

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSALBERBASIS WEB PADA JM FUTSAL

Sondang¹

Yuniar Andi Astuti²

Manajemen Informatika, Politeknik Unggul LP3M

¹Email: dedematondang@gmail.com

²Email: andiyuniar45@gmail.com

Abstrak

Sistem pemesanan lapangan pada JM Futsal Medan masih bersifat manual. Memesan lapangan harus datang langsung ke JM Futsal Medan. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Tujuan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses booking lapangan dan pengolahan data pada JM Futsal Medan. Metode yang digunakan adalah metode interview, analisis sistem, desain sistem, implemetasi dan pemeliharaan program. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjawab kesulitan yang sering dihadapi oleh pengelola maupun pelanggan sehingga bisa lebih efisien dan efektif.

Kata Kunci -- Perancangan, Sistem, Informasi, Lapangan, Web

I. PENDAHULUAN

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana pun dan kapanpun. Seperti di JM Futsal Medan saat ini masih membutuhkan banyak waktu untuk melakukan proses pemesanan lapangan karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke JM Futsal Medan. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi untuk menunjang pihak manajemen JM Futsal Medan memudahkan pelanggan khususnya masalah pemesanan lapangan. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang Sistem Informasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses *booking* lapangan dan pengolahan data pada JM Futsal Medan. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan *carabooking* konvensional seperti pertemuan langsung ke lokasi lapangan, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi berbasis web menggunakan framework codeigneter ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di JM Futsal Medan. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

Sistem

Menurut Jogiyanto (2009) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi: "Sistem dapat di definisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen". Sistem dan prosedur merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Suatu sistem baru bisa terbentuk bila di dalamnya terdapat beberapa prosedur yang mengikutinya.

Informasi

Menurut Agus Mulyanto (2009) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata".

Sistem Informasi

Menurut Hanif Al-Fatta (2009), Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaanya yang mencakup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaanya.

Pemesanan

Menurut Hizair (2013), Pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesan. Secara umum pemesanan adalah pembelian barang atau jasa yang dilakukan sebelum barang dan jasa itu diterima.

Futsal

Menurut Tenang (2008), Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Kata Futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu Futbol (sepak bola) dan Sala (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi "sepak bola dalam ruangan".

Website

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salahsatu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung keinternet dari sekedar informasi "sampah" atau informasi yang tidak berguna samasekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratis sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). (Sumber : <http://raghibnuruddin217.blogspot.com/>).

Internet

Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013), Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Anhar (2010), yang dikutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mengemukakan PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat suatu halaman itu diminta oleh *client*. PHP juga bersifat *opensource* sehingga setiap orang dapat menggunakan secara gratis.

Hyper Text Markup Language (HTML)

Menurut Sibero (2011), *Hyper Text Markup Language* atau HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web". Dokumen HTML terdiri dari komponen yaitu tag, elemen dan atribut. Tag adalah tanda awal < dan tanda akhir > yang digunakan sebagai pengapit suatu elemen. Elemen adalah nama penanda yang diapit oleh tag yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu pada dokumen HTML. Elemen dapat memiliki elemen anak dan juga nilai. Elemen anak adalah suatu elemen yang berada didalam elemen pembuka dan elemen penutup induknya. Nilai yang dimaksud adalah suatu teks atau karakter yang berada diantara elemen pembuka dan elemen penutup. Atribut adalah properti elemen yang digunakan untuk mengkhususkan suatu elemen. Elemen dapat memiliki atribut yang berbeda pada tiap masing-masingnya.

CSS (Cascading Style Sheet)

Menurut Sulistyawan (2008), "CSS adalah suatu dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian style. "CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan style pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat style baru yang biasa disebut class".

Menurut Ollie (2008), "CSS adalah pelengkap dari HTML." CSS atau *Cascading Style Sheet* merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi dalam pengaturan tampilan dokumen yang ditulis dengan markup language pada sebuah web. Pada umumnya CSS digunakan untuk desain pada halaman (*Hyper Text Markup Language*) HTML maupun XHTML, namun kini CSS dapat diaplikasikan untuk segala jenis dokumen XML, termasuk SVG, XUL bahkan Android.

