

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL PADA D'CHAMPION BERBASIS ONLINE

Hendra Nopianto

Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
:Jln Sidodadi, Rt. 05, Desa Ponoragan
E-mail : hendracangcut@gmail.com

ABSTRAK

Hendra Nopianto, 2015, Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada D'Champion Berbasis Online, Program Studi Sistem informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma. Pembimbing I : Ekawati Yusilviana, Sp.,MM, Pembimbing II : Siti Lailiyah, M.Kom.

D'Champion Futsal merupakan perusahaan jasa yang bergerak di bidang penyewaan lapangan futsal yang mempunyai misi untuk menjadi salah satu penyedia layanan futsal terbaik di Samarinda.

Penelitian ini dibuat untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi oleh D'Champion. Dalam membangun *website* ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, metode pengujian *blackbox* dan pengujian *beta*, database MYSQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *Sublime Text 3* sebagai *text editor*, *apache* sebagai *webservice local*, *flowchart*, dan *sitemap* sebagai alat bantu perancangan sistem.

Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu D'Champion dan memberikan kemudahan dalam pelayanan kepada member yang ingin pesan lapangan di D'Champion.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Lapangan, D'Champion, Online.

1. PENDAHULUAN

D'Champion Futsal merupakan perusahaan jasa yang bergerak di bidang penyewaan lapangan futsal. D'Champion Futsal diresmikan pada tanggal 23 Oktober 2009. Awal berdirinya D'Champion Futsal di dasari karena semakin banyaknya minat masyarakat akan permainan futsal sedangkan untuk lapangan futsal di wilayah Kemakmuran masih belum cukup banyak. D'Champion Futsal berlokasi di jalan Kemakmuran No. 05 Samarinda. Adapun luas tanahnya adalah kurang lebih 500 m². Pemilik D'Champion Futsal adalah Bambang Chandra.

Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang di gabung artinya menjadi "Sepak Bola dalam Ruangan". Perbedaan mencolok antara futsal dan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

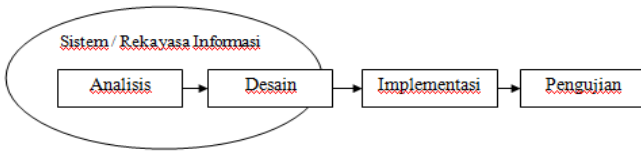
1. Sistem ini hanya mencakup Sistem Informasi pemesanan lapangan seperti halaman : pesan lapangan, info lapangan kosong, info harga sewa lapangan, *deposit saldo*, serta informasi penyewaan lapangan yang bersifat umum, fasilitas-fasilitas futsal, kontak D'Champion dan sebagainya.
2. Sistem yang dihasilkan adalah sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL*.
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*.
4. Metode pengujian sistem yang digunakan adalah *Black Box* dan *Beta Testing*.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Website

Website adalah merupakan alamat (*URL*) sebagai kumpulan halaman web yang mengandung informasi. Yuhefizar (2013).

3.2 Waterfall



Gambar 1. *Waterfall Model* Menurut Referensi Rosa dan Shalahuddin

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

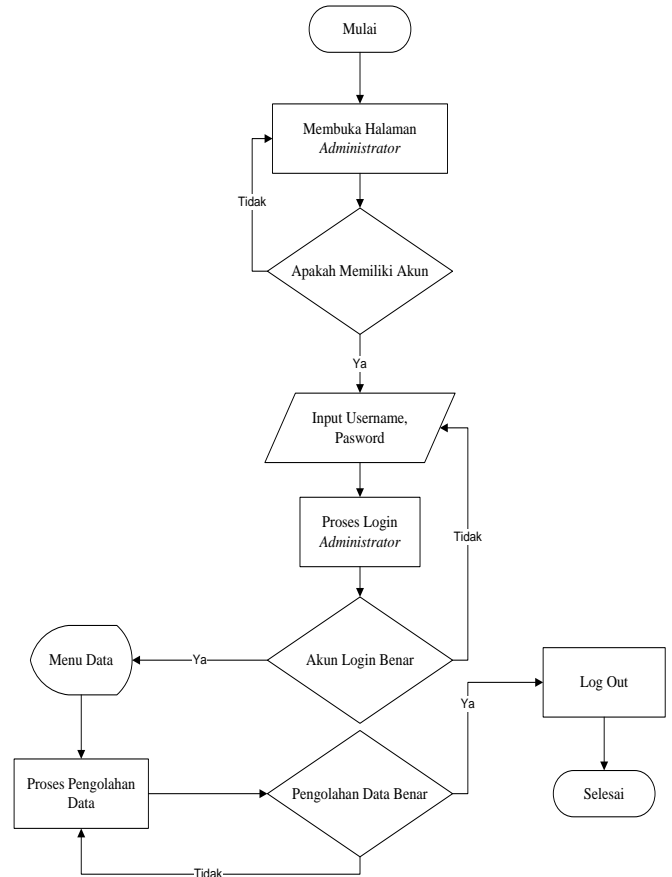
- Analisis**
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini diperlukan untuk didokumentasikan.
- Desain**
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, 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.
- Implementasi**
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap *desain*.
- Pengujian**
Pengujian berfokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

