

**PENGEMBANGAN SISTEM PEMBOKINGAN LAPANGAN
FUTSAL BERBASIS ONLINE DI EXCEKUTIF GRIMAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



**Laporan kuliah praktik
Oleh**

	NIM	Nama
1.	1522500106	Benny
2.	15225000138	Ridwan
3.	1522500175	Ganjar Irawan

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**

**PENGEMBANGAN SISTEM PEMBOKINGAN LAPANGAN
FUTSAL BERBASIS ONLINE DI EXCEKUTIF GRIMAYA**



Laporan kuliah praktek

Oleh

	NIM	Nama
1.	15225000106	Benny
2.	1522500138	Ridwan
3.	1522500175	Ganjar Irawan

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STIMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : PENGEMBANGAN SISTEM PEMBOKINGAN LAPANGAN
FUTSAL BERBASIS ONLINE DI EXCEKUTIF GRIMAYA

NIM	NAMA
1. 1522500106	BENNY
2. 1522500138	RIDWAN
3. 1522500175	GANJAR IRAWAN

Menyetujui,
Pembimbing

Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom.
NIDN.0210039301

Pangkalpinang, Januari 2019
Pembimbing Lapangan



Gusman

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN.0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. BENNY (1522500106)
2. RIDWAN (1522500138)
3. GANJAR IRAWAN (1522500175)

Telah melakukan kegiatan Kuliah Praktek dari 24 Oktober 2018 sampai dengan 11 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Lapaangan Futsal Excecutif Grimaya
Alamat : Jl. Bukit Intan II, Kec Grimaya, Kota PangkalPinang

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang 11 Januari 2019



ABSTRAK

Website adalah cara efektif untuk melakukan promosi dan pemesanan melalui internet. Lapangan Futsal Excektif yang merupakan salah satu lapangan futsal Swasta yang cukup memadai yang terletak di Jalan Basuki Rachmad Ujung III, Bukitintan, kecamatan Grimaya, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung yang mulai beroperasi sejak tahun 2009. Kendalanya pada lapangan ini belum adanya sistem online di mana penyewa harus melakukan pendaftaran secara manual untuk menggunakan lapangan tersebut. Tujuan penulis akan membuat aplikasi yang bermanfaat dan juga meringankan bagi si penyewa. Dalam pembuatan laporan penelitian ini penulis menggunakan metodologi FAST, tahap yang harus di lakukan yaitu, Definisi Lingkup, Analisis Masalah, Analisis Kebutuhan, Desain Logis, Analisis Keputusan, Desain Dan Integrasi Fisik untuk menganalisa dan Perancangan sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang saling berinteraksi. Pada penelitian ini dimana dalam metode ini terdapat class,object, method, atributyang berkaitan dengan sistem informasi yang akan di buat. Tools diagram yaitu Activity Diagram, Use Case, Class Diagram, dan Sequence Diagram. Dengan dibangun sistem informasi secara online dapat mempermudah penyewaan dengan menggunakan komputerisasi dan website, dan juga mempercepat pengolah data pemesanan.

Kata Kunci : Website, Pemesanan, Fast



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Kuliah Praktek (KP) beserta pembuatan Laporan KP ini dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. yang telah menciptakan dan meberika kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis ...
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Gusman selaku Kepala Lapangan Futsal Excecutif Grimaya yang telah memberi izin riset.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga laporan penulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2019

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	6
2.2 Pengertian <i>Website</i>	6
2.2.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	7
2.2.2 Fungsi <i>Website</i>	7

2.2.3	Karakteristik <i>Website</i>	7
2.3	Metodologi <i>Fast</i>	8
2.4	<i>UML(Unified Modeling Language)</i>	10
	2.4.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11
	2.4.2 <i>Use Case Diagram</i>	11
	2.4.3 <i>Activity Diagram</i>	11
2.5	Tinjauan Umum Tentang Penelitian Sebelumnya.....	11

