

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI DASAR

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan menggunakan beberapa tinjauan pustaka dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Merdekawati, A. (2019) membuat sistem untuk memberikan kemudahan dalam melakukan proses penyewaan jadwal lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat futsal. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan metode *Waterfall*. Aplikasi ini diimplementasikan dengan bahasa pemrograman *PHP*, *database MySQL* sebagai media penyimpanan data dan metode pengujian menggunakan *black box testing*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi penyewaan melalui *website*.

Fadhlurrahman, dkk (2020), membuat aplikasi dengan menggunakan metode pengembangan *waterfall* sehingga proses pembuatan aplikasi ini terdata secara urut dan rapih. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis web, pembayaran melalui *BCA*.

Purwanto, Heri, dkk (2021), pada pembuatan sistem data web futsal ini diimplementasikan memakai *Visual Studio Code*, bahasa pemrograman *PHP*, *database MySQL* selaku buat penyimpanan informasi. Pembuatan pada aplikasi ini memakai metodologi *waterfall*.

Rahman, dkk (2023), System ini membuat website pemesanan lapangan futsal dengan menggunakan *framework laravel* yang akan digunakan pada Sudimoro Futsal. Website pemesanan lapangan futsal adalah sistem yang dibuat untuk mempermudah dalam melakukan *booking* lapangan secara online sehingga dapat dilakukan dari mana saja dengan menggunakan metode pembayaran *payment*

*gateway*, serta dapat merekap keuangan agar tidak terjadi kesalahan dalam laporan keuangan bulanan.

Purnama Sari, D. *and* Wijanarko, R. (2020). Sistem adalah mengimplementasi *framework laravel* pada sistem informasi penyewaan kamera di rumah kamera semarang yang berbasis web, dapat digunakan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan melihat jadwal pemesanan kamera serta memudahkan petugas dalam mengelola data.

Dari beberapa pustaka diatas dapat dilihat perbedaan penelitian terkait dengan metode yang digunakan oleh penelitian. Perbedaan dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Tinjauan Pusataka

<b>Peneliti</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Teknologi</b>	<b>Hasil</b>
Merdekawati, A (2019)	Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Bekasi	<i>PHP, DataBase</i> <i>MySQL</i>	Aplikasi ini dapat digunakan oleh 3 pengguna, yaitu admin, petugas dan penyewa. Admin dapat melakukan olah data lapangan, harga sewa, penyewa, booking, konfirmasi pembayaran. Penyewa dapat melakukan booking via web, melihat

			informasi jadwal lapangan dan konfirmasi pembayaran.
Fadhlurrahman, dkk (2020),	Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal	<i>Laravel</i>	Aplikasi ini menyediakan fitur sewa lapangan bagi Para calon
			pelanggan, serta memudahkan dalam pengolahan data sewa lapangan dan data laporan keuangan bagi pemilik lapangan.
Purwanto, Heri, dkk (2021)	Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web	PHP, data base MySQL	Sistem Informasi ini dapat menanggulangi permasalahan dalam penyewaan lapangan futsal secara manual.

Rahman, Fathor (2023)	Pembuatan Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Pada Sudirmoro Futsal Berbasis Website Menggunakan Laravel	<i>Laravel</i>	Website pemesanan lapangan futsal adalah sistem yang dibuat untuk mempermudah dalam melakukan booking lapangan secara <i>online</i> .
Purnama Sari, D. and Wijanarko, R. 2020.	<i>framework laravel</i> pada sistem informasi penyewaan kamera di rumah kamera semarang yang berbasis web, dapat digunakan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan melihat jadwal pemesanan kamera serta memudahkan petugas dalam mengelola data.	<i>Framework Laravel</i>	digunakan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan melihat jadwal pemesanan kamera serta memudahkan petugas dalam mengelola data.
Mateus Pati Geniku (2023)	Aplikasi Pemesanan Lapangan futsal Menggunakan <i>Framework Laravel</i>	<i>Laravel</i>	Membuat Web website Pemesanan Lapangan futsal untuk sistem

			informasi untuk pemesanan lapangan futsal, jadwal lapangan, melakukan pembayaran melalui Dana dan OVO.
--	--	--	---

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 Lapangan Futsal Lamenti

Lapangan futsal Lamenti di Desa Lamahelan Kecamatan Ile Boleng saat ini masih menggunakan sistem manual dalam proses pemesanan lapangan karena pelanggan yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke lokasi. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan kwitansi atau buku untuk membuat laporan pembayarannya, sehingga jika ingin akan dikumpulkan dan tidak terorganisir penyimpanannya, sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.

### 2.2.2 *Framework Laravel*

*Framework Laravel* adalah salah satu *framework PHP* yang paling populer dan kuat yang digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Ini memiliki banyak fitur yang berguna dan alat yang membuatnya menjadi pilihan yang bagus untuk pengembangan web.

### 2.2.3 *Personal Hypertext Preprocessor (PHP)*

*PHP* adalah sebuah pemrograman Bahasa serverside scripting yang bersifat open source. Dalam pengembangan web penggunaanya disisipkan ke dalam dokumen

*HTML*. Pengguna *PHP* memungkinkan pembuat sebuah web yang bersifat dinamis sehingga proses maintenance situs web tersebut lebih mudah dan efisien.

#### **2.2.4 MySQL**

*MySQL* adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) digunakan untuk mengolah data terstruktur. *MySQL* merupakan salah satu database yang

paling banyak digunakan saat ini. *MySQL* merupakan salah satu database yang paling banyak digunakan saat ini untuk mengolah data terstruktur. *Database* merupakan elemen penting dalam aplikasi karena mampu menyimpan data. Data yang tersimpan dapat digunakan Kembali untuk berbagai kepentingan seperti ditampilkan, diintegrasikan, diolah dan sebagainya. *MySQL* mampu menyimpan banyak database. Setiap database tersusun oleh table terdiri dari kolom (*field*) dan baris data (*row*).

#### **2.2.5 UML (Unified Modeling Language)**

*UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu metode pemodelan dengan cara visual yang dipakai sebagai alat atau sarana perancangan suatu sistem yang berorientasi objek sebagaimana dikenal juga dengan sebutan *OOP*. *UML* juga telah digunakan sebagai standar visualisasi, perancangan, pendokumentasian system, sehingga penyusunan suatu *blueprint*.

#### **2.2.6 Website**

*Website* atau web merupakan suatu dokumen berupa sekumpulan halaman yang berisi berbagai informasi berbentuk digital. Informasi itu bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet