



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL (HAVE FUN) BERBASIS WEB PADA
BYWI FUTSAL**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:
Fahrizal Zafar Shidiq
NIM : 41811120045

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 41811120045
Nama : Fahrizal Zafar Shidiq
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL (HAVE FUN) BERBASIS WEB
PADA BYWI FUTSAL

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Agustus 2016



(Fahrizal Zafar Shidiq)

UNIVERSITAS
MERCU-BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41811120023
Nama : Fahrizal Zafar Shidiq
Judul Skripsi : Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Lapangan Futsal (Have Fun) Berbasis Web pada BYWI Futsal.

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, ...*20*...*7*...*2016*



Ratna Mutu Manikam S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41811120045
Nama : Fahrizal Zafar Shidiq
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL (HAVE FUN) BERBASIS WEB
PADA BYWI FUTSAL

Skripsi ini telah diperiksa dan disidangkan
Jakarta, 18 Agustus 2016



Ratna Mutu Manikam S.Kom., MT
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Bagus Priambodo ST., MTI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani ST., MMSI
KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, penulis panjatkan atas segala rahmat, hidayah dan ridha-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan pengajuan skripsi Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercubuana.

Penulis menyadari bahwa proposal laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran akan senantiasa selalu di terima penulis dengan besar hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dorongan motivasi dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Ratna Mutu Manikam S.Kom, M.T.. selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan masukan dan nasehat dalam penyusunan laporan tugas akhir.
2. Bapak dan Ibu dosen pengajar Universitas Mercu Buana yang telah berjasa memberikan ilmunya kepada penulis selama ini.
3. Ibu, Bapak dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, doa dan curahan cintanya kepada penulis.
4. Teman - teman angkatan 2012 atas kebersamaan selama masa perkuliahan.
5. Saudara, sahabat serta teman seperjuangan PT.SIP dan Pejantan Blok F yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat untuk mendukung penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

6. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu Besar harapan penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis, Semoga Allah SWT, selalu membalas kebaikan dan amalan kita serta menyempurnakan hati kita menjadi hati yang selalu bersyukur kepada-Nya.

Jakarta, Juli 2016

Fahrizal Zafar Shidiq

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data.....	2
1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Perancangan Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Definisi Sistem Informasi	5
2.1.2 Komponen Sistem Informasi	6
2.2 System Development Life Cycle (SDLC).....	6
2.2.1 Metode Waterfall	7
2.3 Definisi Unified Modeling Language	8
2.3.1 Definisi Use Case Diagram.....	10
2.3.2 Definisi Activity Diagram.....	11

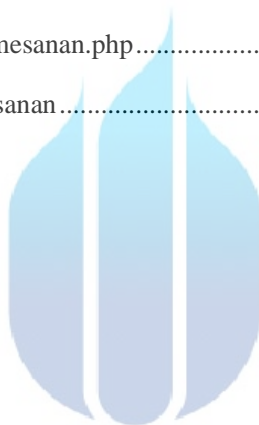
2.3.3	Definisi Sequence Diagram	12
2.3.4	Definisi Class Diagram	14
2.4	Pengertian Data	16
2.4.1	Pengertian Basis Data & DBMS	16
2.4.2	Definisi Project Teknologi Informasi.....	18
2.5	Pengertian Khusus	18
2.5.1	Layanan Berbasis Web.....	18
2.5.2	Bahasa Pemrograman PHP	18
2.5.3	Macromedia Dreamweaver	19
2.5.4	Database MySQL.....	20
2.5.5	XAMPP	20
2.6	Metode Pengujian	20
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		22
3.1	Tinjauan Organisasi	22
3.1.1	Profil BYWI Futsal	22
3.1.2	Struktur Organisasi	23
3.1.3	Tugas Pekerjaan	24
3.2	Analisa Sistem Berjalan	25
3.2.1	Spesifikasi Sistem Berjalan	26
3.2.2	Use Case Sistem Berjalan	26
3.2.3	Activity Diagram Sistem Berjalan	27
3.3	Use Case Diagram Usulan	28
3.3.1	Deskripsi Use Case Mencari Lapangan	28
3.3.2	Deskripsi Use Case Pemesanan Lapangan.....	29
3.3.3	Deskripsi Use Case Pembatalan Pemesanan.....	30
3.3.4	Deskripsi Use Case Mengelola Data Lapangan	31
3.3.5	Deskripsi Use Case Mengelola Data Member	32
3.3.6	Deskripsi Use Case Mengelola Data Cabang.....	32

