

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA  
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA  
TELAGA FUTSAL 2**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Akbar Habibullah**

**11.12.6313**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA  
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA  
TELAGA FUTSAL 2**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Akbar Habibullah**

**11.12.6313**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA  
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA  
TELAGA FUTSAL 2 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akbar Habibullah**

**11.12.6313**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 April 2015

Dosen Pembimbing,



**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**

**NIK. 190302163**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA TELAGA FUTSAL 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akbar Habibullah**

**11.12.6313**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Februari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

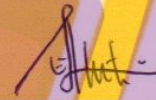
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom  
NIK. 190302163



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs  
NIK. 190302231



Dina Maulina, M.Kom  
NIK. 190302250



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si., M.T.  
NIK. 190302038

## 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, 13 Maret 2017



Akbar Habibullah  
NIM. 11.12.6313

## MOTTO

1. "Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri." (Ibu Kartini )
2. "Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua." (Aristoteles)
3. "Memiliki pengetahuan dan keterampilan, terlatih baik dalam tata susila, ramah tamah dalam ucapan, itulah berkah utama." (Manggala Sutta bait 5)
4. "Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh." (Andrew Jackson)
5. "Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna." (Albert Einstein)
6. "Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah". (Thomas Alva Edison)
7. "Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik." (Evelyn Underhill)
8. "Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)
9. "Kebijakan dan kebajikan adalah perisai terbaik." (Aspinal)."
10. "Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan atau diperbuatnya." (Ali Bin Abi Thalib)

## PERSEMBAHAN

1. Kedua orangtua saya, bapak Mulyanto dan ibu Widiyastuti, yang telah membesarkan dan mendidik saya sejak lahir serta memberikan doa dan dukungan baik secara moral maupun materi.
2. Kakak saya Manggala Ranu Asmara dan adik saya Sekaringtyas Ayu Bratajaya, yang tidak pernah lelah memberi semangat dan menampung segala keluh kesah ketika dalam keadaan sulit.
3. Teman sekaligus sahabat, Alvianita Fitri Ananda, yang selalu ada memberi motivasi dan menginspirasi saya dalam berkarya.
4. Seluruh keluarga besar Soyosemito dan Karsemitan.
5. Seluruh keluarga besar Wonogokil Futsal.
6. Teman-teman seperjuangan saya di kontrakan minoasri.
7. Seluruh teman dari kelas SI-13 angkatan 2011.
8. Pemilik Telaga Grup, bapak Bambang Adiyanto beserta karyawan Telaga Futsal 2 Yogyakarta.
9. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom yang telah menyadarkan saya betapa pentingnya kreatifitas di dalam dunia *IT* dan telah sabar membimbing saya selama pengerjaan skripsi ini
10. Seluruh jajaran dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat berarti untuk saya.
11. Semua pihak yang telah membantu selama penyelesaian skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan YME, yang senantiasa memberikan nikmat hidup, nikmat sehat, nikmat iman, rahmat dan segala hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun laporan skripsi ini dibuat sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