Tujuan utama penggunaan CSS antara lain untuk membedakan konten (isi) dari dokumen dan dari tampilan dokumen. Dengan adanya perbedaan tersebut memudahkan pembuatan atau pemrograman ulang web. Bagian yang termasuk dalam desain web meliputi warna, ukuran dan formatting.

1. Sintaks *Cascading Style Sheet*

Menurut Sulistyawan (2008), Sintaks dalam CSS dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: selector, property, dan value. Berikut salah satu contoh :

2. Selector {property: value}

Selector adalah sebuah tag atau element HTML yang akan kita definisikan, property adalah atribut yang akan kita ubah, sementara masing-masing property akan memiliki *value* (nilai). Antara property dan value

dipisahkan oleh tanda titik dua, dan diapit tanda kurung kurawal { }. Jika nilai (value) memiliki dari satu kata, berikan tanda petik kepada nilai (value).

Jika memakai lebih dari satu property, antar property harus dipisahkan dengan tanda titik koma.

JavaScript

Badiyanto (2013), javascript adalah bahasa pemrograman java, perintah-perintahnya ditulis dengan kode yang disebut skrip. Java adalah Bahasa pemrograman berorientasi objek, sedangkan script adalah serangkaian instruksi program”.

Saputra (2013) javascript adalah bahasa *scripting* yang handal yang berjalan di sisi client”.

Dari istilah di atas, dapat disimpulkan bahwa *JavaScript* adalah Bahasa pemrograman yang memiliki sekumpulan perintah khusus yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web yang lebih responsif dan interaktif.

II. METODE PENELITIAN

Adapun metode pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi
Metode Observasi adalah metode pengambilan data secara langsung dari sumber data yang dilakukan melalui pengamatan data secara langsung pada JM Futsal untuk mengetahui data yang diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir.
2. Metode Kepustakaan
Metode kepustakaan ini dilakukan untuk memperoleh teori-teori dan pengumpulan data dilakukan melalui buku-buku, majalah, artikel dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dalam penulisan Tugas Akhir.
3. Analisa dan Perancangan Sistem
 - a. Metode Analisa adalah metode yang dilakukan melalui 4 tahapan yaitu survei atas sistem yang sedang berjalan, analisa terhadap temua survei, identifikasi kebutuhan informasi dan identifikasi persyaratan sistem.
 - b. Metode Perancangan sistem yang digunakan adalah metode *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, Perancangan Database, Perancangan Haraki Menu, Perancangan Tampilan (*form*), UML.

Analisa Sistem

Perkembangan suatu sistem sering kali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi. Dalam rangka analisis dan perancangan sistem, kegiatan yang dilakukan adalah terfokus pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan suatu kebutuhan yang nyata secara terperinci sesuai dengan fakta yang ada pada penelitian. Tahap analisis sistem merupakan tahap yang penting dalam perancangan suatu sistem, karena kesalahan pada tahap ini menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Berdasarkan peninjauan langsung lapangan, diketahui bahwa dalam pemesanan booking lapangan di JM Futsal Medan sering terjadi tabrakan jadwal jam main dan dan padatnya booking lapangan yang hanya masih pembayaran setengah dari harga perjam lapangan tentunya terkendala pada tertundanya secara tiba-tiba pemesanan. Dan ini menyebabkan pihak manajemen JM Futsal merasa kerugian besar dalam tiap jam pendapatan perharinya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem pemesanan lapangan futsal berbasis codeigneter pada JM Futsal dapat digambarkan sebagai bentuk fasilitas yang menyediakan informasi bagi konsumen mengenai jadwal main di lapangan. Fasilitas utama dari sistem informasi ini yaitu konsumen dapat secara langsung melakukan pemesanan lapangan tanpa harus berhubungan langsung dengan JM Futsal.

Dengan adanya perancangan sistem pemesanan lapangan futsal berbasis web ini, diharapkan pengolahan data pemesanan lapangan futsal bisa lebih terdata dan terorganisir dengan baik, sehingga dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

Prosedur pemesanan lapangan futsal dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Konsumen mengakses website JM Futsal, kemudian memilih jam main dan nomor lapangan .
2. Kemudian klik selesai pesanan, maka konsumen harus login bila terdaftar sebagai konsumen dan bila belum maka harus mendaftar terlebih dahulu.
3. Setelah selesai, maka konsumen melakukan pembayaran melalui transfer ke ATM atau membayar di tempat.