3.4	Activity Diagram	33
3.4.1	Activity Diagram Login	33
3.4.2	Activity Diagram Pencarian Lapangan	33
3.4.3	Activity Diagram Pemesanan Lapangan	34
3.4.4	Activity Diagram Pembatalan Pemesanan	35
3.4.5	Activity Diagram Mengelola Data Lapangan	37
3.4.6	Activity Diagram Mengelola Data Member	38
3.4.7	Activity Diagram Mengelola Data Cabang	39
3.5	Sequence Diagram Sistem Usulan	40
3.5.1	Sequence Diagram Login	40
3.5.2	Sequence Diagram Pencarian Lapangan	40
3.5.3	Sequence Diagram Pemesanan Lapangan	41
3.5.4	Sequence Diagram Pembatalan Pemesanan	41
3.5.5	Sequence Diagram Mengelola Lapangan	42
3.5.6	Sequence Diagram Mengelola Data Member	43
3.5.7	Sequence Diagram Mengelola Data Cabang	44
3.6	Class Diagram	45
3.7	Rancangan Basis Data	45
3.7.1	Spesifikasi Basis Data	46
3.8	Rancangan Layar	51
3.8.1	Halaman Login	52
3.8.2	Halaman Utama Admin Lapangan	53
3.8.3	Halaman Utama Pemilik Lapangan	53
3.8.4	Halaman Pencarian Lapangan	54
3.8.5	Halaman Pemesanan Lapangan	54
3.8.6	Halaman Daftar User	55
3.8.7	Halaman Daftar Lapangan	55
3.8.8	Halaman Daftar Member	56

3.8.9	Halaman Daftar Cabang.....	56
3.8.10	Halaman Daftar User Kategori	57
3.8.11	Halaman Laporan User Pegawai.....	57
3.8.12	Halaman Laporan Member	58
3.8.13	Halaman Laporan Lapangan	58
3.8.14	Halaman Laporan Pemesanan.....	59
3.8.15	Halaman Laporan Pembatalan Pemesanan	59
3.8.16	Halaman Laporan Keuangan.....	60
BAB IV HASIL IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		61
4.1	Kebutuhan Hardware dan Software untuk Pengujian	61
4.2	Kebutuhan Hardware dan Software minimum untuk Server	61
4.3	Implementasi Basis Data.....	62
4.3.1	Tabel hf_user_kategori	62
4.3.2	Tabel hf_user	63
4.3.3	Tabel hf_member	64
4.3.4	Tabel hf_lapangan.....	65
4.3.5	Tabel hf_cabang.....	66
4.3.6	Tabel hf_pemesanan	67
4.3.7	Tabel hf_kategori_waktu	68
4.3.8	Tabel hf_harga	69
4.4	Tampilan Aplikasi.....	70
4.4.1	Halaman Sign In.....	70
4.4.2	Halaman Utama Admin Lapangan.....	71
4.4.3	Halaman Pemilik Lapangan	72
4.4.4	Halaman Master Cabang	73
4.4.5	Halaman Master User Pegawai	77
4.4.6	Halaman Master User Kategori.....	77
4.4.7	Halaman Master Member.....	78

4.4.8	Halaman Master Lapangan	79
4.4.9	Halaman Master Kategori Waktu.....	81
4.4.10	Halaman Master Harga	82
4.4.11	Halaman Master Pemesanan	82
4.4.12	Halaman Transaksi Pemesanan Lapangan	83
4.4.13	Halaman Transaksi Pelunasan Pembayaran.....	87
4.4.14	Halaman Pembatalan Pemesanan.....	89
4.4.15	Halaman Laporan Pemesanan	90
4.4.16	Halaman Laporan Pembatalan	90
4.5	Skenario & Hasil Pengujian.....	91
4.5.1	Pengujian Halaman Login.....	91
4.5.2	Pengujian Master Master Cabang	91
4.5.3	Pengujian Halaman Master User Pegawai	92
4.5.4	Pengujian Halaman Master Member.....	92
4.5.5	Pengujian Halaman Master Lapangan	93
4.5.6	Pengujian Halaman Master Harga	93
4.5.7	Pengujian Halaman Pemesanan Detail.....	94
4.5.8	Pengujian Halaman Pemesanan Jadwal Lapangan.....	94
4.5.9	Pengujian Halaman Pelunasan Pembayaran	95
4.5.10	Pengujian Halaman Pembatalan Pemesanan.....	95
BAB V KESIMPULAN.....		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN 1 – SURAT KETERANGAN RISET		98
LAMPIRAN 2 – HASIL WAWANCARA.....		99
LAMPIRAN 3 – KARTU ASISTENSI.....		102
LAMPIRAN 4 – KODE PROGRAM.....		103

