

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA ABANG FUTSAL

WEB-BASED INFORMATION SYSTEM OF FUTSAL FIELD RENT AT ABANG FUTSAL BANDUNG

Indra Herdiana¹, Annisa Paramitha Fadillah

Program Studi Sistem Informasi – Universitas Komputer Indonesia

Email : indraherdiana64@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan kegiatan sewa lapangan dan pengolahan data yang dilakukan di Abang Futsal. Sistem penyewaan lapangan yang berjalan di Abang Futsal masih dilakukan secara konvensional. Untuk proses *booking* pelanggan diharuskan untuk datang langsung ke Abang Futsal. Bukan hanya itu bukti dari pembayaran memakai dokumen seperti lembaran kertas atau buku sebagai media membuat laporan penyewaan, oleh karena itu memungkinkan data-data tersebut rentan rusak dan hilang. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data primer adalah metode deskriptif dan wawancara. Metode yang dipakai untuk membangun sistem informasi ini adalah prototype sedangkan metode pendekatan yang digunakan adalah metode pengembangan berorientasi objek dengan menggunakan alat bantu *UML* diagram. Maka dari itu penulis disini berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat membantu pelanggan dan pengguna dalam proses penyewaan lapangan futsal.

Kata kunci : Sistem Informasi, penyewaan, Futsal.

Abstract - This study aims to assist in increasing the effectiveness of field rental and data processing activities carried out at Abang Futsal. The field leasing system that runs in Abang Futsal is still done conventionally. For the booking process the customer is required to come directly to Abang Futsal. Not only that the evidence of payment using documents such as sheets of paper or books as a media to make rental reports, because it allows these data vulnerable to damage and loss. The method used in primary data collection is descriptive and interview methods. The method used to build this information system is prototype while the approach method used is object-oriented development method using UML diagram tools. Therefore the writer here hopes that by doing this research can help customers and users in the futsal field rental process.

Keywords: Information System, Rent, Futsal

I. PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini dunia telah dipermudah dengan adanya internet. Semua orang bisa berkomunikasi dengan jarak yang begitu jauh sekalipun berkat adanya internet. Dengan jaringan yang jangkauannya sangat luas sampai 24 jam. Maka dapat dibayangkan betapa besarnya peran dari internet. Internet juga tidak hanya digunakan oleh orang sebagai alat berkomunikasi, akan tetapi dengan persaingan bisnis yang begitu pesat dan maju maka internet juga sangatlah berperan besar dalam membantu dunia bisnis melalui aplikasi *web*. Dengan munculnya internet, aplikasi web itu sendiri menjadi salah satu media informasi yang mudah diakses oleh masyarakat. Teknologi internet dan teknologi web merupakan kesatuan yang sulit dipisahkan untuk masa sekarang. Salah satu contoh nyatanya seperti keadaan di Abang Futsal saat ini sangat membutuhkan proses yang cukup lama untuk memesan lapangan futsal karena pelanggan harus datang langsung ke Abang Futsal untuk melakukan transaksi penyewaan. Bukan hanya itu saja bukti-bukti dari pelunasan yang masih memakai kertas atau di catat didalam buku sehingga ketika si pengelola ingin merekap data akan kesusahan sehingga berpotensi rusak ataupun hilang. Berdasarkan permasalahan diatas penulis mempunyai ide untuk diadakannya sebuah sistem informasi untuk memudahkan pihak manajemen Abang Futsal dalam mengelola penyewaan lapangan futsal bagi pelanggan. Maka dari itu disini penulis akan membuat suatu rancangan sistem aplikasi yang nantinya akan memudahkan antara si pelanggan dengan si pengelola dalam proses penyewaan lapangan futsal yang ada pada Abang Futsal

Penelitian yang dilakukan oleh Andri Sahata Sitanggan yang berjudul ‘Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil di CV.Surya Rental Mobil Bandung’ yang membahas proses penyewaan rental mobil menjadi terkomputerisasi agar lebih baik. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya

adalah sama-sama meneliti tentang proses penyewaan. Perbendaan dari penelitian yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan penulis sekarang adalah alat bantu yang digunakan dalam penelitian. Disini penulis sebelumnya menggunakan model pendekatan terstruktur, sedangkan yang penulis lakukan sekarang menggunakan model pendekatan berorientasi objek. [1]

Oleh karena itu dengan dibikannya sistem informasi berbasis *web* semoga bisa membantu proses penyewaan lapangan dan penjadwalan pada Abang Futsal menjadi lebih efektif. sehingga proses penyewaan yang terjadi di dalam Abang Futsal dapat berjalan dengan baik. Dan diharapkan pelanggan juga dapat digampangkan dengan adanya sistem ini.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengerian Sistem Informasi

Sistem informasi itu sendiri ialah data yang sudah diolah dengan sistem untuk di sampaikan kepada usernya. [2]

B. Penyewaan

Penyewaan ialah proses yang dilakukan pelanggan dengan pengelola untuk memesan sesuatu dengan durasi yang ditentukan.

C. Futsal

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan sebanyak 5 orang dan bertujuan untuk memasukan bola ke masing-masing gawang lawan main dengan menggunakan kaki dan tidak boleh menggunakan tangan. [3]

D. PHP

PHP (*Personal Home Page*) ialah bahasa pemrograman yang banyak digunakan oleh banyak programmer. [4]

E. MySQL

MySQL itu sendiri merupakan software manajemen basis data relasional dengan konsep SQL. [4]

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian itu merupakan suatu kegiatan untuk mencari data yang ada yang nantinya akan di analisis.

B. Metode Pengumpulan Data

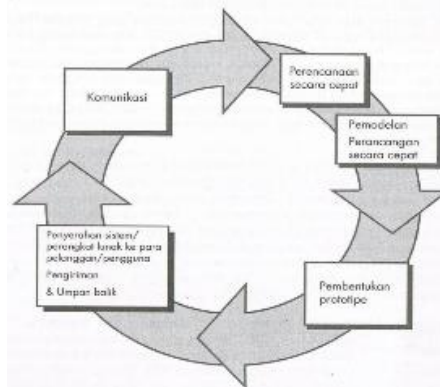
Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari data. Adapun yang dilakukan adalah wawancara, observasi dan kuesioner.

C. Metode Pendekatan Sistem

Merupakan suatu metode yang digunakan peneliti untuk mempermudah proses penelitiannya. Adapun yang peneliti gunakan adalah model pendekatan berorientasi objek.

D. Metode Pengembangan Sistem

Merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembuatan sistem yang dilakukan oleh peneliti. Adapun metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model *prototype*.



Gambar 3.1 Mekanisme Pengembangan sistem dengan *Prototype*

Berikut ini adalah tahapan-tahapan model *Prototype* :

1) Pengumpulan Kebutuhan

Merupakan proses pengumpulan data yang ada pada proses sistem yang berjalan.

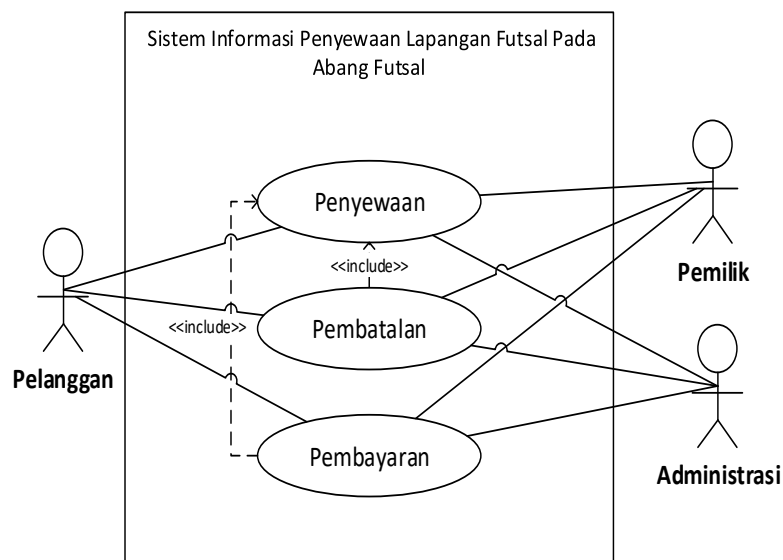
- 2) Membangun *Prototype*
Yaitu merupakan proses pembangunan yang menampilkan suatu tampilan
- 3) Evaluasi *Prototype*
Merupakan tahapan program yang digunakan untuk memperbaiki sistem yang sudah dibuat.
- 4) Pengkodean Sistem
Ialah tahapan penerjemahan yang dilakukan bahasa pemrograman.
- 5) Pengujian Sistem
Merupakan tahapan pengujian yang dilakukan untuk menguji sistem tersebut.
- 6) Evaluasi Sistem
Merupakan proses yang dilakukan untuk mengetahui sistem yang dibuat sudah benar apa belum.
- 7) Menggunkan Sistem
Merupakan tahapan penggunaan sistem yang sudah dibuat.

