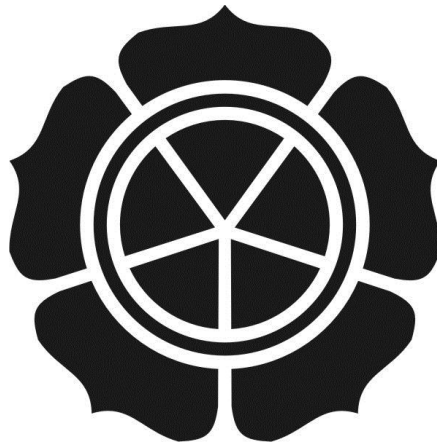


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB di YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Darman

11.11.5570

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB di YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Darman

11.11.5570

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB di YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Darman

11.11.5570

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Maret 2015

Dosen Pembimbing



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK.190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB di YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Darman

11.11.5570

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 November 2015

KETUA STM IKAMATIKA DAN KOMPUTER AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 November 2015

Meterai
Rp. 6.000

Darman

NIM. 11.11.5570

MOTTO

“Man shabara zhafira” yang artinya siapa yang bersabar akan beruntung.

“Man Jadda WaJadaa” yang artinya siapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil, Insya Allah!



PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada Bapak, Ibu, Kakak-kakak, dan Adik yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Adit, Eka, Warisman, Prpto, Oliver, Ardi dan Agus yang selalu memotivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat penulis yaitu sahabat-sahabat 11-SITI-13 terutama para penghuni basecamp kalong, tanpa mereka skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.
6. Kepada Pak Setyani Mahendra sekeluarga.
7. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'amin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi berjudul "**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB di YOGYAKARTA**" dengan sedikit halangan yang berarti. Salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Strata-1. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta, adik-adik tersayang, serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung saya baik dari dukungan moral maupun materil.
2. Bapak Prof.M. Suyanto MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Pak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.

5. Segenap staff dan dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
6. Kepada Adit, Eka, Warisman, Prpto, Oliver, Ardi dan Agus yang selalu memotivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat penulis yaitu sahabat-sahabat 11-S1TI-13 terutama para penghuni basecamp kalong, tanpa mereka skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.
8. Kepada Pak Setyani Mahendra sekeluarga.
9. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang dapat membangun sangat penulis harapkan. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 9 November 2015

