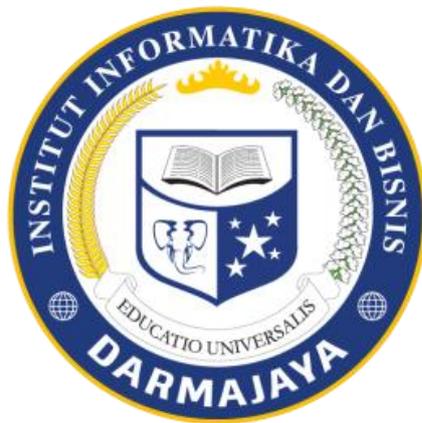


**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE SARANA
OLAHRAGA PADA LAMPUNG WALK BERBASIS WEB**

SKRIPSI



Oleh:

M. SABTRIO VIE MORO

NPM.1511050115

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG**

2019

**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE SARANA
OLAHRAGA PADA LAMPUNG WALK BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai salah satu Syarat untuk mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada Program Studi Sistem Informasi

IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh :

M. SABTRIO VIE MORO

NPM.1511050115

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
JURUSAN SISTEM INFORMASI
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 20 September 2019




M. SABTRIO VIE MORO
NPM.1511050115

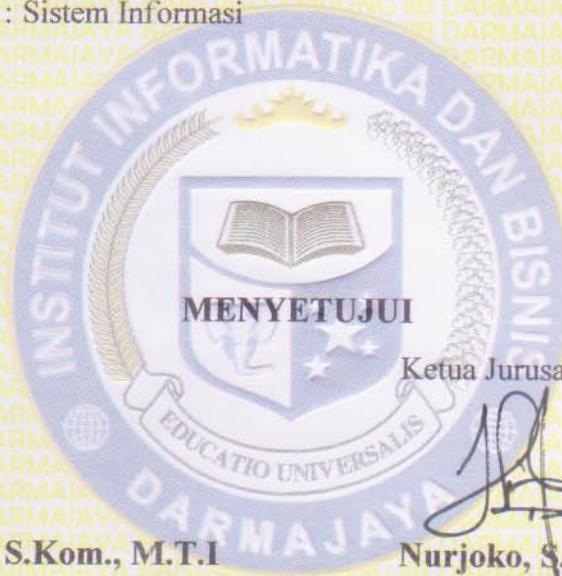
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI MARKETPLACE SARANA OLAHRAGA PADA LAMPUNG WALK BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **M. SABTRIO VIE MORO**

NPM : **1511050115**

Jurusan : **Sistem Informasi**



MENYETUJUI

Pembimbing

Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Dona Yulfiawati, S.Kom., M.T.I
NIK 00780204

Nurjoko, S.Kom., M.T.I
NIK 00440702

HALAMAN PENGESAHAN

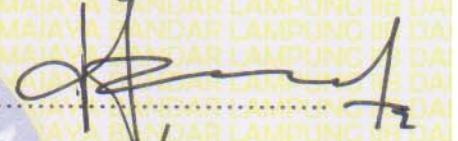
Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer

Mengesahkan

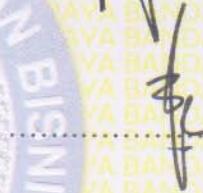
1. Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : **Agus Rahardi, S.Kom, M.T.I**



Anggota : **Melda Agarina, S.Kom., M.T.I**



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Zaidi, Jamal, S.T., M.Eng
NIK 00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Maret 2019

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : M. Sabtrio vie moro
- b. NPM :1511050115
- c. Tempat/Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 17 November 1996
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Jl. PTPN VII SIDOHARJO 1/3 NEGARA
RATU NATAR LAMPUNG SELATAN
- f. Suku :Jawa
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-mail : sabtriovie12@gmail.com
- i. HP : 0852-1116-1825

2. Riwayat Pendidikan

- a. SD : SDN 3 NEGARA RATU
- b. SMP : SMP YADIKA NATAR
- c. SMA : SMAN 1 NATAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Yang menyatakan
Bandar Lampung,

M. Sabtrio vie moro
NPM.1511050115

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kepada Allah SWT. Karena atas izin-Nya terselesaikan nya skripsi ini :

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah S.W.T., Dzat Yang Maha Esa tempat aku bersujud dan memohon atas segala sesuatu yang aku hadapi dan jalani didunia ini. Segala Puji bagi-Mu Tuhan Semesta Alam.
2. Kedua Orang Tua saya, M. Ali (Ayah), Tuti Mulyani (Alm) (Ibu), Kakakku tercinta mf. Marshal Vie Jaka dan Angesty Adtya Sally yang selalu memberikan dukungan dan doa nya.
3. Seluruh Dosen IIB Darmajaya dan khususnya pembimbing skripsi Ibu Dona Yulawati Lindadan tim penguji yang telah memberikan support, kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Teman-teman yang selalu memberikan support yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Pengelola Lampung Walk yang telah membantu dalam penyediaan data-data yang diperlukan dalam penyelesaian skripsi ini.

MOTTO

Banyak yang baik di dunia ini, namun ingat yang baik-baik itu sulid didapatkan. Jadi, jangan mudah percaya dengan orang lain hanya untuk kebahagiaan semata.

