

Sistem Informasi Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal pada Tons Futsal Berbasis Web

Yulianti¹, Sri Mulyati², Adam Lutfi Al'Gani³, Ismi Suhartono⁴, Guntur Chandra Triananda⁵,
Ramadani⁶

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No.46, Buaran, Serpong, Kota
Tangerang Selatan, Banten Indonesia 15310

e-mail: ¹yulianti@unpam.ac.id, ²dosen00391@unpam.ac.id, ³adamlutfi06@gmail.com,
⁴ismi.dream@gmail.com, ⁵gunturchandrat@gmail.com, ⁶danipc100@gmail.com,

Submitted Date: April 03rd, 2022

Reviewed Date: April 10th, 2022

Revised Date: April 11th, 2022

Accepted Date: April 15th, 2022

Abstract

In Tons Futsal, the information system for reserving pitches is still manual. Reservations made on the field in handwriting. Calculations and proof of payment continue to rely on a large amount of paper or books to generate payment reports, so to summarize, the data manager faces challenges because there is a large amount of paper to collect, as well as no organized storage of bookings data that makes proper and accurate use of the futsal field, allowing data to be lost. The goal of this research is to contribute to the improvement of the files ordering and data processing processes on Tons futsal. The interview technique, system analysis, system design, implementation, and maintenance of the software are all employed in this process. It is believed that the findings of this research will help managers and customers overcome common roadblocks and improve their efficiency and effectiveness.

Keywords: Information System; Futsal Resevation Based Web emplate

Abstrak

Metode pemesanan lapangan Tons Futsal saat ini masih manual. Karena hal ini dilakukan dengan ditulis tangan, perhitungan dan bukti pembayaran terus bergantung pada sejumlah besar kertas atau buku untuk menghasilkan laporan pembayaran, pengelola mengalami kesulitan merekapitulasi data karena ada begitu banyak kertas untuk dikumpulkan serta karena penyimpanan data pemesanan lapangan futsal tidak sepenuhnya dikendalikan secara efektif, yang mengakibatkan hilangnya informasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan optimalisasi proses pemesanan lapangan dan pengolahan data untuk Tons Futsal.. Metode yang digunakan adalah metode wawancara, analisis sistem, desain sistem, implementasi dan pemeliharaan program. Diyakini bahwa temuan penelitian ini akan membantu pengelola dan pelanggan mengatasi hambatan umum dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas mereka.

Keywords: Information System; Futsal Resevation Based Web emplate

1 Pendahuluan

Teknologi informasi ditujukan untuk membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi (Hanum & Saifudin, 2019). Kebutuhan akan teknologi dan informasi sangat tinggi untuk membantu berbagai jenis bidang pekerjaan manusia (Taufiq, Magfiroh, Yusup, & Yulianti, 2020). Tekonologi internet dulunya hanya diketahui oleh beberapa orang terpilih, sekarang

dapat diakses oleh semua orang. Internet memungkinkan setiap orang untuk melakukan interaksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak. Internet dapat diakses sepanjang waktu melalui jaringan di seluruh dunia. Media internet memiliki dampak besar pada kehidupan masyarakat. Membuat aplikasi web adalah cara populer orang menggunakan internet lebih dari sekadar mencari informasi. Informasi yang disampaikan melalui website dapat diakses lebih mudah dan tersebar

lebih cepat sehingga lebih efisien (Yulianti, Saifudin, Haryono, Zulfikar, & Desyani, 2020).

Dengan begitu banyak orang sekarang memiliki akses ke internet, aplikasi web telah menjadi hal biasa. Sistem penjadwalan dan pemesanan online, misalnya, dapat digunakan sebagai alat manajemen waktu karena tersedia 24/7 melalui internet.. Namun Futsal Tons, masih mengharuskan siapa pun yang ingin memesan lapangan melakukannya secara langsung di Tons Futsal, akibatnya proses tersebut memakan waktu lebih banyak.

Selain itu, jika pengelola ingin merekapitulasi data, ia akan mengalami kesulitan karena bukti pembayaran masih bergantung terutama pada kertas atau buku serta banyaknya kertas yang harus dikumpulkan serta ketidakteraturan yang terjadi. Untuk menyimpan data yang lebih baik serta memastikan bahwa pesanan lapangan di masa mendatang lebih tepat dan akurat maka dibutuhkan sistem informasi untuk membantu administrasi Tons Futsal dalam membantu konsumen, terutama dengan masalah pemesanan lapangan.

