

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN
FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN
DI TELAGA FUTSAL 3 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ardi Kurniawan Rumagesan

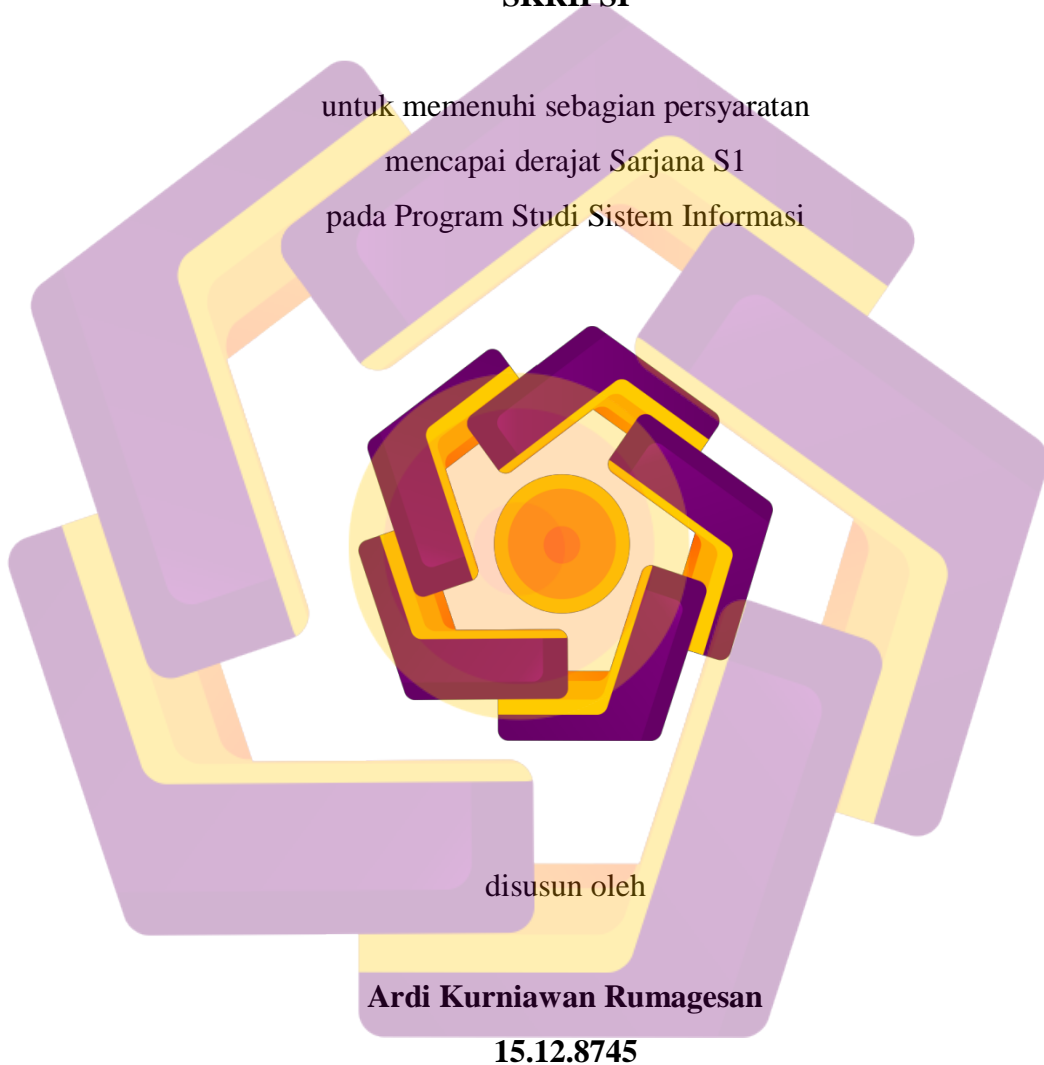
15.12.8745

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2019**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN
FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN
DI TELAGA FUTSAL 3 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ardi Kurniawan Rumagesan

15.12.8745

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN
FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN
DI TELAGA FUTSAL 3 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardi Kurniawan Rumagesan