A.	Halaman login.php.....	103
B.	Halaman index.php	106
C.	Halaman add_member.php	114
D.	Halaman add_lapangan.php.....	118
E.	Halaman add_harga.php.....	122
F.	Halaman pemesananJadwalLapangan.php.....	126
G.	Halaman pemesananDetail.php.....	133
H.	Halaman pelunasanPembayaran.php	138
I.	Halaman pelunasanPembayaranDetail.php.....	141
J.	Halaman pembatalanPemesanan.php.....	143
K.	Halaman Laporan Pemesanan.....	147



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall (Ian Sommerville, 2011:30).....	7
Gambar 3.1 Struktur Organisasi BYWI Futsal	24
Gambar 3.2 Rich Picture Sistem Berjalan	25
Gambar 3.3 Use Case Diagram Berjalan	27
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem Berjalan	27
Gambar 3.5 Use Case Diagram Usulan	28
Gambar 3.6 Activity Diagram Login	33
Gambar 3.7 Sequence Diagram Login	40
Gambar 3.8 Class Diagram Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Lapangan Futsal.	45
Gambar 3.9 Struktur Basis Data	46
Gambar 3.10 Rancangan Struktur Layar.....	52
Gambar 3.11 Halaman Login.....	52
Gambar 3.12 Halaman Utama Admin Lapangan.....	53
Gambar 3.13 Halaman Utama Pemilik Lapangan.....	53
Gambar 3.14 Halaman Pencarian Lapangan.....	54
Gambar 3.15 Halaman Pemesanan Lapangan.....	54
Gambar 3.16 Halaman Daftar User.....	55
Gambar 3.17 Halaman Daftar Lapangan	55
Gambar 3.18 Halaman Daftar Customer.....	56
Gambar 3.19 Halaman Daftar Cabang.....	56
Gambar 3.20 Halaman Daftar User Kategori.....	57
Gambar 3.21 Halaman Laporan User Pegawai.....	57
Gambar 3.22 Halaman Laporan Member	58
Gambar 3.23 Halaman Laporan Lapangan	58
Gambar 3.24 Halaman Laporan Pemesanan	59
Gambar 3.25 Halaman Pembatalan Pemesanan.....	59
Gambar 3.26 Halaman Daftar Keuangan.....	60
Gambar 4.1 Struktur Tabel hf_user_kategori	62
Gambar 4.2 Struktur Tabel hf_user.....	63
Gambar 4.3 Struktur Tabel hf_member	64
Gambar 4.4 Struktur Tabel hf_lapangan.....	65
Gambar 4.5 Struktur Tabel hf_cabang.....	66
Gambar 4.6 Struktur Tabel tb_pemesanan.....	67
Gambar 4.7 Struktur Tabel tb_kategori_waktu.....	68

