

B A B I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lapangan Olahraga merupakan bentuk ruang terbuka non hijau sebagai suatu pelataran dengan fungsi utama tempat dilangsungkan aktivitas olahraga. Setiap olahraga diperlukan sarana lapangan untuk tempat berlangsungnya aktivitas. Secara garis besar beberapa jenis olahraga yang membutuhkan sarana lapangan adalah Futsal, Volly, Basket, dan Badminton untuk setiap jenis lapangan memiliki ukuran atau dimensi yang berbeda-beda.

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya adalah salah satu kampus yang ada di Bekasi, sebagai salah satu kampus swasta Universitas Bhayangkara Jakarta Raya harus bisa menyampaikan informasi yang jelas, detail dan menyeluruh tentang kegiatan akademik atau non akademik seperti olahraga, khususnya tentang penjadwalan lapangan olahraga. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya belum mempunyai sistem informasi penjadwalan lapangan olahraga, dalam memberikan informasi penjadwalan lapangan olahraga kepada mahasiswa masih menggunakan informasi per-orangan sebagai penyajian tentang informasi-informasi terkait kegiatan non akademik/olahraga.

Peran sistem informasi dalam lingkungan pendidikan sangatlah penting terutama kegiatan akademik maupun non akademik. Teknologi sistem informasi menjadi salah satu pilihan utama dalam menciptakan sistem informasi yang sangat berguna bagi sebuah kebutuhan kampus. Faktor pendorong terbentuknya kampus yang unggul dan memiliki nilai jual yang tinggi untuk mendapatkan informasi yang akurat, sehingga akhirnya terbentuk sebuah sistem informasi yang dapat berguna bagi para mahasiswa. Perguruan tinggi merupakan sebuah institusi dengan salah satu yang akan dilakukannya adalah memberikan sumber informasi yang terbaru.

Disini peneliti ingin membuat Sistem Informasi Berbasis *Web*, untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses informasi tanpa batasan ruang dan waktu pada lapangan olahraga Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang dimana sistem informasi dikampus umumnya masih secara manual dan mahasiswa masih datang ke kampus untuk melakukan penjadwalan lapangan atau mengatur penjadwalan yang diinginkan oleh mahasiswa.

Tabel 1.1 Jadwal Penggunaan Lapangan Olahraga Waktu Kosong

| |
|-------------------------|
| Pagi |
| Pukul : 09:00 s/d 10:00 |
| Pukul : 10:00 s/d 11:00 |
| Pukul : 11:00 s/d 12:00 |
| Siang |
| Pukul : 13:00 s/d 14:00 |
| Pukul : 14:00 s/d 15:00 |

Sumber : Penulis

Tabel 1.2 Jadwal Penggunaan Lapangan Olahraga Yang Sudah Terisi

| Hari/Waktu | Fakultas |
|-------------------|--------------------------|
| Senin – Sore | Futsal Putri |
| Senin – Malam | Fakultas Ilmu Komunikasi |
| Selasa – Sore | UKM Futsal Putra |
| Selasa – Malam | Fakultas Hukum |
| Rabu – Sore | UKM Basket |
| Rabu – Malam | Fakultas Ekonomi |
| Kamis – Sore | UKM Volly |

| | |
|----------------|-------------------|
| Kamis – Malam | Fakultas Teknik |
| Jum'at – Sore | UKM Futsal Putra |
| Jum'at – Malam | Fakultas Psikolog |
| Sabtu – Sore | UKM Basket |
| Sabtu – Malam | UKM Volly |

Sumber : Penulis

Maka penulis membuat sistem penjadwalan lapangan olahraga berbasis *web* pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya agar para mahasiswa yang ingin menggunakan lapangan olahraga bisa melihat status lapangan yang sudah tertera di *web* supaya menghindari dari kesalah pahaman yang bisa membuat mahasiswa merasa kecewa, masih banyak jadwal lapangan olahraga yang waktunya berbenturan dikarenakan tidak tersedianya informasi secara *real-time* pada kampus Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Berdasarkan hal tersebut, maka didapatkan sebuah masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJADWALAN PEMAKAIAN LAPANGAN OLAHRAGA BERBASIS WEB (STUDI KASUS LAPANGAN OLAHRAGA UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan permasalahan yang ada di antaranya :

1. Belum adanya sistem yang mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi penjadwalan pemakaian lapangan olahraga tanpa harus datang langsung ke bagian Biro Kemahasiswaan.
2. Belum secara nyata dalam memberikan informasi penjadwalan lapangan olahraga di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

3. Penjadwalan masih manual dan mahasiswa harus datang langsung ke kampus untuk menanyakan tentang ketersediaan lapangan olahraga di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Kurangnya penyampaian informasi yang tepat dan akurat untuk mahasiswa berupa informasi penjadwalan lapangan. Karena belum adanya sistem yang mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi penjadwalan lapangan olahraga tanpa datang langsung ke Biro Kemahasiswaan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu :

Bagaimana membuat Sistem informasi penjadwalan pemakaian lapangan olahraga berbasis *web* dan memberikan informasi yang lebih detail untuk mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan mudah diakses dan tidak ada batasan ruang ?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti di batasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Ruang lingkup pada penelitian ini hanya membahas pada lapangan olahraga di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- b. Penjadwalan lapangan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya bersifat dinamis.
- c. *Web* ini hanya menampilkan informasi penjadwalan lapangan olahraga di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- d. Pengguna *Website* hanya di peruntukan mahasiswa dan pegawai di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi mengenai jadwal ketersediaan lapangan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya secara *real-time*.
- b. Memudahkan mahasiswa dalam memakai lapangan olahraga di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- c. Memudahkan pengurus lapangan olahraga dalam mengolah penjadwalan lapangan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.6 Metodologi Penelitian dan Perancangan

1.6.1 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perancangan, serta mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini, maka penulis melakukan penelitian dengan metode sebagai berikut :

- a. Observasi
Teknik pengumpulan data dengan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.
- b. Wawancara
Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik.
- c. Studi Literatur
Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil.
- d. Kuisisioner/Angket
Dalam proses pengumpulan data tersebut penulis memberikan kuisisioner dengan daftar pertanyaan kepada pengguna terkait dengan masalah penelitian untuk memperoleh data yang benar dan akurat.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan meliputi perancangan perangkat lunak untuk membuat aplikasi pemakaian lapangan olahraga berbasis web dengan menggunakan metode *prototype*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (Lima) bab. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai perkembangan teknologi yang sedang berkembang, serta akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan tinjauan pustaka, sistem, informasi, komponen-komponen desain informasi, manajemen database serta peralatan pendukung (*toolz system*).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai identifikasi dan analisa kebutuhan terhadap data dan aplikasi, metode penelitian dan metode pengembangan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang proses Sistem Informasi Penjadwalan Pemakaian Lapangan Olahraga Berbasis Web Pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan sistem ke dalam bentuk bentuk bahasa pemrograman.

Bab ini juga berisi tentang pengujian pada sistem yang sudah lengkap dan telah memenuhi persyaratan sistem.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini berisi mengenai kesimpulan penelitian serta saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

