BABI

PENDAHULUAN

4.2.6 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi pada era saat ini, mempermudah pengguna teknologi informasi dalam menyelesaikan pekerjaannya yang berhubungan dengan teknologi informasi. Sangat wajar apabila sudah banyak perusahaan ataupun organisasi dan instansi pemerintah maupun badanusaha yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

Dalam suatu perusahaan atau bidang usaha, baik kecil, menengah, atau berskala besar, biasanya perlu menggunakan sistem informasi yang menunjang kegiatan dan kegiatan usaha perusahaan. Dengan adanya sistem informasi, semua kegiatan dapat dikendalikan satu sama lain orang lain dengan baik.

Futsal saat ini merupakan salah satu olahraga yang paling diminati di Indonesia, semua kalangan dari berbagai umur pun gemar dengan olahraga futsal. Banyaknya penggemar olahraga futsal ini sehingga menjadikan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Tidak heran apabila saat ini banyak dijumpai tempat penyewaan lapangan futsal dimana-mana.

Sistem pelayanan dan informasi dalam penyewaan lapangan futsal Pierre tendean matraman saat ini masih dilakukan secara langsung, seperti penyewa masih harus menuju ke tempat futsal untuk melihat lapangan futsal yang ingin disewa. Tidak adanya sistem informasi yang terkomputerisasi dalam penyewaan futsal ini menyebabkan sulitnya penyewa mendapatkan informasi dengan cepat. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu sistem informasi penyewaan lapangan

futsal yang terkomputerisasi dan berbasis web. Dengan begitu para pengelola lapangan futsal Pierre tendean matraman dapat lebih efektif dalam dalam melakukan transaksi penyewaan lapangan futsal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis berinisiatif merancang aplikasi berbasis web yang ditujukan sebagai bahan penulisan tugas akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL PADA PIERRE TENDEAN FUTSAL DENGAN METODE SJF (SHORTEST JOB FIRST)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang di bahas dan di kaji adalah, sebagai berikut:

1. Sistem belum memiliki sistem penyewaan lapangan futsal ini secara terkomputerisasi, saat ini sistem penyewaan masih dilakukan secara manual dengan calon penyewa masih harus datang ke tempat penyewaan.

1.3 Tujuan Penelitian

Agar permasalahan tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka berikut adalah batasan yang perlu dibuat yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur penyewaan lapangan futsal pierre tendean matraman
2. Merancang dan membangun aplikasi sistem penyewaan lapangan futsal Pierre Tendeand Matraman berbasis web untuk menyewa lapangan..

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di akan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Dapat memudahkan pelanggan mendapatkan informasi seperti harga fasilitas dan jadwal lapangan yang kosong..
2. Membantu pihak pengelola dalam membuat pengarsipan data dan laporan.

1.5 Ruang Lingkup

Agar permasalahan masalah tidak menyimpang dari tujuan, maka berikut ini adalah beberapa ruang lingkup yang perlu dibuat, yaitu:

1. Kegiatan atau aktivitas yang digunakan sebagai objek pembahasan adalah penyewaan lapangan futsal Pierre Tendeau Matraman
2. Data yang diambil dari hasil melakukan pengamatan sistem penyewaan lapangan futsal
3. Aplikasi ini berbasis website dibuat menggunakan PHP, HTML, CSS, MySql, dan XAMPP sebagai databasanya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi yang diuraikan menjadi 6 (enam) bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan yang secara keseluruhan merupakan gambaran dari keseluruhan bab

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung dalam membuat model penelitian. Di mana akan dikemukakan mengenai konsep dasar sistem dan penjelasan mengenai peralatan pendukung sistem (*tools system*) yaitu UML (*Unified Modelling Language*) yang akan digunakan dalam penulisan laporan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kerangka pemikiran, pengumpulan data, metodologi pengembangan sistem, waktu dan tempat penelitian serta alat dan bahan penelitian.

BAB IV IDENTIFIKASI ORGANISASI

Pada bab ini membahas tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, analisa sistem, perancangan sistem, prosedur sistem berjalan, UML sistem berjalan, spesifikasi sistem berjalan, permasalahan pokok dan alternatif pemecahan masalah dan implementasi sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas menjelaskan tahap implementasi dan uji coba dari perancangan sistem serta analisis hasil.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini memberikan kesimpulan dari tugas akhir yang telah disusun dan juga saran yang diharapkan berguna bagi pihak - pihak yang berkepentingan.