Gambar 4.8 Struktur Tabel tb_harga.....	69
Gambar 4.9 Halaman Sign In.....	70
Gambar 4.10 Halaman Utama Admin Lapangan.....	71
Gambar 4.11 Halaman Utama Pemilik Lapangan.....	72
Gambar 4.12 Halaman Data Cabang.....	73
Gambar 4.13 Halaman Tambah Cabang.....	74
Gambar 4.14 Halaman Edit Cabang.....	75
Gambar 4.15 Halaman Delete Cabang.....	76
Gambar 4.16 Halaman Data User Pegawai.....	77
Gambar 4.17 Halaman Data Master User Pegawai.....	78
Gambar 4.18 Halaman Data Master Member.....	79
Gambar 4.19 Halaman Data Master Lapangan.....	80
Gambar 4.20 Halaman Data Master Kategori Waktu.....	81
Gambar 4.21 Halaman Data Master Harga.....	82
Gambar 4.22 Halaman Master Pemesanan.....	83
Gambar 4.23 Halaman Data Cabang.....	84
Gambar 4.24 Halaman Data Lapangan.....	84
Gambar 4.25 Halaman Data Lapangan.....	85
Gambar 4.26 Halaman Pemesanan Detail.....	87
Gambar 4.27 Halaman Transaksi Pelunasan Pembayaran.....	88
Gambar 4.28 Halaman Pelunasan Pembayaran Detail.....	88
Gambar 4.29 Halaman Pembatalan Pemesanan.....	89
Gambar 4.30 Halaman Pembatalan Pemesanan Detail.....	90
Gambar 4.31 Halaman Laporan Pemesanan.....	90
Gambar 4.32 Halaman Laporan Pembatalan.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Diagram UML	9
Tabel 2.2 Elemen-Elemen Use Case Diagram.....	10
Tabel 2.3 Elemen-Elemen Activity Diagram.....	11
Tabel 2.4 Elemen-Elemen Sequence Diagram	13
Tabel 2.5 Elemen-Elemen Class Diagram	14
Tabel 3.1 Daftar Harga BYWI Futsal	23
Tabel 3.2 Tabel Tugas dan Wewenang	24
Tabel 3.3 Tabel Deskripsi Use Case Mencari Lapangan	28
Tabel 3.4 Tabel Deskripsi Use Case Pemesanan Lapangan	29
Tabel 3.5 Tabel Deskripsi Use Case Pembatalan Pemesanan.....	30
Tabel 3.6 Tabel Deskripsi Use Case Mengelola Data Lapangan.....	31
Tabel 3.7 Tabel Deskripsi Use Case Megelola Data Member	32
Tabel 3.8 Tabel Deskripsi Use Case Mengelola Data Cabang	32
Tabel 3.9 Struktur Tabel hf_user_kategori	46
Tabel 3.10 Struktur hf_user	47
Tabel 3.11 Struktur hf_member.....	48
Tabel 3.12 Struktur hf_cabang.....	48
Tabel 3.13 Struktur hf_lapangan.....	49
Tabel 3.14 Struktur hf_pemesanan	49
Tabel 3.15 Struktur hf_pemesanan	50
Tabel 3.16 Struktur hf_pemesanan	51
Tabel 4.1 Kebutuhan Hardware dan Software saat Pengujian.....	61
Tabel 4.2 Kebutuhan Hardware dan Software Minimum Server.....	61
Tabel 4.3 Penjelasan Halaman Sign In	71
Tabel 4.4 Penjelasan Halaman Utama Admin Lapangan.....	72
Tabel 4.5 Penjelasan Halaman Pemilik Lapangan.....	73
Tabel 4.6 Penjelasan Halaman Data Cabang	74
Tabel 4.7 Penjelasan Halaman Tambah Cabang.....	75
Tabel 4.8 Penjelasan Halaman Edit Cabang	76
Tabel 4.9 Penjelasan Halaman Edit Cabang	76
Tabel 4.10 Penjelasan Halaman Master User Pegawai.....	77
Tabel 4.11 Penjelasan Halaman User Pegawai.....	78
Tabel 4.12 Penjelasan Halaman Data Master Member.....	79
Tabel 4.13 Penjelasan Halaman Master Lapangan	80

Tabel 4.14 Penjelasan Halaman Master Kategori Waktu	81
Tabel 4.15 Penjelasan Halaman Master Harga	82
Tabel 4.16 Penjelasan Halaman Master Pemesanan	83
Tabel 4.17 Penjelasan Halaman Master Pemesanan	85
Tabel 4.18 Penjelasan Halaman Master Pemesanan	86
Tabel 4.19 Penjelasan Halaman Master Pemesanan	91
Tabel 4.20 Rencana Pengujian Master Cabang.....	91
Tabel 4.21 Rencana Pengujian Halaman User Pegawai	92
Tabel 4.22 Rencana Pengujian Halaman Member.....	92
Tabel 4.23 Rencana Pengujian Halaman Lapangan.....	93
Tabel 4.24 Rencana Pengujian Halaman Harga.....	93
Tabel 4.25 Rencana Pengujian Halaman Pemesanan	94
Tabel 4.26 Rencana Pengujian Pemesanan Jadwal Lapangan	94
Tabel 4.27 Rencana Pengujian Halaman Pelunasan Pembayaran.....	95
Tabel 4.28 Rencana Pengujian Halaman Pembatalan Pemesanan.....	95

