

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL
PADA VITKA FUTSAL BATAM BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Oleh:
Irawati Sitompul
21000524



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) GICI
2017**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL
PADA VITKA FUTSAL BATAM BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya*

Oleh:
Irawati Sitompul
21000524



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) GICI
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal pada Vitka
Futsal Batam Berbasis Web
Nama Mahasiswa : Irawati Sitompul
NIM : 21000524
Program Studi : Manajemen Informatika
Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI

Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Diuji Di Depan Dewan Penguji Pada Sidang
Tugas Akhir

Batam, 14 Juli 2017

Pembimbing

Ka. Prodi. Manajemen Informatika

Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom
NIDN : 1006099201

Dedi Rahman Habibie, S.Kom., M.kom
NIDN : 1018028903

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal pada Vitka
Futsal Batam Berbasis Web
Nama Mahasiswa : Irawati Sitompul
NIM : 21000524
Program Studi : Manajemen Informatika
Institusi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
GICI

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Sidang
Pada Tanggal 15 Juli 2017
Dinyatakan Lulus dan Memenuhi Syarat

Batam, 15 Juli 2017

Penguji I

Penguji II

Dedi Rahman Habibie, S.Kom., M.Kom
NIDN : 1018028903

Radike, S.Kom., M.Kom
NIDN : 100402002

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika
STMIK GICI

Dedi Rahman Habibie, S.Kom.,M.Kom
NIDN : 1018028903

HALAMAN PERNYATAAN

Nama Mahasiswa : Irawati Sitompul
NIM : 21000524
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan lapangan Futsal pada Vitka
Futsal Batam Berbasis Web

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Gici Batam maupun Perguruan Tinggi lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
2. Tugas Akhir ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Batam, 15 Juli 2017

Yang membuat pernyataan,

Irawati Sitompul

NIM : 21000524

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk

(Alm) Ayahanda terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti

Ibu terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.

Teman-teman MI 11 2014 senasib, seperjuangan dan sepenenggungan, terimakasih atas tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti. Semoga tak ada lagi duka nestapa di dada tapi suka dan bahagia juga canda dan tawa.

Semoga Allah senantiasa membalasa jasa budi kalian di kemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal, Aminn

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA VITKA FUTSAL BATAM BERBASIS WEB” sesuai dengan yang direncanakan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Untuk itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Kiatwansyah, selaku Ketua Pembina Yayasan Permata Harapan Bangsa Batam
2. Bapak Bali Dalo, S.H, selaku Ketua Yayasan Permata Harapan Bangsa
3. Bapak Zainul Munir S.T M.e.TC, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Gici Batam
4. Bapak Sandy Suwandana, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing Penulis selama mengerjakan Tugas Akhir..
5. Staff Dosen dan Karyawan STMIK GICI, yang telah banyak memberikan ilmu dan kemudahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, Penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Batam, 10 Juli 2017

Penulis,

Irawati Sitompul

ABSTRAK

Sistem pemesanan lapangan pada Vitka Futsal masih bersifat manual. Memesan lapangan harus datang langsung ke Vitka Futsal. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Tujuan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses booking lapangan dan pengolahan data pada Vitka Futsal. Metode yang digunakan adalah metode interview, analisis sistem, desain sistem, implemetasi dan pemeliharaan program. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjawab kesulitan yang sering dihadapi oleh pengelola maupun pelanggan sehingga bisa lebih efisien dan efektif.

Kata Kunci : Sistem Informasi, pemesanan lapangan berbasis, web

ABSTRACT

The system of information bookings pitch in Vitka Futsal still a manual. Ordered the should come directly to the Vitka Futsal. In addition proof of payment still use a lot of paper or book to make a payment, so if ou want to do rekap data manager trouble because there is a lot of paper that will be collected and also disorganized strorage bookings data the use of the futsal with good and right so that allows data the data will be gone. The purpose of this study to help in creasing effectiveness booking the field end processing process data on Vitka Futsal. Method used is a method the interview, the analysis of the system, design system, implementation system and maintenance program. Hopefully the results could answer difficulties that often faced by the manager and customers that can be more efficient and effective.

Kata kunci: *Information System, Futsal Resevation Based, Web*

DAFTAR ISI

Judul

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Pendukung	6
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.2 Konsep Dasar Informasi.....	7
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.1.4 Manfaat Sistem Informasi.....	8
2.1.5 Komponen Dasar Sistem Informasi	9

2.1.6 Perangkat Lunak Pendukung	11
2.1.6.1 PHP (Hypertext Preprocessor)	11
2.1.6.2 Database	11
2.1.6.3 HTML(Hyper Text Markup Language)	12
2.1.6.4 MySQL (My Structure Query Language)	12
2.1.6.5 CSS (Cascading Style Sheet)	13
2.1.6.6 XAMPP	14
2.1.6.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	14
2.1.6.8 Desain Database Dengan ERD	15
2.1.6.9 Data Flow Diagram	16
2.1.6.10 Sistem Informasi Reservasi (Pemesanan)	18
2.1.6.11 Bootstrap	18
2.2 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Kerangka Kerja	22
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	25
3.1.2 Metode Perancangan Sistem	25
3.1.3 Alat Bantu Penelitian	27
3.2 Gambaran Umum Perusahaan	28
3.2.1 Visi dan Misi Vitka Futsal	28
3.2.2 Struktur Organisasi Vitka Futsal	29
3.2.3 Tempat Penelitian	30
3.2.4 Jadwal Penelitian	30
BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI	32
4.1 Analisis sistem yang Berjalan	31
4.2 Analisis Sistem yang Diusulkan	33
4.2.1 Data Flow Diagram (DFD)	34
4.2.1.1 Diagram Konteks	35
4.2.1.2 DFD level 1	35
4.2.1.3 Diagram Rinci	36

4.2.1.4 Entity Relationship Diagram (ERD)	37
4.2.1.5 Rancangan File	38
4.2.1.6 Desain Rinci	39
4.3 Implementasi.....	46
BABV PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Tabel Simbol Erd	16
Tabel 2.2 Tabel Notasi Dfd.....	17
Tabel 4.8 Tabel User	38
Tabel 4.9 Tabel Lapangan.....	38
Tabel 4.3 Tabel Pemesanan.....	39

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian	22
Gambar 3.2 Perancangan Sistem	22
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 4.1 Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan.....	32
Gambar 4.2 Aliran Sistem Yang diusulkan	34
Gambar 4.3 Konteks Diagram.....	35
Gambar 4.4 DFD Level 1	35
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 1	36
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 2	36
Gambar 4.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	37
Gambar 4.11 Halaman Login.....	40
Gambar 4.12 Halaman Menu utama	40
Gambar 4.13 Halaman List Harga	41
Gambar 4.14 Halaman Detail Lapangan.....	41
Gambar 4.15 Halaman Menu Utama Admin	42
Gambar 4.16 Halaman Transaksi Booking	42
Gambar 4.17 Halaman Cetak Transaksi Booking.....	43
Gambar 4.18 Halaman Daftar List Harga	43
Gambar 4.19 Halaman Input Data Harga.....	44
Gambar 4.20 Halaman Menu User.....	44
Gambar 4.21 Halaman Input Data User	45
Gambar 4.22 Halaman List Pesanan	45
Gambar 4.23 Implementasi Tampilan Halaman Login.....	46
Gambar 4.24 Implementasi Tampilan Halaman Menu Utama	48
Gambar 4.25 Implementasi Tampilan Halaman List Harga	48
Gambar 4.26 Implementasi Tampilan Halaman Detail Lapangan.....	49
Gambar 4.27 Implementasi Tampilan Halaman Menu Utama Admin	50

Gambar 4.28 Implementasi Tampilan Halaman Transaksi Booking.....	50
Gambar 4.29 Implementasi Tampilan Halaman Cetak Transaksi Booking.....	51
Gambar 4.32 Implementasi Tampilan List Harga.....	51
Gambar 4.31 Implementasi Tampilan Halaman Input Data Harga.....	52
Gambar 4.32 Implementasi Tampilan Halaman Menu UtamaUser.....	53
Gambar 4.33 Implementasi Tampilan Halaman Input Data User.....	53
Gambar 4.34 Implementasi Tampilan Halaman Pemesanan Lapangan.....	54
Gambar 4.35 Implementasi Tampilan List Pemesanan.....	51
Gambar 4.31 Implementasi Tampilan Halaman Input Data Harga.....	52

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana pun dan kapanpun. Seperti di Vitka Futsal saat ini masih membutuhkan banyak waktu untuk melakukan proses pemesanan lapangan karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke Vitka Futsal. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Oleh karena itu, perlu

adanya sebuah sistem informasi untuk menunjang pihak manajemen Vitka Futsal memudahkan pelanggan khususnya masalah pemesanan lapangan. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang Sistem Informasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses *booking* lapangan dan pengolahan data pada Vitka Futsal. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara *booking* konvensional seperti pertemuan langsung ke lokasi lapangan, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di Vitka Futsal. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian di Vitka Futsal dengan judul “ **SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN PADA VITKA FUTSAL BATAM** “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur pemesanan lapangan yang sedang berjalan pada Vitka Futsal ?

2. Bagaimana merancang suatu sistem yang berbasis web dapat mempermudah pemesanan lapangan di Vitka Futsal?
3. Bagaimana membangun suatu sistem penjadwalan yang akurat dan mudah diakses serta menghasilkan laporan yang efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Mencegah meluasnya pembahasan dari tujuan pokok dan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Lokasi studi kasus untuk penelitian ini adalah Vitka Futsal yang berlokasi di Tiban Center – Kec. Sekupang
2. Sistem yang dibangun adalah sistem berbasis web.
3. Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun web yaitu : *PHP, HTML, dan CSS*.
4. Database yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah *MySQL*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prosedur pemesanan lapangan di Vitka Futsal.
2. Untuk merancang suatu sistem yang berbasis web dapat mempermudah pemesanan lapangan di Vitka Futsal.

3. Untuk membangun suatu sistem penjadwalan yang akurat dan mudah diakses serta menghasilkan laporan yang efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan tentang sistem informasi yang dimanfaatkan untuk pengelolaan pemesanan lapangan.
2. Menerapkan pengetahuan yang di dapat di bangku kuliah ke lingkungan luar.
3. Membantu pihak pengelola lapangan dalam hal pengarsipan data.
4. Memudahkan konsumen mendapatkan informasi mengenai jadwal penyewaan lapangan pada Vitka Futsal.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan konsep mengenai sistem yang akan dibangun yang diambil dari buku serta jurnal-jurnal pendukung dengan

penyusunan laporan tugas akhir serta beberapa *review* dari jurnal yang terkait dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan uraian tentang kerangka kerja, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, serta mengenai objek yang diteliti.

BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang diusulkan dengan menggunakan *flowchart* yang diimplementasikan, serta pembahasan secara detail final elisitasi, yang ada di bab sebelumnya, dijabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan hasil yang dicapai berdasarkan apa yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Pendukung

Teori pendukung atau landasan teori dalam penelitian ini sangat diperlukan karena sebagai referensi untuk menunjang atau memperdalam pemahaman terhadap kebutuhan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Rindi Damayanti (2014) dalam jurnalnya mendefinisikan bahwa Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan.

Definisi lain dari sistem adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software, hardware, dan brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain. *Software* mencakup semua perangkat lunak yang dibangun dengan bahasa pemrograman tertentu, pustaka, untuk kemudian menjadi sistem operasi, aplikasi dan *driver*. Sistem operasi, aplikasi, *driver*, saling bekerja sama agar komputer dapat berjalan dengan baik. *Hardware* mencakup semua perangkat keras (*motherboard, processor, VGA, dan lainnya*) yang disatukan menjadi sebuah komputer. *Brainware* mencakup kemampuan otak manusia, yang mencakup ide, pemikiran, analisis, di dalam menciptakan dan menggabungkan *hardware* dan *software*. Penggabungan

software dan hardware dengan bantuan *brainware* inilah yang dapat menciptakan sebuah sistem yang bermanfaat bagi pengguna (I Putu Agus Eka Pratama, 2014:7)

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekelompok elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem harus mempunyai elemen atau bagian sistem yang terkait satu dengan lainnya.

2.1.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut I Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi dan Implementasinya (2014:9), informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat.

Proses pengelolaan ini memerlukan teknologi. Berbicara mengenai teknologi memang tidak harus selalu berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin ketik pun dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer. Pada proses pengolahan data, untuk dapat menghasilkan informasi, juga dilakukan proses verifikasi secara akurat, spesifik dan tepat waktu. Hal ini penting agar informasi dapat memberikan nilai pemahaman kepada pengguna.

2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut I Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi dan Implementasinya (2014:10) mendefinisikan Sistem informasi

merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, sumber Daya dan Manusia (SDM) yang terlatih.

Sedangkan menurut Tata Subatri (2012) yang dikutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mengemukakan Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi Sistem informasi adalah suatu kesatuan dari berbagai informasi yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya untuk keperluan dan tujuan tertentu.

