen member.

## D. Tujuan dan Manfaat

## 1. Tujuan

Adapun tujuan yang harus dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk membangun sebuah sistem reservasi lapangan futsal berbasis web yang mudah digunakan oleh pengguna.
- b. Untuk mempermudah pengguna melakukan penyewaan lapangan menggunakan media komputerisasi.

## 2. Manfaat

Penelitian ini juga dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

- a. Membantu mengelola lapangan futsal dalam penataan data.
- Memudahkan konsumen mendapatkan informasi lapangan futsal yang kosong maupun sudah penuh.
- Memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan lapangan futsal dengan cepat dan mudah.
- d. Pemesanan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- e. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menambah wawasan ilmu untuk penelitian selanjutnya.