

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan futsal yang begitu luar biasa di masyarakat ternyata menyedot perhatian para pelaku bisnis. Mereka melihat futsal sebagai ladang usaha baru yang menjanjikan. Kini bisnis futsal tumbuh bak jamur di musim hujan. Bukan cuma di Surabaya, di kota lain seperti Jakarta, Bandung, Medan, Palembang dan kota-kota besar lain, bermunculan lapangan-lapangan futsal berstandar internasional. Hal ini menandakan makin banyak pengusaha yang mencoba terjun ke bisnis ini.

Tetapi yang patut dipertanyakan, apakah pengusaha tersebut sudah mampu memenuhi kepuasan *customer*-nya. Hal ini seharusnya dapat dilihat dari ramai atau tidaknya bisnis futsal tersebut. Lancarnya bisnis ini juga dipengaruhi oleh kepuasan *customer*. *Customer* biasanya menginginkan lapangan yang bermutu, cara pemesanan lapangan yang mudah dan efisien, jaringan komunitas pada tempat futsal tersebut dan masih banyak lagi.

Saat ini, cara pemesanan lapangan masih dilakukan secara *manual*, yaitu pemesan datang ke lapangan tersebut dan melakukan pemesanan kepada penjaganya. Sangat efektif sekali jika pemesanan lapangan dapat dilakukan secara *online*, karena dewasa ini, semua orang sudah sangat mengenal yang namanya *internet*. *Internet* tidak hanya digunakan untuk mencari informasi atau sekedar *browsing*, tetapi dapat dimaksimalkan dengan aplikasi-aplikasi lain. Salah satu contoh adalah pemesanan *online*.

Masalah lain yang timbul adalah, penjadwalan pemesanan lapangan saat ini masih dalam bentuk tulisan (buku). Hal ini sangatlah tidak efisien, karena operator masih harus membuat buku jurnal tiap minggunya. Belum lagi, jika terjadi pembatalan penyewaan lapangan, maka operator harus menghapusnya dengan cara *manual* (menggunakan tip-ex atau *eraser*).

Pembuatan *web* untuk bisnis futsal tersebut, dengan fitur yang menyediakan pemesanan *online*, dan penjadwalan penyewaan lapangan berbasis *web*, akan sangat membantu memenuhi kepuasan *customer*. Disisi lain, pemilik

futsal juga mendapatkan keuntungan, yang pertama, uang penyewaan lapangan sudah pasti tidak dapat dibatalkan. Yang kedua, informasi mengenai jadwal penyewaan lapangan akan tersusun secara rapi dan efisien. Yang ketiga, *web* futsal ini sendiri dapat berfungsi sebagai sarana pemasaran tempat futsal tersebut kepada semua orang, sehingga jaringan komunitas pada tempat futsal tersebut akan terbentuk. *Web* futsal ini tidak hanya ditujukan untuk *design* dan pengenalan tempat futsal tersebut, tetapi *web* ini diisi dengan *forum discussion*. Dimana pada *forum discussion* ini akan terdapat banyak tanya jawab dan seputar informasi mengenai futsal. Sehingga *customer* dapat menyalurkan apa yang diinginkan untuk tempat futsal tersebut kedepannya. Tidak hanya itu, jika ada event-event mengenai lomba futsal atau trik bermain futsal dan apapun mengenai futsal dapat dibahas juga di *forum discussion* ini.

## **1.2 Tujuan Skripsi**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat suatu *web* untuk perusahaan futsal yang bernama Fantasy Futsal II, dimana pada *web* ini akan menyediakan fitur pemesanan lapangan secara *online* dan menyediakan forum diskusi yang menarik dan efisien, serta *database* jadwal pemesanan lapangan futsal yang efektif.

## **1.3 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat suatu *web* untuk bisnis futsal yang dapat melakukan pemesanan lapangan secara *online* dan *user friendly*.
2. Bagaimana membuat suatu *web* untuk bisnis futsal yang menarik, tidak membosankan serta *user friendly*.
3. Bagaimana cara menampilkan informasi mengenai jam kosong / *available* lapangan.
4. Bagaimana membuat suatu *web* forum diskusi yang menarik dan efisien dalam penggunaannya.
5. Bagaimana mengatur *database member* atau *non-member* dalam memesan lapangan dibuat menjadi mudah dan efisien dalam sebuah *web*.

## 1.4 Ruang Lingkup

### 1. Keanggotaan

- Ada batasan pengguna (*Admin, Operator, Member, Guest*)

#### ▪ Admin :

- Mengatur dan menggunakan semua fasilitas dari *web* yang ada
- Dapat mengatur *data admin & member* secara penuh (*create, edit & delete*)

#### ▪ Operator :

- Mengatur dan menggunakan semua fasilitas dari *web* yang ada.
- Hanya dapat mengatur *data member*. Tidak dapat meng-*create admin*.