2.1.4 Manfaat Sistem Informasi

Pengguna sistem informasi di jaman ini semakin meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer (*software, hardware*), internet serta kesadaran dan animo masyarakat untuk menggunakan komputer di dalam mempermudah pekerjaan mereka. Sebuah sistem informasi memberikan banyak manfaat antara lain sebagai berikut: (I Putu Agus Eka Pratama, 2014:18)

1. Data yang terpusat.
2. Kemudahan di dalam Mengakses Informasi.
3. Efisiensi waktu.
4. Cakupan dan penyebaran informasi menjadi lebih luas dan cepat.
5. Memudahkan proses bisnis dan pekerjaan.

6. Biaya murah untuk akses dan penyediaan informasi.
7. Solusi komunikasi yang murah, hemat dan andal.
8. Penyimpanan data dapat lebih berkembang sesuai kebutuhan.

2.1.5 Komponen Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi memiliki sejumlah komponen didalamnya. Komponen-komponen ini memiliki fungsi dan tugas masing-masing yang saling berkaitan satu sama lain. Keterkaitan antar komponen ini membentuk suatu kesatuan kerja, yang menjadikan sistem informasi dapat mencapai tujuan dan fungsi yang ingin dicapai oleh pengguna dan pengembangan sistem informasi yang bersangkutan. Komponen-komponen tersebut antara lain : (I Putu Agus Eka Pratama, 2014:11)

1. *Input* (masukan)

Sebuah informasi berasal dari data yang telah diolah dan diverifikasi sehingga akurat, bermanfaat, dan memiliki nilai. Komponen *input* ini berfungsi untuk menerima semua *input* (masukan) dari pengguna. Inputan yang diterima dalam bentuk data. Data ini berasal dari satu maupun beberapa sumber.

2. *Output* (Keluaran)

Sebuah sistem informasi akan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi. Komponen *output* berfungsi untuk menyajikan hasil akhir ke pengguna sistem informasi. Informasi yang disajikan ini merupakan hasil pengolahan data yang diinfutkan sebelumnya.

3. *Software* (Perangkat Lunak)

Komponen *software* (perangkat lunak) mencakup semua perangkat lunak yang digunakan di dalam sistem informasi. Komponen perangkat lunak ini melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, penghitungan data, dan lain-lain. Komponen perangkat lunak mencakup sistem operasi, aplikasi dan *driver*.

4. *Hardware* (Perangkat Keras)

Komponen *hardware* (perangkat keras) mencakup semua perangkat keras komputer yang digunakan secara fisik di dalam sistem informasi, baik di komputer server maupun di komputer *client*.

5. *Database* (Basis Data)

Basis data (*database*) merupakan penyimpanan semua data dan informasi ke dalam satu atau beberapa table. Setiap *table* memiliki *field* masing-masing, memiliki fungsi masing-masing, serta antar *table* dapat juga terjadi relasi (hubungan).

6. Kontrol dan Prosedur

Kontrol dan prosedur merupakan dua buah komponen yang menjadi satu. Komponen Kontrol berfungsi untuk mencegah terjadinya beragam gangguan dan ancaman terhadap data dan informasi yang ada di dalam sistem informasi, termasuk juga sistem informasi itu sendiri beserta fisiknya. Komponen prosedur mencakup semua prosedur dan aturan yang harus dilakukan dan wajib ditaati bersama, guna mencapai tujuan yang diinginkan.

7. Teknologi dan jaringan Komputer

Teknologi dan jaringan komputer memegang peranan terpenting untuk sebuah sistem informasi. Komponen ini berperan dalam menghubungkan sistem informasi dengan sebanyak mungkin pengguna, baik melalui kabel jaringan (*wired*) maupun tanpa kabel (*wireless*).

2.1.6 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung digunakan untuk memudahkan dalam pembangunan sistem informasi. Adapun perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut :

2.1.6.1 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut (Anhar, 2010) yang di kutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mengemukakan PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat suatu halaman itu diminta oleh *client*. PHP juga bersifat *open source* sehingga setiap orang dapat menggunakan secara gratis.

2.1.6.2 DataBase

Menurut Jubilee Enterprise dalam bukunya yang berjudul Mengenal Program Database (2015:1) menjelaskan *Database* merupakan “jiwa” dari sebuah aplikasi. Sebab dengan memanfaatkan *database*, semua fitur, tool, menu, dan fasilitas lainnya yang ada di dalam aplikasi, dapat terhubung satu sama lainnya. *Database* tidak hanya sekedar tempat penyimpanan data. *Database* bisa

digunakan untuk memfasilitasi *user* yang membutuhkan pemrosesan data baik untuk analisa maupun evaluasi.

Sedangkan menurut (Yakup, 2012) yang di kutip oleh Rindi Damayanti (2014) dalam jurnalnya mendefinisikan Basis data merupakan koleksi dari data-data yang terorganisir dengan cara sedemikian rupa sehingga data tersebut mudah disimpan dan dimanipulasi.

Dari kedua defenisi diatas dapat disimpulkan *database* merupakan kumpulan data yang disimpan dalam komputer.

2.1.6.3 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut (Ardhana, 2012) yang di kutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mendefinisikan *Hypertext Markup language* merupakan suatu bahasa yang dikenal oleh *web browser* untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi, bahkan video.

2.1.6.4 MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut (Anhar, 2010) yang di kutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa sebuah *website* yang dinamis membutuhkan tempat penyimpanan data agar pengunjung dapat memberi komentar, saran, dan masukan atas *website* yang dibuat. Tempat penyimpanan data berupa informasi dalam sebuah tabel disebut dengan *database*. Salah satu program yang digunakan untuk mengolah dan mengelola *database* adalah MySQL yang memiliki kumpulan prosedur dan struktur sedemikian rupa sehingga mempermudah dalam menyimpan, mengatur, dan menampilkan data. MySQL (*My Structure Query*

Language) adalah salah satu *DataBase Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postagre SQL*, dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa SQL. *MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau *support* dengan *database MySQL*.

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh MySQL sebagai berikut:

1. Bersifat *open source*, yang memiliki kemampuan untuk dikembangkan lagi.
2. Memiliki bahasa SQL (*Structure Query Language*) yang mempunyai standart bahasa dulia dalam pengelolaan data.
3. Super *performance* dan *reliable*, tidak bisa diragukan, pemrosesan databasenya sangat cepat dan stabil.
4. Sangat mudah dipelajari (*ease touse*).
5. Memiliki dukungan *support (group)* pengguna MySQL.
6. Mampu lintas *platform*, dapat berjalan diberbagai sistem operasi.
7. *Multiuser*, di mana MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami konflik.

2.1.6.5 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Sugiri (2007) yang di kutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mendefinisikan *CSS (Cascading Style Sheet)* adalah sebuah cara untuk memisahkan isi dengan *layout* dalam halaman-halaman *web* yang dibuat. *Cascading Style Sheet* dikembangkan untuk menata gata pengaturan halaman *web*. Pada awalnya CSS dikembangkan pada SGML pada tahun 1970 dan terus dikembangkan hingga saat ini CSS telah mendukung banyak bahasa, *Cascading*

Style Sheet memiliki arti gaya menata halaman bertingkat. Yang berarti setiap satu elemen yang telah format, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya.

2.1.6.6 XAMPP

Menurut (Madcoms:2009) yang di kutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya Xampp adalah salah satu paket *software web server* yang terdiri dari *Apache*, *Mysql*, *Php* dan *PhpMyAdmin*. Proses instalasi xampp sangat mudah, karena tidak perlu memerlukan konfigurasi *Apache*, *Php*, dan *Mysql* secara manual, xampp melakukan instalasi dan konfigurasi secara otomatis.

2.1.6.7 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut (Fatansyah, 2012) yang di kutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mengemukakan ERD adalah diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau.

Sedangkan menurut I Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi dan Implementasinya* (2014:49) ERD adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan *field – field* yang di dalamnya pada suatu database sistem. Sebuah database memuat minimal sebuah *table* dengan sebuah atau beberapa *field* (kolom) di dalamnya. Namun pada kenyataannya, database lebih sering memiliki lebih dari satu buah *table* (dengan

beberapa *field* di dalamnya). Setiap tabel umumnya memiliki keterkaitan hubungan. Keterkaitan antartabel ini biasa disebut dengan relasi.

Terdapat tiga buah jenis relasi antar tabel di dalam bagan ERD. Ketiga relasi tersebut yaitu :

1. *One to One* (Satu ke Satu)

Relasi ini menggambarkan hubungan satu *field* pada tabel pertama ke satu *field* pada tabel kedua.

2. *One to Many* (Satu ke Banyak)

Relasi ini menghubungkan satu *field* pada tabel pertama ke dua atau beberapa buah *field* di tabel kedua.

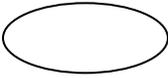
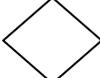
3. *Many to Many* (Banyak ke Banyak)

Sebagai contoh, sebuah sistem informasi sekolah memiliki pengguna guru dan siswa di dalamnya. Sistem informasi ini memiliki sebuah database bernama Guru (Memuat *field* NIP, Nama_Guru, Jabatan, Pangkat_Golongan, Alamat), Tabel Mata Pelajaran (memuat *field* Kode_Mata_Pelajaran, Nama_Mata_Pelajaran), dan Mengajar (memuat *field* NIP, Kode_Mata_Pelajaran, Kelas).

2.1.6.8 Desain Database dengan ERD

ERD merupakan salah satu alat (*tool*) berbentuk grafis, yang populer untuk desain *database*. Tool ini relatif lebih mudah dibandingkan dengan Normalisasi. Kebanyakan sistem analis memakai alat ini, tetapi yang jadi masalah, kalau kita cermati secara seksama, *tool* ini mencapai 2NF. Bentuk grafis dari ERD dapat dilihat seperti gambar berikut:

Tabel 2.1 Simbol ERD

Simbol	Keterangan
	Entitas
	Attribut
	Link (hubungan)
	Himpunan Relasi/Interface

Sumber: Ir. Yuniar Supardi, 2010:448)

2.1.6.9 DFD (*Data Flow Diagram*)

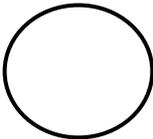
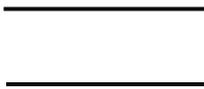
Menurut I Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi dan Implementasinya (2104:49) DFD adalah diagram pemodelan suatu perangkat lunak, yang mana di dalamnya terdapat sejumlah notasi dengan aliran-aliran data dari dan ke sistem. Adanya aliran data ini menjadikan kita lebih memahami mengenai sistem secara terstruktur dan lebih jelas.

Sedangkan menurut (Kurniawati:2010) yang di kutip oleh Muhammad Luthfan Syakur dalam jurnalnya menjelaskan DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep *dekomposisi* dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Data flow diagram (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Notasi-notasi pada DFD

(Yourdon Edward dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut: (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

Tabel 2.2 Notasi pada DFD

Notasi	Keterangan
	<p>Proses atau fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
	<p><i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel basis data yang dibutuhkan tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>).</p> <p>Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanannya biasanya kata benda.</p>
	<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan : Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>

	<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya dapat diawali dengan kata data, misalnya “data siswa” atau tanpa kata data, misalnya “siswa”.</p>
---	--

Sumber: Hanif Al Fatah (2007:119)

2.1.6.11 Sistem Informasi Reservasi (Pemesanan)

Menurut I Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi dan Implementasinya (2104:399) menjelaskan Sistem informasi pemesanan adalah sistem informasi yang digunakan untuk membantu pengguna di dalam melakukan dan mengelola proses dan data terkait dengan reservasi (reservasi).

2.1.6.12 Pengertian *Bootstrap*

Bootstrap merupakan produk *open source* yang dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton yang ketika awal dirilis, keduanya merupakan karyawan di *twitter*, dan ada kebutuhan untuk menstandarisasi perlengkapan (*toolsets*) dari antarmuka para insinyur yang ada di perusahaan. (Spurlock, 2013).

2.2 Penelitian Terdahulu

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu telah mengemukakan hasil penelitiannya yang terkait dengan Sistem Informasi tentang pemesanan. Untuk penelitian terdahulu yang pertama, Jurnal Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal pada Grindulu Futsal Pacitan oleh Muhammad Luthfan Syakur tahun 2013,

hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menemukan tidak keakuratan data bahkan kesalahan data pada Grindulu Futsal Pacitan disebabkan sistem penyewaan lapangan futsal khususnya masih menggunakan sistem manualisasi, sehingga keakuratan/ ketepatan / keefisienan sangat kurang. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Luthfan Syakur ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Grindulu Futsal Pacitan.

Penelitian terdahulu yang kedua dari Rindi Damayanti tahun 2014, dengan judul Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Kamar Pada Hotel Remaja Pacitan. Penelitian ini menyatakan Pendataan administrasi di perhotelan memerlukan ketepatan mekanisme dan penataan yang terorganisir agar data dapat terkemas dan terjaga keamanannya dengan baik, dikarenakan sistem sewa kamar atau check in yang ada di Hotel Remaja pacitan masih kurang efektif, di lakukan dengan cara melakukan pencatatan pada buku, terlambatnya untuk mencari kamar yang kosong dan belum dipesan, pembuatan laporan yang sering terlambat, dan perhitungan biaya *check out* yang lama, sehingga sistem tersebut perlu dibenahi. Beberapa sistem yang dinilai perlu dibenahi adalah sistem pemesanan sewa kamar, system check-in, sistem *check-out* serta pembuatan laporan. Sistem tersebut perlu dibenahi dengan sistem baru yang terkomputerisasi. Agar menghasilkan sistem informasi pemesanan dan pembayaran pada Hotel Remaja pacitan, yang efisien dan tepat guna. Untuk mempermudah administrasi dalam melakukan proses data.