Halaman Utama

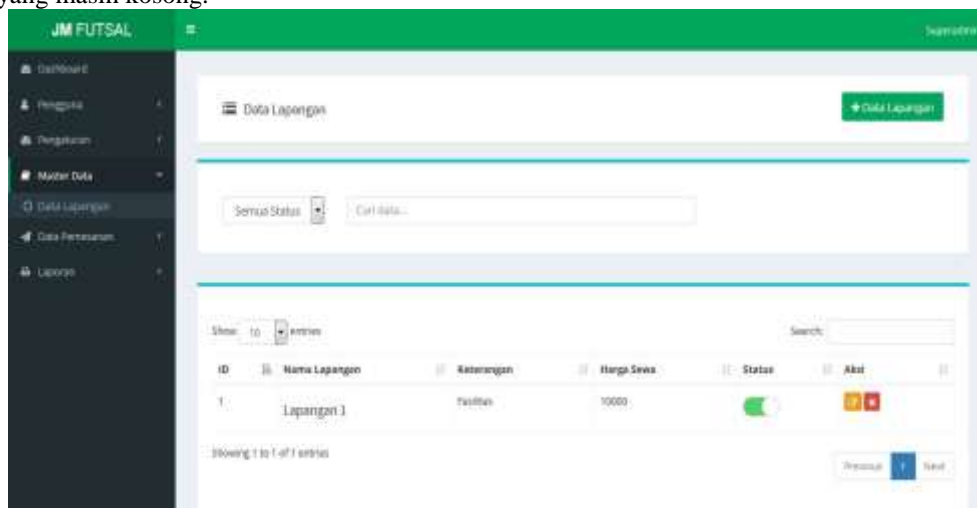
Tampilan menu utama ini adalah tampilan yang menunjukkan jika pengguna melakukan browsing pada link dari website JM Futsal Medan dan hanya bisa membaca content yang ada dan melakukan pemesanan dan penjadwalan main di JM futsal.



Gambar 1. Halaman Utama

Halaman Master Data

Didalam halaman Master Data terdapat data lapangan yang menampilkan lapangan yang siap dipesan atau lapangan yang masih kosong.

