

## RANCANG BANGUN APLIKASI SEWA LAPANGAN AIMAN FUTSAL BUNTOK BERBASIS WEB

Endi Gunawan<sup>1)</sup>, Muhammad Rafiqi<sup>2)</sup>, Indra Pranata<sup>3)</sup>

Jl Pangeran Hidayatullah, Banua Anyar, Banjarmasin

Email : endy.stmiki@gmail.com<sup>1)</sup>, muh.qq.rafi@gmail.com<sup>2)</sup>,  
muhammad.saidah@gmail.com<sup>3)</sup>

### Abstract

*Aiman Futsal is a futsal field rental service that aims to determine futsal playing schedules. Currently, Aiman Futsal still uses a manual system in the rental process where renters use the telephone or have to come directly to the location to make the rental and the manager will record the data in a book. The weakness in this system is that it hampers the time of renters and managers in carrying out the rental process, especially if the customer wants to change the playing schedule or cancel the rental. Therefore, with the development of current technological systems, previous systems must be replaced with the use of technological systems that can simplify the rental process for both renters and managers.*

*The data collection carried out in this research was observation, interviews, documentation, library and browsing. Where all of this is done in order to support this research so as to produce focused research.*

*From the application design designed in this research, it can be explained how the data processing is carried out in this application. Where in this research an Information System for Aiman Futsal field rental management was produced. Managers process data by inputting main data first. The main data entered consists of price data, schedule data, employee data and tenant data. Then the tenant processes scheduling data consisting of order data, tenant data and schedule data. Then the manager confirms the order data. Managers can create reports from the applications created consisting of tenant data reports, order data reports and main schedule data reports. Meanwhile, renters can create order data reports.*

**Keyword : Futsal, Rental Management, Web Application**

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Futsal merupakan salah satu olah raga populer di dunia, bahkan futsal kini menjadi tren dan digemari oleh berbagai kalangan, termasuk di Indonesia. Jenis olah raga ini mirip dengan permainan sepak bola, yang tujuannya memasukkan bola ke dalam gawang lawan dengan memanipulasi bola menggunakan kaki. Futsal dimainkan oleh dua tim yang masing-masing regu beranggotakan lima orang serta memiliki pemain cadangan, sedangkan sepak bola masing-masing regu beranggotakan 11 pemain dan memiliki cadangan. Futsal dilaksanakan dalam ruangan atau indoor, yang fasilitasnya tidak jauh dari lapangan

outdoor, maka dari itu Aiman Futsal membuat jasa penyewaan lapangan futsal yang berada di kota buntok, Jl. Tentara Pelajar, Komplek Geuceu, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, Kalimantan Tengah.

Di setiap tempat lapangan futsal, terdapat proses penyewaan yang bertujuan untuk menentukan jadwal bermain futsal. Pada saat ini, Aiman Futsal masih menggunakan sistem secara manual dalam proses penyewaan dimana pelanggan menggunakan telepon atau datang langsung ke tempat untuk melakukan penyewaan, kemudian pengelola akan mencatat data tersebut kedalam buku. Kelemahan sistem ini, menghambat waktu penyewa dan

pengelola dalam melakukan proses penyewaan, terlebih lagi penyewa ingin merubah jadwal bermain atau membatalkan penyewaan. Oleh karena itu, dengan berkembangnya teknologi saat ini sistem terdahulu harus diganti dengan pemanfaatan sistem teknologi komputer yang bisa mempermudah proses penyewaan baik itu penyewa ataupun pengelola.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi sewa lapangan futsal yang dapat digunakan penyewa dan pengelola untuk dapat melakukan penyewaan secara online melihat jadwal, serta pengelola bisa mengupdate data mengenai penyewa yang membatalkan atau merubah jadwal bermain ?

## 3. Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak terlalu luas dalam pembahasan permasalahan yang telah dirumuskan, maka perlu ada Batasan yang harus dibuat sehingga penelitian ini telah terarah dan tidak keluar dari pembahasan. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- Penelitian ini membahas tentang proses sewa lapangan dan penjadwalan pada Aiman Futsal.
- Hasil dari input yang dibahas berupa, data penyewa, data karyawan, data harga, data daftar pemesanan, data riwayat pemesanan dan data jadwal main.
- Hasil data output laporan yang dibahas berupa laporan data penyewa, laporan data pemesanan dan laporan data jadwal main.
- Rancangan sistem aplikasi ini menggunakan metode Waterfall.
- Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan

database MySql menggunakan XAMPP.

## 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan sasaran penyusunan penelitian ini antara lain:

- Menghasilkan halaman penjadwalan yang up to date agar memudahkan pengelola dan penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan secara online.
- Memberikan informasi kepada pengelola dan penyewa mengenai laporan penyewaan.
- Memberikan informasi pemesanan valid kepada pengelola dan penyewa mengenai pemesanan lapangan.

## 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

- Dengan rancangan aplikasi yang di hasilkan dapat mempermudah Aiman Futsal dalam mengelola data secara terkomputerisasi.
- Melalui rancangan aplikasi diharapkan mengoptimalkan proses penyewaan lapangan dan penjadwalan pada Aiman Futsal.

## B. METODOLOGI

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

- Metode Pengamatan  
Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung ke objek penelitian untuk melihat secara langsung proses yang terjadi pada objek penelitian.
- Metode Wawancara  
Wawancara atau interview adalah proses percakapan lisan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka secara langsung yang merupakan suatu proses

pengumpulan data untuk suatu penelitian dan proses interaksi antara peneliti dengan responden baik 2 orang atau lebih sehingga bermanfaat dalam pengembangan sistem informasi, dalam hal ini wawancara langsung dilakukan dengan Nenek Aiman selaku pemilik lapangan futsal.

3. Metode Kepustakaan

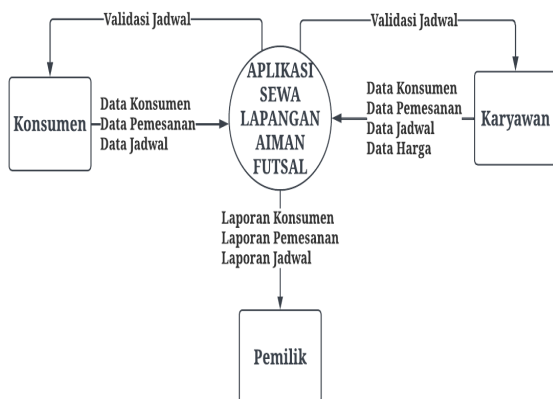
Metode ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara mempelajari dan menganalisa setiap buku referensi dan literatur yang ada pada perpustakaan STMIK Indonesia Banjarmasin dengan permasalahan yang berkaitan dengan sistem aplikasi yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini.

4. Browsing kedalam Internet dengan mencari bahan-bahan yang di perlukan serta artikel-artikel, atau jurnal-jurnal didalam internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

C. PEMBAHASAN

1. Desain Diagram Konteks

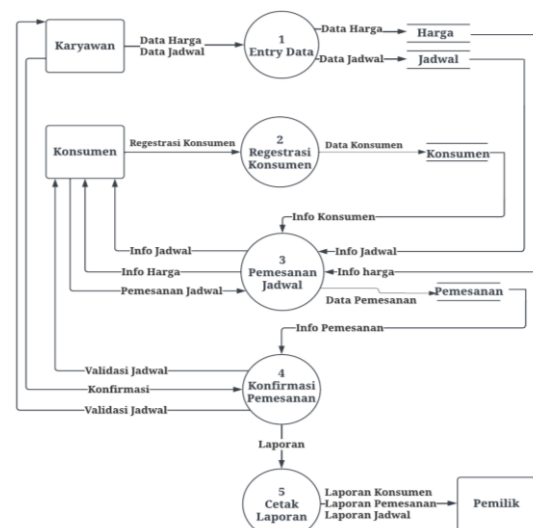
Adapun hasil perancangan diagram konteks dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Konteks

2. Data Flow Diagram

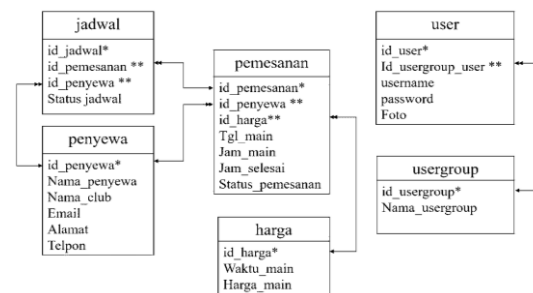
Data Flow Diagram yang dirancang pada bagian ini adalah diagram level 0 yang menggambarkan arus data dari entitas yang terlibat di dalam sistem. Adapun Data Flow Diagram (DFD) yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 2. DFD Level 0

3. Desain Relasi Antar Tabel

Database merupakan kumpulan file yang saling berkaitan atau berhubungan, dimana dalam perancangan database yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi ini menggunakan teknik *entityrelationship* yaitu hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi yang merupakan kunci utama dari masing-masing file, hubungan dari file-file tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Relasi Antar Tabel