[M. SABTRIO VIE MORO]

INTISARI

SISTEM INFORMASI MARKETPLACE SARANA OLAHRAHGA PADA LAMPUNG WALK BERBASIS WEB

Oleh:

M. Sabtrio Vie Moro

Lampung Walk merupakan salah satu sarana olahraga untuk penyewaan lapangan bulu tangkis, futsal, dan lapangan basket terbesar yang ada di Provinsi Lampung. Namun, sistem yang ada di Lampung Walk saat ini masih bersifat konvensional, sistem konvensional yaitu sistem yang segala sesuatunya masih bersifat manual. Sistem ini dinilai kurang efisien untuk zaman sekarang ini oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah sistem yang bersifat komputerisasi yaitu sistem informasi yang dapat membantu untuk memberikan informasi penjadwalan pemesanan lapangan secara *real time* pada *marketplace*.

Pada dasarnya sistem informasi ini merupakan sistem yang dapat membantu untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai informasi jadwal lapangan yang kosong di Lampung Walk. Sistem informasi ini akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta database *MySQL server*. Pada pengembangan sistem ini juga akan menggunakan metode pengembangan *SDLC*. Sistem pengembangan *SDLC* ini membangun dan mengelola informasi dan kegiatan dan rutinitas dari perusahaan-perusahaan yang berpotensi yang memiliki data yang benar dalam perkembangannya. *SDLC* atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya.

Hasil dari sistem informasi ini adalah memberikan informasi secara komputerisasi untuk memudahkan pengunjung dalam melihat penjadwalan dan penyewaan lapangan secara *real time* untuk lapangan bulu tangkis, futsal dan basket.

Kata Kunci: Lampung Walk, *Marketplace*, *real time*, *SDLC*, *PHP*, *MySQL*

ABSTRACT

DESIGN OF MARKETPLACE INFORMATION SYSTEMS ON SPORTS FACILITIES IN LAMPUNG WALK

By:
M. Sabtrio Vie Moro

Lampung Walk is one of the sports facilities for renting badminton, futsal, and the largest basketball court in Lampung. Nevertheless, the existing system in Lampung Walk is still conventional and it sets in manual process. So, this system is considered inefficient for this era.

The purpose of this study was to design an information system that can help to provide real-time scheduling of field order information in the marketplace. Moreover, this information system can help visitors about the information on an empty field schedule on Lampung Walk. The method of this study developed using the PHP programming language and MySQL server database. In developing this system, it will also use the SDLC development method. This SDLC development system built and managed the information and activities from potential companies that have the right data in their development. SDLC or Software Development Life Cycle was the process of developing or changing a software system using the models and methodologies was used by people to develop software systems before. The result of this study was to provide computerized information to make it easier for visitors to see real-time field scheduling and renting for badminton, futsal and basketball.

Keywords: Lampung Walk, Marketplace, real time, SDLC, PHP, MySQL



PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia dan kesehatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Serta tidak lupa shalawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabatnya.

Skripsi ini dengan judul “**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE SARANA OLAHRAGA PADA LAMPUNG WALK BERBASIS WEB**” ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Strata satu (S1) di IIB (Institut Informatika dan Bisnis) Darmajaya.

Banyak kesulitan yang dialami penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, namun penulis banyak menerima bantuan dan dorongan dari pembimbing dan doa dari kedua orang tua serta teman – teman, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Skripsi ini dapat terwujud. Untuk itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang tulus kepada :

1. Ir. Firmansyah Y.Alfian, MBA., MSc sebagai Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Zaidir Jamal, S.T., M.Eng sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Nurjoko, S.Kom., M.T.I sebagai Kepala Jurusan Sistem Informasi
4. Dona Yuliawati, S.Kom., M.T.I selaku Pembimbing Skripsi.
5. Kedua orang tua saya Bapak dan Ibu yang selalu memberikan semangat.
6. Seluruh Dosen IBI Darmajaya yang telah memberikan ilmunya kepada saya.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya penulis maupun pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 20 September 2019

M. SABTRIO VIE MORO
NPM.1511050115

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
INTI SARI	viii
ABSTRAK (ENGLISH)	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Sistem	5
2.2 Informasi	5
2.3 Sistem Informasi	5
2.4 <i>Adobe Dreamware</i>	6
2.5 <i>PHP</i>	7
2.6 Metode Pengumpulan Data	7
2.7 Alat Pengembangan Sistem	8

2.7.1	SDLC	8
2.7.2	<i>Use Cse</i> Diagram.....	12
2.7.3	<i>Activity</i> Diagram.....	13
2.7.4	Class Diagram	14
2.7.5	Database Managemen Sistem(DBMS)	15
2.8	MySQL	17
2.9	<i>E-Marketplace</i>	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Diagram Alir Pemecahan Sistem.....	19
3.2	Metode Pengumpulan Data	20
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.3.1	Kebutuhan fungsional.....	22
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	22
3.4	<i>Disain Sistem</i>	23
3.4.1	<i>Usecase Diagram</i>	23
3.4.2	<i>Activity Diagram</i>	24
3.4.3	<i>Class Diagram</i>	25
3.4.4	Rancangan <i>Database</i>	26
3.5	Kamus Data	27
3.5.1	Tabel User.....	27
3.5.2	Tabel Menu.....	28
3.5.3	Tabel Paket	28
3.5.4	Tabel Bukti TR	29
3.5.5	Tabel Customer.....	29
3.5.6	Tabel Order.....	30
3.6	Rancangan Tampilan Program	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	41
4.2	Spesifikasi Perangkat keras.....	41
4.3	Implementasi Pada Sistem.....	42

