

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan yang sangat cepat di bidang Teknik Informatika memberikan pengaruh yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada terjadinya perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan komputasi, terutama yang di implementasikan dalam dunia bisnis. Alat komunikasi yang biasa disebut dengan nama komputer bagi masyarakat banyak sudah tidak menjadi barang langka lagi, dan sudah menjadi kebutuhan masyarakat untuk berkomunikasi. Maju pesatnya alat komunikasi ini saat komputer tidak digunakan hanya sebagai alat mengetik saja, sekarang komputer juga bisa untuk berinteraksi. Interaksi di dalam dunia bisnis seperti yang sedang di minati saat ini yaitu persewaan lapangan futsal, olahraga baru ini memikat banyak penggemar dan juga kalangan pengusaha untuk berlomba memberikan tempat dan fasilitas yang bagus.

Penjadwalan dan pemesanan di suatu rental futsal sering menemui kendala di dalam pelaksanaannya, di saat ada suatu tempat rental futsal yang mana ada 3 lapangan untuk disewakan dan juga di saat rental futsal setiap beberapa bulan sekali mengadakan suatu kegiatan turnamen futsal. Hal ini menyebabkan pengaturan penjadwalan dan pemesanannya menjadi sulit, dengan sistem yang digunakan di berbagai rental futsal sistemnya manual hanya menggunakan catatan tangan dan *white board* untuk menulis setiap penjadwalan dan juga pemesan lapangan, dengan sistem yang seperti itu maka proses *databasenya* akan mudah terhapus, perubahan secara manual dengan melakukan perhitungan untuk mendapatkan penjadwalan terbaik tentunya memakan waktu yang lama.

Aplikasi Sistem penjadwalan di rental futsal ini ditunjukkan untuk membantu pemecahan masalah dalam melakukan proses pemesanan lapangan dan juga penjadwalan pada rental futsal agar pada saat terjadi kendala penjadwalan dan pemesanan yang padat, penyusunan jadwal yang ada dapat dilakukan dengan cepat dan lebih mudah. Adanya sarana komputerisasi diharapkan dapat membantu memudahkan kerja dan dapat menambah kegunaan media komputer dan teknologi agar bermanfaat di dalam usaha ini.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan umum yang dikaji berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan program sistem informasi dan transaksi pada lapangan futsal.
- b. Bagaimana cara atau proses kerja program sehingga dapat menghasilkan program sistem informasi dan transaksi lapangan futsal.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan karena luasnya permasalahan penyusunan dalam proyek akhir ini, maka penulis memberi batasan masalah yang dibahas dalam proyek akhir ini meliputi :

- a. Sistem hanya dibuat *database* penjadwalan *user* memakai lapangan dan pemesanan oleh *user* baru atau *user* lama sebagai *member* tetap.
- b. Sistem akan mencoba dilengkapi dengan pembayaran secara *online* dengan transaksi lewat rekening.
- c. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman AJAX (*Asynchronous Javascript And XML*) .

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan aplikasi program AJAX menjadi sebuah sistem untuk menangani pengelolaan manajemen pelayanan khusus suatu rental futsal yang berkaitan dengan sistem informasi dan transaksi pemakaian lapangan futsal.

- b. Mempermudah pengelolaan manajemen pelayanan khusus sistem informasi dan transaksi dengan menggunakan bahasa pemrograman AJAX (*Asynchronous Javascript And XML*) dan menggunakan *database* MYSQL untuk *databasenya*, untuk memperindah tampilan gambarnya menggunakan *adobe photoshop* untuk hasil yang lebih baik, dan *teks editor* dengan *notepad*. Manajemen pengelolaan yang berkaitan dengan sistem informasi dan transaksi lapangan futsal menjadi lebih mudah.

### 1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada penulisan tugas akhir ini antara lain adalah :

- a. Bagi mahasiswa, dapat menerapkan teori–teori pemrograman yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam permasalahan yang muncul dalam kehidupan nyata.
- b. Bagi rental futsal, dapat mempermudah dalam penanganan *sistem* informasi dan *transaksi*.
- c. Tersedia sarana komputerisasi penjadwalan di dalam rental futsal, untuk mencari data dengan praktis.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini pada garis besarnya dibagi dalam lima bab, tiap bab terdiri atas beberapa sub bab, secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II merupakan pembahasan secara terperinci mengenai metode maupun teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

#### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Bab III berisi tentang langkah proses perancangan Aplikasi *database* sistem informasi dan transaksi meliputi penulisan, analisa dan uji coba *script* yang telah dibuat, dengan menggunakan bahasa pemrograman *ajax*, *javascript* dan *php*.

#### **BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Bab VI menunjukkan hasil pengujian dan perancangan Aplikasi *database* penjadwalan dengan disertai analisa mendasar sehingga didapatkan bukti yang kuat dari hipotesis yang dilakukan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V merupakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil uji coba dan analisa perancangan Aplikasi *database* penjadwalan, serta mengemukakan saran-saran yang sekiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.