

Sistem Informasi Penyewaan Berbasis Web di Puzzle Futsal

Web Based Information Leasing System at Puzzle Futsal

Pimpin Harefa

Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia

Email : pimpin_h24@yahoo.com

Abstrak - Sistem informasi penyewaan lapangan futsal merupakan program komputer yang dibuat khusus untuk mengelola data penyewaan lapangan . Selain itu dapat mempermudah petugas dalam menjaga semua fasilitas yang ada . PuzzleFutsal dalam pengelolaan datanya masih menggunakan cara pembukuan dimana terdapat beberapa masalah yang dihadapi terutama pada pencatatan dan menyimpan data, mencari data, mencetak transaksi dan data laporan yang memakan waktu yang mana kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, merancang sistem, melakukan analisis dan pengujian sistem serta melakukan implementasi sistem informasi penyewaan. Metode pengembangan sistem informasi yang dibuat menggunakan metode Prototype dengan teknik pengumpulan data antara lain wawancara dan observasi. Untuk metode pendekatan sistem, penulis menggunakan metode objek dengan alat bantu perancangannya antara lain Flowmap, Diagram Konteks, dan Data Flow Diagram.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Sistem Informasi Penyewaan, Futsal, Pencatatan, Pencarian Data

Abstract - *Futsal field leasing information system is a computer program specially designed to manage field leasing data to be presented faster. In addition to the achievement of the company's goal is to make the welfare of officers by providing facilities. Puzzle Futsal in its data management still uses bookkeeping where there are some problems encountered, especially in recording and storing data, searching data, printing transactions and report data which is time consuming which less effective. This study aims to determine the system is running, designing systems, performing analysis and testing system and implementing information rental system. Information system development method that was made using Prototype method with data collection technique such as interview and observation. For system approach method, writer use object method with design tools such as Flowmap, Context Diagram, and Data Flow Diagram. The software used in this information system design is Notepad ++, PHP programming language and MySQL database.*

Keyword : *Information System, Leasing Information System, Futsal, Recording, Data Search*

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di zaman modern ini , kemandirian teknologi sudah berkembang dengan begitu pesat. Kemajuan sistem informasi juga ikut berkembang disaat yang bersamaan. Teknologi dan sistem informasi sudah banyak membantu manusia dalam melakukan berbagai kegiatan sehari-hari. Intinya, peranan teknologi dan sistem informasi sangat bermanfaat di masa yang modern ini. Di masa kini pula terdapat berbagai macam kondisi maupun situasi yang mana memiliki keterkaitan dengan teknologi dan sistem informasi contohnya seperti di perkantoran. Akan tetapi teknologi dan sistem informasi tidak hanya di butuhkan di lingkup perkantoran saja karena banyak sekali kegiatan yang membutuhkan teknologi dan sistem informasi contohnya seperti kegiatan penyewaan lapangan futsal.

Puzzle Futsal merupakan salah satu tempat yang memberikan penyediaan penyewaan lapangan futsal di daerah Kota Bandung yang mana belum menggunakan teknologi dalam pelaksanaan kegiatannya. Adapun masalah yang ada ditempat penelitian ini seperti dalam penyewaan lapangannya konsumen harus datang ke tempat tersebut yang mana konsumen harus mengetahui informasi apakah ada lapangan sedang dipakai atau tidak. Penjadwalan penggunaan lapangan futsal di tempat penelitian masih menggunakan white board sebagai media penjadwalan yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data penjadwalan karena terhapus di white board. Kemudian pembuatan laporannya yang masih ditulis tangan yang tidak luput dari kesalahan penulisan data penyewaan.