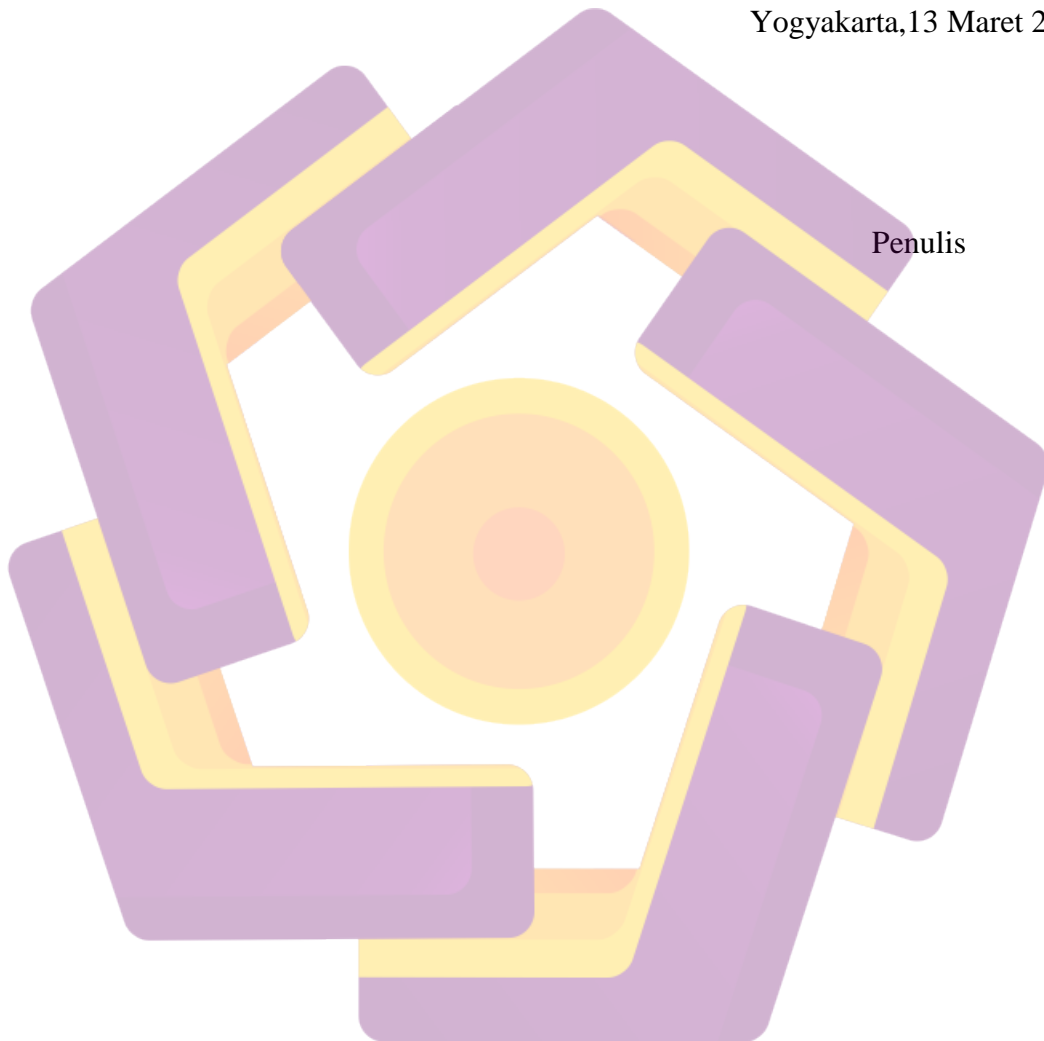
Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM. selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen pembimbing saya.
4. Seluruh dosen dari Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua orangtua, kakak adik dan para sahabat yang telah memberikan bantuan doa dan semangat.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis sangat berharap adanya saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 13 Maret 2017

