

# APLIKASI SISTEM INFORMASI PENYEWAAAN SPORTCENTER DI MILANO FUTSAL CILEUNGI MENGGUNAKAN JAVA DESKSTOP

Dimas Fardan Bagaskara<sup>1</sup>, Meri Chrismes Aruan<sup>2</sup>, Suranto Saputra<sup>3</sup>

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI  
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur  
[dimasfardan784@gmail.com](mailto:dimasfardan784@gmail.com)<sup>1</sup>, [meriprincess08aruan@gmail.com](mailto:meriprincess08aruan@gmail.com)<sup>2</sup>, [surantosaputra@gmail.com](mailto:surantosaputra@gmail.com)<sup>3</sup>*

## ABSTRAK

Milano Futsal adalah tempat penyewaan lapangan futsal yang berada di Cileungsi Bogor Jawa Barat. Dari survei yang dilakukan pengelolaan bisnis lapangan futsal pada tempat Milano Futsal Desa Gandoang. Proses pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara manual yaitu media penyimpanan data masih dilakukan secara manual. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi penyewaan yang mampu melakukan pengolahan data maupun proses transaksi dengan baik, Metode penelitian ini menggunakan metode Grounded Research. Metode Grounded Research adalah metode penelitian yang berdasarkan pada fakta dan menggunakan generalis empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, melakukan pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan.

Kata Kunci : Java, Sistem Aplikasi, penyewaan.

## ABSTRACT

*Milano Futsal is a futsal field rental place in Cileungsi Bogor West Java. From a survey conducted by the management of the futsal field at the Milano Futsal place, Gandoang Village. The process of managing the futsal field rental business is still carried out conventionally, namely data storage media which is done manually. Schedule recording Rental errors often occur because the information about field usage is inaccurate. The purpose of this study is to create a rental application that is able to process data or process transactions properly, so that employees or field owners can be facilitated by this rental application.*

*Keywords: Java, Application System, leasing*

## PENDAHULUAN

Dalam era teknologi ini kebanyakan dari user menyelesaikan pekerjaannya secara manual. Tetapi saat ini *user* dapat menggunakan komputer dalam mengerjakan berbagai tugasnya dengan cepat dan tepat. Hal ini dikarenakan di dalam komputer tersebut terdapat bermacam-macam aplikasi yang bisa digunakan, sehingga user mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Dari survei yang dilakukan pengelolaan bisnis lapangan futsal pada tempat Milano Futsal di Cileungsi, Bogor Desa Gandoang. Proses pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsalnya masih dilakukan secara konvensional yaitu media penyimpanan data masih dilakukan secara manual. Pencatatan jadwal penyewaan pun sering terjadi kesalahan karena informasi mengenai pemakaian lapangan kurang akurat. Selain itu Pembuatan laporan penyewaan

lapangan membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal.

Dalam rangka menangani secara nyata dan jelas terhadap sistem informasi diatas, maka penulis melakukan penelitian aplikasi penyewaan lapangan yang berjudul Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Sportcenter pada Milano Futsal Cileungsi menggunakan Java Netbeans.

Berdasarkan diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dibahas sebagai berikut: Pada pendataan member masih manual sehingga membuat admin kesulitan. Penjadwalan penyewaan lapangan futsal masih dalam bentuk manual. Pembayaran penyewaan lapangan futsal masih dalam bentuk manual, Karena pembayaran penyewa masih berbentuk pada buku pembayaran yang sewaktu-waktu bias hilang atau rusak. Pembuatan laporan masih dilihat pada buku penyewaan sehingga menyulitkan

didalam pembuatan laporan karna membutuhkan waktu yang lama.

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut: Membuat aplikasi sistem informasi sportcenter yang tekomputerisasi agar mempermudah dalam mengelola data member yang ada pada Milano Futsal. Membuat sistem penjadwalan penyewaan yang menggunakan sistem aplikasi. Membuat sistem pembayaran penyewaan yang menggunakan sistem aplikasi yang menghasilkan keluran kwitansi pembayaran. Dalam proses pembuatan laporan penyewaan akan ada pengelolaan data pada sistem aplikasi penyewaan lapangan.