4.1 Flowchart sistem pada admin

Gambar *flowchart* menjelaskan tentang alur proses yang dapat dilakukan *admin* dalam sistem yang dijalankan, *admin* membuka halaman *Admin* dan melakukan *login* kedalam *sistem*. Setelah

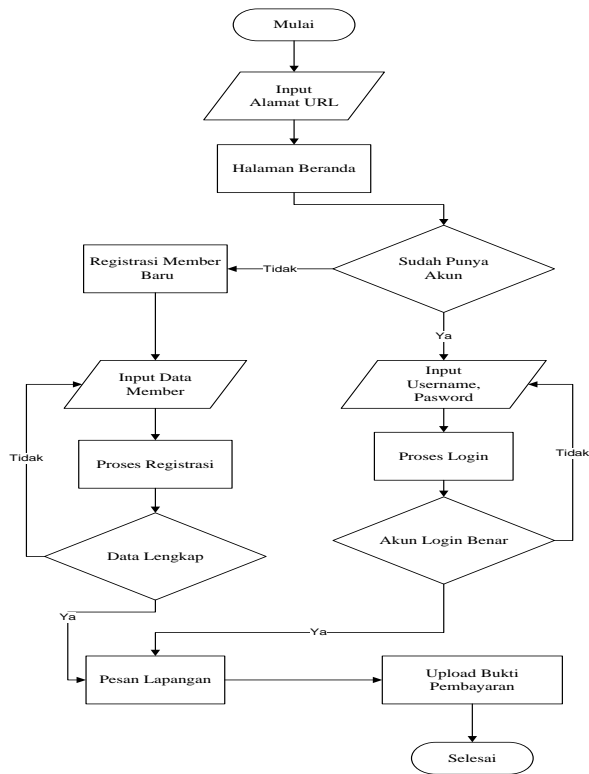
berhasil masuk kedalam *sistem* *admin* memiliki hak akses untuk mengolah menu *database*. Selain mengolah *database*, *admin* juga dapat melihat melihat menu utama. Setelah itu bisa keluar dari *sistem* *database* dengan *logout* dan otomatis kembali ke halaman utama *sistem*.



Gambar 2 *Flowchart* sistem pada *admin*

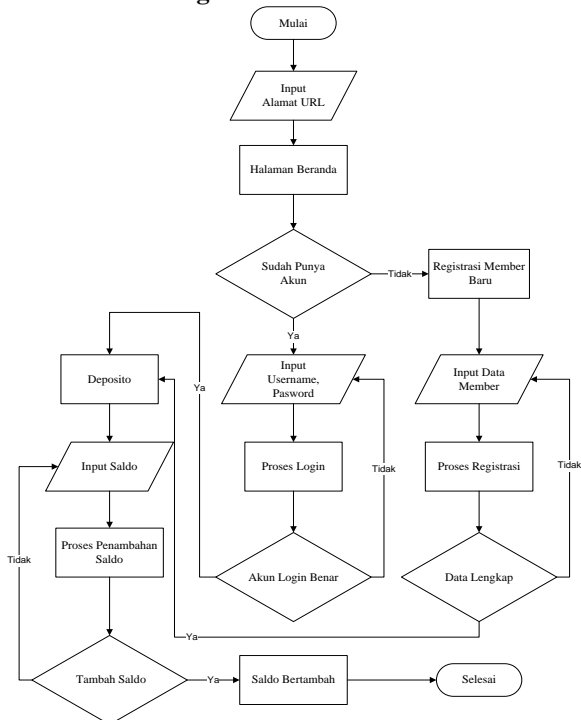
4.2 Flowchat Registrasi dan Penyewaan

Gambar *flowchart* dibawah menjelaskan tentang pendaftaran member baru dan pemesanan lapangan yang ada pada D'Champion futsal.



