

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL PADA PT. CENTRO JAYA BERSAMA BEBRASIS WEB

Selinofi Hariyanti

Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
:Jl.Sentosa Kenangan 1 No.68 RT.49 Samarinda
E-mail : Selinofi93@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk dapat membuat sebuah Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada PT. Centro Jaya Bersama yang nantinya jika penelitian ini berhasil bisa memberikan kemudahan dalam pengolahan data penyewaan lapangan.

Penelitian ini dilakukan di PT. Centro Jaya Bersama. Metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara studi pustaka yaitu mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan sistem informasi penyewaan lapangan futsal. Dengan cara observasi, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke PT. Centro Jaya Bersama. Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu model *Waterfall* dengan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Xampp 1.8.1*, *Notepad++6.7.7* dan *Mozilla Firefox 47.0.1*.

Adapun hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada PT. Centro Jaya Bersama yang dapat menangani pengolahan data penyewaan lapangan futsal *Customer* sehingga lebih mudah untuk merekap data yang diperlukan tanpa harus membuang waktu dalam proses pengumpulan data.

Kata kunci: Sistem, Informasi, Sistem Informasi, Penyewaan.

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi merupakan bidang teknologi yang perkembangannya sangat pesat. Perkembangannya memudahkan pengguna untuk menerima informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Penggunaannya mencakup berbagai bidang. Salah satu contoh penggunaannya dalam bidang olah raga adalah sistem informasi penyewaan lapangan futsal. Futsal adalah salah satu cabang olah raga yang sedang populer akhir-akhir ini. Seiring dengan berkembangnya olahraga futsal, ikut berkembang juga usaha penyewaan lapangan futsal untuk menampung pelanggan yang ingin bermain futsal dikarenakan tidak mempunyai lapangan untuk bermain.

Sistem penyewaan lapangan futsal sebagai sistem informasi yang berjalan pada PT. Centro Jaya Bersama masih bersifat manual dimana pengolahan data Lapangan, data harga, data pelanggan, transaksi penyewaan dan transaksi pelunasan masih dicatat dan disimpan dalam bentuk arsip secara fisik. Dengan sistem yang berjalan saat ini pelanggan sering menunggu cukup lama dari petugas mencatat bukti pembayaran yang memakan waktu cukup lama (*Admin*, 2016). Hal ini tidak selesai dalam administrasi pendataan, petugas seringkali kesulitan dalam pembuatan laporan mulai dari data yang

harus dilihat kembali satu persatu, termasuk data pelanggan seperti data pembayaran *member* yang setiap transaksi pembayaran harus dicatat ke dalam buku transaksi *member*, seringkali petugas lupa mencatat transaksi *member* kedalam buku pencatatan. sehingga memperbesar kemungkinan kesalahan pada proses pembayaran selanjutnya..

Kehilangan data pembayaran menjadi bagian penting dan serius. Sementara komputer hanya sebatas penggunaan alat tulis menulis data oleh petugas PT. Centro Jaya Bersama. Untuk itu diperlukan sebuah sistem yang dapat menangani pengolahan data Penyewaan Lapangan Futsal pada PT. Centro Jaya Bersama yang memungkinkan untuk bekerja lebih cepat sehingga mudah untuk merekap data yang diperlukan tanpa harus membuang waktu dalam proses pengumpulan data.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

1. Mendaftar *Member*
2. *Booking* Lapangan
3. Transaksi Pembayaran

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet menurut Rohi Abdulloh (2015).