A. Tampilan <i>Home</i>	42
B. Tampilan Menu <i>Login</i> Pelanggan.....	42
C. Menu <i>Registrasi</i>	43
D. Tampilan Menu Data Pemesanan.....	44
E. Tampilan Edit Profil Admin	44
F. Tampilan Jenis Lapangan.....	45
G. Tampilan Halaman Jenis Pemesanan Lapangan.....	46
H. Tampilan Menu Login Admin	46
I. Tampilan Menentukan Jadwal	47
J. Tampilan Menu Sesudah Boking.....	48
K. Tampilan Menu Tambah Jenis Paket.....	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	12
Tabel 2.2 Simbol Diagram Aktivitas	14
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	15
Tabel 3.1 Tabel User	27
Tabel 3.2 Tabel Menu	28
Tabel 3.3 Tabel Paket.....	28
Tabel 3.4 Tabel Bukti TR	29
Tabel 3.5 Tabel Customer	29
Tabel 3.6 Tabel Order	30

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	10
Gambar 2.2 Model bisnis <i>E-marketplace</i>	18
Gambar 3.1 Ilustrasi Model SDLC	19
Gambar 3.2 <i>Usecase Diagram</i> Usulan Sistem Baru	24
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i>	25
Gambar 3.4 <i>Class Diagram</i>	26
Gambar 3.5 Rancangan Database	27
Gambar 3.6 <i>Interface</i> Menu Utama	31
Gambar 3.7 <i>Interface</i> Menu Pendaftaran	21
Gambar 3.8 <i>Interface</i> Menu <i>Login</i>	32
Gambar 3.9 <i>Interface</i> Menu Utama	32
Gambar 3.10 <i>Interface</i> Menu Pemesanan	33
Gambar 3.11 <i>Interface</i> Menu Riwayat Pemesanan.....	33
Gambar 3.12 <i>Interface</i> Menu Pembayaran	34
Gambar 3.13 <i>Interface</i> Menu <i>Login</i> Admin.....	34
Gambar 3.14 <i>Interface</i> Menu Utama Admin	35
Gambar 3.15 <i>Interface</i> Pesanan	35
Gambar 3.16 <i>Interface</i> Menu Pelanggan	36
Gambar 3.17 <i>Interface</i> Menu Tempat Sarana	36
Gambar 3.18 <i>Interface</i> Menu Laporan Penjualan	37
Gambar 3.19 Cetak Laporan Pemesanan	37
Gambar 3.20 Menu Utama.....	38
Gambar 3.21 Menu Jenis Sarana.....	38
Gambar 3.22 <i>Interface</i> Pesanan	39
Gambar 3.23 <i>Interface</i> Menu Laporan Penjualan	39
Gambar 3.24 Cetak Laporan Pemesanan	40
Gambar 4.1 Tampilah Home.....	42
Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>Login</i> Pelanggan.....	43
Gambar 4.3 Tampilan Menu Registrasi	43
Gambar 4.4 Tampilan Meneu Data Pemesanan.....	44

Gambar 4.5 Tampilan Edit Profil Admin	45
Gambar 4.6 Tampilan Jenis Lapangan	45
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pemesanan lapangan	46
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu <i>Login Admin</i>	47
Gambar 4.9 Tampilan Menentukan Jadwal	47
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Sesudah <i>Boking</i>	48
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Tambah Jenis Paket	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien, pekerjaan yang di lakukan secara manual sebaiknya lebih di tingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih di lakukan secara konvensional. Sistem konvensional yaitu sistem dimana yang digunakan dalam suatu tempat yang masih sangat manual dan tidak menggunakan teknologi dapat di contohkan pada penyewaan dan penjadwalan lapangan pada Lampung Walk. Lampung Walk adalah Tempat penyewaan lapangan bulu tangkis, futsal dan basketball di dalam lingkup olahraga. Pada Lampung Walk proses transaksi penyewaan masih menggunakan sistem konvensional yaitu melakukan pertemuan negosiasi harga, mencatat data, mencatat keuangan.

Pada proses penentuan jadwal juga harus mengecek di dalam buku penjadwalan satu persatu dan belum ada sistem yang terkomputerisasi, Oleh karna itu perlu dibuat Sistem Informasi untuk Lampung Walk, karna sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan belum adanya sistem penjadwalan dan belum siap nya laporan saat di butuhkan oleh pimpinan. Dengan demikian informasi jadwal lapangan kosong yang didapatkan oleh penyewa lapangan bulutangkis, futsal dan basketball tidak didapatkan secara *real time*, penyewa lapangan tidak mendapatkan informasi secara lengkap mengenai jadwal-jadwal yang kosong dari penyedia lapangan bulutangkis, futsal serta basketball sebelum bertanya secara detail melalui telepon atau melihat secara langsung dengan cara datang langsung ke lokasi penyedia lapangan yang lapangannya ingin dipesan, sehingga akan menghabiskan banyak waktu .

Setelah mengetahui bahwa permasalahan yang diangkat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di lapangan maka dari masalah-masalah tersebut dapat disimpulkan sangat pentingnya informasi secara *real time* mengenai jadwal

lapangan bulutangkis, futsal dan basketball yang kosong pada setiap penyediaan lapangan yang ada dengan membuat *marketplace* .

Corrot, P. (2014) marketplace adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi baik itu barang ataupun jasa. Marketplace menyediakan pengelolaan pembayaran, katalog penjualan, stok produk dan informasi mengenai pembeli dan penjual yang sudah diverifikasi oleh pihak manajemen. Jadi, marketplace hanya sebagai tempat transaksi antara penjual dan pembeli.

