



## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN PENGGUNAAN LAPANGAN FUTSAL SAIGON BATURAJA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**Hari Laksono<sup>1</sup>, Rulli Indra Putra<sup>2</sup>, Salamudin<sup>3</sup>, Saadulloh<sup>4</sup>**

<sup>1,4</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mahakarya Asia  
<sup>2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia  
Korespondensi E-mail: [ruliindraputra@gmail.com](mailto:ruliindraputra@gmail.com)

### **Abstrak**

Saigon futsal merupakan penyedia jasa pemesanan lapangan futsal yang terletak di Jl. Mayor Iskandar, Baturaja Lama, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. Saigon futsal didirikan pada tahun 2015 oleh bapak Antoni, pada saat ini Saigon Futsal masih mengalami permasalahan yaitu pada bagian proses pemesanan lapangan masih membutuhkan banyak waktu karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke Saigon Futsal. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi untuk menunjang pihak manajemen Saigon Futsal memudahkan pelanggan khususnya masalah pemesanan lapangan. Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis *web* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di Saigon Futsal. Dalam penelitian di Saigon Futsal Baturaja data yang digunakan antara lain Metode Referensi, Metode Observasi, dan Metode Interview. Penulis menggunakan 1 unit laptop dengan sistem operasi menggunakan *Windows 10* dan program aplikasi *Sublime Text* dan *XAMPP*. Dari penelitian ini didapat sebuah website yang beberapa halamannya saling berhubungan. Halaman-halaman tersebut antara lain *Home*, *Lapangan*, *Jadwal*, *Fasilitas*, *Cara Pesan*, dan *Kontak*.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Website, Saigon Futsal Baturaja, PHP, MySQL

### *INFORMATION SYSTEM FOR WEB-BASED USE OF FUTSAL SAIGON BATURAJA FIELD USING PHP AND MYSQL*

### **Abstract**

*Saigon futsal is a futsal field reservation service provider located on Jl. Mayor Iskandar, Baturaja Lama, Kec. East Baturaja, Ogan Komering Ulu Regency, South Sumatra. Saigon Futsal was founded in 2015 by Mr. Antoni. At this time, Saigon Futsal is still having problems, namely the process of ordering the field still takes a lot of time because people who want to book a field must come directly to Saigon Futsal. Therefore, it is necessary to have an information system to support the management of Saigon Futsal to facilitate customers, especially the problem of field orders. With that, this web-based information system is expected to facilitate ordering problems in field rental and scheduling arrangements at Saigon Futsal. In the research at Saigon Futsal Baturaja, the data used include the Reference Method, Observation Method, and Interview Method. The author uses 1 laptop with an operating system using Windows 10 and Sublime Text and XAMPP application programs. From this research, we got a website with several interconnected pages. These pages include Home, Field, Schedule, Facilities, How to Order, and Contact.*

**Keywords:** Information Systems, Website, Saigon Futsal Baturaja, PHP, MySQL

## I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Saigon futsal merupakan penyedia jasa pemesanan lapangan futsal yang terletak di Jl. Mayor Iskandar, Baturaja Lama, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. Saigon futsal didirikan pada tahun 2015 oleh bapak Antoni, pada saat ini Saigon Futsal masih mengalami permasalahan yaitu pada bagian proses pemesanan lapangan masih membutuhkan banyak waktu karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke Saigon Futsal. Selain itu data pemesanan lapangan futsal masih menggunakan banyak kertas atau buku, sehingga jika ingin melakukan rekap data pihak pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisirnya penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi untuk menunjang pihak manajemen Saigon Futsal memudahkan pelanggan khususnya masalah pemesanan lapangan. Dengan

dibuatnya sistem informasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di Saigon Futsal.

Berdasarkan latar belakang diatas maka akan dibuatkan Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Saigon Baturaja Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. [1]

### 2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. [1]

### 2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. [1]

## 2.4 Website

*Website* adalah apa yang anda lihat *via browser*, sedangkan yang disebut sebagai “*web*” sebenarnya adalah sebuah aplikasi *web*, karena melakukan *action* tertentu dan membantu anda melakukan kegiatan tertentu. Apapun jenisnya, *website* punya satu ciri, yaitu terdiri dari halaman-halaman *web (web pages)*. [2]

## 2.5 PHP

*PHP* adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk mengatur kapan sebuah data ditampilkan, ditambah, dihapus, atau dikelola dengan menggunakan fungsi untuk mendapatkan nilai baru. Data-data tersebut disimpan dalam sebuah server *database* yang bernama *MySQL Server*. [3]

## 2.6 Database

*Database* adalah kumpulan data yang terorganisasi secara rapi Di dunia ini ada beberapa jenis *database*. Dalam *database* jenis RDBMS akan menemukan beberapa konsep yaitu *Database* dilihat sebagai kumpulan relasi yang saling terhubung satu dengan lainnya. Dalam bahasa sehari-hari, relasi sering disebut dengan istilah tabel. Oleh karena itu, *relational database* umumnya selalu menyangkut tentang “sekumpulan tabel (lebih dari satu) dan tabel-tabel itu saling terkait satu dengan lainnya”. [4]

## 2.7 XAMPP

*XAMPP* merupakan server yang paling banyak di gunakan untuk keperluan belajar *PHP* secara mandiri, terutama bagi programmer pemula. Fiturnya lengkap namun gampang di gunakan oleh programmer *PHP* pemula. Selain gratis, fiturnya tergolong lengkap dan gampang

digunakan oleh programmer *PHP* tingkat awal, yang perlu dilakukan hanyalah menjalankan module *Apache* yang ada di dalam *XAMPP* tersebut [4]

## 2.8 MySQL

*MySQL* adalah RDBMS yang cepat dan mudah di gunakan, serta sudah banyak di pakai untuk berbagai kebutuhan. *MySQL* dikembangkan oleh *MySQL AB* Swedia. Hampir sebagian besar aplikasi *website* yang ada di internet dikembangkan menggunakan *MySQL* dan bahasa pemrograman lainnya seperti *PHP*. *MySQL* juga adalah *database* yang cukup terkenal hampir sebagian besar aplikasi berbasis *website*, seperti *WordPress* di lengkapi dengan *MySQL*. Selain itu, *MySQL* juga ditawarkan dalam berbagai versi, termasuk versi gratisan. [4]

## 2.9 Sublime Text

*Sublime Text* adalah teks editor untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman *PHP*. *Sublime Text* merupakan teks editor lintas *platform* dengan *Python Application Interface (API)*. *Sublime Text* juga mendukung bahasa pemrograman dan bahasa *markup*, dan fungsinya dapat ditambah dengan *plugin*. [5]

## 2.10 Bootstrap

*Bootstrap* merupakan *library* yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* ataupun situs *web responsive* secara cepat, mudah dan gratis. *Twitter Bootstrap* ini terdiri dari *CSS* dan *HTML* untuk menghasilkan *Grid*, *Layout*, *Typography*, *Table*, *Form*, *Navigation* dan lain-lain. Selain itu, di dalam *Bootstrap* juga sudah terdapat *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen *User Interface* yang cantik seperti *Transitions*, *Modal*,

*Dropdown, Scrollspy, Tooltip, Tab, Alert* dan lain-lain. [6]

### 2.11 Domain

*Domain Name* atau Nama Domain adalah nama unik yang digunakan untuk mengidentifikasi alamat sebuah website di internet. Awalnya, pengalamatan sebuah website di internet dikenali dengan deretan angka yang disebut dengan *IP Address*, namun seiring perkembangannya, untuk lebih memudahkan untuk mengenali dan mengingatnya, digunakan penamaan dengan menggunakan sebuah nama pada pengalamatan *IP Address* tersebut. Nama inilah yang disebut dengan Nama Domain [2]

### 2.12 Hosting

Jika nama domain adalah alamat, maka isi di dalamnya adalah web *hosting*. Jika misalnya sebuah rumah punya alamat berupa nama jalan dan nomornya, maka sebuah web *hosting* memiliki nama domain. Karena itu web *hosting* ibarat bagian dalam rumah tersebut. Web *hosting* bisa dianggap sebagai layanan internet yang memungkinkan seseorang dan organisasi membuat website mereka dan kemudian memungkinkan website tersebut diakses melalui *World Wide Web*. Agar *file-file* yang di-host di web *hosting* bisa diakses di *client*, perusahaan web *hosting* itu menyediakan *space/ruang* kosong di server dan juga konektivitas ke internet. Ada web *hosting* yang juga bisa menerima titipan server dari pihak lain dan menyediakan konektivitas ke internet di data center-nya. [2]

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode untuk mendapat data-data yang dibutuhkan yaitu

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

#### 3.1.1 Metode Referensi

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, atau buku-buku, serta sumber lainnya yang berkaitan dengan pembuatan *website* untuk dijadikan referensi.

#### 3.1.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan hal-hal yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

#### 3.1.3 Metode Interview

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait mengenai masalah yang diteliti.

### 3.2 Perancangan Halaman/Tampilan

#### 3.2.1 Rancangan Halaman Home



Gambar 1. Rancangan Halaman *Home*

### 3.2.2 Rancangan Halaman Lapangan



Gambar 2. Rancangan Halaman Lapangan

### 3.2.4 Rancangan Halaman Cara Memesan



Gambar 5. Rancangan Halaman Cara Memesan

### 3.2.3 Rancangan Halaman Jadwal



Gambar 3. Rancangan Halaman Jadwal

### 3.2.5 Rancangan Halaman Kontak



Gambar 6. Rancangan Halaman Kontak

### 3.2.4 Rancangan Halaman Fasilitas



Gambar 4. Rancangan Halaman Fasilitas

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Dari penelitian yang dilakukan, penulis menghasilkan sistem informasi berbasis *website* pada Saigon Futsal Baturaja yang dibuat menggunakan aplikasi PHP dan *MySQL*. *Website* ini memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan tersebut. Didalam *website* ini terdiri dari beberapa halaman yang akan saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Halaman-halaman tersebut antara lain

#### 4.1.1 Halaman Home



Gambar 7. Halaman Home

#### 4.1.2 Halaman Lapangan

Pada halaman lapangan ini pengunjung dapat melihat informasi lengkap lapangan yang ada di Saigon Futsal berupa foto lapangan, jenis lapangan, dan harga sewa.



Gambar 8. Halaman Lapangan

#### 4.1.3 Halaman Jadwal

Pada halaman jadwal terdapat jadwal bermain sesuai dengan jenis lapangan dan tanggal bermain pada Saigon Futsal.



Gambar 9. Halaman Jadwal

#### 4.1.4 Halaman Fasilitas

Pada halaman ini tentang fasilitas yang ada pada Saigon Futsal berupa gambar dan keterangan fasilitas.



Gambar 10. Halaman Fasilitas

#### 4.1.5 Halaman Cara Pesan

Pada halaman ini berisi tentang cara melakukan pemesanan lapangan Saigon Futsal.



Gambar 11. Halaman Cara Pesan

#### 4.1.6 Halaman Kontak

Pada halaman ini berisi tentang lokasi *Google Map* Saigon Futsal, alamat, dan nomor telepon.



