

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembang pesatnya teknologi dari masa ke masa. menuntut sebuah perusahaan untuk beradaptasi sesuai dengan kebutuhan pada zaman tersebut. Aplikasi penyewaan jadwal lapangan ini digunakan untuk memudahkan penyewa mengetahui jadwal lapangan yang kosong, untuk memberikan kemudahan dalam melakukan proses penyewaan jadwal lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat futsal.

Teknologi informasi saat ini berkembang pesat tidak terkecuali di Indonesia, hampir seluruh di dunia kini telah menggunakan teknologi informasi baik di perusahaan maupun dalam bisnis online yang saat ini sedang berjalan. Contoh di China sekarang ini sudah menjadi sangat pesat terutama Aplikasi.

CV. Markas Sport Center adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang olahraga bertempat di Kota Kudus. Tepatnya di Jalan Jendral Sudirman No. 184 Kabupaten kudus. Tempat ini setiap hari didatangi pelanggan untuk berolahraga dan menyehatkan badan. Disini terdapat banyak lapangan yaitu: Badminton, Tenis Meja, *Billiard*, dan Futsal. Namun disini peneliti hanya mengambil satu permasalahan sewa lapangan Futsal. Dibutuhkan sistem informasi ini guna untuk mempermudah pegawai baru ketika pelanggan mau menyewa lapangan dan tidak mudah miss komunikasi terhadap pelanggan dan pegawai baru.

Masalah yang diambil dari aplikasi ini adalah belum adanya booking lapangan futsal secara otomatis sehingga jadwal masih bentrok dan *member* harus melakukan booking lapangan dengan cara telfon atau datang sendiri ketempat *Markass Sport Center*. Dengan adanya masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal melalui website dan bertujuan menangani jadwal booking lapangan yang bentrok.

Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan metode *Waterfall*. Aplikasi ini di implementasikan dengan bahasa pemograman *PHP*, database *MySQL* sebagai media penyimpanan data. Aplikasi ini dapat digunakan oleh 2 pengguna, yaitu admin dan penyewa. Admin dapat melakukan olah data data lapangan harga sewa booking, konfirmasi pembayaran dan halaman statis.

Penyewa dapat melakukan *booking via web*, melihat informasi jadwal lapangan dan konfirmasi pembayaran. Jadi harapan kami membuat Sistem Informasi tersebut membuat pelanggan dan pegawai lebih mudah mengaksesnya dan lebih tepatnya pelanggan dapat mendapatkan informasi jadwal jam yang kosong dan jam yang sudah di sewa. Selain itu penyewa juga dipermudah dalam melakukan pemesanan lapangan futsal dan admin sendiri juga dapat mempermudah dalam mengkonfirmasi mengenai penyewaan lapangan futsal tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka penulis mengangkat judul “**SISELA (Sistem Informasi Sewa Lapangan di Markass Sport Center)**” dengan studi kasus **di Markass Sport Center**. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam penyewaan lapangan futsal yang ada di Markas Sport Center.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang melata belakangi munculnya “*Sistem Informasi Sewa Lapangan Sebagai Media Informasi di Website Markas Sport Center*” antara lain :

1. Bagaimana mendapatkan informasi mengenai jam sewa lapangan di Markass Sport Center?
2. Bagaimana admin dapat membuat laporan bulanan di *Markass Sport Center*?
3. Bagaimana sistem sewa lapangan ini dapat membantu penyewa dalam melakukan transaksi penyewaan lapangan, dengan efisien?

1.3. Batasan masalah

Dalam penyusunan proposal skripsi dengan judul “*SISELA (SISTEM INFORMASI SEWA LAPANGAN) Di MARKAS SPORT CENTER*” diperlukan batasan-batasan masalah agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas, meliputi ruang lingkup masalah antara lain :

1. Pembahasan disini hanya pada perancangan sistem mengenai data penyewaan lapangan yang pada markas dan mengolah data mengenai informasi lapangan yang sedang kosong atau sedang tidak ada bookingan.

2. Sistem ini berisi data masukan data member atau customer, data lapangan, data jadwal lapangan, data karyawan, dan data mengenai informasi markas tersebut.
3. Sistem ini memiliki terdapat 2 user yaitu :
 - a. Admin disini dapat mengolah data lapangan, jadwa lapangan, data *member*, dan konfirmasi mengenai *booking* lapangan tersebut.
 - b. Sedangkan *member* disini dapat melakukan transaksi pembookingan lapangan, dapat mengetahui jadwal lapangan yang ada di markas dan juga dapat mengetahui informasi mengenai markas tersebut.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penyusunan penelitian dengan judul ” *SISELA (SISTEM INFORMASI SEWA APANGAN) Di MARKAS SPORT CENTER*” adalah :

1. Mempermudah member untuk mengetahui informasi jam sewa lapangan di *Markass Sport Center*.
2. Mempermudah admin dalam pembuatan laporan bulanan di *Markass Sport Center*.
3. Mempermudah *member* dalam melakukan transaksi penyewaan lapangan di *Markas Sport Center*.

1.5. Manfaat

Manfaat ini dalam penulisan skripsi ini bagi mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya dalam menyelesaikan tugas akhir sehingga kedepanya aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan kembali agar menjadi yang lebih baik. Selain itu diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan mengenai aplikasi website serta dapat meningkatkan pengetahuan mengenai *PHP* dan *MYSQL*.

Manfaat bagi Markas sendiri tentunya dipermudah dalam melakukan transaksi pembokingan atau penyewaan lapangan dengan *member*, dan juga dapat menginformasikan jadwal lapangan yang sedang kosong atau sedang tidak terpakai.