

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat sekarang ini telah mendorong pertumbuhan di berbagai bidang informasi. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari kebutuhan karena banyak kemudahan yang ditawarkan. Teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan mulai dari berbagai aspek kesehatan, Pendidikan, sampai olah raga.

Di zaman yang modern ini masyarakat khususnya para pemuda sudah mengerti apa pentingnya olah raga. Olah raga yang dipilih bermacam-macam, tapi belakangan ini olah raga yang sangat populer dan banyak diminati adalah futsal. Futsal mulai menjamur sekitar tahun 2003, meski sejak 1999 hingga 2000-an sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah. Futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling digemari masyarakat Indonesia.

Dilihat fakta di Google Trends, Indonesia berada di peringkat ke 3 dunia setelah Portugal dan Brazil. Menurut FIFA futsal dimulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi “Sepak Bola dalam Ruangan”. Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka.

Salah satu lapangan futsal yang ada di Bekasi adalah lapangan Futsal Prima berdirinya lapangan Futsal Prima ini tidak lepas dari kesadaran untuk mendukung program pemerintah dalam upaya memasyarakatkan olahraga dan megolah ragakan masyarakat khususnya cabang olahraga futsal. Tingginya animo masyarakat dalam kecabangan olahraga futsal mulai dari usia anak-anak hingga usia dewasa dihadapkan dengan sarana dan prasarana yang tersedia menjadi pertimbangan mengapa prima futsal hadir ditengah-tengah masyarakat.

Diagram 1.1 Data Pemesan lapangan futsal prima pada bulan Oktober 2017- Januari 2018



Sumber : Data pemesan lapangan futsal prima

Berdasarkan tingginya animo masyarakat Diagram 1.1 Data Pemesan lapangan futsal prima pada diagram diatas menunjukkan setiap bulan mengalami kenaikan.

Agar keakuratan pelayanan pemesanan lapangan prima futsal lebih terjamin dengan banyaknya jumlah pemesan yang berkunjung, dan lebih tepat dalam waktu yang relatif lebih singkat maka dibuatlah sistem informasi pemesanan, dimana pada saat ini layanan informasi pemesanan lapangan prima futsal masih manual, kurangnya informasi pada pemesan lapangan prima futsal yang baru dan terkini, kurang efektifnya bagi pemesan yang sudah datang atau yang bertempat tinggal jauh harus datang langsung ke lapangan prima futsal untuk melihat pengumuman jadwal yang ada di papan pegumuman, sehingga informasi yang diberikan terkadang sering kali tidak sesuai dan tidak terealisasikan dengan benar karena keterbatasan akses informasi yang tidak *update* dari admin terhadap informasi pemesanan lapangan, tidak tersedianya teknologi untuk penyampaian informasi. Pemesanan lapangan dengan tersistem dan dihubungkan melalui telpon seluler menggunakan sms *gateway* berbasis android. Sebagai salah satu teknologi informasi yang sangat populer saat ini adalah handphone atau *mobile* beserta fasilitas *Short Message Service (SMS) Gateway* berbasis Android.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi *middleware* dan sistem. Android menyediakan

berbagai *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan sistem mereka sendiri yang digunakan oleh bermacam peranti bergerak. SMS (*Short Message Service*) adalah suatu fasilitas untuk mengirim dan menerima suatu pesan singkat berupa teks dan salah satu kelebihan dari SMS tersebut adalah biaya yang murah.

Untuk memberikan kemudahan informasi ketersediaan lapangan futsal, maka pada penelitian ini telah dibuat aplikasi berbasis Android yang memanfaatkan teknologi *mobile* sehingga pelanggan dapat memesan lapangan futsal secara *online* (Agustian, Rahayu, Nurlani, 2018). Kemudian ini berupa memudahkan pemesan dalam memesan lapangan futsal, pemesan hanya datang ke tempat penyewaan pada saat jam dan waktu yang sudah ditentukan pada saat pemesanan (Maimunah, Hariyansah, Jihadi, 2017). Kemudian ini meskipun tidak datang ke tempat lapangan futsal atau tidak mempunyai jaringan internet, penyewa dapat melakukan penyewaan jadwal karena aplikasi ini terdapat fitur *SMS Gateway* untuk penyewaan jadwal lapangan futsal (Rahman, 2015).

Beberapa dari penelitian sebelumnya sistem informasi berbasis teknologi yang banyak memanfaatkan layanan SMS antara lain adalah *Short Message Service Gateway* atau yang biasa dikenal dengan sebutan *SMS Gateway* yang sekarang sudah berkembang. Sistem yang dibutuhkan untuk menggantikan pekerjaan yang semula masih secara manual sekarang menjadi berbasis *mobile*. Perangkat lunak tersebut diharapkan dapat membantu mempermudah dalam mengelola dan mengatur berjalannya proses pemesanan menjadi lebih baik. Kelebihan sistem ini adalah memberikan kemudahan untuk masyarakat dalam proses pemesanan dan informasi pemesanan serta menampilkan waktu untuk pemesanan yang telah diambil menggunakan *sms gateway* berbasis Android dengan tampilan yang lebih menarik.

