

PEMBUATAN PROGRAM PEMESANAN DAN PENJADWALAN PENGGUNAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE

Aditya Rizki Alkautsar¹⁾ Ery Dewayani²⁾ Wasino³⁾

¹⁾ Teknik Informatika Universitas Tarumanagara Jakarta Indonesia

^{2) 3)} Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta 10101 Indonesia

*aditya.852170044@stu.untar.ac.id, eryd@fti.untar.ac.id, wasino@fti.untar.ac.id

ABSTRACT

Olahraga *indoor* kian diminati karena memberikan kenyamanan bagi para pemainnya saat melakukan aktivitas olahraga tanpa harus terkena hujan ataupun terpapar sinar matahari secara langsung, dan futsal merupakan salah satu olahraga *indoor* yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Sistem yang dibuat adalah Program Pemesanan dan Penjadwalan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis *Website*. Pembuatan sistem ini bertujuan untuk memudahkan proses pemesanan lapangan, pembayaran, pengaturan penjadwalan, serta pengelolaan penggunaan lapangan futsal. Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan observasi. Sedangkan, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan MySQL sebagai basis datanya. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat, hampir semua orang telah saling terhubung melalui koneksi internet. Dengan jaringannya yang berskala global dan kemudahan dalam mengaksesnya, internet memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini, Salah satu peranan penting internet adalah internet dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas bisnis. Pembuatan sistem informasi berbasis *website* dipilih karna kemudahan dalam pengaksesan dan pengoperasiannya. Dengan adanya *website* ini juga dapat dimanfaatkan oleh pihak penyedia lapangan futsal untuk melakukan promosi serta menawarkan berbagai fasilitas yang ada

Key words

Futsal, System Development Life Cycle, Waterfall, Website

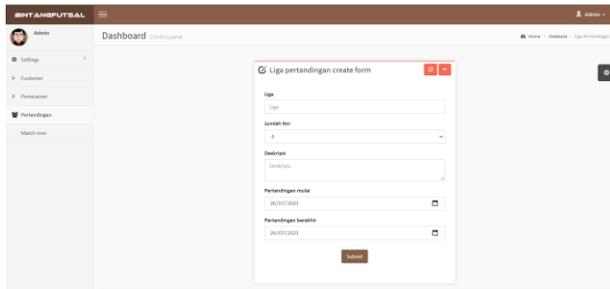
1. Pendahuluan

Dunia olahraga telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan yang terjadi telah memunculkan berbagai macam olahraga, baik yang dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

Salah satu olahraga *indoor* yang banyak diminati oleh berbagai kalangan adalah futsal. Futsal (nama resmi "sepak bola dalam ruangan lima sisi") telah menjadi sangat populer dalam beberapa tahun terakhir, dan memiliki lebih dari 12 juta pemain di lebih dari 100 negara. Futsal dimainkan di lapangan berukuran 40 x 20 m antara 2 tim yang terdiri dari 5 pemain, (empat pemain outfield dan penjaga gawang) [1]. Futsal sprot masuk ke Indonesia sekitar tahun 1998-1999. Olahraga ini mulai familiar di masyarakat namun perkembangannya tidak secepat sepak bola [2].

Futsal merupakan olahraga yang sangat populer dan banyak diminati oleh masyarakat karena memiliki banyak kesamaan dengan sepakbola. Tingginya minat masyarakat terhadap permainan futsal menyebabkan banyak tempat persewaan lapangan futsal dengan berbagai jenis lapangan dan fasilitas. Meningkatnya minat masyarakat terhadap futsal menyebabkan kebutuhan akan lapangan futsal juga meningkat. Namun sebagian besar penyedia lapangan futsal masih menggunakan cara manual dalam proses pemesanan lapangan, pembatalan pesanan, dan sosialisasi. Oleh karena itu, untuk memudahkan pelanggan dan pengelola lapangan dalam melakukan hal-hal tersebut, diperlukan fasilitas media/informasi yang mudah dipahami yang diakses kapan saja dan dimana saja.

Internet memiliki peran besar dalam kehidupan manusia. Dengan jaringannya yang berskala global dan mudah diakses, internet telah menjadi sarana bagimanusia untuk mencari dan menyebarkan informasi, semua publikasi dari internet dapat membentuk jaringan informasi yang sangat besar [3]. Internet juga dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam kegiatan bisnis. Pembuatan informasi berbasis *website* dapat menjadi solusi mengatasi beberapa permasalahan tersebut. *Website* ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pemesanan lapangan, pembayaran, dan pengaturan penjadwalan yang masih konvensional.



Gambar 11. Halaman Pembuatan Kompetisi

Website ini diharapkan dapat membantu pengaturan waktu seperti sistem penjadwalan dan reservasi penggunaan lapangan secara daring sehingga pemilik lapangan dan pelanggan dapat menggantikan sistem reservasi yang masih bersifat konvensional.

4. Kesimpulan

Berdasarkan materi yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengaturan waktu seperti sistem penjadwalan dan reservasi lapangan secara daring sehingga baik pelanggan maupun penyedia lapangan dapat menggantikan sistem reservasi konvensional. Dengan penggunaan sistem ini, penjadwalan dapat diatur dengan baik sehingga penyedia lapangan juga dapat mengumpulkan data dengan lebih mudah.

REFERENSI

- [1] Beato, M., Coratella, G., & Schena, F. (2016). Brief review of the state of art in Futsal. *The Journal of sports medicine and physical fitness*, 56.
- [2] Ramadaniawan, N. N., Sugiyanto, & Siswandari. (2018). Anthropometrics and Physical Fitness Factors as Determinants of Futsal Dribbling and Passing Skills of Extracurricular Students Aged 12-15 Years. *International Journal of Education Vol. 10, No. 2, pp. 137-140*.
- [3] Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah MATRIK Vol. 19, No. 1, pp. 1-10*.
- [4] Rastogi, Vanshika. (2015). Software Development Life Cycle Models Comparison, Consequences. *International Journal of Computer Science and Information Technologies (IJCSIT) Vol. 6 (1), pp. 168-172*.
- [5] Malleswari, D. N., Kumar, M. P., Sathvika, D., & Kumar, B. A. (2018). A Study on SDLC For Waterfall and Agile. *International Journal of Engineering & Technology Vol. 7 (2), pp. 10-13*.
- [6] Rather, M. A., & Bhatnagar, M. V. (2015). A Comparative Study of Software Development Life Cycle Models. *International Journal of Application or Inovation in Engineering & Management (IJAIEEM) ISSN 2319 – 4847*.