

LAPORAN PROJEK AKHIR
APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB
PADA FUTSAL MOMEA PALEMBANG



Oleh
Alifah Balqis
09020581923010

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022

LEMBAR PENGESAHAN

PROJEK AKHIR

**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB
PADA FUTSAL MOMEA PALEMBANG**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Komputersasi Akuntansi DIII

Oleh:


Alifah Balqis
09020581923010

Pembimbing I,


Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
NIP.198806282019032013

Palembang, 05 Oktober 2022

Pembimbing II,


Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., AK, CA
NIP.19880209201831001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputersasi Akuntansi


Ahmad Rifal, S.T., M.T
NIP.197910202010121003



HALAMAN PERSETUJUAN

Projek Akhir ini di uji dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 26 Desember 2022

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Ahmad Rifai, M.T
2. Pembimbing I : Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
3. Pembimbing II : Muhammad Hidayat, S.E.,M.Si., AK,CA
4. Penguji : Hardini Novianti, S.E., M.T.






Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Komputerisasi Akuntansi



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Jangan menyerah hanya karena satu bab buruk yang terjadi dalam hidupmu.

Teruslah melangkah, kisahmu tidak akan berakhir disini” -Na Jaemin-

Kupersembahkan kepada :

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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alifah Balqis

Nim : 09020581923010

Judul : Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Momea Palembang

Hasil pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 20%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian , pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun.

Intralava 10 Januari 2023

METEPA
TEMPEL
4DAAKK229701824
Alifah Balqis
09020581923010

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 BERBASIS WEB PADA FUTSAL MOMEA PALEMBANG” 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 seizin Allah.
3. Kedua Orang Tua dan keluargaku tercinta yang telah memberikanku semangat.
4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Dinna Yunika Handayanti, M.T selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., AK, CA selaku Dosen Pembimbing II

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.
12. Dan yang terakhir untuk para 25 bujang NCT.

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, 05 Oktober 2022

Penulis



Alifah Balqis

NIM. 09020581923010

ABSTRAK

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA FUTSAL MOMEA PALEMBANG

Oleh

ALIFAH BALQIS 09020581923010

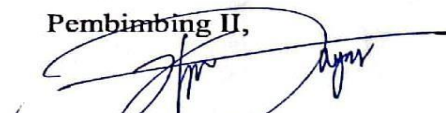
Pada Lapangan Futsal Momea Palembang, proses penyewaan lapangan masih dilakukan secara manual yakni pelanggan datang langsung ke tempat dan melakukan penyewaan atau *booking*. Selain itu proses pembuatan laporan penyewaan masih terkendala karena proses pendataan yang masih mengandalkan tulis tangan sehingga berisiko salah catat dan salah hitung. Penelitian ini bertujuan untuk membangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal, untuk membantu pelanggan agar dapat melakukan *booking* atau penyewaan lapangan secara online, dan juga membantu dalam menyusun laporan penyewaan dengan mudah. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *waterfall*. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini ialah berupa aplikasi yang dapat digunakan dalam melakukan dan mengelola data penyewaan lapangan futsal. Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan metode *black box*, dalam hal pengujian secara visual dan fungsi-fungsi yang dibangun, menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan.

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


Mengetahui,
Pembimbing I,

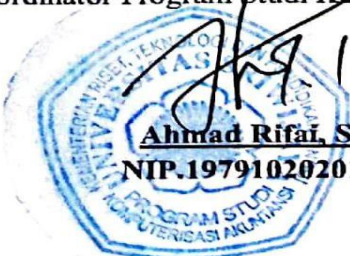

Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
NIP.198806282019032013

Pembimbing II,


Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., AK, CA
NIP.19880209201831001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi


Ahmad Rifal, S.T., M.T
NIP.197910202010121003



ABSTRACT

**WEB-BASED FUTSAL FIELD RENTAL APPLICATION ON FUTSAL
MOMEA PALEMBANG**

By

ALIFAH BALQIS 09020581923010


At Palembang's Momea Futsal Field, the field rental process is still done manually, namely customers come directly to the venue and make rentals or bookings. In addition, the process of making rental reports is still constrained because the data collection process still relies on handwriting, so there is a risk of wrong notes and miscalculations. This study aims to build a Futsal Field Rental Application, to help customers be able to make bookings or field rentals online, and also assist in preparing rental reports easily. The system development method used in this research is the waterfall method. The results and discussion in this study are in the form of applications that can be used to conduct and manage data on futsal field rentals. From the results of tests carried out using the black box method, in terms of visual testing and the functions built, it shows that the application built is as expected.