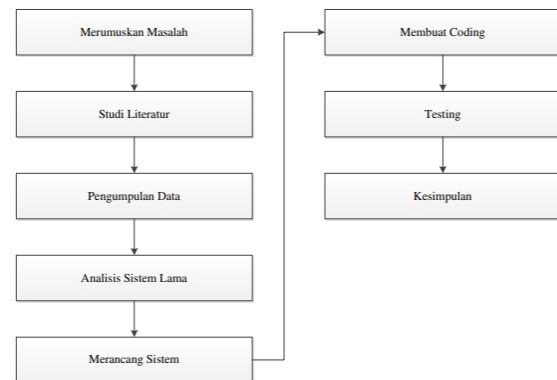
Sistem informasi berbasis web untuk pemesanan lapangan dan pemrosesan data yang lebih efisien adalah tujuan penulis kali ini. Metode pemesanan dengan pertemuan langsung, janji telepon, janji di atas kertas, dan penjadwalan di papan tulis semuanya akan dihapus dan digantikan oleh system ini.

Pemesanan dan penjadwalan penyewaan lapangan Futsal Tons seharusnya lebih mudah dikelola dengan bantuan sistem informasi berbasis web ini. Pengelola lapangan akan dapat mengumpulkan data dengan lebih mudah jika data terstruktur dan terpusat. Selain itu, hal ini memudahkan layanan yang akan dirasakan pelanggan.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Futsal Tons dengan topik masalah yang dijelaskan di atas yang berjudul “Sistem Informasi Aplikasi Sewa Lapangan Futsal Berbasis Web”.

2 Metodologi

Penelitian ini membutuhkan serangkaian fase kerangka kerja yang terdefinisi dengan baik untuk pelaksanaannya. Kerangka kerja ini adalah urutan konsep yang secara logis, jelas, terstruktur dan teratur, serta prosedur yang diambil untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Gambar 1 menunjukkan kerangka kerja penelitian yang digunakan.



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Sebagai hasil dari kerangka penelitian yang baru saja dinyatakan, berikut ini adalah gambaran tentang apa yang akan dibahas pada setiap tahap studi ini:

a) Merumuskan masalah.

Tahap ini digunakan untuk menentukan masalah mana yang perlu diselesaikan atau untuk merancang metode untuk menyelesaikan masalah. Problem formulation is an elaboration of problem identification and problem restriction.

b) Studi literatur.

Untuk memperbaiki tubuh pengetahuan dan teori yang ada, pencarian untuk dasar-dasar teoritis dari berbagai publikasi dan jurnal dilakukan.

c) Pengumpulan Data.

Pengamatan dan analisis prosedur pemesanan lapangan dilakukan di Tons Futsal Tangerang untuk mendapatkan data dan informasi yang diinginkan peneliti.

d) Analisis Sistem Lama.

Mencari tahu apakah sistem mengalami masalah. Peneliti berharap untuk mengungkap kekurangan dan rintangan dalam prosedur pemesanan lapangan di Tons Futsal Tangerang untuk menyelesaikan masalah ini.

e) Merancang sistem

Sebagai konsekuensi dari analisis sistem, desain dan implementasi sistem informasi yang sesuai dengan tuntutan pengguna, termasuk desain antarmuka pengguna dan data dan kegiatan proses, berlangsung pada tahap ini.

f) Membuat Coding

Coding atau pengembangan perangkat lunak terjadi di sini. Pengembangan perangkat lunak

dipisahkan menjadi beberapa bagian yang akan diintegrasikan nantinya. Langkah ini juga menentukan apakah telah mencapai tujuannya.

g) Testing.

Pengujian sistem sangat penting untuk memberikan jaminan kualitasnya dan membuktikan bahwa fungsinya telah beroperasi dengan benar (Ijudin & Saifudin, 2020). Pengujian dapat menyebabkan pengguna percaya bahwa fungsionalitas aplikasinya sudah berfungsi dengan baik dan tidak ragu untuk menggunakannya (Susanto, Biqirrosyad, Junaidi, Sudrajat, & Desyani, 2021). Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya dan memperbaikinya untuk meningkatkan kualitas software yang dihasilkan (Shaleh, Prayogi, Pirdaus, Syawal, & Saifudin, 2021). Pada tahap ini, evaluasi setiap kegiatan digunakan untuk menilai apakah program telah memenuhi kebutuhan atau harapan atau tidak.

h) Kesimpulan

Ada beberapa cara untuk mengumpulkan data untuk mendapatkan gambaran yang akurat tentang sistem yang dibuat pada saat ini, termasuk pengumpulan data primer dan sekunder.

