

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *ACTION* DI LAPANGAN GALAXY FUTSAL

(STUDI KASUS : LAPANGAN GALAXY FUTSAL, JALAN WONOSARI KM 1)

WEB-BASED FUTSAL FIELD RENTAL INFORMATION SYSTEM USING ACTION METHOD IN GALAXY FUTSAL FIELD

(CASE STUDY: GALAXY FUTSAL FIELD, WONOSARI KM 1 STREET)



**AKA KURNIAWAN RAHARJO
135610164**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AKAKOM
YOGYAKARTA
2020**

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS *WEB* MENGUNAKAN METODE *ACTION* DI LAPANGAN GALAXY FUTSAL

(STUDI KASUS : LAPANGAN GALAXY FUTSAL, JALAN WONOSARI KM 1)

WEB-BASED FUTSAL FIELD RENTAL INFORMATION SYSTEM USING ACTION METHOD IN GALAXY FUTSAL FIELD

(CASE STUDY: GALAXY FUTSAL FIELD, WONOSARI KM 1 STREET)

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1)

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM

Yogyakarta

Disusun Oleh

AKA KURNIAWAN RAHARJO

135610164

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AKAKOM

YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE ACTION DI LAPANGAN GALAXY FUTSAL

Studi Kasus : Lapangan Galaxy Futsal, Jalan Wonosari KM 1

Telah di persiapkan dan di susun oleh

AKA KURNIAWAN RAHARJO

135610164

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal

24 Februari 2020

Susunan Tim Penguji

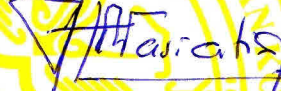
Pembimbing/Penguji



Sur Yanti, S.E., M.Sc

NIP /NPP. 151194

Ketua Penguji



Ir. Hera Wasiati, M.M.

NIP/NPP. 921044

Anggota



Fx. Henry Nugroho, S.T., M. Cs.

NIP/NPP. 19800121 200501 1 001

Skripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer

Tanggal ...28 FEB 2020...

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Pudat Suryanti, S. Kom., M. Cs.

NIP/NPP. 19780315 200501 2 002

HALAMAN PERNYATAAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan bahan-bahan yang telah di publikasikan sebelumnya, bahan yang sudah pernah di tulis oleh orang lain, atau bahan yang pernah digunakan sebagai bahan yang pernah di ajukan untuk gelar dan ijazah pada STMIK Akakom ataupun perguruan tinggi lainnya tanpa menuliskan sumber aslinya bagi bahan yang menjadi acuan secara tertulis dalam naskah ini. Sumber acuan bahan-bahan dalam naskah skripsi ini saya cantumkan di bagian daftar pustaka.

Yogyakarta Februari 2020



Aka Kurniawan Raharjo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang tidak pernah berhenti memberikan rahmat serta hidayah-Nya, serta memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga tugas akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
2. Orang tua penulis Bpk. Daliyo dan Ibu Ina Ismawati tercinta yang selama ini selalu memberikan motivasi, semangat, dan tidak pernah lelah memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis.
3. Sahabat - sahabat saya Riko, Pebra Dinata, Andaz Haidir Ali, Iin Febryan, dan orang yang saya cintai Gayatri Praba dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberikan bantuan, motivasi serta dukungannya.
4. Ibu Sur Yanti selaku dosen pembimbing yang dengan sangat sabar dan penuh perhatian dalam membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

HALAMAN MOTTO

“ Lebih baik diam dan kelihatan bodoh dari pada banyak bicara dan bodohnya lebih kelihatan “

(Cak Lontong)

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Sistem Informasi.....	12
2.2.2 Penyewaan.....	18