Penelitian terdahulu yang ketiga diambil dari Immah Inayati tahun 2015, dengan jurnal Aplikasi Pemesanan Makanan pada RM Lesehan Berkah ilaahi. Saat ini sudah memiliki sistem pemesanan makanan dan ingin dikembangkan

lebih jauh kususny di sisi promosi. Belajar dari sistem yang sudah ada dan dari perkembangan teknologi web yang semakin mutahir, penulis ingin membuat sistem baru yang mengadopsi fungsi dasar dari sistem lama namun dengan fungsionalitas yang lebih luas.

Penelitian terdahulu yang keempat di ambil dari Didik Iswanto tahun 2015, dengan jurnal Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Nusanta Kebumen Futsal. Hasil penelitian ini menjelaskan konsumen kurang memanfaatkan waktu, selain itu konsumen juga masih kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai jadwal penggunaan lapangan serta event yang akan diselenggarakan di Nusantara futsal. Dikarenakan konsumen harus datang langsung untuk melakukan pemesanan lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah konsumen dalam mengetahui informasi mengenai Nusantara Futsal Kebumen serta mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan lapangan. Dengan tujuan menghasilkan sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis web pada Nusantara Futsal Kebumen.

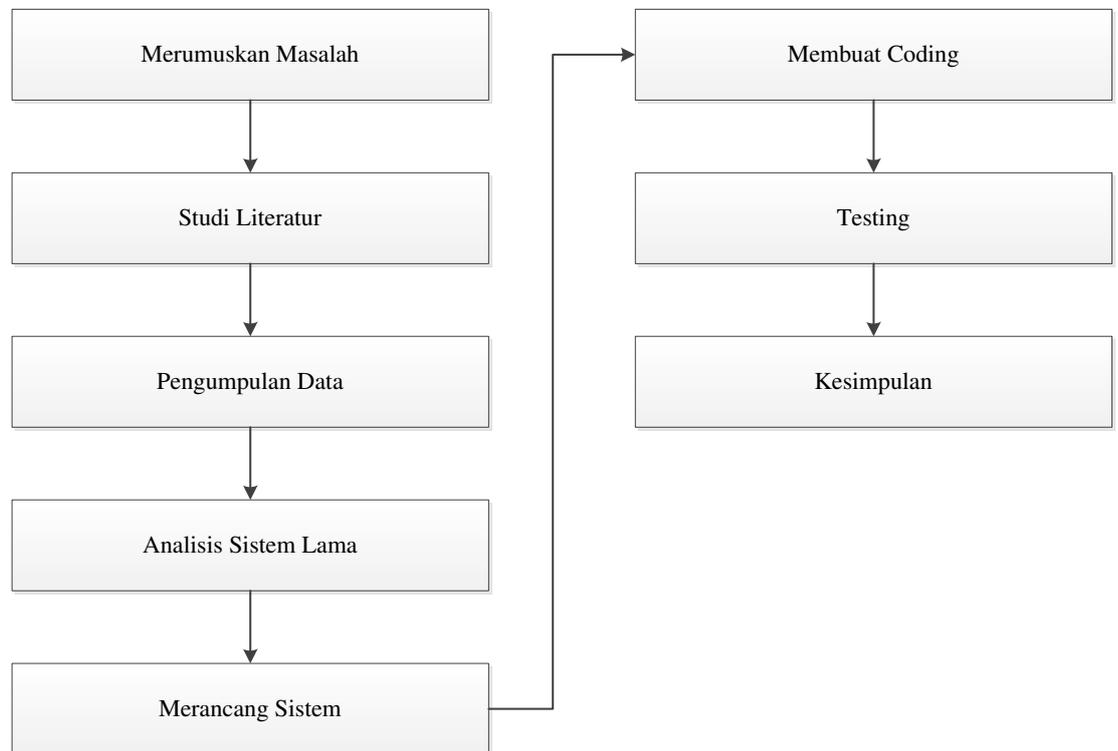
Penelitian terdahulu yang kelima di ambil dari jurnal Fatmawati (2016) berjudul Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang. Pada penelitian Informasi mengenai Rumah Makan Tosuka masih kurang diketahui masyarakat khususnya yang sering menggunakan akses *internet* dan yang ingin melakukan pemesanan katering secara *online*. Sistem informasi pemesanan yang masih bersifat manual sehingga untuk mendapatkan informasinya masyarakat harus datang langsung ke Rumah Makan Tosuka. Berdasarkan hasil penelitian dalam pembuatan sistem reservasi *foodcourt* ini, bahwa aplikasi ini digunakan untuk keperluan pemesanan menu

makanan pada *foodcourt*, aplikasi ini dapat diakses menggunakan *handphone* untuk memudahkan mekanisme pemesanan pada *foodcourt* sehingga lebih cepat dan efisien.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka kerja

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja yang jelas tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas atau rangkaian ide-ide yang disusun secara sistematis, logis, jelas, terstruktur dan teratur. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan seperti terlihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Merumuskan Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah apa saja yang perlu dijawab atau dicarikan jalan pemecahan masalahnya. Rumusan masalah merupakan suatu penjabaran dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga jurnal untuk melengkapi perbendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap proses pemesanan lapangan sedang berjalan pada Vitka Futsal Batam sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

4. Analisis Sistem Lama

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat menemukan kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi pada proses pemesanan lapangan pada Vitka Futsal Batam sehingga peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut.

5. Merancang Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan *user interface*, data dan aktivitas proses.

6. Membuat Coding

Pada tahap ini, dilakukan proses *coding* atau pembuatan *software*. Pembuatan *software* dipecah menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

7. Testing

Pada tahap ini dilakukan proses menganalisa tiap aktivitas yang digunakan untuk dapat melakukan evaluasi atau kemampuan dari program dan menentukan apakah program tersebut telah memenuhi kebutuhan atau hasil yang diharapkan.

8. Kesimpulan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan kesimpulan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang sistem yang sedang dibangun.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan, mencakup cara pengumpulan data dan analisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi (pengamatan)

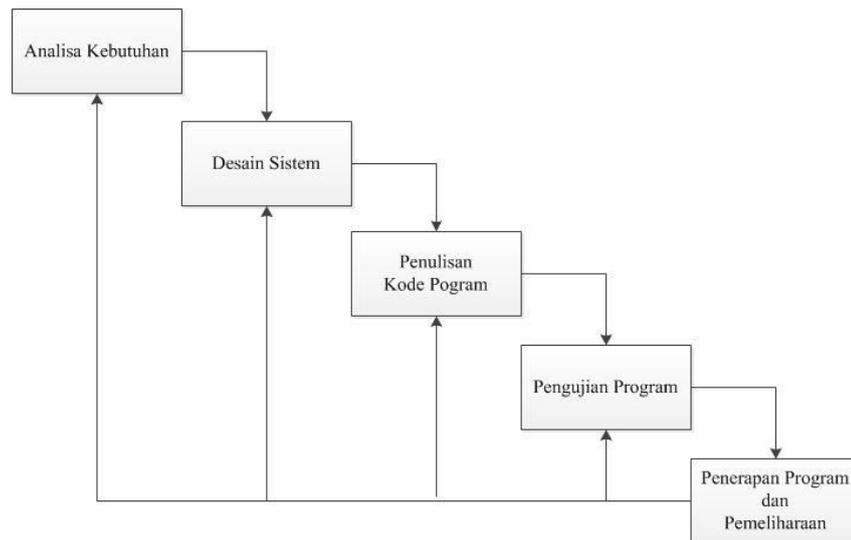
Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Hal yang diobservasi yaitu keadaan lapangan dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan sistem sosial yang terdapat di dalamnya.

2. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan observasi penelitian yakni pengelola lapangan Vitka Futsal Tiban center kecamatan Sekupang.

3.1.2 Metode Perancangan Sistem

Di dalam mengerjakan sebuah penelitian, tentulah sebagai seorang penulis harus menyusun terlebih dahulu langkah-langkah atau tahapan-tahapan pengerjaan yang penulis kerjakan dalam proses pemesanan lapangan pada Vitka Futsal Tiban center kecamatan Sekupang. Metode ini merupakan pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, pengodean, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 3.2 Perancangan Sistem

1. Analisa

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dari *software* yang akan dirancang dan dibuat, meliputi analisis fungsi/proses yang dibutuhkan, analisis *output*, analisis *input*, dan analisis kebutuhan.

2. Desain Sistem

Proses desain akan akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum di buat *coding*. Tahapan ini akan menghasilkan document yang disebut *software requitment*. Dokument inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan pembuatan sistemnya.

3. Coding

Pada tahap ini, dilakukan proses *coding* atau pembuatan *software*. Pembuatan *software* dipecah menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Pengujian (*testing*)

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang telah di buat dan dilakukan pengujian atau *testing*. Pengujian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki.

5. Penerapan dan Pemeliharaan

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan sistem. Pemeliharaan adalah proses perubahan sistem untuk memelihara kemampuan sistem untuk bertahan.

3.1.3 Alat Bantu Penelitian

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat yang penulis gunakan, antara lain :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi dari *Hardware* yang digunakan adalah :

a. 1 (Satu) Unit Laptop hp dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor : AMD E1-6010 APU with AMD Radeon R2 Graphics 1.35

GHz

- RAM : 2GB (1.71 GB usable)

b. Flash disk (8GB)

2. Perangkat Lunak (*Software*)

a. Windows 7 Ultimate

b. XAMPP

c. Browser (Google Chrome, Mozilla Firefox)

d. Microsoft Office 2007

e. Microsoft Visio 2010

3.2 Gambaran Umum Perusahaan

Vitka Futsal merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan/jasa pemesanan lapangan futsal. Vitka Futsal berdiri pada tahun 2008 yang terletak di Komplek SPBU No. 14-294-722 Vitka Point (Depan Princess) Tiban Centre – Batam. Awal berdirinya Vitka Futsal didasari karena semakin banyak minat masyarakat akan permainan futsal.

Dengan harga awal pemesanan lapangan futsal yang terjangkau masyarakat dapat berolah raga dengan aman dan nyaman. Vitka futsal membuat tarif khusus buat pelajar dengan harga yang lebih murah. Semakin dikenal, ternyata peminat atau konsumen Vitka Futsal semakin rame sehingga Vitka Futsal sampai sekarang ini tetap ada dan lebih maju lagi kedepannya.

3.2.1 Visi dan Misi Vitka Futsal

Setiap organisasi atau instansi mempunyai visi dan misinya masing masing.

Berikut Visi dan Misi Vitka Futsal :

a. Visi

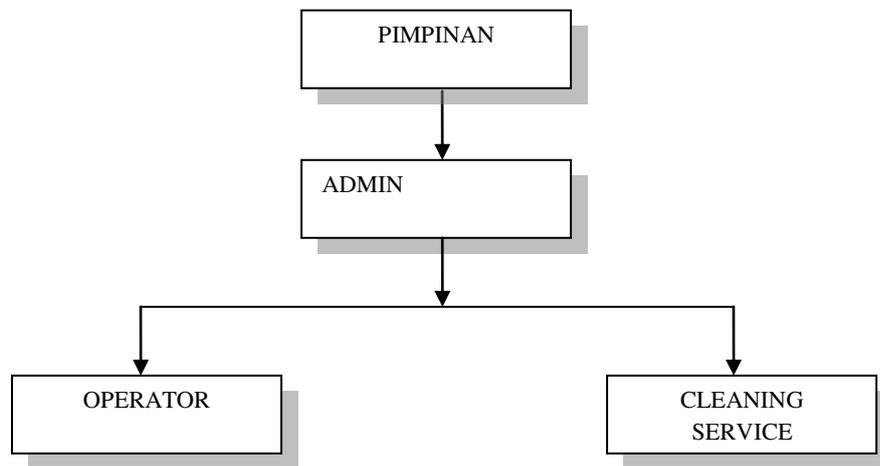
Membentuk anak-anak muda yang berkarakter, bermental kuat, berjiwa sportif dalam suasana kebersamaan dalam rangka meraih prestasi tinggi. Menjadikan olahraga futsal sebagai pelayanan olahraga yang membawa dampak buat banyak orang.

b. Misi

1. Adanya saling mendukung di pelayanan futsal.

2. Menjadikan komunitas futsal sebagai keluarga.
3. Menjalin persaudaraan yang kokoh di antara anggota.
4. Memajukan futsal sebagai penyalur hobi yang baik.

3.2.2 Struktur Organisasi Vitka Futsal



Gambar 3.3 Struktur Organisasi Vitka Futsal

Berdasarkan struktur organisasi pada gambar 3.1 diatas maka dapat diuraikan tugas dan tanggung jawab dari masing-masing devisi yang ada pada Vitka Futsal Batam.

1. Pimpinan

Memimpin pelaksanaan pengurusan perusahaan untuk kepentingan tujuan perusahaan. Menjadi coordinator dari seluruh anggota perusahaan dalam menghadapi menjalankan tugas dan wewenangnya. Mewakili perusahaan apabila suatu masalah berkaitan dengan perusahaan dan hukum.

