

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam strategi bisnis, penerapan Teknologi Informasi (TI) saat ini cepat dan berkualitas yang sangat penting dalam mendukung pelayanan kepada *stakeholder* lebih efektif dan efisien dalam prosesnya (Pasha et al., 2020). Pengembangan merupakan suatu bisnis meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral melalui pendidikan (Arifin et al., 2020). Pengumpulan dan penyusunan informasi menjadikan penerima informasi mendapatkan bahan yang sangat bermanfaat yang salah satu merupakan alat dari media informasi (Gotama et al., 2021).

Saat ini penerapan sistem teknologi semakin berkembang dan mulai merambah berbagai industri. Secara khusus, segala aktivitas yang dilakukan di dunia usaha tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Adapun dampak dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini khususnya di bidang informasi dan komputer, segala sesuatu yang sangat sulit dapat dikelola dengan cepat dan dalam waktu yang singkat (Simatupang & Sianturi, 2019).

Sistem informasi penyewaan membantu pengguna dalam melakukan pengolahan data terkait penyewaan (Hutahaean et al., 2019). Sistem penyewaan lapangan saat ini kurang efektif serta membuang waktu dalam melakukan penyewaan secara langsung. Jasa pelayanan penyewaan lapangan mempengaruhi kesuksesan memperoleh informasi. Penyewaan lapangan futsal merupakan bagian bisnis dalam penyediaan jasa penyewaan lapangan futsal (Astuti & Nuraeni, 2019). Peran penting bagi masyarakat untuk membantu

dalam pengolahan data ketika membuat laporan bisa menggunakan komputer yang cepat, akurat terhadap kegiatan operasional setiap pekerjaan agar menjadi lebih cepat (Ridwan et al., 2019).

Lapangan futsal dan bulutangkis srikandi terletak di Jl. Pelita Ujung, Labuhan Ratu, Kedaton Bandar Lampung. Lapangan srikandi memiliki tiga lapangan futsal yang didirikan pada tahun 2013 dan satu lapangan bulutangkis yang didirikan pada tahun 1999 dan dimiliki oleh perorangan. Penyewaan lapangan futsal masih menggunakan sistem *booking* ditempatnya langsung, sedangkan lapangan bulutangkis srikandi sudah menggunakan *member*, sehingga sistem *booking* tersusun dan memiliki hari untuk jadwal sewa. Jadwal lapangan yang kosong tidak dapat dilihat oleh beberapa penyewa yang tidak memiliki *member*. Lapangan menggunakan sistem yaitu siapa yang *booking* dahulu yang dapat menggunakan lapangan srikandi. Terkadang ketika beberapa tim menyewa diawal, ketika mereka sudah datang lapangan sudah di dahului oleh tim lain, akibatnya tim yang sudah menyewa diawal harus menunggu atau mengganti dengan waktu yang lain. Solusi yang diusulkan adalah membangun suatu sistem penyewaan lapangan berbasis *website* untuk mempermudah proses *booking*. Penerapan teknologi informasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja dan kualitas layanan perusahaan, sehingga perusahaan dapat menerapkan sistem secara *online*.

Untuk memperkuat solusi yang diambil oleh peneliti ini, maka akan meninjau beberapa literasi untuk penarikan solusi dengan melihat aspek-aspek masalah serupa yang dipaparkan. Literasi yang pertama akan diambil dari (Safitri et al., 2021) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan

Futsal Menggunakan Java Netbeans”, dalam literasi ini terdapat permasalahan yaitu pada Kans Futsal pemesanan masih menggunakan pencatatan manual, pembuatan laporan serta data data di Kans Futsal masih di-*input* secara manual setiap bulannya, dari permasalahan ini , peneliti ini mengembangkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal melalui sebuah aplikasi yang lebih efektif dan efisien serta aplikasi ini dapat merancang laporan yang aktif dan akurat.

Literasi yang kedua akan diambil dari (Alamanda et al., 2021) yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada Futsal Malaka Sport Center”, dalam penelitian literasi ini Lapangan Futsal Malaka yang berlokasi di Cipayung dalam pengolahan data masih belum efektif dikarenakan masih menggunakan catatan buku yang kemungkinan penyimpanan data pemesanan lapangan futsal akan hilang sehingga, menjadi masalah ketika mengolah data informasi untuk menjadi bukti dokumen kepada pemilik perusahaan, dari permasalahan ini, peneliti literasi ini membuat sistem informasi aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis desktop yang menampilkan informasi data, penjadwalan, pemesanan dan pembatalan penggunaan lapangan futsal.

Dari pemaparan umum perkembangan teknologi pada penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis, permasalahan yang dihadapi dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti oleh pemilik Lapangan Futsal dan Bulutangkis di Srikandi, serta tinjauan untuk landasan penarikan solusi yang dipaparkan juga diatas, maka peneliti ini merancang, membangun dan mengembangkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis berbasis *web* dengan metode *extreme programming* yang dianalisis menggunakan metode *PIECES*

serta pengujian menggunakan *ISO 9126* dan perhtiungan menggunakan *skala likert* dan *chi-square* yang dapat membantu pihak terkait sistem dalam menyewa lapangan, memproses data, mengetahui informasi mengenai lapangan lebih baik dari sistem sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan sebuah rancang bangun sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis untuk membantu pihak terkait serta hasil sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis srikandi berbasis *website* lebih efektif dan efisien dari sistem sebelumnya pada lapangan futsal dan bulutangkis Srikandi.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancang bangun dan sistem informasi serta manajemen dalam proses penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis srikandi berbasis *website*.

1.4. Batasan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada pembuatan sistem informasi penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis, sebagai berikut.

1. Layanan penyewaan yang diterapkan adalah penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis srikandi, meliputi data *user* atau pelanggan, data lapangan, data

transaksi yang dihasilkan berupa proses penyewaan serta sistem informasi penjadwalan pada lapangan futsal dan bulutangkis di Srikandi,

2. Sistem dibangun berbasis *website* serta transaksi lapangan futsal dan bulutangkis.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 4 bagian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sekaligus menerapkan teori yang didapat diperkuliahan dalam perusahaan ataupun di dunia kerja nantinya.

2. Bagi Perusahaan

Dengan sistem penyewaan berbasis web proses manajemen data penyewaan lebih mudah dan dapat memberikan layanan kepada konsumen, sehingga proses pembuatan laporan menjadi lebih mudah.

3. Bagi Pembaca

Membantu peneliti lain yang ingin mengetahui penerapan metode *Extreme Programming* untuk model pengembangan.

4. Bagi Konsumen

Dapat memberikan kemudahan proses penyewaan lapangan futsal dan bulutangkis serta memberikan informasi jadwal penyewaan.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi antara lain :

BAB I

Berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

Berisikan tentang uraian dasar yang mendukung pembahasan, materi yang diambil dapat merupakan pengertian dasar teori dari masalah yang sedang dikaji dan disusun oleh mahasiswa sebagai tuntunan untuk memecahkan masalah, berbentuk uraian kuantitatif, model matematis, atau persamaan-persamaan yang langsung berkaitan dengan isi yang dibahas dalam pembahasan.

BAB III

Berisikan tentang bahan dan peralatan penelitian, prosedur penelitian dan pengumpulan data, analisis dan rancangan penelitian, rencana implementasi dan pengujian, teknik pengolahan data dan analisis hasil yang akan digunakan.

BAB IV

Implementasi program.

BAB V

Hasil penelitian dan pembahasan.

BAB VI

Berisikan tentang kesimpulan, pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil kajian pembahasan.