Adapun solusi yang ditawarkan dengan dibuatnya sistem informasi yang dirancang peneliti diantaranya konsumen tidak harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya lapangan yang tersedia, pembuatan laporan yang sudah terkomputerisasi yang dapat meminimalisir kesalahan dalam penulisan data di laporan. Adapun

harapan dengan di buatnya sistem informasi ini yaitu setiap kegiatan yang ada di Puzzle Futsal bisa berjalan dengan baik terutama dalam pemesanan lapangan, penjadwalan, dan pembuatan laporan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti mengumpulkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yang mana sedang berjalan di Puzzle Futsal. Adapun masalah yang tengah dihadapi saat ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemesanan atau pembokongan lapangan di Puzzle Futsal masih dinilai merepotkan konsumen dimana konsumen harus datang ke tempat futsal untuk mengetahui apakah ada lapangan yang tersedia.
2. Penjadwalan penggunaan lapangan futsal di tempat penelitian menggunakan white board sebagai media penjadwalan yang memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data penjadwalan karena terhapus di white board.
3. Pembuatan laporannya yang masih ditulis tangan yang mana kadang-kadang selalu ada kesalahan penulisan data penyewaan.

Rumusan Masalah

Peneliti juga mencantumkan rumusan masalah yang terkait penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem usulan yang bisa meminimalisir kesalahan dalam proses pembokongan atau pemesanan lapangan di dalam sistem yang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem supaya penjadwalannya tidak harus ke dalam whiteboard lagi yang mana bisa tidak sengaja terhapus.
3. Bagaimana rancangan sistem usulan yang bisa membuat data laporan terhindar dari kesalahan dan meminimalisir kesalahan data.

I. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Alfian Nur Rahma dengan judul “Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dan SMS Getaway” yaitu meneliti dan membuat suatu aplikasi reservasi . Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode waterfall. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dengan adanya aplikasi ini bisa membantu dalam proses reservasi lapangan futsal.

Adapun kesamaan antara penelitian penulis Alfian Nur Rahma dan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama melakukan analisis suatu sistem informasi reservasi secara online. Adapun perbedaannya yaitu peneliti Alfian Nur Rahma menambahkan fitur SMS Gateway yang mana melibatkan pesan singkat (SMS) dalam aplikasi sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti tidak menambahkan fungsi SMS Gateway.

Pengertian Sistem

Teori system menurut Gerald J yang dikutip didalam bukunya yaitu pendekatan system yang lebih menekankan pada prosedur didefinisikan bahwa system yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu

II. METODE PENELITIAN

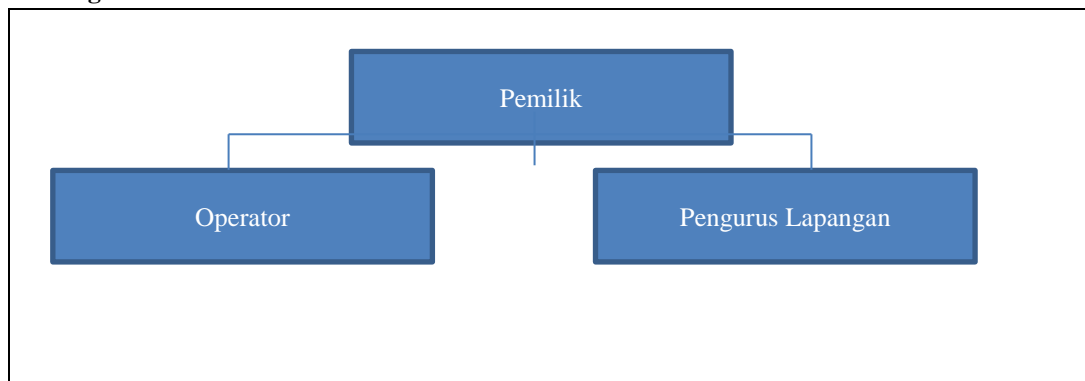
Objek Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan penulis ini yang dijadikan penulis sebagai objek penelitian yaitu di Puzzle Futsal. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Puzzle Futsal yang beralamat di Jl. Sadang Serang No.5, Sadang Serang, Coblong, Bandung, Jawa Barat, berikut uraiannya .

Sejarah Perusahaan

Puzzle Futsal adalah sebuah tempat penyewaan lapangan futsal yang didirikan pada tahun 2015 yang beralamat di Jl. Sadang Serang No.5 Sadang Serang, Coblong, Bandung, Jawa Barat. Penggunaan nama Puzzle yaitu sebagai nama bentuk identitas tempat futsal dengan harapan agar lebih mudah diingat. Tingginya dukungan masyarakat dalam cabang olahraga futsal mulai dari anak-anak hingga usia dewasa dihadapkan dengan sarana dan prasarana yang tersedia di Puzzle Futsal yang hadir ditengah-tengah masyarakat.