Penulis

Darman

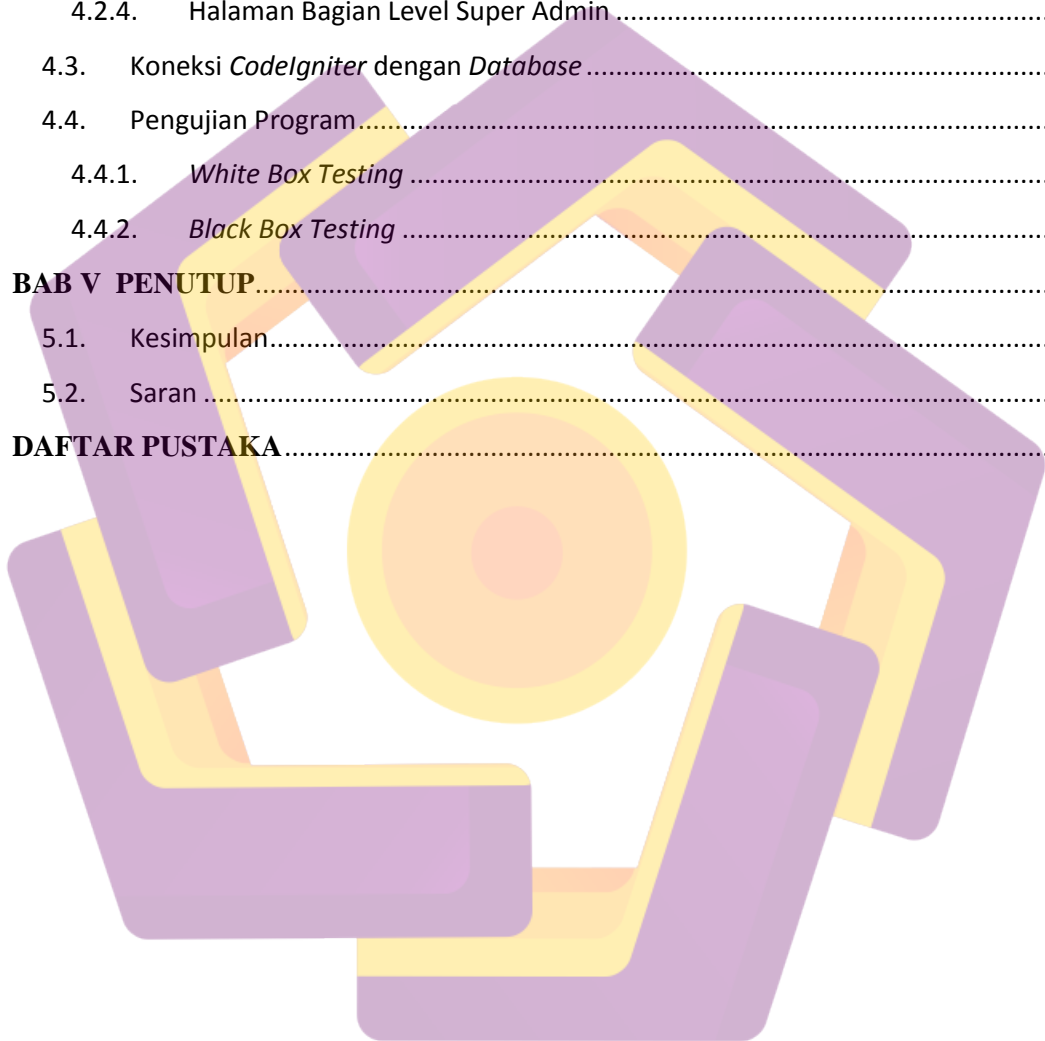
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis.....	5
1.6.3. Metode Perancangan.....	5
1.6.4. Metode Pengembangan.....	5
1.6.5. Metode Pengujian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8

2.2.	Konsep Dasar Sistem, Informasi, dan Sistem Informasi.....	9
2.2.1.	Konsep Dasar Sistem.....	9
2.2.1.1.	Pengertian Sistem	9
2.2.1.2.	Karakteristik Sistem	10
2.2.2.	Konsep Dasar Informasi	12
2.2.2.1.	Definisi Informasi	12
2.2.2.2.	Definisi Data	12
2.2.2.3.	Kualitas Informasi.....	13
2.2.2.4.	Nilai Informasi	13
2.2.3.	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	14
2.2.3.1.	Definisi Sistem Informasi.....	14
2.2.3.2.	Komponen Sistem Informasi	14
2.3.	Konsep Pemodelan Sistem.....	17
2.3.1.	<i>Flowchart</i>	17
2.3.2.	<i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	17
2.4.	Konsep Basis Data.....	19
2.4.1.	Definisi Basis Data	19
2.4.2.	Tujuan Basis Data	20
2.4.3.	Manfaat Basis Data	20
2.4.4.	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	21
2.4.5.	<i>SQL (Structured Query Language)</i>	24
2.5.	Bahasa Pemrograman yang Digunakan	25
2.5.1.	Web.....	25
2.5.2.	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	25
2.5.3.	<i>Client side scripting (CSS)</i>	25
2.5.4.	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	27
2.5.5.	<i>CodeIgniter (CI)</i>	28
2.5.6.	<i>MySQL</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31