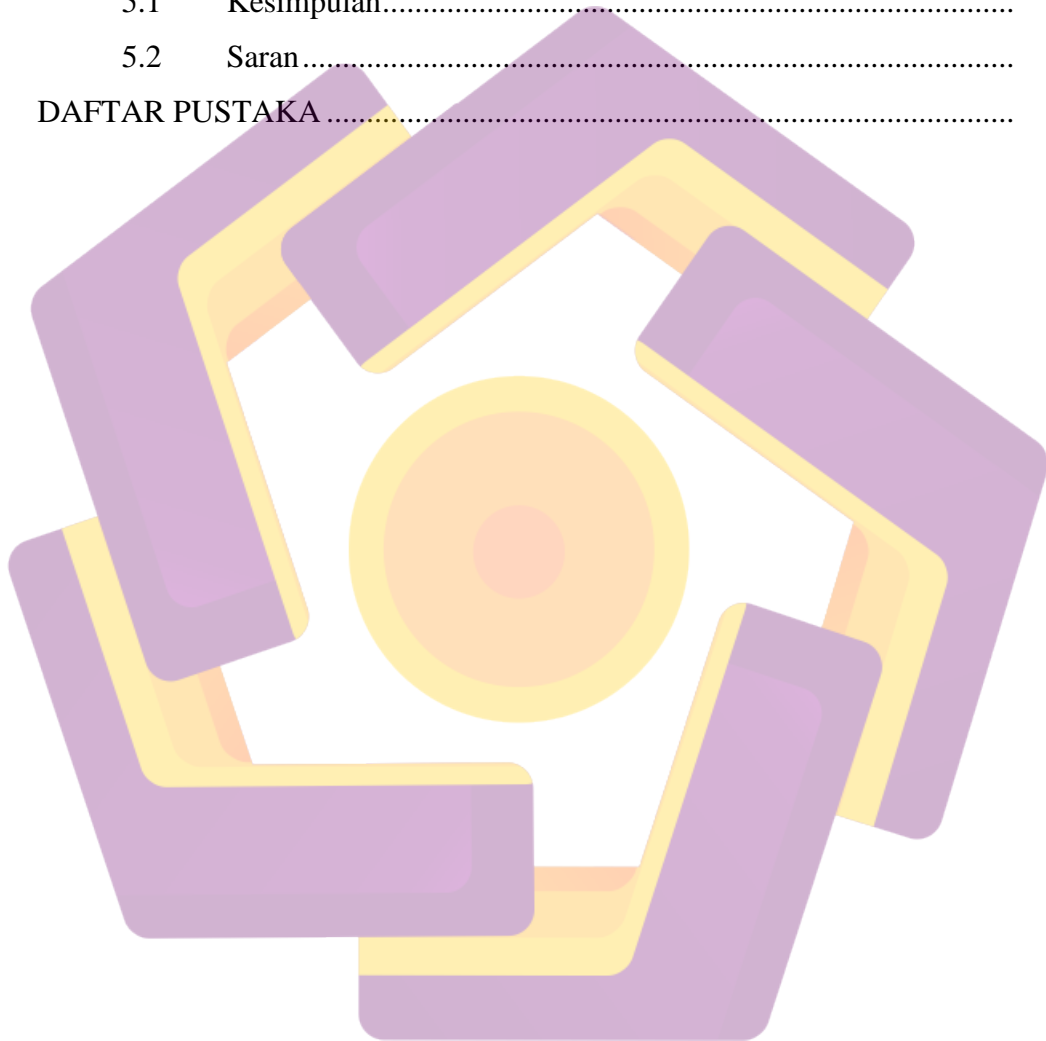


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Pengertian Sistem .....	9
2.3 Pengertian Sistem Informasi .....	11
2.4 Pengertian Manajemen dan Sistem Informasi Manajemen .....	12
2.5 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	12
2.6 Alat Bantu Analisis Sistem.....	15
2.6.1 <i>Flowchart Sistem</i> .....	15
2.6.2 <i>DFD (Data Flow Diagram )</i> .....	16

2.7	Konsep basis Data .....	18
2.7.1	Definisi Basis Data .....	18
2.7.2	Normalisasi .....	18
2.8	Implementasi Pengujian Sistem .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>22</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	22
3.1.1	Profil Telaga Futsal 2 Yogyakarta .....	22
3.1.2	Denah Lokasi Lapangan Futsal Telaga 2 Yogyakarta .....	22
3.1.3	Visi dan Misi.....	23
3.1.4	Sistem Informasi Manajemen Telaga Futsal 2 Yogyakarta .....	23
3.2	Analisis Sistem .....	24
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	24
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem .....	24
3.3	Analisis Kebutuhan .....	27
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	27
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.4	Analisis Kelayakan .....	30
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	30
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	30
3.4.3	Kelayakan Operasional .....	30
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	31
3.5	Perancangan Sistem .....	36
3.5.1	Perancangan Model.....	36
3.6	Perancangan Antar Muka .....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>		<b>56</b>
4.1	Pengertian Implementasi .....	56
4.2	Rencana Implementasi .....	56
4.3	Kegiatan Implementasi.....	56
4.3.1	Implementasi Database .....	57
4.3.2	Implementasi Program .....	64

4.3.3	Implementasi Pengujian Sistem.....	65
4.3.4	Instalasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	71
4.3.5	Pemeliharaan Sistem.....	72
4.4	Manual Program.....	73
BAB V PENUTUP .....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....		87