15.12.8745

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2019

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti M. Kom
NIK. 190302146

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN
FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN
DI TELAGA FUTSAL 3 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Ardi Kurniawan Rumagesan

15.12.8745

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat M.Kom
NIK. 190302182

Agus Fatkhurohman M.Kom
NIK. 190302249

Yuli Astuti M.Kom
NIK. 190302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 April 2019

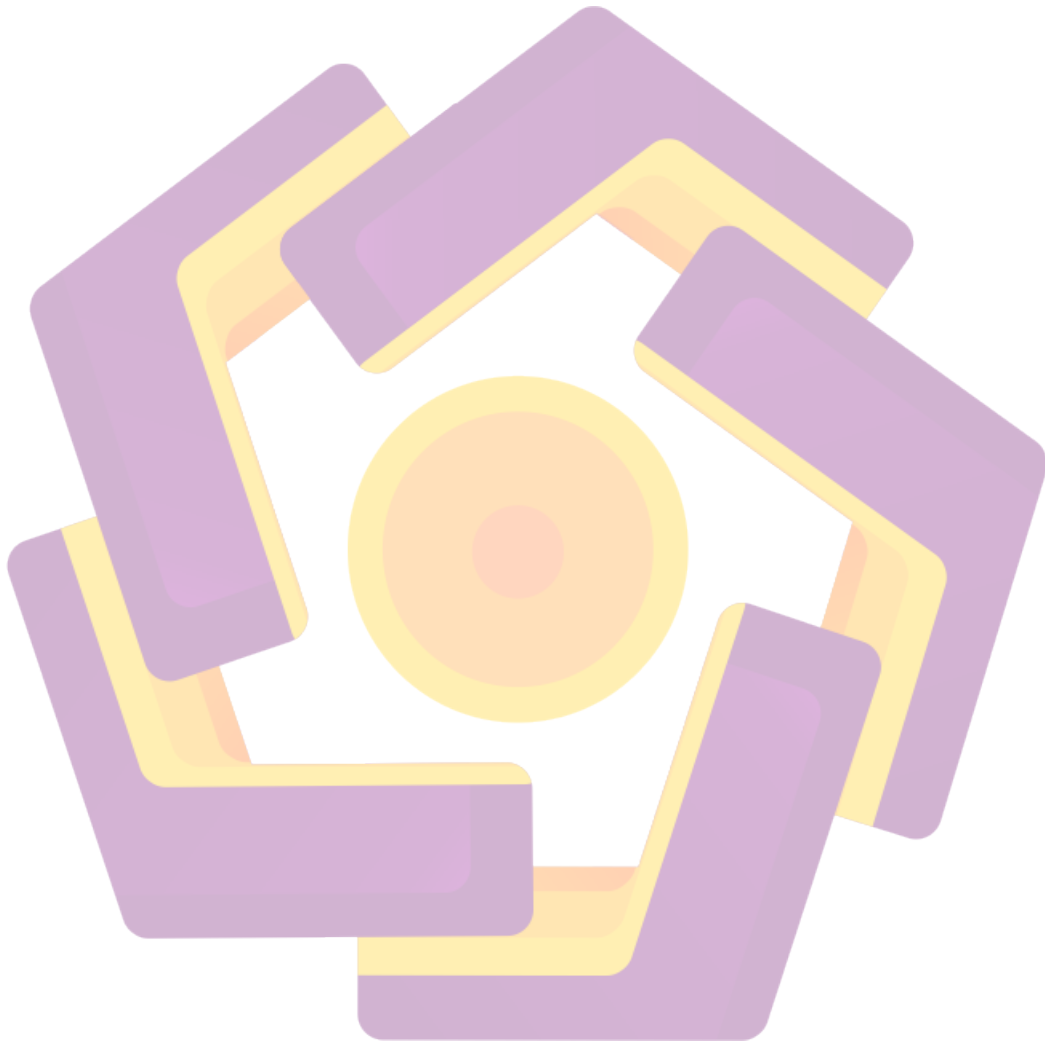


Ardi Kurniawan Rumagesan

NIM. 15.12.8745

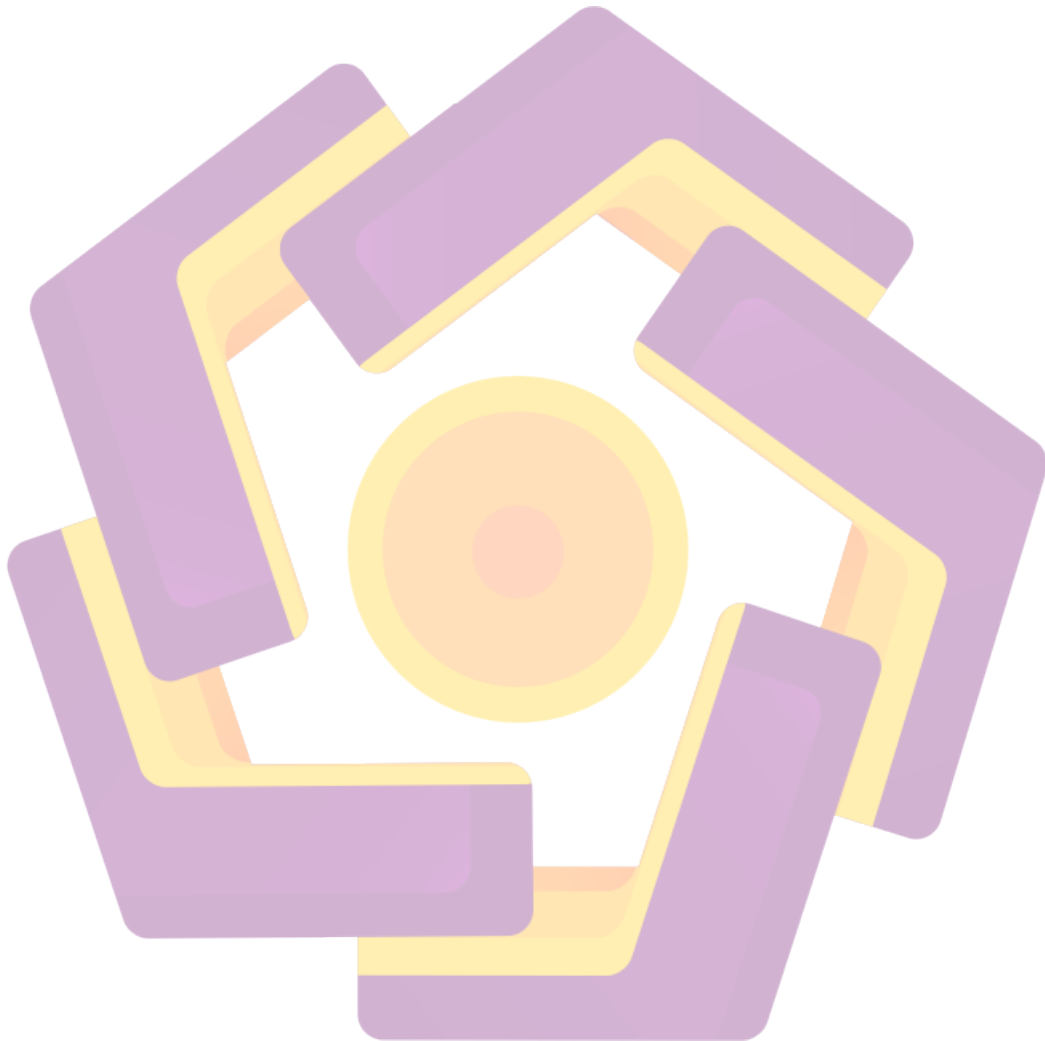
MOTO

Don't Think what the people say, just do it what you thinking is right
and don't give up fot that.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tua dan keluargaku yang selalu mendukung perjalanan hidupku.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Pemilik Telaga Futsal 3 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
4. Sahabat yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu.

Yogyakarta, Oktober 2018

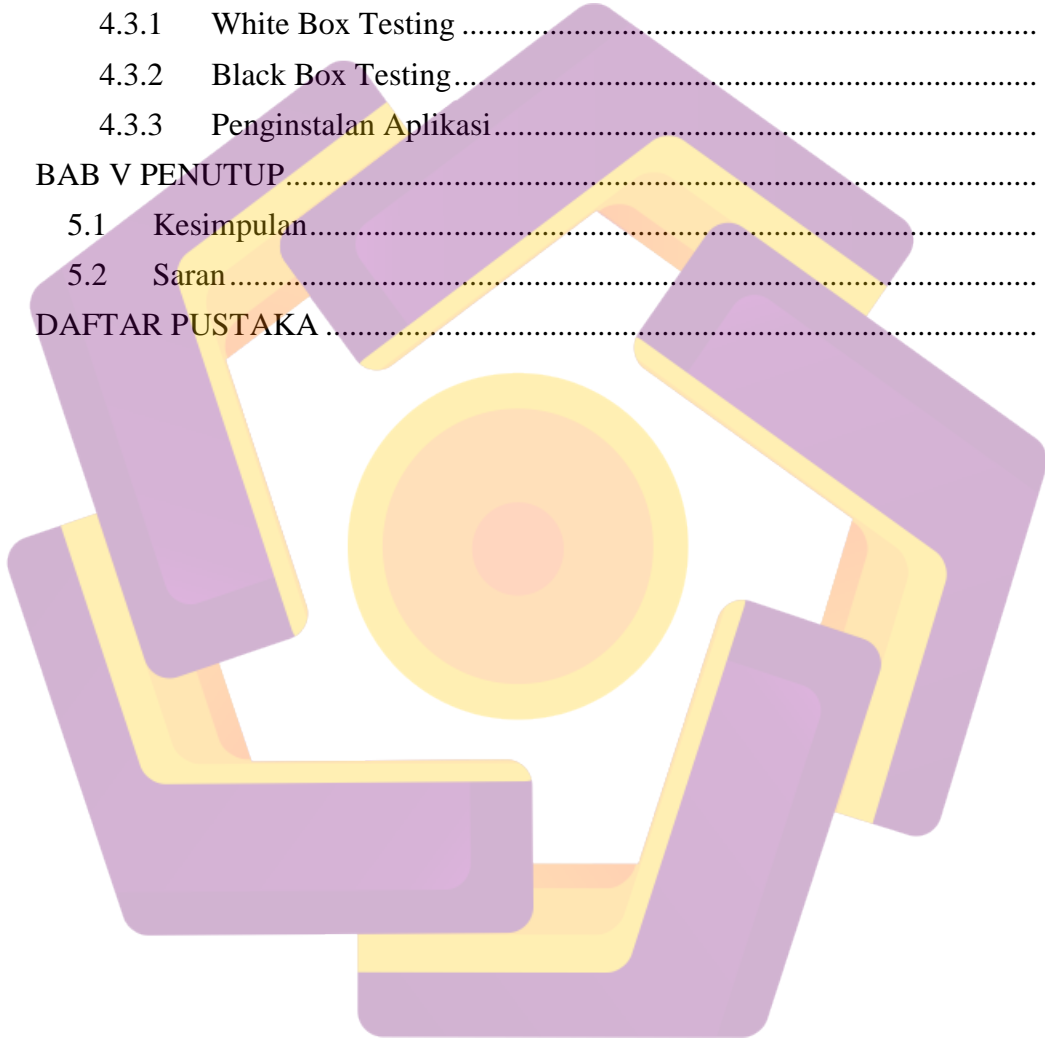
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	8
2.2.1 Pengertian Sistem.....	8
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.2.3 Klasifikasi Sistem.....	10
2.3 Konsep Dasar Informasi	11
2.3.1 Pengertian Informasi	11
2.3.2 Kualitas Informasi	12
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi	13
2.4.1 Pengertian Sistem Informasi	13
2.4.2 Komponen Sistem Informasi.....	13