3.1.	Gambaran Umum.....	31
3.2.	Analisis Sistem.....	31
3.2.1.	Identifikasi Masalah	32
3.2.2.	Analisis SWOT	32
3.2.2.1.	Kekuatan (<i>Strengths</i>).....	33
3.2.2.2.	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)	33
3.2.2.3.	Peluang (<i>Opportunities</i>)	33
3.2.2.4.	Ancaman (<i>Threats</i>).....	34
3.2.3.	Analisis Kebutuhan.....	35
3.2.3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	35
3.2.3.2.	Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
3.2.3.3.	Aturan Booking Lapangan	40
3.2.4.	Analisis Kelayakan	41
3.2.4.1.	Kelayakan Teknis.....	41
3.2.4.2.	Kelayakan Operasional.....	41
3.2.4.3.	Kelayakan Hukum.....	41
3.2.4.4.	Kelayakan Ekonomi	42
3.3.	Perancangan Sistem.....	42
3.3.1.	Pemodelan Sistem	42
3.3.2.	Perancangan Proses.....	44
3.3.3.	Perancangan Basis Data	47
3.3.3.1.	ERD (<i>entity relationship diagram</i>).....	47
3.3.3.2.	Relasi Antar Tabel	48
3.3.3.3.	Rancangan Struktur Tabel.....	49
3.3.4.	Perancangan Tampilan (<i>Interface</i>).....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		86
4.1.	Implementasi Basis Data dan Tabel	86
4.1.1.	Pembuatan <i>Database</i>	86
4.1.2.	Struktur <i>Database</i>	86

4.2.	Implementasi Antarmuka	94
4.2.1.	Halaman Bagian Pengunjung	94
4.2.2.	Halaman Bagian Level Member	100
4.2.3.	Halaman Bagian Level Admin Lapangan	105
4.2.4.	Halaman Bagian Level Super Admin	120
4.3.	Koneksi <i>CodeIgniter</i> dengan <i>Database</i>	131
4.4.	Pengujian Program	132
4.4.1.	<i>White Box Testing</i>	132
4.4.2.	<i>Black Box Testing</i>	136
BAB V	PENUTUP	139
5.1.	Kesimpulan	139
5.2.	Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	140



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol – Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	18
Tabel 3.1. Matriks SWOT.....	34
Tabel 3.2. Struktur Tabel Super Admin.....	49
Tabel 3.3. Struktur Tabel Jasa Penyewa Lapangan (JPL).....	50
Tabel 3.4. Struktur Tabel Admin Lapangan.....	51
Tabel 3.5. Struktur Tabel Lapangan.....	52
Tabel 3.6. Struktur Tabel Jadwal.....	53
Tabel 3.7. Struktur Tabel Jadwal <i>Default</i>	53
Tabel 3.8. Struktur Tabel Member.....	54
Tabel 3.9. Struktur Tabel Libur.....	55
Tabel 3.10. Struktur Tabel Berita.....	56
Tabel 3.11. Struktur Tabel Booking.....	56
Tabel 3.12. Struktur Tabel Detail Booking.....	57
Tabel 3.13. Struktur Tabel Konfirmasi Pembayaran.....	58
Tabel 3.14. Struktur Tabel Info.....	59
Tabel 4.1. Uji Coba Kebutuhan Fungsional.....	136