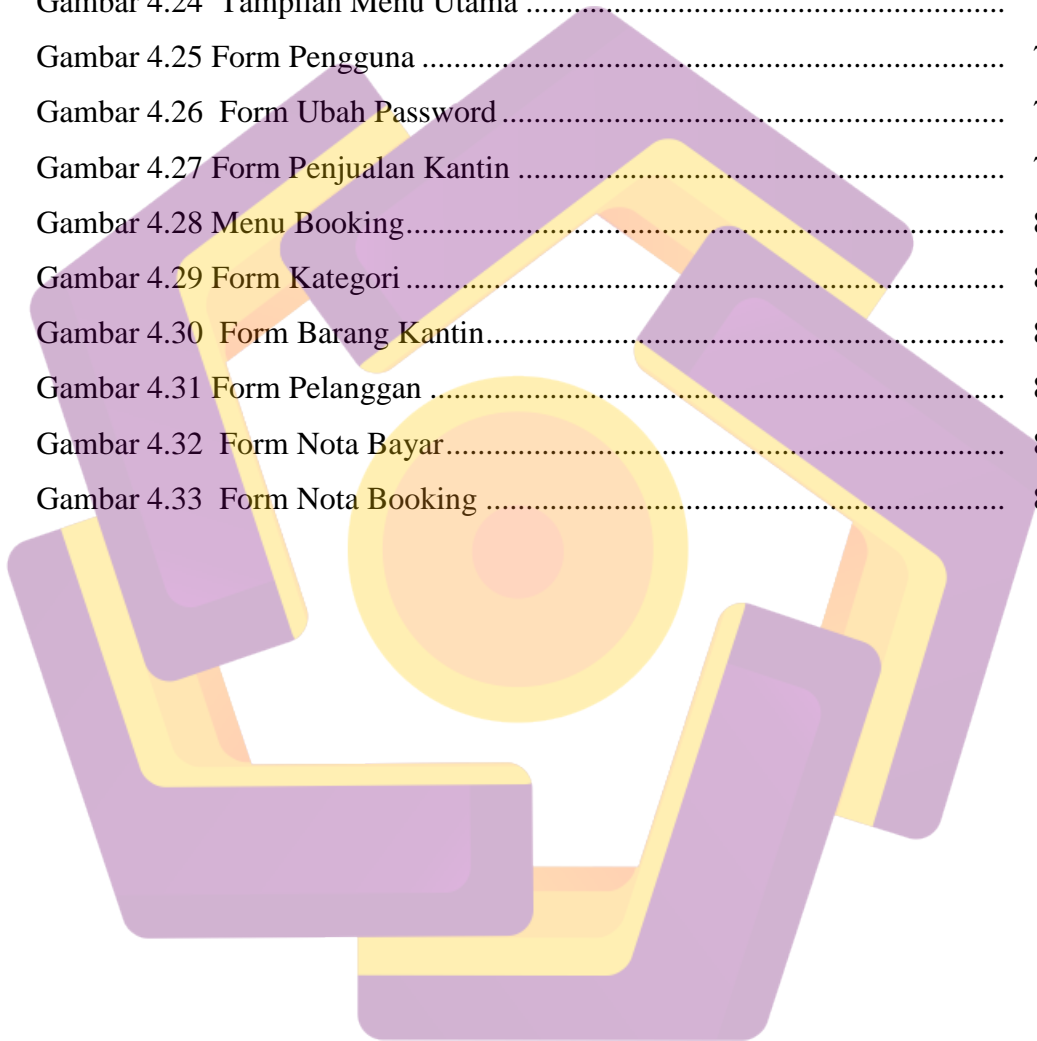
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>flowchart system</i> .....	16
Tabel 2.2 Simbol Data flow diagram .....	17
Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat.....	32
Tabel 3.2 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat.....	36
Tabel 3.3 <i>User</i> .....	41
Tabel 3.4 Barang .....	42
Tabel 3.5 Kategori .....	42
Tabel 3.6 Nota_jual.....	43
Tabel 3.7 Setting_jam .....	44
Tabel 3.8 Setting_harga .....	45
Tabel 3.9 Detail_notajual.....	46
Tabel 3.10 Lapangan.....	46
Tabel 3.11 Hak Akses .....	47
Tabel 3.12 Pelanggan.....	48
Tabel 3.13 Pembayaran.....	49
Tabel 3.14 Pemakaian .....	50
Tabel 4.1 Rencana Implementasi .....	57
Tabel 4.2 Hasil Testing Sistem .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Umum Sebuah Sistem.....	9
Gambar 3.1 Denah Lokasi Lapangan Telaga Futsal 2.....	22
Gambar 3.2 Diagram Context.....	37
Gambar 3.3 DFD Level 0 Proses Admin.....	38
Gambar 3.4 ERD.....	39
Gambar 3.5 Relasi Antar Tabel.....	40
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Utama.....	52
Gambar 3.7 Tampilan Halaman User.....	52
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Ubah Password.....	53
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Barang.....	54
Gambar 3.10 Tampilan Halaman kategori.....	55
Gambar 4.1 Database telaga2Db.....	58
Gambar 4.2 Tabel Detail_notaJual.....	58
Gambar 4.3 Tabel Lapangan.....	59
Gambar 4.4 Tabel Nota_jual.....	59
Gambar 4.5 Tabel Pemakaian.....	60
Gambar 4.6 Tabel Pembayaran.....	60
Gambar 4.7 Tabel Setting_Harga.....	61
Gambar 4.8 Tabel Setting_jam.....	61
Gambar 4.9 Tabel TblBarang.....	61
Gambar 4.10 Tabel TblHakAkses.....	62
Gambar 4.11 Tabel TblKategori.....	62
Gambar 4.12 Tabel TblPengguna.....	63
Gambar 4.13 Tabel Pelanggan.....	63
Gambar 4.14 Skrip Login.....	64
Gambar 4.15 Skrip Logout.....	64
Gambar 4.16 Skrip ClsKoneksi.....	65
Gambar 4.17 Skrip Koneksi Database.....	65
Gambar 4.18 Halaman Testing Validasi.....	66

