

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah menjadi bagian penting dalam kegiatan bisnis sehingga pengetahuan tentang teknologi menjadi sangat penting pula. Apalagi di zaman yang serba online ini, kita bisa mengirimkan informasi ke berbagai tempat secara bersamaan melalui internet. Maka seiring dengan hal tersebut para penggunanya dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Sejalan dengan hal itu internet juga melakukan perkembangan, dapat kita lihat beberapa tahun kebelakang bahwa internet hanya digunakan untuk kalangan khusus, yaitu militer dan pemerintah. Tetapi jika kembali pada masa sekarang ini internet sudah bisa dinikmati oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa.

Internet bukan hanya untuk mencari segala informasi yang datang dengan cepat, lebih dari itu kehadirannya tidak hanya digunakan sebagai alat bantu bisnis perdagangan saja, Tetapi juga sebagai sarana dalam proses penyewaan fasilitas. Kemudahan sekaligus juga keleluasaan langsung bisa di rasakan oleh para konsumen dalam proses penyewaan fasilitas.

Di masa lalu, aktivitas dunia perdagangan (commerce) dilakukan melalui penawaran langsung tapi pertumbuhan drastis dari internet telah mengubah paradigma tersebut. Melalui internet, pedagang maupun penyewa jasa dapat menawarkan produknya secara online kepada konsumen tanpa perlu bertatap muka.

E-commerce (perdagangan melalui internet) mengizinkan penyewa untuk menjual produk-produk dan jasa secara online. Calon konsumen dapat menemukan website penyewaan, membaca, melihat produk-produk, dan memesannya secara online. Oleh karena hal itu didalam tinjauannya, penulis tertarik membuat pemrograman aplikasi web yang diberi judul “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN FASILITAS SPORT CENTER BERBASIS WEB PADA KINGS SPORT CENTER KARAWANG ”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Dengan mengakhiri masa studi atau perkuliahan, mahasiswa Diploma Tiga(D.III) Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika(AMIK BSI) diwajibkan membuat Tugas Akhir (TA) yang didasarkan kepada orientasi yang sesuai di bidangnya, Penulisan Tugas Akhir program Diploma Tiga(D.III) Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) yang diberikan pada tingkat akhir ini mempunyai maksud, yaitu:

1. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat penulis selama berkuliah di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika.
2. Membuat Website yang dihosting dengan tampilan sesuai website penyewaan fasilitas sport center pada umumnya.
3. Membuat tampilan website penyewaan fasilitas sport center yang dinamis dan efisien dengan proses transaksi.

4. Membuat Website fasilitas sport center di Kings Sport Center Karawang dengan mengaplikasikan sistem SMS API dan cetak PDF dalam transaksinya.

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada jenjang Diploma Tiga (D.III) jurusan Manajemen Informatika pada Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* Sukamto dkk, (2013:28) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.

Proses kebutuhan dilakukan secara insentif mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahapan ini perlu untuk di dokumentasi.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi perangkat lunak, dan prosedur pengkodean. Tahapan ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisa kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi

program tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang di hasilkan pada tahapan ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan *funksional* dan memastika bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

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

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika dikirimkan ke *user*. Perubahan bias terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengurangi proses pengembangan mulai dari *analisis spesifikasi* untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data dan informasi, penulis menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1. Observasi / Pengamatan

Metode observasi adalah metode yang penting dalam pengumpulan data karena metode ini mengharuskan penulis untuk terjun ke lapangan dan mengamati

proses terjadinya kejadian secara langsung. Setelah mengetahui masalah yang ada, maka akan diusulkan sistem informasi yang baru.

2. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab secara langsung dengan beberapa orang yang terlibat seperti Bapak Nastanginudin selaku pemilik sport center dan Ibu Iin Indirawati selaku admin yang bertugas untuk melakukan transaksi supaya mengetahui apa-apa saja yang dijual dan disewa serta untuk mengetahui seluk beluk sport center tersebut.

3. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data yang diperlukan, maka penulis melakukan studi pustaka, yaitu dengan cara membaca sumber data lain yang ada di perpustakaan kampus dan perpustakaan maya (internet) yang berkaitan dengan judul tugas akhir ini.

1.4. Ruang Lingkup

Sesuai dengan judul yang diangkat oleh penulis, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi yaitu, dimulai dari pelanggan melakukan pendaftaran member, halaman web yang disediakan untuk pelanggan yang sudah terdaftar, pelanggan bisa memesan jadwal sewa fasilitas dan membeli alat-alat olahraga, pengumuman tentang fasilitas sport center dan admin mengelola transaksi sewa fasilitas dan pembelian alat olahraga secara online.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman dalam penulisan penelitian ini, penulis membaginya kedalam empat bab. Dimana dalam setiap babnya hanya difokuskan untuk membahas satu permasalahan saja. Adapun pokok-pokok yang dibahas pada masing-masing bab tersebut, dikemukakan sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung pemecahan masalah penelitian sehingga dapat disimpulkan pengertian konsep penelitian itu sendiri.

Bab III PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tinjauan perusahaan yang berisi tentang sejarah intansi terkait, struktur organisasi, analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak dan implementasi serta pengujian unit.

Bab IV PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran dari penulis.

