

SKRIPSI

**APLIKASI WEB RESPONSIVE PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL
MENGUNAKAN FRAMEWORK IONIC
(STUDI KASUS : PEMESANAN LAPANGAN PELLE FUTSAL)**

**WEB RESPONSIVE APPLICATION FOR FUTSAL FIELD ORDERING
USING IONIC FRAMEWORK
(CASE STUDY: FIELD ORDERING PELLE FUTSAL)**



155610029

TAUPAN TUBAGUS MUDRA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER STMIK AKAKOM
YOGYAKARTA**

2020

SKRIPSI

***APLIKASI WEB RESPONSIVE PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL
MENGUNAKAN FRAMEWORK IONIC
(STUDI KASUS : PEMESANAN LAPANGAN PELLE FUTSAL)***

***WEB RESPONSIVE APPLICATION FOR FUTSAL FIELD ORDERING
USING IONIC FRAMEWORK
(CASE STUDY: FIELD ORDERING PELLE FUTSAL)***

Diajukan 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

TAUPAN TUBAGUS MUDRA

155610029

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI WEB RESPONSIVE PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL MENGUNAKAN FRAMEWORK IONIC (STUDI KASUS : PEMESANAN LAPANGAN PELLE FUTSAL)

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

TAUPAN TUBAGUS MUDRA
155610029

Telah dipertahankan di depan TIM Penguji

Pada tanggal

Susunan Tim Penguji

Pembimbing

Penguji

Penguji

Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.
NIP/NPP:19780315 200501 2 002

Toto Suprawoto Ir.,M.M.,M.T
NIP / NPP : 161207

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer,

Tanggal 31 AUG 2020

Ketua Program Studi Sistem Informasi

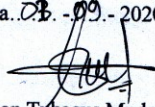


Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.
NIP/NPP. 19780315 200501 2 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/keserjanaan di suatu perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis mengacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22.09.2020


Taupan Tubagus Mudra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobbil'alamin,

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena telah memberikan nikmat dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi di STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Sosok yang paling saya cintai, ibu dan bapak, yang selalu memberikan kasih dan sayangnya, ibu dan bapak yang selalu membanting tulang dan memeras keringat demi anak-anaknya, ibu dan bapak yang tak pernah sedikitpun meminta balasan dariku, tetes air mataku adalah bukti rasa cintaku pada kalian. Maafkan bila aku belum bisa membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan untukku. Tetapi Aku berjanji, aku akan selalu berusaha dan berdo'a semampuku, untuk kebahagiaan kalian dimasa tua nanti, agar kalian selalu tersenyum, walaupun apa yang ku beri tidak sebesar apa yang kalian berikan padaku.
- Yang terhormat Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs yang selalu memberikan petunjuk arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- Sahabat – sahabat ku Zainuddin Saiful Majidi, M Miftahul Asror, Sohibul Umam, Muhjib Alfian, , M. Azwar Auzan, teman-teman Sistem Informasi yang selalu memberikan semangat, motivasi, dorongan mengerjakan tugas akhir ini dan doa untuk mendapatkan hasil akhir yang maksimal.

MOTTO

“Dia yang pergi untuk mencari ilmu pengetahuan, dianggap sedang berjuang di jalan Allah sampai dia kembali” (HR. Tirmidzi)

“Barang siapa menginginkan kebahagiaan di dunia dan akhirat maka haruslah memiliki banyak ilmu.” (HR. Ibnu Asakir).

Merayakan kesuksesan adalah hal yang baik, tapi lebih penting lagi jika dapat mengambil pelajaran dari kegagalan. (Bill Gates).

Pengetahuan Tidak hanya didasarkan pada kebenaran saja, tetapi juga kesalahan (Carl Gustav Jung)

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
KATA PENGANTAR.....	xi
ABSTARK.....	xiii
ABSTARCT	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Runusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	4
2.2. Dasar Teori	6
2.2.1. <i>Framework Ionic</i>	6
2.2.2. <i>Design Responsive</i>	6
2.2.3. MySQL	7
2.2.4. Xampp	7
2.2.5. Bahasa Pemerograman PHP	7

2.2.6. NodeJS.....	8
2.2.7. AngularJS	8

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem	10
3.2. Bahan/Data	10
3.2.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	10
3.2.2 Perangkat Keras(<i>Hardware</i>).....	11
3.2.3 Kebutuhan Masukan (<i>Input</i>)	11
3.2.4 Kebutuhan Proses.....	11
3.2.5 Kebutuhan Keluaran(<i>Output</i>).....	11
3.3. Prosedur Kerja Dan Pengumpulan Data.....	11
3.3.1 Tahap Analisis Masalah.....	12
3.3.2 Tahap Desain Sistem.....	12
3.3.3 Tahap Implementasi	12
3.4 Analisis Pengguna	13
3.5 Perancangan Sistem.....	13
3.5.1 Use Case Diagram	13
3.5.2 Rancangan Activity Diagram.....	15
3.5.3 Rancangan Squence Diagram	18
3.5.4 Rancangan Struktur Tabel	20
3.5.5 Class Digram.....	23
3.6 Rancangan Masukan (<i>Input</i>).....	24
3.6.1 Rancangan Form Input Data User.....	24
3.6.2 Rancangan Form Input Pesanan.....	25
3.7 Rancangan Keluaran (<i>Output</i>).....	26
3.7.1 Rancangan Keluaran Data User	26
3.7.2 Rancangan Keluaran Pesanan	27