E. Metode Pengujian Sistem

Merupakan tahapan pengujian sistem yang dilakukan untuk mengecek sistem yang berjalan sudah benar atau masih ada masalah. Untuk mengecek sistem tersebut menggunakan suatu metode yang dinamakan *black box testing* dan *white box testing*.

F. Perancangan Proses Menggunakan Use Case Diagram yang Berjalan

Berikut adalah *Use Case Diagram* yang berjalan di Abang Futsal, yaitu :



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

G. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi sistem yang sedang berjalan agar sistem menjadi lebih baik lagi.

Masalah	Solusi
Proses yang dilakukan masih manual sehingga dalam mencari data-data membutuhkan tenaga karena data tersebut bisa saja hilang	Dengan sistem ini pencarian data penyewaan lapangan futsal dapat dengan mudah dilakukan dan dapat mengurangi terjadinya kesalahan.
Penjadwalan yang masih menggunakan buku dan papan tulis sehingga kurang efisien	Dengan sistem ini insya Allah proses penjadwalan sudah terkomputerisasi dan lebih efisien lagi.

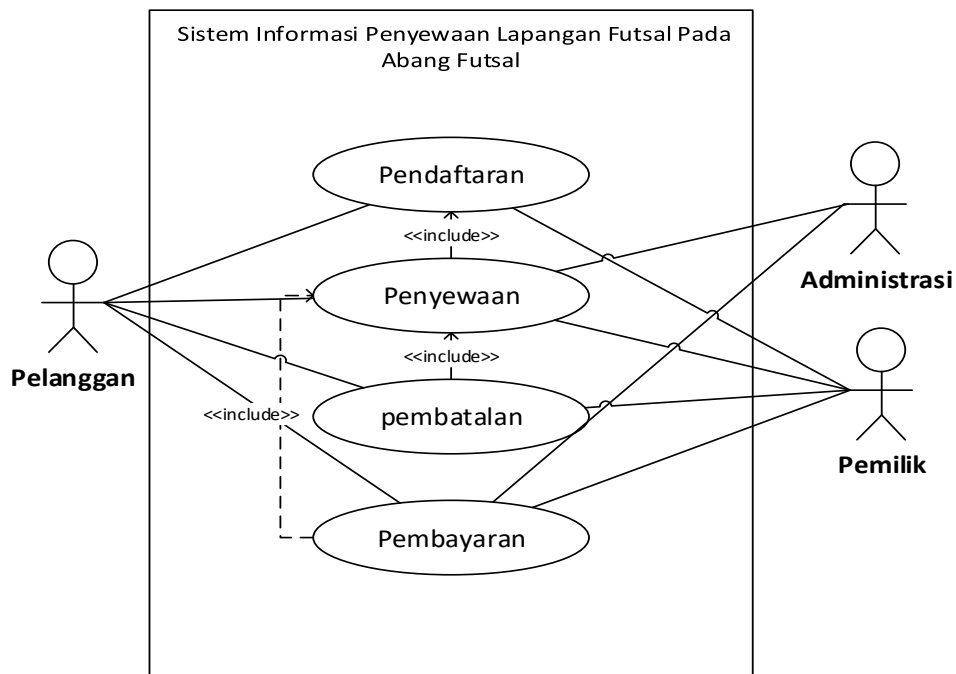
Susahnya bagi pengelola dalam mengelola data penyewaan karna semua proses penyewaan di abang futsal masih bersifat konvensional	Sistem ini dibangun untuk melakukan transaksi penyewaan lapangan futsal di Abang Futsal Futsal yang nantinya dapat meningkatkan proses transaksi kepada para pelanggan
Hilangnya bon atau kwitansi penyewaan lapangan futsal yang merupakan bukti fisik dari transaksi atau proses yang sedang berlangsung.	Dengan sistem ini insya Allah data yang awalnya ditulis di buku dan di kwitansi sudah terkomputerisasi didalam database.
Belum adanya proses penyewaan menggunakan media internet sehingga kesulitan dalam mencari informasi tentang Abang Futsal.	Dengan sistem ini pelanggan dapat mengetahui secara lebih mudah tentang fasilitas apa saja yang terdapat pada Abang Futsal.