2. Operator

Memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen sehingga konsumen merasa nyaman. Membina hubungan baik dengan konsumen dan mampu mempertahankan pelanggan dengan daya tarik serta pelayanan yang memuaskan.

3. Cleaning

Mengurus peralatan kerja perusahaan yang berkaitan dengan kondisi dan kelayakan dari peralatan tersebut. Mengatur pengeluaran yang berhubungan dengan perawatan dan penggantian peralatan. Seperti perawatan terhadap lapangan sehingga dapat memberikan kenyamanan terhadap konsumen.

3.2.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Vitka Futsal yang menjadi objek penelitian dalam memperoleh sumber data, yaitu:

Objek Penelitian : Vitka Futsal

Lokasi : Komplek SPBU No. 14-294-722 Vitka Point (Depan Princess)
Tiban Centre – Batam.

3.2.5 Jadwal Penelitian

Penelitian dilakukan mulai Maret 2017 sampai Juni 2017. Diawali dari pengajuan judul, sampai dengan akhir penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI

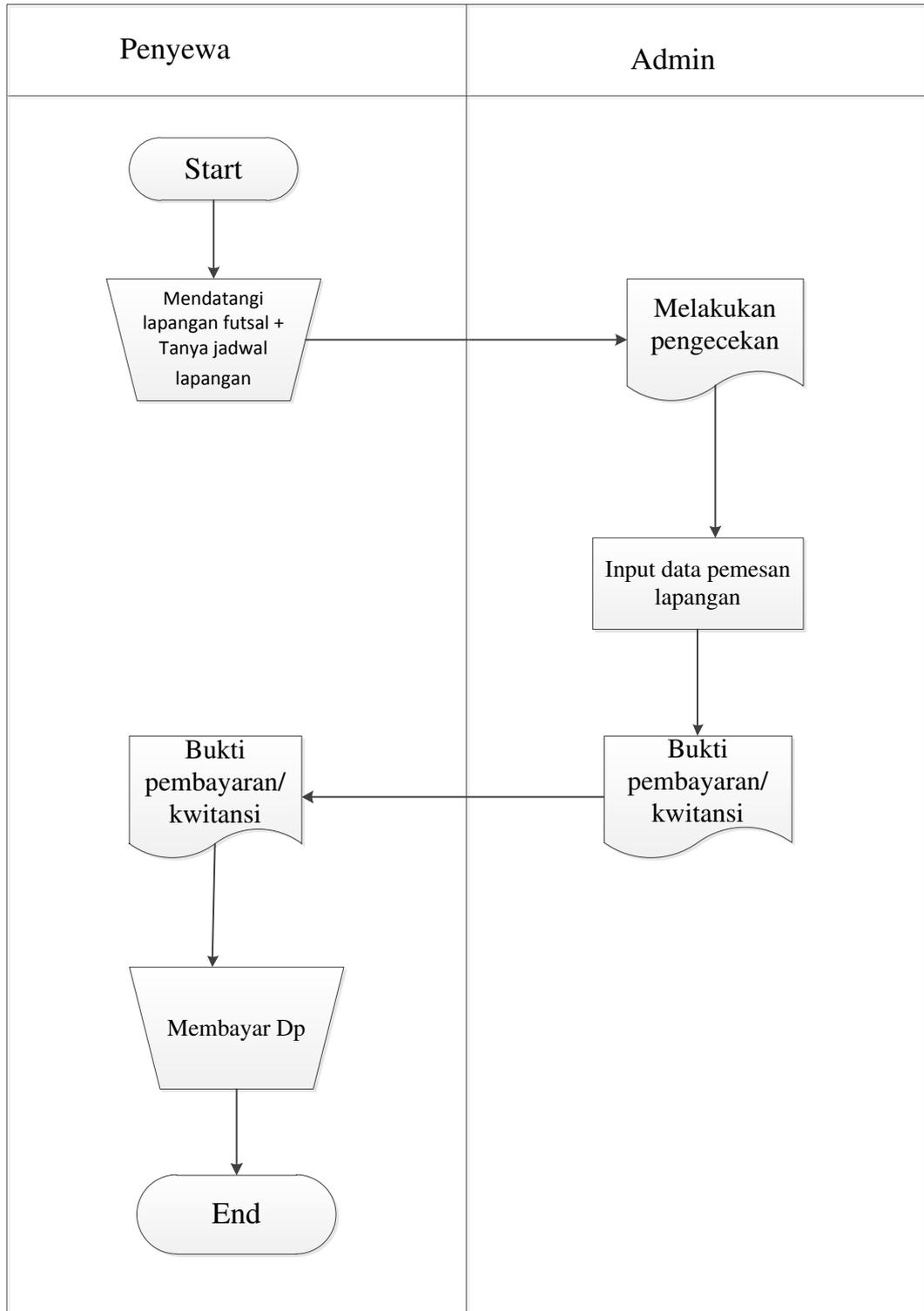
4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Dalam merancang sebuah sistem yang baru perlu adanya gambaran mengenai sistem yang ada atau sedang berjalan pada suatu instansi atau perusahaan. Hal ini dimaksudkan agar sistem yang akan dibentuk dapat diaplikasikan dengan baik dan maksimal serta membantu dalam pembuatan laporan untuk mendukung dalam penyampain informasi yang lebih baik dengan melihat kekurangan dan kelemahan yang terdapat pada sistem yang lama.

Analisa Sistem yang berjalan pada Vitka Futsal Batam ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Penyewa memesan lapangan harus datang langsung kelapangan dan menanyakan jadwal lapangan.
2. Admin melakukan pengecekan jadwal lapangan yang kosong.
3. Admin mencatat pemesanan lapangan dan memberikan kwitansi pada penyewa.
4. Pengunjung langsung membayar DP.
5. Admin mencatat jadwal lapangan yang dibooking pengunjung.

Untuk lebih jelas mengenai aliran sistem informasi yang sedang berjalan, dapat di lihat pada gambar 4.1

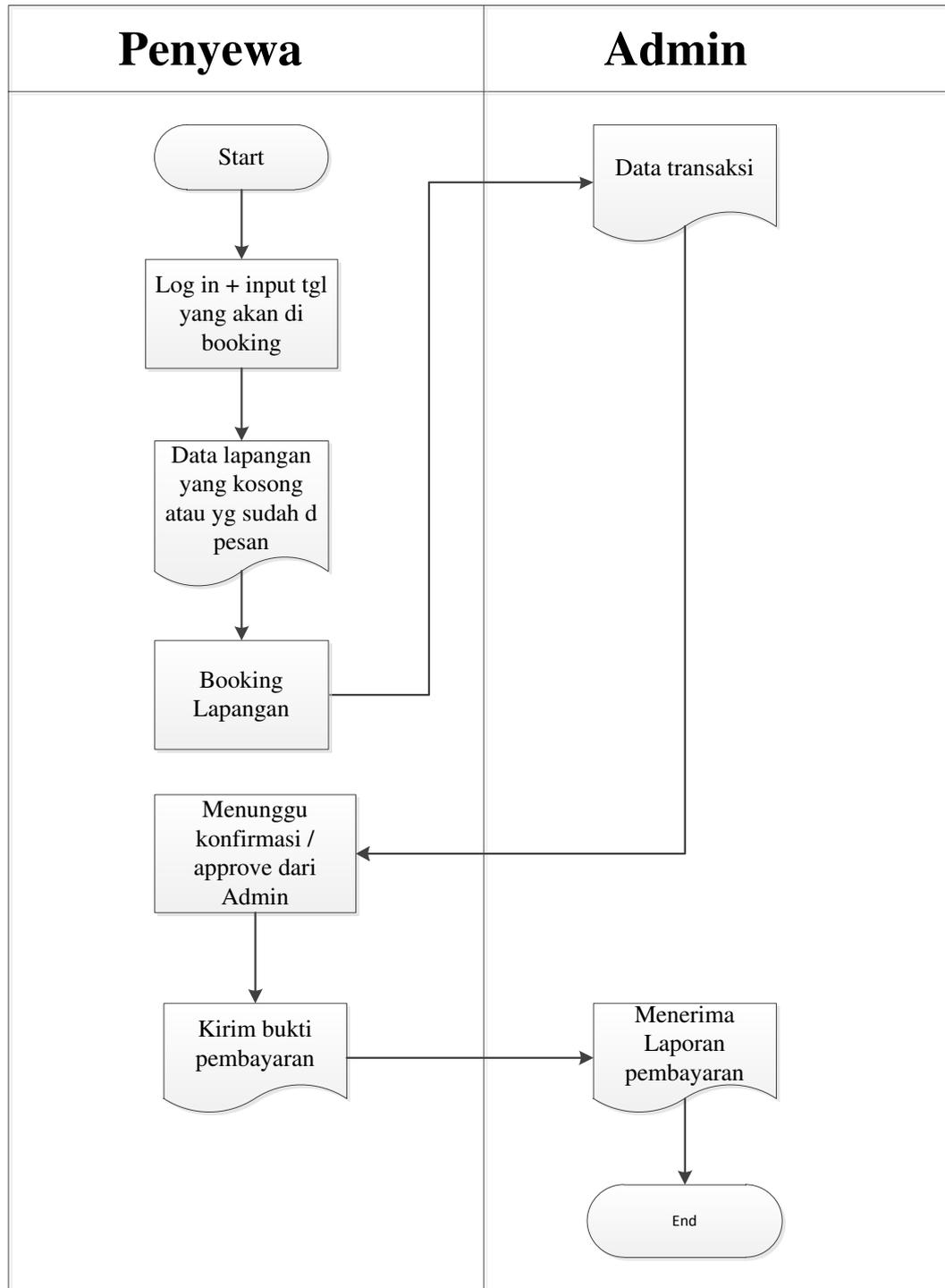


Gambar 4.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

4.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

Tujuan analisa sistem yang diusulkan adalah untuk merancang sistem baru atau diperbaharui, menguraikan suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Analisa Sistem informasi yang baru ini sangat berguna dalam melakukan perancangan yang lebih rinci, karena disain sistem akan mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang. Analisa Sistem ini juga akan memberikan gambaran secara umum kepada pihak yang memakai sistem yang baru dan informasi apa saja yang dapat diberikan oleh sistem informasi yang baru nantinya.

Setelah melakukan penelitian di Vitka Futsal Batam, maka dapat menyajikan data hasil penelitian, dan kembali mengidentifikasikan bagian masalah yang dihadapi pada sistem informasi pemesanan lapangan Vitka Futsal dan mencoba untuk merumuskan suatu usulan yang baru bagi Vitka Futsal. Dimana sistem yang baru ini akan lebih efisien waktu dan lebih akurat. Untuk lebih jelas mengenai aliran sistem informasi yang diusulkan, dapat dilihat pada gambar 4.2:



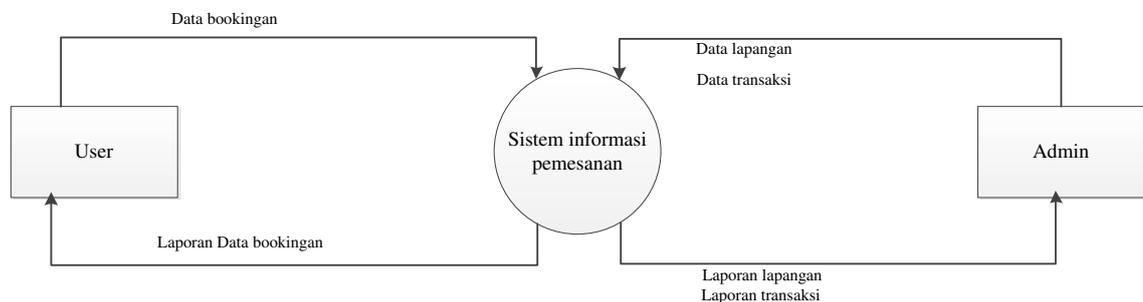
Gambar 4.2 Aliran Sistem Informasi yang Diusulkan

4.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Setelah mengetahui bagaimana alur sistem informasi yang ada, kemudian pada bagian ini akan dijelaskan juga bagaimana membangun perancangan sistem informasi pemesanan lapangan pada Vitka Futsal dengan menggunakan alat bantu berupa *Data Flow Diagram* (DFD).