Aplikasi adalah suatu program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta bagi penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

“Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu” (Yuhefizar, 2012).

“Apikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu”(Aropudin, 2013).

“Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik hardware maupun software yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu yang sama”(Maniah; Hamidin, 2017).

“Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi dalam sistem tersebut”(Sutabri, 2012).

“Informasi merupakan Hasil pengolahan data dari satu atau sumber,yang kemudian Di olah, sehingga memberikan nilai,arti dan manfaat”(Pratama, 2014).

“informasi adalah data yang Telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”(Krismaji, 2015).

Futsal adalah Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang.

“Java adalah bahasa pemrograman yang powerfull dan serbaguna untuk pengembangan

perangkat lunak yang berjalan diperangkat seluler, komputer desktop, dan server” (Enterprise, 2015).

”Java merupakan bahasa berorientasi objek untuk pengembangan aplikasi mandiri, aplikasi berbasis internet, aplikasi untuk perangkat cerdas yang dapat berkomunikasi lewat internet atau jaringan komunikasi”(Sukamto dan & Shalahuddin(2014:28)., 2014).

“MySQL merupakan RDBMS(atau server database) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user”(Raharjo & Raharjo, 2011).

“MySQL Merupakan database server yang paling sering digunakan dalam pemograman PHP. MySQL digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi”(Pradibtha et al., 2014)

## METODE PENELITIAN

Metode penelitan skripsi ini menggunakan metode Grounded Research. Metode Grounded Research adalah metode penelitian yang berdasarkan pada fakta dan menggunakan generalis emperis, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, melakukan pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan.” Metode penelitian suatu cara atau teknik yang sistematis, dalam melakukan atau mengerjakan suatu hal. Jadi metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan yang digunakan paada berbagai disiplin “(Sugiyono, 2012).

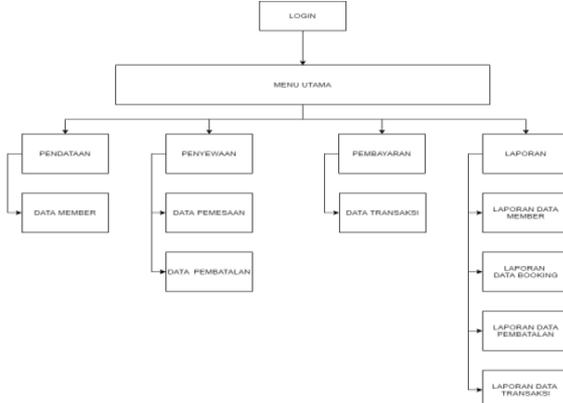
metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis”(Darmadi, 2017). Tujuan dari Ground Research adalah untuk mengadakan generasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan dan mengembangkan teori, Langkah – langkah dalam Ground Research:

1. Menentukan masalah-masalah yang ingin diselidiki
2. Mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.
3. Analisis dari penjelasan.Pembuatan laporan. Dengan begitu penulis bukan hanya mencari atau mengumpulkan data, tetapi juga mengklasifikasikan data tersebut mengolah

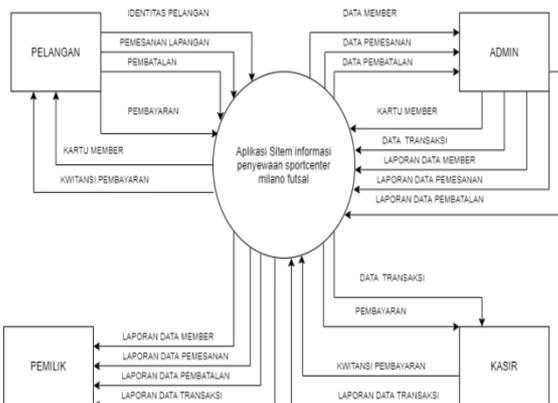
dan menganalisis data membangun hipotesis menjadi teori.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

