

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini, menuntut kecepatan akses, contoh dari hasil kemajuan teknologi informasi adalah berkembangnya jaringan internet yang memungkinkan seluruh umat manusia diseluruh dunia menggunakan data-data yang tersedia dan terhubung dalam jaringan tersebut secara bersama. Salahsatu contoh teknologi informasi dibidang jasa adalah dengan mengimplementasikan suatu sistem yang dapat merekam semua proses pencatatan data dengan baik dan bersifat terkomputerisasi, seperti halnya dalam sistem penyewaan lapangan.

Futsal dan Badminton merupakan olahraga yang populer dalam masyarakat Indonesia, dikarenakan olahraga ini cukup menarik diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, hal ini membuat beberapa orang membangun tempat penyewaan lapangan Futsal dan Badminton. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien, dan akurat.

Banyaknya tempat penyewaan lapangan, menuntut para pengelola lapangan untuk lebih memperhatikan cara mengelola penyewaan lapangan. Berbagai cara dapat dilakukan, seperti mengatur jadwal perawatan lapangan, menentukan waktu penyewaan lapangan dan melakukan promosi.

Karawang yang merupakan kota industri, mayoritas penduduk karawang bekerja di sektor industri, gaya hidup para pekerja yang kesehariannya bekerja dengan rutinitasnya berangkat pagi dan pulang sore hari. Merekapun butuh penyegaran disaat

hari libur dengan berolahraga. Dengan kesibukannya bekerja terkadang saat mereka akan mencari lapangan untuk berolahraga dengan datang ke tempat penyewaan lapangan olahraga, dalam proses pemesanan lapangan masih menggunakan cara manual karena diharuskan bertatap muka antara pelanggan dengan penyedia lapangan. Akibatnya proses pemesanan kurang efektif dan efisien, karena pelanggan tidak mengetahui sebelumnya, apakah pada jadwal yang diinginkan lapangan masih kosong atau tidak. Kekecewaan inilah yang membuat penulis ingin membuat solusi jalan keluarnya.

Dari hasil pengamatan tempat penyewaan lapangan yang ada di karawang, masih melakukan pencatatan jadwal bermain pelanggan di papan dan melakukan promosi secara langsung kepada pelanggan, sehingga hal ini terkadang membuat kekecewaan pada pelanggan yang ingin melakukan sewa lapangan, jauh datang untuk menyewa lapangan, akan tetapi jadwal sudah penuh. Melihat kebutuhan pengelolaan lapangan olahraga, aplikasi penyewaan dan promosi lapangan dapat menjadi solusi dari masalah yang ada, maka dari itu Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada GOR Setia Putra ini dibuat.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Menurut Morissan (2017:7) menyatakan bahwa “ Tujuan penelitian ilmiah adalah untuk menghasilkan data yang objektif, dan tidak bias sehingga dapat dilakukan evaluasi terhadap data yang diperoleh”

Maksud dari peulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa sistem penyewaan tempat olahraga pada GOR Setia Putra.
2. Penulis ingin merubah alur pemesanan lapangan olahraga yang tadinya secara manual menjadi secara *online* melalui internet.

3. Membuat tampilan jadwal lapangan biasa dilihat melalui internet.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi Akuntansi di Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Karawang.

### 1.3. Metode Penelitian

Menurut Moh. Nasir (2017:33) dalam buku “Metode Penelitian” menyatakan bahwa:

Para peneliti dapat memilih berjenis-jenis metode dalam melaksanakan penelitiannya. Sudah terang metode yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus sesuai dengan metode penelitian yang dipilih. Prosedur serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok dengan metode penelitian yang digunakan.

Metode yang digunakan untuk penulisan tugas akhir ini adalah metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nasir, 2017).

#### 1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam rangka memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan studi lapangan, menggunakan empat tehnik pengumpulan data yang umum digunakan yaitu :

##### 1. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut menurut Nasir (2017:154). Penulis melakukan

pengamatan langsung pada tempat GOR Setia Putra Adiarsa tentang bagaimana alur pemesanan sewa lapangan olahraga tersebut.

## 2. Wawancara (*interview*)

Menurut Moh. Nasir (2017:170) dalam buku “Metode Penelitian” menyatakan bahwa:

“Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara)”.

Menurut Trisyanto (2017:44) dalam bukunya “Perancangan Sistem Basis Data” wawancara adalah melibatkan dua sisi antara *user* dan pengembang sistem informasi.

Dalam penulisan tugas akhir ini, untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya-jawab mengenai semua yang berkaitan dengan perusahaan serta mempertimbangkan sistem yang akan penulis kembangkan.

## 3. Metode Studi Pustaka (*Library Research*)

Menurut Morissan (2017:13) menyatakan bahwa “ Peneliti berpengalaman selalu menjadikan tinjauan pustaka (*Literatur Review*) sebagai salah satu langkah penting dalam proses penelitian.

Menurut Nasir (2017:79) menyatakan bahwa “ Dalam rangka menelusuri literatur serta menelaah studi yang ada pada perpustakaan, maka si peneliti harus lebih dahulu mengenal perpustakaan secara lebih baik, termasuk sistem pelayanan, sistem penyusunan literatur, dan klasifikasi buku yang dianut oleh perpustakaan tersebut”.

Selain kegiatan yang diatas penulis melakukan studi perpustakaan melaui refrensi-referensi di perpustakaan maupun diinternet.

### 1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Menurut Afnarius & Yoza Putra (2017:8) menyatakan bahwa, “ Metode *Water fall* yaitu, metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial”. Sedangkan Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam (Suryanto, 2016) menyatakan bahwa, “Model waterfall adalah model SDLC (Software Development Life Cycle) yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah”.

Adapun metode yang digunakan pada pengembang perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* . yang terbagi menjjadi lima tahapan, yaitu :

#### 1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan pembuatan *web* dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan data *booking* dan dokumen *booking* perangkat lunak seperti apa yang di butuhkan oleh administrator dan *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

#### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Tahapan pembuatan desain menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram), LRS (Logical Record Structure), Struktur Navigasi.

### 3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain. Tahapan pembuatan kode program menggunakan Bahasa Pemrograman Web yaitu; PHP, HTML, CSS, JavaScript.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Tahapan pengujian, penulis menggunakan *Black Box*. *Black Box* yaitu mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program dengan menggunakan form, pengujian form dilakukan pada form login dan form register.

### 5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan(*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada. Melakukan *Back up* data dan memperhatikan keamanan sistem.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Didalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis membahas tentang Aplikasi Penyewaan Lapangan Olahraga Pada GOR Setia Putra Adiarsa Karawang. Penulis memberikan batasan ruang lingkup system penyewaan lapangan olahraga, mulai dari data admin pengelola, data pelanggan, data lapangan, proses penyewaan lapangan, jadwal penyewaan, cara pembayaran, dan laporan.



- Afnarius, S., & Yoza Putra, H. (2017). *PENGEMBANGAN APLIKASI WEB GIS PARIWISATA BACKPACKER* (1 ed.). Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Morissan. (2017). *METODE PENELITIAN SURVEI* (5 ed.; Reifmanto, ed.). Jakarta: KENCANA.
- Nasir, M. (2017). *METODE PENELITIAN* (R. F. Sikumambang, ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suryanto, A. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Artis Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall (Studi Kasus : Team Management Agensi). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *IV*(2), 117–126. Diambil dari <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/1263/1028>
- Trisyanto. (2017). *Analisa Dan Perancangan Sistem Basis Data*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.



UNIVERSITAS