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Proses Menggunakan Use Case Diagram yang Diusulkan

Berikut *use case diagram* yang diusulkan di Abang Futsal :



Gambar 4.1 Use Case Diagram yang Diusulkan

B. Implementasi Perangkat Lunak

- 1) Kebutuhan Komputers Server
 1. Sistem Operasi : Windows 10
 2. Web Server : Apache
 3. Web Browser : Google Chrome
 4. Bahasa Pemograman : PHP
 5. Database Server : MySQL
- 2) Kebutuhan Client
 1. Web Browser : Google Chrome

2. Sistem Operasi : Microsoft Windows 10

C. Implementasi Perangkat Keras

1) Kebutuhan Komputer Server

1. Processor : Prosesor Intel® Core™ i5-7600K
2. VGA : NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
3. Memory : 8 GB DDR5
4. Hardisk : 1 TB HDD
5. Monitor : LED 14" HD
6. Mouse : Steel Series
7. Keyboard : Logitech
8. Printer : PIXMA iP2700

2) Kebutuhan Client

1. Processor : Prosesor Intel® Core™ i3-7600K
2. VGA : NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
3. Memory : 8 GB DDR5
4. Hardisk : 1 TB HDD
5. Monitor : LED 14" HD
6. Mouse : Steel Series
7. Keyboard : Logitech
8. Printer : PIXMA iP2700

