

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

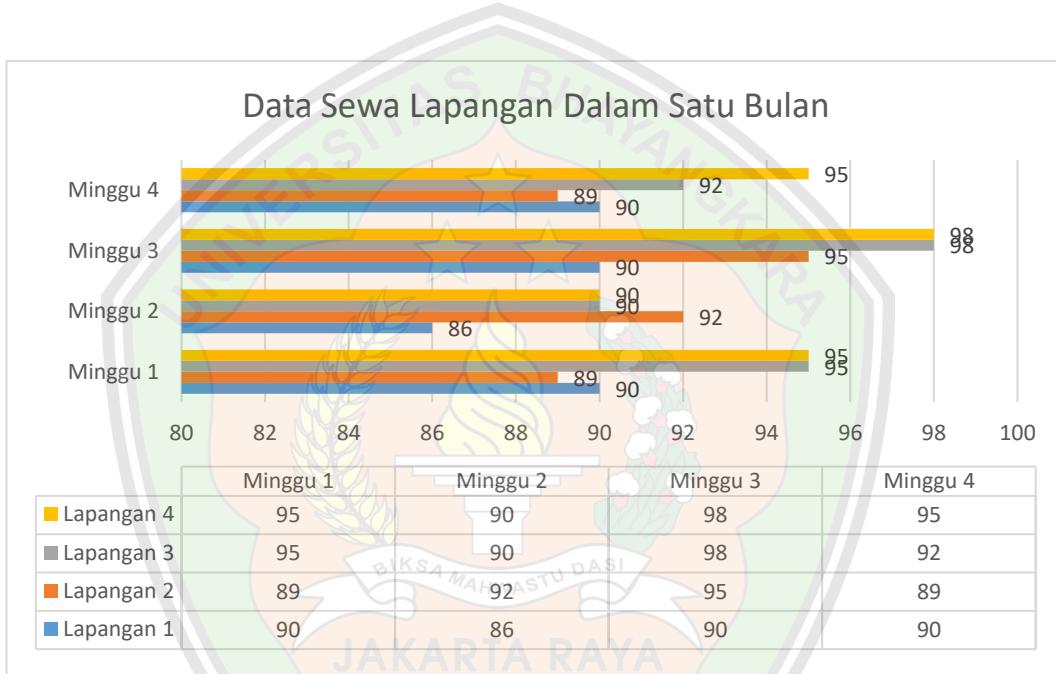
### **1.1 Latar Belakang**

Di zaman globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan internet semakin pesat manusia dapat melakukan pertukaran informasi dengan cepat. Hal ini dimungkinkan karena semakin berkembangnya teknologi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Internet merupakan salah satu dari hasil berkembangnya teknologi informasi. Internet merupakan jaringan komputer secara global yang dapat menghubungkan secara menyeluruh pengguna komputer dengan jaringan ke seluruh dunia untuk melakukan penggalian dan pertukaran informasi secara tepat dan akurat. Model penjualan dan bisnis juga berpengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebih dengan pesatnya pertumbuhan penggunaan internet di berbagai belahan dunia khususnya negara – negara berkembang.

GOR Pangestu merupakan salah satu bisnis yang menyediakan sarana untuk olahraga badminton yang berdiri sejak tahun 2014. GOR Pangestu merupakan salah satu lapangan badminton yang berada di Kota Bekasi. Kebutuhan suatu perusahaan yang berkaitan dengan bisnis sangat penting untuk pengolahan data informasi yang baik. Penyewaan lapangan badminton salah satu contohnya. Badminton salah satu olahraga ini sangat diminati banyak usia mulai dari anak kecil hingga dewasa sekalipun. Saat ini, GOR Pangestu telah menyediakan jasa penyewaan lapangan. Pada usaha penyewaan lapangan badminton seperti ini pelayanan menjadi faktor utama yang memberi efek pada keberhasilan operasi untuk suatu informasi. Untuk meningkatkan efektivitas proses penyewaan lapangan, perusahaan harus melakukan perubahan untuk pemesanan lapangan dan penyimpanan data penyewaan lapangan.

Sistem penyewaan lapangan badminton ini untuk pemesanannya belum terintegrasi dengan sistem berjalan online. Dalam melalukan penyewaan lapangan pelanggan masih harus kelokasi untuk mengecek jadwal lapangan yang masih tersedia, memilih waktu yang tersedia, dan dalam proses pembayaran masih

menggunakan kwitansi sebagai bukti pembayaran.Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berupa *website* yang mampu memberikan pelayanan pemesanan secara online dan informasi mengenai jadwal lapangan yang tersedia kepada pelanggan dengan cepat melalui teknologi jaringan internet. Dengan adanya *website* pemesanan online ini pelanggan bisa melakukan transaksi pemesanan dan mendapatkan informasi lapangan dengan mudah. Dengan menggunakan Algoritma *First come First Served*, permasalahan ini cocok untuk digunakan menyelesaikan antrian yang akan datang yaitu yang duluan mendaftar akan dilayani terlebih dahulu.



