

LAPORAN PROJEK AKHIR

**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL ELITE MINI SOCCER
BERBASIS WEBSITE**



Oleh SUTANTRI WULANDARI 09020582024066

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI PROGRAM
DIPLOMA KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK

**PROJEK AKHIR APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL ELITE
MINI SOCCER BERBASIS *WEBSITE***

Sebagai salah satu syarat untuk membuat Tugas Akhir Program Studi
Komputerisasi Akuntansi Jenjang Diploma III

Oleh :

SUTANTRI WULANDARI 09020582024066

Palembang, 17 Maret 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 1979102020210121003

Hardini Novianti, SE., M.T.
NIP. 197911012014042002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 1979102020210121003

HALAMAN PERSETUJUAN


Projek Akhir ini diuji dan lulus pada :

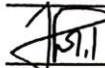
Hari : Rabu

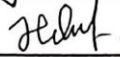
Tanggal : 5 Juli 2023


Tim Penguji :

- | | |
|------------------|------------------------------|
| 1. Ketua | : Mira Afrina, M.Sc. |
| 2. Pembimbing I | : Ahmad Rifai, M.T. |
| 3. Pembimbing II | : Hardini Novianti, SE.,M.T. |
| 4. Penguji | : Dinda Lestari, S.SI, M.T. |



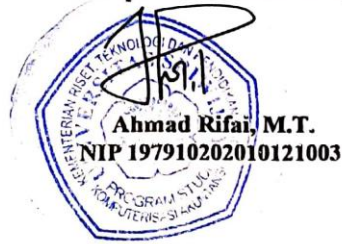






Mengetahui

**Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi,**



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sutantri Wulandari
NIM : 09020582024066
Prodi : Komputerisasi Akutansi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan penulisan projek akhir harus bersifat orisinil dan tidak melakukan plagiatisme baik produk software/hardware
2. Dalam penyelesaian projek akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau dikerjakan oleh pihak lain di luar civitas akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu

1. Tidak dapat mengikuti ujian komprehensif atau tidak lulus ujian komprehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topik projek akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing projek akhir,



Palembang, 14 April 2023



Sutantri Wulandari
NIM. 09020582024066

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Terkadang kita harus kehilangan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik. Sebuah pintu harus tertutup sebelum pintu baru bisa terbuka

Kupersembahkan kepada :

- ‡ *Orang tua yang selalu memberi segalanya*
- ‡ *Saudaraku yang selalu memberi motivasi*
- ‡ *Teman-temanku seangkatan KA UNSRI*
- ‡ *Dosen Pembimbingku*
- ‡ *Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan hidayah, rahmat, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL ELITE MINI SOCCER BERBASIS *WEBSITE*” tepat pada waktunya.

Dalam penulisan ini penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan maupun petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin tugas akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasihnya kepada:

1. Allah Subhanahuwata'ala Rabb Semesta alam, Maha raja dari segala raja.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam yang telah memberikan jalan yang terang dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada umatnya atas seizinAllah.
3. Kedua Orang Tua dan keluargaku tercinta yang telah memberikanku semangat.
4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UniversitasSriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Komputerasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer UniversitasSriwijaya.
6. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Satu yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan ini
7. Ibu Hardini Novianti, SE, M.T. selaku Dosen Pembimbing Dua yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan ini
8. Bapak/Ibu Dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Teman-teman seperjuanganku yang tidak pernah untuk berhenti terus memberikan dukungan.
10. Untuk keluarga yang selalu memberikan semangat kapanpun.
11. Kepada semuanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat menjadi bahan pembelajaran dimasa yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekhilafan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini.

