



Manajemen Proyek Pemesanan Lapangan Futsal Vero Berbasis Web

Agung Wijoyo¹, Ade Dewa¹, Ahmad Suhendri¹, Husaini Lutfi¹, Marshal Ibrahim¹, Melisa Dwi Hestiani^{1*}

¹Teknik, ²Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Email: ¹dosen01671@unpam.ac.id, ²ad19wa@gmail.com, ³sawalaaming@gmail.com,
⁴husainilutfi29@gmail.com, ⁵marshalibrahim@gmail.com, ⁶melisadwihestianii@gmail.com

Abstrak – Manajemen Proyek Pemesanan Lapangan Futsal Vero Berbasis Web. Program Studi Teknik Informatika, prodi Teknik Universitas Pamulang. Tujuan dari pemesanan lapangan futsal berbasis web ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna serta customer. Oleh karena itu perlu dibuat suatu aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web untuk meningkatkan proses kinerja pada penyedia lapangan futsal yang semula manual menjadi terkomputerisasi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah telah tercipta sebuah sistem pemesanan lapangan futsal. Berbasis web yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan dalam pemesanan lapangan futsal. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Sistem pemesanan lapangan futsal berbasis web yang dibangun ini sangat membantu konsumen untuk melakukan proses pemesanan. (2) Dengan adanya sistem pemesanan lapangan futsal berbasis web ini, konsumen bisa pesan lapangan tanpa harus datang ketempat tersebut. (3) Dapat memberikan informasi jadwal mainnya dengan mudah.

Kata Kunci: Vero Futsal; Pemesanan; Aplikasi; Web.

Abstract – *Web-Based Vero Futsal Field Booking Project Management. Informatics Engineering Study Program, Pamulang University Engineering Study Program. The purpose of ordering this web-based futsal field is to provide convenience to users and customers. Therefore it is necessary to make a web-based futsal field ordering application to improve the performance process for futsal field providers which was originally manual to be computerized. The conclusion of this research is that a web-based futsal field ordering system has been created. Web-based which can be used as a solution to solving internal problems Futsal field reservation. Based on the conclusions of this study, it is recommended: (1) The web-based futsal field ordering system that was built is very helpful for consumers to*

do the ordering process. (2) With this web-based futsal field booking system, consumers can order courts without having to come to the venue. (3) Can provide information on the playing schedule easily.

Keywords: Vero Futsal; Booking; Application; Web.

1. PENDAHULUAN

Futsal saat ini banyak diminati dan cukup berkembang sehingga banyak pelaku usaha membuka usaha penyewaan lapangan futsal. Vero Futsal merupakan salah satu penyedia jasa penyewaan lapangan futsal yang ada di Tangerang Selatan. Sistem penyewaan yang ada di Vero Futsal masih konvensional, yaitu pelanggan harus datang langsung ke tempat futsal untuk melihat jadwal lapangan futsal yang ingin disewa atau melalui telepon untuk menanyakan informasi jadwal lapangan yang masih kosong untuk disewa sedangkan pemesanan melalui telepon ini memiliki kendala dalam hal validasi yang akurat, oleh karena itu dari pihak lapangan juga tidak sembarangan menerima pemesanan melalui telepon. Pemesanan lapangan melalui telepon biasanya hanya berlaku bagi member atau orang yang sudah di kenal oleh pihak lapangan. Non member atau orang yang tidak dikenal oleh pihak lapangan harus datang langsung ke lapangan futsal untuk melihat jadwal dan melakukan pemesanan. Sistem pemesanan lapangan futsal secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak pengguna lapangan dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena pengguna harus mendatangi langsung setiap tempat futsal yang ada untuk melakukan pengecekan jadwal dan pemesanan lapangan. Akibat sistem yang masih manual menyebabkan keakuratan, ketepatan dan keefisienan sangat kurang (Syakur, 2014)

Teknologi internet yang ada sekarang merupakan media yang mempermudah berkomunikasi, menyebar informasi serta digunakan juga sebagai sarana untuk bisnis. Proyek Pemesanan Lapangan Futsal Vero Berbasis Web ini dibuat untuk memudahkan penyewa lapangan futsal dalam hal booking/pesan lapangan dan melihat jadwal tanpa harus jauh jauh data ke lokasi secara langsung.



Dan dibuat juga untuk memudahkan pemilik tempat futsal dalam mengelola sistem lapangan futsal dan memperluas jangkauan promosi dan mendapatkan konsumen.