Alasan mengapa Lampung Walk dijadikan studi karena, Lampung Walk merupakan destinasi yang diresmikan pada tanggal 21 oktober lalu, sehingga destinasi ini masih terbilang baru namun Lampung Walk sudah memiliki banyak pengunjung. Lampung sendiri sering menjadi perbincangan di media social, baik tentang pengalaman apa saja yang di dapat oleh mantan pengunjung maupun masyarakat lain yang saling memberikan informasi tentang Lampung Walk.

Masyarakat tertarik berkunjung pada destinasi ini melalui beberapa cara. Salah satunya mendapatkan informasi dari mulut ke mulut maupun melalui jaringan social, seperti instagram, twitter, facebook, dan sebagainya. Seiring perkembangan zaman, masyarakat Lampung menjadi pengguna internet yang aktif. Berdasarkan data dari survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (dalam des.net.id, 2014) pengguna internet di Lampung adalah sebesar 3,4 juta jiwa. Kencendrungan masyarakat dalam menggunakan media elektronik dapat mempengaruhi keputusan dalam menentukan suatu tujuan mereka.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merancang suatu aplikasi berbasis web untuk mempermudah pihak Lampung Walk melakukan penyewaan dan penjadwalan sebagai bahan penelitian untuk skripsi. Adapun judul yang di pilih yaitu; **“SISTEM INFORMASI MARKETPLACE SARANA OLAHRAGA PADA LAMPUNG WALK BERBASIS WEB”**.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang terjadi :

1. Bagaimanakah merancang Sistem Informasi *marketplace* sarana olahraga pada Lampung Walk berbasis web sebagai media informasi ?
2. Apakah implementasi sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan olahraga berbasis web akan membantu penyewa untuk mendapatkan informasi secara *real time*?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan pada Lampung Walk yang beralamat di way Halim Permai, Way Halim, Kota Bandar Lampung, Lampung mulai dari bulan april 2019 sampai dengan Juli 2019 dengan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian hanya membahas mengenai penyewaan dan penjadwalan yang dilakukan
2. Penelitian membahas mengenai jumlah lapangan
3. Sistem/aplikasi yang dibangun untuk penyewaan dan penjadwalan

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan bulutangkis, futsal dan basketball *berbasis web* sebagai media informasi untuk penyewa lapangan olahraga pada Lampung Walk.
2. Untuk mengetahui *implementasi* keberhasilan sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan bulutangkis, futsal dan basketball berbasis web dalam membantu penyewaan untuk mendapatkan informasi secara *real time*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan *client* (calon penyewa) dalam penjadwalan dan pemesanan Lapangan olahraga pada Lampung Walk.
2. Memudahkan *client* (calon penyewa) dalam melakukan pembayaran pada pemesanan lapangan olahraga pada Lampung Walk .
3. Sebagai sarana pemilik atau manager Lampung Walk dalam mengatur jadwal .

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Kadir, 2014).

2.2 Informasi

McFadden, dan kawan-kawan mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Shannon dan Weaver, dua orang insinyur listrik melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (Kroenke). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat. Menurut Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Kadir, 2014).

2.3 Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer Based Information System* atau CBIS). Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer, walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Di buku ini, yang dimaksudkan dengan sistem informasi adalah sistem informasi berbasis komputer. Ada beragam definisi sistem informasi, yaitu :

- a. Alter, sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
- b. Bodnar dan Hopwoo, sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.
- c. Gelinas, Oram dan Wiggins, sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.
- d. Hall, Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal, dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada para pemakai.
- e. Turban, McLean dan Wetherbe, Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
- f. Wilkinson, Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia dan komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Kadir, 2014).

2.4 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia*. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. *Dreamweaver* memiliki fitur *browser* yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela

pratinjauprogram sendiri agarkonten memungkinkan untuk terbuka di web *browser* yang telah terinstal.

2.5 **PHP**

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam script HTML. Banyak sintaks di dalamnya yang mirip dengan bahasa C, Java dan Perl. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat (Ari, 2012). Ketika seseorang mengunjungi web berbasis PHP, *web server* akan memproses kode-kode PHP. Beberapa perintah atau kode dari PHP tersebut selanjutnya ada yang diterjemahkan ke dalam HTML dan beberapa ada yang disembunyikan (misalnya proses kalkulasi dan operasi). Setelah diterjemahkan ke dalam HTML, *web server* akan mengirim kembali ke web browser pengunjung tersebut.

2.6 **Metode Pengumpulan Data**

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016), hal pertama yang dilakukan dalam analisis sistem adalah melakukan pengumpulan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang sering dilakukan, yaitu :

a. Teknik Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara memiliki beberapa keuntungan, yaitu :

1. Lebih mudah dalam menggali bagian sistem mana yang dianggap baik dan bagian mana yang dianggap kurang baik.
2. Jika ada bagian tertentu yang perlu digali lebih dalam, maka dapat menanyakannya langsung kepada narasumber.
3. Dapat menggali kebutuhan user secara lebih bebas.
4. *User* dapat mengungkapkan kebutuhannya secara lebih bebas.

b. Teknik Observasi

Pengumpulan data dengan menggunakan observasi mempunyai keuntungan, yaitu :

1. Analisis dapat melihat langsung bagaimana sistem lama berjalan.
2. Mampu menghasilkan gambaran lebih baik jika dibanding dengan teknik lainnya.

c. Teknik Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan membaca berbagai bahan penulisan, karangan ilmiah serta sumber-sumber lain mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan.

