

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
PADA JAKAL 7 FUTSAL YOGYAKARTA BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

DWIFA RAHMADANIAH

19.12.1358

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PADA JAKAL
7 FUTSAL YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

DWIFA RAHMADANIAH

19.12.1358

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PADA JAKAL 7
FUTSAL YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

yang disusun dan diajukan oleh

DWIFA RAHMADANIAH

19.12.1358

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Muhammad Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PADA JAKAL 7
FUTSAL YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

yang disusun dan diajukan oleh

DWIFA RAHMADANIAH

19.12.1358

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

Wiji Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dwifa Rahmadaniah
NIM : 19.12.1358

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PADA JAKAL 7 FUTSAL YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Dosen Pembimbing : Muhammad Nuraminudin, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Yang Menyatakan,


Dwifa Rahmadaniah

10000
METERAN
TEMPER
AGE12AKX391987094

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia dan limpahan kasih dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Pada Jakal 7 Futsal Yogyakarta Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter”. Peneliti menyadari bahwa tersusun dan terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari banyak pihak yang memberikan bantuan, serta dukungan-Nya. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Bapak dan Ibu saya yang tiada henti-hentinya memberikan doa, dukungan, saran, perhatian, kesabaran, keikhlasan serta bantuan dalam segi fisik dan material selama proses menyelesaikan perkuliahan jenjang S1 Sistem Informasi ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Kepada dosen pembimbing saya Bapak Muhammad Nuraminudin, M.Kom yang selalu memberikan dan meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran

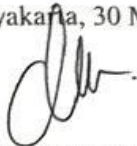
KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penewaan Pada Jakal 7 Futsal Yogyakarta Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter”, dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Sistem Informasi. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak-pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengungkapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Anggit Dwi Hartonto, M.Kom. selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Nuraminudin, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Sistem Inromasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Melia Tashia. selaku pemilik lapangan Jakal 7 Futsal Yogyakarta.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran membangun sangat diperlukan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 30 Mei 2023



Dwifa Rahmadaniah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	11
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian	20
3.3 Alat dan Bahan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.2.1 Tahapan Pengujian Sistem.....	66
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
REFERENSI	74
LAMPIRAN.....	76

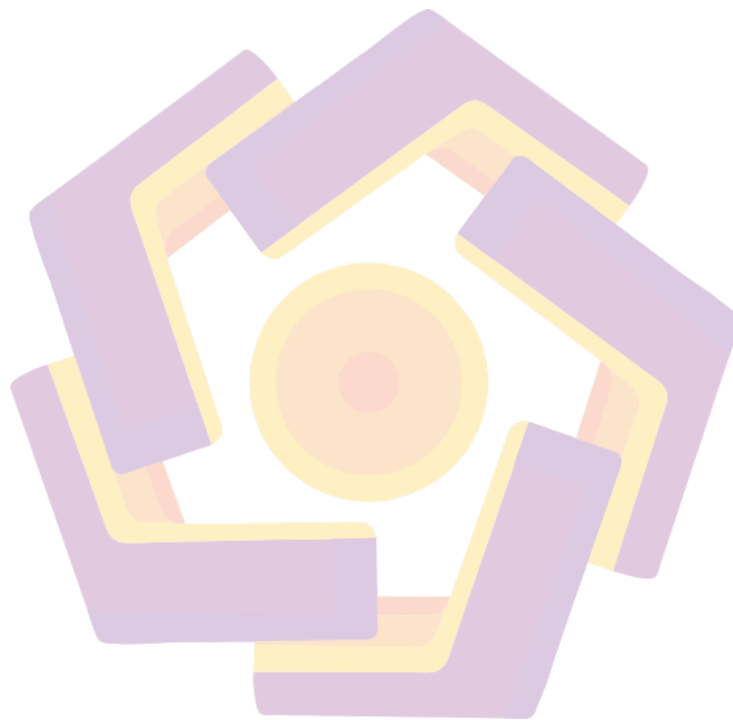
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart System</i>	16
Tabel 2.3 Simbol-simbol UML.....	16
Tabel 3.1 Perangkat lunak (<i>Software</i>).....	24
Tabel 3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	24
Tabel 4.1 Perbandingan SWOT	28
Tabel 4.2 Struktur Album	40
Tabel 4.3 Struktur Bank.....	41
Tabel 4.4 Struktur Company.....	41
Tabel 4.5 Struktur Diskon.....	42
Tabel 4.6 Struktur Event.....	42
Tabel 4.7 Struktur Foto	43
Tabel 4.8 Struktur Jam.....	43
Tabel 4.9 Struktur Kategori	44
Tabel 4.10 Struktur Kontak.....	45
Tabel 4.11 Struktur Kota.....	45
Tabel 4.12 Struktur Lapangan.....	45
Tabel 4.13 Struktur Login.....	46
Tabel 4.14 Transaksi.....	47
Tabel 4.15 Struktur User Group.....	47
Tabel 4.16 Struktur User.....	48
Tabel 4.17 Struktur Detail Transaksi	49
Tabel 4.18 Pengujian Menu Login.....	66
Tabel 4.19 Pengujian Menu Dashboard SuperAdmin	66
Tabel 4.20 Pengujian Menu Dashboard Admin.....	68
Tabel 4.21 Pengujian Menu Dashboard Pelanggan	69