Keywords: Application, Rental, Web, PHP, MySQL

Mengetahui,
Pembimbing I,


Dinna Yunika Hardiyanti, M.T
NIP.198806282019032013

Pembimbing II,


Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., AK, CA
NIP.19880209201831001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi


Ahmad Rifal, S.T., M.T
NIP.197910202010121003


DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN1	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi	5
BAB II DASAR TEORI7	
2.1 Profil Objek Penelitian	7
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.3 Aplikasi	8
2.4 Penyewaan	8
2.5 Lapangan Futsal	9

2.6	Basis Data (<i>Database</i>)	10
2.7	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	11
2.8	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	13
2.9	<i>Flowchart</i>	15
2.10	MySQL	16
2.11	Bahasa Pemograman PHP	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM17		
3.1	Analisis Sistem	17
3.1.1	Analisis sistem yang berjalan	17
3.1.2	Pemmasalahan yang dihadapi	17
3.1.3	Alternatif Pemecahan Masalah	18
3.2	Perancangan Sistem	18
2.2.1	Usulan prosedur pada sistem yang baru	18
2.2.3	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	20
2.2.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	23
2.2.5	Detail Database	24
2.2.6	Rancangan Tampilan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN30		
4.1	Hasil	30
4.2	Pembahasan	30
4.2.1	Halaman Menu Utama	30
4.3	Pengujian	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN35		
5.1.	Kesimpulan	35
5.2.	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA		36

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pelanggan	25
Tabel 3. 2 Sewa Lapangan	25
Tabel 3. 3 lapangan	25
Tabel 3. 4 Admin	26
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Sistem	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> sistem yang diusulkan	19
Gambar 3. 2 Diagram Konteks	20
Gambar 3. 3 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	21
Gambar 3. 4 Diagram level 2 Proses Proses Login	22
Gambar 3. 5 Diagram level 2 Proses Kelola Pengeluaran	22
Gambar 3. 6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	24
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Menu utama	27
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman <i>Login</i>	27
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Kelola Sewa Lapangan	28
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Kelola Data Pengeluaran	28
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Laporan	29
Gambar 4. 1 Halaman utama	30
Gambar 4. 2 Halaman Login	31
Gambar 4. 3 Halaman Daftar Sewa Lapangan	31
Gambar 4. 5 Halaman Kelola Pengeluaran	32
Gambar 4. 6 Halaman Laporan Jurnal Umum	32
Gambar 4. 7 Halaman Laporan Buku Besar	33
Gambar 4. 8 Halaman Laporan Labarugi	33

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., dkk 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 et al., 2019).

Pada Lapangan Futsal Momea 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*.

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 Berbasis Web Pada Futsal Momea Palembang” 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 Berbasis Web Pada Futsal Momea Palembang 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*.

2. Membantu melakukan proses rekap laporan secara otomatis.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan oleh penulis lebih terfokus dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang ada serta mencapai kesimpulan yang tepat dan terhubung dengan aplikasi yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada Lapangan Futsal Momea Palembang.
2. Pelanggan dapat melakukan *booking* atau penyewaan secara *online*.
3. Aplikasi dapat menampilkan/menyajikan laporan keuangan.
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 kesalahan-kesalahan 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

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Afrizal. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Aji, S. P., Mulyadi, H., & Widjajanta, B. (2018). *Keterampilan Wirausaha Untuk Keberhasilan Usaha*. . Journal of Business Management Education.
- Anggreani, E. Y., & Irviami, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Arif, R. (2018). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran TIK Berbasis Web Menggunakan Model Addie Untuk Siswa SMK*. Surabaya: ejournal.itats.ac.id.
- Athoillah, A. (2017). *Dasar-Dasar Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia.
- Basu, S. D. (2017). *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: BPFEE.
- Firmansyah, M. A. (2018). *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Maniah, & Hamidin, D. (2017). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pressman, R. S. (2017). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*. Bandung.
- Suryatama, E. (2017). *Analisis SWOT*. Bandung: Kata Pena.