2.7 Alat Pengembangan Sistem

Alat pengembangan sistem yang digunakan menggunakan SDLC(*waterfall*), *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

2.7.1 SDLC

SDLC dimulai dari tahun 1960-an, untuk mengembangkan sistem skala usaha besar secara fungsional untuk para konglomerat pada zaman itu. Sistem-sistem yang di bangun mengelola informasi kegiatan dan rutinitas dari perusahaan-perusahaan yang berpotensi memiliki data yang besar dalam perkembangannya. SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Tahapan-tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah sebagai berikut :

a. Inisiasi (*Initiation*)

Tahap ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak.

- b. Pengembangan Konsep Sistem (*System Concept Development*)
Mendefinisikan lingkup konsep termasuk dokumen lingkup sistem, analisis manfaat biaya, manajemen rencana, dan pembelajaran kemudahan sistem.
- c. Perencanaan (*Planning*)
Mengembangkan rencana manajemen proyek dan dokumen perencanaan lainnya.
- d. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*)
Menganalisis kebutuhan pemakai sistem perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan user dan membuat dokumen kebutuhan fungsional.
- e. Desain (*Design*)
Mentransformasikan kebutuhan detail menjadi kebutuhan yang sudah lengkap, dokumen desain sistem fokus pada bagaimana dapat memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan.
- f. Pengembangan (*Development*)
Mengonversi desain ke sistem informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan sistem yang dibutuhkan, mempersiapkan berkas atau file pengujian, pengodean, pengompilasian, memperbaiki dan membersihkan program.
- g. Integrasi dan Pengujian (*Integration and Test*)
Mendemonstrasikan sistem perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional dengan diarahkan oleh staf penjamin kualitas dan user sehingga menghasilkan laporan analisis pengujian.
- h. Implementasi (*Implementation*)
Implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi (lingkungan pada user) dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian.

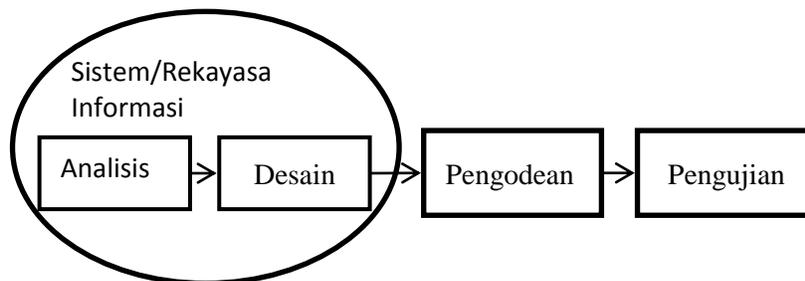
i. Operasi dan Pemeliharaan (*Operations and Maintenance*)

Mendeskripsikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara sistem informasi pada lingkungan produksi, termasuk implementasi akhir dan masuk pada proses peninjauan.

j. Disposisi (*Disposition*)

Mendeskripsikan aktifitas akhir dari pengembangan sistem dan membangun data yang sebenarnya sesuai dengan aktifitas *user*.

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya, diantaranya adalah model *waterfall*. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (Rosa, 2011) seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Ilustrasi Model *Waterfall*

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur

perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditransasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

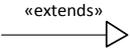
e. Pendukung

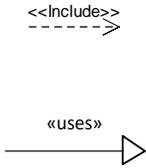
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perbuahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.7.2 Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami (Rosa dan Shalahuddin, 2016). Adapun simbol-simbol use case diagram dapat di lihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

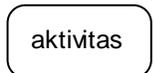
Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal-awal frase nama <i>use case</i>
Aktor		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang
Asosiasi		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek.
Generalisasi		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

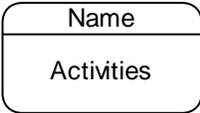
<p>Menggunakan <i>/include/uses</i></p>		<p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <p>a. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan</p> <p>b. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.</p>
---	---	---

2.7.3 Activiy Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2016). Simbol-simbol yang terdapat pada *activity diagram* adalah seperti pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Diagram Aktivitas

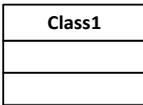
Keterangan	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

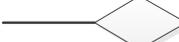
Penggabungan		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Swimlane		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

2.7.4 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas (Rosa dan Shalahuddin, 2016). Simbol-simbol yang ada pada diagram kelas adalah seperti pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Natarmuka/ <i>interface</i> Interface2 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek.
Asosiasi 	Relasi antar kelas dalam makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

Asosiasi berarah 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

2.7.5 Database Management System (DBMS)

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data di maksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut *Database Management System (DBMS)*. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien. DBMS dapat digunakan untuk mengakomodasikan berbagai macam pemakai yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda-beda. Terdapat beberapa elemen basis data, yaitu (Abdul Kadir, 2014):

a. *Database*

Database atau basis data adalah kumpulan tabel yang mempunyai kaitan antara suatu tabel dengan tabel lainnya sehingga membentuk suatu bangunan data.

b. Tabel

Tabel adalah kumpulan *record-record* yang mempunyai panjang elemen atribut yang sama namun berbeda data valuenya.