DAFTAR GAMBAR

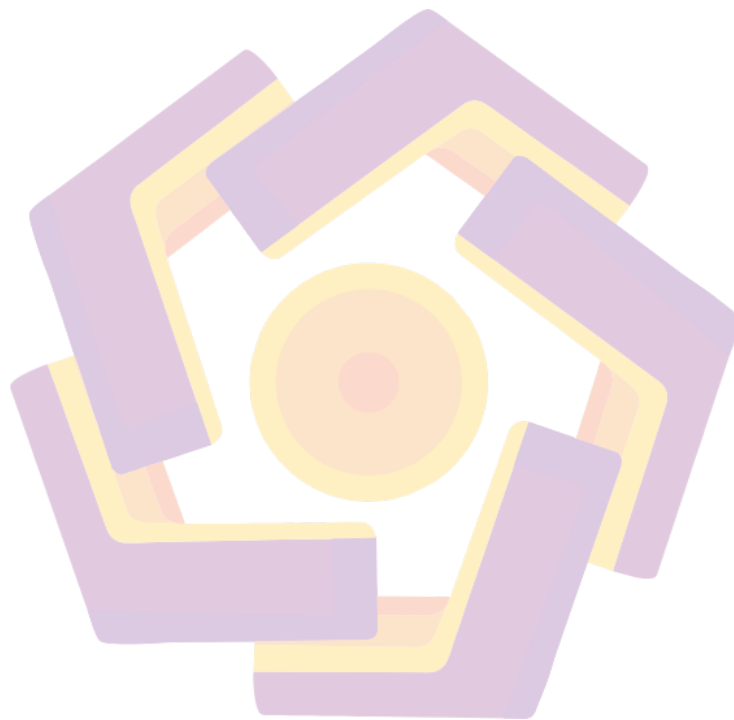
Gambar 4.1 <i>Flowchart System</i>	31
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login Pelanggan</i>	35
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	36
Gambar 4.7 Skrip Controller Home.....	49
Gambar 4.8 Skrip View Home.....	50
Gambar 4.9 Skrip Model Home.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Home.....	51
Gambar 4.11 Skrip Controller Invoice.....	52
Gambar 4.12 Skrip View Invoice	52
Gambar 4.13 Skrip Model Invoice.....	52
Gambar 4.14 Tampilan Invoice	53
Gambar 4.15 Skrip Controller Booking.....	54
Gambar 4.16 Skrip View Booking.....	54
Gambar 4.17 Skrip Model Booking.....	55
Gambar 4.18 Tampilan Detail Booking.....	55
Gambar 4.19 Skrip Controller Register	55
Gambar 4.20 Skrip View Register.....	56
Gambar 4.21 Skrip Model Register	56
Gambar 4.22 Tampilan Register.....	57
Gambar 4.23 Skrip Controller Login	57
Gambar 4.24 Skrip View Login.....	58
Gambar 4.25 Skrip Model Login	58
Gambar 4.26 Tampilan Login.....	58
Gambar 4.27 Skrip Controller Admin	59
Gambar 4.28 Skrip View Admin	59
Gambar 4.29 Tampilan Dashbord admin.....	60
Gambar 4.30 Skrip Controller Transaksi	60
Gambar 4.31 Skrip View Transaksi.....	61
Gambar 4. 32 Skrip Model Transaksi	61

