

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sport Center X merupakan sebuah *sport center* yang berada di Bandung. *Sport center* ini memiliki satu lapangan futsal *indoor*, satu lapangan basket *indoor*, dan satu lapangan bulutangkis *indoor*. Selain menyewakan lapangan, Sport Center X mempunyai toko perlengkapan olahraga yang menjual berbagai macam kebutuhan – kebutuhan olahraga seperti sepatu futsal, sepatu basket, bola futsal, bola basket, dan lain – lain.

Sistem informasi Sport Center X masih dilakukan secara manual sehingga pencatatan penyewaan, penjualan barang, pembelian barang masih terjadi banyak kesalahan. Begitu juga dengan pencatatan *stock* barang masih banyak ketidakcocokan antara catatan manual dan kenyataannya.

Agar proses penyewaan, penjualan dan pembelian terorganisir dengan baik di Sport Center X tersebut hendaknya membuat suatu aplikasi sebagai alat bantu agar kesalahan yang terjadi bisa diminimalisasi. Dengan begitu juga data - data penyewaan, penjualan pembelian dapat disimpan secara komputersasi, dan tidak perlu menyimpan secara manual dengan menggunakan kertas, karena dapat tercecer dan hilang. Untuk membantu Sport Center X dalam meningkatkan hubungan dengan pelanggan maka akan di terapkan CRM (*Customer Relationship Management*) dalam aplikasi yang akan dibuat oleh penulis. Sehingga penulis mengambil judul “Pembuatan Sistem Aplikasi Penyewaan, Penjualan, Pembelian, Laporan Keuangan, dan Penerapan *Customer Relationship Management* di Sport Center X”.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana sebuah sistem atau *software* dapat membantu penyewaan lapangan dan transaksi jual beli di Sport Center X?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem penyewaan, penjualan, pembelian dan laporan keuangan yang cepat, tepat dan akurat?
3. Bagaimana meningkatkan keuntungan perusahaan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Pembuatan aplikasi web ini memiliki beberapa tujuan yang berguna, diantaranya :

1. *Software* yang digunakan dapat mempersingkat waktu untuk mengatur penyewaan lapangan yang lebih baik agar tidak ada jadwal yang sama, sehingga dapat meminimalisasi kesalahan. Selain itu, mencatat semua proses penjualan pembelian dan pengguna dapat mengetahui stok yang tersedia di bagian inventori secara akurat dan otomatis.
2. Menggunakan *software* atau suatu sistem yang tepat di dalam aplikasi yang ada sehingga dalam pembuatan sistem penyewaan, penjualan, pembelian, dan laporan keuangan dapat terkomputerisasi.
3. Dengan menerapkan CRM (*Customer Relationship Management*) di dalam aplikasi ini, maka pihak dari Sport Center X bisa meningkatkan keuntungan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1. *Hardware*
 - a. *Processor Intel Pentium 4 CPU 3.00 GHz*
 - b. *Memory DDR2 2,5GB*
 - c. *Harddisk 120GB*
 - d. *Keyboard + Mouse*

- e. *Monitor 14"*
2. *Software*
 - a. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah pemrograman *Visual Basic*
 - b. Sistem basis data menggunakan *SQL Server 2008*.
 - c. Editor pemrograman adalah *Visual Studio 2010*.
 - d. Aplikasi ini hanya digunakan dalam satu komputer.
 3. *Aplikasi*
 - a) Aplikasi ini hanya membahas tentang aplikasi penyewaan lapangan (futsal, basket, dan bulutangkis), penjualan pembelian, laporan keuangan per bulan pada Sport Center X.
 - b) Aplikasi tidak membahas mengenai keamanan *database* dan aplikasi.
 - c) Tidak membahas mekanisme pembayaran secara *online*.
 - d) Asumsi admin setiap hari melakukan *login* ke aplikasi *web* untuk melakukan pengecekan data – data, dan melakukan pengiriman SMS pengingat penyewaan lapangan.
 - e) Batas karakter satu kali sms adalah 160 karakter.

1.5 Sumber Data

Data - data yang diperoleh untuk membuat aplikasi *web* ini bersumber dari:

1. Sumber data primer
 - a. Wawancara dengan *owner* dari Sport Center X.
2. Sumber data sekunder
 - a. Internet yang dapat membantu dalam pembuatan aplikasi *web* ini.
 - b. Studi kepustakaan.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut adalah sistematika penyajian dalam laporan tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas pendahuluan dan garis besar dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori – teori yang akan digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram aliran sistem kerja dari aplikasi, perancangan desain aplikasi, penjelasan system (DFD, *flowchart*, ERD, dan *User Interface*).

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang di buat.

BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL UJI COBA PENELITIAN

Bab ini berisi evaluasi dari aplikasi yang dikerjakan.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk keperluan pengembangan aplikasi.