

**PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL  
PADA DMT FUTSAL YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Pradhika Yogli Putra**

**07.11.1517**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL  
PADA DMT FUTSAL YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Pradhika Yogli Putra**

**07.11.1517**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL  
PADA DMT FUTSAL YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pradhika Yogli Putra**

**07.11.1517**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2011

**Dosen Pembimbing,**

  
**Heri Sismoro, M. Kom**  
**NIK. 190302057**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA DMT FUTSAL YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pradhika Yogli Putra**

07.11.1517

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Februari 2013

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M. Kom

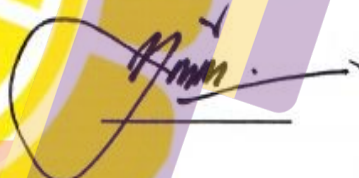
NIK. 190000002

Barka Satya, M. Kom

NIK. 190302126

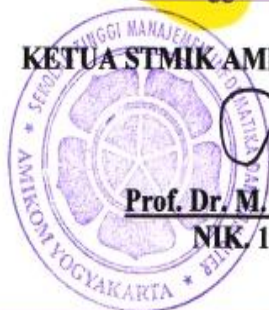
Heri Sismoro, M. Kom

NIK. 190302057



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, 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 disuatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 08 Maret 2013

Pradhika Yogli Putra

(07.11.1517)

## MOTTO

- Setiap pohon besar selalu mempunyai akar yang kuat dibawahnya, kesuksesan akan kita raih dengan pondasi keyakinan akan kebershasilan yang kuat.
- Tuhan bersama orang-orang yang berani.
- No One Can Outrun Their Destiny.
- Menghargai sebuah proses keberhasilan akan lebih penting dibandingkan menghargai hasil instan.



## Halaman Persembahan

Saya persembahkan karya kecilku ini kepada :

- Untuk Ibuku M Mujariah dan Bapakku Agus S tercinta yang selalu memberikan semangat untuk selalu menuntaskan apa yang telah dimulai dan memanfaatkan apa yang kita miliki.
- Untuk adikku Danung dan Zulhan yang member hiburan saat ada rasa jenuh menyelesaikan karya ini.
- Untuk teman-teman S1 TI C 07 yang selalu kompak dan member banyak kenangan dan prestasi.
- Untuk teman-teman Bonbin Crew Dafid Agung Isol Febri Deni Yadi Ridha Azwin Ayip Cepok Dangu Yudi Nuki Anes semuanya yang selalu membantu dan member dukungan penuh dalam menyelesaikan karya ini.
- Untuk semua keluargaku MAYAPALA, khususnya angkatan 2008 BANYU URIP Lisong Bledug Klelep Tabo' Mucong meskipun hujan kita selalu melangkah dan berlari. Menyesallah mereka mahasiswa Amikom yang tak pernah merasakan memakai slayer Pink MAYAPALA.
- Dan untuk semua pihak yang telah membantu dan mendoakan kelancaran dalam pembuatan karya ini. Terimakasih.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikumWr. Wb.*

Syukur alhamdulillah, segala puji kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam juga senantiasa kita limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman. Amin.

Atas Berkat dan Rahmat Allah SWT maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA DMT FUTSAL YOGYAKARTA”**dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan serta masukan. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Ir, Mujilin owner perusahaan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di DMT Futsal.
2. Bapak Sudarmawan, MT, ketua jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin dan surat pengantar dalam mendapatkan tempat dalam penelitian.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan saran yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih atas bimbingannya.



4. Keluargaku, Ibuku M Mujariah dan Bapakku Agus S, adik-adikku Danung dan Zulhantercinta.
5. Teman – teman angkatan 2007 kelas SITIC

Tiada sesuatu yang sempurna di dunia kecuali ALLAH SWT. Mohon maaf jika ada kesalahan dalam skripsi ini. Semoga kita semua selalu mendapat rahmat dan petunjuk untuk berjalan dibawah kerjanya.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membantu.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 08 Maret 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematik Penulisan.....	5
<b>BAB II: LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem .....	7
2.1.1 Pengertian Sistem .....	7
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.1.3 Klasifikasi Sistem .....	10
2.1.4 Desain Sistem .....	11
2.1.4 Pengendalian Sistem.....	12