Berdasarkan kendala tersebut maka sangat dibutuhkan otomatisasi sistem dengan merancang serta membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web, dalam hal validasi yang akurat untuk masalah penjadwalan dan pemesanan lapangan. Mengapa berbasis web? Karena aplikasi web lebih mudah untuk di akses. Sebuah website dapat di akses dari mana saja selama ada jaringan internet. Aplikasi ini membantu konsumen untuk melihat jadwal lapangan, dan dapat memesan sesuai waktu yang diinginkan. Penggunaan sistem ini dirancang agar dapat mengatur pendaftaran member dan pemesanan lapangan futsal secara langsung, cepat, dan akurat. Aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web ini diharapkan akan membantu pengguna untuk memberikan informasi mengenai lapangan serta melakukan pemesanan secara cepat dan mudah. Hasil dari Proyek Pemesanan Lapangan Futsal Vero Berbasis Web ini dapat membantu para penyewa dalam melakukan booking dan membantu pemilik tempat futsal meningkatkan pemesanan, dapat membantu promosi dan memperkenalkan lapangan futsal yang ditawarkan oleh pemilik tempat futsal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan pengamatan pada Sumber Jaya Futsal Tangerang dan pada beberapa situs yang bersangkutan.

2. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka dengan mengambil beberapa referensi baik dari artikel jurnal dan buku.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem menggambarkan tahapan – tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal pemecahan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode waterfall. Pada metode ini terdapat beberapa tahapan yaitu :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam merancang aplikasi web penyewaan lapangan futsal ini , penulis menggunakan beberapa *system* pendukung diantaranya: AdobeDreamweaver CS6, Mozilla Firefox, dan XAMPP .

2. Desain

Penulis menggunakan MYSQL dalam merancang database dan tabel. Desain antarmuka disesuaikan dengan tampilan website yang menyesuaikan dengan layar pengunjung.

3. Pembuatan Kode Program

Penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan HTML dalam membuat script coding program.

4. Pengujian

Penulis menggunakan Black Box Testing untuk mengetahui apakah aplikasi web penyewaan lapangan futsal yang telah dibuat sudah sesuai apa belum, agar tidak terjadi kesalahan pada saat dijalankan.

5. Pendukung (*support*) atau Untuk menjalankan aplikasi web

Penyewaan lapangan futsal yang telah dibuat, diperlukan suatu hardware sebagai pendukung sistemnya, yaitu CPU, hardisk, monitor, mouse, keyboard. Sedangkan software pendukungnya yaitu



sistem operasi Microsoft Windows, Database Server MySQL, Database tool PhpMyadmin dan Web server Xampp.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Dasar Website

Konsep dasar web merupakan suatu aplikasi yang mampu membantu seseorang dalam mengolah data. Perkembangan aplikasi web semakin banyak di gunakan dalam bidang pendidikan, ekonomi, telekomunikasi maupun asuransi.

3.2 Pengertian Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dinamakan oleh dua tim, yang masing – masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diijinkan memiliki pemain cadangan.

3.3 Pengertian Pelanggan

Pelanggan adalah orang – orang yang berkegiatan membeli dan menggunakan suatu produk, baik barang maupun jasa secara terus menerus. Pelanggan atau pemakai suatu produk adalah orang – orang yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan perusahaan – perusahaan bisnis.

3.4 Pengertian Penyewaan

Penyewaan merupakan sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang, lahan atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang, lahan atau properti yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga bermacam-macam.

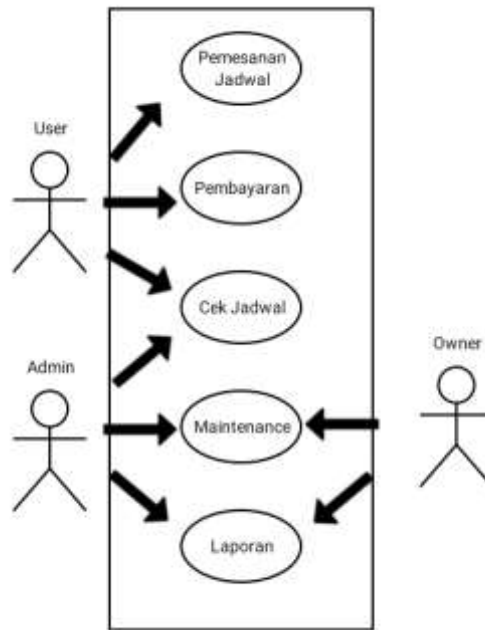
3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini meliputi Activity diagram system yang berjalan, yaitu :

- a. Activity diagram system usulan.
- b. Normalisasi.
- c. Use Case.
- d. ERD.
- e. Relasi Tabel.
- f. Sequence Diagram.