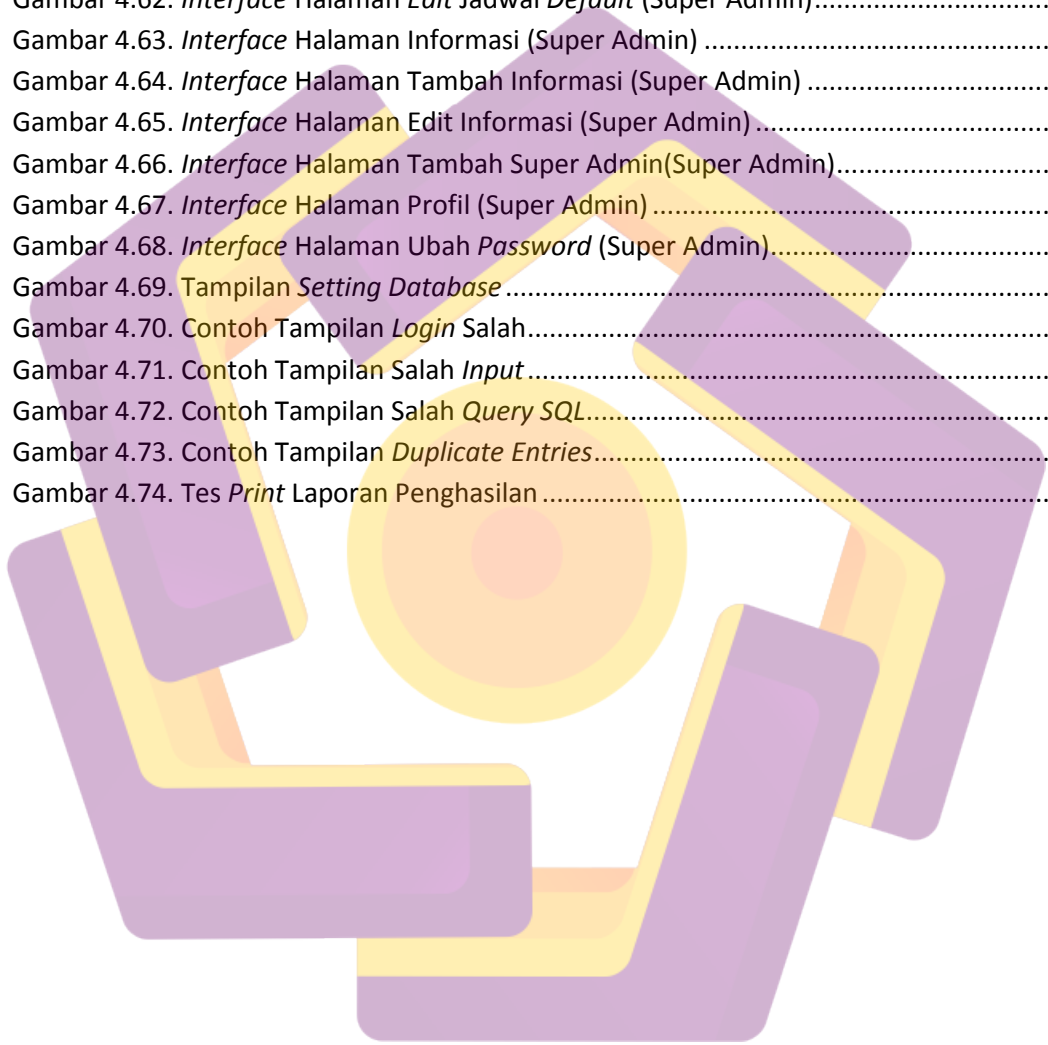
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Simbol <i>Flowchart</i>	17
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i>	43
Gambar 3.2. Diagram Konteks	44
Gambar 3.3. DFD Level 1.....	45
Gambar 3.4. DFD Level 2 Proses 11	46
Gambar 3.5. DFD Level 2 Proses 12	47
Gambar 3.6. ERD (<i>entity relationship diagram</i>).....	48
Gambar 3.7. Relasi Antar Tabel	49
Gambar 3.8. Halaman <i>Home</i> (Pengunjung)	60
Gambar 3.9. Halaman <i>Booking</i> (Pengunjung).....	60
Gambar 3.10. Halaman Cara Pemesanan (Pengunjung).....	61
Gambar 3.11. Halaman Tentang (Pengunjung)	61
Gambar 3.12. Halaman Kontak (Pengunjung)	62
Gambar 3.13. Halaman Keranjang <i>Booking</i> (Pengunjung)	62
Gambar 3.14. Halaman <i>Login</i>	63
Gambar 3.15. Halaman <i>Home</i> (Member)	63
Gambar 3.16. Halaman Riwayat <i>Booking</i> (Member)	64
Gambar 3.17. Halaman Detail <i>Booking</i> Berhasil (Member).....	64
Gambar 3.18. Halaman Detail <i>Booking</i> Menunggu (Member)	65
Gambar 3.19. Halaman Detail <i>Booking</i> Gagal (Member)	65
Gambar 3.20. Halaman Konfirmasi Pembayaran (Member)	66
Gambar 3.21. Halaman Struk <i>Booking</i> (Member)	66
Gambar 3.22. Halaman Cara Pemesanan (Member).....	67
Gambar 3.23. Halaman Kontak (Member).....	67
Gambar 3.24. Halaman Tentang (Member).....	68
Gambar 3.25. Halaman <i>Dashboard</i> (Admin Lapangan)	68
Gambar 3.26. Halaman Tampil Lapangan (Admin Lapangan)	69
Gambar 3.27. Halaman Tambah Lapangan (Admin Lapangan)	69
Gambar 3.28. Halaman Edit Lapangan (Admin Lapangan)	70
Gambar 3.29. Halaman Tampil Jadwal (Admin Lapangan)	70
Gambar 3.30. Halaman Tambah Jadwal (Admin Lapangan).....	71
Gambar 3.31. Halaman Edit Jadwal (Admin Lapangan).....	71
Gambar 3.32. Halaman Tampil <i>Member</i> (Admin Lapangan)	72
Gambar 3.33. Halaman Tambah <i>Member</i> (Admin Lapangan)	72
Gambar 3.34. Halaman <i>Booking</i> Status Menunggu (Admin Lapangan)	73
Gambar 3.35. Halaman <i>Booking</i> Status Berhasil (Admin Lapangan)	73