Palembang, 17 Maret 2023

Penulis

SUTANTRI WULANDARI

NIM. 09020582024066

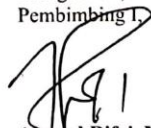
ABSTRAK
APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL ELITE MINI SOCCER
BERBASIS WEBSITE

Oleh
SUTANTRI WULANDARI **09020582024066**

Proses penyewaan lapangan pada lapangan Futsal Elite Mini Soccer Palembang, masih dilakukan secara sederhana. Pelanggan datang langsung ke tempat dan melakukan penyewaan atau *booking*. Hal ini memiliki kendala yakni jumlah lapangan yang terbatas, sehingga sering kali pelanggan tidak mendapatkan lapangan dikarenakan posisi lapangan sudah *full booking*. Disamping itu pelanggan terkadang tidak mengetahui mengenai informasi harga tarif penyewaan lapangan futsal karena harga tarif berbeda untuk hari biasa dan hari minggu. Dalam proses pendataan masih dengan mengandalkan tulisan tangan sehingga berisiko salah catat dan salah hitung serta berpotensi terjadinya kerusakan dan kehilangan buku catatan tersebut. Hal ini juga berdampak pada proses pembuatan laporan penyewaan, yang mana pegawai harus merekap dan menghitung ulang data satu-persatu dari buku catatan-catatan tersebut, sehingga membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu mempermudah dalam mengelola proses penyewaan lapangan, agar lebih praktis dan efisien sehingga menghemat waktu. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan rancangan dan dapat berjalan dengan baik sesuai harapan penulis.

Kata Kunci : Aplikasi, Penyewaan, Web, PHP, MySQL.

Mengetahui,
Pembimbing I,



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 1979102020210121003

Pembimbing II,



Hardini Novianti, SE., M.T.
NIP. 197911012014042002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



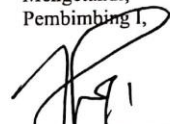
ABSTRACT
FUTSAL FIELD RENTAL APPLICATION AT ELITE MINI SOCCER
WEBSITE BASED

By
SUTANTRI WULANDARI **09020582024066**

The process of leasing the field at the Futsal Elite Mini Soccer Palembang field is still carried out in a simple way. Customers come directly to the place and make rentals or bookings. This has a constraint, namely the limited number of fields, so customers often do not get fields because the field positions are fully booked. In addition, customers sometimes do not know about information on the price of futsal field rental rates because the price is different for weekdays and Sundays. In the data collection process, they still rely on handwriting, so there is a risk of wrong notes and miscalculations as well as the potential for damage and loss of the notebook. This also has an impact on the process of making rental reports, where employees have to recap and recalculate data one by one from these notebooks, so it takes a little longer. The results of this study are an application that can help make it easier to manage the field leasing process, to make it more practical and efficient so as to save time. The test results show that the application built is in accordance with the design and can run well according to the author's expectations.

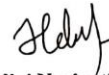
Keywords : Application, Rental, Web, PHP, MySQL.

Mengetahui,
Pembimbing I,



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 1979102020210121003

Pembimbing II,



Hardini Novianti, SE., M.T.
NIP. 197911012014042002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Manfaat Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Profil Objek Penelitian	6
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	6
2.3 Aplikasi	7
2.4 Penyewaan	7
2.5 Lapangan Futsal	8
2.6 Basis Data (<i>Database</i>)	8
2.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	10
2.8 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	11
2.9 <i>Flowchart</i>	13
2.10 <i>MySQL</i>	13

