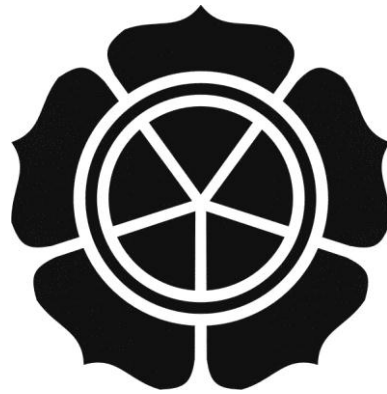


**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA
NUSANTARA FUTSAL KEBUMEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Didik Iswanto

11.12.6068

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA
NUSANTARA FUTSAL KEBUMEN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Didik Iswanto

11.12.6068

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA
NUSANTARA FUTSAL KEBUMEN**

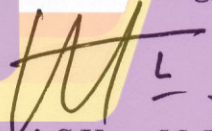
yang disusun oleh

Didik Iswanto

11.12.6068

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Kusanawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA
NUSANTARA FUTSAL KEBUMEN**

yang disusun oleh

Didik Iswanto

11.12.6068

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Kusnawi, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 3 Maret 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 20 Februari 2015

Tanda Tangan

Didik Iswanto
11.12.6068

MOTTO

- Berhentilah menjadi orang lain, karena dirimu sendiri itu lebih berarti untuk orang disekelilingmu. -@_aang_
- Tidak ada namanya orang pintar atau orang bodoh, yang ada hanyalah orang yang mau berusaha atau tidak. -@adhiesulistyo
- Jangan pernah kamu tunda apa yang bisa kamu kerjakan hari ini. -@Trimuhatdi
- Jangan pernah menyerah sebelum mendapatkan apa yang kamu inginkan. -@didikiswnto
- Tak semua lelah menghasilkan rupiah, tapi tetaplah melangkah bila itu bernilai ibadah. -Jamil Azzaini

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ✚ Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
- ✚ Terima kasih kepada orangtua saya (bapak Sumarno dan Ibu Khomsinah) tercinta yang telah mendukung dan mendoakan saya demi kesuksesan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Terima kasih kepada saudara saya Elin Aprilliani, Farida Anggaraini, Qory Fera, dan keluarga saya lainnya.
- ✚ Terima kasih kepada Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng yang sudah memberikan masukan dan saran serta dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
- ✚ Terima kasih kepada teman-teman 3ThreeMedia atas bantuan serta dukungannya.
- ✚ Terima kasih kepada Tia, Arun, Alim, Array dan teman-teman S1-SI-10 atas bantuan serta dukungannya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Nusantara Futsal Kebumen”**.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, Jurusan Sistem Informasi. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang didapat diperkuliahan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Pada kesempatan kali ini ucapkan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Kusnwai, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan arahan serta segala kemurahan hati kepada penulis.
4. Kedua orang tua tercinta yang telah membimbing dan memberikan banyak dukungan moral, spiritual, motivasi serta dukungan materi selama penulisan skripsi ini sampai dengan selesai.
5. Dan juga tidak lupa teman-teman semua yang membantu kelancaran penyusunan skripsi hingga terselesaikannya laporan ini.

Akhirnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam penulisan laporan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Sistem Informasi dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4