Gambar 4.19 <i>White Box Testing</i> .....	67
Gambar 4.20 Informasi Penyimpanan Data Pengguna .....	68
Gambar 4.21 Konfirmasi Penghapusan Data.....	69
Gambar 4.22 Form Login .....	74
Gambar 4.23 Tampilan Pesan Kesalahan .....	74
Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama .....	76
Gambar 4.25 Form Pengguna .....	77
Gambar 4.26 Form Ubah Password .....	78
Gambar 4.27 Form Penjualan Kantin .....	79
Gambar 4.28 Menu Booking.....	80
Gambar 4.29 Form Kategori .....	81
Gambar 4.30 Form Barang Kantin.....	82
Gambar 4.31 Form Pelanggan .....	83
Gambar 4.32 Form Nota Bayar.....	84
Gambar 4.33 Form Nota Booking .....	84



## INTISARI

Aktifitas futsal di Telaga Futsal 2 Yogyakarta setiap harinya selalu padat. Seperti halnya dalam pelayanan pemesanan lapangan sampai pada pembuatan member masih dilakukan secara manual. Sehingga dengan proses manual tersebut masih kurang efisien dan kurang akurat jika dibandingkan dengan sistem yang berbasis teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat. Perkembangan yang akan mengarah pada kemampuan dalam membantu pekerjaan agar lebih efisien dan akurat.

Salah satu teknologi informasi yang mengalami perkembangan pesat saat ini adalah teknologi berbasis desktop. Aplikasi desktop merupakan aplikasi yang dapat berjalan sendiri tanpa memerlukan adanya koneksi internet. Sehingga mampu dijadikan sistem yang dapat memudahkan dalam pencatatan dan pengolahan data.

Pengelolaan data di Telaga Futsal 2 Yogyakarta yang berbasis teknologi informasi desktop ini sangat membantu siapapun yang membutuhkan pelayanan pemesanan lapangan ataupun pembuatan member di bagian pencatatan. Seperti halnya pada pembukuan, maka penghitungan uang (pemasukan dan pengeluaran) tidak harus melalui catatan manual tetapi cukup dengan mengakses sistem yang ada. Sangatlah mudah, efisien dan akurat bila sistem ini dikembangkan dan diterapkan.

**Kata Kunci :** Aplikasi *Desktop*, Sistem Informasi, Manajemen, Lapangan, Member, Pembukuan, Teknologi.



## **ABSTRACT**

*We know that the futsal activity in Telaga Futsal 2 every day is crowded . As is the field ordering services , until the member registration is still done manually . So the manual process is less efficient and less accurate when compared to systems based on information technology . As we know in the world of information technology development is very fast . Which will lead to the development of skills in order to assist the work done efficiently and accurately.*

*One technology that is experiencing rapid development of information today is based on desktop technology . Desktop application is an application that can be operating whitout internet connection. So it's able to be used a system which can facilitate in recording and processing data.*

*Data management in Telaga Futsal 2 based Desktop Information Technology is very helpful to anyone that requires services in booking futsal field or member registration in the recording of data. As in the books, the counting of money (income and expenditure) doesn't have to be done manually, but by accessing existing systems. It is easy , efficient and accurate when the system is developed and implemented.*

**Keywords:** *Desktop Applications, Information Systems, Management, Field, Members, Books, Technology.*