

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga futsal merupakan salah satu olahraga yang permainannya didasari dari olahraga sepak bola, namun perbedaan dengan sepak bola adalah karena futsal dimainkan oleh beberapa orang saja dan di tempat atau lapangan yang relatif lebih kecil dari lapangan sepak bola. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap tim juga diperbolehkan memiliki pemain cadangan. Waktu permainan futsal juga singkat yaitu 20 menit [3].

Forth Futsal Medan merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan lapangan futsal yang berlokasi di Jl. Gunung Krakatau No. 159-161, Glugur Darat I, Medan Timur. Perusahaan ini biasanya mulai beroperasi dimulai dari jam delapan pagi sampai dengan jam sebelas malam dan biasanya ada lima belas sampai dua puluh pelanggan yang bermain dalam sehari. Jumlah pelanggan dan waktu bermain juga tidak dibatasi selagi jam bermain tersebut sesuai dengan ketentuan pemesanan dan pembayaran dari pelanggan. Forth Futsal Medan mempunyai empat lapangan futsal dalam satu wilayah tiga diantaranya lapangan kecil dan satu lapangan besar berstandar internasional. Saat ini sistem berjalan yang digunakan Forth Futsal Medan masih menggunakan cara manual seperti dalam proses pengelolaan pemesanan dan pembayaran lapangan futsal yang mana pemesan harus datang langsung ke lapangan dan mendatangi pengelola untuk melakukan pemesanan lapangan, hal ini sangat tidak efisien untuk pelanggan karena untuk melakukan sebuah pemesanan lapangan pelanggan harus datang langsung ke lapangan menemui pengelola, melakukan pemesanan lapangan dan membayar uang muka pemesanan. Selain itu, jika ada pembatalan pesanan dari pihak pelanggan yang telah membayar uang muka, maka uang muka pembayaran pesanan tidak bisa dikembalikan oleh pihak pengelola. Pencatatan pemesanan dan pembayaran lapangan futsal oleh kasir yang masih di tulis di buku atau kertas catatan memungkinkan terjadinya kerusakan pada buku tersebut sehingga dapat menyebabkan hilangnya data.

Informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal masih ditulis di papan penjadwalan, hanya ada 2 (dua) cara untuk mengetahui informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal yaitu dengan cara menelpon ke bagian lapangan dan mendatangi langsung ke tempat futsal tersebut, hal ini sangat menyulitkan konsumen untuk mengetahui update informasi terbaru mengenai ketersediaan lapangan futsal. Proses pembuatan laporan juga memerlukan waktu yang lama, laporan yang dihasilkan juga tidak akurat, informasi yang diperlukan juga tidak dapat diperoleh secara cepat.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk menganalisis dan merancang sistem informasi yang dapat membantu perusahaan tersebut dalam menangani pemesanan dan pembayaran lapangan futsal agar kegiatan-kegiatan tersebut bisa lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penulis mengambil judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran Lapangan Futsal Berbasis Online Pada Forth Futsal Medan”**.

2.1 Rumusan Masalah

Perumusan dari masalah sangat penting karena akan memudahkan pengarahannya pengumpulan data dalam rangka untuk memperoleh data yang relevan. Dalam pembahasan, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada :

1. Proses pengelolaan dalam hal pemesanan dan pembayaran lapangan masih menggunakan cara manual dimana pemesan harus datang langsung ke lapangan mendatangi pengelola lapangan dan melakukan pemesanan, hal ini sangatlah tidak efisien bagi pelanggan karena akan membutuhkan biaya dan waktu yang banyak untuk proses pemesanan lapangan futsal tersebut.
2. Proses pencatatan pemesanan dan pembayaran lapangan futsal yang masih ditulis di buku atau kertas catatan, memungkinkan terjadinya kerusakan pada buku tersebut sehingga dapat menyebabkan hilangnya data.
3. Informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal masih ditulis pada papan penjadwalan, hanya ada 2 (dua) cara untuk mengetahui informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal yaitu dengan cara menelpon ke bagian

lapangan dan mendatangi langsung ke tempat futsal tersebut, hal ini sangat menyulitkan konsumen untuk mengetahui update informasi terbaru mengenai ketersediaan lapangan futsal.

4. Proses pembuatan laporan juga memerlukan waktu yang lama, laporan yang dihasilkan juga tidak akurat, informasi yang diperlukan juga tidak dapat diperoleh secara cepat.