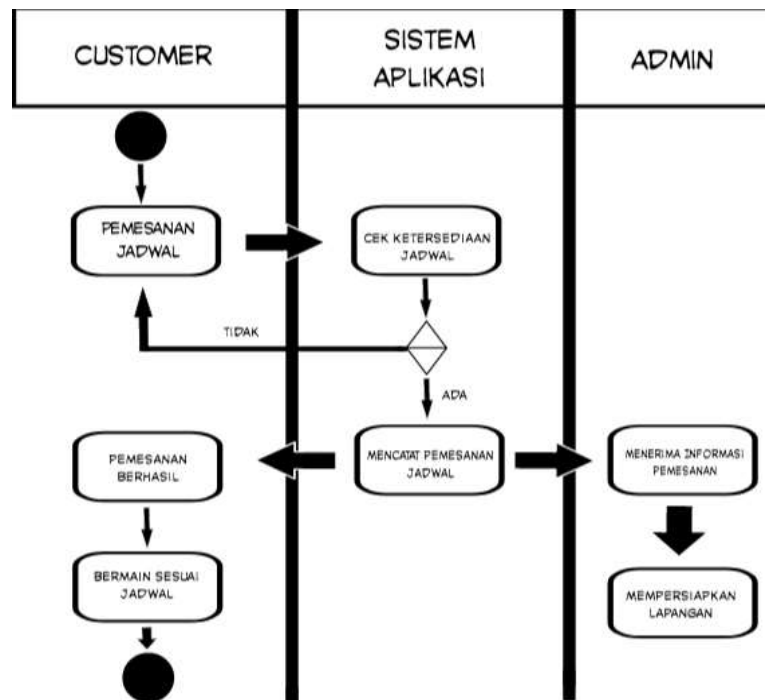
3.4 Use Case

Salah satu tampilan Use Case Diagram, Sebagai berikut :



GAMBAR 1. Use Case Diagram

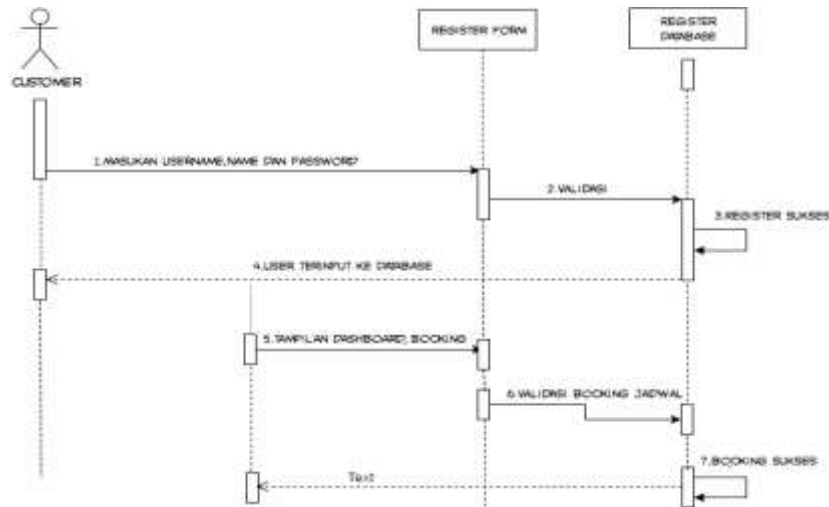
3.5 Activity Diagram



Gambar 2. Tampilan Activity Diagram

3.6 Sequence Diagram

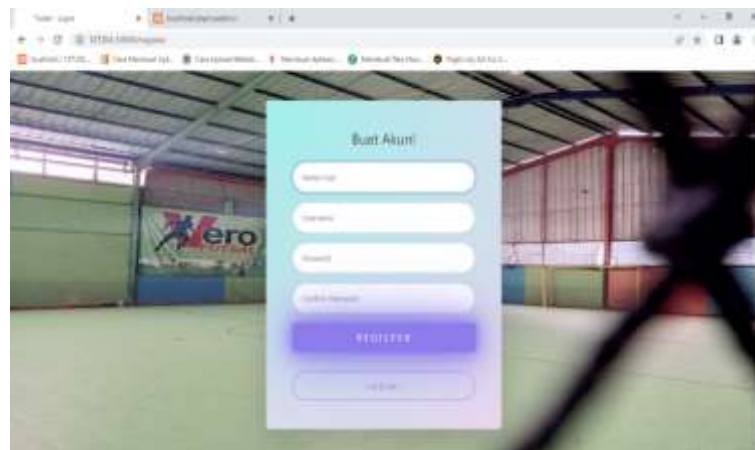
User memilih data lapangan yang akan dipesan. Sistem mengirim data pemesanan lapangan dari controller ke model dan disimpan ke database. Sistem mengirimkan konfirmasi ke user bahwa data telah diproses.



Gambar 3. Tampilan *Sequence Diagram*

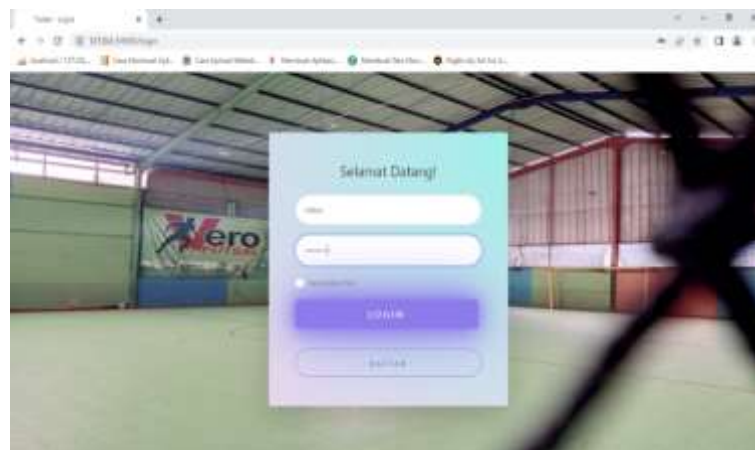
3.7 Tampilan Website

a. Tampilan Menu Pembuatan Akun



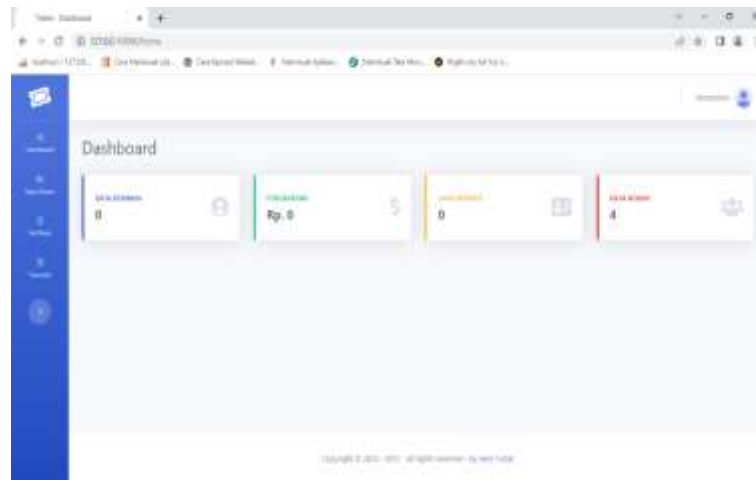
Gambar 4. Tampilan Pembuatan Akun

b. Tampilan Login



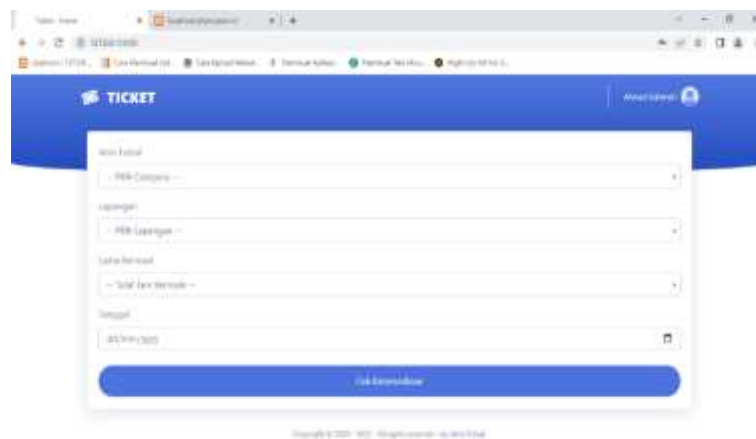
Gambar 5. Tampilan Login

c. Tampilan Dashboard



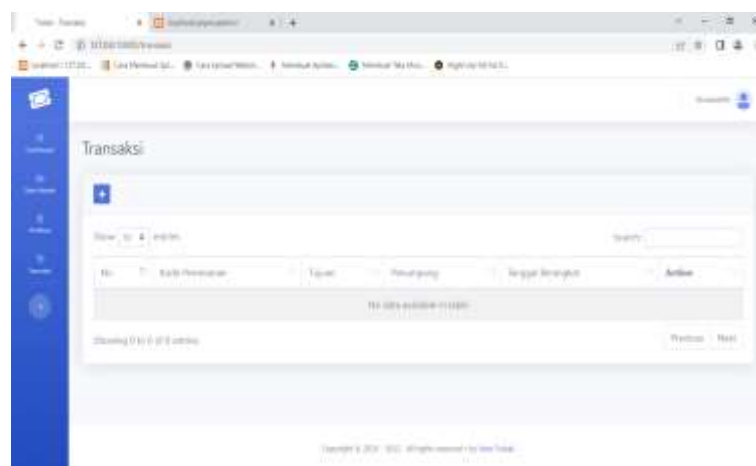
Gambar 6. Tampilan Dashboard

d. Tampilan Menu Pemesanan Lapangan



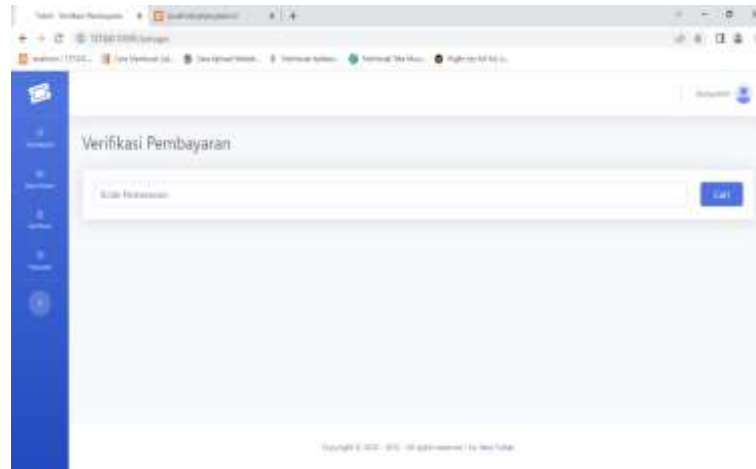
Gambar 7. Tampilan Pengecekan Lapangan

e. Tampilan Menu Perubahan Akun



Gambar 8. Tampilan Bar Pemesanan Lapangan

f. Tampilan Menu Verifikasi



Gambar 9. Tampilan Menu Pembayaran

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan yaitu aplikasi pemesanan lapangan futsal ini mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi jadwal lapangan futsal yang ada di Salatiga serta melakukan proses pemesanan lapangan futsal tanpa harus mendatangi langsung setiap tempat futsal yang ada, serta membantu para pemilik lapangan futsal dalam melakukan pengelolaan jadwal lapangan. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Aplikasi dapat menampilkan lokasi atau map dari masing-masing lapangan futsal.
- Penambahan fungsi untuk jadwal rutin atau system member yang tidak perlu melakukan pemesanan tiap minggu.
- Penambahan fasilitas chatting atau semacamnya agar masing-masing tempat penyewaan lapangan futsal dapat melakukan komunikasi dan dapat saling berkoordinasi dengan baik.

REFERENCES

- Sarif Ngabdilah. (2017). Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android. Retrieved from http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/12.1.03.03.0286.pdf
