

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat (Swastika, 2017). Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat sekarang ini telah mendorong pertumbuhan diberbagai bidang informasi. Secara langsung maupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting kebutuhan karena banyak kemudahan yang menjanjikan. Teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kesehatan, pendidikan, hingga olahraga (Kurniasari, 2021). Dalam perkembangan teknologi yang sedang pesat saat ini, penggunaan komputer menjadi tidak terpisahkan dalam memenuhi kebutuhan informasi. Dibandingkan dengan proses sebelumnya, kehadiran sistem informasi yang terkomputerisasi membawa dampak positif dalam meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan akurasi dalam menjalankan pekerjaan.

Futsal merupakan olahraga sepak bola mini yang masih populer dari dulu hingga sekarang. Seiring dengan meningkatnya penggemar futsal, semakin banyak juga orang yang membangun gedung atau tempat penyewaan lapangan futsal untuk menampung para penggemar futsal. Disamping banyaknya tempat futsal yang ada, untuk sistem penyewaan dan pengelolaan bisnisnya sendiri masih menggunakan cara manual.

Salah satu tempat penyewaan lapangan futsal yaitu ASC (Amanda Sport Centre), yang terletak di Jl. Jendral Panjaitan, RT.2/RW.3, Citrodiwangsan, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur, Indonesia. Didalam gedung ASC ini terdapat dua lapangan yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan para pecinta futsal yang dikhususkan didaerah Lumajang dan sekitarnya dengan jumlah lapangan yang terbilang cukup banyak. Di ASC Futsal ini juga memfasilitasi para pengunjung maupun pemain futsal yaitu dengan adanya minimarket yang menyediakan berbagai macam makanan cemilan maupun minuman.

Pengelolaan bisnis pada ASC (Amanda Sports Centre) masih dilakukan dengan cara manual baik dari sistem penyewaan sampai transaksi, semuanya

masih masih dilakukan dengan manual menggunakan buku tulis serta papan tulis. Hal ini akan menimbulkan berbagai masalah yang dapat menyebabkan proses bisnisnya menjadi terhambat dan tidak efisien.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan aplikasi atau sistem informasi berbasis web yang ada pada masing-masing organisasi futsal, diantaranya adalah hasil penelitian oleh (Merdekawati, 2019) yang dilakukan pada tempat futsal stadion daerah Bekasi, penelitian itu memfokuskan kepada suatu hasil sistem informasi reservasi lapangan futsal yang bertujuan untuk memudahkan pihak lapangan futsal dalam pendataan pengajuan sewa oleh pelanggan. Sementara itu, hasil penelitian dari (Maimunah, 2017) menjelaskan bahwa mereka telah menerapkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan futsal untuk membantu petugas dan penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan futsal. Berdasarkan hal itu, pada penelitian kali ini akan dibuat juga suatu aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis web yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada ASC Futsal ini. Yaitu suatu aplikasi dengan fitur utama pengajuan sewa dan adanya tambahan fitur yaitu pembayaran dengan cara scan *Qrcode* serta upload bukti pembayaran yang divalidasi oleh *admin* untuk meminimalisir kecurangan *customer* dalam melakukan pembayaran.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat solusi yang diberikan dengan dibuatnya sebuah Sistem Informasi untuk penyewaan lapangan futsal berbasis web. Dan dirancang peneliti diantaranya penyewa tidak perlu datang ke tempat penyewaan lapangan untuk mengetahui apakah terdapat lapangan yang tersedia untuk disewa atau tidak, pembuatan laporan yang sudah tertata dan terkomputerisasi serta dapat meminimalisir terjadi kesalahan ataupun kehilangan data dalam pembuatan sebuah laporan. Untuk transaksi dari sistem informasi yang akan dibuat ini sudah mendukung pembayaran lewat *E-Wallet* atau Dompot Digital dengan scan *Qrcode*. Adapun harapan dengan dibuatnya sebuah sistem informasi ini setiap kegiatan yang ada pada ASC Futsal bisa berjalan dengan baik terutama dalam penyewaan lapangan futsal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada ASC Futsal yaitu :

1. Bagaimana cara merancang dan membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang bisa meminimalisir kesalahan dalam proses penyewaan lapangan futsal?
2. Bagaimana merancang sistem supaya pelaporan data penyewaan dan transaksi tidak harus dicatat secara manual?
3. Bagaimana merancang sistem ketika melakukan transaksi dengan dompet digital atau *E-Wallet*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada ASC Futsal yaitu :

1. Sistem informasi penyewaan ini berbasis *website*.
2. Sistem informasi penyewaan lapangan futsal ini digunakan untuk ASC Futsal.
3. Metode pembayaran pada sistem informasi penyewaan ini menggunakan scan *QRCode*.

1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya Tugas Akhir (TA) ini sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi yang terorganisasi dan efektif dalam penyewaan lapangan futsal.
2. Membantu pengelola untuk penyewaan serta pencatatan laporan.
3. Merancang sistem informasi penyewaan dengan transaksi yang mendukung sistem *E-Wallet*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem informasi penyewaan ini sebagai berikut :

1. Dapat membantu pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsal pada ASC Futsal.
2. Dapat merancang sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang mampu berjalan secara efektif.

3. Dapat menyajikan suatu informasi yang diperlukan dalam menjalankan proses penyewaan lapangan futsal.