2.5	Metode Pengembangan Sistem.....	14
2.6	Konsep Perancangan Sistem.....	15
2.6.1	UML.....	15
2.7	Konsep Basis Data.....	20
2.8	Konsep Dasar Pememesanan.....	23
2.8.1	Definisi Pemesanan.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Deskripsi Perusahaan.....	25
3.2	Identifikasi Masalah	26
3.2.1	Analisis Masalah (PIECES).....	26
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.4	Analisis Kelayakan.....	31
3.4.1	Kelayakan Oprasional	31
3.4.2	Kelayakan Teknologi	31
3.4.3	Kelayakan Ekonomi	32
3.5	Perancangan Aplikasi	38
3.5.1	Use Case Diagram.....	39
3.5.2	Activity Diagram.....	46
3.5.3	Sequence Diagram	53
3.5.4	Class Diagram	58
3.5.5	Entity Relation Diagram	59
3.5.6	Relasi Antar Tabel.....	61
3.5.7	Rancangan Antarmuka	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Database dan Tabel.....	68
4.1.1	Relasi Tabel.....	72
4.2	Pembuatan Interface	73
4.2.1	Interface Login	73
4.2.2	Interface Menu Utama.....	78
4.2.3	Interface Hak Akses	81
4.2.4	Interface Member	92
4.2.5	Interface Pelunasan	105

4.2.6	Interface Pembatalan Pemesanan.....	119
4.2.7	Interfacce Transaksi Pemesanan	131
4.2.8	Interface Cetak Data Pelunasan	162
4.2.9	Interface Cetak Data Belum Lunas	163
4.2.10	Interface Cetak Data Pembatalan.....	166
4.3	Pengujian Aplikasi.....	167
4.3.1	White Box Testing	168
4.3.2	Black Box Testing.....	168
4.3.3	Penginstalan Aplikasi.....	175
BAB V PENUTUP.....		179
5.1	Kesimpulan.....	179
5.2	Saran.....	179
DAFTAR PUSTAKA		181



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol ERD	21
Tabel 3.1 PIECES	26
Tabel 3.2 Perangkat Keras Yang Digunakan	32
Tabel 3.3 Rincian Biaya Perangkat Lunak Yang Digunakan	33
Tabel 3.4 Biaya dan Manfaat	34
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case Login</i> Admin dan Pemilik	40
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Member	41
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case</i> Penyewaan Lapangan	42
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case</i> Pelunasan	43
Tabel 3.9 Skenario <i>Use Case</i> Pembatalan	44
Tabel 3.10 Skenario <i>Use Case</i> Laporan	45
Tabel 4.1 Black Box Testing	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemrosesan Data Menjadi Informasi	11
Gambar 2.2 Konsep Sistem Informasi	13
Gambar 2.3 Simbol Use Case Diagram.....	16
Gambar 2. 4 Simbol Activity Diagram.....	17
Gambar 2. 5 Simbol Sequence Diagram	18
Gambar 2. 6 Simbol Class Diagram	19
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	39
Gambar 3.3 Activity Diagram Login	47
Gambar 3.4 Activity Diagram Member	48
Gambar 3.5 Activity Diagram Penyewaan.....	49
Gambar 3.6 Activity Diagram Pelunasan.....	50
Gambar 3.7 Activity Diagram Pembatalan	51
Gambar 3.8 Activity Diagram Laporan.....	52
Gambar 3.9 Sequence Diagram Login	53
Gambar 3.10 Sequence Diagram Member	54
Gambar 3.11 Sequence Diagram Penyewaan	55
Gambar 3.12 Sequence Diagram Pelunasan	56
Gambar 3.13 Sequence Diagram Pembatalan.....	57
Gambar 3.14 Sequence Diagram Laporan	58
Gambar 3.15 Class Diagram	59
Gambar 3.16 Entity Relation Diagram.....	60
Gambar 3.17 Design Relasi Antar Tabel.....	61
Gambar 3.18 Perancangan Form Admin	62
Gambar 3.19 Perancangan Form Halaman Utama.....	63
Gambar 3.20 Perancangan Form Member	64
Gambar 3.21 Perancangan Form Transaksi Penyewaan	65
Gambar 3.22 Percanangan Form Pelunasan.....	66
Gambar 3.23 Percanangan Form Pembatalan	67