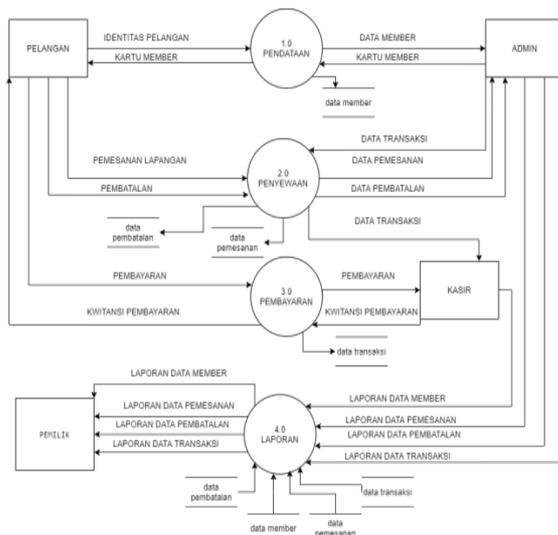
Dekomposisi fungsi sistem yang diusulkan pada Bimbel Sinar Ilmu adalah sebagai berikut:



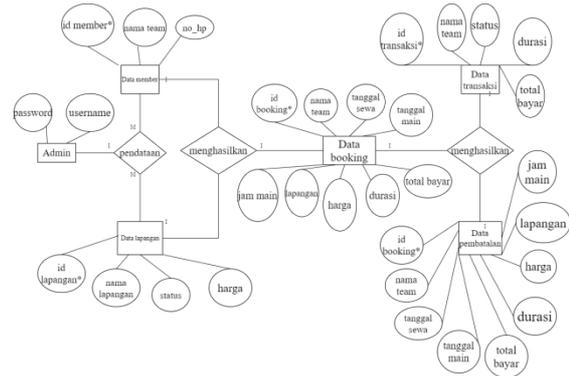
**Gambar 1. Dekomposisi Fungsi Sistem Yang Diusulkan**



**Gambar 2. Diagram Konteks Yang Diusulkan.**



**Gambar 3. Diagram Nol Yang Diusulkan.**



**Gambar 4. Entity Relationship Diagram.**

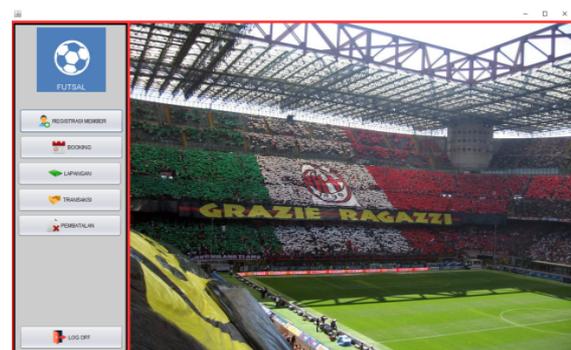
**Tampilan Layar**

Adapun tampilan layar dari program yang diusulkan, beritu adalah tampilan program:



**Gambar 5. Menu Login**

Tampilan ini terdapat pada awal program. Menu login digunakan sebagai kata kunci sebelum kita masuk untuk mengakses program ini. Sehingga dalam form menu kerahasiaannya tetap terjaga dengan baik.



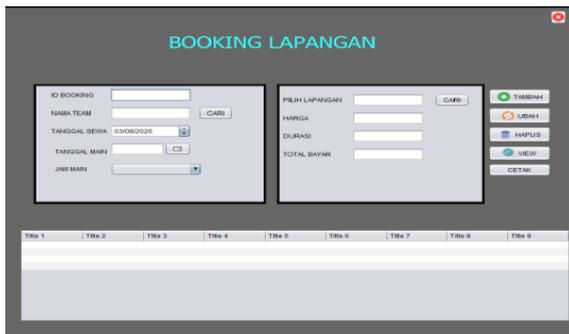
**Gambar 3. Menu Utama**

Tampilan diatas merupakan tampilan form menu utama, menu utama yang terdapat menu registrasi member, booking, lapangan, transaksi dan pembatalan dan log off.



