

## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS ANDROID STUDI KASUS JONGRANG FUTSAL**

**I Putu Eka Indrawan<sup>1</sup> INBS Nugraha<sup>2</sup> Wihelmus Lampu<sup>3</sup>**

<sup>1 2</sup>Program Studi Teknik Informatika,  
Fakultas Teknik Dan Informatika,  
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia  
Denpasar, Indonesia

E-mail : putueka@mahadewa.ac.id<sup>1</sup>  
nugraha@mahadewa.ac.id<sup>2</sup>  
willcarda812@gmail.com

### **ABSTRAK**

Jongrang Futsal merupakan badan usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan futsal. Akan tetapi, sistem informasi penyewaan di Jongrang Futsal belum dikelola secara efektif dimana data pemesanan masih tercatat dalam buku sehingga mudah rusak atau hilang dan pembuatan laporan membutuhkan waktu lama.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan sistem yang sedang berjalan, membuat desain sistem, analisis dan pengujian sistem dan untuk mengimplementasikan pemesanan dan penjadwalan lapangan berbasis android. Penelitian ini bermanfaat untuk membangun aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis android studi kasus Jongrang Futsal.

Kata kunci : Sistem Informasi, Android, Lapangan Futsal

### **ABSTRACT**

*Jongrang Futsal is a business entity engaged in the services of rental futsal fields. However, the leasing information sistem at Jongrang Futsal has not been managed effectively where the rental data is still recorded in the book so that it is easily damaged or lost and making reports takes a long time.*

*The purpose of this study is to determine the system that is running, making system design, analysis and testing systems and to implement the rental and scheduling of android-based fields. This research is useful to build an android based field rental application at Jongrang Futsal.*

*Keywords: Information Sistem, Android, Futsal Field.*

## 1. PENDAHULUAN

Menurut John D. Tenang (2008) Futsal adalah Olahraga bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan 5 orang pemain. Tujuan Olahraga Futsal adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan menggunakan kaki, kepala, dan semua bagian tubuh kecuali tangan tidak seperti Sepak Bola. Olahraga Futsal dimainkan di ruang tertutup dan rata

Tujuan di buatnya sistem aplikasi pemesanan lapangan futsal yang berbasis Android ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan lapangan futsal dan pencarian informasi mengenai lapangan futsal. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang bertujuan untuk membantu pengguna jasa dalam pemesanan lapangan futsal, sehingga pengguna jasa merasa dimudahkan dalam melakukan pemesanan lapangan melalui Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis *Android*. Penulis melakukan penelitian pada salah satu lapangan futsal yang bernama JONGRANG

FUTSAL yang berlokasi di Padma Denpasar Utara

### 1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dilakukan Bagaimana implementasi Aplikasi pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android

### 1.2. Batasan Masalah

sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis android yang masih dikembangkan masih terbatas pada aktivitas-aktivitas yang ada di lapangan futsal

- a. Kurangnya informasi mengenai jadwal pemesanan lapangan sehingga terjadi pendobelan
- b. Pemesanan lapangan futsal harus kelapangan futsal sehingga membutuhkan waktu untuk pemesanan lapangan
- c. Keterbatasan karyawan dalam mengelola pemesanan Lapangan secara manual

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan dan penyusunan skripsi pemesan lapangan futsal berbasis android, obyek yang dipilih penulis adalah

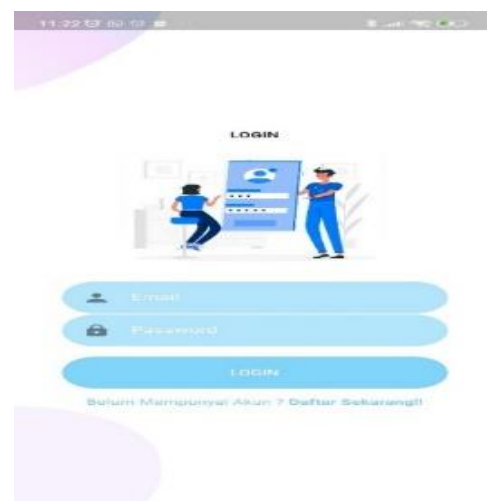
lapangan futsal jongrang yang terdapat di jalan Padma Denpasar sehingga dapat memanjakan pengunjung dalam implementasi pemesanan lapangan futsal berbasis android Metode yang dipakai dalam penyusunan dan pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android adalah Metode pengembangan sistem yang dijelaskan secara rinci dan tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian yang diusulkan. Secara keseluruhan, tahap tersebut meliputi penumpulan data, analisis sistem, desain sistem, perancangan sistem, pengujian sistem dan penulisan laporan

### 3.IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAAN

Implementasi adalah tahap dimana penulis menerapkan kode – kode program yang ditampilkan ke dalam wujud sebuah sistem yang dapat dioperasikan. Kode – kode program yang dimaksud meliputi kode – kode program untuk menghasilkan tampilan ke pengguna

utara terdapat 2 lapangan serta beberapa fasilitas pendukung (*user interface*) dan juga mengenai proses – proses yang terjadi didalamnya. Pada sub bab ini akan dibahas mengenai implementasi sistem yang mengarah pada suatu bentuk nyata, dapat dilihat hasilnya. Dengan kata lain akan diuraikan mengenai fungsi – fungsi setiap halaman yang ada di dalam sistem.