Gambar 4.1 Member	68
Gambar 4.2 Non Member	69
Gambar 4.3 Pelunasan.....	69
Gambar 4.4 Pembatalan	70
Gambar 4.5 Pengguna	71
Gambar 4.6 Transaksi.....	71
Gambar 4.7 Relasi Tabel Database	72
Gambar 4.8 Halaman Login.....	73
Gambar 4.9 Halama Menu Utama	79
Gambar 4.10 Halaman Hak Akses	82
Gambar 4.11 Halaman Member	92
Gambar 4.12 Halaman Pelunasan	106
Gambar 4.13 Halaman Pembatalan.....	120
Gambar 4.14 Halaman Transaksi	132
Gambar 4.15 Halaman Laporan Penyewaan Lunas	162
Gambar 4.16 Halaman Laporan Penyewaan Belum Lunas	164
Gambar 4.17 Halaman Laporan Pembatalan	166
Gambar 4.18 Uji Whit Box Login Admin.....	168
Gambar 4.19 Tampilan Awal Penginstalan Aplikasi	175
Gambar 4.20 Tampilan Lokasi Penginstalan Aplikasi	176
Gambar 4.21 Tampilan Instal Aplikasi.....	177
Gambar 4.22 Tampilan Akhir Penginstalan Aplikasi	178

INTISARI

Telaga Futsal 3 Yogyakarta adalah bentuk perusahaan yang bergerak di bidang olahraga, Telaga Futsal 3 Yogyakarta saat ini masih menggunakan sistem yang dikerjakan secara manual. Sistem manual dimaksudkan, yaitu di mana sistem input data transaksi yang masuk pada buku besar masih menggunakan cara manual, pembuatan laporan belum akurat karena sering terjadinya salah hitung yang sebagai akibat dari proses pembuatan laporan jadi itu tidak tepat waktu dan tidak adanya pengupdatean jadwal di bulan-bulan berikutnya, karena semua proses dilakukan secara manual Oleh karena itu dengan informasi yang terkomputerisasi sistem, semua kebutuhan untuk semua hal yang dilakukan di Telaga Futsal 3 Yogyakarta akan berjalan lebih cepat, tepat dan akurat..

Sistem harus dapat mengatur proses data transaksi lapangan futsal. Ketika transaksi dilakukan, id transaksi, biaya yang berdasarkan lamanya pemesanan lapangan futsal, kurang dan lebihnya biaya, serta status pemesan secara otomatis. Sistem harus dapat Mengatur data Jadwal pemesanan lapangan futsal dan dapat di update secara real time. Pengupdatean jadwal di perlukan agar pemesan dapat memesan pada bulan berikutnya, Sistem harus dapat membedakan data pemesanan member dan Non member agar potongan biaya dapat di atur secara otomatis.

Sistem informasi diharapkan dapat menyajikan data yang di perlukan kapan saja dan untuk meningkatkan layanan pemesanan. Setiap transaksi berlangsung, itu berlanjut dengan proses yang dibutuhkan secara otomatis. Laporan pemesanan, Kartu member , Nota transaksi, Laporan pemesanan belum lunas, dan laporan pemesanan lunas akan dibuat secara otomatis.

Kata Kunci : Pemesanan, Lapangan Futsal. Pelayanan, Transaksi

ABSTRACT

Telaga Futsal 3 Yaogyakarta is a form of company engaged in the field of sports, Telaga Futsal 3 Yogyakarta is currently still using a system that is done manually. The manual system is intended, namely where the transaction data input system entered in the ledger is still using the manual method, making the report is not accurate because of frequent miscalculation as a result of the report making process so it is not timely and there is no updating schedule on the month- the following month, because all the processes were done manually. Therefore with computerized information systems, all the needs for all things done in Telaga Futsal 3 Yogyakarta will run faster, precisely and accurately.

The system must be able to manage the transaction data for the futsal court. When transactions are carried out, transaction Id, fees are based on the length of time the futsal field is issued, the cost is less or more, and the order status is automatic. The system must be able to manage data Schedule for booking futsal fields and can be updated in real time. Updating the schedule is needed so that the buyer can order in the following month, the system must be able to differentiate the member and non-member order data so that the cost deduction can be set automatically.

Information systems are expected to be able to present the data needed at any time and to improve ordering services. Every transaction takes place, it continues with the required process automatically. Order report, member card, transaction note, order report has not paid off, and the full booking report will be made automatically.

Keywords: Reservation, Booking Field, Services, Transaction