3.2 Waterfall



Gambar 1. Waterfall Model Menurut Referensi Rosa dan Shalahuddin

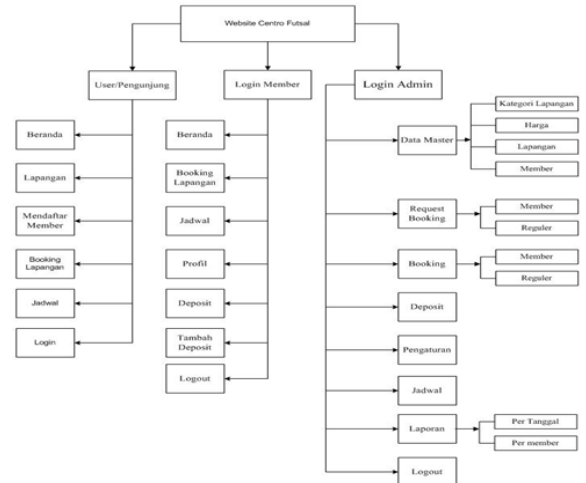
Adapun tahapan yang terdapat dalam waterfall model dapat dijelaskan seperti dibawah ini:

1. Analisis
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak apa yang dibutuhkan oleh User. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada ahap ini diperlukan untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi perangkat lunak, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. Implementasi
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian berfokus pada perangkat lunak dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

4.1 Sitemap

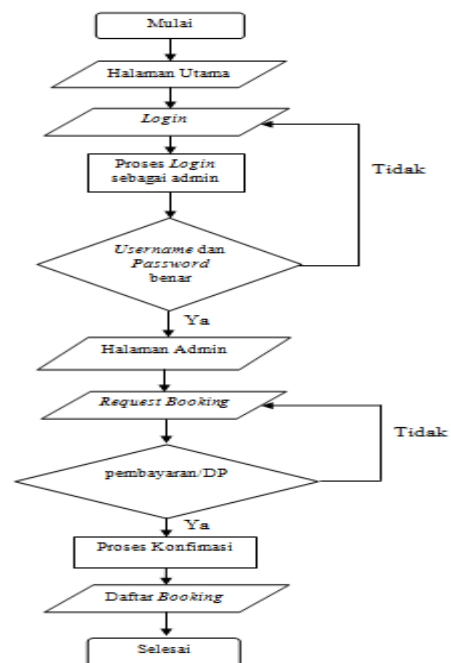
Gambar sitemap menjelaskan tentang tampilan halaman website.



Gambar 2 Sitemap Web Centro Futsal

4.2 Flowchart Request Booking pada admin

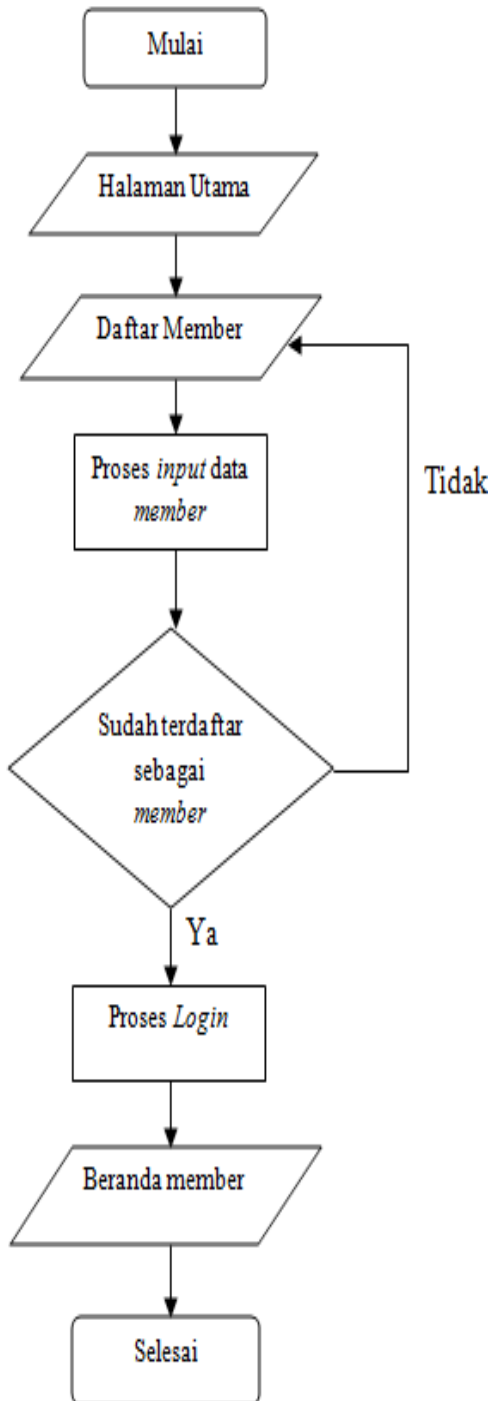
Gambar flowchart menjelaskan tentang sistem yang berjalan pada halaman admin dimana user melakukan Login sebagai admin. Pada halaman login admin diharuskan mengisi username dan password, jika data yang dimasukkan salah maka halaman login otomatis akan meminta username dan password yang sesuai namun jika benar sistem akan masuk ke halaman admin. Untuk melakukan konfirmasi request booking pelanggan harus memberikan bukti transfer untuk pembayaran uang muka (dp), jika pembayaran uang muka tidak terpenuhi maka kembali ke halaman request booking dimana penyewaan tidak akan dikonfirmasi sebelum pembayaran uang muka. Jika bukti pembayaran uang muka dilampirkan maka admin akan melakukan konfirmasi lapangan yang di booking dan akan masuk kedalam daftar data booking.