#### 4. Desain Aplikasi

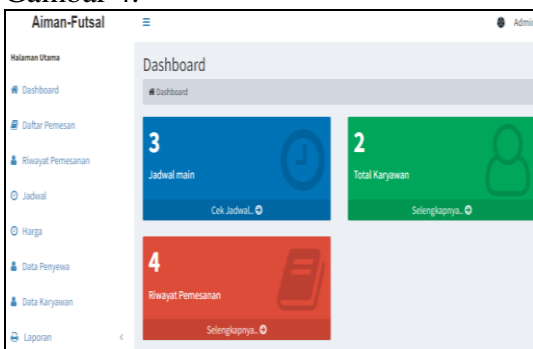
Dari analisa yang dilakukan dan sistem yang dikembangkan dalam hal pengelolaan data penyewaan Aiman Futsal pada penelitian ini dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan aplikasi web komputer ini dapat mempermudah dalam mengelola data penyewaan.

Adapun hasil dari penelitian antara lain adalah :

- Form yang dihasilkan pada aplikasi terdiri dari form menu utama, form data karyawan, form data harga, form data konsumen, form data daftar pemesanan, form data riwayat pemesanan dan form data jadwal main.
- Untuk laporan yang dihasilkan untuk mempermudah dalam pengelolaan data antara lain adalah: laporan data konsumen, laporan data pemesanan dan laporan data jadwal main.

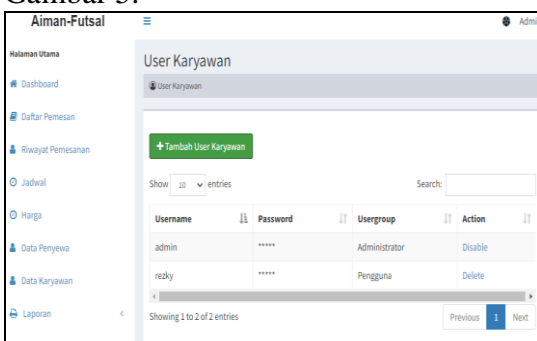
Tampilan form menu pada program ini adalah seperti berikut:

Desain menu utama ditunjukkan pada Gambar 4.



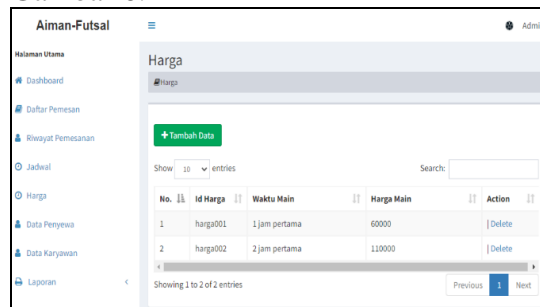
Gambar 4. Menu Utama

Desain form karyawan ditunjukkan pada Gambar 5.



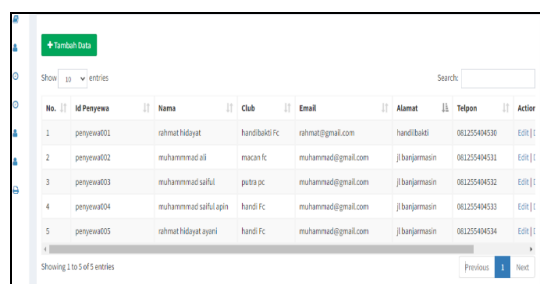
Gambar 5. Form Karyawan

Desain form data harga ditunjukkan pada Gambar 6.



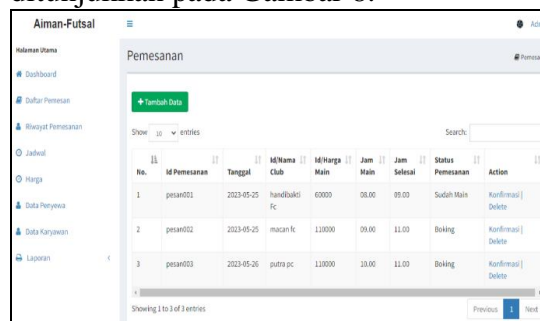
Gambar 6. Form Data Harga

Desain form data konsumen ditunjukkan pada Gambar 7.



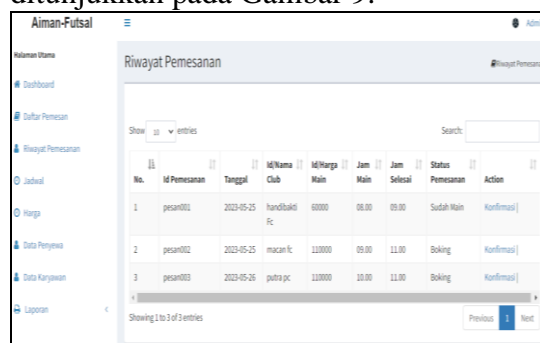
Gambar 7. Form Data Konsumen

Desain form data pemesanan ditunjukkan pada Gambar 8.