2.2 Konsep Dasar Informasi .....	14
2.2.1 Pengertian Informasi.....	14
2.2.2 Komponen Sistem Informasi .....	14
2.3 Sistem Informasi Manajemen.....	17
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi Manajemen.....	17
2.3.2 Peran Sistem Informasi bagi Manajemen .....	18
2.4 Konsep Dasar Basis Data .....	18
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	19
2.5.1 NetBeans 7.01 .....	20
2.5.1.1 Platform NetBeans .....	20
2.5.1.2 Integrated Development Environment.....	21
2.5.2 XAMPP 1.4.13 .....	22
2.5.2.1 Bagian Penting XAMPP .....	23
2.6 Analisis PIECES .....	24
2.6.1 Analisis Kelayakan Sistem .....	28
2.6.2 Analisis Biaya dan Manfaat.....	29
<b>BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>31</b>
3.1 Gambaran Umum Perusahaan .....	31
3.1.1 Sejarah Perusahaan .....	31
3.1.2 Tujuan Perusahaan.....	31
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	32
3.1.4 Sistem Yang Sudah Ada .....	33
3.2 Analisis Sistem .....	34
3.2.1 Definisi Analisis Sistem .....	34
3.2.2 Langkah – langkah Dalam Analisis Sistem.....	35
3.2.3 Identifikasi Masalah.....	36
3.2.4 Analisis Kelemahan Sistem .....	37
3.2.5 Analisis Kebutuhan Teknologi .....	37
3.2.6 Analisa Kelayakan Sistem .....	40
3.3 Rancangan Sistem .....	48

3.3.1 Rancangan Model .....	48
<b>BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM</b> .....	<b>64</b>
4.1 Menetapkan Rancangan Implementasi .....	64
4.2 Kegiatan Implementasi .....	64
4.2.1 Pengetesan Program .....	64
4.2.2 Instalasi Perangkat Keras dan Lunak .....	66
4.2.3 Pengetesan Sistem .....	67
4.2.4 Pelatihan Personal .....	67
4.2.5 Konversi Sistem .....	68
4.3 Implementasi Program .....	69
4.4 Pemeliharaan Sistem .....	69
4.5 Manual Program .....	70
4.6 Penguji Sistem .....	79
<b>BAB V: PENUTUP</b> .....	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel.3.1. Rincihan Biaya Hardware .....	41
Tabel.3.2. Rincihan Biaya Software .....	42
Tabel.3.3. Analisa Biaya Dan Manfaat .....	44
Tabel.3.4. Hasil Perhitungan dari Ketiga Metode.....	47
Tabel.3.5. Struktur Tabel Member .....	54
Tabel.3.6. Struktur Tabel Karyawan .....	54
Tabel.3.7. Struktur Tabel Lapangan .....	55
Tabel.3.8. Struktur Tabel Sewa .....	56
Tabel.3.9. Struktur Tabel Harga .....	57
Tabel.3.10. Struktur Tabel Pembayaran .....	57
Tabel.4.1. Rencana Implementasi .....	69
Tabel.4.2. Tabel Perbandingan Sistem Lama dan Baru.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1. Karakteristik Suatu Sistem.....	12
Gambar.2.2. Siklus Informasi .....	17
Gambar.2.3. Block Sistem Informasi yang Berinteraksi.....	20
Gambar.2.4. Simbol Flowchart yang digunakan.....	30
Gambar.2.5. Simbol Bagan Alir Data yang digunakan.....	31
Gambar.3.1. Flowchart Sistem yang Sedang Berjalan .....	33
Gambar.3.2. Simbol Flowchart yang Digunakan .....	34
Gambar.3.3. Flowchart yang Diusulkan .....	49
Gambar.3.4. DFD Level 0.....	50
Gambar.3.5. DFD Level 1.....	51
Gambar.3.6. DFD Level 2.....	52
Gambar.3.7. Relasi Antar Tabel.....	53
Gambar.3.8. Form Login .....	58
Gambar.3.9. Form Data Karyawan .....	59
Gambar.3.10. Form Data Member .....	59
Gambar.3.11. Form Data Lapangan .....	60
Gambar.3.12. Form Penyewaan Lapangan .....	60
Gambar.3.13. Form Cari Member.....	61
Gambar.3.14. Form Pembayaran .....	61
Gambar.3.15. Form Cari Data Sewa .....	62
Gambar.3.16. Form Tampilan Utama .....	62