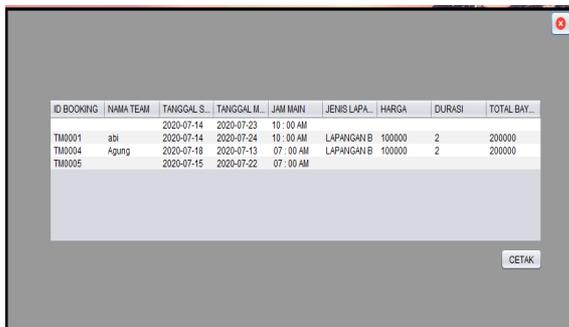
Gambar 6. Menu Data Member

Untuk menyimpan inputan data member cukup menekan tombol **simpan**



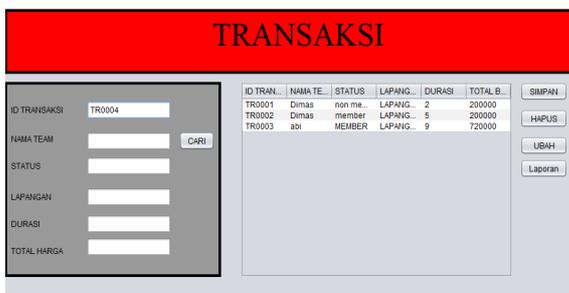
Gambar 7. Menu Data Booking

Untuk menyimpan inputan data booking lapangan



Gambar 8. Data Pembatalan.

Untuk menyimpan inputan data pembatalan lapangan.



Gambar 9. Data Transaksi

Form untuk melakukan transaksi atau pembayaran.

Dari tampilan program yang diusulkan mempunyai hasil pengolahan data sebagai berikut :

### Laporan Data Member

ID TEAM	NAMA TEAM	NO HP
TM0001	abi	0992212
TM0002	allia	099899191091
TM0003	Jack Black	02120200
TM0004	abimad	902028259
TM0005	abi	092299299999
TM0006	abimad	09089998
TM0007	Diana	0899992
TM0008	gani	0907998
TM0009	henry	01929919

Gambar 10. Laporan data member.

### Laporan Data Booking.

ID BOOKING	NAMA TEAM	TANGGAL SEWA	TANGGAL MAIN	JAM MAIN	LAPANGAN	HARGA	DURASI	TOTAL BAYAR
TM0002	Dimas	15/07/20 0:00	2020-07-28	08:00 AM	LAPANGAN B	100000	2	200000
TM0003	abi	15/07/20 0:00	2020-07-29	11:00 AM	LAPANGAN A	80000	9	720000
TM0004	GARURDA	15/08/20 0:00	2020-08-17	10:00 AM	LAPANGAN B	80000	2	160000
TM0005	poi	17/08/20 0:00	2020-08-20	12:00 AM	LAPANGAN B	100000	2	200000
TM0006	Dimas	24/08/20 0:00	2020-08-13	11:00 AM	LAPANGAN B	80000	2	160000

Gambar 11. Laporan data booking.

### Laporan Data Pembatalan

ID BOOKING	NAMA TEAM	TANGGAL SEWA	TANGGAL MAIN	JAM MAIN	LAPANGAN	HARGA	DURASI	TOTAL BAYAR
TM0001	abi	14/07/20 0:00	2020-07-23	10:00 AM	LAPANGAN B	100000	2	200000
TM0004	Agung	18/07/20 0:00	2020-07-13	07:00 AM	LAPANGAN B	100000	2	200000
TM0005		15/07/20 0:00	2020-07-22	07:00 AM	LAPANGAN B	100000	2	200000
TM0007		24/08/20 0:00	2020-08-13	11:00 AM	LAPANGAN A	80000	2	160000

Gambar 12. Laporan data pembatalan.

