

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA CENTRO FUTSAL

Chandra Yuliansyah¹, Diwi Apriana², Nurfitri andayani³

Universitas pat petulai Rejang Lebong

e-mail: chandrayuliansyah1987@gmail.com

dapriana102@gmail.com,

nurfitri.pietly@gmail.com

Abstract

The presentation of information on the availability of the futsal field which is still manual is one of the problems experienced by futsal field rental services because prospective tenants must come directly to the Futsal Center to find out the availability of the field. To make it easier for prospective tenants to access this system, the authors build a web-based futsal field ordering information system. The research design used is descriptive method and action method with Object Oriented Analysis and Design approach, the development method uses Prototype, the tool used to design the system is UML (Unified Modeling Language). This program is made using the PHP programming language, while the software chosen to design this application is Macromedia Dreamweaver 8 with XAMPP. With the existence of a web-based futsal field ordering information system, it is hoped that it can be useful for Centro Futsal in particular and outside Centro Futsal parties who need information about the Centro futsal field.

Key : Futsal Field Information System, PHP MYSQL, UML..

Abstract

Penyajian informasi ketersediaan lapangan futsal yang masih manual menjadi salah satu permasalahan yang dialami oleh jasa penyewaan lapangan futsal karena calon penyewa harus datang langsung ke Centro Futsal untuk mengetahui ketersediaan lapangan. Untuk memudahkan calon penyewa dalam mengakses sistem ini, maka penyusun membangun sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis web. Untuk desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dan metode action dengan metode pendekatan Object Oriented Analysis and Design, metode pengembangan menggunakan Prototype, alat yang digunakan untuk merancang sistem yaitu UML (Unified Modeling Language). Program ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, sedangkan perangkat lunak yang dipilih untuk merancang aplikasi ini adalah Macromedia Dreamweaver 8 dengan XAMPP. Dengan adanya sistem Informasi pemesanan lapangan futsal berbasis web diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak Centro Futsal pada khususnya dan pihak luar Centro Futsal yang membutuhkan informasi tentang Centro lapangan futsal.

Key : Sistem Informasi Lapangan Futsal, PHP MYSQL, UML.

PENDAHULUAN

Centro Futsal merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan futsal. Namun semakin berkembang dan semakin terkenalnya Centro Futsal, serta besarnya animo masyarakat akan olah raga ini. Maka Centro Futsal memerlukan suatu website yang dapat memberikan pelayanan kepada konsumen dalam pemesanan lapangan futsal. Sehingga tidak perlu lagi pemesanan lapangan futsal secara langsung yaitu datang ke tempat lapangan futsal. Sistem informasi berbasis web pada Centro Futsal sangat diharapkan dapat banyak membantu pengguna. Baik dalam pihak pelanggan, maupun dari pihak Centro Futsal dalam pemesanan lapangan futsal.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Pengertian Perancangan Sistem

a. Pengertian Sistem

Sistem ialah sekumpulan faktor ataupun elemen yang berkaitan serta saling mempengaruhi dalam melaksanakan aktivitas bersama buat menggapai sesuatu tujuan. Terdapat sebagian komentar pakar dalam penafsiran sistem, antara lain: Bagi Azhar Susanto dalam Rohmat Taufik(2013: 2) melaporkan kalau sistem selaku kumpulan/ group dari prosedur- prosedur yang saling berhubungan satu sama lain serta bekerja sama secara harmonis untuk menggapai sesuatu tujuan tertentu.

b. Pengertian Perancangan Sistem Dalam buku

Konsep Sistem Informasi, Tata Sutabri (2012 : 225), Perancangan Sistem adalah prosedur untuk mengkonversi spesifikasi logis kedalam sebuah desain yang dapat diimplementasikan pada sistem komputer organisasi.