2.11 Bahasa Pemograman PHP	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	15
3.1 Analisis Sistem	15
3.1.1 Analisis sistem yang berjalan	15
3.1.2 Permasalahan yang dihadapi	15
3.1.3 Alternatif Pemecahan Masalah	15
3.2 Perancangan Sistem	16
2.2.1 Usulan prosedur pada sistem yang baru	16
2.2.3 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	18
2.2.4 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	21
2.2.5 Detail Database	23
2.2.6 Rancangan Tampilan	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Hasil	27
4.2 Pembahasan	27
4.2.1 Halaman Menu Utama	27
4.3 Pengujian	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1. Kesimpulan	32
5.2. Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33
DAFTAR LAMPIRAN	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pelanggan	21
Tabel 3. 2 Sewa Lapangan	21
Tabel 3. 3 lapangan	21
Tabel 3. 4 Admin.....	22
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Sistem	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> sistem yang diusulkan	17
Gambar 3. 2 Diagram Konteks.....	18
Gambar 3. 3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	19
Gambar 3. 4 Diagram level 2 Proses Proses Login	20
Gambar 3. 5 Diagram level 2 Proses Kelola Pengeluaran	20
Gambar 3. 6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	22
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Menu utama.....	24
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman <i>Login</i>	25
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Kelola Sewa Lapangan	25
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Kelola Data Pengeluaran	26
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Laporan	26
Gambar 4. 1 Halaman utama	27
Gambar 4. 2 Halaman Login	28
Gambar 4. 3 Halaman Daftar Sewa Lapangan	28
Gambar 4. 5 Halaman Kelola Pengeluaran	29
Gambar 4. 6 Halaman Laporan Jurnal Umum	29
Gambar 4. 7 Halaman Laporan Buku Besar	30
Gambar 4. 8 Halaman Laporan Labarugi	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi dengan menggunakan komputer merupakan sebuah media yang dapat memudahkan seseorang dalam mengelola data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mudah diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapan saja. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan suatu organisasi, lembaga apalagi yang berhubungan dengan bisnis. Peningkatan pelayanan juga berbanding lurus dengan peningkatan IT, dimana hampir semua jenis pelayanan baik yang bersifat resmi maupun dalam dunia bisnis sudah mulai menerapkan teknologi khususnya perkembangan IT dalam melayani masyarakat dan konsumen. Hal ini akan sangat meningkatkan kepuasan masyarakat dan konsumen dalam berbagai jenis layanan (Sutabri, 2012).

Dalam aplikasi berbasis layanan online, kepuasan pelanggan adalah respon pemenuhan dari pelanggan terhadap suatu produk atau layanan itu sendiri yang telah memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan (Zeithaml et al, 2018). Kepuasan pelanggan adalah menjadi fokus utama dalam layanan atau servis berbasis *online*, sehingga pelanggan diharapkan menjadi pelanggan yang setia untuk terus dapat menggunakan layanan perusahaan secara kontinu.

Olahraga futsal identik dengan permainan team vs team dimana setiap team yang bertanding harus mempunyai 5 orang dimana yang terdiri dari 1 orang kiper dan 4 orang pemain. Salah satu dampak terkenal nya olahraga futsal di Indonesia adalah terdapat banyak sekali usaha seperti Penyewaan Lapangan Futsal. Penyewaan lapangan futsal adalah sebuah usaha penyewaan yang menyediakan pelayanan jasa penyewaan lapangan futsal. Saat ini perkembangan tempat penyewaan lapangan futsal sudah semakin berkembang dengan cepat, hal tersebut dapat dilihat sudah semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan futsal di berbagai daerah (Merdekawati dkk, 2019).

Pada Lapangan Futsal Elite Mini Soccer Palembang, proses penyewaan

lapangan masih dilakukan secara sederhana yakni pelanggan datang langsung ke tempat dan melakukan penyewaan atau *booking*. Hal ini menyebabkan kurang praktis dan repot dalam hal waktu, karena posisi lapangan terbatas dan sering kali pelanggan tidak mendapatkan lapangan karena posisi lapangan sudah *full booking*. Disamping itu pelanggan terkadang tidak mengetahui mengenai informasi harga tarif penyewaan lapangan futsal karena harga tarif berbeda untuk hari biasa dan hari minggu.

Dalam hal pembukuan juga masih dengan mengandalkan tulis tangan sehingga berisiko salah catat dan salah hitung serta potensi rusak dan hilang buku catatan tersebut. Juga berdampak untuk proses pembuatan laporan penyewaan yang mana, pegawai harus merekap dan menghitung ulang data satu-persatu dari buku catatan-catatan tersebut.

