



# **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT MENGGUNAKAN ALGORITMA STRING MATCHING DI MAESTRO FUTSAL KEMAYORAN JAKARTA**

*Designing a web-based futsal field management information system with the rapid application development method using the string matching algorithm at maestro futsal kemayoran jakarta.*

**Wahidin<sup>1</sup>, Verdi Yasin<sup>2</sup>, Rachmawaty Haroen<sup>3</sup>**

Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan

Komputer (STMIK Jayakarta), Jakarta.

[wahidin.ind@gmail.com](mailto:wahidin.ind@gmail.com)<sup>1</sup>, [Verdiyasin29@gmail.com](mailto:Verdiyasin29@gmail.com)<sup>2</sup>,

[rahmawatyharoen@gmail.com](mailto:rahmawatyharoen@gmail.com)

**Received:** February 20, 2021. **Revised:** March 15, 2021. **Accepted:** June 02, 2021. **Published:** June 20, 2021. **Issue Period:** Vol.5 No.1 (2021), Pp.1-15

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menciptakan sistem informasi yang dapat merekap data aset dan fasilitas, penyewa dan pembayaran Pada Maestro Futsal Kemayoran. Masalah utama yang menjadi pembahasan penelitian adalah penggunaan sistem informasi yang ada saat ini masih manual. Transaksi pembayaran dan rekap laporan yang dilakukan dengan buku besar, membuat pengelola dalam merekap data transaksi menjadi sulit. karena sering terjadinya salah penghitungan yang akibatnya proses pembuatan laporan tidak tepat waktu, karena semua proses dilakukan secara manual. Status bayar oleh penyewa sulit untuk di lacak jika pemilik meminta hasil laporan. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Metode Rapid Application Development* Menggunakan *Algoritma String Matching*, dalam prosesnya terdiri dari perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, dan implementasi sistem. Hasil Penelitian ini adalah sebuah sistem informasi sewa aset dan fasilitas lapangan futsal Maestro Futsal Kemayoran berbasis *web*. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan transaksi kedua belah pihak dapat dengan

**DOI:** 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



mudah dan saling menguntungkan dan para pemilik juga dapat mengawasi transaksi yang ada dimanapun.

**Kata Kunci**—Sistem Informasi, Sewa Aset, Futsal, Maestro Futsal Kemayoran

**Abstract:** *This study aims to create an information system that can recap asset and facility data, tenants and payments at the Kemayoran Futsal Maestro. The main problem that becomes the research discussion is the use of information systems that are currently still manual. Payment transactions and recap reports made with ledgers make it difficult for managers to recap transaction data. due to frequent miscalculations which result in the reporting process not being on time, because all processes are done manually. The status of pay by tenants is difficult to track if the owner requests a report. The research method used is the Rapid Application Development Method Using String Matching Algorithm, in the process consisting of system planning, system analysis, system design, and system implementation. The result of this research is a web-based asset rental information system and futsal field facilities for Maestro Futsal Kemayoran. With this information system, it is hoped that transactions between the two parties can be easy and mutually beneficial and the owners can also supervise transactions anywhere.*

**Keywords** — Information Systems, Asset Leasing, Futsal, Maestro Futsal Kemayoran

## I. PENDAHULUAN

Maestro Futsal Kemayoran merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang persewaan lapangan futsal, jumlah pemesan lapangan futsal di Maestro Futsal Kemayoran tergolong cukup tinggi, dibuktikan dengan data rata-rata jumlah pemesan untuk tiap hari  $\pm 6$  jadwal yang dipesan oleh pemesan. Namun pada saat ini Maestro Futsal Kemayoran masih menggunakan cara yang konvensional untuk pemesanan jadwal lapangan yang masih kosong sehingga pelanggan harus datang ke lokasi atau menghubungi via telepon untuk memesan dan mengetahui jadwal lapangan yang masih kosong. Hal ini menyebabkan kendala bagi pelanggan yang datang langsung ke lokasi seperti, waktu dan akomodasi serta kendala bagi pemesanan lewat seluler jika jadwal lapangan futsal yang diinginkan ternyata sudah dipesan, sehingga menyebabkan banyak pertanyaan untuk proses pemesanan, disamping itu pengelola lapangan juga harus mencatat di buku catatan dan harus menulis pemesanan di papan jadwal, sehingga kinerja Maestro Futsal Kemayoran menjadi terhambat serta banyak kekurangan dan kelemahan dalam hal penyewaan lapangan belum mampu menunjang segala kebutuhan yang diinginkan Maestro Futsal Kemayoran. Namun, saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang pesat, begitu juga dengan perkembangan internet. Dimana internet dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Dengan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses bisnis pada suatu bidang usaha, salah satunya adalah usaha persewaan lapangan futsal. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah sistem berbasis *web* yang mampu memberikan informasi tentang penjadwalan dan menangani transaksi pemesanan lapangan futsal.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian Latar Belakang Masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

**DOI:** 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



1. Belum terintegrasinya data-data penyewaan lapangan futsal, sehingga keberadaannya tidak teratur.
2. Tidak terdapat penyimpanan data berbasis *database*, sehingga proses pengolahan dan pencarian data penyewaan lapangan futsal menjadi lama.
3. Lambatnya proses pengolahan data penyewaan lapangan futsal, sehingga informasi yang dihasilkan kurang akurat dan aktual.

### 1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di Maestro Kemayoran Futsal maka pokok-pokok masalah yang akan diteliti dalam penulisan ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang desain aplikasi penyewaan lapangan futsal yang menarik dan *user friendly* dengan menggunakan *algoritma string matching* yang sesuai dengan kebutuhan Maestro Futsal Kemayoran?
2. Bagaimana sistem dapat menyajikan informasi lapangan futsal yang masih kosong yang akurat?
3. Bagaimana sistem dapat menyajikan laporan yang cepat dan sesuai dengan kebutuhan manajemen Maestro Futsal Kemayoran?

### 1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan masalah sebagai berikut :

- 1) Perancangan Sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* pada Maestro Futsal Kemayoran dapat memberikan penyampaian informasi penyewaan lapangan futsal kepada pelanggan.
- 2) Sistem yang akan dibangun adalah penyewaan lapangan futsal pada Maestro Futsal Kemayoran berbasis *web* ini dibuat dengan pemrograman *PHP* dan *database MYSQL* menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* dan *Algoritma String Matching*.
- 3) Sistem dapat menyajikan laporan data sewa lapangan futsal yang menampilkan informasi meliputi sewa lapangan jumlah jam sewa lama sewa data penyewa yang cepat dan mudah sesuai dengan kebutuhan manajemen Maestro Futsal Kemayoran.

### 1.5. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan

- a) Membangun sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* pada Maestro Futsal Kemayoran.
- c) Membangun sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis *web* yang menarik, dan *user friendly* untuk memudahkan admin dalam mengolah data penyewaan lapangan futsal.
- d) Menyajikan informasi ketersediaan lapangan futsal yang akurat, cepat dan terukur sesuai kebutuhan Maestro Futsal Kemayoran.

#### 2. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi Maestro Futsal kemayoran yaitu :

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



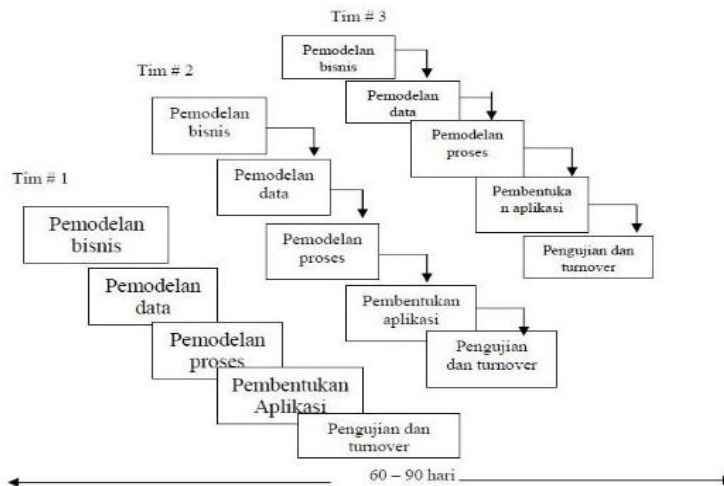
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

- Membantu pihak Maestro Futsal Kemayoran dalam proses pengolahan data penyewaan lapangan futsal sehingga akan semakin mempermudah admin dalam memberikan suatu informasi yang dibutuhkan.
- Dapat menunjang kinerja di Maestro Futsal Kemayoran sistem yang terkomputerisasi yang dapat digunakan oleh pihak Maestro Futsal Kemayoran.
- Menyediakan informasi yang cepat dan akurat mengenai data maupun laporan yang dibutuhkan serta memudahkan petugas dalam melakukan pengontrolan penyewaan lapangan futsal.

## II. KAJIAN TEORI

### 2.1. Metode RAD

RAD adalah bentuk metode yang bersifat peningkatan (*incremental*) salah satunya pada proses pembuatan yang singkat. *Rapid Prototyping* atau RAD merupakan gambaran proses dari peningkatan perangkat lunak yang dikelompokkan pada teknik peningkatan (*incremental*). *Rapid Application Development* menegaskan pada siklus pengembangan cepat dan singkat. *Rapid Application Development* memakai proses berulang (*iteratif*) dalam pengembangan sistem pada model bekerja (*working model*). (Sukamto dan Shalahuddin, 2016).



Gambar 2.1 Ilustrasi Model RAD

Keterangan dari ilustrasi model RAD antara lain :

- Pemodelan Bisnis** : suatu model yang digunakan untuk memodelkan salah satu tujuan bisnis untuk menemukan informasi data yang harus dikerjakan, siapa yang bersedia mengadakan informasi, bagaimana jalannya informasi, proses apa saja yang digunakan informasi tersebut. Pemodelan ini penulis mengelompokkan bahan-bahan juga melaksanakan pengamatan akan keperluan aplikasi yang sudah berbasis *website* dibanding dengan aplikasi yang sudah berbasis *desktop*. Data tersebut diuraikan untuk memperoleh spesifikasi sistem.
- Pemodelan Data** : suatu model data yang digunakan berlandaskan pemodelan bisnis dan menentukan karakter- karakternya dan juga relasinya dengan informasi yang lain.

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pemodelan ini penulis memerlukan *ERD* dan *LRS* untuk merancang basis data sehingga bisa didapat karakter apa saja yang digunakan dan bagaimana relasi datanya.

- c. **Pemodelan Proses** : suatu model data yang menerapkan fungsi sistem yang telah dideskripsikan terikat dengan penjabaran data.

Pemodelan ini memakai *use case* untuk menentukan alur suatu proses sistem dan *activity diagram* adalah pemodelan untuk merancang proses sistem.

- d. **Pembentukan Aplikasi** : suatu model data yang digunakan untuk membentuk suatu proses data sebagai program. Bentuk *RAD* sangat menyarankan penggunaan pada bagian yang sudah ada. Pemodelan ini penulis mengerjakan pemrograman aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *CSS*, dan *PHP* sesuai dengan model yang telah dibuat.

- e. **Pengujian dan Pergantian** : memverifikasi bagian-bagian yang dirancang. Jika telah diuji maka kelompok pengembangan bagian-bagian bisa berpindah untuk mengembangkan bagian selanjutnya.

Pengujian ini dibuat untuk menguji suatu sistem salah satunya menggunakan pengujian *blackbox testing* yang berfungsi untuk memahami apakah sudah bisa berjalan atau masih *error*.

Tahapan ini dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* untuk mengetahui apakah sudah bisa beroperasi dengan baik atau tidak.

## 2.2. String Matching

*String matching* adalah pencarian sebuah *pattern* pada sebuah teks (Corman, T.M. et al. 1994). *String matching* digunakan untuk menemukan suatu *string* yang di sebut dengan *pattern* dalam *string* yang di sebut dengan teks. Prinsip kerja algoritma *string matching* “Effendi dkk, (2017)” adalah sebagai berikut:

- 1). Memindai teks dengan bantuan sebuah *window* yang ukurannya sama dengan panjang *pattern*.
- 2). Menempatkan *window* pada awal teks.
- 3). Membandingkan karakter pada *window* dengan karakter dari *pattern*. Setelah pencocokan dilakukan pergeseran ke kanan pada *window*. Prosedur ini di lakukan berulang-ulang sampai *window* berada pada akhir teks. Mekanisme ini di sebut mekanisme *sliding window*.

### 1. Cara kerja Sting Matching

Cara yang jelas untuk mencari *pattern* yang cocok dengan teks adalah dengan mencoba mencari di setiap posisi awal dari teks dan mengabaikan pencarian secepat mungkin jika karakter yang salah di temukan. Proses pertama adalah menyelaraskan bagian paling kiri dari *pattern* dengan teks kemudian di bandingkan karakter yang sesuai dari teks dan *pattern* setelah seluruhnya cocok maupun tidak cocok dari *pattern*, *window* di geser ke kanan sampai posisi  $(n-m+)$ .

Dengan sebuah nilai karakter  $(m < n)$  yang akan di cari dari teks dalam algoritma pencocokan sting, teks di asumsikan berada di dalam *memory*, sehingga bila kita mencari *string* di dalam sebuah arsip, maka semua isi arsip perlu di baca terlebih dahulu kemudian di simpan di dalam *memory*. Jika *pattern* muncul lebih dari sekali di dalam teks, maka pencarian hanya akan memberikan keluaran berupa lokasi *pattern* di temukan pertama kali.

## 2.3. Lapangan Futsal

Lapangan futsal adalah tempat atau arena untuk bermain olahraga futsal yang berada di dalam ruangan (*indoor*). Lapangan futsal biasanya dijadikan sebagai jasa penyewaan bagi para pemilik

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



lapangan. Tak heran jika manajemen lapangan futsal ini begitu penting untuk di kelola oleh para pemilik lapangan masing-masing.

### III. METODOLOGI

#### 3.1. Implementasi RAD

Salah satu implementasi Metode *Rapid Application Development* yakni pada *Website* Penyewaan Lapangan Futsal. Dijelaskan bahwa potensi Penyewaan Lapangan Futsal di Maestro Futsal Kemayoran, belum tersedianya sarana secara optimal, begitu juga dengan promosi belum banyak dilakukan apalagi dengan menggunakan media *online* atau digital dikarenakan belum adanya *website*. Maka perlu melakukan implementasi metode *rapid application development* Pada *Website* Penyewaan Lapangan Futsal. Metode pembuatan aplikasi ini menggunakan metode perancangan sistem *Rapid Application Development (RAD)*, yang dimulai dengan tahapan *requirement planning*, *system design*, dan *implementation*. Dengan menggunakan tahapan metode *RAD* dalam pembangunan webiste dapat menghasilkan sebuah *website* yang memberikan informasi yang objektif, sehingga dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi Penyewaan Lapangan Futsal.

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan *Rapid Application Development (RAD)* yaitu Analisis Persyaratan, *Design Workshop* (Pemodelan) dan Implementasi (Konstruksi). Sehingga tahapan penelitian yang dilakukan mengikuti tahapan yang ada di dalam metodologi *RAD*.

#### 3.2. Analisa Sistem

Langkah dalam membuat uraian prosedur mengacu pada prosedur yang ada pada sistem Pengelolaan Sewa lapangan futsal yang sedang berjalan pada Maestro Futsal Kemayoran sebagai berikut:

##### a. Pemesanan Ruangan/Tempat

Penyewa bisa datang langsung atau menghubungi melalui telpon. Setiap ada pemesanan sewa lapangan futsal, bagian keuangan akan memeriksa ketersediaan lapangan futsal yang dipesan, apabila jenis lapangan futsal yang dipesan tidak tersedia maka bagian keuangan akan mengkonfirmasi kepada penyewa. Jika jenis lapangan futsal yang dipesan tersedia sesuai dengan pesanan dan penyewa menyetujuinya maka bagian keuangan membuatkan nota.

##### b. Pembayaran

Setelah lapangan futsal yang dipesan tersedia sesuai dengan keinginan penyewa, maka bagian keuangan akan membuatkan nota sebagai bukti penyewaan lapangan futsal dan sebagai bukti pembayaran yang sah. Setelah lapangan futsal yang dipesan telah siap dipergunakan, maka bagian keuangan memberikan nota pembayaran yang akan ditujukan kepada penyewa.

##### c. Laporan Sewa Lapangan Futsal

Berdasarkan bukti transaksi yang ada, maka pada akhir bulan bagian kasir akan membuatkan laporan sewa lapangan futsal yang ditujukan kepada Bagian Admin dan selanjutnya Bagian Admin melaporkannya ke Pemilik Lapangan Futsal.

#### 3.3. Analisa Masalah

Masalah yang dihadapi didalam pengelolaan sewa lapangan futsal yang sedang berjalan pada Maestro Futsal Kemayoran ini yaitu sistem informasi sewa ruangan/tempat yang digunakan masih bersifat manual, dari *input*, *proses*, sampai *output*. Sistem ini dirasa kurang efisien dan efektif untuk penggunaan kapasitas data penyewa yang banyak. Sehingga mudah terjadinya tingkat kesalahan yang

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



lebih tinggi, dan penyewa harus datang kelokasi, melihat Jenis lapangan futsal yang ada dan cek harga.

Dengan sistem manual seperti ini informasi yang diterima oleh penyewa akan lebih lama dan pemilik membutuhkan waktu yang lama untuk memproses data penyewa.

### 3.4. Analisa Sistem Usulan

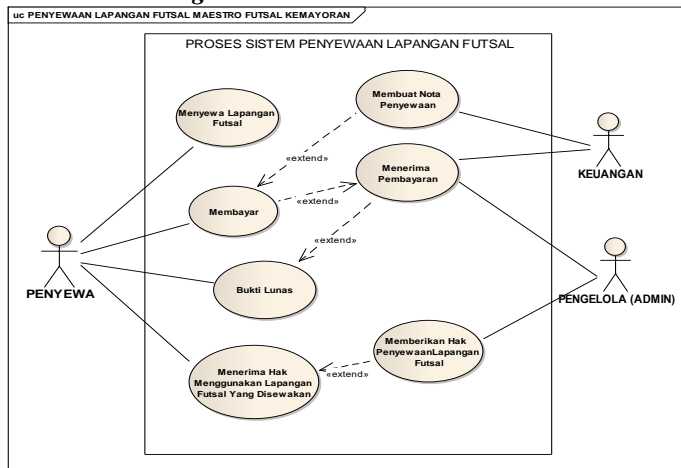
Dibutuhkan suatu teknologi sistem informasi pengelolaan sewa lapangan futsal yang sedang berjalan pada Maestro Futsal Kemayoran yang dapat mengurangi kesalahan atas faktor manusia (*human error*). Dan informasi yang dapat diterima lebih cepat.

Suatu sistem informasi yang akan diuraikan secara singkat berkaitan dengan alur proses dan prosedur penyewaan lapangan futsal, metodologi yang akan dibangun dalam pengembangan aplikasi sehingga dapat disusun rencana kerja standar untuk menjalin kerjasama yang saling menguntungkan dalam mengembangkan aplikasi sistem informasi dan ruangan/tempat secara *on-line*.

Untuk menghindari masalah-masalah yang timbul dalam pengelolaan sewa lapangan futsal secara *on-line* maka dibuat sebuah Sistem Informasi pengelolaan sewa lapangan futsal Berbasis *PHP* dan *MySQL*. Dengan harapan program yang sederhana ini dapat memberikan sebuah sistem pengelolaan sewa lapangan futsal secara *on-line* yang lebih membantu.

#### 1. Perancangan Sistem Unified Modeling Language (UML)

##### a. Use Case Diagram Sistem sewa



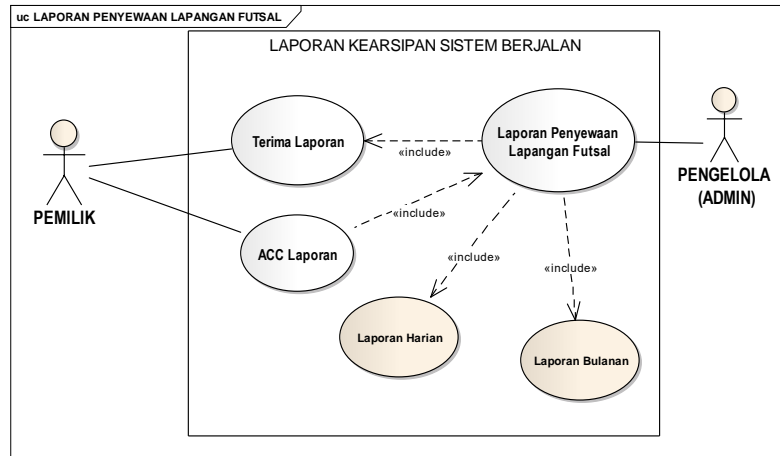
Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem sewa

##### b. Use Case Diagram Sistem laporan

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375

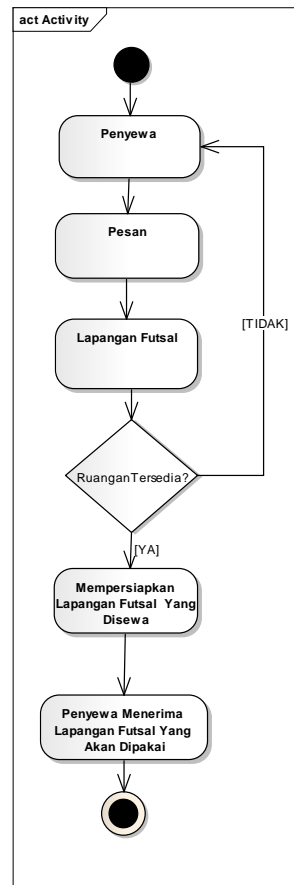


Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 3.2 Laporan Penyewaan Lapangan Futsal  
c. Activity Diagram Penyewaan Lapangan Futsal





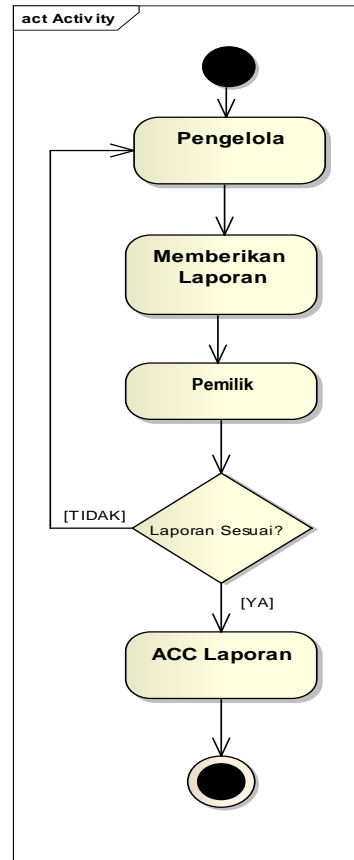
Gambar 3.3 Penyewaan Lapangan Futsal Keseluruhan

**d. Activity Diagram Laporan**

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

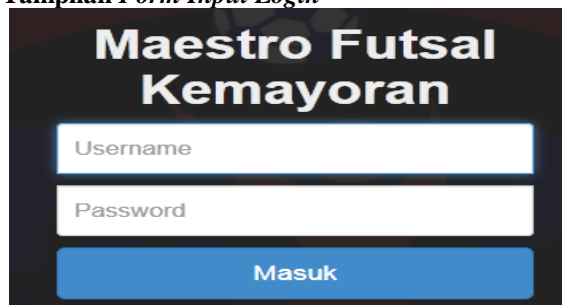


Gambar 3.4 Sistem Laporan hasil Penyewaan

#### IV. PEMBAHASAN DAN HASIL

##### 4.1. Perancangan Sistem Usulan

###### a. Tampilan *Form Input Login*



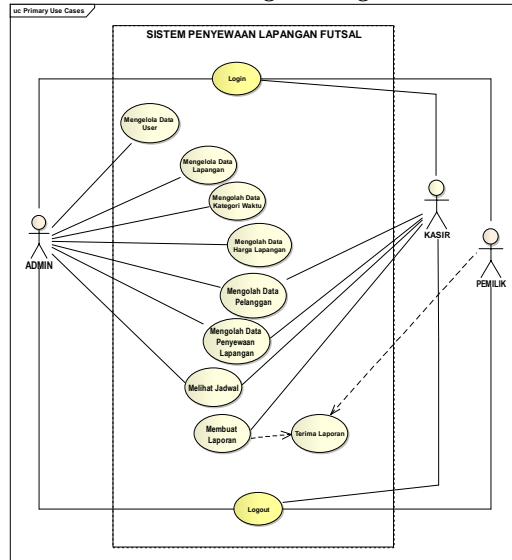
Gambar 4.3 Tampilan *Form Input Login*

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



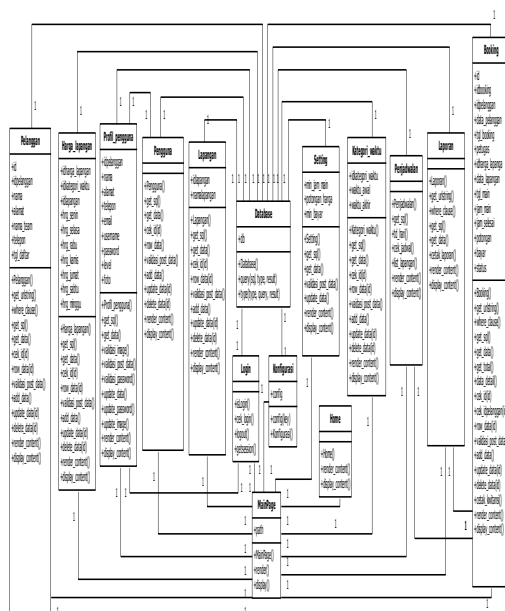
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

### 1. Skenario Use Case Diagram Login Admin



Gambar 4.1 *Use Case Diagram*

## 2. Class Diagram



**DOI:** 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#).

Gambar 4.2 *Class Diagram*

**b. Tampilan Output Halaman Utama**



Gambar 4.4 *Tampilan Output Halaman Utama*

**c. Tampilan Output Data Kategori Waktu**  
Manajemen Data Kategori Waktu

Daftar Kategori Waktu	
No.	Waktu
1	08:00 - 15:00 WIB
2	16:00 - 03:00 WIB
3	04:00 - 09:00 WIB

Gambar 4.5 *Output Data Kategori Waktu*

**d. Tampilan Output Data Harga Lapangan**  
Manajemen Data Harga Lapangan

[Kembali Data Harga Lapangan](#)
[Refresh](#)

Daftar Harga Lapangan

No.	Lapangan	Waktu				
1	Lapangan Hijau	16:00 - 00:00 WIB	<a href="#">Daftar Harga</a>	<a href="#">Daftar</a> <a href="#">Batas</a>		
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
Rp 80.000	Rp 110.000	Rp 110.000	Rp 110.000	Rp 110.000	Rp 110.000	Rp 110.000
2	Lapangan Biru	08:00 - 16:00 WIB	<a href="#">Daftar Harga</a>	<a href="#">Daftar</a> <a href="#">Batas</a>		
3	Lapangan Biru	16:00 - 00:00 WIB	<a href="#">Daftar Harga</a>	<a href="#">Daftar</a> <a href="#">Batas</a>		
4	Lapangan Hijau	08:00 - 16:00 WIB	<a href="#">Daftar Harga</a>	<a href="#">Daftar</a> <a href="#">Batas</a>		
5	Lapangan Hijau	00:00 - 08:00 WIB	<a href="#">Daftar Harga</a>	<a href="#">Daftar</a> <a href="#">Batas</a>		
6	Lapangan Biru	00:00 - 08:00 WIB	<a href="#">Daftar Harga</a>	<a href="#">Daftar</a> <a href="#">Batas</a>		

Gambar 4.6 *Output Harga Lapangan*

**e. Tampilan Output Data Pelanggan**

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



#### Manajemen Data Pelanggan

Tambah Data Pelanggan		Detail					
Nama Pelanggan	Nama Team	ID Pelanggan	<a href="#">Q Cari Data</a>				
Daftar Pelanggan							
No.	ID Pelanggan	Nama	No.Telp	Nama Team	Alamat	Tanggal Daftar	
1	140714001	Dadang	0899283388	Onstlers	Jakarta	14-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
2	070714002	Heri	0210962233	JJJJJJ	Bogor	07-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
3	070714001	Jono	08988339022	Gemparkan	Jakarta	07-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
4	050714006	janahid	3489020443	kjhdjdj	seuseur	05-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
5	050714005	janahid	3489020443	kjhdjdj	seuseur	05-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
6	050714004	Supemo	0219928833	Bangka Yaul	Bogor	05-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
7	050714003	mmmmmm	999999999	kjhdjdj	vvvvvvvvvv	05-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
8	050714002	hjhjdjdj	9998277333	hjhjdjdj	oioioioi	05-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
9	050714001	hjhjdjdj	9998277333	hjhjdjdj	oioioioi	05-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
10	040714001	dadadad	222222222	sfhsdfds	sdhfsdfds	04-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
11	020714001	Suharto	08928337733	Elang Terbang	Jakarta	03-Jul-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
12	230614001	were	998777777	wereere	wereere	23-Jun-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
13	140614001	sssss	234234234	sssss	sssss	15-Jun-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
14	140614001	dsad		dsad	dsad	15-Jun-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
15	030514001	Rino Susanto2	234234234	Merpati Terbang2	Bekas2	03-Mai-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>
16	020514007	Hamba Seheja	08928337733	Ufuk Timur	Degok	02-Mai-2014	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">H/ Hapus</a>

Menampilkan 1 - 16 dari 16 Total Data Pelanggan

Menampilkan 1 - 16 dari 16 Total Data Pelanggan

Gambar 4.7 Tampilan Output Pelanggan

#### f. Tampilan Output Data Booking Manajemen Data Pemesanan Lapangan

Tambah Data Booking

Detail

Daftar Booking

ID Booking

ID Pelanggan

Pilih Pelanggan

Tgl Booking

Sampai

Tgl Booking

Q Cari

Masukkan salah satu kategori dan pilih tombol "Car"

No.	ID Booking	ID Pelanggan	Nama	Telp	Tanggal	Pelanggan	
1	B140714001	140714001	Dadang	0899283388	14-Jul-2014 00:57	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>
2	B110714005	00714002	hjhjdjdj	9998277333	11-Jul-2014 02:32	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>
Tanggal Main		Jam Main	Lapangan	Harga	Bayar	Potongan	
11-07-2014		02:00 - 03:00	Lapangan Biru	Rp.120.000	Rp.120.000	Rp.0	
11-07-2014		04:00 - 05:00	Lapangan Hijau	Rp.120.000	Rp.120.000	Rp.0	
11-07-2014		05:00 - 06:00	Lapangan Hijau	Rp.120.000	Rp.120.000	Rp.0	
				Rp.360.000	Rp.360.000	Rp.0	
Total Bayar Rp.360.000 Sisa Bayar Rp.0							

3	B110714004	20714001	Suharto	08928337733	11-Jul-2014 02:28	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>
4	B110714003	140614001	dsad		11-Jul-2014 02:02	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>
5	B110714002	140614001	dsad		11-Jul-2014 01:57	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>
6	B110714001	00514007	Hamba Seheja	08928337733	11-Jul-2014 01:17	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>
7	B100714001	00514001	Rino Susanto2	234234234	10-Jul-2014 23:26	Arya Pujiarto	<a href="#">U/ Edit</a> <a href="#">U/ Detail</a> <a href="#">U/ Hapus</a>

Menampilkan 1 - 7 dari Total Data Pelanggan

Menampilkan 1 - 7 dari Total Data Pelanggan

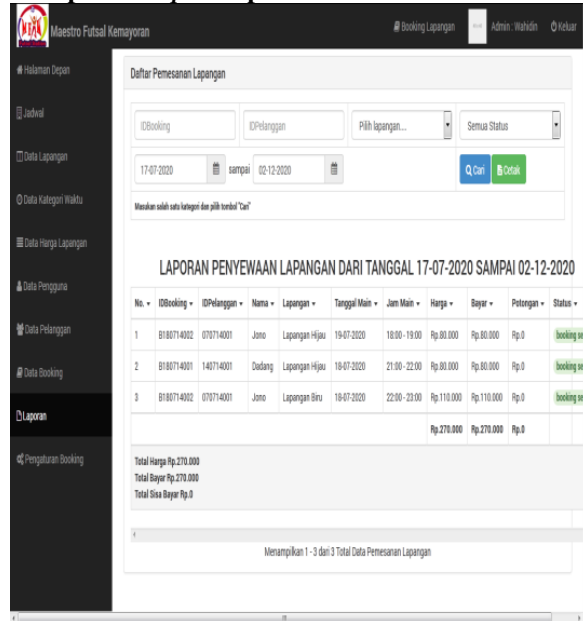
Gambar 4.8 Tampilan Output Data Booking

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

#### g. Tampilan *Output* Laporan



No.	IDBooking	IDPelanggan	Nama	Lapangan	Tanggal Main	Jam Main	Harga	Bayar	Potongan	Status
1	B100714002	070714001	Jono	Lapangan Hijau	19-07-2020	18:00 - 19:00	Rp.80.000	Rp.80.000	Rp.0	booking on
2	B100714001	140714001	Dadang	Lapangan Hijau	19-07-2020	21:00 - 22:00	Rp.80.000	Rp.80.000	Rp.0	booking on
3	B100714002	070714001	Jono	Lapangan Biru	19-07-2020	22:00 - 23:00	Rp.110.000	Rp.110.000	Rp.0	booking on
							Rp.270.000	Rp.270.000	Rp.0	
Total Harga Rp.270.000										
Total Bayar Rp.270.000										
Total Sisa Bayar Rp.0										

Gambar 4.9 Tampilan *Output* Laporan

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Setelah diuraikan proses penelitian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Proses transaksi penyewaan lapangan futsal saat ini masih dilakukan secara manual sehingga pengelolaan data transaksi kurang efektif dan efisien, maka dari itu penulis mencoba merubah proses manual ke proses yang sudah terkomputerisasi.
2. Proses rekap data juga masih menggunakan cara manual sehingga prosesnya akan lama dan sulit dalam pengerjaannya, maka dari itu penulis membuat sistem yang terkomputerisasi dengan fitur rekap data secara otomatis.
3. Hambatan yang dihadapi dalam proses sewa lapangan futsal yang saat ini berjalan adalah masih belum ada data detail mengenai laporan sewa lapangan futsal. Proses sewa lapangan futsal yang hanya menggunakan sistem tradisional cenderung memiliki jangkauan yang pendek, hal ini mengakibatkan kurangnya pengunjung yang datang ke Maestro Futsal Kemayoran untuk melakukan penyewaan lapangan futsal.
4. Solusi pemecahan masalah terhadap kendala yang ada tersebut adalah dengan merancang dan menggunakan sebuah sistem informasi yang mampu menampung semua data ruangan dan fasilitasnya secara detail dan membuat laporan secara otomatis.

### 5.2. Saran

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).





1. Aplikasi penyewaan lapangan futsal ini dibuat untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan atau hanya sekedar mencari informasi mengenai lapangan yang sudah di sewa atau belum dan memberikan kemudahan kepada pemilik tempat penyewaan futsal dalam mengelola data penyewa lapangan futsal.
2. Dalam Aplikasi Berbasis *Website* ini terdiri atas bahasa pemrograman diantaranya *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *PHP* dan *MySQL*, maka diperlukan seseorang yang mampu menguasai hal tersebut diatas, guna menjaga kestabilan Aplikasi *Website* tersebut.
3. Kepada pihak pengelola lapangan futsal, untuk lebih memperdulikan dan memperhatikan pengembangan sistem informasi yang ada serta mengembangkan sistem informasi yang baru sesuai dengan kemajuan teknologi.
4. Sistem informasi ini kedepannya dapat dikembangkan menjadi sistem informasi yang berbasis *web online* sehingga para pelanggan bisa menggunakannya untuk melakukan *booking* lapangan tanpa harus datang ke Maestro Futsal Kemayoran.

## REFERENSI

- [1] Abdulloh, Rohi '7 in 1 Pemograman Web untuk Pemula', 2018, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- [2] MF, Mundzir 'Buku Sakti Pemograman Web Seri PHP', 2018, Start Up, Yogyakarta
- [3] Suprpto, Falahah. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : LENTERA ILMU CENDEKIA
- [4] Rosa A.S dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung : INFORMATIKA
- [5] Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (edisi revisi)*. Bandung: Informatika.
- [6] Rohi, Abdulloh. 2018. *7 in 1 Pemograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [7] Jurnal MerdekaWati, " Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi," Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 16, No. 1, Januari 2019 P-ISSN : 0216-3241 E-ISSN : 2541-0652
- [8] M. Ilham Habil " Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapang "Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut ISSN : 2302-7339 Vol. 11 No. 2 2015
- [9] Sarif Ngabdilah " Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Berasis Android *Futsal Court Ordering System Based On Android*di Sudirman Futsal" [simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id).
- [10] Anoname\_\_\_\_\_ "Pengertian \MySQL" <http://www.scribd.com/doc/57726016/18/Pengertian-MySQL> (diakses tanggal 12 Oktober 2019)
- [11] Anoname\_\_\_\_\_ "Relasi Tabel" <http://www.scribd.com/doc/54052219/Internet-Merupakan-Jaringan-Global-Komputer-Dunia> di akses pada tanggal 2 Oktober 2019
- [12] <http://www.definisi-pengertian.com/2015/03/definisi-dan-pengertian-informasi.html> di akses pada tanggal 7 April 2020

DOI: 10.52362/jisicom.v5i1.375



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).