

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Futsal adalah salah satu jenis olahraga yang sedang populer saat ini. Seiring dengan berkembangnya olahraga futsal, ikut berkembang juga peluang bisnis penyewaan lapangan futsal untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang ingin bermain futsal akan tetapi tidak mempunyai lapangan untuk bermain. Menurut *Journal of Sport Sciences and Fitness* (2013:15) “futsal adalah kata yang digunakan secara internasional untuk permainan sepakbola dalam ruangan. Kata itu berasal dari kata FUTbol atau FUTebol (dari bahasa Spanyol atau Portugal yang berarti permainan sepakbola) dan Salon atau SALa(dari bahasa Prancis atau Spanyol yang berarti dalam ruangan). Perbedaan antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan nya lapangan futsal lebih kecil dari sepak bola biasa. Jumlah pemain nya pun hanya 5 orang dan biasanya dimainkan di dalam ruangan atau tertutup walaupun ada yang dibuat di area terbuka.

Dari *survey* yang dilakukan pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara konvensional serta proses pembayaran yang masih sangat rentan dengan kecurangan. Dari hasil *survey* tersebut maka terbuka peluang untuk membuat aplikasi komputer berupa sistem informasi untuk menunjang proses penyewaan lapangan futsal.

Untuk itu dalam skripsi ini akan membuat sistem berbasis *web* untuk menangani masalah pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan serta pembayaran. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan futsal melakukan pendataan. Disamping itu, pihak *customer* atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Dari uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian pada A.S Futsal yang dituangkan kedalam penulisan skripsi dengan judul “**Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada A.S Futsal Kalibata Jakarta**”.

## **1.2 Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada adalah masih kurangnya penyewaan penggunaan lapangan futsal.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Bagaimana membangun aplikasi berbasis web yang dapat memudahkan proses pengolahan penyewaan lapangan futsal?

## **1.4 Maksud dan Tujuan**

Maksud penulisan skripsi ini adalah :

1. Membuat sistem berbasis *web* untuk pemesanan, pembatalan, dan penjadwalan penggunaan lapangan futsal.
2. Mempermudah pelanggan untuk pemesanan lapangan futsal
3. Meminimalisir kecurangan dalam pembayaran lapangan futsal

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri) Jakarta.

## **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini, penulisan mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan Analisa Penelitian dan Metode pengumpulan data sebagai berikut :

### **1.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

#### **1. Metode Pengamatan (*Observasi*)**

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data dengan cara mendatangi langsung As Futsal untuk mengamati sistem informasi As Futsal.

#### **2. Metode Wawancara (*Interview*)**

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung baik itu kepada pemilik As Futsal dan pengelola As Futsal.

#### **3. Metode Studi Pustaka**

Adalah suatu metode yang penulis gunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengumpulkan teori-teori dan literatur dari buku-buku atau

referensi- referensi lainnya yang terdapat pada perpustakaan atau dengan cara *browsing internet* yang berhubungan erat dengan penulisan skripsi ini.

### 1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan dalam pembuatan aplikasi *web* ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* meliputi beberapa tahap:

#### 1. Analisa Kebutuhan Sistem

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Program dibangun untuk memenuhi kebutuhan pada fase analisis, membangun perangkat lunak untuk mendukung sistem dengan menggunakan Photoshop untuk mendesain gambar, Adobe Dreamweaver CS3 untuk editor coding-nya, *PHP* sebagai bahasa pemrograman, MySQL untuk database, serta *Apache2Triad* sebagai web servernya.

#### 2. Desain

Tahap penerjemah dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap desain antara lain perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* contohnya : *usecase*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *component diagram* dan *deployment diagram*, perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan perancangan interface menggunakan Adobe Dreamweaver CS3.

### 3. *Code Generation*

Pada tahap ini, aplikasi sudah mulai dibangun. Dalam sistem ini, desain akan diubah ke dalam bentuk source code program dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP. Untuk aplikasi bahasa pemrograman PHP menggunakan Adobe Dreamweaver CS3.

- a. Perancangan antar muka: Merupakan bagian yang paling penting dari merancang sistem, biasanya hal tersebut juga merupakan bagian yang paling sulit.
- b. Navigasi : Merupakan petunjuk posisi dan arah perjalanan. Didalam dunia web , navigasi dianggap penting agar user yang sedang berada didalam halaman tertentu tidak tersesat dan mudah menemukan halaman-halaman lain dalam *website* anda. Biasanya , pada sebuah *website*, navigasi tertampil pada menu dan *link* yang terstruktur.
- c. Implementasi antar muka: Merupakan sebagai tampilan bagi pengguna sistem. Implementasi antar muka dilakukan pada setiap hasil perancangan antar muka yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi.

### 4. *Testing*

Tahap ini dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

### 5. *Support*

Pada tahap *support* dilakukan dengan publikasi *web* yaitu dengan menghosting secara *online*. Selain itu, untuk menjalankan sistem usulan *web*

*browser* yang digunakan yaitu *Google Chrome*, *web server* yang digunakan yaitu *Apache2Triad*.

## **1.6 Ruang Lingkup**

Untuk mempermudah pelanggan, penulis hanya membatasi seputar *web* pada A.S Futsal pada bagian pemesanan yang meliputi informasi mengenai profil tempat penyewaan, alamat tempat penyewaan futsal, berita seputar kegiatan kejuaraan di A.S Futsal. Dan semua yang berhubungan tentang informasi-informasi di A.S Futsal melalui *web*.