Gambar 4.33 Tampilan Data Transaksi61
Gambar 4.34 Skrip Controller Data Lapangan62
Gambar 4.35 Skrip View Data Lapangan.....62
Gambar 4.36 Skrip Model Data Lapangan63
Gambar 4.37 Tampilan Tambah Data Lapangan.....63
Gambar 4.38 Skrip Controller Tambah User.....64
Gambar 4.39 Skrip View Tambah User.....64
Gambar 4.40 Skrip Model Tambah User.....65
Gambar 4.41 Tampilan Tambah Data User.....65



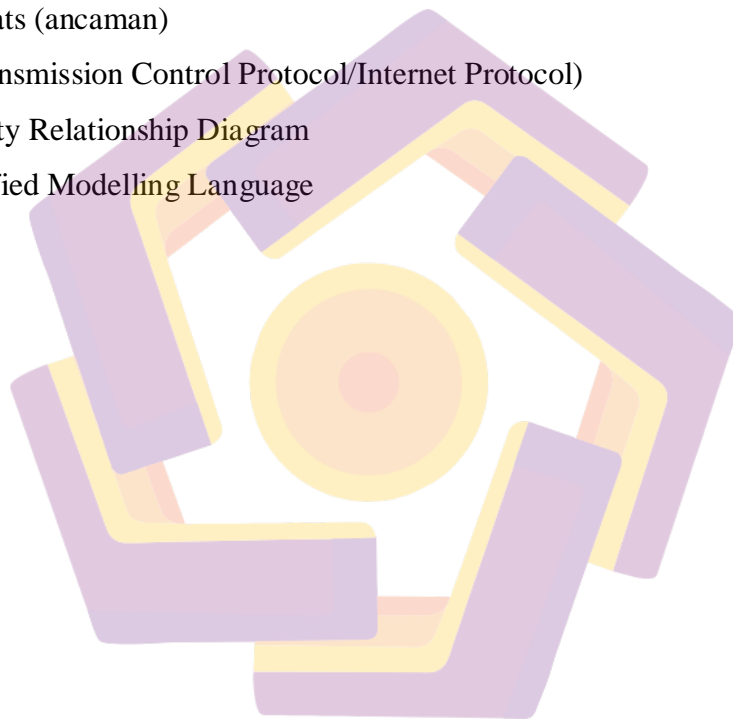
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Balasan Surat Ijin Penelitian	76
Lampiran 5.2 Logbook Bimbingan Skripsi	77



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

PHP	Hypertext Preprocessor
CSS	Cascading Style Sheet
HTML	HyperText Markup Language
XAMPP	X (cross platform), A (Apache), M (MySQL/MariaDB), P (PHP), dan P (Perl)
MYSQL	My Structured Query Language
HTTP	Hypertext Transfer – Transfer Protocol
SWOT	strengths (kekuatan), weaknesses (kelemahan), opportunities (peluang), dan threats (ancaman)
TCP/IP	(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)
ERD	Entity Relationship Diagram
UML	Unified Modelling Language