4.2.1.1 Diagram Konteks

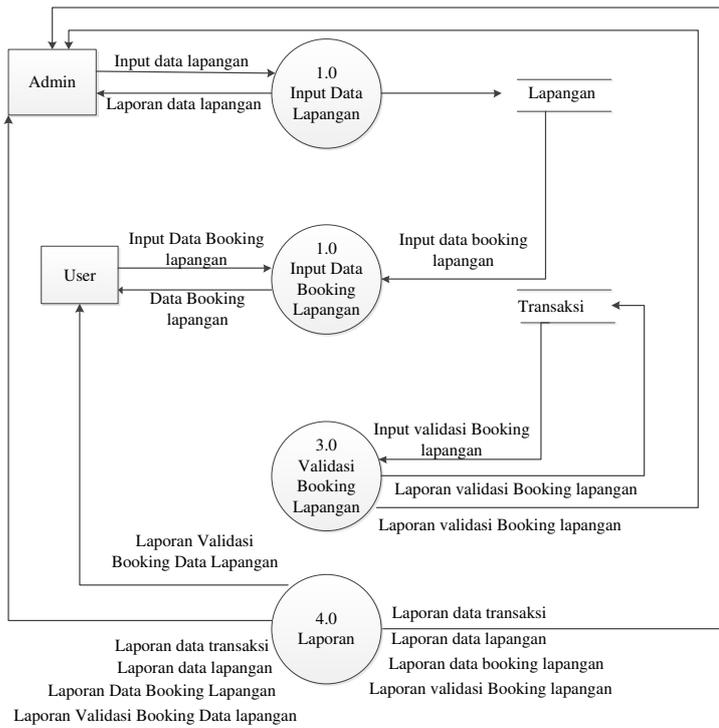
Pada perancangan sistem informasi pemesanan lapangan pada Vitka Futsal Batam ini diagram konteksnya dapat dilihat seperti gambar berikut ini :



Gambar 4.3 Diagram Konteks

4.2.1.2 DFD Level 1

Pada perancangan sistem informasi pemesanan lapangan pada Vitka Futsal ini ini dapat dilihat diagram level 1 nya sebagai berikut :

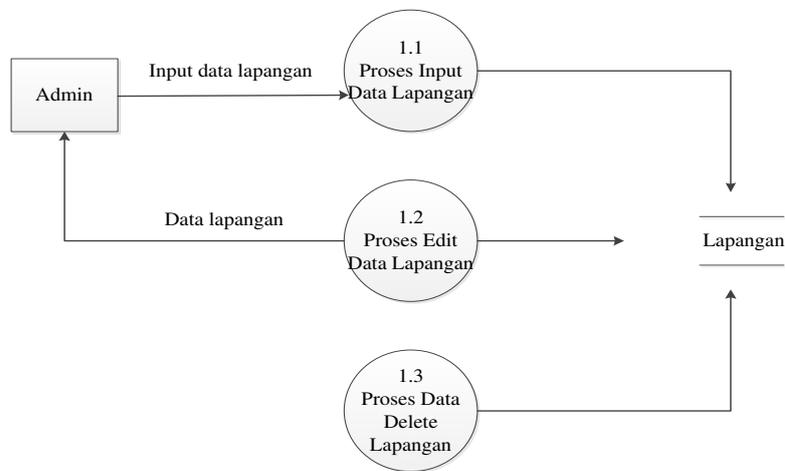


Gambar 4.4 DFD Level 1

4.2.1.3 Diagram Rinci

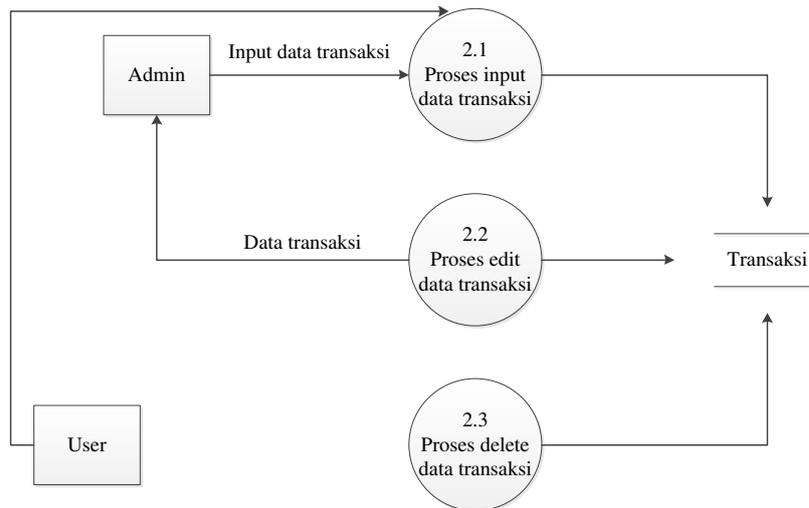
Pada perancangan sistem informasi pemesanan lapangan pada Vitka Futsal ini dapat di lihat diagram rincinya sebagai berikut:

1. DFD Level 2 Proses 1



Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 1

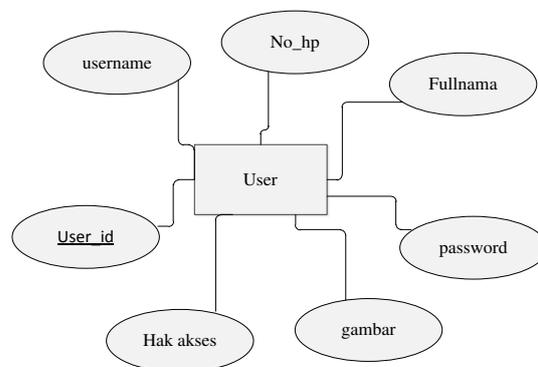
2. DFD Level 2 Proses 2

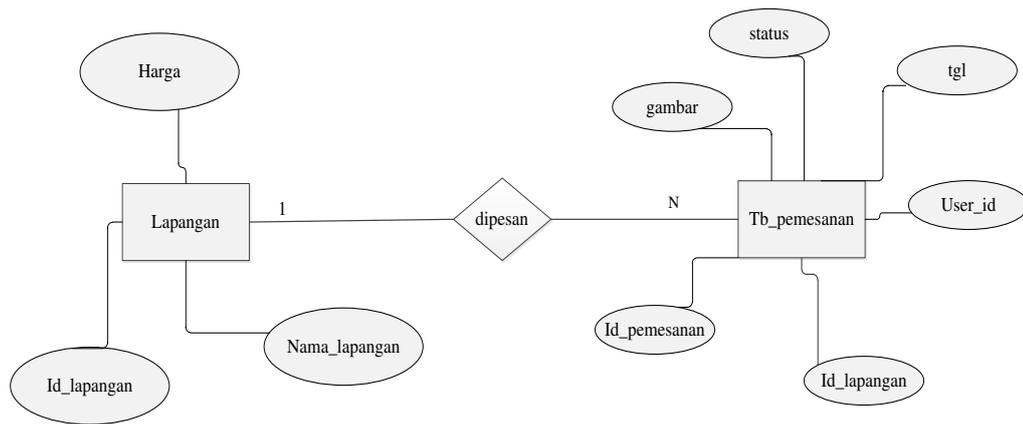


Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses

4.2.1.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan basis data pada sistem informasi pemesanan ini dibuat dalam bentuk *Entity Relationship Diagram*. *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang telah dibuat pada sistem pemesanan ini menampilkan skema hubungan antar tabel dalam database. Adapun sketsa Sistem Pemesanan Lapangan pada Vitka Futsal ini, sebagai berikut:





Gambar 4.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.1.5 Rancangan File

Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang file *database* yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi pemesanan lapangan pada Vitka Futsal, adapun rancangan filenya adalah sebagai berikut :

1. Deskripsi Tabel User

Tabel 4.8 Tabel User

Nama Database : futsal				
Nama Tabel : user				
Primary Key : user_id				
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
1	User_id	Int	2	Id_user (Primary Key, Auto Increment)
2	Username	Varchar	15	Nama User
3	Password	Varchar	15	Password User
4	Fullname	Varchar	30	Nama Lengkap
5	No_hp	Varchar	15	No.Handphone
6	Gambar	Varchar	50	Foto User
7	Hak akses	Varchar	20	Hak akses

2. Deskripsi Tabel Lapangan

Tabel 4.9 Tabel Lapangan

Nama Database : futsal				
Nama Tabel : tb_lapangan				
Primary Key : id_lapangan				
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
1	Id_lapangan	Int	2	Id_lapangan (Primary Key, Auto Increment)
2	Nama lapangan	Varchar	50	Nama lapangan
3	Harga	Int	10	Harga lapangan

3. Deskripsi Tabel Pemesanan

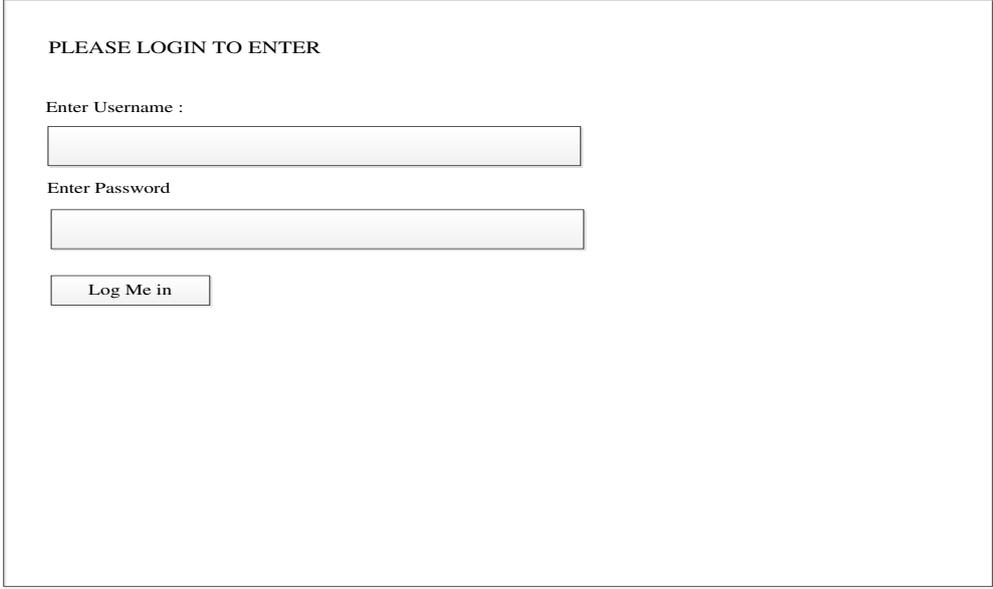
Tabel 4.10 Tabel Pemesanan

Nama Database : futsal				
Nama Tabel : tb_pemesanan				
Primary Key : id_pemesanan				
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
1	id_pemesanan	Int	11	Id_transaksi (Primary Key, Auto Increment)
2	Id_lapangan	Int	11	Id lapangan
3	User_id	Int	11	User_id
4	Tgl	Date		Tgl booking
5	Status	Varchar	50	Status lapangan
6	Gambar	Varchar	50	Foto transaksi

4.2.1.6 Desain Rinci

Pada Tahap ini akan dilampirkan desain rinci dari rancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan pada Vitka Futsal berbasis web. Rancangan ini berfungsi sebagai rancangan tampilan yang akan digunakan oleh si pengguna untuk memasukkan data kedalam sistem. Adapun desain rinci dari rancangan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Halaman Login



PLEASE LOGIN TO ENTER

Enter Username :

