

BAB I

PENDAHULUAN

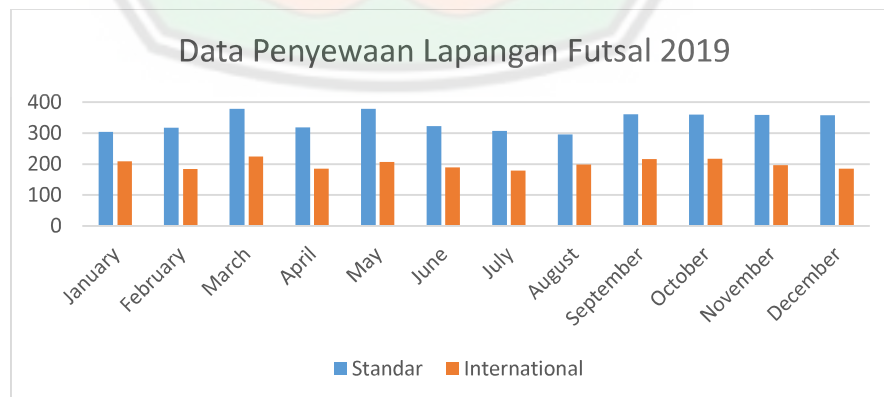
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat sekarang ini telah mendorong pertumbuhan diberbagai bidang informasi. Secara langsung atau tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting kebutuhan karena banyak kemudahan yang ditawarkan. Teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kesehatan, pendidikan, sampai olahraga.

Olahraga *indoor* saat ini menjadi salah satu yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Salah satu olahraga *indoor* yang banyak digemari salah satunya adalah olahraga futsal. Olahraga futsal merupakan olahraga sepak bola yang dimainkan oleh dua Tim, yang masing-masing beranggotakan 5 orang pemain dan dilakukan di lapangan yang luasnya seperempat lapangan sepak bola. Di kota kota besar biasanya banyak penyedia bisnis penyewaan lapangan futsal.

Bee Futsal adalah salah satu penyedia bisnis penyewaan lapangan futsal di daerah Cengkareng, Jakarta Barat. Bee futsal memiliki 3 lapangan semi *indoor* beralas rumput sintetis dengan ukuran standar dan internasional, dengan kualitas lapangan yang sangat baik. Selain itu fasilitas penunjang kegiatan futsal di Bee Futsal juga sangat lengkap. Hal ini yang menyebabkan Bee Futsal menjadi penyedia penyewaan lapangan futsal yang cukup terkenal dikalangan warga Cengkareng.

Berikut data penyewaan lapangan di Bee Futsal pada tahun 2019.



Gambar 1.1 Diagram penyewaan lapangan futsal 2019 (dalam jam)

Sumber: Bee Futsal

Dilihat dari data diatas rata rata reservasi lapangan futsal untuk lapangan standar sebanyak 340jam/bulan dan untuk lapangan internasional sebanyak 200jam/bulan. Dengan banyaknya jumlah reservasi setiap bulannya diperlukan suatu sistem untuk mengontrol proses reservasi lapangan futsal agar data reservasi dapat dikelola dengan baik. Selain itu customer kadang sering kesulitan saat ingin memesan lapangan dikarenakan sistem pemesanan masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara mendatangi tempat Bee Futsal terlebih dahulu untuk menanyakan ketersediaan lapangan.

Untuk mengatasi permasalahan itu, maka perlu dibangun suatu sistem yang terkomputerisasi. Sistem tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu terutama untuk proses pengelolaan data dan mempermudah *customer* dalam melakukan reservasi lapangan.

Sistem informasi berbasis website adalah salah satu sistem informasi yang sangat diminati di Indonesia. Selain memiliki jangkauan pemasaran yang luas website juga sangat mudah untuk diakses. Hanya dengan terhubung ke internet siapa saja dapat mengakses sebuah website. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet hingga kuartal II tahun 2020 sebanyak 196.7 juta jiwa. Hal ini tentunya dapat dijadikan landasan sistem yang akan dibuat agar kedepannya sistem ini juga dapat berfungsi sebagai ajang promosi Bee Futsal.

Oleh karena itu penulis menetapkan judul penulisan tugas akhir ini,dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web Dan Whatsapp Gateway Pada Bee Futsal “**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya jumlah reservasi setiap bulannya akan tetapi masih menggunakan sistem reservasi manual yaitu dengan cara datang ke Bee Futsal sehingga kurang efektif.
2. Pencatatan data reservasi masih menggunakan buku besar yang rawan akan rusak dan hilang.

3. Customer memerlukan informasi tentang lapangan yang akan dipesan, informasi tersebut berupa jam kosong, harga sewa, dan spesifikasi lapangan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana caranya agar pemesanan lapangan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun?
2. Bagaimana caranya agar data reservasi dapat dikelola dengan sistem?
3. Bagaimana caranya agar pihak *customer* yang melakukan booking mempunyai informasi tentang jadwal booking?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulisan laporan ini maka penulis membatasi masalah hanya pada :

1. Penelitian hanya membahas sistem informasi reservasi lapangan futsal.
2. Sistem informasi yang dirancang hanya berbasis pada *web* dan *whatsapp gateway*.

1.5 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah *customer* dalam melakukan reservasi lapangan futsal.
2. Mempermudah admin dalam pengelolaan data reservasi lapangan futsal sehingga meminimalisir resiko kehilangan data.
3. Mempermudah dalam memberikan informasi pengingat jadwal keterlambatan waktu.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat untuk perusahaan
 - a. Mengurangi penggunaan kertas pada proses reservasi lapangan futsal.

- b. Memberikan inovasi baru pada proses pemesanan lapangan yang awalnya dilakukan secara manual pada Bee Futsal.
 - c. Memudahkan Admin Bee Futsal dalam mengelola data reservasi lapangan futsal.
2. Manfaat untuk *customer*
 - a. Memudahkan *customer* dalam mendapatkan informasi jadwal ketersediaan lapangan.
 - b. Menghemat waktu.
 3. Manfaat untuk penulis
 - a. Memperluas wawasan dan pengetahuan penulis tentang proses reservasi lapangan futsal.
 - b. Sebagai sasaran latihan nyata penerapan teori dan praktek yang diperoleh selama di perkuliahan.
 4. Manfaat untuk Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian dimasa yang akan datang.

1.6 Tempat dan Waktu

1.6.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian pada Bee Futsal yang berlokasi di Mall Taman Palm Lt.9, Jl. Raya Kamal Outer Ring Road, Cengkareng Barat, Jakarta Barat, DKI Jakarta.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 3 Februari 2020 sampai 28 Maret 2020, berikut tabel 1.1 jadwal kegiatan penelitian:

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan penelitian

No.	Aktifitas	Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Perkenalan.								
2	Pemahaman jobdesk karyawan.								
3	Analisis sistem yang berjalan								

Metode pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan pengujian *Black Box Testing* yaitu pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan penulisan skripsi ini dilakukan dengan dengan terdiri dari 5 (lima) bab, yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang atau alasan pengambilan judul, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tempat dan waktu, metode konsep pengembangan sistem, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menjelaskan tentang konsep dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian serta dasar-dasar teori untuk mendukung kajian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisa sistem yang sedang berjalan dan metodologi perangkat lunak.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan implementasi dari sistem secara umum maupun terperinci. Serta melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat untuk mengetahui sistem tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab akhir ini menjelaskan kesimpulan dari penulis skripsi yang telah dibuat, serta memberikan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.