- Jocelyne Oktaviana Sembiring. (Desember 2017). Informasi pemesanan dan penjualan barang pada pinter kreative berbasis Web. Retrieved from <http://sistem.informasi.pemesanan.dan.penjualan.6d838a2a.pdf>
- Aulio Romadho Agung. (Januari 2016). Pemesanan Layanan Jasa Cleaning Service Berbasis Web. Retrieved from <http://pengembangan.sistem.informasi.pemesanan.169221.pdf>
- Aang Viki Amanda (2015). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website Pada Jala Futsal. Retrieved from <http://unma.jurnal.perancangan.sistem.informasi.pdf>
- Ignatius Yuliasta Pramudyatman (2016). Rekayasa Aplikasi Pemesanan Online Lapangan Futsal. Retrieved from <http://rekayasa-aplikasi-pemesanan-online.unma.pdf>
- Aditya Rizki Alkautsar (2016). Pembuatan Program Pemesanan dan Penjadwalan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Retrieved from <http://pembuatan.program.pemesanan.lapangan.334672.pdf>
- A. Merdekawati (2019). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi. Retrieved from <https://sistem.informasi.penyewaan.lapangan.futsal.pdf>
- Nandang Iriadi (2019). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi. Retrieved from <http://unsera.jurnal.sistem.informasi.penyewaan.pdf>
- Didik Iswanto (2015). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Nusantara Futsal. Retrieved from <http://meida.neliti.com/perancangan.sistem.informasi.pemesanan.lapangan.pdf>
- Septian Sarip Hidayat (2017). Sistem Informasi Jadwal Lapangan Futsal Berbasis Web Mobile. Retrieved from <http://www.publikasiilmiah.com/sistem.informasi.pemesanan.pdf>