2. Pengertian Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan penguraian dari sesuatu sistem yang utuh ke dalam bagian- bagian komponennya dengan iktikad buat mengidentifikasi serta mengevaluasi permasalahan- kasus, kesempatan-peluang, hambatan-hambatan yang terjalin serta kebutuhan- kebutuhan yang diharapkan, sehingga bisa dijabarkan perbaikannya

3. Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal

Pemesanan lapangan ialah prosedur dalam pemakaian jasa lapangan futsal antara pihak penjual kepada pihak pembeli, diiringi dengan penyerahan imbalan dari pihak penerima jasa selaku timbal balik atas penyewaan tersebut. Sebaliknya definisi Pemesanan merupakan definisi sebagai berikut:“ Pemesanan merupakan proses, perbuatan, metode memesan ataupun memesankan“.

a. Pengertian Pemesanan Lapangan Futsal

Pemesanan lapangan futsal merupakan proses pemesanan jasa penyewaan lapangan yang dijual oleh pengusaha penjualan jasa lapangan futsal, dalam penyewaan lapangan futsal ialah berbentuk dokumen bukti penyewaan lapangan futsal yang berperan selaku ciri kalau pemegang dokumen tersebut berhak atas sarana penyewaan lapangan futsal.

b. Prosedur Pemesanan Lapangan Futsal Centro Futsal memiliki prosedur, yaitu

1. Prosedur Pemesanan lapangan futsal
2. Prosedur Pembatalan.

c. Klasifikasi Pemesanan Lapangan futsal Pemesanan lapangan futsal ada dua cara yaitu

- a. Pemesanan secara langsung
- b. Pemesanan lapangan tidak langsung

4. Konsep Dasar Jaringan Komputer adalah sebuah konsep menggunakan kerangka kerja penyusunan informasi yang tersebar yang menggunakan PC dan dapat terhubung satu sama lain.

a. Jenis-jenis Jaringan Komputer Ada 3 (tiga) macam jenis jaringan komputer yaitu:

1. LAN (Local Area Network) LAN digunakan untuk menghubungkan berbagai PC dalam suatu wilayah kecil,
2. MAN (Jaringan Area Metropolitan)
MAN adalah organisasi yang mencakup sebuah kota.
3. WAN (Wide Area Network)

WAN dimaksudkan untuk menghubungkan PC yang terletak di inklusi topografi yang luas, misalnya asosiasi dimulai dengan satu kota kemudian ke kota berikutnya dalam suatu negara.

b. Topologi Jaringan Komputer

c. Topologi jaringan merupakan teknik pengaturan komponen-komponen (kabel, komputer personal, server, dan perangkat lain) jaringan secara fisik.

5. PHP (Hypertext Preprocessor)

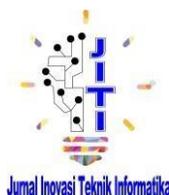
PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pra-pengaturan yang dapat dimasukkan atau diinstal ke dalam HTML. PHP umumnya digunakan untuk memprogram situs dinamis. PHP dapat dimanfaatkan untuk merakit sebuah CMS.

6. MySQL

MySQL adalah merupakan anak perusahaan dari salah satu ide utama dalam kumpulan data sebelumnya SQL (Structured Query Language). SQL adalah ide kerja berbasis informasi,

7. Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah aplikasi pemrograman untuk perencanaan dan pembuatan halaman situs. Dengan Dreamweaver 8 membuat halaman situs saat ini tidak harus mengetikkan kode-kode HTML atau kode-kode yang berbeda secara fisik. Selain HTML, Dreamweaver 8 juga mendukung CSS, JavaScript, PHP, ASP, dan bahasa pemrograman lainnya untuk membuat web.



8. XAMPP

XAMPP adalah instrumen yang memberikan bundel pemrograman menjadi satu bundel. XAMPP dapat diakses untuk Linux, Windows, Mac OS X dan Solaris, membuatnya sangat mudah untuk membuat pekerja web multiplatform. Selain itu XAMPP adalah 100% open source, dapat diakses tanpa syarat dan sah.