Gambar 3.36. Halaman <i>Booking</i> Status Gagal (Admin Lapangan).....	74
Gambar 3.37. Halaman Detail <i>Booking</i> Status Berhasil (Admin Lapangan).....	74
Gambar 3.38. Tampilan Detail Konfirmasi Pembayaran (Admin Lapangan)	75
Gambar 3.39. Halaman Tampil Berita (Admin Lapangan)	75
Gambar 3.40. Halaman Tambah Berita (Admin Lapangan)	76
Gambar 3.41. Halaman Edit Berita (Admin Lapangan)	76
Gambar 3.42. Halaman Laporan (Admin Lapangan).....	77
Gambar 3.43. Halaman Hasil Laporan (Admin Lapangan)	77
Gambar 3.44. Halaman <i>Setting</i> Jasa Penyewa Lapangan (Admin Lapangan)	78
Gambar 3.45. Halaman <i>Setting</i> Jadwal <i>Default</i> (Admin Lapangan)	78
Gambar 3.46. Halaman <i>Dashboard</i> (Super Admin)	79
Gambar 3.47. Halaman Tampil JP Lapangan (Super Admin)	79
Gambar 3.48. Halaman Tambah JP Lapangan (Super Admin)	80
Gambar 3.49. Halaman Edit JP Lapangan (Super Admin)	80
Gambar 3.50. Halaman Tampil Admin Lapangan (Super Admin)	81
Gambar 3.51. Halaman Tambah Admin Lapangan (Super Admin)	81
Gambar 3.52. Halaman Edit Admin Lapangan (Super Admin).....	82
Gambar 3.53. Halaman Tampil Jadwal <i>Default</i> (Super Admin)	82
Gambar 3.54. Halaman Tambah Jadwal <i>Default</i> (Super Admin)	83
Gambar 3.55. Halaman Edit Jadwal <i>Default</i> (Super Admin)	83
Gambar 3.56. Halaman Tampil Informasi (Super Admin).....	84
Gambar 3.57. Halaman Tambah Informasi (Super Admin).....	84
Gambar 3.58. Halaman Edit Informasi (Super Admin)	85
Gambar 3.59. Halaman Tambah Super Admin (Super Admin)	85
Gambar 4.1. Pembuatan <i>Database</i>	86
Gambar 4.2. Struktur Tabel Super Admin.....	87
Gambar 4.3. Struktur Tabel JPL.....	88
Gambar 4.4. Struktur Tabel Jadwal <i>Default</i>	88
Gambar 4.5. Struktur Tabel Admin Lapangan.....	89
Gambar 4.6. Struktur Tabel Lapangan	89
Gambar 4.7. Struktur Tabel Jadwal.....	90
Gambar 4.8. Struktur Tabel Member.....	90
Gambar 4.9. Struktur Tabel <i>Booking</i>	91
Gambar 4.10. Struktur Tabel Detail <i>Booking</i>	91
Gambar 4.11. Struktur Tabel Pembayaran	92
Gambar 4.12. Struktur Tabel Libur	93
Gambar 4.13. Struktur Tabel Info	93
Gambar 4.14. Struktur Tabel Berita.....	94