Gambar 3 Flowchart Registrasi dan Penyewaan

4.3 Flowchart Registrasi Member Resmi



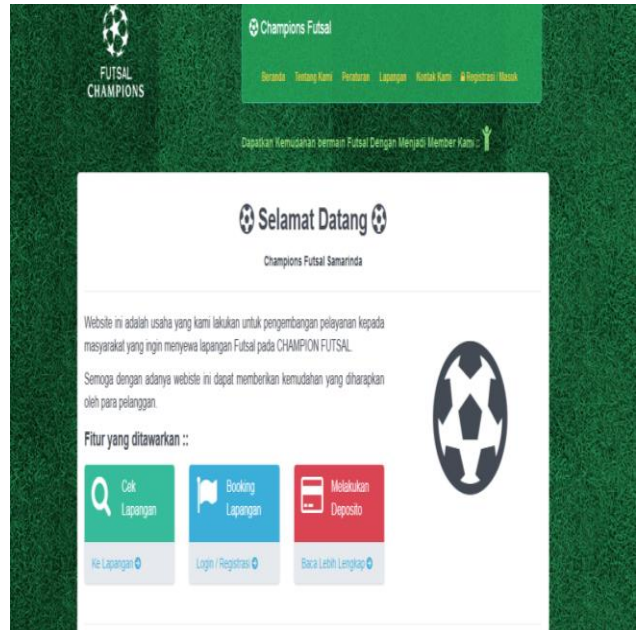
Gambar 4. Flowchart Registrasi Member Resmi

Gambar di atas menjelaskan alur tentang pendaftaran member resmi pada website penyewaan lapangan pada D'Champion.

5. IMPLEMENTASI

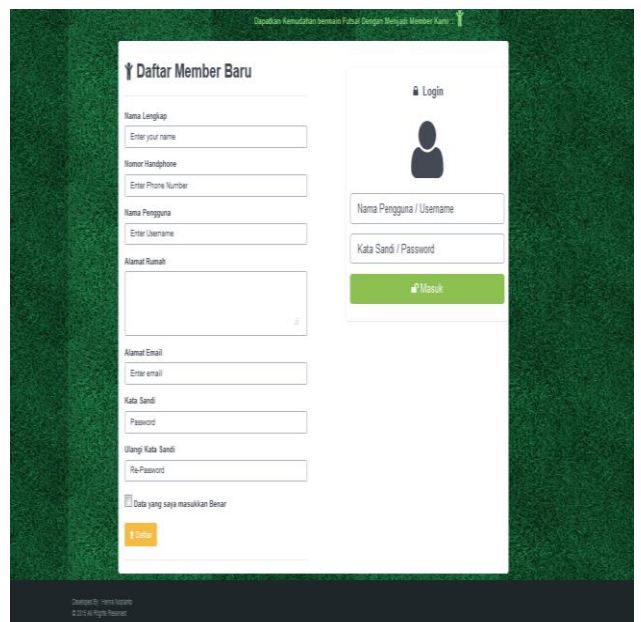
5.1 Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama pada website D'Champion, berisi tentang informasi pelayanan serta memberikan *link-link* diantaranya petunjuk untuk menjadi anggota deposito, cek lapangan, kontak, daftar member baru dan *login* masuk.