9. System Development Life Cycle (SDLC)

Siklus Hidup Pengembangan Sistem memiliki enam tahap yang ditandai dengan berbagai nama. Tahapan dalam SDLC adalah sebagai berikut: Bukti dan penentuan proyek yang dapat dikenali, Awal dan pengaturan proyek, Analisis, rencana, yang menggabungkan rencana cerdas dan aktual, pelaksanaan, pemeliharaan. UML (Unified Modelling Language)

10. UML

UML merupakan bahasa standar dalam visual modeling yang bekerja dalam object oriented untuk menentukan, memvisualisasi, mengkonstruksi, dan mendokumentasikan elemen – elemen informasi yang terdapat dalam sistem software.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pemeriksaan dipimpin di Centro Futsal yang diharapkan dapat merencanakan suatu kerangka data yang dapat membantu dalam meningkatkan administrasi pemesanan lapangan futsal elektronik. Penyelidikan ini menggunakan teknik yang jelas, khususnya strategi eksplorasi yang digunakan untuk menemukan komponen, kualitas, sifat-sifat suatu keajaiban. Teknik spellbinding dimulai dengan mengumpulkan informasi, memecah informasi dan menguraikannya. Strategi memukau dalam pelaksanaannya diwujudkan melalui: prosedur tinjauan umum, penyelidikan kontekstual, pemeriksaan jarak dekat, penyelidikan waktu dan gerakan, penyelidikan pelaksanaan, dan penyelidikan naratif.

1). Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem Reservasi lapangan futsal yang saat ini sedang berjalan pada Centro Futsal masih menggunakan cara manual yaitu dengan melakukan pemesanan, dengan datang langsung ke Centro futsal. Berikut adalah uraian proses dari kegiatan pemesanan lapangan futsal yang sedang berjalan pada Centro Futsal :

1. User datang atau menelpon pihak Centro Futsal. Setelah itu, pihak Centro Futsal akan melayani pemesanan lapangan futsal. Kemudian,
2. User memberitahukan pesanan lapangan futsal yang akan dipesan, lalu membayar uang pemesanan lapangan futsal.
3. Setelah pesanan lapangan futsal telah diterima, kemudian pihak Centro futsal menulis pesanan lapangan futsal.

2). Perancangan Sistem

Kerangka Desain adalah prasyarat untuk kemajuan kerangka kerja. Konfigurasi kerangka dapat dicirikan sebagai:

- a. Sebuah. Tahap demi tahap penyelidikan siklus kemajuan kerangka kerja.
- b. Pengertian kebutuhan utilitarian.
- c. Dasar untuk rencana dan pelaksanaan.
- d. Menggambarkan kerangka yang akan dibentuk, melalui penyusunan gambar, penggambaran, rencana permainan dari beberapa komponen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan bekerja.
- e. Desain pemrograman kerangka kerja dan suku cadang peralatan.

3). Perancangan Antar Muka

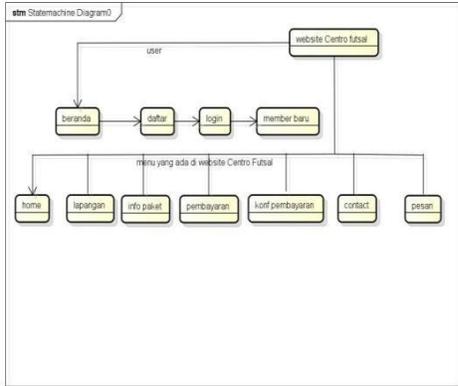
Konfigurasi antarmuka merupakan tahapan dalam pembuatan program aplikasi. Proyek direncanakan dengan kebutuhan mereka. Rencana program dibuat



dalam beberapa rencana antara lain: struktur menu, rencana input dan rencana hasil

4. Struktur Menu

Berikutnya adalah struktur menu di lapangan futsal yang meminta aplikasi di Centro Futsal. Yang akan datang selanjutnya adalah desain menu pemesanan lapangan futsal (webserver).