Gambar 3 Flowchart sistem pada admin

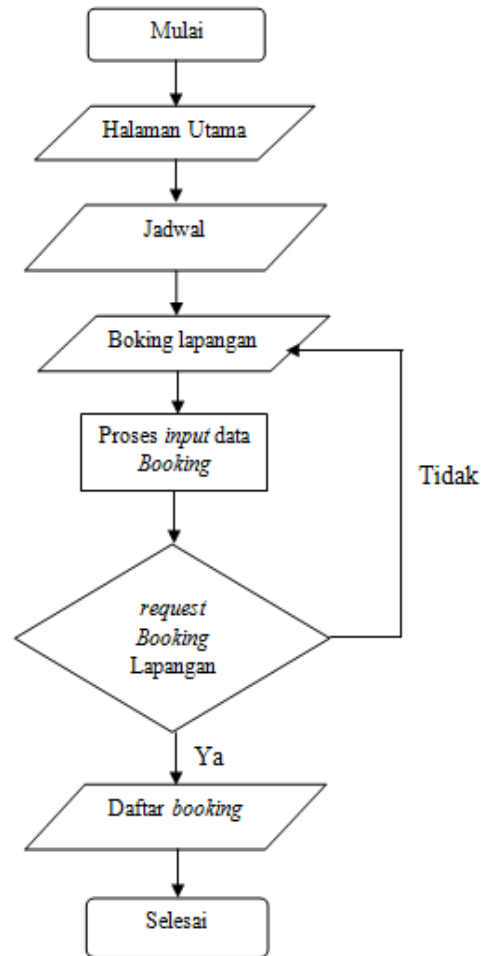
4.3 Flowchat Sistem Daftar Member

Gambar *flowchart* diatas menjelaskan tentang membuat akun bagi pelanggan *member*. Dimulai dari halaman uama (Beranda) Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal PT. Centro Jaya Bersama , pada halaman daftar *member*, *user* menginputkan data yang harus dilengkapi sehingga sistem akan memproses data *member*. Bagi *member* yang sudah memiliki akun selanjutnya melakukan *Login* untuk melakukan proses *Booking* lapangan.