Maka dari itu, penulis membuat penelitian dengan mengambil judul “Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Elite Mini Soccer berbasis Website” untuk membantu pelanggan agar dapat melakukan *booking* atau penyewaan lapangan secara online, dan juga membantu dalam menyusun laporan penyewaan dengan mudah.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Elite Mini Soccer berbasis Website yang dapat mempermudah dalam mengelola data penyewaan lapangan.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu dalam menyediakan media penyewaan lapangan futsal secara *online* bagi pelanggan.
2. Membantu pihak manajemen Elite Mini Soccer dalam mengelola data transaksi penyewaan agar lebih mudah.
3. Membantu dalam membuat dan mencetak laporan penyewaan, laporan pengeluaran, jurnal umum, laporan buku besar dan laporan laba rugi.

1.4 Batasan Masalah

Penulis menentukan beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada Lapangan Futsal Elite Mini Soccer Palembang.
2. Pelanggan dapat melakukan *booking* atau penyewaan secara *online*.
3. Aplikasi dapat menampilkan laporan penyewaan, laporan pengeluaran, jurnal umum, laporan buku besar dan laporan laba rugi.
4. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP berbentuk *website*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan dalam proses penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan prinsip yang sistematis.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktifitas mereka. Jadi Observasi partisipasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana observer atau peneliti benar-benar berada dalam keseharian pelaku yang diteliti atau informan. keberadaan peneliti terlibat secara aktif maupun tidak aktif (Anggito & Setiawan, 2018).

a. Data Primer

Data primer adalah data berupa informasi berbentuk lisan yang langsung diperoleh penulis dari sumber aslinya.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan berupa data tertulis yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Adapun teknik dalam pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1) Wawancara

Wawancara adalah percakapan kepada objek atau user, dalam hal ini kepada pihak pengelola mengenai materi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2) Studi dokumentasi

Yakni berupa dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk menunjang data penelitian, misalnya jurnal dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai arus mengalir ke bawah dan melewati fase - fase perencanaan, pemodelan, implementasi atau konstruksi dan pengujian (Kadir, 2017).

Adapun langkah-langkah dalam merancang dan mengembangkan website untuk mendefinisikan masalah antara lain mengambil data, mempelajari masalah dan menganalisa masalah.

1. Analisis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah pengamatan dan wawancara.

2. Perancangan

Proses *design* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan atau desain sistem yang akan dibangun. Outputnya berupa DFD, ERD serta rancangan tampilan aplikasi yang akan dibangun.

3. Implementasi

Implementasi merupakan penerjemahan rancangan kedalam bahasa komputer sehingga menjadi sebuah aplikasi yang diharapkan.

4. Pengujian

Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap website yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahankesalahan terhadap website tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang telah dibuat untuk selanjutnya diujicobakan oleh user atau pengguna apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan serta apabila ada penambahan atau perubahan fitur tertentu dalam aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, & Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anggoro, & dkk. (2021). *Konsep Dasar Sistem Basis Data dengan MySQL*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Bahri, S. (2018). *Metode Penelitian Bisnis - Lengkap Dengan Teknik Pengolahan Data SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fathansyah. (2015). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Huda, M. (2010). *Membuat Aplikasi Database*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto, H. (2017). *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2017). *Pemogramanan Arduino dan Processing*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik Dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion (Penebar Swadaya Group).
- Merdekawati, A., Rahayu, L., & Yulianti, W. (2019). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mutohir, Cholik, T., & Maksum, A. (2007). *Sport development index: alternatif baru mengukur kemajuan pembangunan bidang keolahragaan*. Jakarta: Bessindo Primalaras.
- Pane, & dkk. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zeithaml, V., Bitner, M., & Gremler, D. (2018). *What Are Services? (7th ed.)*. New York: Mc Graw Hi Education.

Zimmerer. (2017). *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Jakarta:
Penerbit Salemba.