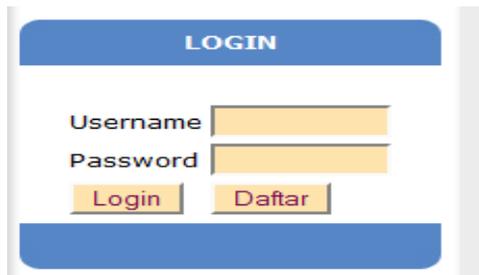
Gambar 4.13. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal

(Webserver)

5. Perancangan Layar

1. Halaman Utama Dan Form Login Administrasi

Form antar muka menu login dan form login ini digunakan untuk menentukan siapa yang masuk ke dalam sistem dan yang akan mengakses webserver. Setelah melakukan pembayaran, menu konfirmasi pembayaran dan data pesan, login, petugas dapat mengelola menu lapangan,



info paket, menu

Gambar 4.26. Tampilan Halaman Utama Dan Form Login Akun User (Webserver)

2. Halaman Form Daftar User

Menu ini digunakan oleh user untuk mendaftar menjadi anggota baru yang ingin menjadi anggota Centro Futsal. User menginputkan data pribadi lalu mendapatkan akses untuk masuk yaitu nama dan password untuk masuk pada halaman utama utama.



Gambar 4.27. antar muka Registrasi Member (Webserver)

3. Tampilan Halaman Utama

Tampilan ini digunakan oleh user untuk melihat menu yang ada pada website Centro Futsal.



Gambar 4.28. Tampilan form halaman utama

4. Tampilan Menu Lapangan

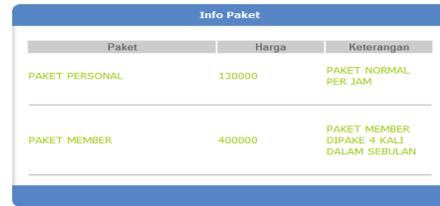
Tampilan ini digunakan oleh User untuk melihat dan booking lapangan futsal.



Gambar 4.29. Tampilan form Menu Lapangan

7. Tampilan Menu Info Paket

Tampilan info paket untuk memberikan info paket yang ada pada Centro Futsal.



Gambar 4.32. Tampilan form Menu input

5. Tampilan Booking Shop

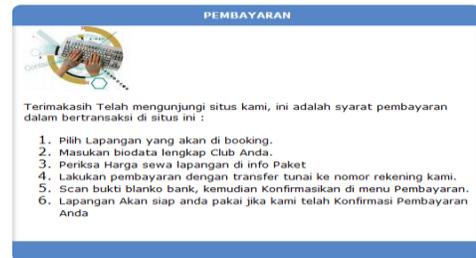
Tampilan booking shop ini digunakan oleh user untuk mengecek booking lapangan yang sudah di booking.



Gambar 4.30. Tampilan Booking Shop (Webserver)

8. Tampilan Menu Cara Pembayaran

Tampilan Cara Pembayaran untuk mempermudah user dalam melakukan pembayaran lapangan futsal.



Gambar 4.33. Halaman Menu Cara Pembayaran (Webserver)

6. Tampilan Form Booking

Tampilan form booking lapangan digunakan oleh user untuk membooking lapangan futsal dengan mengisi data-data tim, jam main, serta total pembayaran lapangan futsal.



Gambar 4.31. Tampilan Form Booking Lapangan (Webserver)

9. Tampilan Menu Konfirmasi Pembayaran

Tampilan menu konfirmasi pembayaran digunakan untuk validasi sudah atau belum pembayaran dilakukan oleh konsumen pemesanan lapangan futsal

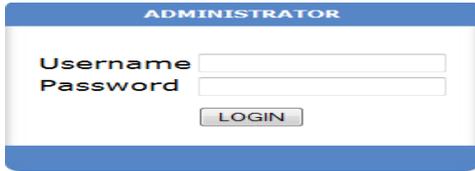


Gambar 4.34. Tampilan Menu Konfirmasi Pembayaran (Webserver)



10. Tampilan Login Admin

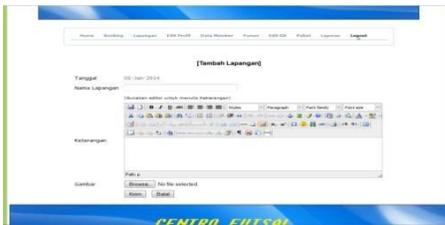
Tampilan ini merupakan rancangan dari form login yang nanti akan diisi oleh admin. Admin harus menginputkan nama user, password. Jika username dan password tidak valid akan muncul peringatan “LOGIN GAGAL! “