2.2.3 Lapangan Futsal.....	19
2.2.4 <i>Website</i>	20
2.2.5 <i>Ajax</i>	21
2.2.6 <i>jQuery</i>	22
2.2.7 <i>Php</i>	22
2.2.8 <i>Framework Yii</i>	22
2.2.9 Metode Action.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Analisis Sistem	24
3.1.1 Analisis Kebutuhan	24
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	25
3.1.3 Prosedur Kerja.....	26
3.1.4 Bagian User Yang Terlibat.....	28
3.2 Perancangan Sistem.....	28
3.2.1 Diagram Aliran Data (DAD)	29
3.3 Relasi Tabel.....	32
3.4 Rancangan Struktur Tabel	33
3.5 Rancangan Antarmuka.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	48
4.1 Implementasi Sistem	48
4.1.1 Konfigurasi Database.....	48
4.1.2 Base Controller	49
4.1.3 <i>Base Model</i>	49
4.1.4 Views Layout.....	50
4.1.5 Menu <i>Gallery</i>	51
4.1.6 Menu Kontak	53
4.1.7 Menu Tentang.....	55
4.1.8 <i>Controller Pemesanan</i>	56
4.1.9 Model Pemesanan	57
4.1.10 <i>Views Pemesanan</i>	57
4.1.11 Model Login	59
4.1.12 <i>View Login</i>	59

4.1.13 <i>View</i> Register	61
4.1.14 Model Jadwal	62
4.1.15 Model Pembayaran	64
4.1.16 Model Lapangan	65
4.1.17 Model Pegawai	66
4.1.18 Model Pelanggan	67
4.1.19 Model Tampil Lapangan	69
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Simbol-simbol Dalam Diagram Alir Data	29
Gambar 3.2 Diagram <i>Kontex</i>	30
Gambar 3.3 Diagram Arus Data Level 1	31
Gambar 3.4 Relasi Tabel	32
Gambar 3.5 Tampilan Home Pada Sistem <i>Web</i>	38
Gambar 3.6 Tampilan Pada Menu Login Pada Sistem <i>Web</i>	39
Gambar 3.7 Tampilan Menu Pemesanan Pada Sistem <i>Web</i>	40
Gambar 3.8 Tampilan Menu Riwayat Pada Sistem <i>Web</i>	41
Gambar 3.9 Tampilan Menu Tentang Pada Sistem <i>Web</i>	42
Gambar 3.10 Tampilan Menu Kontak Pada Sistem <i>Web</i>	43
Gambar 3.11 Tampilan Menu Galeri Pada Sistem <i>Web</i>	44
Gambar 3.12 Tampilan Menu Data Pada Sistem <i>Web Login</i> Sebagai Pemilik	45
Gambar 3.13 Tampilan Menu Data Pada Sistem <i>Web Login</i> Sebagai Admin	46
Gambar 3.14 Tampilan Form Pemesanan Bagi Pengguna Yang <i>Member</i>	47
Gambar 4.1 <i>Configure</i> Database.....	48
Gambar 4.2 <i>Base Controler</i>	49
Gambar 4.3 <i>Base Model</i>	49
Gambar 4.4 <i>Views</i> Layout.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama.....	51
Gambar 4.6 Menu <i>Gallery</i>	52
Gambar 4.7 Tampilan Menu <i>Gallery</i>	53
Gambar 4.8 Menu Kontak.....	53
Gambar 4.9 Tampilan Menu Kontak.....	54
Gambar 4.10 Menu Tentang.....	56
Gambar 4.11 Tampilan Menu Tentang.....	55
Gambar 4.12 <i>Controller</i> Pemesanan.....	56
Gambar 4.13 Model Pemesanan.....	57

Gambar 4.14 <i>Views</i> Pemesanan.....	58
Gambar 4.15 Tampilan <i>Form</i> Pemesanan	58
Gambar 4.16 Model <i>Login</i>	59
Gambar 4.17 View <i>Login</i>	59
Gambar 4.18 Tampilan <i>view login</i>	60
Gambar 4.19 View <i>Register</i>	61
Gambar 4.20 Tampilan <i>Form Registrasi</i>	62
Gambar 4.21 Model Jadwal.....	63
Gambar 4.22 Tampilan Jadwal Lapangan	63
Gambar 4.23 Model Pembayaran	64
Gambar 4.24 Tampilan Data Pembayaran.....	65
Gambar 4.25 Model Lapangan	65
Gambar 4.26 Tampilan Data Lapangan.....	66
Gambar 4.27 Model Pegawai	67
Gambar 4.28 Tampilan Data Pegawai.....	67
Gambar 4.29 Model Pelanggan	68
Gambar 4.30 Tampilan Data Pelanggan.....	68
Gambar 4.31 Model Tampil Lapangan.....	69
Gambar 4.32 Tampilan Lapangan	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Acuan tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 3.1 Pegawai	33
Tabel 3.2 Lapangan.....	34
Tabel 3.3 Jadwal.....	34
Tabel 3.4 Pelanggan	35
Tabel 3.5 Pemesanan	36
Tabel 3.6 Pembayaran	36
Tabel 3.7 <i>Gallery</i>	37
Tabel 3.8 Gambar	37