3 Hasil dan Pembahasan

Saat mengembangkan sistem baru, gambaran umum tentang sistem saat ini atau berfungsi di dalam agensi atau perusahaan diperlukan. Ini untuk memastikan bahwa sistem baru diimplementasikan secara efektif dan efisien dan untuk membantu dalam pembuatan laporan serta memberikan informasi yang lebih baik dengan memeriksa kesalahan dan kelemahan dari sistem sebelumnya.

Analisis sistem Tons Futsal Tangerang adalah sebagai berikut:

- Penyewa yang tertarik untuk menyewa lapangan harus menghubungi kami secara langsung dan meminta jadwal lapangan.
- Admin memverifikasi jadwal untuk lapkosong.
- Admin melakukan pencatatan pemesanan lapangan dan menyediakan penyewa dengan tanda terima.
- Pengunjung melakukan pembayaran DP langsung.

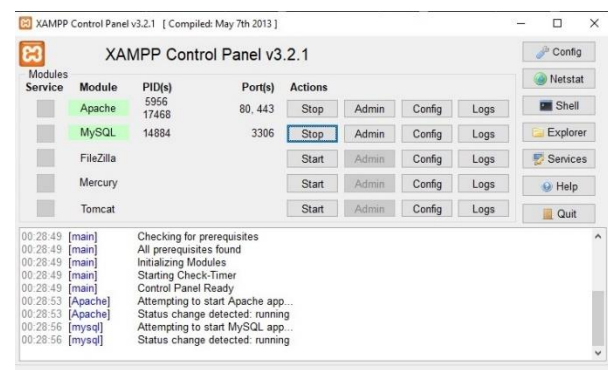
- Administrator melacak jadwal lapangan yang dipesan oleh pengunjung.

Menguraikan seluruh sistem informasi ke dalam potongan-potongan komponennya untuk menemukan dan mengevaluasi masalah, kemungkinan, hambatan, dan persyaratan yang diantisipasi, sehingga perbaikan dapat disajikan dalam desain sistem baru atau yang diperbarui. Karena mengidentifikasi komponen sistem informasi yang akan dibuat, analisis sistem informasi baru ini sangat membantu dalam melakukan desain yang lebih lengkap. Analisis sistem ini juga akan memberikan pihak yang menggunakan sistem baru gagasan dasar tentang data apa yang akan dapat disampaikan oleh sistem informasi baru di masa depan.

Setelah melakukan penelitian di Tons Futsal Tangerang, dimungkinkan untuk mempresentasikan temuan penelitian, mengidentifikasi kembali masalah dengan sistem informasi pemesanan lapangan Tons Futsal, dan mencoba membangun proposal baru untuk Tons Futsal. Pendekatan baru akan lebih efisien dan akurat dalam hal waktu dan usaha.

Berikut ini adalah tampilan dari proses pembuatan apps Tons Futsal:

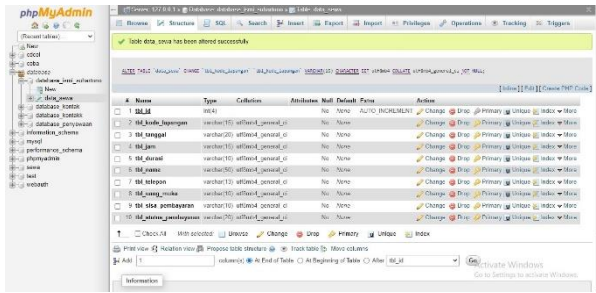
1. XAMPP



Gambar 2 XAMPP Server Pada localhost

Pengaktifan xampp diperlukan agar program atau apps yang sedang kita buat dapat direkam dan terhubung dengan database phpMyAdmin

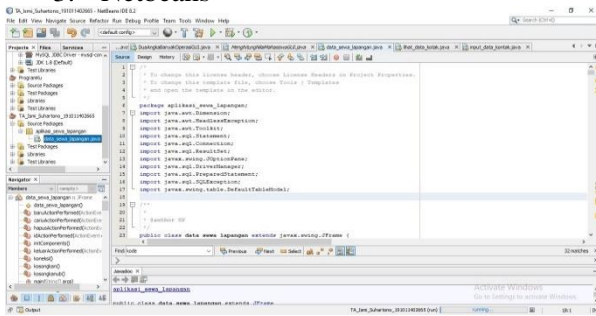
2. phpMyAdmin (localhost)