c. Entitas

Entitas adalah sekumpulan objek yang terdefiniskan yang mempunyai karakteristik sama dan bisa dibedakan satu dengan lainnya. Objek dapat berupa barang, orang, tempat atau suatu kejadian.

d. Atribut

Atribut adalah deskripsi data yang bisa mengidentifikasi entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas yang lain. Seluruh atribut harus cukup untuk menyatakan identitas objek atau dengan kata lain, kumpulan atribut dari setiap entitas dapat mengidentifikasi keunikan suatu individu.

e. *Data Value* (Nilai Data)

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data, elemen atau atribut. Atribut nama pegawai menunjukkan tempat dimana informasi nama karyawan disimpan, nilai datanya misalnya adalah Anjang, Arif, Suryo dan lain-lain yang merupakan isi data nama pegawai tersebut.

f. *File*

File adalah kumpulan record sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama namun berbeda nilai datanya.

g. *Record/Tuple*

Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entitas secara lengkap. Satu record mewakili satu data atau informasi.

2.8 MySQL

Menurut Solichin (2016), MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak

seperti Apache yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius. Beberapa kelebihan MySQL antara lain : *free* (bebas di *download*), stabil dan tangguh, fleksibel dengan berbagai pemrograman, *security* yang baik, dukungan dari banyak komunitas, kemudahan *managementdatabase*, mendukung transaksi dan perkembangan *software* yang cukup cepat

2.9 *E-Marketplace*

Menurut Brunn, Jensen, & Skovgaard (2002), E-marketplace merupakan bagian dari e-commerce. e-marketplace adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B e-commerce dan atau kegiatan e-business lain. Pada gambar 2.1, e-marketplace dapat dikatakan sebagai gelombang kedua pada e-commerce dan memperluas kombinasi dari bisnis konsumen (B2B,C2B dan C2C) ke dalam B2B. Inti penawaran dari e-marketplace adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan efisiensi dalam bertransaksi.

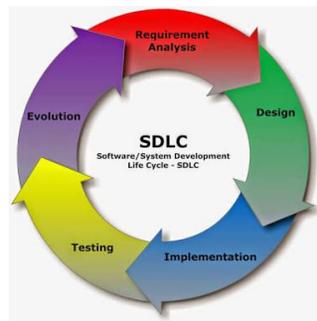


Gambar 2.2 Model bisnis *E-marketplace*.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Alir Pemecahan Sistem

Penulis menyusun metode penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian, dalam bentuk diagram alur untuk menunjukkan tahapan-tahapan yang akan di lakukan untuk mendapatkan informasi, diagram alir pemecahan masalah adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Ilustrasi Model SDLC

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak (*Requirement Analysis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak sepertiapa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain (*Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan kerepresentasi desain agar dapat diimplmentasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program (*Implementation*)

Desain harus diaplikasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bias terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti biasanya memiliki dugaan berdasarkan teori yang ia gunakan, dugaan tersebut disebut dengan hipotesis untuk membuktikan hipotesis secara empiris, seorang peneliti membutuhkan data untuk diteliti secara lebih mendalam.

Pengumpulan data dilakukan terhadap sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Data adalah sesuatu yang belum memiliki arti bagi penerimanya dan masih membutuhkan adanya suatu pengolahan. Data bisa memiliki berbagai wujud, mulai dari gambar, suara, huruf, angka, bahasa, simbol, bahkan keadaan.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai karyawan mengenai sarana olahraga, kendala dan solusi yang terjadi.

b. Observasi

Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk penelitian yang bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan gejala – gejala alam. Observasi dilakukan di Lampung Walk.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis.

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional. Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan. Kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses yang dibutuhkan sistem agar dapat beroperasi, kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan-kebutuhan yang berupa properti dibutuhkan sistem.

3.3.1 Kebutuhan Fungsional

Adapun kebutuhan fungsional sistem sebagai berikut :

1. Sistem dapat menampilkan form login sehingga dapat masuk kedalam sistem.
2. Sistem harus dapat menyimpan data jenis sarana olahraga, data pemesanan, data pembayaran dan hasil laporan kedalam database sehingga admin dapat mengelola data data tersebut.
3. Sistem harus dapat memasukan data sarana olahraga dan data booking sehingga dapat terkelola dengan baik mulai dari memasukan, mengubah,

menghapus, pencarian data serta penyimpanan data kedalam *database* sehingga keamanan data-data dapat terjaga dengan baik.

4. Sistem mampu melakukan pencetakan laporan pemesanan, dan grafik pelanggan.
5. Sistem mampu memberikan informasi sarana olah raga yang dibutuhkan saat pelanggan melakukan pemesanan.

3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional

Adapun kebutuhan non fungsional pada perangkat yang digunakan terdiri dari perangkat keras computer(*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

A. Spesifikasi *Hardware*

1. *Processor Intel inside Core i5*
2. *Memory (RAM) 2 GB*
3. *Harddisk 500 GB*
4. *Keyboard*
5. *Mouse*

