

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Umum**

Kehadiran komputer banyak memberi manfaat bagi manusia dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan baik yang ringan hingga dalam pembuatan keputusan. Dalam dunia usaha, komputer memiliki peranan yang cukup besar dalam hal penyediaan informasi bagi pihak dalam perusahaan dan juga pihak luar perusahaan. Hal itu mendorong perusahaan untuk menghasilkan dan meningkatkan kualitas informasi yang dibutuhkan agar informasi tersebut menjadi lebih akurat, relevan dan tepat waktu.

Seperti halnya Gor (Gedung Olahraga) PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA atau yang lebih dikenal dengan nama Gedung Olahraga Citra Kartini ini beralamat di Jalan Sungai Raya Dalam Pontianak , merupakan Gedung Olahraga yang terdiri dari dua Lapangan Futsal dan tiga Lapangan Badminton. Akan tetapi, jika dilihat sistem yang dipakai saat ini pengolahan data member dan penyewaan lapangan masih menggunakan cara manual. Bukti penyewaan dan pembayaran saat ini masih menggunakan papan tulis dan buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data laporan, pengelola kesulitan karena banyaknya penggunaan kertas pemesanan Gedung Olahraga yang tidak terorganisir dengan baik .

Oleh karena itu, pada Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama membutuhkan penerapan komputer untuk menunjang pihak pengelola Gedung

Olahraga dalam pengolahan data member, penyewaan lapangan, serta pembayaran penyewaan di Gedung Olahraga PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA.

Adapun aplikasi yang akan dibuat dalam Tugas Akhir ini adalah aplikasi pendataan member dan pembayaran penyewaan lapangan Gedung Olahraga menggunakan Aplikasi berbasis Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 dengan implementasi database penggunaan program dalam proses awal reservasi lapangan hingga laporan penggunaan fasilitas Lapangan Olahraga seharusnya dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, dalam Tugas Akhir ini penulis membahas penelitian yang berjudul **“APLIKASI PENDATAAN MEMBER DAN PEMBAYARAN PENYEWAAN LAPANGAN GEDUNG OLAHRAGA PADA PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA PONTIANAK”**.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem penyewaan Gedung Olahraga di PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat program aplikasi yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi transaksi penyewaan lapangan futsal.
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi agar dapat membantu dalam pengolahan data member, penyewaan Gedung Olahraga, serta pembayaran penyewaan di PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA.

Sedangkan tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma III program studi Komputerisasi Akuntansi di

Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI PONTIANAK).

### **1.3. Metode Penelitian**

#### **1.3.1. Metode Pengumpulan data**

Pengumpulan data yang saya gunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini, yaitu:

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan dari proses pendaftaran member, penyewaan lapangan, dan pembayaran penyewaan yang sedang berjalan di Gedung Olahraga di PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA yang beralamat di Jalan Sungai Raya dalam Mitra Indah Utama 5 Pontianak Tenggara.

##### 2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengajukan tanya jawab secara langsung dengan Ibu Yessi Purnama Sari, S.E,MM selaku kepemilikan Gedung Olahraga PT. CITRA MITRA PANUTAN UTAMA .

##### 3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah dengan mengumpulkan data serta mencari informasi yang diperlukan dan berkaitan dengan penyusunan laporan Tugas Akhir.

#### **1.3.2. Metode Pengembangan Software**

Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut ini adalah tahapan dari metode *Waterfall* :

1. Analisis kebutuhan

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara, atau studi literatur. Seseorang yang akan menganalisis sistem akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. Desain Sistem

Proses *design* akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Penulisan Sinkode Program / *Implementation*

*Coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh computer dan dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam

artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian dapat diperbaiki.

#### 4. Penerapan / Pengujian Program

Tahapan ini dapat dikatakan sebagai final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

#### 5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat dikarenakan mengalami kesalahan yang disebabkan perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional dari perangkat lunak tersebut

### **1.4. Ruang Lingkup**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan mulai dari akses masuk, pengolahan data pengguna, member, lapangan, jadwal lapangan, *booking* lapangan, serta pembayaran sewa lapangan pada Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama.