

# Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Lapangan Futsal Zuper

Lani Mufadilah<sup>1</sup>, Yusuf Amrozi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

<sup>2</sup>Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email: <sup>1</sup>lanimufadilah15@gmail.com, <sup>2</sup>yusufamrozi@gmail.com

**Abstract.** *Zuper futsal field rental is a business entity engaged in the field of rental services that require the existence of an information system. Information systems in a company play an important role in the progress and management of a company as well as in the zuper rental system that is to be able to support and provide satisfactory services to each customer. The system that exists in some futsal fields in general is still simple with manual management, most of the problems that are often encountered are the process of recording data and transactions requiring a long time. The possibility of errors in writing a data and the security of the document is not guaranteed, because many lost documents will make it difficult for you to do a data search or report printing. Designing an application in the form of a program that functions to process and simplify business processes that occur on the Zuper futsal field, starting from the data processing of tenants, leasing transactions, to printing reports are expected to be the best solution to solve problems that exist in a business entity to support efficiency and the effectiveness of working on a field rental*

**Abstrak.** *penyewaan lapangan futsal zuper adalah sebuah badan usaha bergerak di bidang pelayanan jasa penyewaan lapangan membutuhkan sekali adanya sebuah sistem informasi. Sistem informasi dalam sebuah perusahaan memegang peranan penting dalam kemajuan dan manajemen suatu perusahaan begitupun dalam sistem penyewaan zuper yaitu agar dapat menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan kepada setiap customer. Sistem yang ada pada beberapa lapangan futsal pada umumnya masih bersifat sederhana dengan pengelolaan yang manual, kebanyakan masalah yang sering ditemui adalah proses pencatatan data dan transaksi membutuhkan waktu yang cukup lama. Besar kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penulisan suatu data dan keamanan dokumennya kurang terjamin, karena banyak dokumen yang hilang akan mempersulit jikan akan melakukan pencarian data atau pencetakan laporan. Perancangan sebuah aplikasi berupa program yang berfungsi untuk mengolah dan mempermudah proses bisnis yang terjadi pada lapangan futsal zuper, mulai dari pengolahan data penyewa, transaksi penyewaan, sampai dengan pencetakan laporan diharapkan menjadi solusi terbaik memecahkan masalah-masalah yang ada di sebuah badan usaha demi menunjang efisiensi dan efektifitas kerja sebuah penyewaan lapangan*

**Kata Kunci:** *design, systems, information, information systems, management, rentals, futsal fields*

## 1. Pendahuluan

Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal ini adalah sebuah usaha pengembangan Penyewaan Lapangan dalam bidang teknologi komputer yang bertujuan untuk mempermudah transaksi penyewaan lapangan futsal yang bisa dijalankan melalui dekstop dan android. Pada sistem sebelumnya Lapangan Futsal Zuper ini sudah mempunyai web namun tidak berfungsi secara baik karena informasi yang ada tidak diperbaharui, pada sistem penyewaan lapangan futsal nya juga sudah menggunakan komputer namun hanya untuk mencatat tim yang sudah memesan, jika listrik padam maka yang dilakukan menggunakan pembukuan yang sama hal nya yaitu ditulis manual.

Sistem informasi manajemen penyewaan lapangan futsal ini juga bertujuan untuk mempermudah Member, Guest, dan Admin mendapatkan informasi tanpa halangan seperti listrik padam, namun sedikit kekurangan nya adalah seluruh pengguna harus mempunyai koneksi internet yang baik untuk menambahkan, mengubah dan menghapus informasi pada sistem lapangan futsal. Selain kekurangan diatas diharapkan pengguna bisa meminimalisir waktu, karena saat ini sistem yang terjadi adalah calon penyewa lapangan harus datang langsung ke Lokasi untuk mendaftarkan diri dan melihat jadwal lapangan futsal, lalu calon penyewa lapangan harus memesan lapangan futsal dengan antrian yang lumayan panjang

Menurut Rio (2011) menjelaskan bahwa untuk pengolahan data secara akurat bagi pemilik lapangan futsal dan pemanfaatan teknologi informasi sangat berguna bagi perusahaan ataupun bisnis. Pada penelitiannya sistem dirancang dengan menggunakan Visual Basic 6.0 dan database menggunakan Database SQL Server 2000. Metode Waterfall merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Sehingga dengan adanya sistem informasi ini memudahkan pemilik futsal untuk mengolah data secara terkomputerisasi dan mendapatkan data data pemesanan secara akurat.

Menurut Rino (2017) menjelaskan bahwa hasil Aplikasi yang dirancang dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan yang akan melakukan reservasi lapangan futsal, Laporan-laporan mengenai data-data dalam proses reservasi telah terkomputerisasi sehingga dapat dibuat secara cepat dan akurat, Aplikasi yang dibangun memiliki desain tampilan interface yang menarik dan mudah dioperasikan oleh pengguna, Implementasi sistem informasi berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode waterfall

Menurut Hidayat (2013) mengemukakan bahwa menggunakan Algoritma First Come First Served Berbasis Android” menjelaskan bahwa seiring dengan banyaknya peminat permainan futsal, maka banyak juga tempat penyewaan futsal. Tetapi banyak dari tempat penyewaan futsal yang masih menggunakan cara booking konvensional untuk pemesanan dan penjadwalan lapangan futsal. Akibatnya waktu kurang efisien dan banyak data yang kurang akurat. Untuk itu dibuatlah sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis Android. Sistem informasi dibangun dengan sistem clientserver diatas platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Java Script di sisi server, sedangkan di sisi client menggunakan bahasa pemrograman Java. Database yang digunakan MySQL. Algoritma yang diterapkan adalah first come first served, dimana Algoritma yang mana pemesanan yang pertama kali datang akan dilayani hingga selesai.

| <b>Nama Penulis</b>   | <b>Tahun</b> | <b>Judul</b>   |
|-----------------------|--------------|--|
| Rio Irawan            | 2011         | Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                           |
| Andi Prasetyo         | 2016         | Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Dan Penjadwalan Lapangan Futsal |
| Muhammad Ilyas        | 2012         | Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal               |
| Rino Herningtyas      | 2017         | Sistem Informasi Lapangan Futsal                                     |
| Muhammad Azid Wahyudi | 2017         | Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web  |

**Tabel 1. Hasil Penelitian Sebelumnya**

Dari hasil diatas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah sistem ini akan menjadi jalan keluar bagi Sistem Lapangan Futsal Zuper ?
- b. Bagaimana sistem akan dijalankan ?

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **Rancang**

Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan ialah untuk memberi gambaran yang jelas lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan.

Perancangan adalah Sebuah Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut Pressman (2009) perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan.

### **Bangun**

Menurut Pressman (2009) pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan.

### **Rancang Bangun**

dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada

### **Sistem**

Pengertian sistem menurut beberapa ahli yaitu, Menurut Tata Sutabri (2012:6), pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

James A. Hall (2011), memaparkan bahwa sistem adalah sebuah kelompok dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan atau subsistem untuk mencapai tujuan bersama. Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah komponen-komponen yang saling berkaitan dan bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

### **Informasi**

Tata Sutabri (2012:29), mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya.

## **Manajemen**

Seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Definisi Mary Parker Follet ini berarti bahwa seorang manajer bertugas mengatur dan mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan organisasi. Ricky W. Griffin mendefinisikan manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal. Manajemen belum memiliki definisi yang luas dan diterima secara universal.

## **Sistem informasi**

Menurut Azhar Susanto (2013:52), sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

Pada hakekatnya sistem informasi adalah seperangkat manusia, data dan prosedur yang bekerja sama secara koordinatif. Tekanannya terletak pada konsep sistem yang memperlihatkan bahwa berbagai komponen yang terlihat di dalamnya secara fungsional dan kooperatif mencapai tujuan yang sama. Kegiatan fungsional dan kooperatif itu meliputi pelaksanaan bisnis sehari-hari, komunikasi informasi, manajemen aktifitas dan pembuatan keputusan.

## **Sistem Informasi Manajemen**

Sistem perencanaan bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau suatu strategi bisnis. Sistem informasi manajemen dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi. Secara akademis, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada kelompok metode manajemen informasi yang bertalian dengan otomatisasi atau dukungan terhadap pengambilan keputusan manusia, misalnya sistem pendukung keputusan, sistem pakar, dan sistem informasi eksekutif.

## **Lapangan Futsal**

Futsal dipopulerkan di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930, oleh Juan Carlos Ceriani. Keunikan futsal mendapat perhatian di seluruh Amerika Selatan, terutamanya di Brasil. Keterampilan yang dikembangkan dalam permainan ini dapat dilihat dalam gaya terkenal dunia yang diperlihatkan pemain-pemain Brasil di luar ruangan, pada lapangan berukuran biasa. Pele, bintang terkenal Brasil, contohnya, mengembangkan bakatnya di futsal. Sementara Brasil terus menjadi pusat futsal dunia, permainan ini sekarang dimainkan di bawah perlindungan Fédération Internationale de Football Association di seluruh dunia, dari Eropa hingga Amerika Tengah dan Amerika Utara serta Afrika, Asia, dan Oseania.

Pertandingan internasional pertama diadakan pada tahun 1965, Paraguay menjuarai Piala Amerika Selatan pertama. Enam perebutan Piala Amerika Selatan berikutnya diselenggarakan hingga tahun 1979, dan semua gelaran juara disapu habis Brasil. Brasil meneruskan dominasinya dengan meraih Piala Pan Amerika pertama tahun 1980 dan memenangkannya lagi pada perebutan berikutnya tahun 1984.