### Laporan Data Transaksi

ID TRANSAKSI	NAMA TEAM	STATUS	LAPANGAN	DURASI	TOTAL BAYAR
TR0001	Dimas	non member	LAPANGAN B	2	200000
TR0002	Dimas	member	LAPANGAN B	5	200000
TR0003	abi	MEMBER	LAPANGAN A	9	720000
TR0004	Dimas	Member	LAPANGAN B	2	200000
TR0005	abi	Member	LAPANGAN A	9	720000
TR0006	GARURDA	non member	LAPANGAN A	2	160000
TR0007	abi	Non member	LAPANGAN A	9	720000

Gambar 11. Data Transaksi

## SIMPULAN DAN SARAN

Dengan dibuatnya perancangan sistem aplikasi penyewaan lapangan futsal, secara komputerisasi pada Milano Futsal, maka semua kegiatan yang berhubungan dengan penyewaan dan pendataan, tidak akan lagi dilakukan secara manual. Untuk itu, penulis memberikan beberapa simpulan diantaranya adalah: Sistem penyewaan yang telah terkomputerisasi ini dapat mempermudah proses mengelola data member pada Milano futsal. Dalam penjadwalan lebih terorganisir. Dalam pembayaran lebih efektif. Pembuatan laporan lebih mudah

Dengan dibuatnya sistem aplikasi penyewaan lapangan futsal oleh penulis, maka demi tercapainya tujuan yang diharapkan, penulis memberikan saran sebagai berikut: Sebelum sistem baru diterapkan, sebaiknya pihak yang terkait dalam pengoperasian aplikasi harus diberikan pelatihan secara mendetail terlebih dahulu mengenai proses kerja sistem, sehingga tidak terjadi kekeliruan yang diakibatkan oleh admin yang belum memahami sistem yang baru. Meskipun telah menggunakan sistem yang terkomputerisasi, ketelitian dalam penginputan perlu diperhatikan terutama dalam penginputan angka nominal uang agar data yang direkam oleh sistem merupakan benar-benar salinan dari sumber data yang relevan. Meskipun media penyimpanan telah menjadi *digital*, mencadangkan data yang telah disimpan perlu dilakukan agar data dapat digunakan jika suatu saat perangkat utama yang digunakan mengalami kerusakan, data dapat dipakai di perangkat yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

Aropudin. (2013). *Kamus Teknologi Informasi*. Titian Ilmu.

- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. In *Deepublish*.
- Enterprise, J. (2015). *Pengenalan Pemrograman Komputer*. PT Elex Media Komputindo.
- Krismaji. (2015). Pengertian sistem menurut krismaji. In *Sistem Informasi Akuntansi*.
- Maniah; Hamidin, D. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem. *Universitas Widya Mandala Madiun*.  
<https://doi.org/10.1086/597550>
- Pradibtha, S., Nyoman Piarsa, I., & Buana, P. W. (2014). Residential site selection by combining gis and fuzzy database query on android device. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*.
- Pratama, I. P. A. E. (2014). Handbook Jaringan Komputer. In *Informatika*.
- Raharjo, B., & Raharjo, B. (2011). Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL / Budi Raharjo. *1. PANGKALAN DATA - PENGELOLAAN. MYSQL (PROGRAM KOMPUTER), Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL / Budi Raharjo*. <https://doi.org/2011>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sukanto dan, & Shalahuddin(2014:28). (2014). Shalahuddin, M. Rosa A.S 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.
- Sutabri, T. (2012). Konsep Sistem Informasi. *Jurnal Administrasi Pendidikan UPI*.
- Yuhfizar. (2012). Cara Mudah dan Murah Membangun dan Mengelola Website. Yogyakarta: Graha Ilmu. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*.  
<https://doi.org/10.22146/bip.28943>