Enter Password

Log Me in

Gambar 4.11 Halaman Login

2. Halaman Menu Utama (Welcome To Vitka Futsal)



About Us Sign In Sign Us

WELCOME TO VITKA FUTSAL CENTER

Sekilas Tentang Vitka Futsal Center

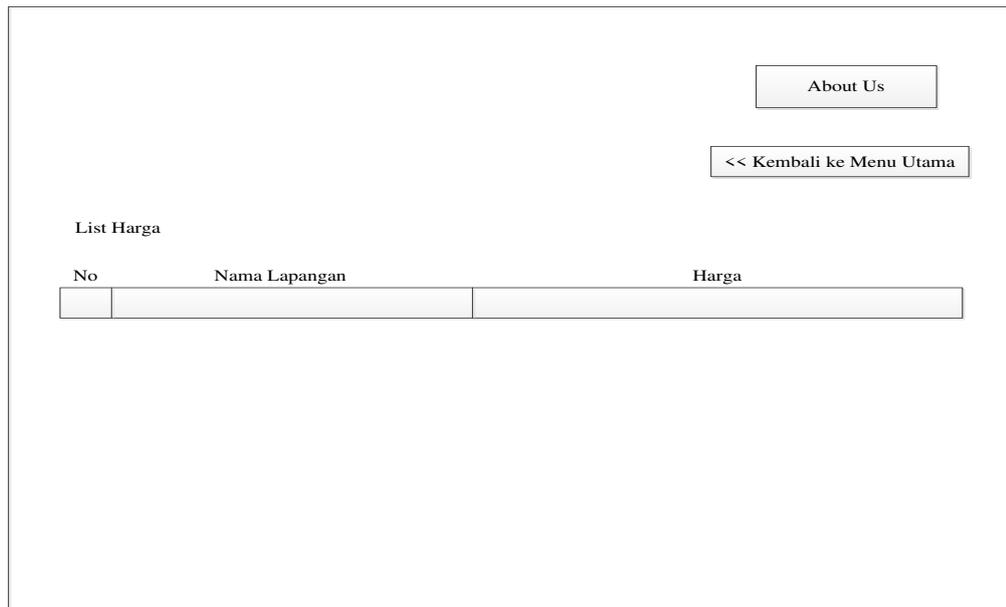
Foto Vitka Futsal

Informasi Vitka Futsal

List Harga Lapangan

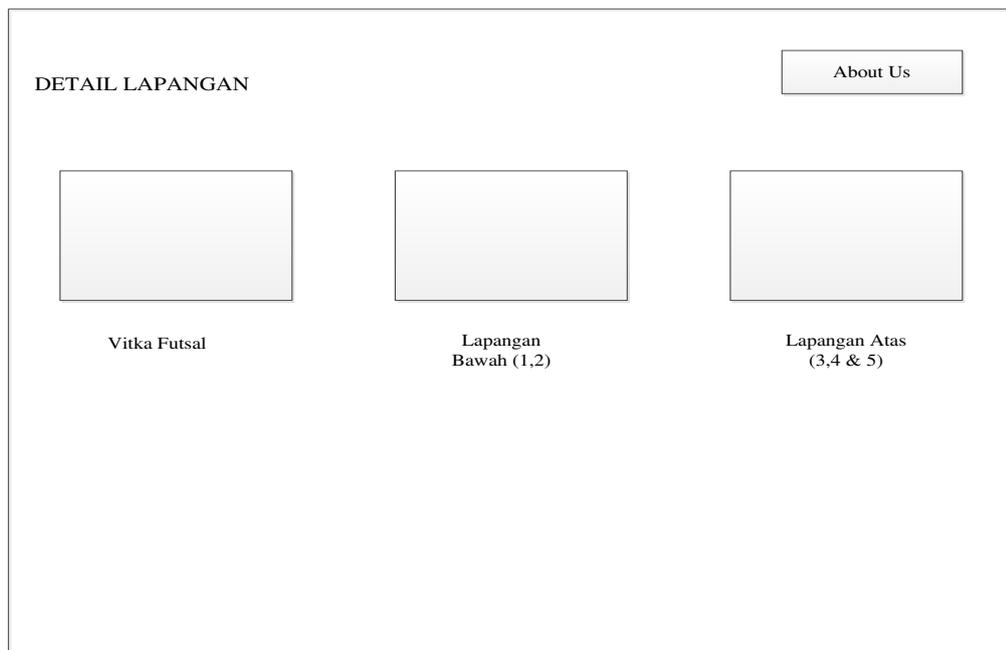
Gambar 4.12 Halaman Menu Utama

3. Halaman List Harga



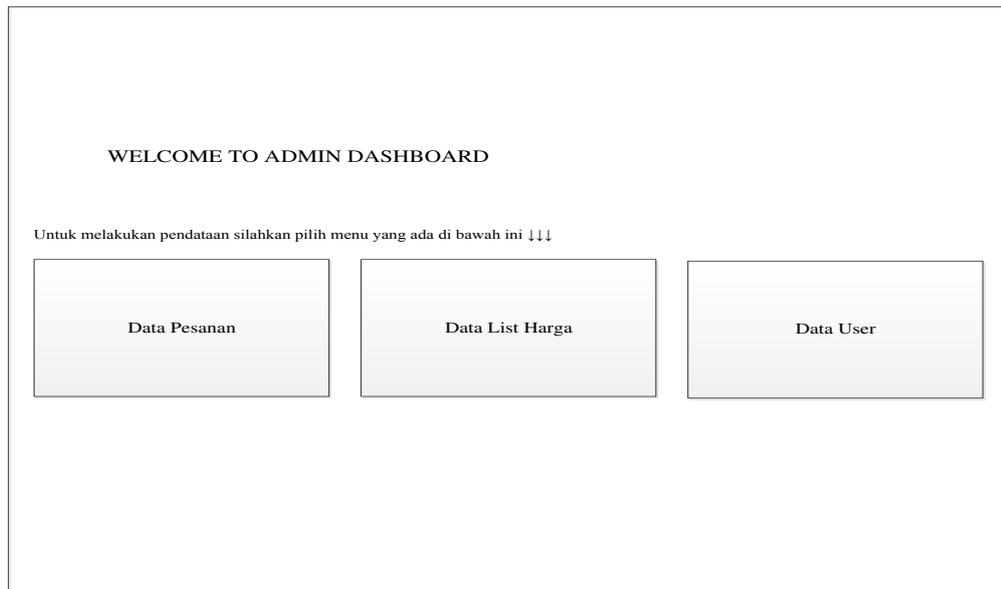
Gambar 4.13 Halaman List Harga

4. Halaman Detail Lapangan



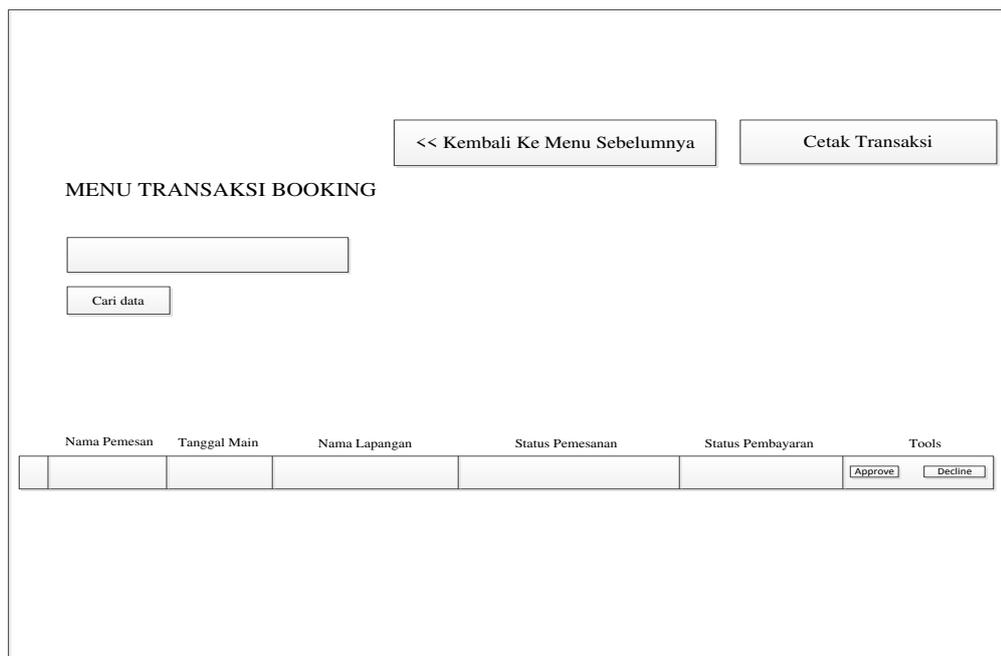
Gambar 4.14 Halaman Detail Lapangan

5. Halaman Menu Utama Admin



Gambar 4.15 Halaman Menu Utama Admin

6. Halaman Transaksi Booking



Gambar 4.16 Halaman Transaksi Booking

7. Halaman Cetak Transaksi Booking

DATA PESANAN LAPANGAN
Berikut Data List Pesanan

ID	Nama Pemesan	Tgl main	Paket Lapangan	Status

Gambar 4.17 Halaman Cetak Transaksi Booking

8. Halaman List Harga

MENU LIST HARGA

Cari Lapangan Dan Harga

No	Nama Lapangan	Harga	Tools	
			<input style="margin-right: 10px;" type="button" value=" Edit "/>	<input style="margin-right: 10px;" type="button" value=" Delete "/>

Gambar 4.18 Halaman Menu List Harga

9. Halaman Input Data harga

<< Kembali ke Menu utama Kembali ke Menu Sebelumnya

INPUT DATA HARGA

Form Data harga

Nama Lapangan

Harga

Simpan Cancel

Gambar 4.19 Halaman Input Data Harga

10. Halaman Menu User

<< Kembali ke menu Utama

Cari Fullname & Username
Cari data Refresh

+ Tambah Data user

Username	Password	Fullname	No.Hp	Hak Akses	Tools
					Edit Delete

Gambar 4.20 Halaman Menu User

11. Halaman Input Data User

<< Kembali ke Menu Utama Kembali ke Menu Sebelumnya

INPUT DATA USER

Form Data User

Username

Password

Nama Lengkap

No.Hp

Hak Akses

Foto User

Simpan Cancel

Gambar 4.21 Halaman Input Data User

12. Halaman List Pesanan

Kembali ke Menu Sebelumnya

LIST PESANAN

Cari Data

	Nama Lapangan	Harga	Tgl Main	Status	Bukti Pembayaran

Gambar 4.22 Halaman List Pesanan

4.3 Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap untuk dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari tahap implementasi adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

Tujuan dari tahap implementasi adalah sebagai berikut :

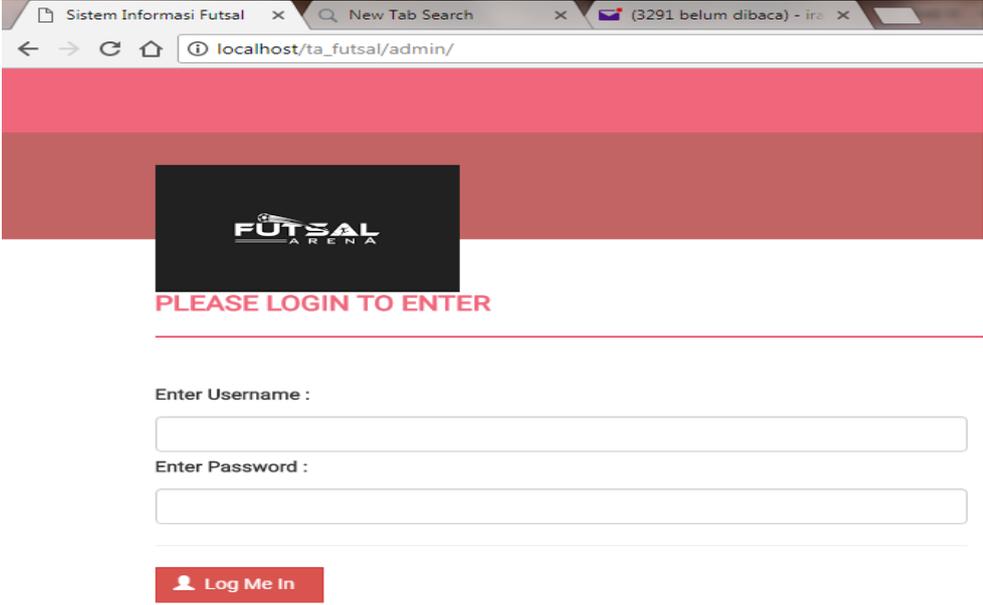
1. Menyelesaikan sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui.
2. Menulis, menguji dan mendokumentasikan program dan prosedur yang diperlukan.
3. Memastikan bahwa user dapat mengoperasikan sistem baru.
4. Memastikan bahwa konversi ke sistem baru berjalan dengan benar.

Dengan adanya sistem informasi yang baru ini tidak diperlukan waktu yang lama untuk *input*, *edit*, *delete* dan penyimpanan data serta penyajiannya, karena semua sudah terdapat pada sistem. Hanya dengan login atau masuk ke sistem dan memasukkan data dan informasi maka sistem tersebut sudah dapat dipergunakan.

Adapun Implementasinya adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Halaman Login

Form *login* digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi atau operasi selanjutnya. Apabila login berhasil maka akan masuk ke dalam form menu utama.



Sistem Informasi Futsal x New Tab Search x (3291 belum dibaca) - ite x

localhost/ta_futsal/admin/

FUTSAL ARENA

PLEASE LOGIN TO ENTER

Enter Username :

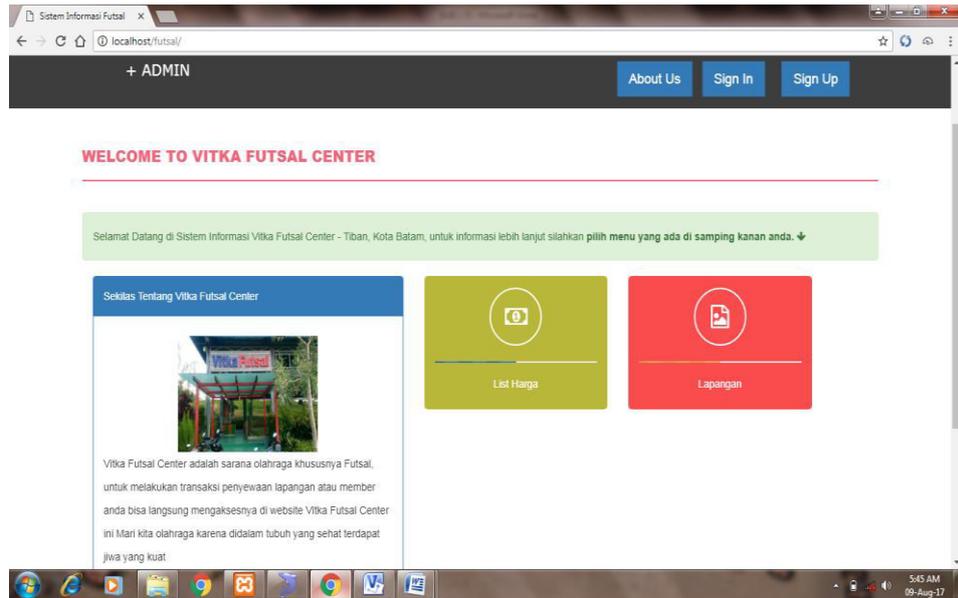
Enter Password :

 Log Me In

Gambar 4.23 Implementasi Halaman Login

2. Implementasi Halaman Menu Utama User (Welcome to Vitka Futsal)

Form ini akan menampilkan sebuah halaman utama dari aplikasi ini. Pada form ini terdapat 2 buah menu yaitu: *list* harga, yang berisikan harga lapangan pada vitka futsal. Lapangan, yang berisikan detail lapangan Vitka Futsal.