Gambar.3.17. Form Laporan .....	63
Gambar.3.18. Output Laporan .....	63
Gambar.4.1. Kesalahan Bahasa.....	65
Gambar.4.2. Kesalahan Sewaktu Proses .....	66
Gambar.4.3. Kesalahan Logika.....	66
Gambar.4.4. Menu Run.....	71
Gambar.4.5. Icon Program.....	71
Gambar.4.6. TampilanForm Login .....	72
Gambar.4.7. TampilanForm Menu Utama .....	73
Gambar.4.8. TampilanForm Pemasukan Data Member .....	73
Gambar.4.9. TampilanForm Pop Up Pencarian Member .....	74
Gambar.4.10. TampilanForm Karyawan .....	75
Gambar.4.11. TampilanPemesanan Lapangan.....	76
Gambar.4.12. TampilanPop Up Member .....	77
Gambar.4.13. TampilanForm Pembayaran Lapangan Futsal .....	78
Gambar.4.14. TampilanBlack Box .....	79
Gambar.4.15. TampilanWhite Box .....	80

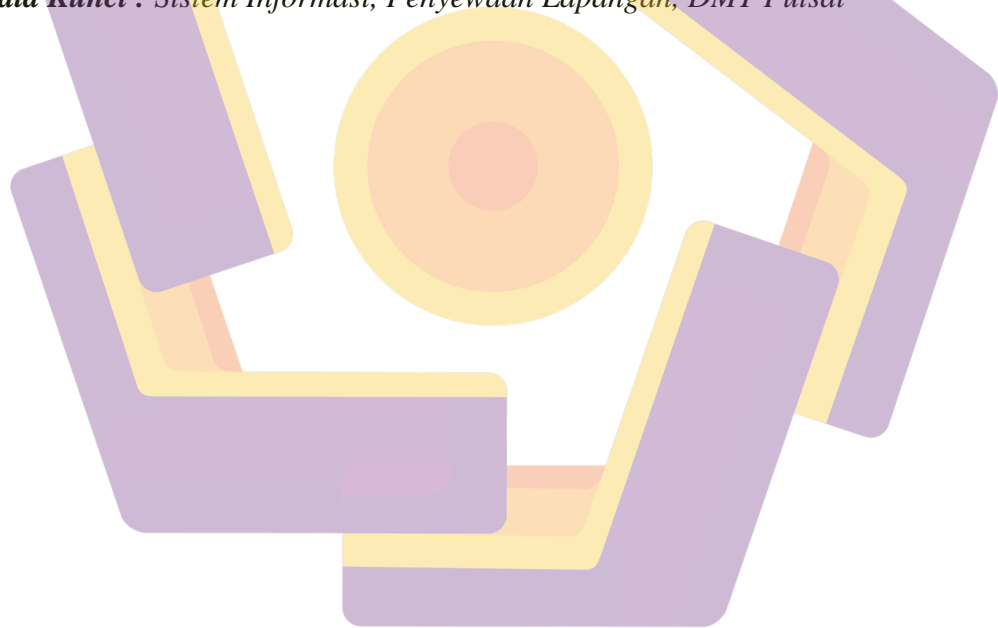
## INTISARI

Semakin berkembangnya kegiatan ekonomi pada saat ini memicu kegiatan ekonomi di semua bidang. Salah satu diantara kegiatan ekonomi tersebut adalah kegiatan di bidang persewaan lapangan futsal.

Merancang dan membuat system penyewaan lapangan “DMT Futsal” Yogyakarta adalah bertujuan untuk meningkatkan kelancaran dan kemudahan dalam melakukan proses pengolahan data, khususnya penyewaan lapangan, data transaksi, dan data pembuatan laporan. Selain itu juga berperan penting dalam meminimalisir kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan oleh manusia. Sehingga lebih efektif dan efisien dalam penanganan terhadap data yang ada.

Permasalahan yang mungkin timbul selama proses pembuatan system informasi ini adalah karena system transaksi yang digunakan sebelumnya oleh rental tersebut masih dilakukan secara manual, sehingga perlu diadakan analisis langsung untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi perusahaan.

***Kata Kunci : Sistem Informasi, Penyewaan Lapangan, DMT Futsal***





## ABSTRACT

*The continued development of economic activities in the current trigger economic activity in all areas. One among these is the economic activity in the rental activity futsal.*

*Designing and making the ground lease system "DMT Futsal" Yogyakarta is aiming to improve the smoothness and ease of processing data, especially field rental, transaction data, and data reporting. It also plays an important role in minimizing the mistakes often made by humans. Making it more effective and efficient in handling the data.*

*Problems that may arise during the process of creation of information systems is due to transaction system used previously by the rental is still done manually, so there should be direct analysis to determine the difficulties faced by the company.*

**Keywords:** *Information Systems, Field Rental, DMT Futsal*