Gambar 6. Halaman Beranda

5.2 Tampilan Halaman Registrasi dan Login

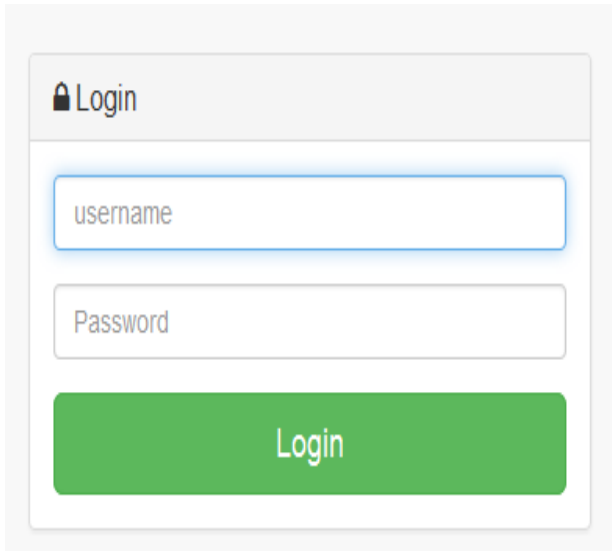


Gambar 7. Halaman Registrasi dan Login

Halaman bagi pengunjung yang ingin mendaftar menjadi member dan memesan lapangan wajib mengisi *form registrasi* dan *login* terlebih dahulu.

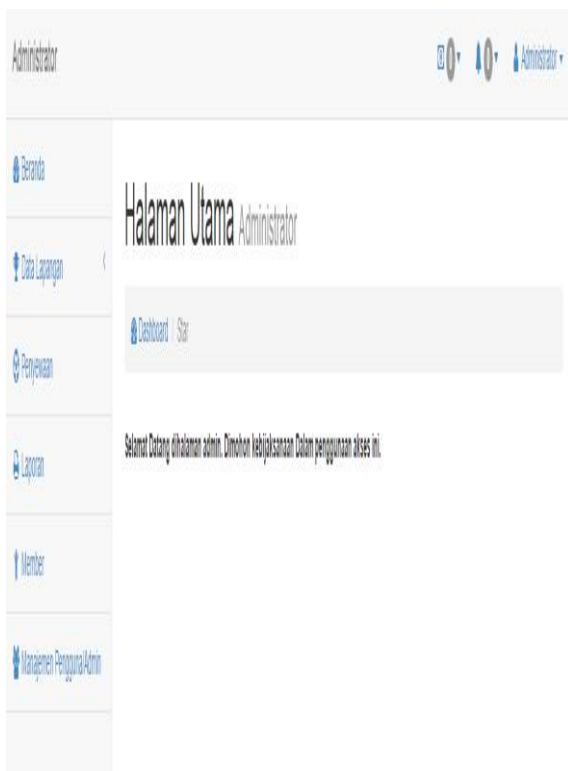
5.3 Tampilan Halaman Login Administrator

halaman login administrator untuk masuk dalam menu utama dashboard administrator.



Gambar 8. Tampilan Halaman Login

5.4 Tampilan Halaman Administrator



Gambar 9. Tampilan Administrator

6. KESIMPULAN

Bedasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maupun pembahasan yang telah dikemukakan mengenai Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP *Framework CodeIgniter*, HTML, CSS, *JavaScript*, MySQL sebagai *database*.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada D'Champion akan memudahkan pengguna atau member untuk melakukan proses pendaftaran dan pemesanan dan melihat informasi lapangan.
3. Dengan adanya Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal akan dapat mempromosikan D'Champion secara *online*.
4. Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal ini memudahkan admin dalam mengelola data member.

SARAN

1. Karena *website* ini masih belum sempurna, maka kepada pihak-pihak yang termotivasi diharapkan untuk bisa melakukan perkembangan *web* yang lebih baik lagi.
2. Pengembang dapat menambahkan tampilan *animasi* pada *website* ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

Dominikus, Juju, 2008. *Jurus Jitu Web Master Freelance*. Jakarta : Elex Media Komputindo

Departemen Pendidikan Nasional, 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.

Ichwan. M, 2011. *Pemrograman Basis Data Delphi7 & MySQL*. Bandung : Informatika

Jogiyanto, 2008. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi.

Kadir, Abdul, 2009. *Mudah Menjadi Programmer: PHP*. Yogyakarta : Yeskom.

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

Masria, 2012. *Perakitan Komputer*. Jakarta : Lentera Printing

McLeod dan P.Schell, 2008, *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Salemba Empat

Prasetio, Adhi, 2012. *Buku Pintar Pemrograman WEB*. Jakarta: Media Kita

Rosa dan Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika

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

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

Sutedjo, Budi. 2006. *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi

Suyanto, Asep, 2007. *Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi

Tantra, Rudy. 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi

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

Yuhfizar, 2013. *Mudah Membangun Web Profil Multibahasa* , Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

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 Yusilviana	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