

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini dunia olahraga pada khususnya Futsal telah mengalami perkembangan pada beberapa tahun terakhir ini yang cukup memuaskan. Seorang pelatih timnas, Justinus Ihaksana, membuat perkembangan besar di dunia perfutsal Indonesia. Potensi-potensi muda telah bermunculan seiring dengan perkembangan dunia olahraga, hal ini tidak lepas dari peran serta dari beberapa pihak yang memberikan support dengan menyediakan lapangan Futsal. Keberadaanya di tengah-tengah masyarakat sangat penting karena selain bermain futsal bukan hanya dengan menyalurkan hobby bisa juga mendapatkan prestasi di tingkat desa, kecamatan, kabupaten, provinsi maupun nasional. Pada penelitian ini, Lapangan futsal yang di maksud adalah Lapangan Futsal *Executive* yang merupakan salah satu lapangan futsal Swasta yang cukup memadai yang terletak di Jalan Basuki Rachmad Ujung III, Bukit Intan, kecamatan Grimaya, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung yang mulai beroperasi sejak tahun 2009.

Tentu setiap usaha memiliki masalah, masalah tersebut ialah sulitnya melakukan pemesanan, jika pengguna ingin memesan harus ke lapangan futsal langsung, dengan melakukan pemesanan secara manual. Selain itu masalah lain adalah tidak ada jaminan jika pemesanan sudah di lakukan dan orangnya yang memesan lapangan tersebut jika pemesan tersebut tidak datang maka lapangannya tidak di gunakan yang sangat merugikan pemilik lapangan. Seperti yang telah terjadi di waktu-waktu sebelumnya yang sering kali pengguna lapangan yang sudah memesan lapangan tidak jadi datang karena hujan, teman tiba-tiba sibuk dan banyak alasan pemesan sehingga tidak dapat datang di waktu yang mereka pesan.

Maka dari itu solusi yang penulis berikan ingin memesan lapangan secara *online* dan membayar uang pemesanan sedikitnya setengah dari

harga lapangan, sehingga pemesan tidak lagi seandainya tidak datang di saat waktu mereka menggunakan lapangan tersebut tetapi mereka tidak datang pada waktu tersebut, dan jika tidak datang pun pemilik lapangan tidak lagi rugi yang begitu besar karena lapangan tersebut telah di bayar setengah dari harga lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Fast (Framework For Application Of System Thinking)* dirancang untuk lapangan Futsal *Executive Pangkalpinang*?
2. Bagaimana cara merancang pemesanan lapangan futsal secara *online* di lapangan futsal *Executive Bukit intan*?
3. Bagaimana cara merancang sistem berbasis *web* untuk mempermudah pengelolah lapangan futsal dalam mempublikasikan lapangan tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Adapun banyaknya masalah yang ada di futsal *Executive*, maka penulisan membatasi masalah yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada transaksi penyewaan lapangan, pembayaran lapangan futsal, dan pendaftaran member.
2. Pada penyewaan lapangan futsal sudah termasuk tarif penyewaan bola.
3. Pembayaran hanya menerima setengah dari harga lapangan dan pelunasan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari merancang dan membuat sistem pemesanan lapangan futsal dalam penelitian adalah:

A. Manfaat

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Memudahkan pelayanan bagi penyewa saat melakukan *booking* lapangan futsal.
2. Mengurangi waktu dan tenaga dalam melakukan *booking* penggunaan lapangan yang tidak harus lagi datang ke lapangan futsal.
3. Membantu dalam meningkatkan pelayanan, pemesanan bagi pengelola lapangan futsal.

B. Tujuan

1. Membuat sistem pemesanan lapangan futsal secara *online* sehingga dapat memudahkan pengguna dan pemilik dan dapat mengetahui info jadwal dengan mudah dan cepat.
2. Membuat suatu sistem berbasis *web* yang dapat membantu pemilik/pengolah lapangan futsal dalam mengelola dan mempublikasi sehingga dapat diakses secara online.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Tinjauan Penelitian Terdahulu.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang Pengertian Sistem, Pengertian *Website*, Jenis-jenis *Website*, Fungsi *Website*, Karakteristik *Website*, Metodologi *Fast, Unified Modelling Language(UML), Entity Relationship Diagram(ERD), Use Case Diagram, Activity Diagram*, Tinjauan umum tentang penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang Sejarah Singkat Futsal *Executive*, Visi dan Misi Futsal *Executive*, Struktur Organisasi Futsal *Executive*.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang Tinjauan Umum, Nama Sub Bab, model pengembangan sistem yang di gunakan, Pengembangan Sistem Informasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang Kesimpulan dan Sasaran.