Gambar 3 phpMyAdmin

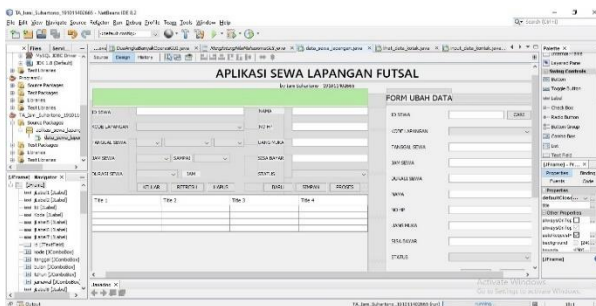
Pembuatan database berisi tabel dan kolom yang akan menampung semua informasi yang kita simpan

3. Netbeans



Gambar 4 Netbeans Penulisan Source Code

4. Design Tampilan



Gambar 5 Design Tampilan pada netbeans agar mempermudah user dalam pengoperasian apps

5. Tampilan Akhir



Gambar 6 Tampilan Akhir aplikasi penyewaan lapangan pada Tons Futsal

4 Kesimpulan

Setelah dilakukan rangkaian penelitian pada Tons Futsal Tangerang, peneliti berhasil mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Di Tons Futsal, metode pemesanan lapangan masih manual. Untuk menyelesaikan proses pemesanan lapangan, Tons Futsal masih mengharuskan semua orang yang tertarik untuk menyewa lapangan datang ke Tons Futsal. Serta pengelola mengalami kesulitan untuk meringkas data karena volume kertas yang diperlukan untuk menyusun laporan pembayaran dan fakta bahwa setiap penyimpanan lapangan menggunakan data pemesanan tidak teratur.
2. Metode ini dapat menguntungkan manajemen lapangan yang bertanggung jawab dengan membuat pengumpulan data lebih mudah bagi manajer lapangan.
3. Dengan menggunakan aplikasi web ini, pengelola atau petugas dapat mengatur informasi transaksi yang dibuat oleh aplikasi online ini dengan lebih mudah.

5 Saran

Berikut adalah beberapa ide yang telah dikeluarkan mengenai sistem baru:

1. Desain Sistem Pemesanan Lapangan ini harus ditingkatkan agar lebih menarik, dan fungsi lain dapat ditambahkan jika perlu.
2. Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat dipelihara secara memadai ditingkatkan untuk memenuhi persyaratan saat ini.

References

Adi, Indra. (2013). *Pengertian Xampp*.
 Andi. (2012). *Membangun Web Interaktif Dengan Adobe Dreamweaver, PHP Dan MYSQL*. Yogyakarta : Wahana Komputer.
 Cahyono, J. T. (2014). *Pembuatan Sistem Informasi Rental Mobil Purnama Rent Car Ploso Pacitan Berbasis Web*.
 Damayanti, R. (2014). *Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Kamar Pada Hotel Remaja Pacitan*.
 Fatmawati. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web*.

- Hanum, W. S., & Saifudin, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(2), 59-65. doi:10.32493/jtsi.v2i2.2798
- Hutahean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Berita Online dengan Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 8-12. doi:10.32493/informatika.v5i1.3717
- Inayati, I. (2015). *Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web*.
- Iswanto, D. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web*.
- Pratama, I. P. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Shaleh, I. A., Prayogi, J., Pirdaus, P., Syawal, R., & Saifudin, A. (2021). Pengujian Black Box pada Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web dengan Teknik Equivalent Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 38-45. doi:10.32493/jtsi.v4i1.8960
- Supardi, Y. (2010). *Semua Bisa Menjadi Programmer Java Basic Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Susanto, J., Biqirrosyad, B., Junaidi, M. M., Sudrajat, Y., & Desyani, T. (2021). Pengujian Black Box pada Aplikasi Desktop Penjualan Elektronik Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 38-45. doi:10.32493/jtsi.v4i1.8960
- Syakur, M. L. (2013). *Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Pada Grindulu Futsal Pacitan*.
- Taufiq, R., Magfiroh, D. A., Yusup, D., & Yulianti, Y. (2020). Analisis dan Desain Sistem Informasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMK Avicena Rajeg. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(1), 15-21. doi:10.32493/jtsi.v3i1.4308
- Yulianti, Y., Saifudin, A., Haryono, W., Zulfikar, A. F., & Desyani, T. (2020). Pengembangan dan Sosialisasi Website untuk Meningkatkan Penyebaran Informasi SMP Islam Madinatul I'Imi Ciputat-Tangerang Selatan. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16-24.