Gambar 12. Halaman Kontak

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan, maka menjelaskan pembahasan dari cara pembuatan sistem informasi Berbasis *website* pada Saigon Futsal sebagai berikut :

### 4.1.1 Membuat Database

Dalam pembuatan system informasi berbasis *website* pada Saigon Futsal menggunakan *database PhpMyAdmin*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Aktifkan *XAMPP*
- b. Klik *Start – All Program* pilih *Mozilla Firefox*
- c. Pada *web browser* ketik *URL localhost/phpMyAdmin* pada *browser*
- d. Setelah itu akan tampil. tampilan awal *PhpMyAdmin* seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 13. Tampilan Awal *Phpmyadmin*

Untuk membuat *database*, pada menu navigasi pilih menu *New*, kemudian masukkan nama *database* dan klik *create*. Lihat gambar dibawah ini :



Gambar 14. Tampilan Membuat *Database*

### 4.1.2 Membuat Tabel

Cara membuat tabel *PhpMyAdmin* adalah sebagai berikut :

- a. Klik *database* yang telah dibuat
- b. Klik nama tabel dan tentukan jumlah kolom, lalu kirim dan akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 15. Tampilan Membuat Tabel

### 4.1.2 Membuat File Koneksi Pada Sublime Text

Untuk *file* koneksi dalam program *sublime Text 3* langkahnya adalah sebagai berikut

- a. Klik *Menu File* pilih *New File*
- b. Masukkan *listing* berikut ini untuk membuat koneksi ke *database*

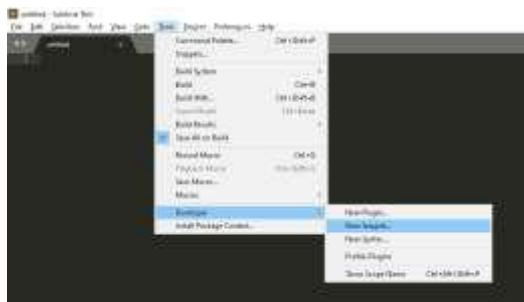


Gambar 16. Tampilan Membuat Koneksi Pada Sublime Text

### 4.1.3 Membuat Snippet Code

*Snippet Code* adalah sebuah template kode program yang bisa langsung dapat digunakan dalam program. Template tersebut berisikan dengan sekelompok barisan kode program yang berfungsi untuk menjalankan perintah tertentu.

- a. Klik *Tools*
- b. Kemudian pilih *Developer* dan pilih *New Snippet*



Gambar 17. Tampilan Membuat Snippet

## V KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa. Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* Saigon Futsal Baturaja ini maka masyarakat lebih mudah mengakses, mencari informasi serta melakukan pemesanan lapangan di Saigon Futsal Baturaja. Sistem Informasi berbasis *website* ini dibuat dengan menggunakan bahasa *PHP* dan *MySQL* serta aplikasi pendukung seperti *Sublime Text*, *XAMPP*, *Framwork Bootstrap* sangat membantu pengguna dalam menyelesaikan pembuatan *website* Saigon Futsal, di karenakan sistem yang dibangun dan dirancang untuk mempermudah proses pembuatan *website* Saigon Futsal yang akan di kerjakan. *Website* Saigon Futsal dapat diakses dengan alamat [saigonfutsal.com](http://saigonfutsal.com).

## VI. SARAN

Sebagai penutup dari laporan tugas akhir ini, penelitian yang di lakukan oleh penulis masih sangat singkat dan sederhana, untuk itu penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi kita semua. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini masih dapat dikembangkan lagi, seperti penyediaan laporan dalam bentuk grafik seperti laporan peningkatan jumlah penyewaan.
2. Pembuatan sistem informasi berbasis *website* ini masih sangat terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan

dan segi keamanan, ada baiknya untuk tahap pengembangan sistem baru diharapkan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna *website* tersebut

## VII DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hutahaean, J. 2016. *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: DEEPUBL ISH
- [2] EMS Tim. 2014. *Teori Dan Praktek PHP-MySQL Untuk Pemula*.PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [3] Enterprise Jubilee. 2017. *Mengenal Pemrograman PHP7 Database Untuk Pemula*.PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- [4] Enterprise Jubilee. 2017. *Otodidak MySQL Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- [5] Enterprise Jubilee. 2017. *HTML PHP Dan MySQL Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- [6] <https://inditek.id/sublime-text-3-pengertian-dan-kelebihannya/> (Diakses pada 24 Mei 2020).