

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEBAGAI LAYANAN
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL UNTUK PENYEDIA JASA
TEMPAT FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI MAGELANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MAHARDIKA BUDIANSYAH

19.12.1296

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEBAGAI LAYANAN
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL UNTUK PENYEDIA JASA
TEMPAT FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI MAGELANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MAHARDIKA BUDIANSYAH

19.12.1296

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEBAGAI LAYANAN
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL UNTUK PENYEDIA JASA
TEMPAT FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI MAGELANG**

yang disusun dan diajukan oleh

Mahardika Budiansyah

19.12.1296

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Mei 2026

Dosen Pembimbing,

Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302315

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEBAGAI LAYANAN
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL UNTUK PENYEDIA JASA
TEMPAT FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI MAGELANG

yang disusun dan diajukan oleh

Mahardika Budiansyah

19.12.1296

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302412

Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302268

Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302315



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mahardika Budiansyah
NIM : 19.12.1296

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Rancang Bangun Sistem Informasi sebagai Layanan Pemesanan Futsal untuk Penyedia Jasa Tempat Futsal Berbasis Website di Magelang

Dosen Pembimbing : Firman Asharudin, S.Kom., 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, 20 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Mahardika Budiansyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama dan yang paling utama, penulis ucapkan puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan penulis kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan karya ini.

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua penulis, Bapak dan Mamah yang selalu senantiasa memberikan dukungan, semangat, fasilitas serta do'a, sehingga penulis dapat berada dititik ini untuk menyelesaikan masa studi.
2. Mba Dita, Mas Priyo dan Diky, yang selalu senantiasa membantu, memberikan dukungan, semangat, fasilitas, serta do'a, sehingga meringankan penulisan dalam menyelesaikan penelitian dan masa studi.
3. Keluarga besar dan kerabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan do'anya.
4. Bapak Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing penulis, yang selalu sabar dalam mengarahkan penulis, dan memberikan ilmunya dengan tulus hingga dapat menyelesaikan penelitian dan masa studi. Semoga apa yang Bapak bagikan senantiasa menjadi amal jariyah dan selalu diberikan keberkahan atas ilmu dan rezeki dari Allah SWT.
5. Sahabat dan teman-teman dari SI-05 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, sahabat Balakala Yogyakarta, dan sahabat dari Magelang, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, dalam selalu memberikan semangat dan saran demi kelancaran dalam penelitian dan penyelesaian masa studi.
6. Bapak Agung Nugroho, Bapak Hendri, Bapak Hasan, serta pelaku usaha tempat lapangan di wilayah Magelang, yang telah membantu dan memberikan fasilitas demi kelancaran dalam penelitian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEBAGAI LAYANAN PEMESANAN FUTSAL UNTUK PENYEDIA JASA TEMPAT FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI MAGELANG”. Dalam penyusunan karya ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing.
5. Kedua Orang Tua, Bapak dan Mamah, serta saudara/i penulis.
6. Seluruh Dosen, Staf Pengajar dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Sahabat dan teman-teman kelas SI-05 Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun terhadap diri penulis dan karya ini. Akhir kata, semoga karya ini bisa memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 7 Mei 2026