Gambar 4.15. <i>Interface</i> Halaman <i>Home</i>	94
Gambar 4.16. <i>Interface</i> Halaman <i>Booking</i>	95
Gambar 4.17. <i>Interface</i> Halaman Keranjang.....	96
Gambar 4.18. <i>Interface</i> Halaman Profil Jasa Penyewa Lapangan.....	97
Gambar 4.19. <i>Interface</i> Halaman Detail Berita.....	98
Gambar 4.20. <i>Interface</i> Halaman Cara Pemesanan.....	98
Gambar 4.21. <i>Interface</i> Halaman Tentang.....	99
Gambar 4.22. <i>Interface</i> Halaman Kontak.....	99
Gambar 4.23. <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	100
Gambar 4.24. <i>Interface</i> Halaman Riwayat <i>Booking</i>	101
Gambar 4.25. <i>Interface</i> Halaman Detail <i>Booking</i>	102
Gambar 4.26. <i>Interface</i> Halaman Konfirmasi <i>Booking</i>	103
Gambar 4.27. <i>Interface</i> Halaman Struk <i>Booking</i>	104
Gambar 4.28. <i>Interface</i> Halaman Profil Member	104
Gambar 4.29. <i>Interface</i> Halaman Ubah <i>Password</i> Member.....	105
Gambar 4.31. <i>Interface</i> Halaman Lapangan	107
Gambar 4.32. <i>Interface</i> Halaman Tambah Lapangan	107
Gambar 4.33. <i>Interface</i> Halaman Edit Lapangan	108
Gambar 4.34. <i>Interface</i> Halaman Jadwal.....	109
Gambar 4.35. <i>Interface</i> Halaman Tambah Jadwal	109
Gambar 4.36. <i>Interface</i> Halaman Edit Jadwal.....	110
Gambar 4.37. <i>Interface</i> Halaman Member.....	110
Gambar 4.38. <i>Interface</i> Halaman Tambah Member.....	111
Gambar 4.39. <i>Interface</i> Halaman <i>Booking</i> Status Menunggu	112
Gambar 4.40. <i>Interface</i> Halaman <i>Booking</i> Status Berhasil	112
Gambar 4.41. <i>Interface</i> Halaman <i>Booking</i> Status Gagal.....	113
Gambar 4.42. <i>Interface</i> Halaman Detail <i>Booking</i>	113
Gambar 4.43. <i>Interface</i> <i>Modal</i> Detail Konfirmasi	114
Gambar 4.44. <i>Interface</i> Halaman <i>Berita</i>	115
Gambar 4.45. <i>Interface</i> Halaman Tambah Berita	115
Gambar 4.46. <i>Interface</i> Halaman Edit Berita	116
Gambar 4.47. <i>Interface</i> Halaman Laporan.....	117
Gambar 4.48. <i>Interface</i> Halaman Hasil Laporan	117
Gambar 4.52. <i>Interface</i> Halaman Ubah <i>Password</i> (AdminLapangan)	120
Gambar 4.53. <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> (Super Admin)	121
Gambar 4.54. <i>Interface</i> Halaman JP Lapangan (Super Admin).....	121
Gambar 4.55. <i>Interface</i> Halaman Tambah JP Lapangan (Super Admin).....	122
Gambar 4.56. <i>Interface</i> Halaman Edit JP Lapangan (Super Admin).....	123