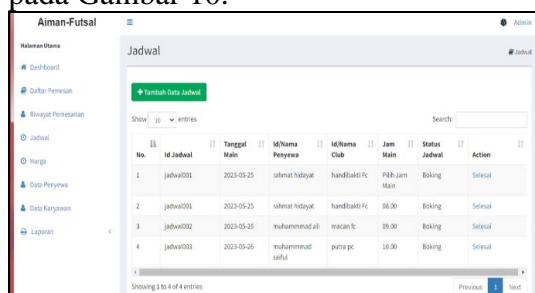
Gambar 8. Form Data Pemesanan

Desain form riwayat pemesanan ditunjukkan pada Gambar 9.



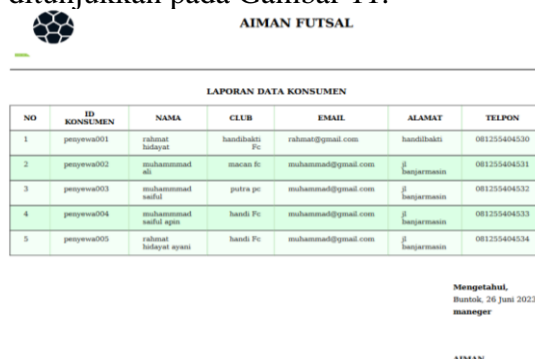
Gambar 9. Form Riwayat Pemesanan

Desain form data jadwal ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Form Data Jadwal

Desain laporan data konsumen ditunjukkan pada Gambar 11.



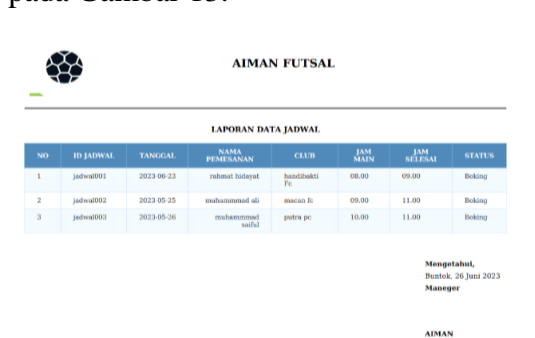
Gambar 11. Laporan Data Konsumen

Desain laporan data pemesanan ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Laporan Data Pemesanan

Desain laporan data jadwal ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Laporan Data Jadwal

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam melakukan pendataan pemesanan jadwal main futsal.
- Aplikasi ini membantu pihak pemilik futsal dalam mengatur jadwal main club-club futsal yang bermain di aiman futsal.

### 2. Saran

Aplikasi yang telah dibuat mungkin perlu di kembangkan lagi.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- A. B. Santoso. 2022. Pemrograman Web Php Dasar Database Mysqli Dengan Bootstrap, Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- A. D. Sole. 2019. Visual Studio Code Distilled, Italy: Apress.
- G. Indrawan, I. N. Y. Setiawan. 2018. Database ddengan MySQL Dengan Pemrograman PHP, Jakarta: PT. RajaGrafindo.
- L. Mufadilah dan Y. Amrozi. 2019. "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Lapangan Futsal Zuper," Journal of Information Technology, Vol. 4, No. 2, hal. 49-63.
- M. Riyadh. 2020. "Rancang Bangun Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Menggunakan Near Field Communication (NFC)," CHIPSET, Vol. 1, No. 01, hal. 23-31.
- N. P. Adiputra. 2020. Dasar-Dasar Teknik Informatika, Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- P. S. Arta, A. A. A. P. Ardyanti dan I. G. J. E. Putra. 2018. "Rancang

- Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web”, *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*, Vol. 4, No. 2.
8. R. Jain, K. Jain, A. Behl, V. Pereira, M. D. Giudice dan D. Vrontis. 2022. “Mainstreaming fashion rental consumption: A systematic and thematic review of literature,” *Journal of Business Research*, Vol. 139, pp. 1525-1539.
  9. R. R. Aprianto. 2019. “Rancang Bangun Pengecekan Dan Pemesanan Lapangan Futsal Di Kota Makassar Berbasis Web”, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Alauddin.
  10. S. Angkasa. 2017. “Penerapan Metode Profile Matching Untuk Menentukan Kelayakan Pemberian Kredit Pada PNPM Mandiri Kota Banjarmasin”, *Jurnal Teknologi Informasi*. ISSN 2430, hal. 36-44.
  11. S. S. Mulyati. 2018. “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan PHP dan MySQL Pada Kiki Rias,” *Jurnal Teknik*, Vol. 7, No. 2, hal. 29-35.