APLIKASI SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL PADA FREEDOM FUTSAL KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Program Studi Sistem Informasi

OLEH :

HENDRIX SETYAWAN

NPM : 11.1.03.03.0115

FAKULTAS TEKNIK (FT)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

HENDRIX SETYAWAN
NPM : 11.1.03.03.0115

Judul :

APLIKASI SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL PADA FREEDOM FUTSAL KEDIRI BERBASIS WEB

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Tanggal : 27 Juli 2016

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Dr. Suryo Widodo, M. Pd.	**Rina Firliana, M. Kom.**
NIDN : 0002026403	**NIDN : 0731087703**

Skripsi oleh :

HENDRIX SETYAWAN
NPM : 11.1.03.03.0115

Judul :

APLIKASI SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL PADA FREEDOM FUTSAL KEDIRI BERBASIS WEB

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 10 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Suryo Widodo, M. Pd. _____
2. Penguji I : Hermin Istiasih, M. T., M.M. _____
3. Penguji II : Rina Firliana, S. Kom., M. Kom. _____

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Suryo Widodo, M. Pd.
NIP : 19640202 199103 1 002

APLIKASI SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL PADA FREEDOM FUTSAL KEDIRI

Hendrix Setyawan
11.1.03.03.0115
Teknik – Sistem Informasi
hendrix.setyawan93@gmail.com
Dr. Suryo Widodo, M. Pd. dan Rina Firliana, M. Kom.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknoloogi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Saat ini internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi juga ada yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa *web*. Pengguna internet yang semakin luas menjadi aolikasi *web* sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Sistem *web* diharapkan dapat menggantikan cara pemesanan *konvesional* seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Sebagai contoh di Freedom Futsal Kediri masih menggunakan cara manual untuk melakukan pengaturan penjadwalan dan pemesanan lapangan. Untuk itu dalam tugas akhir ini akan membuat system berbasis *web* untuk menangani masalah pemesanan lapangan. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola pendataan. Disamping itu, pihak *customer* atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Metode penggunakan dalam merancang Aplikasi Sistem Informasi Lapangan Futsal adalah menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* memliki tahapan sebagai berikut : 1). Analisis kebutuhan 2). Desain system 3). Penulisan sinkode program 4). Penerapan 5). Pemeliharaan.

Aplikasi Sistem Informasi Lapangan Futsal ini menghasilkan sebuah program pemesanan lapangan yang bisa dilakukan melalui web yang sudah dibuat ini sehingga dapat memuahkan pihak Freedom Futsal dan para pelanggan yang ingin memesan lapangan futsal.

Dalam penulisan ilmiah ini akan membahas mengenai bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal pada Freedom Futsal Kediri, diharapkan program ini kan mendukung kinerja pada Freedom Futsal Kediri sehingga lebih cepat dan efektif.

Kata Kunci: Bisnis *Online*, Sistem Informasi, Aplikasi Internet, Pemesanan Lapangan.

I. LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya olahraga futsal di Kediri dan teknologi, bertambah pula peminatnya yang ingin menyalurkan hobinya pada olahraga tersebut. Apalagi sekarang mulai banyak dibangun lapangan-lapangan futsal indoor yang semakin menambah semangat dan motivasi para peminat olahraga futsal. Tapi sangat disayangkan terkadang mereka terkendala oleh waktu dan jadwal sewa lapangan yang merupakan tempat untuk mereka bermain, yaitu kurangnya informasi mengenai kapan lapangan itu bisa dipakai dan tidak ada yang bisa bermain di lapangan

itu. Tidak mungkin orang mau kesana kemari, mengecek setiap lapangan untuk melihat kapan ada jadwal yang bisa dipakai. karena itu akan membuang waktu, biaya dan tenaga.

Reservasi atau pemesanan sudah sangat sering dilakukan seseorang jauh-jauh hari untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Untuk reservasi sendiri sangat berpengaruh ketika keadaan diperlukan untuk memesan terlebih dahulu tempat, maupun hal lain sebelum kita kehabisan kuota dari tempat tersebut. Pada saat sekarang ini orang lebih ingin menikmati fasilitas yang cepat dan tepat dimana bisa memberikan keuntungan tersendiri bagi dirinya dan orang banyak.

Penulis merancang aplikasi berbasis web ini dengan tujuan untuk membantu meningkatkan efektifitas dan proses bisnis pada penyedia jasa sewa lapangan futsal Freedom Futsal yang bergerak dibidang jasa persewaan. Dengan aplikasi ini nantinya reservasi atau booking lapangan futsal diharapkan dapat dilakukan dengan cepat. Aplikasi ini untuk layanan informasi lapangan futsal yaitu sistem layanan pemesanan tempat yang dilakukan oleh pengguna jasa persewaan lapangan Freedom Futsal untuk mengetahui jadwal penggunaan lapangan kosong yang akan dipakai untuk bermain dan dapat memesan hanya dengan melihat web aplikasi yang disediakan.

Di dalam permasalahan yang ada pada Freedom Futsal peneliti mengambil sebuah gambaran dari sebuah permasalah pada sistem pemesanan yang terjadi. Sebelumnya, dalam sistem informasi lapangan Freedom Futsal hanya dilakukan pencatatan dalam jurnal seperti pelayanan pada umumnya disetiap penyedia lapangan futsal manapun, sehingga diperlukan aplikasi sistem informasi secara online yang tidak membuang banyak waktu, tenaga dan memudahkan para customer saat ingin melakukan transaksi untuk penyewaan lapangan futsal.

Dengan melihat beberapa kekurangan diatas peneliti mencoba memberikan pandangan atau solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan membuat aplikasi online di sebuah tempat persewaan jasa lapangan futsal Freedom Futsal berbasis web.

II. METODE

Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut ini adalah tahapan dari metode *Waterfall* :

1. Analisis Kebutuhan

   Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur.

Seseorang yang akan menganalisis sistem akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. Desain Sistem

   Proses *design* akan menterjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Penulisan Sinkode Program / *Implemention*

   Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh computer dan dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian dapat diperbaiki.

4. Penerapan / Pengujian Program

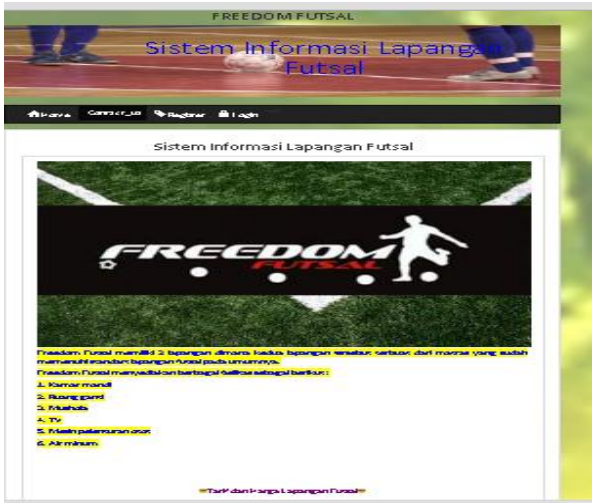
   Tahapan ini dapat dikatakan sebagai final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

5. Pemeliharaan

   Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat dikarenakan mengalami kesalahan yang disebabkan perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*periperal* atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional dari perangkat lunak tersebut.

A. Implementasi Perancangan

1. Tampilan user interface



2. Pemesanan Lapangan

3. Pembayaran

4. Konfirmasi Pembayaran

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal yang dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan rancangan sistem yang dapat memeberikan informasi yang akurat dan relevan kepada *customer* secara *online*.
2. Telah dihasilkan *web* yang memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan secara *online* tanpa harus datang ke lokasi
3. Telah dihasilkan *web* untuk melihat transaksi dan pendapatan pemesanan lapangan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Beni Wibowo. 2014. "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web". http://eprints.unisbank.ac.id. Diunduh tanggal 14 Oktober 2015.

Didik Iswanto. 2015. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Nusantara Futsal Kebumen".

http://repository.amikom.ac.id. Diunduh tanggal 14 Oktober 2015.

Indrajani, S.Kom, MM. 2011. "Perancangan Basis Data Dalam Allin1". Jakarta : Elex Media Komputindo.

Jogiyanto, Hartono. 2005. "Analisis dan Desain Sistem Informasi". Yogyakarta: ANDI.

Joko Tri Cahyono dan Sukadi. Januari 2014. "Sistem Informasi Manajemen Rental Mobil Berbasis Web". http://digilib.uin-suka.ac.id. Diunduh tanggal 15 Oktober 2015.

Kendall E Kenneth dan Kendall E Julie. 2006. "Analisis dan Perancangan Sistem".Penerbit PT Index. Bandung: Edisi 4.

Lukman, Yudianto. 2009. "Teknik Bermain Sepak Bola dan Futsal". Bandung: Visi 7.

Nikolaus Nino. 2015. "Pembuatan Aplikasi Pemesanan Kaos Bola Berbasis Web". http://repository.amikom.ac.id. Diunduh tanggal 17 Oktober 2015.

Nugroho, Adi. 2011. "Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data". Yogyakarta: ANDI.

Pressman, Roger S. 2001. *Pengembangan Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.

Sibero, Alexander F.K. 2011. *Kitab Suci web Programing*. Yogyakarta: Mediakom.

Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak).* Jakarta: Erlangga.

Triswan. 2007. "Pengenalan PHP". http://mirror.unej.ac.id. Diunduh tanggal 15 Oktober 2015.

Vina Saptarini. 2012. "Sistem Informasi Persewaan Perlengkapan Pesta Dan Dekorasi Berbasis Web". http://repository.amikom.ac.id. Diunduh tanggal 17 Oktober 2015.

Wikipedia. 2015. "Pengertian Futsal". https://id.wikipedia.org/wiki/Futsal. Diakses tanggal 14 Oktober 2015.