B. Spesifikasi *Software*

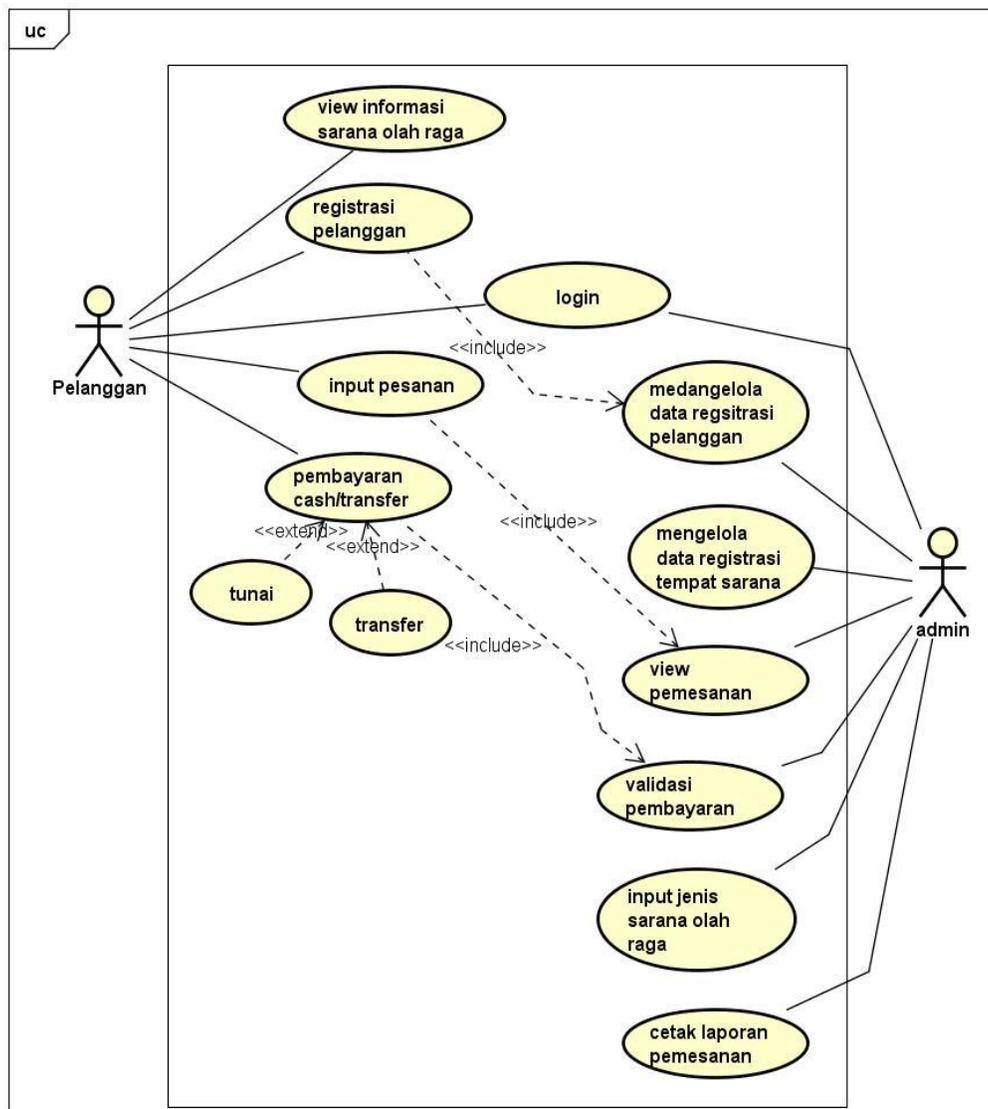
1. Sistem Operasi *Windows 7*
2. *Sublime Text* digunakan untuk pengodean program
3. *Browser : Google Chrome*
4. *MySQL* untuk database

3.4 Desain Sistem

Desain sistem adalah tahap setelah analisis sistem dari siklus pengembangan sistem yang mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan fungsional, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