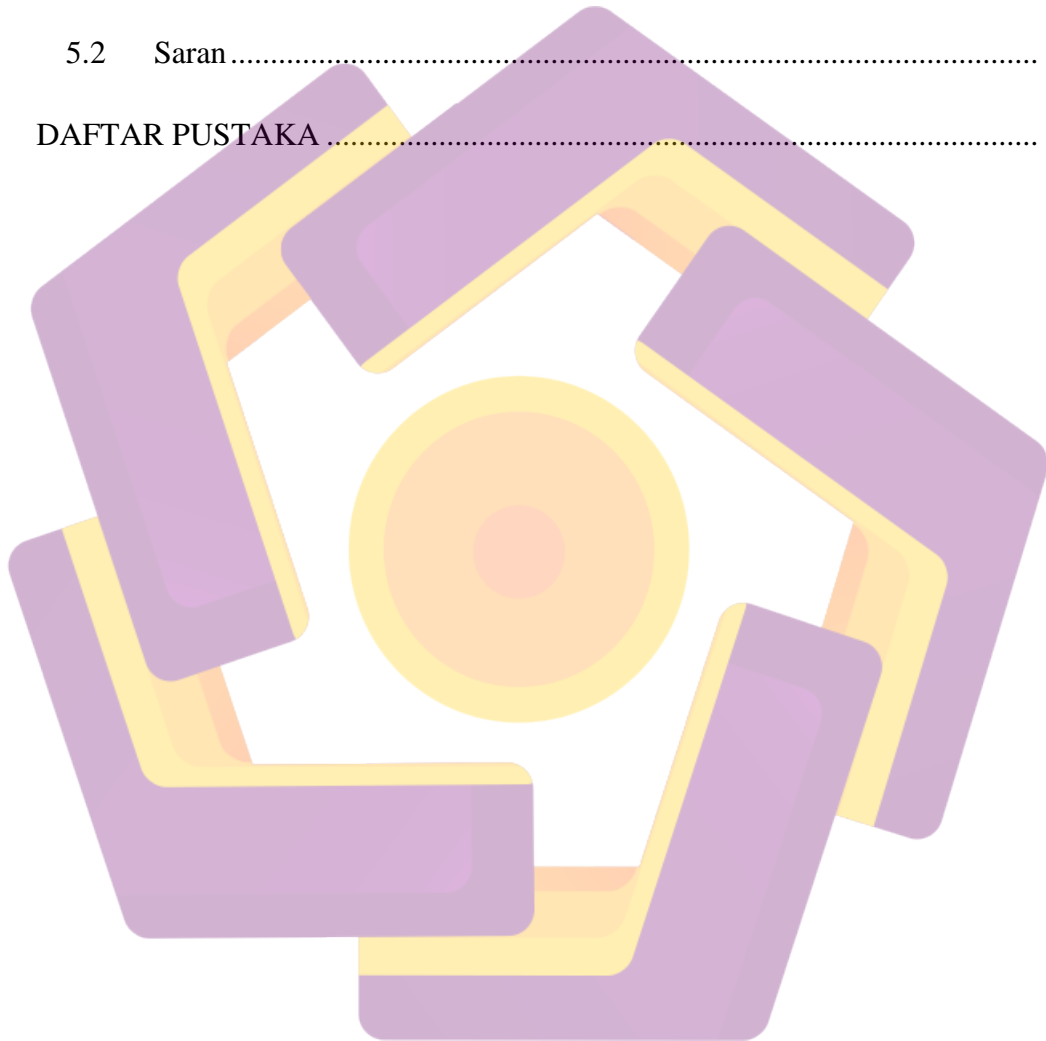
1.5.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2	Metode Analisis	5
1.5.3	Metode Perancangan	5
1.5.4	Metode Pengembangan	6
1.5.5	Metode Testing.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Definisi Sistem	9
2.2.1	Karakteristik Sistem.....	9
2.2.2	Definisi Informasi	11
2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	12
2.3.1	Definisi Sistem Informasi	12
2.3.2	Komponen Sistem Informasi	13
2.4	Pengertian Pemesanan	15
2.5	Definisi Website/Web	15
2.5.1	Konsep Dasar Website	16
2.5.2	Jenis Website.....	17
2.5.2.1	Jenis Website Berdasarkan Sifat	17
2.5.2.2	Jenis Web Dari Segi Bahasa Pemrograman	18
2.5.3	Domain.....	18

2.5.4	Internet	19
2.5.5	TCP/IP.....	19
2.6	Konsep Pemodelan Dan Pemrograman.....	21
2.6.1	Flowchart	21
2.6.2	DFD (Data Flow Diagram)	22
2.6.3	HTML (Hypertext Markup Language)	27
2.6.4	PHP (PHP Hypertext Preprocessor).....	28
2.7	Konsep Basis Data.....	28
2.7.1	Definisi Basis Data.....	28
2.7.2	Tujuan Basis Data	28
2.7.3	Komponen Basis Data.....	30
2.7.4	MySQL.....	30
2.7.4.1	Kelebihan MySQL	31
2.7.4.2	DDL (Data Definition Language)	31
2.7.4.3	DML (Data Manipulation Language).....	32
2.8	Perangkat Lunak yang digunakan	32
2.8.1	Sublime Text 2	32
2.8.2	XAMPP.....	34
2.8.3	Framework CodeIgniter	34
2.8.4	Adobe Photoshop CS5	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	Tinjauan Umum.....	37