Gambar 4.24 Implementasi Halaman Menu Utama

3. Implementasi Halaman List Harga

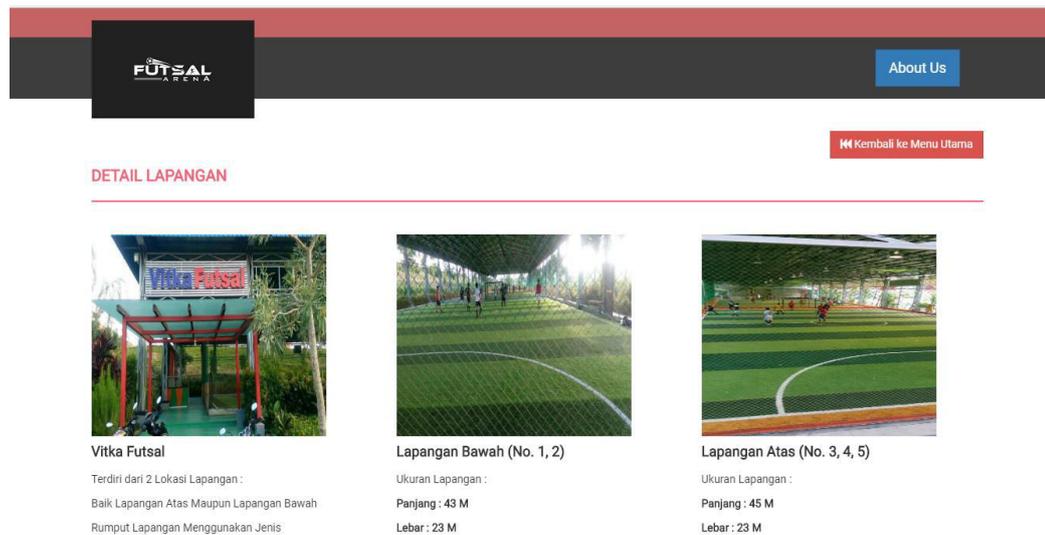
Rancangan tampilan ini dipergunakan untuk melihat list harga pada Vitka Futsal.

No.	Nama Lapangan	Harga
1	Member - 12 Jam - Malam - Lap Atas	Rp. 1700000
2	Member - 8 Jam - Malam - Lap Atas	Rp. 1250000
3	Member - 4 Jam - Malam - Lap Atas	Rp. 750000
4	Member - 12 Jam - Pagi Lap Atas	Rp. 1400000
5	Member - 8 Jam - Pagi Lap Atas	Rp. 1000000
6	Member - 4 Jam - Pagi - Lap Atas	Rp. 600000
7	Member - 12 Jam - Malam - Lap Bawah	Rp. 1550000

Gambar 4.25 Implementasi Halaman List Harga

4. Implementasi Halaman Detail Lapangan

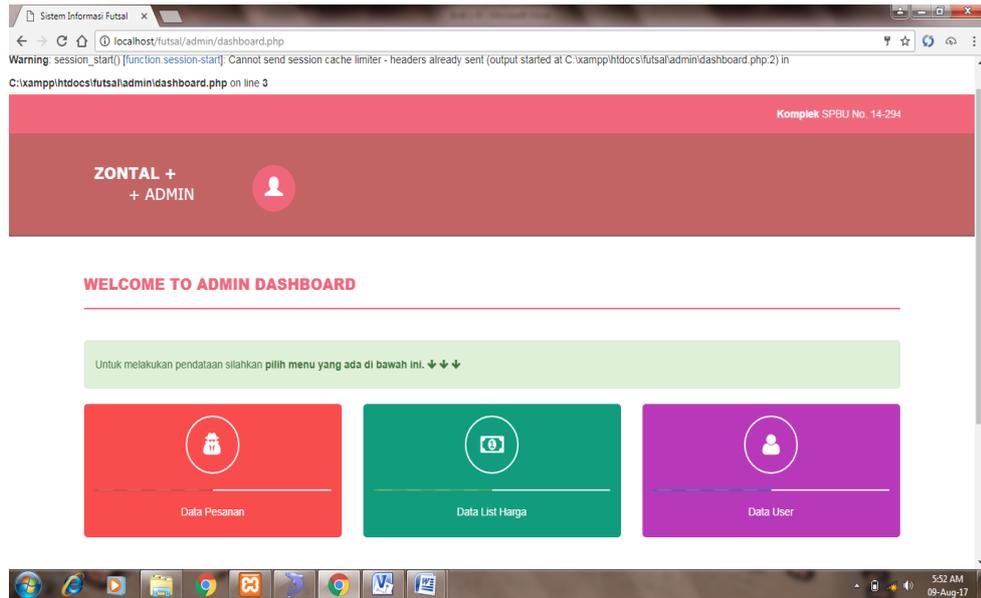
Form tampilan ini dipergunakan untuk melihat detail lapangan yang ada di Vitka Futsal.



Gambar 4.26 Implementasi Halaman Detail Lapangan

5. Implementasi Halaman Menu utama Admin

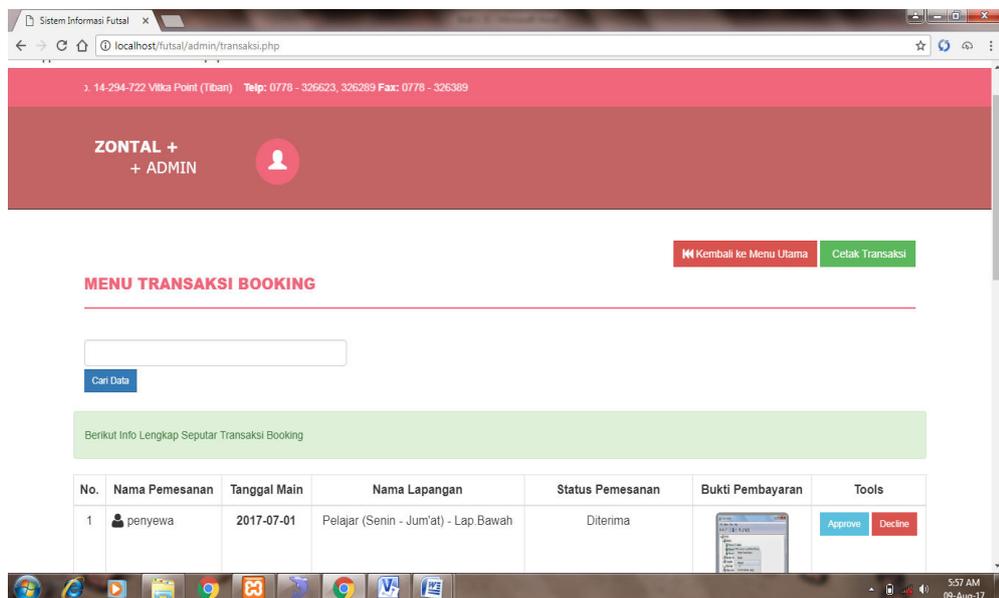
Form ini akan menampilkan sebuah halaman utama dari aplikasi ini. Pada form ini terdapat 2 buah menu yaitu: *list* harga, yang berisikan harga lapangan pada vitka futsal. Lapangan, yang berisikan detail lapangan Vitka Futsal.



Gambar 4.27 Implementasi Halaman Menu Utama Admin

6. Implementasi Halaman Transaksi Booking

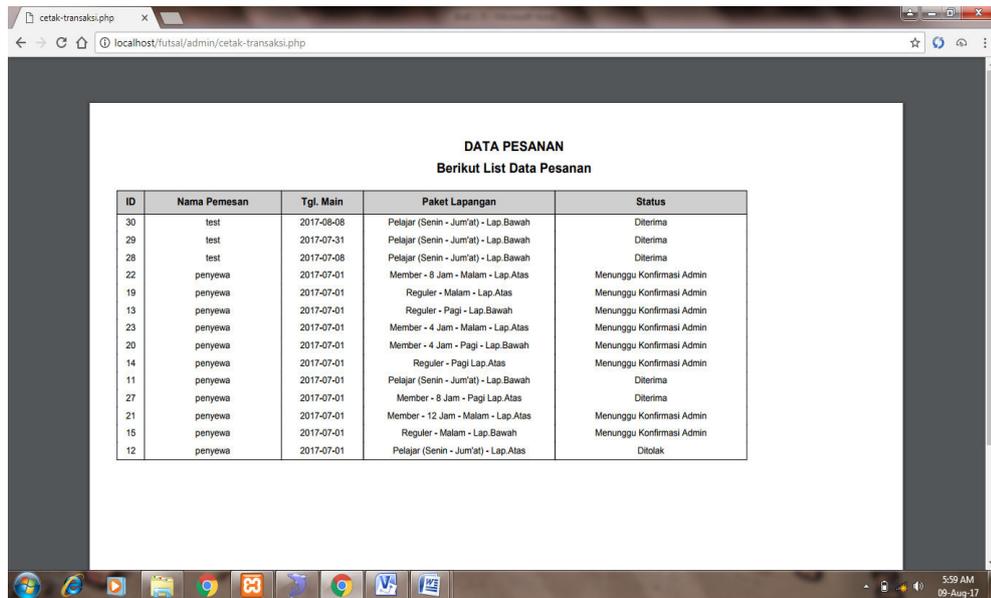
Form Transaksi *booking* ini daftar yang menyewa lapangan. Form ini dimulai dari nama pemesan, tanggal main, nama lapangan, status pemesanan, bukti pembayaran dan tools.



Gambar 4.28 Implementasi Halaman Transaksi Booking

7. Implementasi Halaman Cetak Transaksi Booking

Form ini digunakan untuk mencetak List Pesanan pada Vitka Futsal.



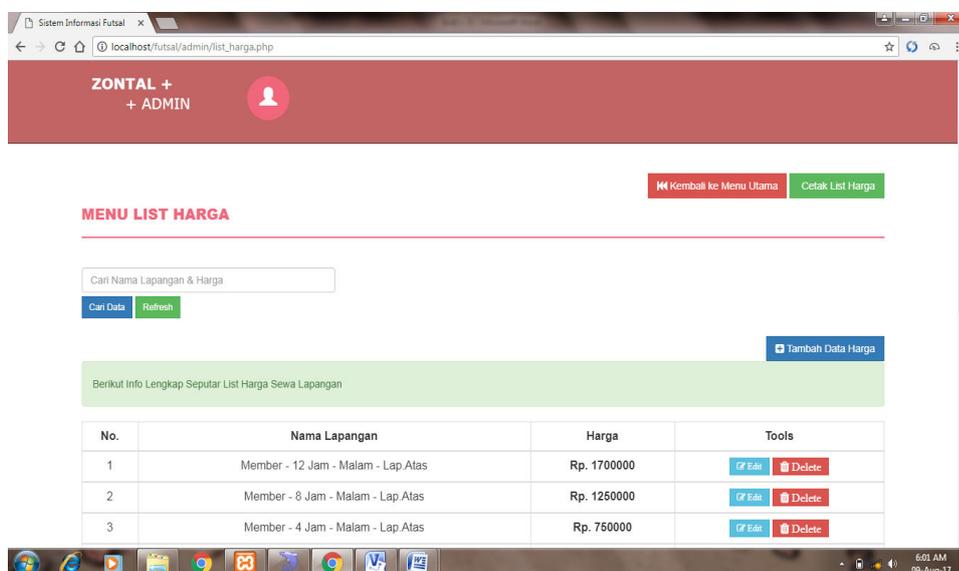
DATA PESANAN
Berikut List Data Pesanan

ID	Nama Pemesan	Tgl. Main	Paket Lapangan	Status
30	test	2017-08-08	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap.Bawah	Diterima
29	test	2017-07-31	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap.Bawah	Diterima
28	test	2017-07-08	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap.Bawah	Diterima
22	penyewa	2017-07-01	Member - 8 Jam - Malam - Lap.Atas	Menunggu Konfirmasi Admin
19	penyewa	2017-07-01	Reguler - Malam - Lap.Atas	Menunggu Konfirmasi Admin
13	penyewa	2017-07-01	Reguler - Pagi - Lap.Bawah	Menunggu Konfirmasi Admin
23	penyewa	2017-07-01	Member - 4 Jam - Malam - Lap.Atas	Menunggu Konfirmasi Admin
20	penyewa	2017-07-01	Member - 4 Jam - Pagi - Lap.Bawah	Menunggu Konfirmasi Admin
14	penyewa	2017-07-01	Reguler - Pagi Lap.Atas	Menunggu Konfirmasi Admin
11	penyewa	2017-07-01	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap.Bawah	Diterima
27	penyewa	2017-07-01	Member - 8 Jam - Pagi Lap.Atas	Diterima
21	penyewa	2017-07-01	Member - 12 Jam - Malam - Lap.Atas	Menunggu Konfirmasi Admin
15	penyewa	2017-07-01	Reguler - Malam - Lap.Bawah	Menunggu Konfirmasi Admin
12	penyewa	2017-07-01	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap.Atas	Ditolak

Gambar 4.29 Implementasi Halaman Cetak Transaksi Booking

8. Implementasi Halaman List Harga

Form Menu list harga ini digunakan untuk mengetahui daftar harga lapangan yang ada pada Vitka Futsal.