Mahardika Budiansyah

DAFTAR ISI

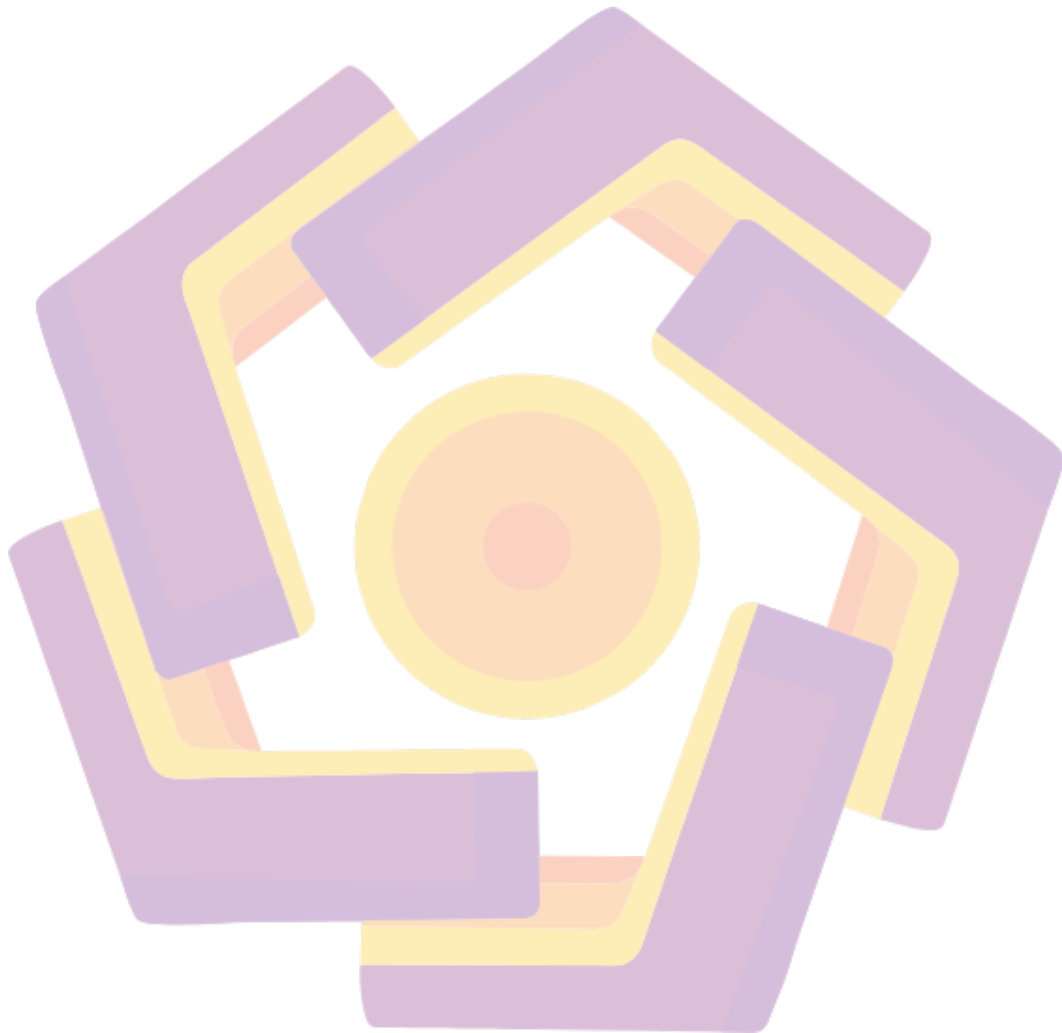
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	16
2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	16
2.2.2 Definisi Sistem Informasi	17
2.2.3 Komponen Sistem Informasi	17
2.2.4 Definisi Online Shop dan Marketplace.....	18

2.2.5	Sistem Pemesanan Online	19
2.2.6	Sistem Pembayaran Online	20
2.2.7	Website	20
2.3	Konsep Pemodelan Sistem.....	21
2.3.1	Definisi System Development Life Cycle (SDLC).....	21
2.3.2	Metode Waterfall	21
2.3.3	Sistem Basis Data	23
2.3.4	ERD.....	23
2.3.5	DFD.....	24
2.4	Metode Analisis Sistem	25
2.4.1	Definisi Analisis Sistem.....	25
2.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.4.3	Analisis PIECES	26
2.5	Metode Pengujian Sistem	27
2.5.1	White Box Testing	27
2.5.2	Black Box Testing.....	28
2.6	Bahasa Pemrograman yang Digunakan	29
2.6.1	HTML	29
2.6.2	CSS	30
2.6.3	JavaScript.....	30
2.6.4	PHP	31
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan	31
2.7.1	MySQL dan phpMyAdmin	31
2.7.2	Teks Editor Visual Studio Code	32
2.7.3	Web Browser	32
2.7.4	Tailwind CSS	33