3.2	Analisis Sistem	38
3.2.1	Identifikasi Masalah	38
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	39
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	47
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	48
3.2.4	Analisis Kelayakan.....	50
3.2.4.1	Analisis Kelayakan Hukum.....	51
3.2.4.2	Analisis kelayakan Operasional	51
3.2.4.3	Analisis Kelayakan Ekonomi	51
3.2.4.4	Analisis Kelayakan Teknologi	52
3.3	Perancangan Sistem.....	52
3.3.1	Flowchart Sistem.....	53
3.3.2	Diagram Konteks	55
3.3.3	Data Flow Digram.....	56
3.4	Perancangan Database	66
3.4.1	Normalisasi	66
3.4.2	Relasi Antar Tabel.....	70
3.4.3	Entity Relationship Diagram (ERD)	71
3.4.4	Struktur Tabel.....	73
3.5	Perancangan Interface	79
3.5.1	Interface Untuk Admin Dan User	79

3.5.1.1	Desain Menu Login	79
3.5.1.2	Desain Menu Administrator Dan User	79
3.5.1.3	Desain Menu Tambah Pada Administrator	80
3.5.1.4	Desain Menu Harga	81
3.5.1.5	Desain Menu Tambah Harga	81
3.5.1.6	Desain Menu Booking	82
3.5.1.7	Desain Menu Tambah Data Booking	82
3.5.1.8	Desain Menu Konfirmasi	83
3.5.1.9	Desain Menu Laporan	83
3.5.1.10	Desain Menu Booking Member	84
3.5.1.11	Desain Menu Utama	84
3.5.1.12	Desain Menu About	85
3.5.1.13	Desain Menu Contct Us	85
3.5.1.14	Desain Menu Membership	86
3.5.1.15	Desain Menu Jadwal	86
3.5.1.16	Desain Menu Login Member	87
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		88
4.1	Tahapan Implementasi	88
4.2	Kegiatan Implementasi	88
4.2.1	Pembuatan Database dan Tabel	89
4.2.2	Pembuatan Interface (Form)	95
4.2.3	Pembuatan Koneksi Database	100
4.2.4	Pembuatan Coding Program (Source Code)	100
4.2.5	Pengujian Sistem	102

4.2.6	Implementasi.....	106
4.2.7	Pemeliharaan.....	111
BAB V PENUTUP.....		112
5.1	Kesimpulan.....	112
5.2	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....		114



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Flowchart	22
Tabel 2.2 Simbol-simbol DFD	23
Tabel 3.1 Analisis Kinerja	40
Tabel 3.2 Analisis Informasi	41
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	43
Tabel 3.4 Analisis Keamanan	44
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	45
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	46
Tabel 3.7 Normalisasi Bentuk Pertama	66
Tabel 3.8 Normalisasi Bentuk Kedua	67
Tabel 3.9 Bentuk Normal Ketiga	68
Tabel 3.10 Relasi Antar Tabel	70
Tabel 3.11 Rancangan Tabel Admin	73
Tabel 3.12 Rancangan Tabel Lapangan	73
Tabel 3.13 Rancangan Tabel Booking	74
Tabel 3.14 Rancangan Tabel Konfirmasi Saldo	75
Tabel 3.15 Rancangan Tabel Member	76
Tabel 3.16 Rancangan Tabel Berita	77
Tabel 3.17 Rancangan Tabel Harga	78
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Konteks	25
Gambar 2.2 DFD Level Nol.....	26
Gambar 2.3 DFD Level 1	27
Gambar 2.4 Contoh Gambar Sublime Text 2	33
Gambar 3.1 Flowchart	54
Gambar 3.2 Diagram Konteks	55
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	57
Gambar 3.4 DFD Level 2 untuk Proses 2	58
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 3	59
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 4	60
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 5	61
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 6	62
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 7	63
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 8	64
Gambar 3.11 Level 2 Proses 9	65
Gambar 3.12 Entity Relationship Diagram.....	72
Gambar 3.13 Menu Login.....	79
Gambar 3.14 Menu Administrator Dan User.....	80
Gambar 3.15 Menu Tambah Administrator.....	80
Gambar 3.16 Menu Harga.....	81
Gambar 3.17 Menu Tambah Harga	81
Gambar 3.18 Menu Booking.....	82