Oleh karena itu, perlu digunakan komputer dan sistem basis data yang baik sebagai alat bantu dalam mengelola pemesanan secara tersistem dan data-data pemesanan tersebut menjadi suatu sistem informasi yang berguna bagi perkembangan futsal prima dimasa yang akan datang. Berdasarkan latar belakang

tersebut penulis membuat skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL ONLINE UNTUK PEMESAN LAPANGAN FUTSAL PRIMA MENGGUNAKAN SMS GATEWAY BERBASIS ANDROID”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya pada lapangan prima futsal sebagai berikut :

1. Pendaftaran pemesanan yang masih manual;
2. Kurangnya informasi terbaru pada daftar pemesanan;
3. Pemberian informasi sering kali tidak sesuai dan tidak tepat dalam penyampaian akan pemesanan;
4. Layanan informasi jadwal pemesanan hanya dapat dilihat di papan pengumuman;
5. Kurang efektifnya bagi pemesan yang bertempat tinggal jauh dari lapangan futsal;
6. Tidak tersedianya teknologi untuk penyampaian informasi Pemesanan lapangan futsal;

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang akan di bahas pada tulisan ini adalah:

1. Bagaimana membuat sistem layanan informasi jadwal pemesanan?
2. Bagaimana membuat sistem yang membatasi uang sewa kepada pemesan lapangan futsal prima?

1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada skripsi ini adalah :

1. Kemampuan untuk menambah atau mengubah data pemesanan terbaru.

2. Mengoptimalkan sistem informasi pelayanan antrean untuk pemesan lapangan futsal prima.
3. Sistem informasi ini pelayanan pemesan ini terbatas pada masalah pemesanan lapangan, data pemesan, jadwal pemesan lapangan futsal prima.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Memberikan kemudahan agar dapat memudahkan bagi pemesan lapangan prima futsal dalam mengetahui informasi pemesanan dari pihak prima futsal.
3. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pihak prima futsal dalam memberikan informasi jadwal lapangan.
4. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pihak futsal prima dalam memonitoring jadwal pemesanan.

1.6. Manfaat Penelitian

Menghasilkan sistem yang menggunakan *sms gateway* berbasis Android sehingga bisa memudahkan proses pendaftaran pemesan pada pihak futsal prima serta, dapat memudahkan pemesan. Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah pengelolaan data pemesan dalam bentuk menggunakan *sms gateway* berbasis Android sehingga diperoleh tampilan yang lebih menarik.
2. Mempermudah pihak pemesan, agar dapat mengetahui seputar informasi jadwal pemesanan lapangan futsal.
3. Mempermudah pemesan, agar memudahkan proses pemesanan .
4. Memudahkan pihak futsal prima, agar mempermudah proses pendaftaran pemesan serta pendataan terhadap jadwal pemesan.

1.7. Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan suatu laporan memerlukan beberapa data. Penulisan dalam menyusun laporan ini memerlukan data yang tepat mengenai perusahaan secara umum dan bahasan yang singkat secara khusus. Untuk mendapatkan hasil yang objektif maka metode pengumpulan data berpesan sangat penting dalam penyusunan laporan ini. Beberapa metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini antara lain :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Analisis / Observasi

Penulis melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan analisa data ini dapat diketahui kesalahannya atau proses dan kegiatan tersebut.

2) Wawancara (Interview)

Dalam penulisan penelitian ini untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan Perancangan Sistem Informasi pemesanan lapangan futsal untuk pemesan lapangan futsal prima menggunakan sms *gateway* berbasis android.

3) Angket (kuisisioner)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan membagikan lembaran pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi pemesana lapangan futsal untuk pemesan lapangan futsal prima menggunakan sms *gateway* berbasis android.

b. Data Sekunder

1) Studi Pustaka

Yaitu penulis mengutip beberapa data yang mendukung dari pakar, referensi pada buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

2. Metode Pengembangan Sistem

Selain menggunakan metode pengumpulan data, dalam penelitian ini digunakan juga metode pengembangan sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *Prototyping*.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka sistematika penulisan dibagi dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi pemesanan lapangan futsal untuk pemesanan lapangan futsal prima berbasis sms *gateway* berbasis android.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran tentang perancangan sistem informasi pemesanan lapangan futsal prima berbasis sms *gateway* berbasis Android.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari sistem yang telah dirancang serta melakukan pengujian dari sistem tersebut

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dari penelitian serta saran yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.