Gambar 4 *Flowchat* Sistem Daftar Member

4.4 Flowchart Booking Lapangan Regular



Gambar 5. *Flowchart* Booking Lapangan Regular

Gambar *flowchart* diatas menjelaskan tentang adalah sistem yang berjalan untuk pelanggan regular yang ingin melakukan *booking* lapangan. Dimulai dari halaman utama (Beranda), pelanggan regular memilih menu jadwal untuk melihat jadwal lapangan kosong, kemudian pelanggan regular memilih menu *booking* lapangan, selanjutnya pelanggan harus melengkapi data *team* dan kontak yang bisa dihubungi. Jika *admin* sudah melakukan konfrmasi *request booking* maka pelanggan regular dapat melihat jadwal main pada menu jadwal di halaman utama (Beranda) namun jika *admin* tidak melakukan proses konfirmasi pada *regest booking* maka pelanggan regular kembali melakukan *booking* lapangan dengan waktu yang berbeda.

5. IMPLEMENTASI

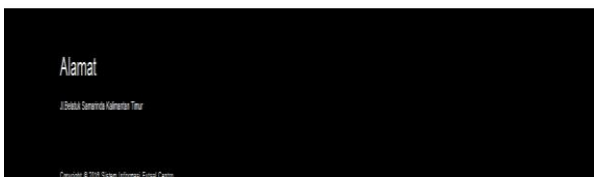
5.1 Tampilan Halaman indeks beranda

Menu panel atas, terdiri dari menu yang berisikan tombol beranda, tombol lapangan, tombol mendaftar *member*, tombol *booking* lapangan, tombol jadwal dan tombol *login*. Pada *header* halaman utama ini disertakan pula nomor telepon dan nomor handphone jika *customer* mempunyai pertanyaan yang tidak dimengerti. Pada halaman utama di sediakan alamat PT. Centro Jaya Bersama yang beralamat di samarinda.



Selamat Datang di Sistem Informasi Aplikasi Futsal

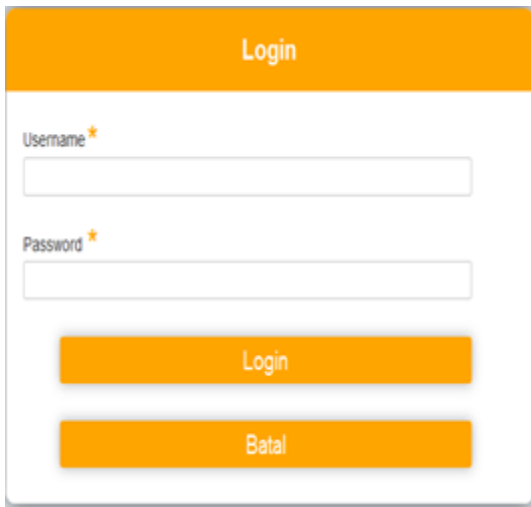
Sistem Informasi Aplikasi Futsal memudahkan anda memesan/booking lapangan dimanapun anda berada



Gambar 6. Halaman Beranda

5.2 Tampilan Halaman Login

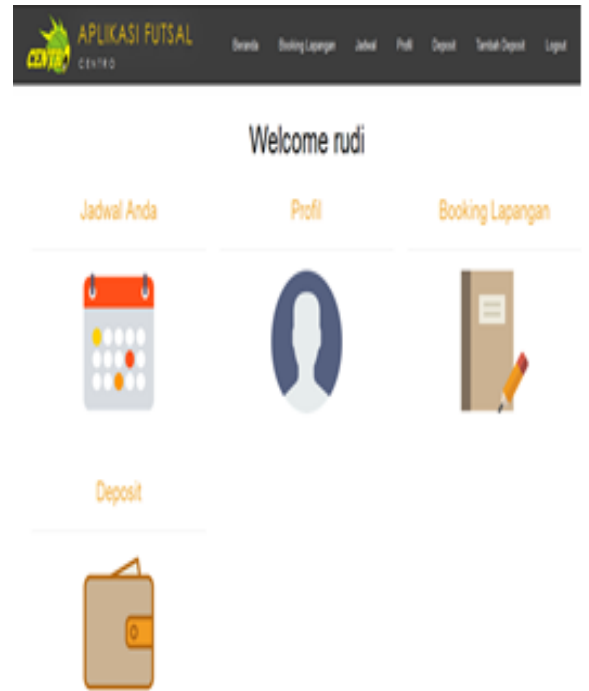
Halaman *login* adalah halaman *login* untuk *login* sebagai *member* dan *login* sebagai *admin*.