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Dan Uji Coba Sistem	28
4.1.1 Proses <i>Upload</i> Jadwal Lapangan	28
4.1.2 Proses Menambah pesanan	29
4.1.3 Proses pesan lapangan	29
4.1.4 Menampilkan Info Pemesanan.....	30
4.2. Pembahasan Sistem	31
4.2.1. Tampilan Form Login.....	31
4.2.2. Tampilan Form Pemesanan.....	32
4.2.3. Halaman Utama	33
4.2.4. Informasi Lapangan	35
4.2.5. Input Data Lapangan	36
4.2.6. Informasi Data Lapangan.....	36
4.2.7. Informasi Data Pesanan	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	39
5.2. Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA.....	40
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 3.1 Use Case Diagram Admi.....	14
Gambar 3.2 Use Case Diagram User	15
Gambar 3.3 Activity Diagram admin.....	16
Gambar 3.4 Activity Diagram pesan	17
Gambar 3.5 Activity Diagram User	18
Gambar 3.6 Squence Diagram Admin	19
Gambar 3.7 Squence Diagram User	20
Gambar 3.8 Class Diagram	23
Gambar 3.9 Form Input Data User	24
Gambar 3.10 Form Pemesanan.....	25
Gambar 3.11 Rancangan data User.....	27
Gambar 3.13 Rancangan data pesanan	27
Gambar 4.1 Kode Program <i>Upload</i> Jadwal Lapangan	28
Gambar 4.2 Kode Program <i>Input</i> menambah pesanan	29
Gambar 4.3 Kode Program Pemesanan Lapangan	29
Gambar 4.4 Kode Proqram menampilkan detail lapangan	30
Gambar 4.5 Tampilan Login	31
Gambar 4.6 Tampilan Login Gagal	31
Gambar 4.7 Tampilan Pemesanan Lapangan	33
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama	34
Gambar 4.9 Tampilan Informasi Lapangan	35
Gambar 4.10 Tampilan Input Data Lapangan	36
Gambar 4.11 Tampilan Data Lapangan	37
Gambar 4.12 Tampilan Data Lapangan Edit.....	37
Gambar 4.13 Informasi Data Pemesanan.....	38

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 2.1 Perbandingan Model Penelitian	5
Tabel 3.1 Tabel User.....	21
Tabel 3.2 Tabel Admin	21
Tabel 3.3 Tabel Pemesanan.....	22
Tabel 3.4 Tabel Lapangan.....	22

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan naskah skripsi yang berjudul “Web Responsive Pemesanan Lapangan Futsal Menggunakan Framewor Ionic Studi Kasus: Pelle Futsal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu di jurusan sistem informasi STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini mungkin tidak akan terlaksana tanpa dukungan, bimbingan, dan petunjuk dari semua pihak yang telah mebantu sehingga naskah ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin 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 program studi Sistem Informasi.
3. Ibu Pulut Suryati S.Kom., M.Cs selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, petunjuk serta saran-saran yang sangat besar manfaatnya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen di jurusan Sistem Informasi STMIK AKAKOM Yogyakarta yang selama ini telah membagikan ilmu dan pengalaman kepada penulis sehingga penulis dapat mengambil ilmu dan manfaat yang baik untuk kedepannya.

5. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung, mendoakan, memberikan materi serta, cinta dan kasih sayang yang tiada hentinya disetiap langkah anaknya untuk meraih cita-cita.
6. Sahabat-sahabat yang selalu menemani, menyayangi dan memberi keceriaan.
7. Dan semua pihak lain yang telah tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih untuk semuanya.

Sebagai manusia biasa, tentu saja penulis tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,- 2020

Penulis

ABSTRAK

Pelle Futsal adalah jasa penyewaan lapangan futsal untuk memfasilitasi masyarakat yang gemar berolahraga futsal dalam hal ini melatih perisapan untuk bertanding antar tim maupun hanya menyalurkan hobi dalam berolahraga futsal. Saat ini Pelle Futsal masih menggunakan cara yang manual untuk penyewaan atau pemesanan lapangan futsal yaitu dengan cara mendatangi langsung ke lokasi Pelle Futsal maupun dengan cara menelpon. Untuk mempermudah pelanggan dalam hal pemesanan maka akan dibangun suatu aplikasi berbasis website sehingga penyewa jasa lapangan futsal dapat mengakses dari mana saja dan kapan saja.

Pembangunan sistem ini dengan cara pengumpulan data, perancangan sistem, dan implementasi sistem. Sistem ini bersifat responsive yang dikembangkan menggunakan IONIC Framework dan di olah menggunakan database MySQL.

Hasil dari penelitian ini adalah pengimplementasian IONIC Framework pada pemesanan lapangan futsal dengan studi kasus Pelle Futsal.

Kata kunci : *Lapangan Futsal, Ionic Framework, Pelle Futsal.*

ABSTRACT

Pelle Futsal is a futsal field rental service to facilitate people who like to play futsal in this case to train the preparation for competing between teams or just channeling a hobby in futsal sports. Currently Pelle Futsal still uses a manual method for leasing or booking a futsal court by going directly to the location of Pelle Futsal or by calling. To facilitate customers in terms of ordering, a website-based application will be built so that futsal field service tenants can access from anywhere and at any time.

The development of this system is by collecting data, designing the system, and implementing the system. This system was developed using the IONIC Framework and processed using a MySQL database.

The results of this study are the implementation of the IONIC Framework on futsal field bookings with the Pelle Futsal case study.

Keywords: Futsal field ,Ionic Framework, Pelle Futsal