Gambar 4.57. <i>Interface</i> Halaman Admin Lapangan (Super Admin).....	124
Gambar 4.58. <i>Interface</i> Halaman Tambah Admin Lapangan (Super Admin).....	124
Gambar 4.59. <i>Interface</i> Halaman Edit Admin Lapangan (Super Admin)	125
Gambar 4.60. <i>Interface</i> Halaman Jadwal <i>Default</i> (Super Admin).....	126
Gambar 4.61. <i>Interface</i> Halaman Tambah Jadwal Deafult (Super Admin).....	126
Gambar 4.62. <i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Jadwal <i>Default</i> (Super Admin).....	127
Gambar 4.63. <i>Interface</i> Halaman Informasi (Super Admin)	128
Gambar 4.64. <i>Interface</i> Halaman Tambah Informasi (Super Admin)	128
Gambar 4.65. <i>Interface</i> Halaman Edit Informasi (Super Admin)	129
Gambar 4.66. <i>Interface</i> Halaman Tambah Super Admin(Super Admin).....	129
Gambar 4.67. <i>Interface</i> Halaman Profil (Super Admin)	130
Gambar 4.68. <i>Interface</i> Halaman Ubah <i>Password</i> (Super Admin).....	131
Gambar 4.69. Tampilan <i>Setting Database</i>	132
Gambar 4.70. Contoh Tampilan <i>Login</i> Salah.....	133
Gambar 4.71. Contoh Tampilan Salah <i>Input</i>	134
Gambar 4.72. Contoh Tampilan Salah <i>Query SQL</i>	134
Gambar 4.73. Contoh Tampilan <i>Duplicate Entries</i>	135
Gambar 4.74. Tes <i>Print</i> Laporan Penghasilan	136



INTISARI

Sistem informasi lapangan futsal adalah sebuah sistem informasi yang digunakan untuk menampilkan informasi lapangan futsal. Yang akan membantu sebuah jasa penyewaan lapangan futsal untuk mempublikasikan informasi umum, jadwal, dan penyewaan lapangan futsal.

Pada sistem ini, penulis akan membuat sebuah sistem informasi berbasis web. Tujuannya adalah untuk membuat sebuah cara yang sederhana dan efektif untuk mempromosikan layanan yang ditawarkan oleh jasa penyewaan lapangan futsal dan menampilkan ketersediaan lapangan. Dengan cara ini, banyak orang dapat melihat informasi dari mana pun dan kapan pun tanpa harus datang langsung ke tempatnya.

Sistem ini akan dikembangkan dengan menggunakan *Notepad++* sebagai *source code editor* dan *XAMPP* yang merupakan kombinasi dari *server Apache Web*, *PHP* dan *MySQL*.

Kata Kunci : Sistem informasi, Sistem informasi lapangan futsal, *Website*, *PHP*, *MySQL*

ABSTRACT

Futsal field information system is an information system that is used to display review information futsal field. Which will help a futsal field rental services to publish general information, schedule, and lease futsal field.

In this system, the authors will create a web-based information system. The goal is to create a simple and effective way to promote the services offered by the rental services futsal field and displays the availability of the field. In this way, more people can view information from anywhere and at anytime without having to come into place.

This system will be developed by using Notepad ++ as a source code editor and XAMPP which is a combination of the Apache Web server , PHP and MySQL .

Keywords : *Information system, Information system futsal field, Website, PHP, MySQL*