[Kembali ke Menu Utama](#) [Cetak List Harga](#)

MENU LIST HARGA

Cari Nama Lapangan & Harga

[Cari Data](#) [Refresh](#) [Tambah Data Harga](#)

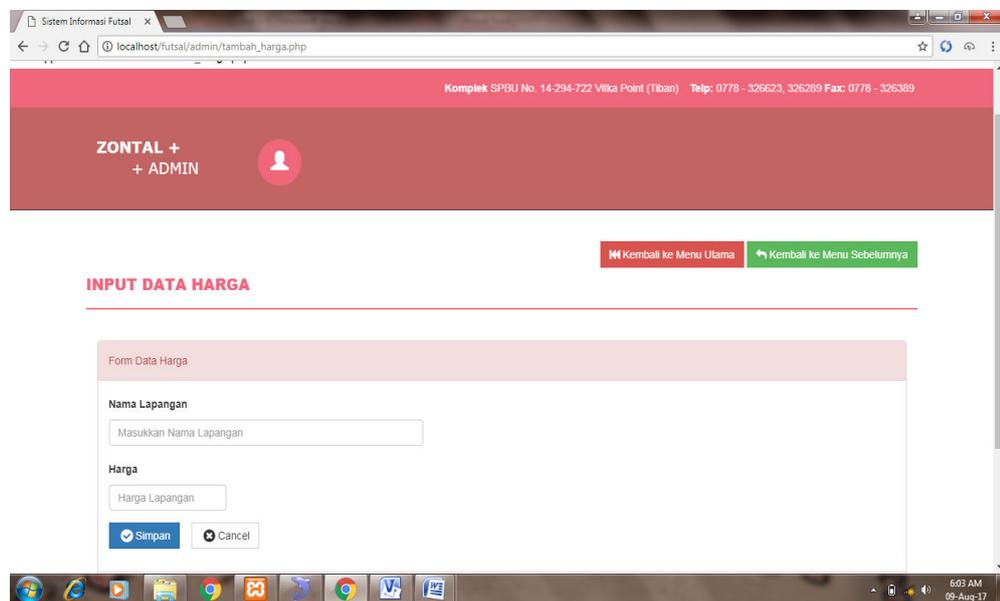
Berikut Info Lengkap Seputar List Harga Sewa Lapangan

No.	Nama Lapangan	Harga	Tools
1	Member - 12 Jam - Malam - Lap.Atas	Rp. 1700000	Edit Delete
2	Member - 8 Jam - Malam - Lap.Atas	Rp. 1250000	Edit Delete
3	Member - 4 Jam - Malam - Lap.Atas	Rp. 750000	Edit Delete

Gambar 4.30 Implementasi Halaman List Harga

9. Implementasi Halaman Input Data Harga

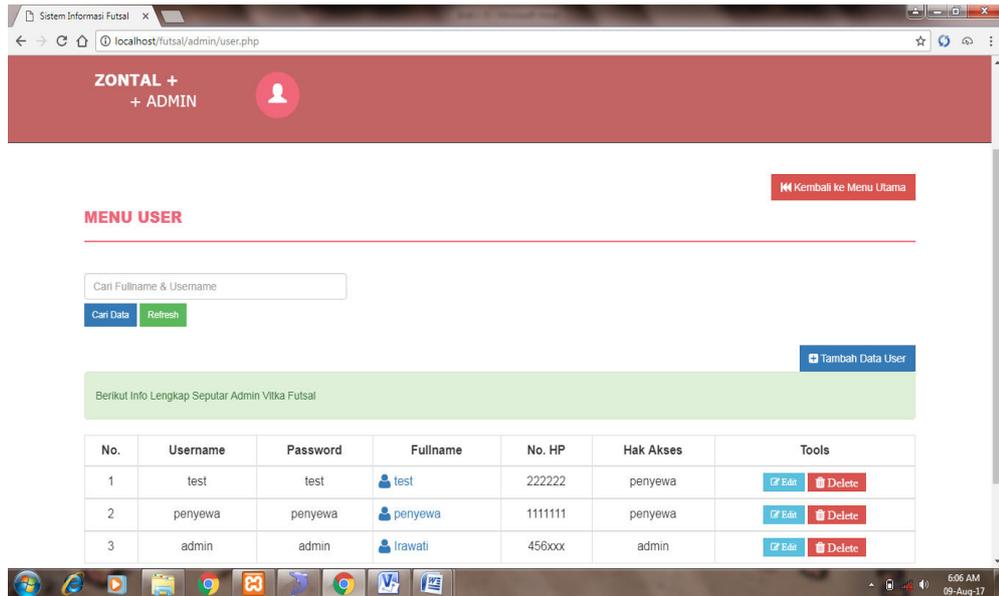
Form *input* data harga ini digunakan untuk menginput data admin baru dan admin lama. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar berikut:

The image is a screenshot of a web browser displaying a web application. The browser's address bar shows the URL 'localhost/futsal/admin/tambah_harga.php'. The page has a red header with contact information: 'Komplek SPBU No. 14-294-722 Vitka Point (Tiban) Telp: 0778 - 326623, 326289 Fax: 0778 - 326389'. Below the header, there is a navigation bar with 'ZONTAL + ADMIN' and a user profile icon. Two buttons are visible: 'Kembali ke Menu Utama' (red) and 'Kembali ke Menu Sebelumnya' (green). The main content area is titled 'INPUT DATA HARGA' and contains a form titled 'Form Data Harga'. The form has two input fields: 'Nama Lapangan' with a placeholder 'Masukkan Nama Lapangan' and 'Harga' with a placeholder 'Harga Lapangan'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (blue) and 'Cancel' (grey). The Windows taskbar is visible at the bottom of the screenshot, showing the time as 6:03 AM on 09-Aug-17.

Gambar 4.31 Implementasi Halaman Input Data Harga

10. Implementasi Halaman Menu User

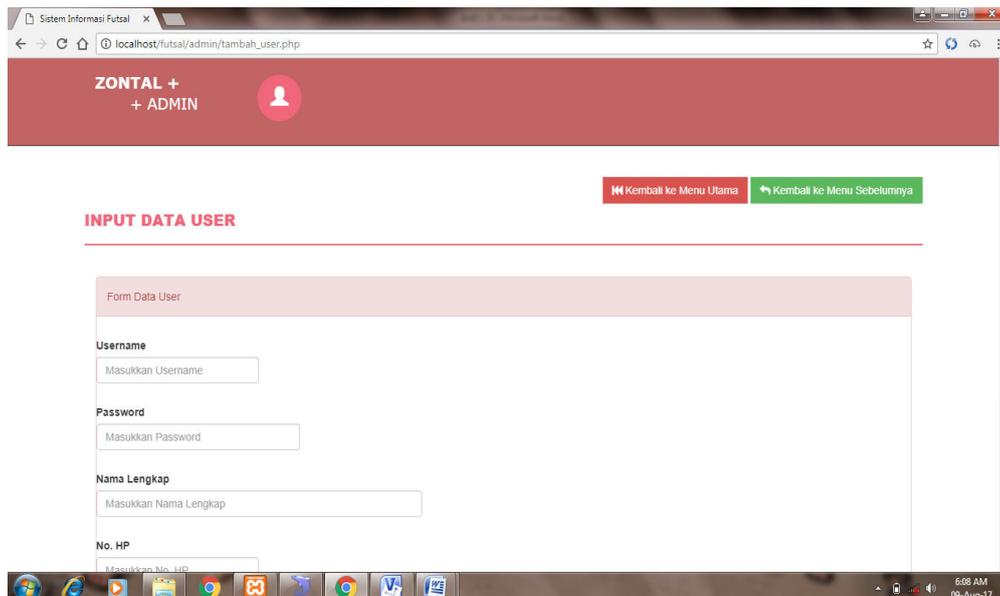
Form ini digunakan untuk edit dan hapus data user yang ada pada Vitka Futsal. Form ini dimulai dari nama admin, *password*, nama lengkap admin, no.hp dan hak akses.



Gambar 4.32 Implementasi Halaman Menu User

11. Implementasi Halaman Input Data User

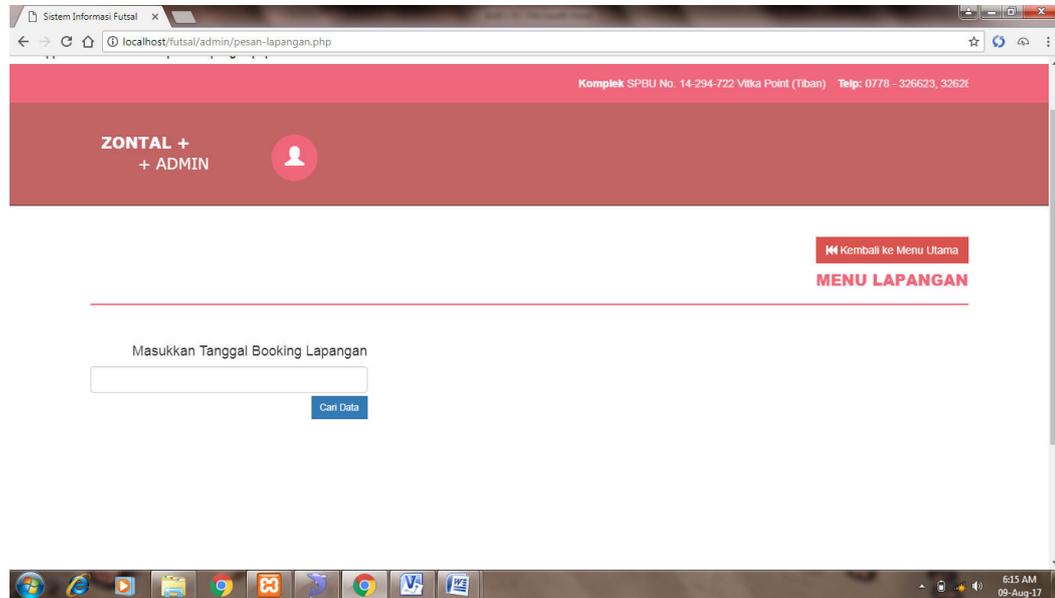
Form *input* data user ini digunakan untuk menginput data user baru. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 4.33 Implementasi Halaman Input Data User

12. Implementasi Halaman Pemesanan Lapangan

Form ini digunakan penyewa untuk pemesanan lapangan yang ada pada Vitka Futsal.



Gambar 4.34 Implementasi Halaman Pemesanan Lapangan

13. Implementasi Halaman List Pesanan

Form ini daftar list pesanan lapangan yang dibooking penyewa. Form ini di mulai dari nama lapangan, harga lapangan, tgl main, status lapangan dan bukti pembayaran.

The screenshot displays a web browser window with the address bar showing 'localhost/futsal/admin/status_pesanan.php'. The page title is 'LIST PESANAN'. Below the title is a search bar with a 'Cari Data' button. A green banner reads 'Berikut Daftar Lapangan yang Telah Anda Pesan'. The main content is a table with the following data:

No.	Nama Lapangan	Harga	Tanggal Main	Status	Bukti Pembayaran
1	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap. Bawah	Rp. 125000	2017-07-01	Diterima	
2	Pelajar (Senin - Jum'at) - Lap. Atas	Rp. 140000	2017-07-01	Ditolak	
3	Reguler - Pagi - Lap. Bawah	Rp. 140000	2017-07-01	Menunggu Konfirmasi Admin	
4	Reguler - Pagi Lap. Atas	Rp. 160000	2017-07-01	Menunggu Konfirmasi Admin	
5	Reguler - Malam - Lap. Bawah	Rp. 170000	2017-07-01	Menunggu Konfirmasi Admin	
6	Reguler - Malam - Lap. Atas	Rp. 200000	2017-07-01	Menunggu Konfirmasi Admin	

The taskbar at the bottom shows the system time as 6:18 AM on 09-Aug-17.

Gambar 4.35 Impelementasi Halaman List Pesanan

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh berdasarkan dari hasil analisis dan penerapan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Pada Vitka Futsal Batam yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan oleh perancang sistem.

Adapun beberapa kesimpulan terhadap rumusan masalah pada Sistem informasi tersebut ialah sebagai berikut:

1. Prosedur pemesanan lapangan yang sedang berjalan pada Vitka Futsal masih manual. Vitka Futsal saat ini masih membutuhkan banyak waktu untuk melakukan proses pemesanan lapangan karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke Vitka Futsal. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar.
2. Sistem ini dapat memberikan kemudahan terhadap bagian pengelola lapangan yang bertugas, seperti mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan.
3. Dengan dibuatnya aplikasi web ini pihak pengelola atau petugas dapat mengontrol informasi transaksi pemakaian lapangan futsal baik.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dikemukakan sehubungan dengan sistem baru yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Sistem Pemesanan Lapangan ini perlu memperbaiki tampilan design agar lebih menarik dan dapat menambahkan fitur-fitur lain sesuai kebutuhan objek.
2. Agar perangkat lunak yang telah dirancang dapat dipelihara dengan baik dan kiranya dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

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* .

Hutahean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.

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.

Supardi, Y. (2010). *Semua Bisa Menjadi Programmer Java Basic Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Syakur, M. L. (2013). *Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Pada Grindulu Futsal Pacitan* .