Kejuaraan Dunia Futsal pertama diadakan atas bantuan FIFA (sebelum anggota-anggotanya bergabung dengan FIFA pada tahun 1989) di Sao Paulo, Brasil, tahun 1982, berakhir dengan

Brasil di posisi pertama. Brasil mengulangi kemenangannya di Kejuaraan Dunia kedua tahun 1985 di Spanyol, tetapi menderita kekalahan dari Paraguay dalam Kejuaraan Dunia ketiga tahun 1988 di Australia.

Pertandingan futsal internasional pertama diadakan di AS pada Desember 1985, di Universitas Negeri Sonoma di Rohnert Park, California.

### **3. Metodologi Penelitian**

#### **3.1 pemilihan Lokasi, Subyek Penelitian Dan Penjajakan Awal**

Dalam penelitian pengembangan sistem informasi yang sedang dilakukan adalah pada Lapangan Futsal Zuper yang berada tepat di belakang Pom Bensin Pertamina 54 61264 Jalan Raya Buduran No.117 Banjarkemantren Buduran Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur 61252 Indonesia.

Pada penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Lapangan Futsal ini yang menjadi subyek penelitian ialah karyawan pada Lapangan Futsal Zuper, Manajer Lapangan Futsal Zuper, penyewa Lapangan Futsal Zuper.

Pada Lapangan Futsal Zuper ini sudah menggunakan web untuk mempromosikan dan informasi untuk pengguna, namun menurut peneliti web yang digunakan tidak sepenuhnya menjadikan lahan informasi bagi pengguna baik karyawan juga member nya. Karena pada Web tidak adanya informasi mengenai lapangan futsal yang tersedia, berapa jumlah lapangan futsal, harga sewa lapangan futsal, pengumuman buka dan tutup pada lapangan futsal.

#### **3.2 Strategi Dan Teknik Penelitian**

Strategi penelitian dalam rancang bangun sistem informasi manajemen penyewaan lapangan futsal zuper ini menggunakan studi kasus. Menurut Stake (2000) berarti memilih suatu kejadian atau gejala untuk diteliti dengan menerapkan berbagai metode. Artinya, sebagaimana ditegaskan Nisbet dan Watt (1994), ia mencakup sejumlah metode penelitian yang sama-sama memupuk perhatian pada penelaahan di seputar suatu kejadian. studi kasus adalah suatu strategi penelitian multi-metode. Metode ini memadukan teknik pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Strategi ini akan kita diskusikan secara khusus nanti.

Teknik Penelitian pada rancang bangun sistem informasi manajemen penyewaan lapangan futsal ini menggunakan teknik observasi non partisipan dan teknik wawancara.

Dalam observasi non partisipan ini, peneliti tidak terlibat aktif dan hanya sebagai pengamat independen. Sedangkan menurut Sutoyo (2012:87), ada tambahan satu jenis observasi berdasarkan pelaksanaan pengumpulan data yaitu observasi kuasi partisipan. Observasi kuasi partisipan yaitu bila observer terlibat pada sebagian kegiatan yang sedang dilakukan oleh observee, sementara pada sebagian kegiatan yang lain observer tidak melibatkan diri.

Teknik wawancara menurut Lexy J Meleong (1991) wawancara dengan tujuan percakapan tertentu. Dalam metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (tatap muka) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan mendapatkan data tujuan yang dapat menjelaskan masalah penelitian. Menurut Sutrisno Hadi (1989) Wawancara adalah proses pembekalan verbal, di mana dua orang atau lebih untuk menangani secara fisik, orang dapat melihat mukanya orang lain dan mendengarkan suara telinganya sendiri, ternyata informasi langsung alat pengumpulan pada beberapa jenis data sosial, baik yang tersembunyi (laten) atau manifest.

#### **3.3 Pengumpulan Dan Penentuan Data**

Pengumpulan dan penentuan data dengan teknik wawancara terstruktur dan observasi.

Wawancara terstruktur adalah peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang hendak digali dari narasumber. Pada kondisi ini, peneliti biasanya sudah membuat daftar pertanyaan secara sistematis. Peneliti juga bisa menggunakan berbagai instrumen penelitian seperti alat bantu recorder, kamera untuk foto, serta instrumen-instrumen lain.

F-011

| AGENDA WAWANCARA  |   |                                   |
|-------------------|---|-----------------------------------|
| Nama Proyek       | : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                    | Halaman : 1 dari : 2              |
| Kode Proyek       | : METPEN/H6A.4/20172/Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal | Tanggal : Thursday, 13 June, 2019 |
| Sistem            | : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                    | Dibuat oleh : Lani Mufadilah      |
| Tahap Pewawancara | : Analisis  | Disetujui oleh : Nama asisten     |
| Tanggal           | : 06 April 2019   | Objek wawancara : Bu Dewi         |
| Lokasi            | : Zuper Futsal Sidoarjo   | Jam : (10.00-10.50)               |
|                   |   | Topik : Sistem Zuper Futsal       |

| Jam         | Waktu   | Isi / materi pokok wawancara  |
|-------------|---------|---|
| 10.00-10.05 | 5 menit | Pengenalan  |
| 10.05-10.07 | 2 menit | Sejak kapan bisnis penyewaan lapangan futsal ini berjalan ?   |
| 10.07-10.10 | 3 menit | Bagaimana Strategi Bisnis yang terjadi untuk bertahan dan menjadi pesaing yang sulit di taklukan ?            |
| 10.10-10.11 | 1 menit | Bagaimana awal mempromosikan Lapangan futsal ini sehingga dapat menjadi daya tarik sendiri untuk masyarakat ? |
| 10.11-10.12 | 1 menit | Dari mana sumber daya dana yang di dapat sehingga dapat membangun lapangan futsal ?                           |
| 10.12-10.13 | 1 menit | Apakah di Penyewaan Lapangan futsal ini mengadakan event untuk menarik perhatian masyarakat ?                 |
| 10.13-10.14 | 1 menit | Bagaimana tindakan terhadap fasilitas terhadap pelanggan agar pelanggan merasa puas ?                         |
| 10.14-10.16 | 2 menit | Bagaimana struktur organisasi lapangan futsal ini ?   |
| 10.16-10.17 | 1 menit | Berapa jumlah karyawan ?  |
| 10.17-10.20 | 3 menit | Bagaimana tugas/jobdesk masing-masing karyawan ?  |
| 10.20-      | 1 menit | Adakah tanggung jawab dari masing-masing karyawan terhadap jobdesk nya ?                                      |

Gambar 1 Isi Wawancara 1

F-011

| AGENDA WAWANCARA  |   |                                   |
|-------------------|---|-----------------------------------|
| Nama Proyek       | : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                    | Halaman : 2 dari : 2              |
| Kode Proyek       | : METPEN/H6A.4/20172/Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal | Tanggal : Thursday, 13 June, 2019 |
| Sistem            | : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                    | Dibuat oleh : Lani Mufadilah      |
| Tahap Pewawancara | : Analisis  | Disetujui oleh : Nama asisten     |
| Tanggal           | : 06 April 2019   | Objek wawancara : Bu Dewi         |
| Lokasi            | : Zuper Futsal Sidoarjo   | Jam : (10.00-10.50)               |
|                   |   | Topik : Sistem Zuper Futsal       |

| Jam         | Waktu   | Isi / materi pokok wawancara  |
|-------------|---------|---|
| 10.21       |         |   |
| 10.21-10.23 | 2 menit | Bagaimana cara anda untuk menilai kinerja para karyawan ?                               |
| 10.23-10.24 | 1 menit | Menurut anda, apakah kinerja yang dilakukan karyawan sudah cukup memuaskan ?            |
| 10.24-10.26 | 2 menit | Bagaimana pendapat masyarakat mengenai kritik dan saran apakah sudah banyak perubahan ? |
| 10.26-10.27 | 1 menit | Pendapat masyarakat apakah puas dengan pelayanan fasilitas lapangan futsal ini ?        |
| 10.27-10.29 | 2 menit | Apakah dalam lapangan futsal ini sudah menggunakan sistem komputer ?                    |
| 10.29-10.31 | 2 menit | Jika ada hal yang ingin diperbarui, apa yang anda ingin bangun ?                        |
| 10.31-10.32 | 1 menit | Bagaimana pendapat anda mengenai sistem informasi lapangan futsal berbasis android ?    |
| 10.32-10.35 | 3 menit | Kendala apa saja yang pernah dihadapi dan paling susah dicari jalan keluar nya ?        |
| 10.35-10.40 | 5 menit | Bagaimana usaha yang dilakukan dalam menghadapi kendala-kendala tsb ?                   |
| 10.40-10.42 | 2 menit | Darimana saja sumber fasilitas ini diperoleh ?  |

Gambar 2 Isi Wawancara 2

F-011

| AGENDA WAWANCARA |   |                 |                           |
|------------------|---|-----------------|---------------------------|
| Nama Proyek      | : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                    | Halaman         | : 3 dari 2                |
| Kode Proyek      | : METPEN/H6A.4/20172/Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal | Tanggal         | : Thursday, 13 June, 2019 |
| Sistem           | : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal                    | Dibuat oleh     | : Lani Mufadilah          |
| Tahap            | : Analisis  | Disetujui oleh  | : Nama asisten            |
| Pewawancara      | : Lani Mufadilah  | Objek wawancara | : Bu Dewi                 |
| Tanggal          | : 06 April 2019   | Jam             | : (10.00-10.50)           |
| Lokasi           | : Zuper Futsal Sidoarjo   | Topik           | : Sistem Zuper Futsal     |

| Jam         | Waktu   | Isi / materi pokok wawancara   |
|-------------|---------|--|
| 10.42-10.44 | 2 menit | Bagaimana prosedur penggunaan fasilitas pada penyewaan lapangan futsal ini ?                               |
| 10.44-10.50 | 6 menit | Apakah ada inovasi yang berkembang dalam pemangunan dan pembaharuan lapangan futsal ini setiap tahun nya ? |

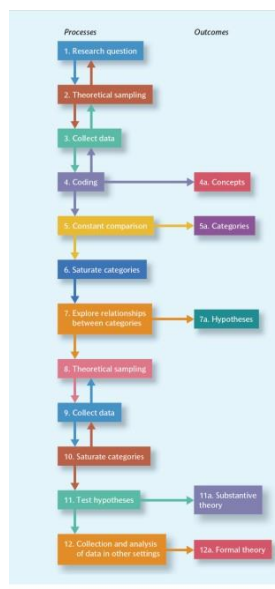
Gambar 3 isi Wawancara 3

### 3.4 Analisis Data

Analisis data pada penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Lapangan Futsal Zuper menggunakan teori Grounded, Menurut Nazir (1988: 88) grounded research adalah suatu metode penelitian yang mendasarkan diri kepada fakta dan menggunakan analisa perbandingan bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori dan mengembangkan teori di mana pengumpulan data dan analisa data berjalan pada waktu yang bersamaan.

Lebih lanjut lagi, Nazir mengemukakan tujuan dari grounded research adalah untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori dan mengembangkan teori. Selain itu, penelitian jenis ini bertujuan untuk menspesifikasikan konsep serta memverifikasi terhadap teori yang sedang dikembangkan dan diperiksa dalam hubungannya dengan data yang ditemukan.

Dalam penelitian grounded research metode yang digunakan adalah studi perbandingan yang bertujuan untuk menentukan seberapa besar suatu gejala tersebut berlaku untuk umum.



Gambar 4 alur teory Grounded

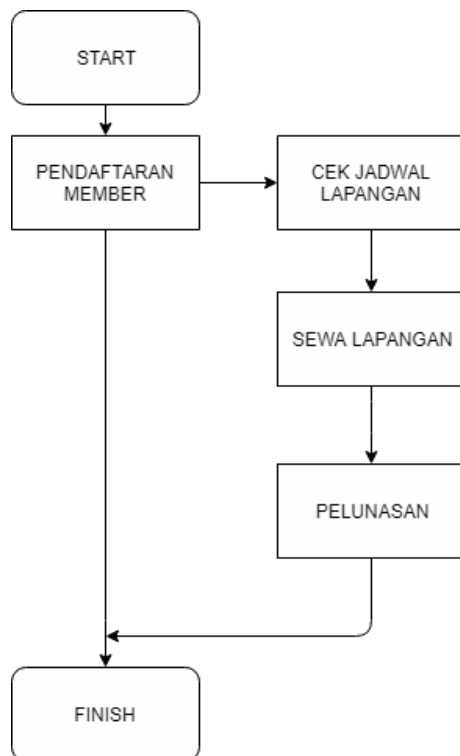
#### 4. Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara peneliti pada tanggal 6 Mei 2019 yang lalu di dapat bahwa Lapangan perlu adanya peningkatan dalam hal informasi yang telah peneliti usulkan terkait adanya aplikasi berbasis Android yang bisa memudahkan para user mengetahui segala informasi hanya dengan mendownload aplikasi yang telah dibangun. Dari hasil rancang bangun sistem informasi manajemen penyewaan lapangan futsal super peneliti mengusulkan beberapa hal seperti berikut :

##### 4.1 Rancang Bangun Database yang diusulkan

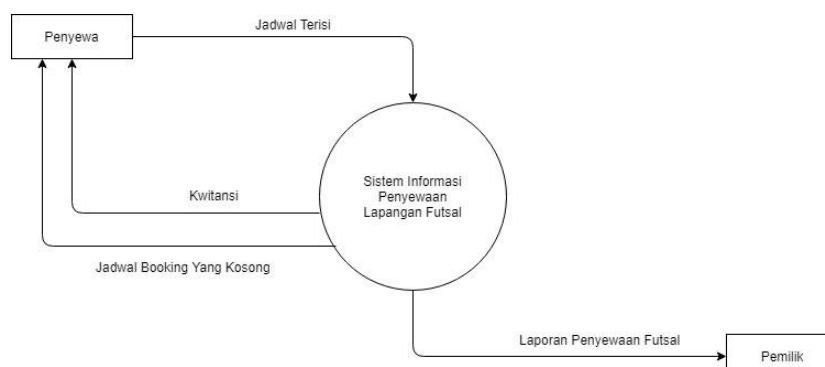
###### a. Flowchart yang diusulkan

Pada alur yang diusulkan oleh peneliti sebagai berikut, penyewa tidak perlu datang langsung ke lapangan futsal untuk mendaftarkan dirinya menjadi member juga ketika sudah menjadi member maka cek jadwal penyewaan lapangan bisa langsung dilakukan melalui aplikasi yang ada.



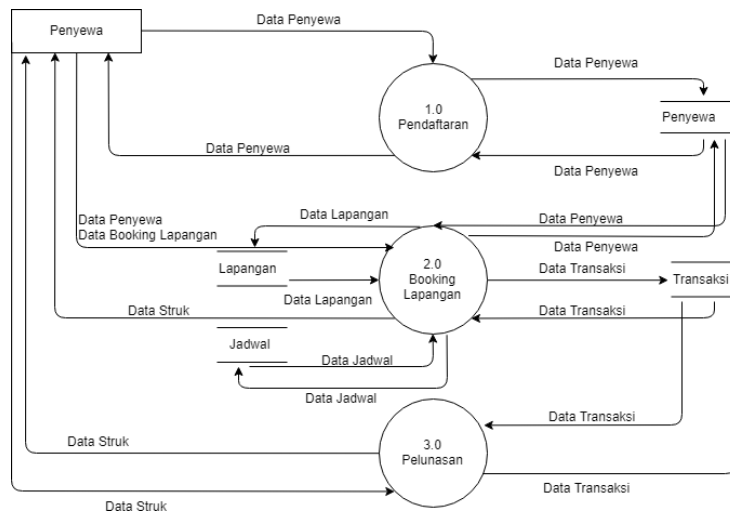
**Gambar 5 Flowchart yang diusulkan**

###### b. Context diagram

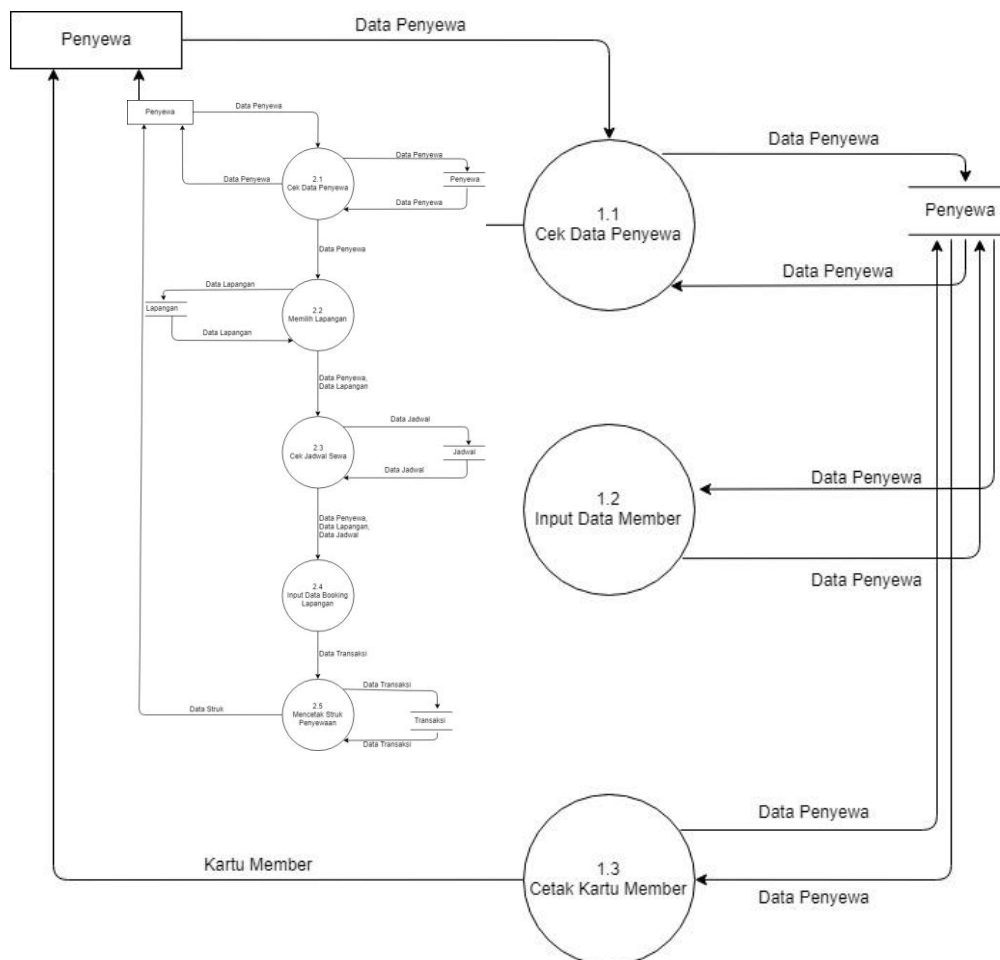




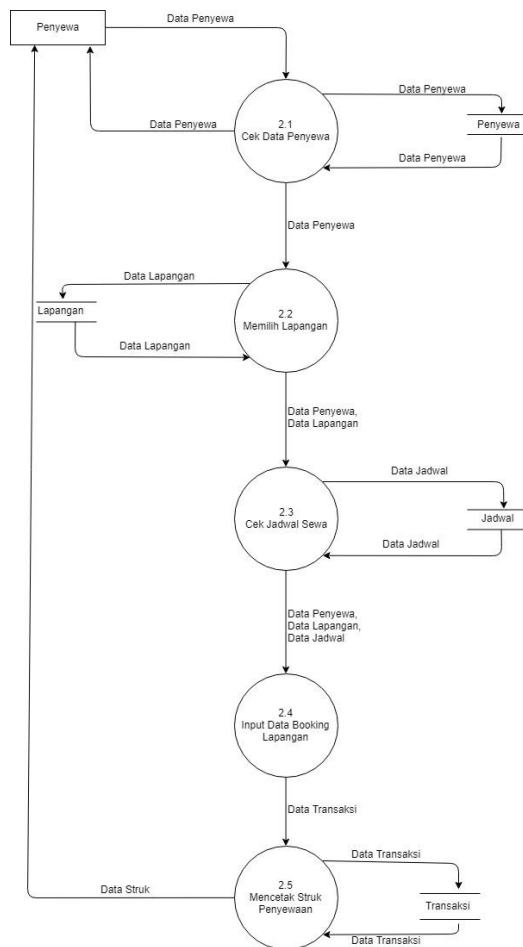
c. Dfd level 1



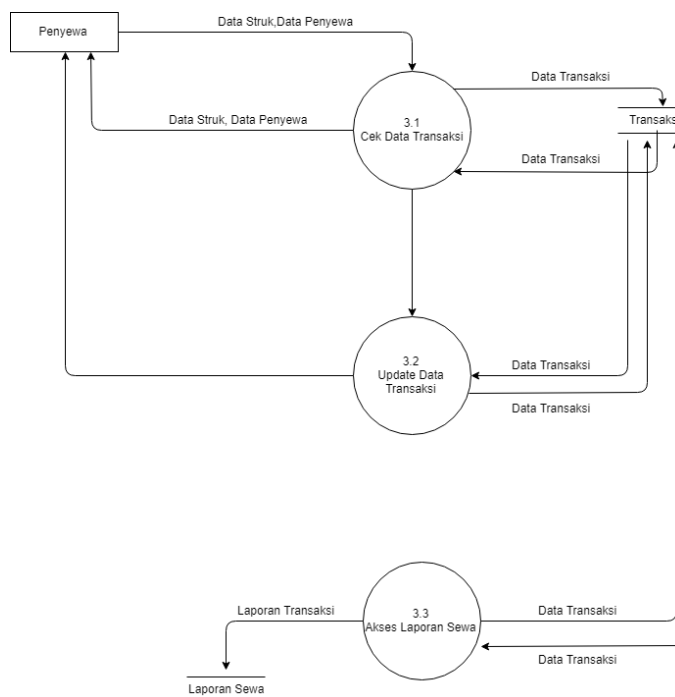
d. Dfd level 2 proses 1



## e. Dfd level 2 proses 2



## f. Dfd level 2 proses 3



## 4.2 Rancang Bangun Sistem yang diusulkan

### a. Form pendaftaran member

**Pendaftaran Member**

|           |   |
|-----------|---|
| No.KTP    | <input type="text" value="Masukkan No.KTP"/>    |
| Nama      | <input type="text" value="Masukkan Nama"/>      |
| Alamat    | <input type="text" value="Masukkan Alamat"/>    |
| No.Telp   | <input type="text" value="Masukkan No.Telp"/>   |
| Pekerjaan | <input type="text" value="Masukkan Pekerjaan"/> |

**Daftar**

### b. Form login aplikasi

**LAPANGAN FUTSAL ZUPER**

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>Username</b> | <input type="text" value="Masukkan Username"/>     |
| <b>Password</b> | <input type="password" value="Masukkan Password"/> |

**Login**

### c. Jadwal masing-masing lapangan

**Lapangan 1**

| No  | Jam Awal | Jam Akhir | Status | Harga |
|-----|----------|-----------|--------|-------|
| 1.  | 06.00    | 07.00     | Free   |       |
| 2.  | 07.00    | 08.00     | Free   |       |
| 3.  | 08.00    | 09.00     | Free   |       |
| 4.  | 09.00    | 10.00     | Free   |       |
| 5.  | 10.00    | 11.00     | Free   |       |
| 6.  | 11.00    | 12.00     | Free   |       |
| 7.  | 12.00    | 13.00     | Free   |       |
| 8.  | 13.00    | 14.00     | Free   |       |
| 9.  | 14.00    | 15.00     | Free   |       |
| 10. | 15.00    | 16.00     | Free   |       |
| 11. | 16.00    | 17.00     | Free   |       |
| 12. | 17.00    | 18.00     | Free   |       |
| 13. | 18.00    | 19.00     | Free   |       |
| 14. | 19.00    | 20.00     | Free   |       |
| 15. | 20.00    | 21.00     | Free   |       |
| 16. | 21.00    | 22.00     | Free   |       |
| 17. | 22.00    | 23.00     | Free   |       |
| 18. | 23.00    | 00.00     | free   |       |

**Lapangan 2**

| No  | Jam Awal | Jam Akhir | Status | Harga |
|-----|----------|-----------|--------|-------|
| 1.  | 06.00    | 07.00     | Free   |       |
| 2.  | 07.00    | 08.00     | Free   |       |
| 3.  | 08.00    | 09.00     | Free   |       |
| 4.  | 09.00    | 10.00     | Free   |       |
| 5.  | 10.00    | 11.00     | Free   |       |
| 6.  | 11.00    | 12.00     | Free   |       |
| 7.  | 12.00    | 13.00     | Free   |       |
| 8.  | 13.00    | 14.00     | Free   |       |
| 9.  | 14.00    | 15.00     | Free   |       |
| 10. | 15.00    | 16.00     | Free   |       |
| 11. | 16.00    | 17.00     | Free   |       |
| 12. | 17.00    | 18.00     | Free   |       |
| 13. | 18.00    | 19.00     | Free   |       |
| 14. | 19.00    | 20.00     | Free   |       |
| 15. | 20.00    | 21.00     | Free   |       |
| 16. | 21.00    | 22.00     | Free   |       |
| 17. | 22.00    | 23.00     | Free   |       |
| 18. | 23.00    | 00.00     | free   |       |

| Lapangan 3 |          |           |        |       |
|------------|----------|-----------|--------|-------|
| No         | Jam Awal | Jam Akhir | Status | Harga |
| 1.         | 06.00    | 07.00     | Free   |       |
| 2.         | 07.00    | 08.00     | Free   |       |
| 3.         | 08.00    | 09.00     | Free   |       |
| 4.         | 09.00    | 10.00     | Free   |       |
| 5.         | 10.00    | 11.00     | Free   |       |
| 6.         | 11.00    | 12.00     | Free   |       |
| 7.         | 12.00    | 13.00     | Free   |       |
| 8.         | 13.00    | 14.00     | Free   |       |
| 9.         | 14.00    | 15.00     | Free   |       |
| 10.        | 15.00    | 16.00     | Free   |       |
| 11.        | 16.00    | 17.00     | Free   |       |
| 12.        | 17.00    | 18.00     | Free   |       |
| 13.        | 18.00    | 19.00     | Free   |       |
| 14.        | 19.00    | 20.00     | Free   |       |
| 15.        | 20.00    | 21.00     | Free   |       |
| 16.        | 21.00    | 22.00     | Free   |       |
| 17.        | 22.00    | 23.00     | Free   |       |
| 18.        | 23.00    | 00.00     | free   |       |

d. Pilih lapangan yang ingin disewa



e. Setelah memilih lapangan, maka sistem akan mengeluarkan jumlah yang harus dibayarkan

| Pembayaran                           |                      |           |                      |
|--------------------------------------|----------------------|-----------|----------------------|
| Nota                                 | <input type="text"/> | Bayar     | <input type="text"/> |
| Biaya Sewa                           | <input type="text"/> | Kembalian | <input type="text"/> |
| Uang Muka                            | <input type="text"/> |           |                      |
| Sub Total                            | <input type="text"/> |           |                      |
| Diskon                               | <input type="text"/> |           |                      |
| Total                                | <input type="text"/> |           |                      |
| <input type="button" value="Bayar"/> |                      |           |                      |

## **5. Kesimpulan Dan Saran**

### **5.1 Kesimpulan**

Dalam rancang bangun sistem informasi manajemen penyewaan lapangan futsal yang telah dirancang sedemikian rupa diharapkan hasil akhir dalam proses koding dapat bermanfaat untuk proses bisnis pada lapangan futsal super. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal juga berharap bisa menjadi informasi yang baik untuk member dalam proses bisnis menyewa lapangan futsal super ini.

### **5.2 Saran**

Pada rancang bangun sistem informasi manajemen lapangan futsal super peneliti mempunyai keterbatasan dalam memberikan informasi mengenai kodingan yang dilakukan oleh tim programmer

## **Referensi**

- Rio Irawan 2011. Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal, Jurusan Teknik informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
- Muhammad Ilyas 2012. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Website, Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
- Andi Prasetyo 2016. Skripsi Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Dan Penjadwalan Lapangan Futsal Berbasis Wen, Program Study Teknik Informatika Fakultas Teknik UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
- Rino Herningtyas Swastika, Fata Nidaul Khasanah 2017. Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall, Program Studi Informatika STMIK Bina Insani. Vol.1: No.2:251-266