

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi pada saat ini telah berkembang pesat sehingga mempunyai dampak dalam meningkatkan keefektifan dan keefisienan dalam melakukan setiap pekerjaan. Komputer merupakan suatu media elektronik yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan teknologi saat ini. Komputer tidak hanya digunakan sebagai media pengolahan data, tetapi juga digunakan sebagai media penyedia informasi. Agar proses penyediaan informasi tersebut berjalan maksimal, media yang digunakan haruslah media yang dikenal masyarakat, mudah untuk digunakan dan mudah untuk didapat, salah satunya adalah komputer yang terhubung dengan jaringan internet.

Internet adalah jaringan data yang menghubungkan antara satu media informasi elektronik dengan media elektronik lainnya. Aplikasi yang sudah dikenal dan dapat digunakan oleh pengguna komputer untuk mencari informasi yang dibutuhkannya melalui dunia internet adalah *Internet Explorer*. Aplikasi lain yang juga digunakan diantaranya *Mozilla Firefox*, *Mozilla Thunderbird* dan *Opera Safari*.

Sonic Futsal merupakan pelopor lapangan futsal pertama di kota Palembang, dan salah satu perusahaan perorangan yang bergerak dibidang jasa penyewaan lapangan futsal serta sebagai penyedia tempat untuk sekolah futsal di kota Palembang. Proses penyewaan lapangan futsal pada saat ini belum memiliki fasilitas penyewaan secara *online*. Transaksi penyewaan tersebut masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan menyewa secara langsung atau dengan cara menelepon. Dalam sistem penyewaan manual seperti ini, konsumen yang akan menyewa lapangan futsal harus mendatangi langsung karyawan admin. Kemudian dilanjutkan dengan pembayaran *booking fee* sebagai tanda jadi penyewaan. Dan sebagai tanda bukti telah melakukan penyewaan, konsumen akan diberikan kwitansi pembayaran oleh karyawan admin. Cara ini dirasa masih

---



kurang efektif oleh perusahaan, dikarenakan konsumen belum tentu bisa melakukan penyewaan pada hari dan jam yang diinginkannya, selain itu konsumen juga belum tahu informasi mengenai jadwal lapangan futsal yang akan disewa serta harga lapangan per jamnya. Dengan perkembangan teknologi komputer yang memiliki aplikasi berbasis internet, maka penulis tertarik untuk merubah proses penyewaan lapangan futsal yang semula manual, menjadi sebuah program aplikasi penyewaan lapangan futsal secara *online* agar lebih efektif dan efisien bagi konsumen.

Dari uraian diatas, maka penulis bermaksud untuk membuat suatu aplikasi untuk melakukan penyewaan lapangan futsal secara *online*. Adapun judul yang penulis berikan adalah **“APLIKASI ONLINE PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL PADA SONIC FUTSAL PALEMBANG”**.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang ada, yaitu perusahaan masih menggunakan sistem yang manual dengan menyewa lapangan futsal secara langsung ataupun via telepon sehingga informasi yang didapatkan oleh konsumen kurang cukup lengkap. Dari perumusan masalah ini, maka dapat disimpulkan bahwa masalah pokok yang akan dibahas dalam penulisan laporan akhir ini adalah “Bagaimana membuat suatu aplikasi *online* penyewaan lapangan futsal pada Sonic Futsal Palembang yang pembuatannya dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penyusunan laporan akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan pada laporan akhir ini hanya pada proses penyewaan lapangan secara *online*. Konsumen dapat menggunakan aplikasi ini untuk menyewa lapangan, menginput data penyewaan yang diperlukan oleh pihak Sonic Futsal Palembang, melakukan transaksi pembayaran DP atau pembayaran penyewaan lapangan futsal, serta

---



melihat informasi mengenai jadwal lapangan, jenis lapangan, dan harga penyewaan lapangan per jam.

## **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penulisan**

### **1.4.1 Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penulisan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi *online* penyewaan lapangan futsal pada Sonic Futsal Palembang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.
- b. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Diploma III Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.
- c. Menerapkan dan memanfaatkan semua ilmu pengetahuan yang diperoleh selama bangku kuliah.

### **1.4.2 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dari penulisan laporan akhir ini, antara lain:

- a. Menambah wawasan penulis untuk berkeaktifitas dan menerapkan ilmu pengetahuan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.
- b. Tercapainya keefektifan dan keefisienan dalam hal penyewaan lapangan futsal secara maksimal sehingga dapat memudahkan konsumen Sonic Futsal Palembang dalam melakukan penyewaan lapangan futsal.
- c. Sebagai acuan penulis untuk memberikan ide kreatif bagi penulis lain untuk mengembangkan aplikasi *web* yang lebih baik di waktu yang akan datang.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Sonic Futsal Palembang yang beralamat di Jl. Sumpah Pemuda Blok K, Kampus, Palembang, waktu penelitian Laporan Akhir ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juli 2012.



### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Menurut Al Fatta (2007 : 69), metode pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan kebutuhan yang paling umum digunakan. Wawancara adalah metode yang paling mudah digunakan, jika sistem yang dianalisis tidak terlalu besar. Langkah – langkah dasar dalam teknik wawancara adalah:

- a. Memilih target wawancara
- b. Mendesain pertanyaan – pertanyaan untuk wawancara
- c. Persiapan wawancara
- d. Melakukan wawancara
- e. Menindak lanjuti hasil wawancara

b. Analisis Dokumen

Teknik ini dilakukan dengan mempelajari material yang menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Biasanya dokumen yang diamati berupa form, laporan, manual kebijakan, grafik organisasi. Untuk perusahaan atau organisasi berskala kecil dan belum memiliki sistem yang terkomputerisasi. Cara ini adalah cara yang efektif untuk menyusun kebutuhan sistem.

c. Observasi

Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada proses – proses yang sedang berjalan. Hal ini penting karena kadang – kadang pengguna atau manajer tidak dapat mengingat secara keseluruhan apa yang mereka lakukan dan menceritakan kembali pada analisis.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini, penulis akan memberikan gambaran secara garis besar sistematika laporan akhir ini yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami isi laporan ini. Penulis membagi laporan akhir ini menjadi 5 (lima) bab dan masing-masing bab terbagi lagi dalam beberapa sub bab yang merupakan



satu kesatuan dan saling melengkapi yang tersusun secara kronologis seperti dibawah ini:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan membahas teori umum yang berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul penulisan laporan. Teori khusus yang berkaitan dengan pengertian-pengertian *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Kamus Data Blockchart*, dan *Flowchart*, serta teori program yang mencakup teori bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan teori *database* yang akan digunakan.

## **BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini diuraikan secara singkat tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan uraian tugas masing-masing. Serta gambaran umum sistem yang sedang berjalan di Sonic Futsal Palembang dalam bentuk *Diagram Konteks*, *Blockchart*, dan *Flowchart*.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi uraian mengenai kerangka dari pembuatan aplikasi yang meliputi penentuan alat dan bahan yang dipakai dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, rancangan sistem yang baru, perancangan aplikasi, serta hasil dari proses pembuatan program aplikasi.



## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang penulis berikan sehubungan dengan hasil penelitian laporan akhir ini.