Gambar 4.35. Halaman Login Admin (Webserver)

11. Tampilan Master Tambah Lapangan

Tampilan ini digunakan admin untuk menambah lapangan



Gambar 4.36. Tampilan Master Tambah Lapangan (Webserve)

Spesifikasi Hardware dan software

1. Hasil Pengujian

Dalam melakukan pengujian spesifikasi kebutuhan hardware dan software dibutuhkan agar sistem informasi pemesanan lapangan futsal dapat diidentifikasi kelebihan dan kelemahannya.

I. Hasil uji Spesifikasi pada menu yang ada

Menu admin dan user

Hasil uji coba menu admin dan user

Input data	Normal	analisa	hasil
Nama dan password	Dapat mengakses menu utama	Dashboard menu utama dapat diakses dengan baik	[] yes [] no
Input data	Data salah	analisa	hasil
Nama dan password	Tidak Dapat mengakses dashboard	Nama dan password tidak boleh ada yang salah	[] yes [] no

II. Reservasi lapangan

Hasil uji coba

Input data	Normal	analisa	hasil
Registrasi	Masuk ke menu registrasi untuk mendapatkan nama dan password sehingga bisa mengakses menu reservasi lapangan	Dapat mengakses menu reservasi sehingga bisa melakukan pemesanan	[] yes [] no

Input data	Data salah	analisa	hasil
Registrasi	Masuk ke menu registrasi untuk mendapatkan nama dan password sehingga bisa mengakses menu reservasi lapangan	Tidak Dapat mengakses menu reservasi sehingga tidak bisa melakukan pemesanan	[] yes [] no

III. Menu sudah bayar

Hasil uji coba menu sudah bayar

Input data	Normal	analisa	hasil
Form pembayaran	Dapat mengakses menu pembayaran dan dapat di submit	Form pembayaran dapat dilanjutkan dengan penyimpanan data	[] yes [] no

Input data	Data salah	analisa	hasil
Form pembayaran	Dapat mengakses menu pembayaran tetapi tidak dapat di submit	Form pembayaran tidak dapat dilanjutkan dengan penyimpanan data	[] yes [] no

Dilihat dari hasil pengujian dengan kasus uji yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan dengan tepat, namun pengujian tersebut dapat dikatakan cacat, karena hanya selesai pada satu sisi pengujian. Dari semua yang telah dilakukan dalam pengujian ini, dipercaya dapat mengatasi pengujian berbagai kapasitas di lapangan futsal elektronik yang meminta kerangka data.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai sistem informasi Pemesanan Lapangan Futsal berbasis web pada Centro futsal diambil kesimpulan yaitu:

1. Dibuatkan perancangan sistem online untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pemesanan lapangan futsal dan melihat informasi tentang Centro Futsal secara cepat.
2. Dibuatkan program berbasis website agar pemesanan lapangan futsal pada Centro Futsal lebih efektif dan efisien

yang berfungsi untuk kemajuan Centro Futsal serta sebagai sarana promosi bagi Centro Futsal.

DAFTAR PUSTAKA

- Suryana (2010).
Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.
- Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan.
Designing Information system
- Rohmat Taufik (2013)
Sistem Informasi Manajemen.
- Anhar. 2010. PHP & MySql
Secara Otodidak. Jakarta: PT TransMedia.
- Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan. *Designing Information system*
- Jogiyanto (2008).
Metodologi Penelitian Sistem Informasi
- Prabowo Pudjo Widodo, Herlawati (2011).
Menggunakan Unified Modeling Language
- Rohmat Taufik (2013) *Sistem Informasi Manajemen.*
- Rosa A.S – M.Shalahuddin (2011).
Buku Modul Pembelajaran Rekayasa perangkat Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula Bandung
- Suryana (2010).
Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif
- Samiaji Sarosa (2009).
Sistem Informasi Akutansi
- Tata Sutabri (2012).
Konsep Sistem Informasi.