Struktur Organisasi



Gambar 1 Struktur Organisasi Puzzle Futsal

Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif . Metode deskriptif memiliki tujuan untuk mengumpulkan data secara rinci dan aktual . Di dalam penelitian ini menjelaskan gejala-gejala yang telah ada seperti mengenali masalah dan memeriksa kondisi serta praktek yang masih berlaku . Penelitian ini juga membuat komparasi atau perbandingan mengenai yang dilakukan dalam menentukan solusi menghadapi suatu permasalahan . Di dalam merancang system diperlukan adanya metode-metode dan prosedur agar system dapat berjalan dengan baik .

Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan system yang dipakai penulis guna membangun system informasi akademik yang sedang dikerjakan yaitu memakai metode pendekatan terstruktur. Metode pendekatan terstruktur menggunakan berbagai macam alat bantu dalam melakukan kegiatan analisis dan perancangan suatu system yaitu alat bantu meliputi flowmap , dataflow , diagram , entity relationship diagram , kamus data , serta menggunakan normalisasi .

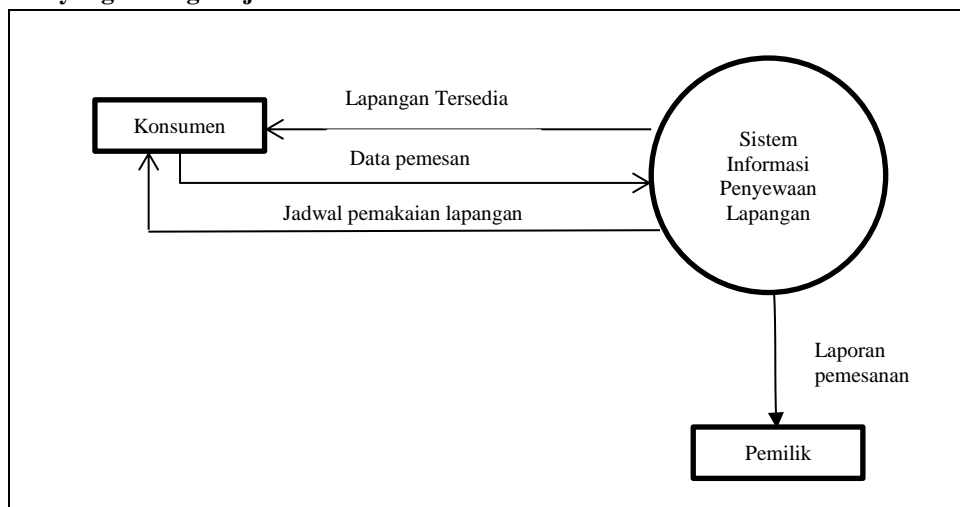
Prosedur yang berjalan

Adapun prosedur yang sedang berjalan di Puzzle Futsal diantaranya :

1. Konsumen menelepon operator yang berada di tempat futsal untuk menanyakan lapangan futsal, tanggal dan waktu yang masih kosong.