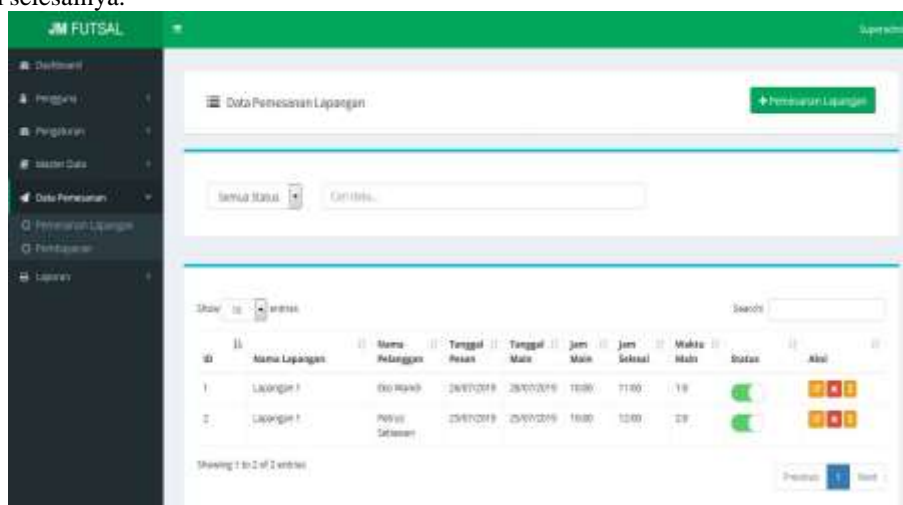


Gambar 2. Halaman Master Data

Halaman Data Pemesanan

1. Halaman Pemesanan Lapangan

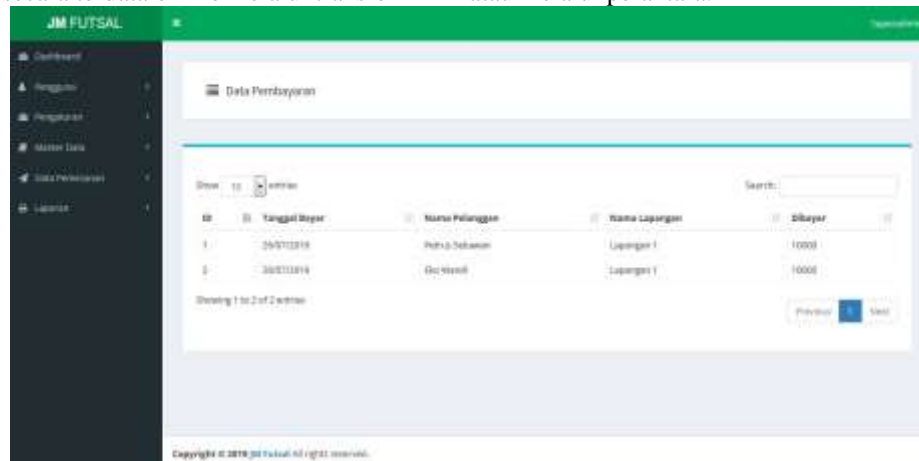
Ini menampilkan dimana pelanggan sudah terdata pemesanan lapangan secara online dan diatur pada jam main dan jam selesainya.



Gambar 3. Halaman Pemesanan Lapangan

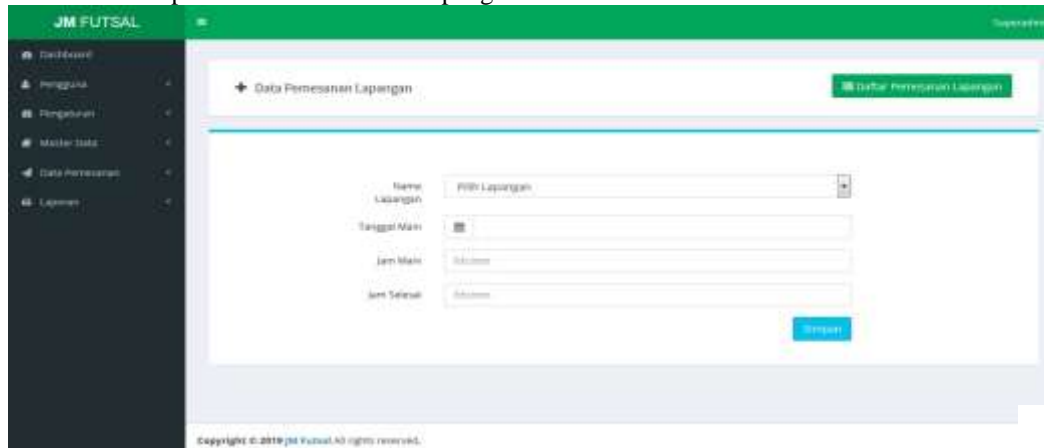
2. Halaman Pembayaran

Menampilkan bahwa setelah pelanggan memesan lapangan, maka pelanggan melakukan bukti pembayaran secara terdata online melalui transfer ATM atau melalui perantara.



Gambar 4. Data Pembayaran

3. Halaman Input Daftar Pemesanan Lapangan



Gambar 5. Input daftar pemesanan lapangan

IV. KESIMPULAN

1. Dengan adanya sistem informasi pemesanan lapangan JM Futsal berbasis web menggunakan framework codeigneter, maka Admin data mengelola data pemesanan, data jadwal main, dan data pembayaran, dan lain sebagainya dengan mengklik menu yang ada pada Halaman Administrasinya. .
2. Sistem informasi pemesanan lapangan JM futsal berbasis web dengan menggunakan framework codeigneter juga memiliki pembatasan akses bagi setiap user dengan tujuan untuk meningkatkan keamanan data dan mencegah pihak-pihak yang tidak berwenang mengakses data.

V. DAFTAR PUSTAKA

- ABN Haqiqi. 2017. *Implementasi Framework CodeIgneter*
- Agus Rahmat Kasmirin. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus SMAN 1 Penengahan). Skripsi. Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*
- ARKasmirin. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web*
- Aring Surowo. 2012. *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web pada SMA N 1 Sine Ngawi. Naskah Publikas. Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom. Yogyakarta*
- DDHutagalung, Farif. 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SMK Citra Negara Depok*
- Nafisyah, Syifahum. 2012. *Aplikasi Teknologi dan Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.*
- Jogiyanto, 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi, Andi: Yogyakarta*