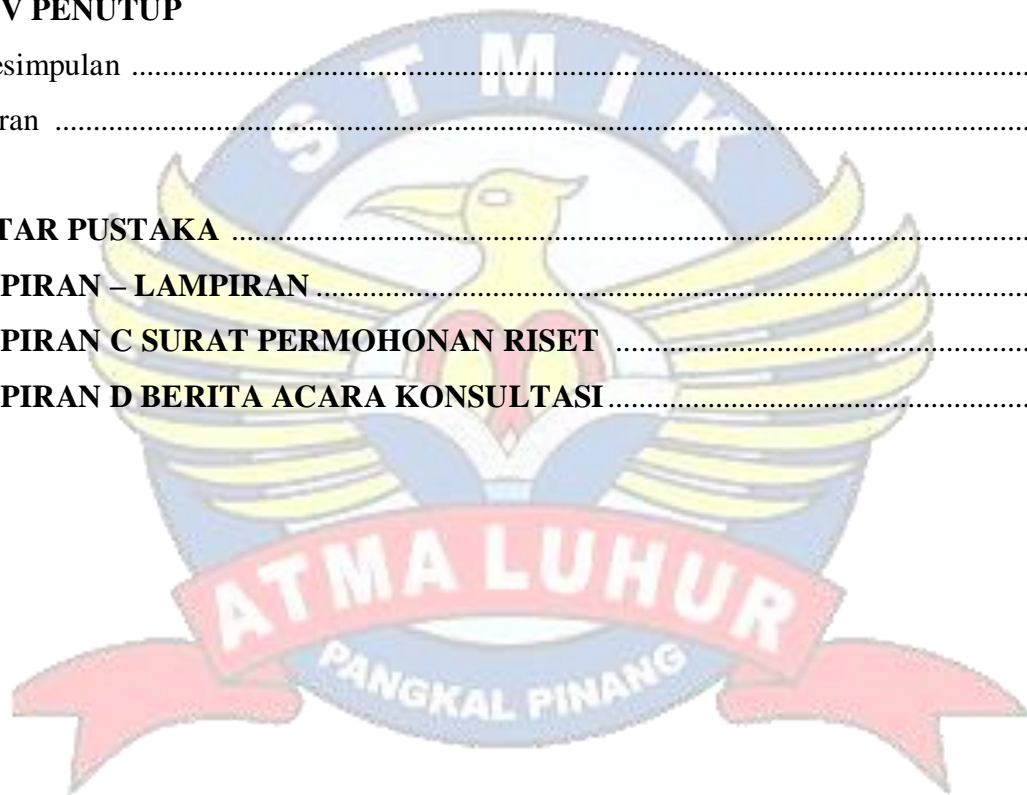
BAB III ORGANISASI

3.1	Sejarah	13
3.2	Visi dan Misi	13
3.3	Struktur Organisasi	14
3.4	Unit/Bagian	15

BAB IV PEMBAHASAN

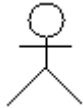
4.1	Analisis Sistem yang Berjalan	16
	4.1.1 Proses Bisnis	16
4.2	Activity Diagram.....	17
	4.2.1 Activity Diagram Proses Penyewaan	17
	4.2.2 Activity Diagram Proses Pembayaran.....	17
	4.2.3 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan.....	18
4.3	Analisa Dokumen	18
	4.3.1 Analisa Dokumen Masukan	18
	4.3.2 Analisa Dokumen Keluaran	19
4.4	Use Case Diagram.....	20
4.5	Deskripsi Use Case	20
4.6	Desain Berbasis Data	22
	4.6.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	22
	4.6.2 Transformasi Diagram ERD Ke Logical Record Struktur(LRS)	23

4.6.3 Logical Record Struktur(LRS)	23
4.6.4 Tabel.....	24
4.7 Class Diagram	25
4.8 Sequence Diagram	26
4.9 Rancangan Layar.....	34
BAB V PENUTUP	
5.1Kesimpulan	42
5.2Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN – LAMPIRAN	44
LAMPIRAN C SURAT PERMOHONAN RISET	45
LAMPIRAN D BERITA ACARA KONSULTASI.....	46



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram*



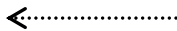
Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Associations menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*



Extends Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.

Simbol *Activity Diagram*



Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas

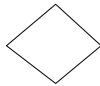


End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas

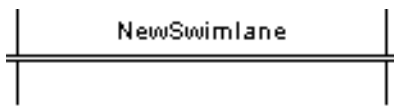
Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem



Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah



Swimlane menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri



Transition State menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*

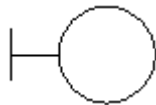


Simbol Sequence Diagram

Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem

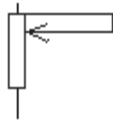


Boundary menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar



Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

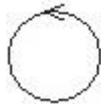




Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi



Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan

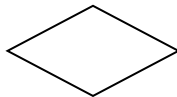


Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.

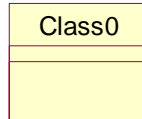


Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.



Garis yang menghubungkan entitas dengan *relationship*.

Simbol *Class Diagram*



Class merupakan penggambaran dari *class name*, *attribute*, atau *property* atau data dan method atau *function* atau *behavior*.



Association menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Model Fast.....	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	14
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Penyewaan.....	17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran	17
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan laporan.....	18
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> yang diusulkan	20
Gambar 4.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	22
Gambar 4.6 <i>Transformasi Diagram ERD ke LRS</i>	23
Gambar 4.7 <i>Logical Record Structur (LRS)</i>	23
Gambar 4.8 <i>Class Diagram</i> Sewa Lapangan Futsal Yang Diusulkan	25
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Home</i>	26
Gambar 4.10 <i>Sequence MenuDaftar</i>	27
Gambar 4.11 <i>Sequence Login</i>	28
Gambar 4.12 <i>Sequence Boking Jadwal</i>	29
Gambar 4.13 <i>Sequence Data Pembayaran</i>	30
Gambar 4.14 <i>Sequence Login Admin</i>	31
Gambar 4.15 <i>Sequence Data Pelunasan</i>	32
Gambar 4.16 <i>Sequence Menu Laporan</i>	33
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu <i>Home</i> Untuk Melihat Jadwal	34
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tampilan Pendaftaran Member	35
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Login	36
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Boking Jadwal	36
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Pembayaran.....	37
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Pemberitahuan Pembayaran.....	38
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Login Admin.....	38
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Data Pemesanan.....	39
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Data Pelunasan Admin.....	39

Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Laporan Admin.....40
Gambar 4.27 Output Kwitansi Pembayaran40
Gambar 4.28 Rancangan Layar Kwitansi Bukti Boking41
Gambar 4.29 Rancangan Layar Laporan Pendapatan41



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Member	24
Tabel 4.2 Boking	24
Tabel 4.3 Lapangan	24
Tabel 4.4 Pembayaran dp.....	24
Tabel 4.5 Pelunasan.....	24