Gambar 7. Halaman Login

5.3 Tampilan Halaman Akun Member

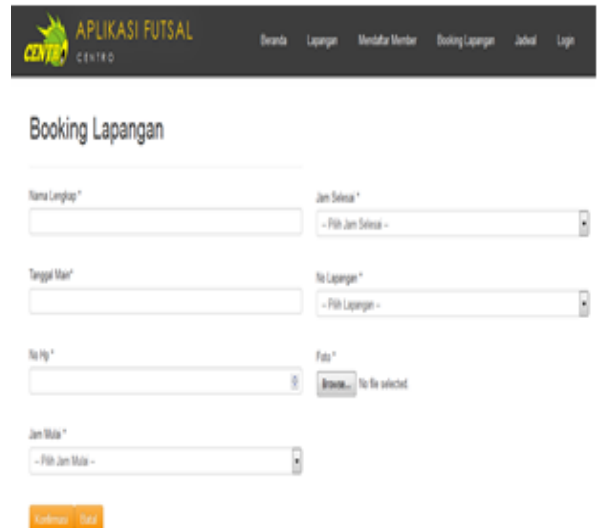
Halaman akun *member* adalah halaman untuk *member* yang telah terdaftar dan telah melakukan *login* sebagai *member*. Pada halaman *member* ini berisikan tombol beranda, tombol *booking* lapangan, tombol jadwal, tombol profil, tombol deposit, tombol tambah deposit dan tombol *logout*.



Gambar 8. Tampilan Halaman Akun Member

5.4 Tampilan Halaman Booking Lapangan

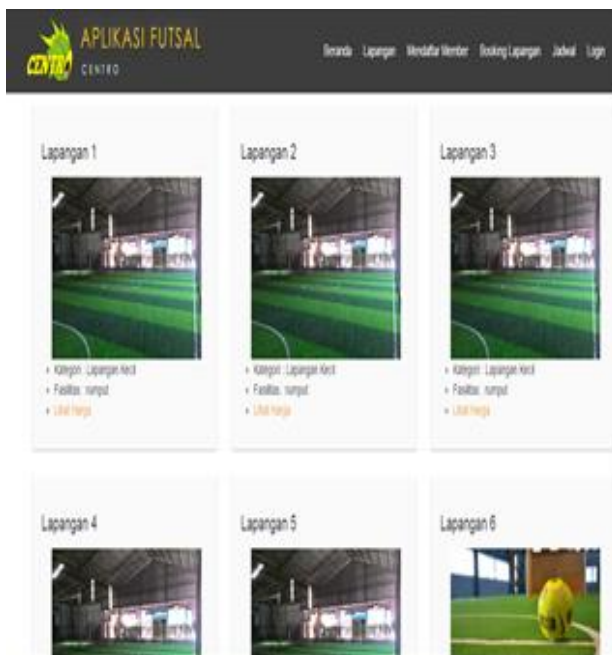
Halaman *booking* lapangan adalah halaman untuk melakukan *booking* lapangan *customer* harus menginput data. Data yang di *input* adalah nama lengkap, tanggal *booking*, no hp, jam mulai, jam selesai, no lapangan dan menginput bukti pembayaran atau DP.



Gambar 9. Tampilan Booking Lapangan

5.5 Tampilan Halaman Lapangan

Halaman lapangan adalah halaman untuk melihat informasi lapangan. Pada halaman lapangan pengunjung dapat mengetahui informasi kategori lapangan dan harga lapangan.