1.2 Ruang Lingkup Pembahasan

Adapun ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini adalah :

1. Fitur Kasir terdiri dari :
 - Kasir sebagai administrator pada Forth Futsal
 - a. Mengelola data pelanggan dan data member
 - b. Mengelola data pesanan
 - c. Mengelola data pembayaran
 - d. Mengelola data penjadwalan dan ketersediaan lapangan
 - e. Memverifikasi bukti transfer pembayaran dari pelanggan
 - f. Memberikan informasi mengenai status pembayaran
2. Fitur pengunjung (*user yang belum registrasi*) terdiri dari :
 - a. Melihat informasi mengenai lapangan beserta harga perjam
 - b. Melihat informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal
3. Fitur pelanggan (*user yang sudah registrasi*) terdiri dari :
 - a. Melihat informasi mengenai lapangan beserta harga perjam
 - b. Melihat informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal
 - c. Memesan lapangan secara online
 - d. Memasukan slip transfer pembayaran ke dalam sistem
 - e. Melihat informasi mengenai status pembayaran.
 - f. Memberi kritik dan saran
4. Fitur Member (*user yang sudah registrasi dan terdaftar sebagai pelanggan tetap*)
 - a. Melihat history transaksi.

- b. Merubah data aku member
 - c. Pemesanan Lapangan
 - d. Pembayaran Lapangan
 - e. Melakukan penambahan pesanan sebelum berakhir priode waktu bermain *member*.
 - f. Melihat sisa dan status pembayaran.
 - g. Mengupload slip transfer pembayaran ke dalam sistem.
 - h. Memberikan Kritik dan Saran
5. Asisten *Manager*
- a. Melihat laporan pelanggan.
 - b. Melihat laporan member.
 - c. Melihat laporan penerimaan penyewaan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan Sistem

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan dan pembayaran lapangan futsal sebagai landasan perusahaan dalam pengembangan sistem informasi terkomputerisasi.

Selain itu manfaat dari perancangan sistem ini adalah untuk :

1. Merancang suatu sistem informasi yang dapat dikembangkan untuk mempermudah pengunjung, pelanggan, maupun member dalam melakukan pemesanan dan pembayaran lapangan futsal.
2. Mempermudah pekerjaan pengelola dalam melakukan pencatatan dan pemesanan lapangan futsal serta dapat meminimalkan resiko terjadinya hilang data.
3. Pengunjung dan pelanggan dapat melihat perubahan informasi mengenai penjadwalan dan ketersediaan lapangan futsal secara mudah cepat dan tepat.
4. Dapat membantu mempercepat proses pembuatan laporan, meningkatkan keakuratan laporan yang dihasilkan, serta informasi yang diperlukan dapat diperoleh secara cepat.

1.4 Metodologi Pengembangan Sitem

Metodologi pengembangan sistem informasi ini mengacu pada metode SDLC (*System Development Life Cycle*), merupakan pendekatan yang dilakukan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem [4].

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan.

Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Forth Futsal Medan dengan menggunakan diagram Ishikawa (*fishbone*) serta mengetahui apa peluang dan tujuan dari hasil rancangan sistem yang akan dibuat.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Proses-proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah :

I. Tinjauan Organisasi :

- a. Observasi, untuk mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan secara sistematis . Dalam hal ini penulis melakukan observasi langsung di Forth Futsal Medan.
- b. Wawancara, penulis melakukan wawancara kepada petinggi perusahaan, staff perusahaan yang berguna untuk mendapatkan informasi prosedur sistem berjalan , masalah yang ada , serta harapan terhadap pengembangan yang akan diusulkan.
- c. Pustaka, penulis menjadikan acuan bahan-bahan yang memuat teori-teori dalam analisa dan pembahasan. Seperti sumber buku, internet dan referensi-referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

II. Analisis Sistem Berjalan :

- a. Analisis proses menggunakan FOD (*Flow of Document*).
- b. Menganalisis dokumen-dokumen dengan masukan dan keluaran yang digunakan dalam sistem berjalan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Dalam tahapan ini penulis melakukan beberapa kegiatan berikut :

- a. Analisis kebutuhan fungsional.
- b. Analisis kebutuhan nonfungsional menggunakan PIECES.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah:

- a. Rancangan proses yaitu merancang sistem usulan menggunakan *DFD*
- b. Merancang *kamus data* yang akan digunakan dalam perancangan tabel *database*.
- c. Merancang bentuk antar muka (*user interface*) dengan mencantumkan menu-menu yang terdapat dalam sistem yang diusulkan menggunakan *Balsamiq Mockup*.
- d. Merancang skema basis data yang terdiri dari struktur tabel dan hubungan antar tabel dengan menggunakan *Microsoft SQL Server 2012*.
- e. Merancang masukan dan keluaran menggunakan *Balsamiq Mockup*.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL