

**TUGAS AKHIR**  
**APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS**  
**WEB (STUDI KASUS : GOLDEN GOAL FUTSAL**  
**YOGYAKARTA)**



**SATRIA PRANATA TARIGAN**

**NIM : 193110004**

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI**  
**PROGRAM DIPLOMA III**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**HALAMAN JUDUL**  
**APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS**  
**WEB (STUDI KASUS : GOLDEN GOAL FUTSAL**  
**YOGYAKARTA)**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi**



**Program Diploma III**  
**Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi**  
**Fakultas Teknologi Informasi**  
**Universitas Teknologi Digital Indonesia**  
**Yogyakarta**

**Disusun Oleh**  
**SATRIA PRANATA TARIGAN**  
**NIM : 193110004**

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI**  
**PROGRAM DIPLOMA III**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

### **PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Mei 2023



Satria Pranata Tarigan

NIM: 193110004

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan segala keterbatasan serta kekurangan, penulis menyadari tidak akan sanggup menyelesaikan Tugas Akhir ini sendiri. Oleh sebab itu tidak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada pihak - pihak yang sudah berkenan membantu saya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang antara lain:

1. Tuhan YME atas segala hikmat dan kasih karunia-Nya.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan motivasi selama ini.
3. Bapak Ir. Sudarmanto selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Teman-teman yang selalu memberi semangat.

Karena keterbatasan pengetahuan saya, saya sebagai penulis menyadari kekurangan dan kesalahan dalam penulisan tugas akhir ini, dan berharap semua pihak dapat memberikan pendapatnya dalam bentuk saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca, khususnya pembaca umumnya.

**MOTTO**

*"There is nothing impossible to him who will try."*

**- Alexander the Great-**

*"Give your perspective on who he is and what he thinks."*

**- Andrew Tate-**

*"Gaya saya tidak seperti orang lain. Saya bukan pegulat biasa."*

**- Khabib Nurmagomedov-**

*"SUIIIIIII."*

**-Cristiano Ronaldo-**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya, atas segala berkat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB (STUDI KASUS: GOLDEN GOAL FUTSAL YOGYAKARTA)**. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materi.

Penulis berharap karya ilmiah ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Bahkan, saya berharap tulisan ini dapat dipraktikkan oleh pembaca dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai penulis, saya merasa masih banyak kekurangan dalam penyusunan dokumen ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman saya. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LISTING .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan Penelitian .....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	5
<b>2.1. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. Dasar Teori.....</b>	<b>6</b>
2.2.1 Futsal.....	6
2.2.2 Pengertian Sistem .....	7
2.2.3 Informasi .....	8
2.2.6 Web Server.....	11
2.2.7 Pemrograman Web.....	12
2.2.8 HTML.....	13
2.2.9 Sistem Peminjaman.....	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	15
3.1. Deskripsi Sistem .....	15
3.2. Sistem Pendukung.....	15
3.2.1 Perangkat Lunak.....	15

3.2.2	Perangkat Keras .....	16
3.2.3	User .....	16
3.3.	Diagram Arus Data Level 0 .....	16
3.4.	Diagram Arus Data Level 1 .....	17
3.5.	Perancangan Sistem .....	19
3.5.1	Perancangan Basis Data .....	19
3.6.	Struktur Tabel Data .....	19
3.6.1	Tabel user .....	19
3.6.2	Tabel Sewa .....	20
3.6.3	Tabel Admin .....	20
3.6.4	Tabel Bayar .....	21
3.6.5	Tabel Lapangan .....	21
3.7.	Rancangan Input .....	22
3.7.1	Rancangan Input Member Baru .....	22
3.7.2	Rancangan Pemesanan .....	22
3.7.3	Rancangan Input Pembayaran .....	23
3.8.	Rancangan Output .....	23
3.8.1	Rancangan Output Sewa .....	23
3.8.2	Rancangan Output Lapangan .....	23
3.8.3	Rancangan Output Member .....	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		25
4.1.	Implementasi .....	25
4.2.	Halaman Home .....	25
4.3.	Halaman Lapangan .....	26
4.4.	Halaman Pembayaran .....	28
4.5.	Halaman Profil .....	30
4.6.	Halaman Data Member .....	31
4.7.	Halaman Data Pemesanan .....	33
BAB V PENUTUP .....		35
5.1.	Kesimpulan .....	35
5.2.	Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....		36



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Diagram Alir Data Level 0.....	16
Gambar 3. 2 Diagram Arus Data Level 1 .....	17
Gambar 3. 3 Rancangan Basis Data .....	19
Gambar 3. 4 Rancangan Input Member Baru .....	22
Gambar 3. 5 Rancangan Input Pemesanan.....	22
Gambar 3. 6 Rancangan Input Pembayaran.....	23
Gambar 3. 7 Rancangan Output Sewa .....	23
Gambar 3. 8 Rancangan Output Lapangan .....	24
Gambar 3. 9 Rancangan Output Member .....	24
Gambar 4. 1 Halaman Home.....	25
Gambar 4. 2 Halaman Lapangan.....	27
Gambar 4. 3 Halaman Pembayaran.....	30
Gambar 4. 4 Halaman Edit Profil.....	31
Gambar 4. 5 Data Member .....	32
Gambar 4. 6 List Sewa .....	34

## DAFTAR LISTING

Listing 4. 1 Lapangan.....	27
Listing 4. 2 Pembayaran.....	29
Listing 4. 3 Edit Profil.....	30
Listing 4. 4 Data Member .....	32
Listing 4. 5 Pesanan .....	33

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	6
Tabel 3. 1 Tabel Pelanggan.....	20
Tabel 3. 2 Tabel Sewa.....	20
Tabel 3. 3 Tabel Admin .....	21
Tabel 3. 4 Tabel Bayar .....	21
Tabel 3. 5 Tabel Lapangan.....	21

## **INTISARI**

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, internet menjadi suatu hal yang menjadi kebiasaan dan rutinitas dalam sehari-hari mulai dari belajar, bekerja hingga bermain bisa menggunakan internet. Oleh karena itu untuk mempermudah pelanggan pada Golden Goal Futsal Yogyakarta dibuat sebuah sistem informasi untuk melakukan pemesanan, pendataan pelanggan, mengakses informasi lapangan tersedia hingga pencetakan struk pemesanan lapangan.

Sistem ini berbasis website, sehingga bisa diakses oleh siapapun asal terhubung dengan internet. Harapan dan tujuannya sistem dibangun agar pengaksesan data secara jelas dan objektif untuk memaksimalkan pemanfaatan pemesanan lapangan futsal Golden Goal Yogyakarta.

**Kata Kunci :** Pemesanan Lapangan Futsal, Website, PHP

## **ABSTRACT**

Along with the development of digital technology, the internet has become a habit and routine in everyday life, from studying, working to playing, you can use the internet. Therefore, to make it easier for customers at Golden Goal Futsal Yogyakarta, an information system is created to place orders, record customer data, access available field information, and print field order structures.

This system is website-based, so it can be accessed by anyone as long as they are connected to the internet. The expectations and use of the system are built so that access to data is clear and objective in order to maximize the utilization of bookings for the Yogyakarta Golden Goal futsal field.

**Keywords :** Futsal Field Booking, Website, PHP