

BAB I

1.1 Latar Belakang

Kata futsal berasal dari Bahasa Spanyol atau Portugis, 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 bermain di lapangan terbuka [1].

Sansiro Futsal merupakan suatu badan usaha dengan kegiatan penyewaan lapangan futsal, perusahaan ini menangani minimal 20 pelanggan setiap harinya. Proses penyewaan dan rekapitulasi keuangan yang dilakukan badan usaha ini masih secara manual sehingga mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam rekap data keuangan dan proses penyewaan membutuhkan waktu yang lama. Seiring dengan melonjaknya jumlah pengunjung, petugas mengalami kesulitan dalam melakukan perekapan pengguna dan laporan yang harus dicatat pada buku yang berbeda, selain itu tidak ada penyampaian informasi jadwal kosong, harga lapangan dan jenis lapangan kepada pelanggan, sehingga pelanggan harus datang langsung ke Sansiro Futsal untuk mengetahui informasi-informasi tersebut.

Teknologi *internet* dapat digunakan untuk mempromosikan usaha dengan memanfaatkan teknologi dan sebagai alat bantu pengorganisasian waktu

salah satu contohnya adalah sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan laporan rekapituasi keuangan berbasis *web* yang dapat diakses di manapun dan kapanpun.

Berdasarkan hal yang dikemukakan tersebut, salah satu penyelesaiannya dengan membangun sistem informasi yang terkomputerisasi maka diperlukan suatu sistem yaitu: “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL DAN LAPORAN REKAPITULASI KEUANGAN BERBASIS *WEB* (STUDI KASUS SANSIRO FUTSAL) ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sistem berbasis *web* untuk penyewaan lapangan futsal dan laporan rekapitulasi keuangan pada Sansiro Futsal?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup pembahasan masalah ini maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem berbasis *web* pada Sansiro Futsal yang memuat menu informasi berita, event, *about us*, *contac us*, *member*, jadwal lapangan, dan *booking* lapangan.
2. Sistem akan menampilkan laporan rekapan keuangan perhari, perbulan dan pertahun.

3. Sistem informasi penyewaan lapangan dan laporan rekapitulasi keuangan berbasis *web* pada Sansiro Futsal menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Metode dalam membangun perangkat lunak ini menggunakan *waterfall*.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan laporan rekapitulasi keuangan pada Sansiro Futsal berbasis *web*.

1.4.2 MANFAT PENELITIAN

1. Bagi konsumen
 - a) Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi jadwal kosong lapangan futsal.
 - b) Memudahkan pelanggan dalam proses penyewaan lapangan futsal.
 - c) Membantu pelanggan dalam mendapatkan informasi terbaru.
2. Bagi pihak Sansiro Futsal
 - a) Memudahkan dalam mempromosikan usahanya dengan memanfaatkan teknologi.
 - b) Memudahkan dalam melakukan pendataan pelanggan.
 - c) Memudahkan petugas dalam memberikan informasi.

- d) Memudahkan dalam merekapitulasi laporan keuangan perhari, dan perbulan.
3. Bagi penulis
- a) Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.
 - b) Menambah pengalaman dan wawasan tentang teknologi informasi yang berbasis *website*.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan tahapan-tahapan sebagai pedoman untuk mencapai proses penelitian yang efektif dan efisien. Penentuan tahapan yang cermat dan tepat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu penelitian. Rangkaian tahapan yang dilalui dalam penelitian ini terkait satu dengan yang lainnya secara sistematis dan berkesinambungan. Setiap tahapan yang dilakukan sebelumnya akan menentukan keluaran (*output*) untuk tahapan berikutnya. Urutan tahapan penelitian ini sangat membantu yaitu proses penelitian yang dilakukan menjadi lebih lancar.

Model pengembangan yang digunakan pada rancang bangun ini adalah menggunakan metode *Waterfall*. Adapun tahapan-tahapan dari metode *Waterfall* adalah sebagai berikut[2].

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan tiga cara yaitu.

- 1) Observasi kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada Sansiro Futsal serta dengan cara pengamatan langsung pada lokasi tempat. Data yang diperoleh berupa sarana dan prasarana yang ada.
- 2) Wawancara pada tahapan ini data diperoleh dengan mendapatkan data langsung dari sumbernya, di sini dilakukan tanya jawab serta wawancara pada petugas yang ada Sansiro Futsal tersebut.
- 3) Studi Literatur pada tahapan ini data didapatkan dengan melakukan proses pencarian data dari internet serta mendapatkan referensi-referensi dari buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Pencarian data disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang dibangun.

2. Desain (*Design*)

Tahapan ini dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data. Tahap perancangan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam membangun *website*. Pada tahap ini akan dijabarkan gambaran tentang sistem yang akan dibuat. Sistem yang akan diaplikasikan dalam *website* secara *online* sehingga para pengunjung dapat melihat informasi tentang Sansiro Futsal dan mempermudah kerja petugas.

3. Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahapan ini sistem yang telah dirancang pada tahap 2 akan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*) dan *MySQL* (*My Structured Language*) serta *Dreamweaver* sebagai *web editor*.

4. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pada tahap ini yang diperhatikan adalah kesesuaian sistem yang ada, apabila belum memenuhi target yang dicapai maka sistem akan diperbaiki kembali. Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

5. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Pada tahap pengujian terhadap *software* yang dibangun. Tahap akhir dimana *software* yang telah selesai dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penulisan skripsi dibagi kedalam VI (enam) bab. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah sebagai kesimpulan dari masalah yang dihadapi, batasan masalah tentang sistem yang akan dibangun tujuan dan manfaat penelitian dari sistem yang akan dibangun, serta sistematika yang digunakan dalam penulisan ini.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab III ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan sistem serta perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan bab III.

Bab V Analisis Hasil

Menjelaskan tentang metode pengujian yang digunakan dan analisis hasil dari program yang telah dibuat.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.