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Action* di Lapangan Galaxy Futsal” dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi jenjang pendidikan Strata 1 (S1) STMIK AKAKOM, Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat saran, motivasi, dukungan, bimbingan serta masukan dari berbagai pihak yang akan penulis ingat sebagai pengalaman berharga dan tidak dapat diukur secara materi. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir.Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, AKAKOM, Yogyakarta. .
2. Ibu Pulut Suryati, S. Kom., M. Cs., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.

3. Ibu Sur Yanti, S.E.. M.Se selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan, saran, dan motivasi, serta membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi yang sudah membantu proses saya selama berkuliah di STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
5. Kedua orang tua saya Bapak Daliyo dan Ibu Ina ismawati, beserta Adik saya Angga Latif Abdullah yang sudah memberikan dukungan moral maupun materi kepada penulis dalam dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman jurusan Sistem Informasi, Khususnya angkatan 2013 yang telah memberikan banyak motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman IPMMY khususnya angkatan 2013 yang banyak memberikan motivasi serta dukungan dalam proses penyelesaian skripsi penulis.
8. Semua pihak yang sudah memberikan doa, dukukngan dan membantu penulis dengan caranya masing-masing, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan

keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut. Penulis dapat terbuka terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis dan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi yang penulis buat dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan juga bermanfaat bagi masyarakat luas. Amin.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Februari 2020

Aka Kurniawan Raharjo

ABSTRAK

Sistem pemesanan di Lapangan Galaxy Futsal saat ini masih menggunakan metode pemesanan secara manual, dimana calon pengguna harus datang langsung ke Lapangan Galaxy Futsal jika hendak melakukan pemesanan. Calon pengguna merasa sistem pemesanan manual yang mengharuskan mereka untuk mendatangi setiap lapangan satu per satu hanya membuang waktu dan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengusulkan rancangan otomatisasi sistem pemesanan untuk Lapangan Galaxy Futsal agar proses pemesanan menjadi lebih efisien dan data pemesanan akan tersimpan secara otomatis dalam database sistem *website*.

Rancangan *website* dalam penelitian ini disusun menggunakan metode *action* yang berarti *website* dirancang dan dibuat berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Kondisi nyata di lapangan didapat melalui pengumpulan data dengan metode wawancara terhadap calon pengguna dan pengurus (admin) Lapangan Galaxy Futsal dan juga observasi langsung di Lapangan Galaxy Futsal.

Sistem pemesanan ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pengolahan datanya. Perancangan sistem menggunakan metode *Prototype Model* sehingga pada tahap akhir, sistem ini sudah diuji cobakan pada Lapangan Galaxy Futsal dan pemilik lapangan sangat tertarik dengan sistem pemesanan berbasis *website* ini.

Kata kunci: *galaxy futsal, metode action, sistem pemesanan*

ABSTRACT

The ordering system at Galaxy Futsal Field currently still uses the manual ordering method, where prospective users must come directly to the Galaxy Futsal Field if they want to place an order. Prospective users feel that a manual ordering system that requires them to go to each field one by one is a waste of time and ineffective. Based on this, this study proposes the ordering system automation design for Galaxy Futsal Field so that the ordering process becomes more efficient and the booking data will be automatically stored in the website system database.

Website design in this study was prepared using the action method which means the website is designed and created based on real conditions in the field. Real conditions in the field are obtained through data collection with interviews with prospective users and administrators (admin), as well as direct observation in the Galaxy Futsal Field dan observation in Galaxy Futsal Field.

This ordering system was built using PHP and MySQL programming languages for data processing. The system design uses the Prototype Model method so that at the final stage, this system has been tested on Galaxy Futsal Field and the owner of the field is very interested in this website-based ordering system.

Key words: *action method, galaxy futsal, ordering system*