#### ▪ Member :

- Melakukan pemesanan secara *online*
- Melakukan *Challenge Team (Sparing)*
- Bisa membuat data tim, *upload* foto tim, dan *edit* data tim

#### ▪ Guest :

- Melihat *profile web*

2. Terdapat informasi tentang *Football*, dimana halaman *web* ini akan menampilkan liputan dan berita terbaru mengenai sepak bola. Khususnya pada liga inggris (Premier League), liga itali (Serie-A), liga spanyol (Primera Spanyol) dan UEFA Champions League.

3. Terdapat fasilitas reservasi, dimana pada halaman *web* ini, akan disediakan fitur pemesanan lapangan futsal secara *online*. Hanya *member* yang dapat melakukan akses ini.

4. Info Jadwal Lapangan -> Informasi mengenai jam kosong / *available* lapangan yang tersedia. Dengan menggunakan *web* sebagai *database* dari jadwal penyewa lapangan.

5. Terdapat fasilitas *Forum Discussion*. Halaman ini akan menampilkan sebuah forum diskusi. Apapun tentang futsal dan sepakbola dapat dilakukan disini, mulai dari *event* pertandingan futsal, trik bermain futsal yang baik, berita mengenai sepatu futsal terbaru dan kostum, saran dan juga kesan, dan lain-lain. Forum diskusi ini akan menggunakan aplikasi PHP BB.

6. *Advertising*. Bagian iklan, tujuannya untuk mendukung *website*. Dimana *admin* dapat mengupload logo sponsor.
7. *Mobile Web*. Fitur-fitur yang ada pada *web mobile* ini adalah pemesanan *online* dan jadwal pemesanan lapangan.
8. Sistem *Championship*. Sistem ini merupakan sistem turnamen, dimana akan ada tampilan mengenai hasil pertandingan, pencetak gol dan klasemen untuk turnamen itu. Sistem ini tidak akan ditampilkan setiap saat, karena tergantung dari pemilik perusahaan. Jika memang akan diadakan turnamen, sistem ini baru dapat digunakan.
9. Laporan. Laporan mengenai penjadwalan lapangan yang sudah dijalankan.
10. Program Diskon. Akan ada diskon atau bonus khusus bagi *customer* yang sering melakukan pemesanan *online*. (Misalnya, melakukan pemesanan *online* sebanyak 10x, maka akan mendapatkan tambahan bonus bermain selama 2 jam gratis). Sistem ini tergantung dari pemilik perusahaan. Jika memang pemilik ingin menggunakan program diskon, sistem ini baru dapat dijalankan.
11. Sistem *Sparing*. *Customer* dapat melakukan secara *customize* pembayaran saat *sparing*. Sistem ini dibuat untuk membuat *sparing* / pertandingan antar tim semakin menarik. Ada 4 jenis pembayaran saat *sparing*, yaitu :
  1. *50-50 = fifty fifty*. Tim A membayar 50% dari total penyewaan, dan tim B membayar 50% dari total penyewaan.
  2. *60-40* = Tim yang kalah membayar 60% dari total penyewaan, dan tim yang menang membayar 40% dari total penyewaan
  3. *70-30* = Tim yang kalah membayar 70% dari total penyewaan, dan tim yang menang membayar 30% dari total penyewaan.
  4. *not customized* = tidak ada persyaratan apa-apa.
12. Aplikasi. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman:
  - PHP (phpBB dan PHP Nuke)
  - *Dreamweaver*, Javascript, CSS (*Cascading Style Sheet*) dan HTML
  - MySQL Server, sebagai *database*

## 1.5. Metodologi

Langkah-langkah dalam pengerjaan Skripsi ini adalah :

### 1. Studi Literatur tentang :

- Bisnis Futsal dan Wawancara terhadap pemilik Fantasy Futsal II
- Teori *Web Programming* (*online reservation* dan *forum discussion*)
- Teori mengenai phpBB
- Bahasa PHP dan SQL sebagai *database*

### 2. Pengumpulan data

Dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisa data yang ada pada dokumen atau arsip perusahaan, serta wawancara langsung ke pemilik perusahaan.

### 3. Analisis dan desain sistem

- Analisis sistem : menganalisis sistem yang akan digunakan sesuai dengan keinginan perusahaan.
- Analisis permasalahan : menganalisis permasalahan apa yang dihadapi oleh perusahaan.
- Analisis kebutuhan : menganalisis semua kebutuhan yang diperlukan oleh perusahaan.
- Analisis resiko : menganalisis semua resiko yang mungkin dan akan dihadapi.

### 4. Pembuatan program

Pembuatan desain dan program *web* serta struktur dan koneksi *databasenya*

### 5. Pengujian program

Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat apakah sesuai dan tepat untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dan pengguna.

### 6. Mengambil kesimpulan

Membandingkan apakah tujuan dari pembuatan *web* ini sudah sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh perusahaan.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Adapun penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yang mana sistematikanya adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan permasalahan, ruang lingkup, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TEORI PENUNJANG**

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan proses pembuatan skripsi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis dan desain dengan membuat *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Entity Relational Diagram*

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

### **BAB V PENGUJIAN SISTEM**

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**