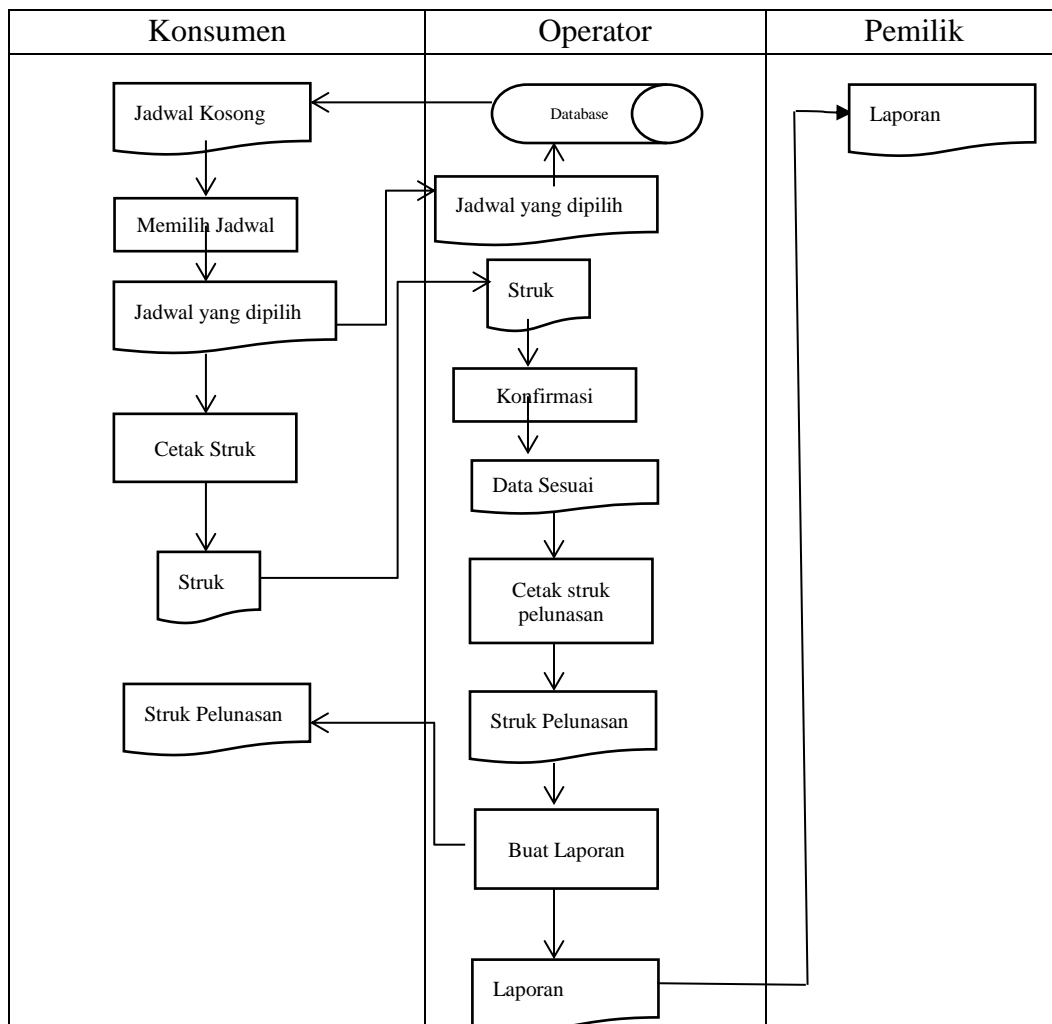
2. Jika lapangan, tanggal dan waktu yang diinginkan kosong, konsumen memesan atau memboking lapangan tersebut.
3. Operator mencatat pemesanan di dalam pembukuan dan menuliskan jadwal penggunaan lapangan di whiteboard.
4. Konsumen mendatangi tempat futsal untuk membayar biaya atas pemesanan yang telah ditentukan.
5. Setelah itu konsumen memakai lapangan futsal sesuai waktu yang telah ditentukan pada saat pemesanan.
6. Jika, konsumen ingin menambah waktu penyewaan lapangan, konsumen mendatangi operator dan melakukan pembayaran.
7. Jika konsumen tidak datang pada jadwal yang ditentukan, maka operator berhak menentukan untuk memberikan pilihan ke konsumen apakah jadwal mau diubah atau di batalkan.
8. Laporan penyewaan dalam pembukuan akan diserahkan ke pemilik setiap seminggu sekali.

Diagram konteks yang sedang berjalan



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum sistem yang diusulkan memiliki tujuan untuk menghasilkan rancangan system penyewaan lapangan futsal yang terkomputerisasi. Usulan perancangan yang dilakukan adalah yang mana dalam prosedur-prosedur yang dibahas dalam penyewaan lapangan futsal yang masih menggunakan lembaran kertas atau arsip agar terhindar dari kesalahan dalam memasukkan data-data .