Tampilan halaman login adalah halaman awal ketika user pertamakali membuka sitem untuk melakukan pembookingan lapangan futsal.



Gambar 3.1 tampilan Halaman Daftar Pelanggan

Halaman pengguna diberikan akses untuk menambahkan data sedangkan

dimana terdapat nama tim, email, password, email dan sign up untuk daftar.



aplikasi, tampilan teks untuk melihat jumlah deposit pelanggan

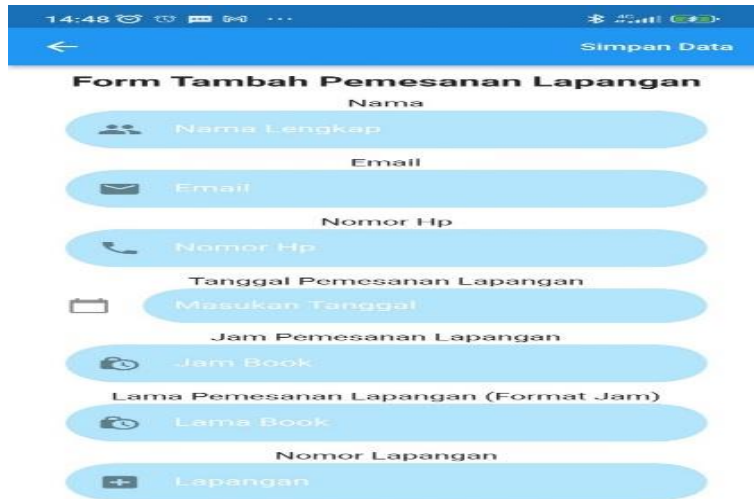
Gambar 3.2 Tampilan histori pemesanan

Dashboard Pelanggan berisi tanggal untuk mengakses seluruh fasilitas dari



Gambar 3.3 Tampilan histori pemesanan

Tampilan Pemesanan lapangan, pelanggan memilih jadwal yang  
berikut tampilan *user booking* sudah ditentukan tanggal dan jamnya.  
pesanan merupakan tampilan ketika



Gambar 3.4 Tampilan Pemesanan lapangan

Tampilan konfirmasi pemesanan ini berfungsi untuk memastikan kembali  
merupakan konfirmasi ulang ketika kepada pelanggan apakah waktu dan  
pelanggan ingin memesan lapangan, deposit sudah benar.



Gambar 3.5 Tampilan Konfirmasi Pemesanan

Tampilan ini untuk melihat jadwal pesanan yang sudah dilakukan pelanggan di Jongrang futsal.



Gambar 3.6 Tampilan Lihat Jadwal Saya

Tampilan halaman awal login adalah kali membuka sistem, di halaman halaman awal ketika admin pertama login.



Gambar 3.7 Tampilan Halaman Login Admin

## Pembahasan Database

Aplikasi pemesanan lapangan futsal dengan tabel tabel berikut:

Tabel 3.1 perancngan database pemesanan

Nama filed	Tipe data
lunas	booelean
Slot jam	Date/time
tanggal	Date/time
User id	Varchar
username	Varchar

Tabel 3.2perancngan database pemesanan pelanggan

Nama filed	Tipe data
email	Mail
pelangan	Booelean
User Id	Varchar
UserName	Varchar
username	Varchar

## IV PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan yang dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis *Android* ini dapat meminimalisir terjadinya bentrok jadwal pemesanan

dan dapat mempermudah proses pemesanan lapangan. 2 Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis *Android* ini dapat mempermudah proses pemesanan dan dapat di akses dimana saja tanpa harus datang langsung ke lapangan .

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] John D. Tenang (2008) mahir bermain futsal Dar Mizan jakarta.2
- [2] Jogiyanto H.M. 2010. Analisis & Desain Sistem Informasi. Yogyakarta
- [3] Nazruddin Safaat H, 2012. Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android , Informatika, Bandung
- [4] Nugroho, A, 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java.Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java.<http://doi.org/10.1086/661709>
- [5] Sommerville, Ian, 2011. Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Erlangga, Jakarta.7
- [6] Shukla, P.K., Manuj Darbari, Vivek Kumar Singh, Surya Prakash Tripathi. (2011). A Survey of Fuzzy Techniques in Object Oriented Databases. International Journal of Scientific & Engineering Research, Volume 2, Issue 11, November-2011, ISSN 2229-5518. <http://www.ijser.org/researchpaper/A-Survey-of-Fuzzy-Techniques-in-Object-Oriented-Databases.pdf>
- [7] Vucetic, M. (2011). Functional Dependencies Analyse in Fuzzy Relation Database Models. Jurnal of Information Technology and Information. Vol.1, No. 2. Desember 2011, [http://www.jita-au.com/Public/PDF/JITA\\_Vol%201\\_Issue2.pdf](http://www.jita-au.com/Public/PDF/JITA_Vol%201_Issue2.pdf)
- [8] Irwan, D. (2008). Implementasi Fuzzy Query pada Database untuk Rekomendasi Beasiswa. Sarjana, Universitas Sumatra Utara.
- [9] Kumari S., Sonia. (2013). Fuzzy RDBMS Design: SQL Add-on. International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology (IJARCET). Vol.2, No. 5, Mei 2013. ISSN: 2278-1323. <http://ijarcet.org/wp-content/uploads/2013/06/1861-1865.pdf>