Gambar 1.1 Data Sewa Lapangan Dalam Satu Bulan  
Sumber : Penulis (2023)



Gambar 1.2 Grafik Pemasukan Bulan November

Sumber : Penulis (2023)

Dari grafik diatas menggambarkan data penyewaan lapangan pada setiap minggunya dalam 1 bulan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dalam pemesanan sewa lapangan GOR Pangestu Bekasi dapat dilakukan secara online tanpa harus ke GOR terlebih dahulu. Oleh karena itu, Penulis berusaha merancang sistem informasi mengangkatnya menjadi suatu penelitian yang berjudul “ Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Badminton Menggunakan Algoritma *First Come First Served* Pada GOR Pangestu Berbasis Web”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Belum tersedianya sistem informasi yang dapat memudahkan pemesanan secara online.
2. Laporan data transaksi yang kurang efektif dan efisien dikarenakan belum terintegrasi oleh sistem.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Sehubung dengan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka perumusan masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi sistem penyewaan lapangan badminton dengan algoritma *first come first served* berbasis web di GOR Pangestu ?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi sistem penyewaan lapangan badminton dengan algoritma *first come first served* berbasis web di GOR Pangestu ?
3. Bagaimana laporan data dapat terintegrasi dengan sistem ?

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah – masalah yang dihadapi, maka penulis memberika masalah pada skripsi ini antara lain:

1. Pembuatan sistem informasi pemesanan lapangan GOR Pangestu (Bekasi) menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL untuk pembuatan database.
2. Sistem yang dibuat hanya sebatas sistem penyewaan lapangan, bukan sebagai sistem informasi yang mencangkup secara keseluruhan mengenai GOR Pangestu.

### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat dalam pembuatan penelitian sangatlah penting bagi penulis, sehingga penulis sudah menyiapkan tujuan serta manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis dari penelitian pada GOR Pangestu adalah sebagai berikut:

1. Merancang suatu aplikasi yang memudahkan pelayanan.
2. Laporan data pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan penjelasan pada latar belakang diatas, maka penulis mengharapkan dengan adanya manfaat bagi penelitian ini,bagi penulis dan tempat penelitian.

1. Penulis
  - a. Mengetahui proses pembuatan sistem penyewaan di GOR Pangestu.
  - b. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai pengelolahan sistem penyewaan lapangan.
2. Tempat Penelitian
  - a. Sistem yang terintegrasi dengan sistem dapat membantu pembuatan jadwal lapangan.
  - b. Membantu petugas GOR Pangestu dalam mempermudah pembuatan jadwal menjadi lebih efektif dan effisien.

### **1.6 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian sistem penyewaan lapangan badminton ini yaitu pada:

#### **1.6.1 Tempat Penelitian**

Penelitian untuk penyusunan tugas akhir ini dilakukan pada Gedung Olahraga Pangestu yang berlokasi di daerah pemukiman penduduk wilayah Kota Bekasi lebih tepatnya beralamat di Jl. Cikunir Raya Gg. Swadaya No.85, RT.002 RW.002, Jakarta Mulya, Kecamatan Bekasi Selatan, Kota Bekasi, Jawa Barat 17146.

#### **1.6.2 Waktu Penelitian**

Serta waktu penelitian pada Gedung Olahraga Pangestu Bekasi ini dilakukan sejak 10 Februari 2022 sampai dengan 10 April 2022.

## **1.7 Metode Penelitian**

Pada penyusunan metode penelitian digunakan pada penulisan ini bermaksud agar menjadi lebih terarah. Metode yang adalah diterapkan sebagai berikut :

### **1.7.1 Metode pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu dengan cara:

- 1. Studi Pustaka**

Peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca dan mempelajari data – data yang didapatkan dari internet, perpustakaan, maupun media cetak atau dari literatur – literatur yang berhubungan dengan penulisan sehingga dapat menunjang skripsi ini.

- 2. Observasi**

Metode ini penulis melakukan survei langsung ke Gedung Olahraga Pangestu dimana penulis mengambil data pendukung dari bagian staf kesiswaan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung pada permasalahan dan prosedur – prosedur yang harus dilaksanakan.

- 3. Wawancara**

Penulis melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang terkait dengan materi penulisan Skripsi untuk mendapatkan data – data yang lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

### **1.7.2 Metode Analisis**

Pada metode analisis perlu dilakukannya analisa terhadap data – data yang didapatkan dari narasumber, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Kualitatif ini merupakan metode dengan menggunakan wawancara dan observasi, dari keseluruhan data tersebut dilakukan proses pengklasifikasian berdasarkan kebutuhan dengan proses pengolahan kode dengan bahasa pemograman. Tahap terakhir pada metode ini yaitu interpretasi data untuk dianalisa sehingga dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

### **1.7.3 Metode Perancangan**

Dalam perancangan sistem informasi penyewaan lapangan badminton ini penulis menggunakan perancangan dengan *Unified Modeling Language* (UML) implementasi rancangan sistem ke database MySQL, dengan menggunakan Algoritma *First Come First Served*.

### **1.7.4 Metode Pengujian**

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box*, uji coba dilakukan untuk pengujian fungsional terhadap sistem yang telah dibuat agar dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan rancangan yang diinginkan.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan sistem untuk menyelesaikan penelitian, maka penulis telah menyusun beberapa sistematika penulisan yang berisikan uraian tentang susunan penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci, sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian dan metode konsep pengembangan software, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang teori-teori atau konsep dasar serta peralatan pendukung yang terkait dengan uraian mengenai pembahasan berdasarkan judul Skripsi yang diambil.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas mengenai obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, dan analisis kebutuhan sistem.

## **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang bisa digunakan untuk pengembangan sistem kearah yang lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