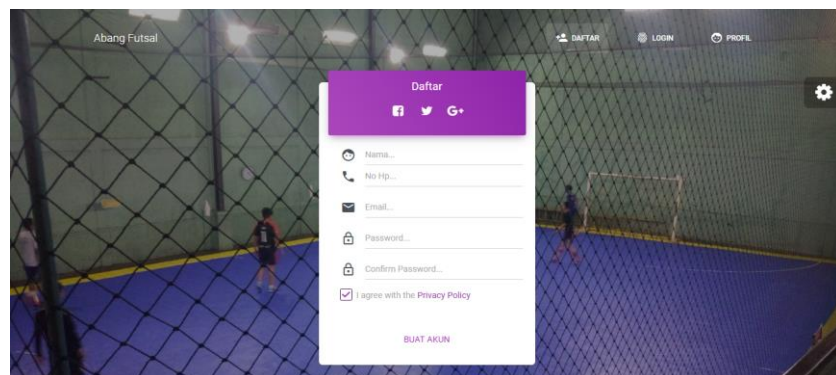
D. Implementasi Antarmuka

1) Halaman Beranda



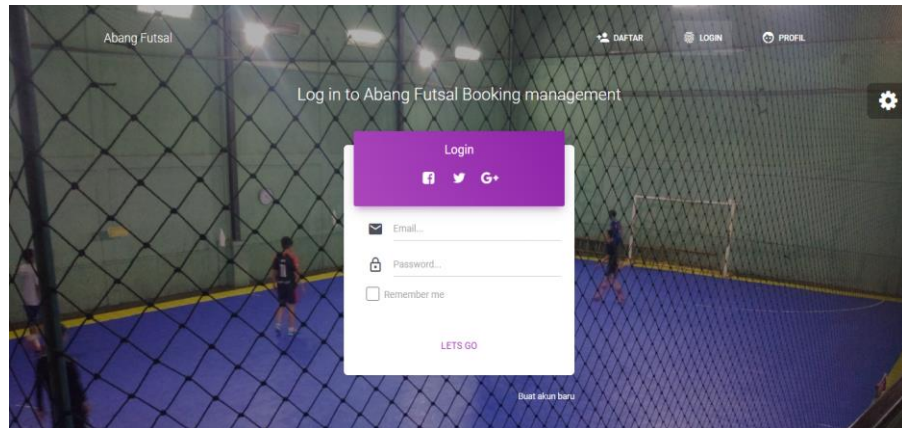
Gambar 4.2 Halaman Beranda

2) Halaman Pendaftaran



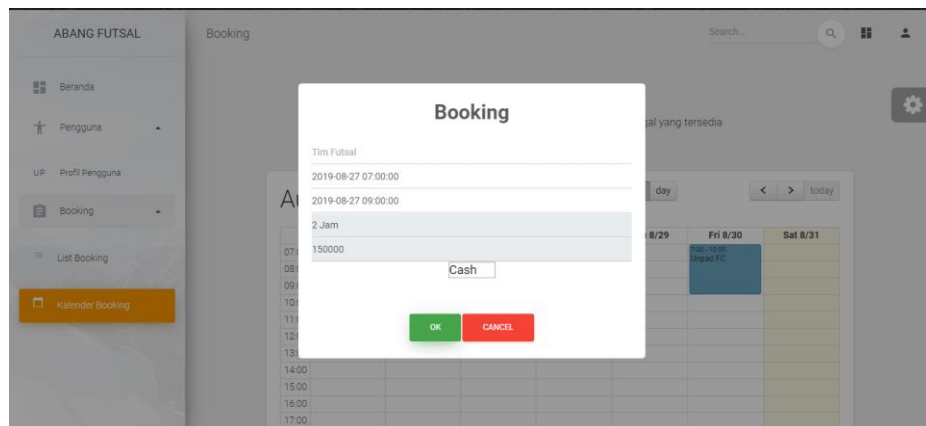
Gambar 4.3 Halaman Pendaftaran

3) Halaman *Login*



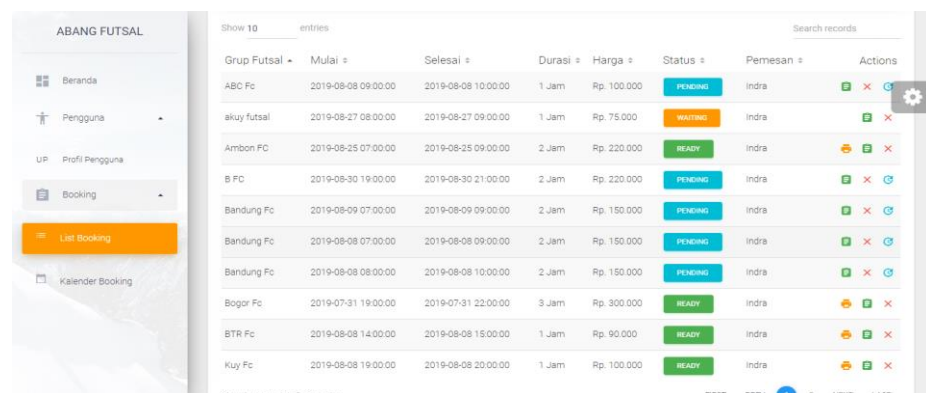
Gambar 4.4 Halaman *Login*

4) Halaman *Booking*



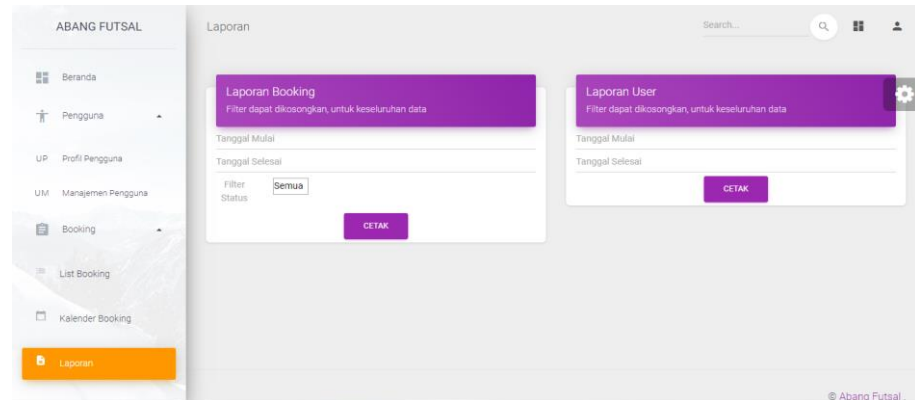
Gambar 4.5 Halaman *Booking* Futsal

5) Halaman *List Booking*



Gambar 4.6 Halaman *List Booking*

6) Halaman Laporan



Gambar 4.6 Halaman Laporan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulannya adalah dengan adanya sistem informasi penyewaan lapangan futsal, maka semua proses yang sudah terorganisir dengan baik. Maka dari itu dapat memudahkan pekerjaan pengelola dalam mengumpulkan dan mengolah data yang ada. Dan dengan diterapkannya sistem ini dapat meminimalisir waktu dan mengampangkan bagi para pelanggan serta pengelola lapangan futsal untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan tempat futsal tersebut khususnya penyewaan lapangan futsal.
- B. Saran
Disarankan untuk kedepannya diharapkan pernacangan yang dibuat ini dapat bermanfaat bagi pengguna dan pengelola. Sehingga sistem informasi yang sudah dibuat bisa lebih meningkatkan kinerja dari penyewaan lapangan futsal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

[1] A. S. Sitanggang and A. W. Sutardi, "Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Di Cv.Surya Rental Mobil Bandung," J. Teknol. dan Inf. UNIKOM, vol. 1, no. 5, pp. 1–22, 2014

Buku :

[2] I Putu Agus Eka Pratama. 2014. Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung: Informatika Bandung.

[3] Lhaksana, Justinus. 2011. Taktik dan Strategi Futsal Modern. Jakarta: Be Champion.

[4] Nursikuwagus, Agus, "Implementasi Algoritma Apriori Untuk Analisis Penjualan dengan Berbasis Web", Jurnal SIMETRIS, Vol 7 No 2 November 2016 ISSN: 2252-4983. Bandung.