

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL EXECUTIVE
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI



**TAHUN AKADEMIK GENAP 2019/2020
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2019**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL EXECUTIVE
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**



**TAHUN AKADEMIK GENAP 2019/2020
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim	:	1522500106
Nama	:	BENNY
Judul	:	SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL EXECUTIVE BERBASIS <i>WEBSITE</i>

Menyatakan bahwa laporan skripsi adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 01 Juli 2019



(BENNY)

LEMBAR PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL EXECUTIVE
BERBASIS *WEBSITE*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

BENNY
1522500106

Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 04 Juli 2019

Dosen Pembimbing



Bambang Adivinoto, S.Kom, M.Kom
NIDN.0216107102

Susunan Dosen Penguji
Anggota



Fitriyani, S.Kom, M.kom
NIDN.0220028501

Kaprodi Sistem Informasi



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

Ketua



Sujono, S.Kom, M.Kom
NIDN.0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer.
Tanggal 04 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Akhirnya laporan skripsi yang berjudul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL EXECUTIVE BERBASIS *WEBSITE*” dapat diselesaikan dengan sebagaimana mestinya yang di harapkan.

Laporan ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat agar dapat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan laporan skripsi ini, antara lain:

1. Tuhan YME yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga laporan ini terselesaikan.
2. Kedua Orang Tua ku tercinta yang selalu memberikan dukungan.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana,S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Hengki, S.Kom, M.M selaku Sekprodi Sistem Informasi yang selalu mengingatkan kami untuk mengerjakan skripsi dengan tepat waktu.
7. Bapak Bambang Adiwino,M.Kom selaku dosen pembimbing Laporan Skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan nasihat, bantuan dan kesabaran yang tak terhingga dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak Laurentinus, M.Kom selaku pembimbing progam yang sangat sabar dalam membimbing kami beberapa bulan terakhir.
9. Bapak Gusman selaku pembina lapangan di lapangan futsal Executive Pangkalpinang yang telah membimbing dalam penyusunan laporan skripsi

10. Kedua kakak dan seluruh anggota keluarga yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberi motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua sahabat Angkatan 2015 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu dalam mendukung dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyelesaian laporan skripsi ini. Namun penulis tetap berusaha menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Semoga laporan ini memiliki manfaat bagi pembaca.

Pangkalpinang, Juli 2019



ABSTRAK

Website adalah cara efektif untuk melakukan promosi dan pemesanan melalui internet. Lapangan Futsal Executive 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. Menggunakan metode OOAD(Object Oriented Analysis Design) adalah metode untuk menganalisa dan merancang 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



ABSTRACT

A website is an effective way to carry out promotions and bookings through the internet. Executive Futsal Field which is one of the sufficient private futsal fields located on Jalan Basuki Rachmad Ujung III, Bukitintan, Grimaya sub-district, Pangkalpinang City, Bangka Belitung Islands which began operating since 2009. The problem with this field is that there is no online system where the tenant must register manually to use the field. The purpose of the author will be to make a useful application and also make it easier for the tenant. In making this research report the author uses the FAST methodology, the stage that must be done, namely, Definition of Scope, Problem Analysis, Needs Analysis, Logical Design, Decision Analysis, Design, and Physical Integration. Using the OOAD (Object Oriented Analysis Design) method is a method for analyzing and designing systems with object-oriented approaches that interact with each other. In this research wherein this method there are classes, objects, methods, attributes related to the information system that will be created. Tools diagram namely Activity Diagram, Use Case, Class Diagram, and Sequence Diagram. By building an online information system, it can simplify leasing using computerization and websites, and also speed up ordering data processing.

Keywords: Website, Ordering, Fast



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRACK	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR SIMBOL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
a. Manfaat	2
b. Tujuan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	4
2.1.1 Definisi Sistem.....	4
2.1.2 Klasifikasi Sistem	4
2.2 Konsep Dasar Informasi	6
2.2.1 Definisi Informasi	6
2.2.2 Kualitas Informasi.....	6
2.2.3 Nilai Informasi	7
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.3.1 Definisi Analisa Sistem	7

