



Pembangunan Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal pada Rajawali Futsal

Suwinarno Nadjamuddin

Internasional Women University, Bandung, Indonesia

E-mail: suwinarno@iwu.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-02-26 Revised: 2023-03-13 Published: 2023-04-05 Keywords: <i>Information System; Booking; Futsal Field; Website.</i>	The development of futsal in this country, especially in Bandung city has developed very rapidly in recent years. But there are still many futsal court managers who use the old way or manual ordering system. Likewise in Rajawali Futsal, customers who want to see the schedule or make an order, must come directly to the field. The purpose of this research is to create an application that will help managers of futsal field, both from the process of seeing the schedule and making an order so that it will be more efficient and effective. The results of this research are expected this website based ordering information system can help customers who want to make a field booking or just see a schedule. And for the officer/admin can be useful to help process data that is more computerized.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-02-26 Direvisi: 2023-03-13 Dipublikasi: 2023-04-05 Kata kunci: <i>Sistem Informasi; Booking; Lapangan Futsal; Website.</i>	Perkembangan futsal di tanah air, khususnya di kota Bandung berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun ini. Namun masih banyak pengelola lapangan futsal yang menggunakan sistem booking yang masih jadul atau manual. Demikian juga di Rajawali Futsal, pelanggan yang ingin melihat jadwal ataupun melakukan booking, harus datang langsung ke lapangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang akan membantu pengelola lapangan futsal, baik dari proses melihat jadwal maupun melakukan booking sehingga akan lebih efisien dan efektif. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar sistem informasi booking berbasis website ini dapat membantu para pelanggan yang ingin melakukan booking lapangan ataupun sekedar melihat jadwal. Dan bagi petugas/admin dapat bermanfaat untuk membantu mengolah data yang lebih terkomputerisasi.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di jaman sekarang ini sangatlah canggih dan pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi di masa kini, dengan yang sederhana maupun yang canggih. Teknologi sudah ada sejak jaman dahulu, yaitu dari jaman romawi kuno. Teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang yang semakin canggih dan mendunia. Perkembangan teknologi semakin maju, informasi kini lebih mudah didapatkan menggunakan media internet asalkan terkoneksi dengan jaringan internet. Informasi yang ingin didapatkan bisa diakses melalui website. Website merupakan salah satu media yang paling banyak diakses oleh masyarakat untuk memperoleh informasi, selain itu website juga digunakan sebagai media untuk belajar dimana di dalam website tersebut memiliki tutorial yang bisa kita ikuti.

Dunia olahraga juga tak terlepas dari perkembangan teknologi, khususnya olahraga futsal. Sudah banyak situs-situs internet yang membahas tentang futsal. Jaman sekarang hampir semua pemilik lapangan futsal menyedia-

kan layanan booking berbasis website. Layanan booking berbasis website tentunya merupakan solusi bagi para pemilik lapangan futsal. Dengan adanya website booking lapangan, pelanggan akan mudah melakukan proses booking ataupun untuk mendapatkan informasi jadwal yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini tentunya menarik minat pelanggan dan akan meningkatkan promosi dan pendapatan pemilik lapangan futsal.

Di Rajawali Futsal yang cukup terkenal karena sering menjadi tempat pertandingan/turnamen. Rajawali Futsal memiliki 2 lapangan yang menggunakan bahan vinyl untuk lantainya. Pelanggan biasanya melakukan booking secara manual atau langsung datang ke lapangan. Namun karena pendataan dan penjadwalan yang dilakukan masih dirasa terlalu ketinggalan dan efisien waktu, maka terkadang pelanggan yang datang merasa kecewa karena lapangan yang hendak dibooking telah penuh atau waktu yang masih tersedia tidak sesuai dengan keinginan. Demikian juga pelanggan yang ingin menjadi member atau anggota dari Rajawali Futsal, mereka harus datang langsung ke lapangan lalu

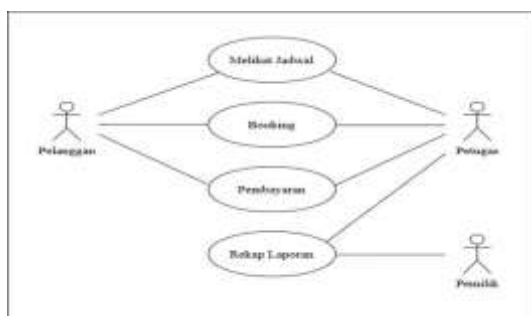
melakukan pendataan. Juga sistem pembuatan laporan yang masih manual, dimana petugas mengumpulkan semua bukti transaksi berupa kwitansi lalu membuat laporan. Hal ini tentunya sangat tidak efisien waktu dan tenaga.