DAFTAR ISTILAH

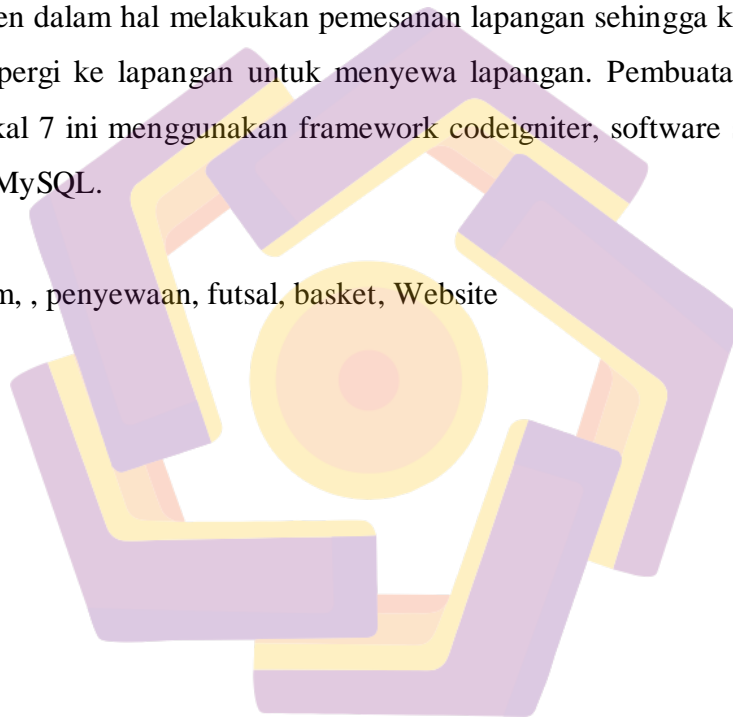
Database	Sekumpulan data atau informasi yang tersimpan secara sistematis.
Web	Salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet.
Framework	Kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis website maupun desktop.
Rancang Bangun	Menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut.
Flowchart System	Menampilkan tahapan atau proses kerja yang sedang berlangsung di dalam sistem secara menyeluruh
Coding	Aktivitas yang dilakukan programmer untuk bias melakukan komunikasi dengan computer.
Software	Istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.
Hardware	Salah satu jenis perangkat komputer yang memiliki bentuk fisik yang bisa dilihat dan dirasakan.
User	Seseorang yang menggunakan suatu produk, mesin, atau layanan.

INTISARI

Futsal dan Basket merupakan salah satu olahraga yang banyak digemari di Indonesia saat ini. Sehingga banyak orang yang membuka usaha penyewaan lapangan futsal dan basket, salah satunya adalah tempat lapangan khusus futsal dan basket pada Jakal 7 Futsal Yogyakarta. Namun saat ini sistem penyewaan yang berjalan masih dilakukan secara manual, begitupula di Jakal 7 Futsal masih menerapkan sistem manual dalam proses pemesanan lapangan.

Disamping itu internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu sistem penyewaan lapangan berbasis website, dengan begitu dapat membantu konsumen dalam hal melakukan pemesanan lapangan sehingga konsumen tidak perlu membuang waktu pergi ke lapangan untuk menyewa lapangan. Pembuatan sistem pemesanan lapangan Futsal Jakal 7 ini menggunakan framework codeigniter, software sublime, visual code dan menggunakan MySQL.

Kata kunci: Sistem, , penyewaan, futsal, basket, Website



ABSTRACT

Futsal and Basketball are one of the most popular sports in Indonesia today. So that many people open a futsal and basketball court rental business, one of which is a special futsal and basketball court at Jakal 7 Futsal Yogyakarta. However, currently the leasing system that is running is still done manually, as well as at Jakal 7 Futsal still implementing a manual system in the field ordering process.

Besides, the internet has become an important part of everyday life. Therefore a website-based field rental system is needed, so that it can help consumers in placing field orders so that consumers do not have to waste time going to the field to rent fields. The making of the Jakal 7 Futsal field ordering system uses the codeigniter framework, sublime software, visual code and uses MySQL.

Keyword: *System, rental, futsal, basketball, Websit*