2.3.2	Blok Bangun Sisitem Informasi	7
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.4.1	Definisi Analisa Sistem	8
2.4.2	Tahapan Analisa Sisitem	9
2.5	Mode Fast	9
2.6	Komponen Dasar Sistem Basis Data	11
2.6.1	Definisi Basisi Data.....	11
2.6.2	Komponen Basis Data.....	11
2.7	Pengertian <i>website</i>	12
2.7.1	Jenis-jenis <i>Website</i>	12
2.8	Model Berorientasi Obyek	13
2.9	<i>Unified Modeling Language(UML)</i>	14
2.9.1	<i>Use Case Diagram</i>	14
2.9.2	<i>Acticity Diagram</i>	15
2.9.3	<i>Sequence Diagram</i>	15
2.9.4	<i>Class Diagram</i>	15
2.10	Metode Terstruktur.....	16
2.11	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem Yang Digunakan Selain UML	16
2.11.1	<i>ERD(Entity Relationship Diagram)</i>	16
2.11.2	<i>LRS(Local Record Structure)</i>	18
2.11.3	<i>Transformasi ERD ke LRS</i>	18
2.11.4	<i>Week Entity</i>	19
2.11.5	<i>Table</i>	19
2.11.6	Rancangan Dokumen Masukan	19
2.11.7	Rancangan Dokumen Keluaran	19
2.11.8	Rancangan Layar	19
2.12	Kosep Dasar PHP(<i>Hypertext Preprocessor</i>)	20
2.12.1	Definisi PHP(<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	20
2.12.2	Sejarah PHP(<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	20
2.13	Konsep Dasar Database	21
2.13.1	Definisi Database.....	21

2.14	Konsep Dasar MySql	21
2.14.1	Definisi MySql	21
2.14.2	Kelemahan MySql	21
2.15	Konsep Dasar XAMPP	
2.15.1	Definisi XAMPP	23
2.16	Tinjauan Umum Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem	26
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	27
3.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	27
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	27
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	28
3.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	28
3.3.5	<i>Class Diagram</i>	28
3.4	Metode Terstruktur	28
3.5	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem Yang Digunakan Selain UML	29
3.5.1	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	29
3.5.2	<i>LRS (Local Record Structur)</i>	30
3.5.3	Transformasi ERD ke LRS	30
3.5.4	<i>Weak Entity</i>	30
3.5.5	Table	30
3.5.6	Rancangan Dokumen Masukan	31
3.5.7	Rancangan Dokumen Keluaran	31
3.5.8	Rancangan Layar	31
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Umum	33
4.1.1	Sejarah Lapangan Futsal Executive	34
4.1.2	Struktur Organisasi Lapangan Futsal Executive	34
4.1.3	Tugas dan Wewenang	34
4.1.4	Visi Misi Lapangan Futsal Executive	35

4.2	Analisa Proses Bisnis.....	36
4.2.1	Proses Bisnis.....	36
4.3	<i>Activity Diagram</i>	37
4.4	Analisa Masukan	40
4.5	Analisa Keluaran	42
4.6	Identifikasi Kebutuhan.....	42
4.7	<i>Pacakage Diagram</i>	45
4.8	<i>Use Case Diagram</i>	45
4.9	Deskripsi <i>Use Cse</i>	47
4.9.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan actor admin dan pemilik.....	47
4.9.2	Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan actor Member	51
4.10	Rancangan Basis Data	54
4.10.1	<i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	54
4.10.2	Transformasi ERD ke LRS(<i>Logical Record Structure</i>)	55
4.10.3	LRS(<i>Logical Record Structure</i>).....	56
4.10.4	<i>Table</i>	57
4.10.5	Spesifikasi Basis Data	58
4.10.6	<i>Class Diagram</i>	63
4.10.7	<i>Deployment Diagram</i>	64
4.11	Rancangan Layar	65
4.12	<i>Sequen Diagram</i>	78
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSAKA.....		
LAMPIRAN.....		
	Lampiran Dokumen Keluaran A.....	98
	Lampiran Dokumen Masukan B	102
	Lampiran Dokumen Usulan Keluaran C.....	104
	Lampiran Dokumen Usulan Masukan D.....	107
	Lampiran Dokumen Surat Balasan	111

Lampiran Lembaran Persetujuan Sidang	112
Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi	113



DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar <i>Fast</i>	9
3.1	Gambar Kerangka Penelitian	32
4.1	Gambar Struktur Organisasi Futsal Executive.....	34
4.2	Gambar <i>Avctivity Diagram</i> Pendaftaran Member.....	37
4.3	Gambar <i>Avctivity Diagram</i> Proses Member	38
4.4	Gambar <i>Avctivity Diagram</i> Proses Penyewaan Lapangan Futsal	39
4.5	Gambar <i>Avctivity Diagram</i> Proses Pembayaran Lapangan Futsal.....	40
4.6	Gambar <i>Use Case Diagram</i> Admin dan Pemilik.....	46
4.7	Gambar <i>Use Case Diagram</i> Member.....	47
4.8	Gambar <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	54
4.9	Gambar Transformasi ERD ke LRS	55
4.10	Gambar LRD.....	56
4.11	Gambar Class Diagram	63
4.12	Gambar <i>Deployment Diagram</i>	64
4.13	Gambar Rancangan Layar Menu Utama.....	65
4.14	Gambar Rancangan Layar Menu Member.....	66
4.15	Gambar Rancangan Layar Tambah Member	66
4.16	Gambar Rancangan Layar Edit Member.....	67
4.17	Gambar Rancangan Layar Login Admin	67
4.18	Gambar Rancangan Layar Login Member.....	68
4.19	Gambar Rancangan Layar Lihat Kategori	68
4.20	Gambar Rancangan Layar Tambah Kategori.....	69
4.21	Gambar Rancangan Layar Edit Kategori	69
4.22	Gambar Rancangan Layar Lihat Lapangan.....	70
4.23	Gambar Rancangan Layar Tambah Lapangan	70
4.24	Gambar Rancangan Layar Edit Lapangan	71
4.25	Gambar Rancangan Layar Entry Penyewaan.....	71
4.26	Gambar Rancangan Layar Entry Pembayaran	72
4.27	Gambar Rancangan Layar Lihat Penyewaan	72
4.28	Gambar Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	73

4.29	Gambar Rancangan Layar Cetak Penyewaan	73
4.30	Gambar Rancangan Layar Entry Data Member.....	74
4.31	Gambar Rancangan Layar Lihat Kategori	74
4.32	Gambar Rancangan Layar Lihat Lapangan.....	75
4.33	Gambar Rancangan Layar Entry Penyewaan.....	75
4.34	Gambar Rancangan Layar Entry Pembayaran	76
4.35	Gambar Rancangan Layar Lihat Penyewaan	76
4.36	Gambar Rancangan Layar Lihat Pembayaran	77
4.37	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Entry Member.....	78
4.38	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	79
4.39	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Kategori.....	80
4.40	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Lapangan	81
4.41	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Entry Penyewaan	82
4.42	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	83
4.43	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Penyewaan.....	84
4.44	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran.....	85
4.45	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penyewaan.....	86
4.46	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Data Member, Actor Member	87
4.47	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Kategori, Actor Member	88
4.48	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Lapangan. Actor Member	89
4.49	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Entry Penyewaan, Actor Member.....	90
4.50	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran, Actor Member	91
4.51	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Penyewaan, Actor Member	92
4.52	Gambar <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran, Actor Member	93

Daftar Tabel

4.1 Tabel Member	57
4.2 Tabel Penyewaan	57
4.3 Tabel Isi.....	57
4.4 Tabel Jadwal.....	57
4.5 Tabel Lapangan.....	57
4.6 Tabel Petugas	57
4.7 Tabel Kategori.....	58
4.8 Tabel Pembayaran.....	58
4.9 Tabel Admin.....	58
4.10 Spesifikasi Basis Data Member	59
4.11 Spesifikasi Basis Data Penyewaan.....	59
4.12 Spesifikasi Basis Data Isi	60
4.13 Spesifikasi Basis Data Jadwal.....	60
4.14 Spesifikasi Basis Data Lapangan	61
4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	61
4.16 Spesifikasi Basis Data Petugas	62
4.17 Spesifikasi Basis Data Penyewaan.....	62
4.18 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	63

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



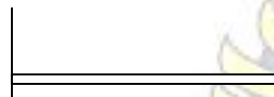
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



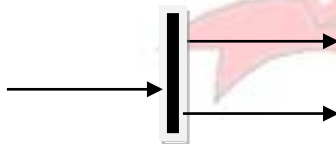
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



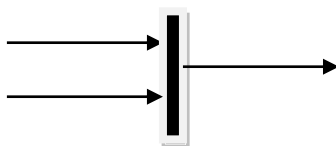
Decision Points

Menggambarkan pilih untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

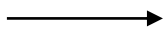
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

[....]

Guards

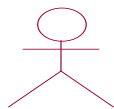
Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.

Transition



Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. Use Case Diagram



Actor

Abstraks idari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.



Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

<< include >>

----->

Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

<<extend>>

----->

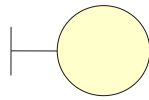
Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialog box atau screen (tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.



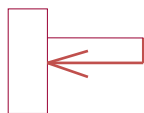
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Lifeline

Garis titik titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang life line terdapat activation.

Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