Melihat kondisi tersebut, seharusnya menjadi acuan kepada pemilik Rajawali Futsal agar mengikuti perkembangan teknologi supaya lapangan miliknya tetap eksis di kalangan masyarakat. Rajawali Futsal membutuhkan website yang nantinya membantu dalam proses booking dimana pelanggan tinggal membuka website tersebut lalu memilih waktu dan lapangan yang masih tersedia. Pelanggan yang ingin menjadi member/anggota, dimana dalam menu website tersebut sudah tersedia fitur registrasi. Tentu hal ini juga sangat efektif dan efisien dalam membantu pengelola Rajawali Futsal dalam meningkatkan ataupun mempromosikan lapangan miliknya. Maka dari itu, penulis ingin membuat aplikasi booking di Rajawali Futsal berbasis website yang berfungsi membantu para pelanggan untuk mencari jadwal, melakukan booking ataupun melakukan pendaftaran sebagai member.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, saya selaku penulis akan mencoba menerapkan judul "Pembangunan Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal Pada Rajawali Futsal".

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang menggambarkan kondisi suatu objek berdasarkan fakta-fakta secara faktual dan akurat. Perancangan prosedur yang diusulkan untuk membangun sistem informasi berbasis website ini menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan agar aplikasi ini dapat beroperasi dengan baik.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses merancang atau mendesain sebuah sistem yang baik, dimana isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut:

- Tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem,
- Pendefinisian dari sebuah kebutuhan-kebutuhan fungsional,
- Persiapan untuk merancang bangun implementasi,
- Menggambarkan bagaimana sebuah sistem itu dibentuk,
- Dapat berupa penggambaran suatu perencanaan serta pembuatan sebuah sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi,
- Termasuk menyangkut mengkonfigurasi-konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dari sebuah sistem.

2. Perangkat Pendukung

Spesifikasi minimum perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses website tersebut sebagai berikut:

- Prosesor core i3,
- OS Windows 8/ 32 bit,
- RAM 4 Gb,
- Harddisk 500MB,
- Grafik/ VGA Card Nvidia Geforce 670,
- Monitor resolusi 1280 x 720,
- Koneksi internet

3. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan hasil dari implementasi rancangan antar muka yang dibangun pada perancangan antar muka. Implementasi antar muka ini akan memperlihatkan antar muka yang disediakan untuk user dan administrator untuk melakukan interaksi dengan sistem. Berikut ini adalah tampilan antar muka pada website ini:



Gambar 2. Tampilan Login Admin



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 7. Tampilan Halaman Jadwal WEB



Gambar 4. Tampilan Pendaftaran Member



Gambar 8. Tampilan Filter Booking Lapangan



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama WEB



Gambar 6. Tampilan Cara Booking WEB



Gambar 7. Tampilan Input Data Jadwal

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem booking dan pendaftaran member di Rajawali Futsal ini masih menggunakan cara manual, dimana pelanggan harus datang langsung ke lapangan untuk dapat menanyakan ke petugas mengenai informasi jadwal dan melakukan booking.
2. Perancangan sistem informasi booking lapangan futsal berbasis website di Rajawali Futsal bertujuan untuk membantu pelanggan agar dapat melakukan proses melihat jadwal, booking lapangan dan pendaftaran menjadi member dapat dilakukan secara online.
3. Pengujian sistem informasi booking lapangan di Rajawali Futsal berbasis website ini menggunakan metode blackbox dimana hasil pengujian sudah sesuai dengan fungsionalitas.
4. Implementasi sistem informasi booking lapangan berbasis website di Rajawali Futsal ini dapat berfungsi dengan baik. Sistem informasi ini diimplementasikan pada proses bisnis di Rajawali Futsal, pada proses penjadwalan, booking, pembayaran maupun pembuatan laporan.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk kedepannya admin bisa melakukan update informasi mengenai lapangan ataupun pertandingan di Rajawali Futsal agar bisa diterima oleh seluruh pelanggan.
2. Diharapkan kedepannya Rajawali Futsal membangun aplikasi mobile yang bisa diakses oleh pelanggan sehingga pelanggan bisa melakukan booking dimana saja dan kapan saja

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Kadir. 2002. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Adi Nugroho. 2006. E-commerce. Bandung. Informatika Bandung.
- Bambang Heriyanto. 2004. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Informatika: Bandung
- Erwan Arbie. 2000. Pengantar Sistem Informasi Manajemen. Jakarta. Bina Alumni Indonesia.
- Janner Simarmata. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Jogiyanto HM. 2005. Analisis & Desain Sistem Informasi. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Malayu S.P. Hasibuan. 2004. Manajemen Dasar, Pengertian dan Masalah. Jakarta. Bumi Aksara.
- Muhamad Muslihudin & Oktafiantio. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Muhammad Rinaldi. 2019. Buku Jago Futsal Untuk Pemula. Depok. Cemerlang Media Publishing.
- Muhammad Rudianto Arief. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Rosa A. S, M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : Informatika.
- Tata Sutabri. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Yuhefizar. 1998. Desain Web dengan Microsoft FrontPage 97. Semarang & Yogyakarta. Wahana Komputer dan Andi.