2.7.5	Framework ReactJs	33
2.7.6	Framework Laravel	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Objek Penelitian.....	35
3.2	Alur Penelitian	36
3.3	Identifikasi Masalah.....	38
3.3.1	Observasi Objek Penelitian.....	38
3.3.2	Wawancara Objek Penelitian	38
3.3.3	Studi Kepustakaan	41
3.4	Pengumpulan Data Lanjutan.....	41
3.4.1	Wawancara Penyedia Lapangan	42
3.4.2	Kuesioner Konsumen.....	45
3.5	Analisis PIECES	57
3.5.1	Analisis Kinerja (Performance)	58
3.5.2	Analisis Informasi (Information)	58
3.5.3	Analisis Ekonomi (Economy).....	59
3.5.4	Analisis Kendali (Control).....	59
3.5.5	Analisis Efisiensi (Efficiency)	59
3.5.6	Analisis Pelayanan (Service)	60
3.6	Analisis Sistem	62
3.6.1	Kebutuhan Pengguna	62
3.6.2	Kebutuhan Fungsional	64
3.6.3	Kebutuhan Non fungsional	67
3.7	Perancangan Proses dan Aliran Data	69
3.7.1	Perancangan DFD Level 0 (Diagram Konteks)	69
3.7.2	Perancangan DFD Level 1	70
3.7.3	Perancangan DFD Level 2 Proses 1.....	71

3.7.4	Perancangan DFD Level 2 Proses 2.....	72
3.7.5	Perancangan DFD Level 2 Proses 3.....	73
3.7.6	Perancangan DFD Level 2 Proses 4.....	73
3.7.7	Perancangan DFD Level 2 Proses 5.....	74
3.7.8	Perancangan DFD Level 2 Proses 6.....	75
3.7.9	Perancangan DFD Level 2 Proses 7.....	75
3.7.10	Perancangan DFD Level 2 Proses 8.....	76
3.7.11	Perancangan DFD Level 2 Proses 9.....	77
3.7.12	Perancangan DFD Level 2 Proses 10.....	78
3.7.13	Perancangan DFD Level 2 Proses 11.....	79
3.7.14	Perancangan DFD Level 2 Proses 12.....	80
3.7.15	Perancangan DFD Level 2 Proses 13.....	81
3.7.16	Perancangan DFD Level 2 Proses 14.....	81
3.8	Perancangan Basis Data.....	82
3.8.1	Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)	82
3.8.2	Perancangan Relasi Tabel	84
3.8.3	Perancangan Struktur Tabel	96
3.9	Perancangan Antarmuka.....	116
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		129
4.1	Implementasi Sistem.....	129
4.1.1	Implementasi Basis Data.....	129
4.1.2	Implementasi Kode Program	136
4.1.3	Implementasi Antarmuka (Interface).....	136
4.2	Pengujian Sistem.....	151
4.2.1	Black Box Testing.....	151
4.2.2	User Acceptance Testing (UAT).....	163

BAB V PENUTUP	170
5.1 Kesimpulan	170
5.2 Saran	170
REFERENSI	171
LAMPIRAN.....	174



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2.2 Simbol dan Keterangan ERD.....	23
Tabel 2.3 Simbol dan Keterangan DFD.....	25
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Objek Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Penyedia Lapangan	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Konsumen	46
Tabel 3.4 Distribusi Kuesioner P1 – Metode Akses Informasi	48
Tabel 3.5 Distribusi Kuesioner P2 – Tingkat Kesulitan Akurasi Informasi	49
Tabel 3.6 Distribusi Kuesioner P3 – Durasi Tunggu Konfirmasi Admin.....	50
Tabel 3.7 Distribusi Kuesioner P4 – Upaya Pencarian Jadwal Manual	50
Tabel 3.8 Distribusi Kuesioner P5 – Kejadian Bentrok Jadwal.....	51
Tabel 3.9 Distribusi Kuesioner P6 – Preferensi Metode Pembayaran	52
Tabel 3.10 Distribusi Kuesioner P7 – Risiko Transaksi Manual.....	53
Tabel 3.11 Distribusi Kuesioner P8 – Kekhawatiran Pembatalan Sepihak	53
Tabel 3.12 Distribusi Kuesioner P9 – Manfaat Sistem Informasi Terpusat	54
Tabel 3.13 Distribusi Kuesioner P10 – Manfaat Booking Mandiri 24 Jam.....	55
Tabel 3.14 Distribusi Kuesioner P11 – Manfaat Bukti Booking Digital	55
Tabel 3.15 Distribusi Kuesioner P12 – Manfaat Fitur Membership Digital.....	56
Tabel 3.16 Analisis PIECES	60
Tabel 3.17 Struktur Tabel users	96
Tabel 3.18 Struktur Tabel admins.....	97
Tabel 3.19 Struktur Tabel merchants	99
Tabel 3.20 Struktur Tabel merchant_profiles	100
Tabel 3.21 Struktur Tabel merchant_owners	101
Tabel 3.22 Struktur Tabel merchant_payout_methods.....	102
Tabel 3.23 Struktur Tabel venues	103
Tabel 3.24 Struktur Tabel membership_packages	104
Tabel 3.26 Struktur Tabel membership_cards	105
Tabel 3.27 Struktur Tabel membership_orders.....	106
Tabel 3.28 Struktur Tabel courts.....	107
Tabel 3.29 Struktur Tabel Pivot court_time_slot.....	108
Tabel 3.30 Struktur Tabel carts.....	109
Tabel 3.31 Struktur Tabel bookings.....	110
Tabel 3.32 Struktur Tabel booking_customers	112
Tabel 3.33 Struktur Tabel booking_details.....	112
Tabel 3.34 Struktur Tabel invoices	114
Tabel 3.35 Struktur Tabel payments	115
Tabel 3.36 Struktur Tabel payment_details	116
Tabel 4.1 Black Box Testing Sisi Admin	152
Tabel 4.3 Black Box Testing Sisi Mitra.....	154
Tabel 4.4 Black Box Testing Sisi Konsumen	160
Tabel 4.5 Hasil Wawancara UAT Sisi Admin.....	164
Tabel 4.6 Hasil Wawancara UAT Sisi Mitra	166
Tabel 4.7 Hasil Wawancara UAT Sisi Konsumen.....	167

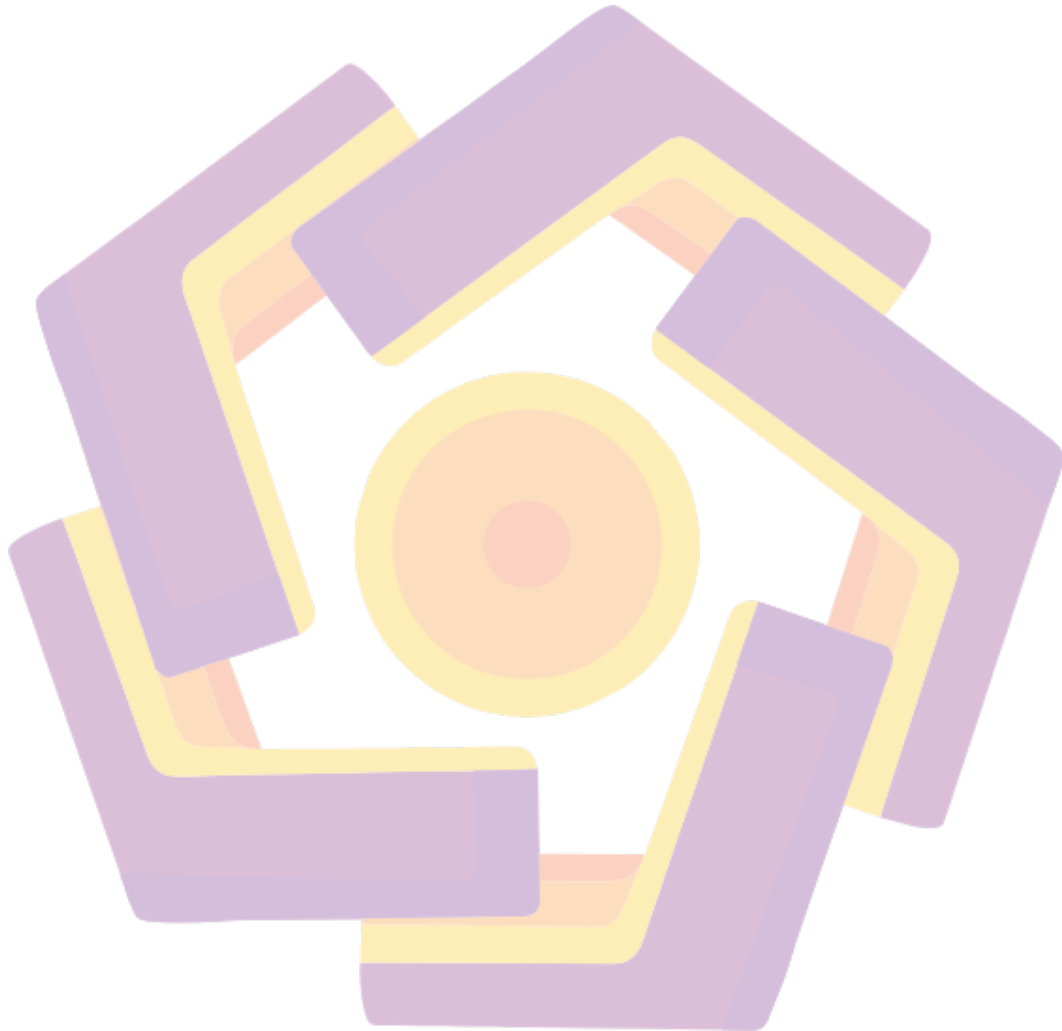
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode Waterfall.....	22
Gambar 2.2 White Box Testing	28
Gambar 2.3 Black Box Testing.....	29
Gambar 3.1 Alur Penelitian	36
Gambar 3.2 DFD Level 0 (Diagram Konteks).....	70
Gambar 3.3 DFD Level 1	71
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 1 – Proses Pendaftaran Merchant	72
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 2 – Proses Manajemen Merchant	72
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 3 – Proses Validasi Data Merchant	73
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 4 – Proses Manajemen Data Merchant	74
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 5 – Proses Manajemen Venue	74
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 6 – Proses Manajemen Paket Membership.....	75
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 7 – Proses Pemesanan Membership	76
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 8 – Proses Manajemen Lapangan	77
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 9 – Proses Manajemen Jadwal.....	78
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 10 – Proses Pemesanan Jadwal Lapangan.....	79
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 11 – Proses Pendaftaran User Konsumen	80
Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 12 – Proses Manajemen Data Konsumen	80
Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 13 – Proses Pembayaran	81
Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses 14 – Proses Manajemen Transaksi	82
Gambar 3.18 Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram).....	83
Gambar 3.19 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Administrator	85
Gambar 3.20 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Mitra (Merchant).....	86
Gambar 3.21 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Venue	88
Gambar 3.22 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan dan Jadwal Lapangan	89
Gambar 3.23 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Pesanan Membership	91
Gambar 3.24 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Booking	93
Gambar 3.25 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Konsumen (Users).....	94
Gambar 3.26 Perancangan Relasi Tabel Pengelolaan Notifikasi.....	95
Gambar 3.27 Wireframe Halaman Pendaftaran Mitra	117
Gambar 3.28 Wireframe Halaman Masuk Mitra	118
Gambar 3.29 Wireframe Halaman Dashboard Mitra.....	118
Gambar 3.30 Wireframe Halaman Profil Mitra	119
Gambar 3.31 Wireframe Halaman Semua Venue Mitra.....	120
Gambar 3.32 Wireframe Halaman Tambah Venue	120
Gambar 3.33 Wireframe Halaman Edit Venue.....	121
Gambar 3.34 Wireframe Halaman Info Venue	122
Gambar 3.35 Wireframe Halaman Lapangan dari Venue.....	122
Gambar 3.36 Wireframe Halaman Tambah Lapangan	123
Gambar 3.37 Wireframe Halaman Edit Lapangan.....	124
Gambar 3.38 Wireframe Halaman Info Lapangan.....	124
Gambar 3.39 Wireframe Halaman Kalender Jadwal Lapangan	125
Gambar 3.40 Wireframe Modal Perbarui Status Jadwal Lapangan.....	126

Gambar 3.41 Wireframe Halaman Daftar Booking Lapangan	126
Gambar 3.43 Wireframe Halaman Daftar Pesanan Membership	127
Gambar 3.44 Wireframe Halaman Transaksi Venue Mitra	128
Gambar 3.45 Wireframe Halaman Pengaturan Mitra	128
Gambar 4.1 Implementasi Migrasi Tabel Admins	130
Gambar 4.2 Implementasi Migrasi Tabel Merchants	130
Gambar 4.3 Implementasi Migrasi Tabel Venues	131
Gambar 4.4 Implementasi Migrasi Tabel Users	131
Gambar 4.5 Implementasi Migrasi Tabel Bookings	131
Gambar 4.6 Struktur Tabel Database Spora pada phpMyAdmin (Bagian 1)	132
Gambar 4.7 Struktur Tabel Database Spora pada phpMyAdmin (Bagian 2)	133
Gambar 4.8 Implementasi Seeding pada AdminSeeder	134
Gambar 4.9 Implementasi Seeding pada CourtCategorySeeder	134
Gambar 4.10 Implementasi Seeding pada Fungsi DatabaseSeeder	135
Gambar 4.11 Hasil AdminSeeder pada phpMyAdmin	135
Gambar 4.12 Hasil CourtCategorySeeder pada phpMyAdmin	135
Gambar 4.13 Halaman Pendaftaran Akun Mitra	137
Gambar 4.15 Halaman Proses Masuk Akun Mitra	137
Gambar 4.16 Halaman Dashboard Mitra	138
Gambar 4.17 Halaman Profil Mitra	139
Gambar 4.18 Halaman Kelola Venue	140
Gambar 4.19 Halaman Detail Venue	141
Gambar 4.20 Halaman Tambah Venue	142
Gambar 4.21 Halaman Edit Venue	142
Gambar 4.22 Halaman Kelola Lapangan	143
Gambar 4.23 Halaman Tambah Lapangan	144
Gambar 4.24 Halaman Edit Lapangan	144
Gambar 4.25 Halaman Detail Lapangan	145
Gambar 4.26 Halaman Kalender Lapangan	146
Gambar 4.27 Modal Perbarui Status Jadwal Lapangan	147
Gambar 4.28 Halaman Kelola Paket Membership	147
Gambar 4.29 Halaman Kelola Booking Lapangan	148
Gambar 4.30 Halaman Kelola Pesanan Membership	149
Gambar 4.31 Halaman Kelola Transaksi pada Venue	149
Gambar 4.32 Halaman Pengaturan Pembayaran Venue	150
Gambar 4.33 Halaman Pemberitahuan Mitra	151

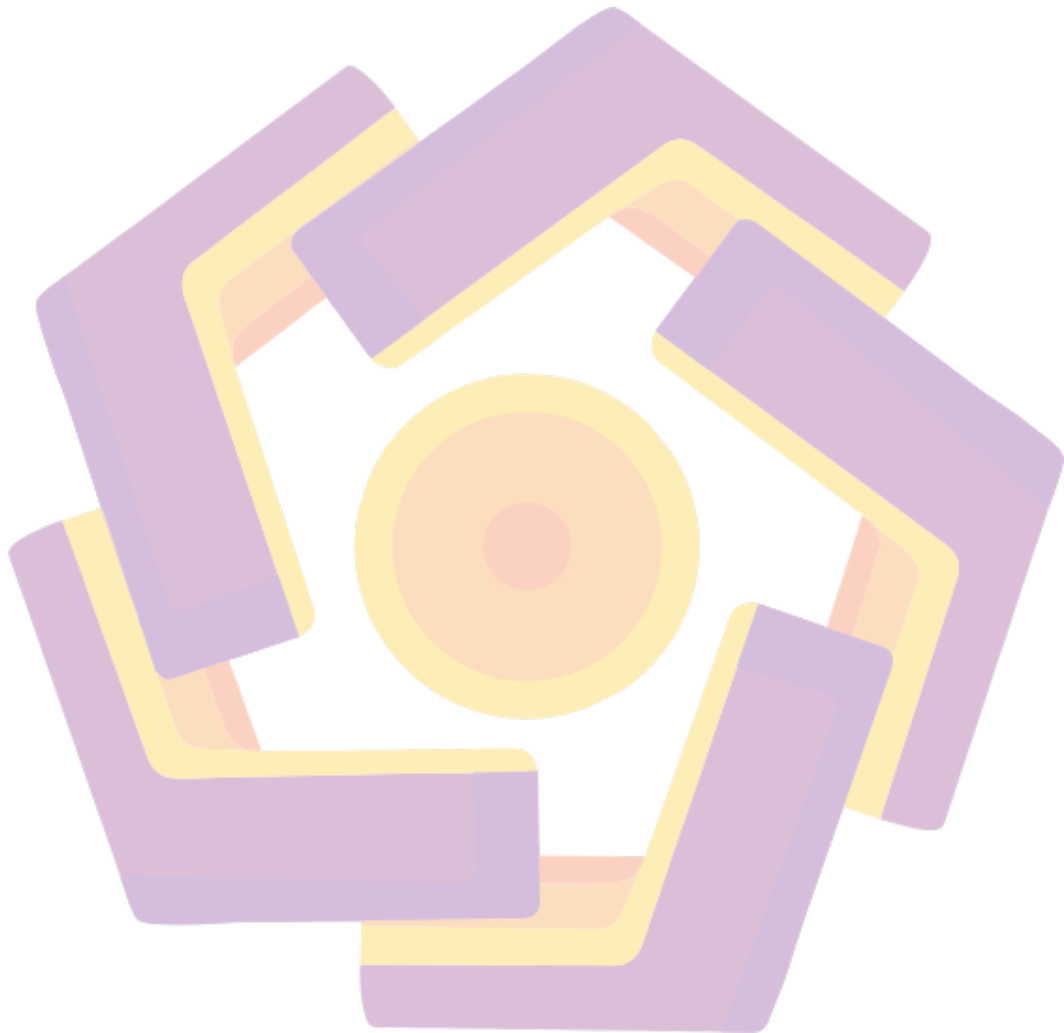
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Hasil Izin Penelitian diterima	174
Lampiran 2 Instrumen Kuesioner Konsumen	175
Lampiran 3 Transformasi Data Kuesioner Konsumen	180
Lampiran 4 Tabulasi Data Kuesioner Konsumen	184
Lampiran 5 Link Github Kode Pemrograman Spora	187

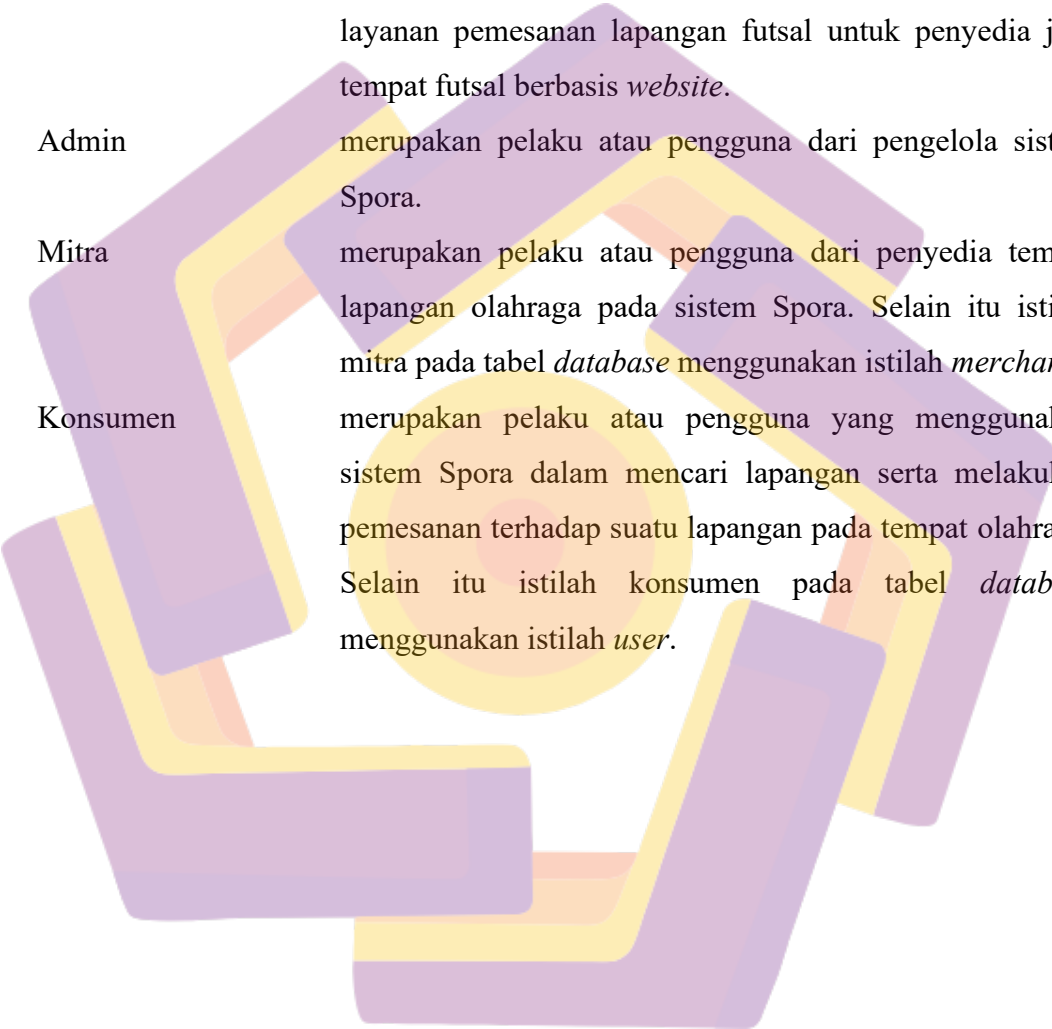


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

PIECES	<i>Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Services</i>
CRUD	<i>Create, Read, Update, and Delete</i>



DAFTAR ISTILAH



Marketplace	merupakan wadah yang mempertemukan pihak pembeli dan penjual dalam suatu sistem yang terintegrasi secara <i>online</i> .
Sistem Spora	merupakan nama <i>branding</i> pada sistem informasi sebagai layanan pemesanan lapangan futsal untuk penyedia jasa tempat futsal berbasis <i>website</i> .
Admin	merupakan pelaku atau pengguna dari pengelola sistem Spora.
Mitra	merupakan pelaku atau pengguna dari penyedia tempat lapangan olahraga pada sistem Spora. Selain itu istilah mitra pada tabel <i>database</i> menggunakan istilah <i>merchant</i> .
Konsumen	merupakan pelaku atau pengguna yang menggunakan sistem Spora dalam mencari lapangan serta melakukan pemesanan terhadap suatu lapangan pada tempat olahraga. Selain itu istilah konsumen pada tabel <i>database</i> menggunakan istilah <i>user</i> .

INTISARI

Sistem informasi sebagai layanan pemesanan lapangan adalah sebuah sistem *marketplace* yang dapat mewadahi antara para penyedia lapangan dengan pencari lapangan (konsumen) untuk memberikan informasi seputar lapangan seperti harga sewa, ketersediaan lapangan, hingga pemesanan langsung secara *online* dengan sistem pembayaran *online*. Selain itu adanya sistem *membership* yang dapat dikelola oleh masing-masing penyedia lapangan, untuk menarik minat loyalitas dari konsumen pada sistem *marketplace* ini. Dengan tersedianya alternatif sistem *marketplace* berbasis *website* ini diharapkan dapat mempermudah proses bisnis digital di sektor olahraga khususnya sistem pemesanan. Namun proses bisnis konvensional tetap dihadirkan