

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan di jelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

1.1. Latar Belakang

Pelle futsal merupakan sebuah badan usaha dengan kegiatan di bidang penyewaan lapangan futsal. Badan usaha ini menangani banyak pelanggan setiap harinya.

Dalam pelaksanaannya, proses transaksi dan pencatatan dokumen yang dilakukan badan usaha ini masih dilakukan secara manual sehingga tidak jarang ditemukan kesulitan-kesulitan saat pengolahan data. Sebagai contoh, data-data transaksi masih ditulis tangan dan disimpan dalam bentuk kertas bukan di dalam basis data sehingga pengelolaan data menjadi kurang efektif dan efisien, disamping itu data dapat dimanipulasi dan tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan-kesalahan yang disebabkan oleh *human error*.

Menanggapi permasalahan di atas, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi yang dapat mengendalikan proses penyewaan pada Pelle Futsal. Sistem informasi ini akan dikembangkan dalam bentuk *windows*. Sistem ini sendiri dikembangkan sebagai aplikasi *desktop* yang didalamnya

mencakup pengelolaan penyewaan lapangan futsal, pengelolaan transaksi penjualan makanan dan minuman, dan penyajian laporan-laporan untuk pemilik.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal berbasis *Dekstop* dan Menggunakan *SMS Gateway*.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal berbasis *Dekstop* dan menggunakan *SMS Gateway*

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hanya menggunakan *platform windows* dan *SMS Gateway*
- b. Aplikasi hanya digunakan oleh administrator, pegawai, *manager*, dan menangani pemesanan melalui sms gateway khusus anggota.

1.5. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan seperangkat. Perangkat-lunak yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Miscrosoft Windows 7* sebagai sistem operasi, perangkat lunak *visual studio 2008* untuk membuat aplikasi *desktop*

dan, *sql server* untuk *Database Management System (DBMS)*, *Ozeki Message Centre* untuk *sms gateway*.

Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk melakukan pendekatan terhadap survey untuk mengetahui masalah apa yang bisa dikerjakan sesuai dengan materi ilmu yang dimiliki. Survey ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah, selain itu juga untuk mengetahui proses - proses apa yang ada dalam Pelle Futsal Yogyakarta.

2. Metode Pustaka

Metode ini digunakan untuk mempelajari materi-materi yang relevan berkaitan dengan pembangunan aplikasi penyewaan lapangan futsal. Materi-materi tersebut didapatkan dari buku-buku serta media lain sebagai referensi kemudian diterapkan dalam Tugas Akhir ini.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa C# untuk aplikasi desktop dan sms gateway.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan *personal computer*. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

3. Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mencari informasi tentang data-data yang akan digunakan dalam pengembangan sistem dengan mewawancarai secara langsung sumber yang bersangkutan.

2.1. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini dijelaskan uraian analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini dijelaskan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

2.2. Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan					
	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Pengumpulan Bahan	█	█	█	█		
Pengumpulan Data		█	█	█		
Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak		█	█	█		
Pembuatan Perangkat Lunak			█	█	█	
Pengujian dan revisi Perangkat Lunak					█	█
Penyusunan Laporan						█

Tabel 1. 1 : Jadwal Penelitian

Demikianlah penjelasan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian. Pendahuluan ini merupakan awal dari pembuatan laporan yang menjadi acuan untuk penulisan selanjutnya.