Gambar 10. Halaman Lapangan

5.6 Tampilan Halaman Administrator

Halaman administrator adalah halaman beranda saat admin melakukan login. Pada halaman ini terdapat menu dan submenu yaitu data master yang meliputi data kategori lapangan, data harga, data lapangan, dan data member. Lalu terdapat menu Request Booking member dan regular. Lalu terdapat menu Booking lapangan di tempat tanpa proses request booking untuk member dan regular. Selanjutnya terdapat menu deposit, menu pengaturan, menu jadwal berisi jadwal penyewaan lapangan futsal member dan regular per-tanggal.



Gambar 11. Halaman Administrator

6. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode untuk membuat sistem informasi penjualan kertas berbasis web pada PT. Centro Jaya Bersama, menggunakan metode SDLC (*system development life cycle*) dengan model *waterfall*.
2. Aplikasi bahasa pemrograman PHP pada *software notepad++* dan *database MySQL* digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada PT. Centro Jaya Bersama.
3. Transaksi dalam sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* dapat dilakukan saling berelasi antar tabel, guna mengetahui isi dari tabel jadwal lapangan berdasarkan dari masing-masing *user (customer)* yang mengakses.
4. Hasil pengujian sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* pada PT. Centro Jaya Bersama ini dapat digunakan oleh *Customer* maupun *administrator* dengan *software mozilla firefox* dimanapun *customer* berada secara *online*.

5.

7. SARAN

1. *website* penyewaan lapangan futsal pada PT. Centro Jaya Bersama ini kurang *support* jika dibuka di aplikasi bawaan *windows* seperti pada aplikasi *Internet Explorer* yang versi lama, karena *script web* yang kurang memadai. Oleh karena itu, lebih baik lagi jika *web* ini bisa diakses di semua aplikasi *website* selain menggunakan *mozilla firefox*.
2. *Website* ini akan lebih bermanfaat bagi banyak pihak dengan mengembangkan konten-konten yang lebih lengkap.
3. Dalam transaksi pembayaran, *web* ini tidak dirancang untuk melakukan transaksi pembayaran lewat *e-banking* karena diluar dari sistem, oleh karena itu perlunya ditambahkan fitur pembayaran lewat *web* ini, agar *customer* mudah melakukan pembayaran langsung di *website* ini.
4. Dalam proses *booking* lapangan *web* ini belum bisa memberi pemberitahuan jika lapangan telah di *booking* atau telah terisi.

8. DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, Rohi, 2015, *Web Programming Is Easy*, Jakarta : Elex Media Komputindo.

Bunafit, Nugroho, 2008, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PPH dan MYSQL*, Yogyakarta : Gava Media.

Dapartemen Pendidikan Nasional, 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

HM, Jogiyanto, 2009. Analisis & Desain Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.

Juju, Dominikus dan Syukrie, Muhammad, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*, Jakarta : Elex Media Komputindo.

Kadir, Abdul, 2011, *Buku Pintar JQUERY dan PHP*. Yogyakarta :MediaKom.

Kadir, Abdul dan Triwahyuni, Terra ch, 2013, *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.

Rosa dan Shalahuddin, 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* Penerbit : ANDI, Yogyakarta.

Sarosa, 2009. *Sistem Informasi Akutansi*. Grasindo, Jakarta.

Simarmata, Janner, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Penerbit Andi

Sutabri, Tata, 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Penerbit : ANDI, Yogyakarta.

Sutarman, 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.

Suyanto, Asep Herman, 2007, *Step by Step : Web Design Theory and Practice*, Yogyakarta : Andi

STMIK Widya Cipta Dharma, 2015, *Buku Petunjuk Penulisan Usulan Proposal dan Skripsi* : STMIK Widya Cipta Dharma.

Yakub,2012, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofiq_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com
M. Irwan Ukkas	SI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com
Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti Lailiyah	TI	lail.59a@gmail.com
Yulindawati	TI	yuli.linda08@yahoo.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123