pada sistem dengan adanya pemesanan secara *offline* atau langsung dengan data yang dapat didigitalisasi pada *database*. Hal ini merupakan bagian dari kemudahan manajemen bisnis yang sinkron dengan cara konvensional maupun tren pemanfaatan teknologi. Metode perancangan sistem menggunakan metode *waterfall* secara terstruktur untuk mendapatkan tujuan dari kebutuhan fungsional dan non fungsional serta metode analisis yang menggunakan metode analisis PIECES dalam menganalisis kelayakan fungsi dari layanan sistem *marketplace* ini.

Kata kunci: Sistem Informasi, Marketplace, Website, PHP, Penyewaan Lapangan

ABSTRACT

The information system for field booking services is a marketplace system that facilitates the exchange of field providers with field seekers (consumers), providing information about fields, such as rental prices, availability, and direct online bookings with an online payment system. Furthermore, a membership system, managed by each field provider, is designed to foster customer loyalty within the marketplace system. This alternative website-based marketplace system is expected to simplify digital business processes in the sports sector, particularly the booking system. However, conventional business processes remain present in the system, with offline or direct bookings, and data can be digitized in a database. This simplifies business management while aligning with conventional methods and technology trends. The system design method utilizes a structured waterfall methodology to derive objectives from functional and non-functional requirements, and the analysis method utilizes PIECES analysis to analyze the functional feasibility of this marketplace system service.

Keyword: Information System, Marketplace, Website, PHP, Field Rental