Gambar 3.19 Menu Tambah Data Booking	82
Gambar 3.20 Menu Konfirmasi	83
Gambar 3.21 Desain Laporan	83
Gambar 3.22 Menu Booking Member	84
Gambar 3.23 Desain Menu Utama.....	84
Gambar 3.24 Menu About	85
Gambar 3.25 Menu Contact Us	85
Gambar 3.26 Menu Membership	86
Gambar 3.27 Menu Jadwal	86
Gambar 3.28 Login Member.....	87
Gambar 4.1 Pembuatan Database	89
Gambar 4.2 Tabel Admin	90
Gambar 4.3 Tabel Member	91
Gambar 4.4 Tabel Booking	91
Gambar 4.5 Tabel Berita.....	92
Gambar 4.6 Tabel harga.....	92
Gambar 4.7 Tabel Konfirmasi	93
Gambar 4.8 Tabel Lapangan.....	94
Gambar 4.9 Tampilan Home Page.....	95
Gambar 4.10 Halaman Membership	96
Gambar 4.11 Halaman Pencarian Jadwal	96
Gambar 4.12 Tampilan halaman Login Admin dan User.....	97
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama Admin	97
Gambar 4.14 Halaman Tambah Admin	98
Gambar 4.15 Halaman Tambah Member.....	98

Gambar 4.16 Halaman Konfirmasi	99
Gambar 4.17 Halaman Harga.....	99
Gambar 4.18 Halaman Data Jadwal Lapangan.....	99
Gambar 4.19 Tampilan Source Code Koneksi	100
Gambar 4.20 Source Code Halaman Pertandingan.....	103
Gambar 4.21 Kesalahan Bahasa (<i>Syntax Error</i>)	103
Gambar 4.22 Halaman Utama / Home.....	107
Gambar 4.23 Tampilan Login Cpanel.....	108
Gambar 4.24 Halaman Utama Cpanel	109
Gambar 4.25 Tampilan Web Root Cpanel.....	110



DAFTAR SINGKATAN

CI = *Codeigniter*

CMS = *Content Management System*

DDL = *Data Definition Language*

DFD = *Data Flow Diagram*

DML = *Data manipulation Language*

DNS = *Domauin Name Server*

HTML = *Hypertext Markup Language*

IP = *Internet Protocol*

MVC = *Model, View, Controller*

MySQL = *My Structure Query Language*

PHP = *PHP Hypertext Preprocessor*

SGML = *Standard Generalized Markup Language*

TCP = *Trasnsmition Control Protocol*

INTISARI

Kebutuhan akan informasi pada era globalisasi semakin hari semakin meningkat dan penyajian informasi dituntut cepat dan tepat. Pada saat ini informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era modern. Salah satu media yang dapat menjadi fasilitas untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tepat adalah internet.

Saat ini futsal menjelma menjadi salah satu olah raga yang paling di gemari masyarakat Indonesia. Pada zaman modern ini masih banyak tempat futsal yang menggunakan cara booking konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya.

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web ini dirancang sesuai dengan kebutuhan pada Nusantara Futsal Kebumen, khususnya dalam hal pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan yang saat ini masih menggunakan cara manual. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Dengan adanya perancangan system informasi ini, Nusantara Futsal Kebumen akan lebih mudah dalam melakukan pengaturan jadwal serta pendataan pemesanan lapangan

Kata Kunci : Nusantara Futsal, Information System Based Web Nusantara Futsal

ABSTRACT

The need of information in the globalization era increases day by day and the information is needed to be accessed quickly and accurately. Nowadays, information is one of main needs in the modern era. One of the media that can be used to get the information quickly and accurately is internet.

Currently futsal transforms into one of the most popular sport in Indonesian. In this modern era, there are many futsal places still using the conventional way for booking the futsal field such as private meeting, appointment by phone, writing appointments on paper , and etc .

The design of information system web-based for booking futsal field is designed according to the needs of Nusantara Futsal Kebumen, particularly for the booking field and the arrangement of the schedule that still use the manual method. This design of information system web-based for booking futsal field is designed by using the programming language PHP and MySQL. This design of the information system will help Nusantara Futsal Kebumen to arrange the scedule and to write on the booking of field effectively.

Keyword : *Nusantara Futsal, Information System Based Web Nusantara Futsal*