Penerapan perangkat lunak

Perangkat yang digunakan untuk membantu penelitian dalam pembuatan sistem informasi penyewaan ini diantaranya :

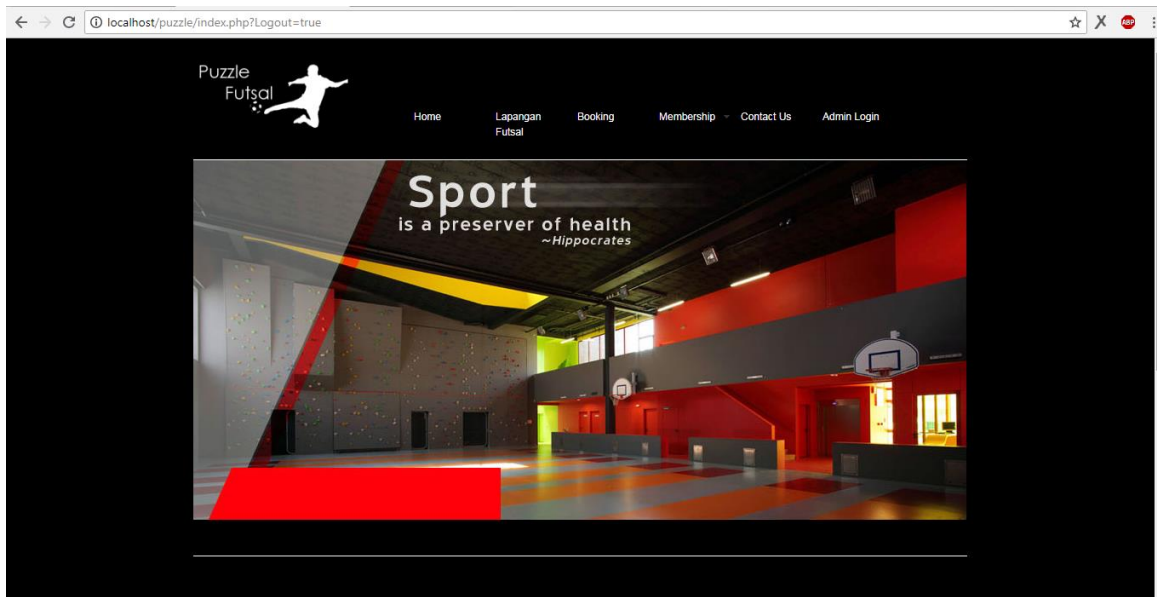
1. Sistem Operasi Windows 7
2. Aplikasi XAMPP
3. Bahasa Pemrograman PHP
4. Web Browser Google Chrome
5. MySQL, digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan database.
6. Notepad++ sebagai text editor

Penerapan perangkat keras

Implementasi perangkat keras diperlukan supaya dapat menjalankan perangkat lunak diantaranya berupa monitor, motherboard , printer , keyboard, dan sebagainya . Untuk menjalankannya diperlukan :

1. Processor Intel Pentium dual core CPU 3,2Ghz
2. Memory 1 Gb
3. Hardisk 20 GB
4. Printer
5. Mouse,keyboard dan monitor
6. Modem

Implementasi antarmuka



Gambar 2 Implementasi antarmuka

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di Puzzle Futsal, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem penyewaan berbasis web di Puzzle Futsal membuat semua proses penyewaan menjadi lebih efisien dan efektif.
2. Dengan adanya program sistem penyewaan ini maka diharapkan dapat mempermudah penyewaan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto HM. Akt MBA. Analisis dan desain Sistem Informasi : pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Andi Yogyakarta, 2005
- [2] Ilham Perdana, Hand Out Metodologi Penelitian, Petunjuk Tata Tulis Ilmiah, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2007.
- [3] Markus,T., Rekayasa Perangkat Lunak, Alex Media Komputindo, Jakarta, 212-235, 2007
- [4] Arbie, Manajemen Database dengan MySQL,Andi,Yogyakarta,2003
- [5] Bunafit Nugroho, Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta, 2008.
- [6] Jonathan Sarwono, Teori E-Commerce Kunci Sukses Perdagangan di Internet, Gava Media, Yogyakarta,2008
- [7] Kurniawan, Rulianto, 54 Trik Tersembunyi PHP, Maxikom, Palembang, 2007
- [8] Kadir Abdul.“Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP” , Yogyakarta, ANDI, 2002.
- [9] Information system, foundation of e-bussinnes, steven alter, Prentice Hall.