3.4.1 Usecase Diagram

Use case diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

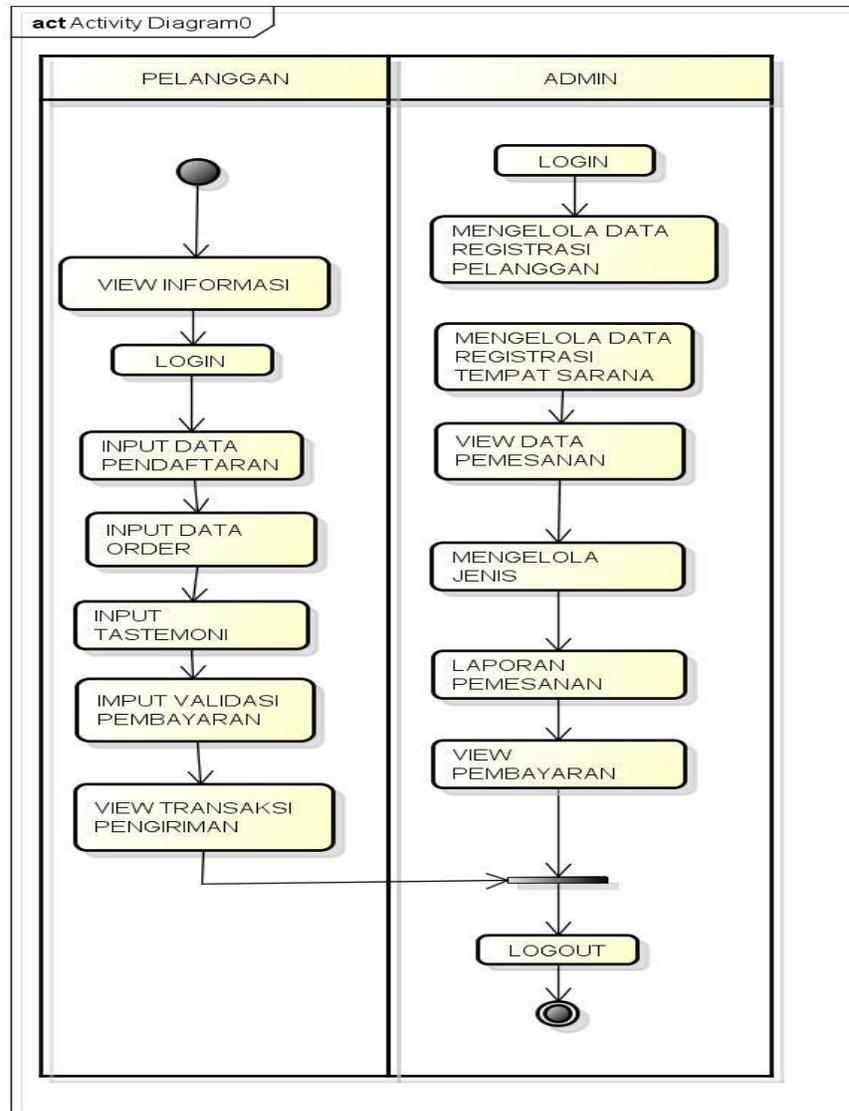


powered by Astah

Gambar 3.2 Usecase Diagram Usulan Sistem Baru

3.4.2 Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

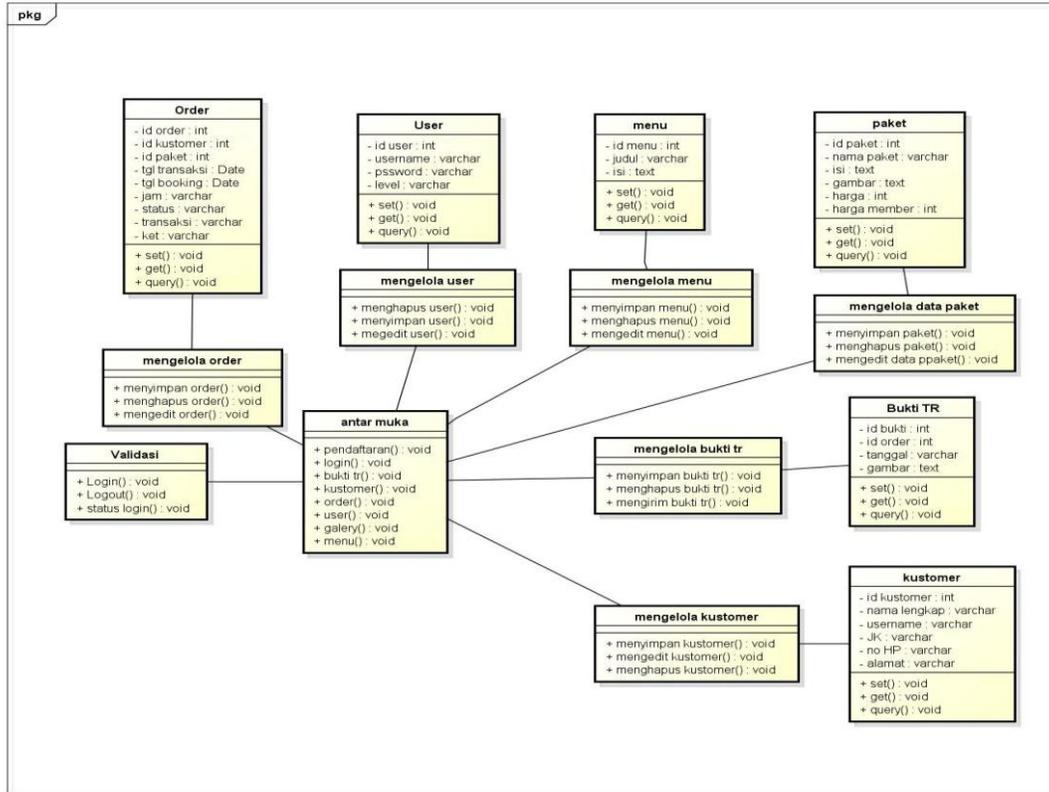


powered by Astah

Gambar 3.3. Activity Diagram

3.4.3 Class Diagram

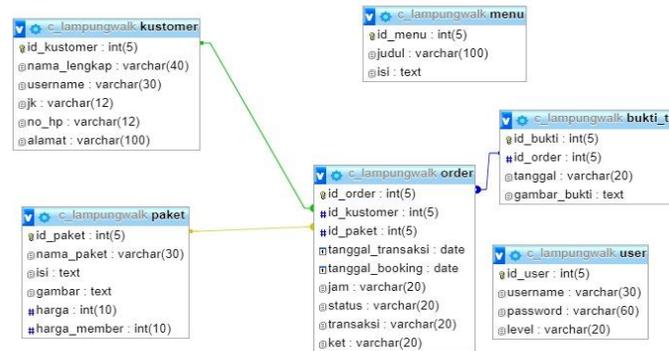
Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.4 Class Diagram

3.4.4 Rancangan Database

Rancangan *Database* merupakan suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antar tabel di dalam suatu sistem. Rancangan database pada Sistem Informasi pemesanan lapangan olahraga pada Lampung Walk.



Gambar 3.5 Rancangan Database

3.5 Kamus Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa kebutuhan system dan database yang akan digunakan untuk menyimpan semua aktifitas yang dilakukan untuk melakukan pemesanan baru. Adapun kebutuhan tabel yang digunakan untuk membangun sistem.

3.5.1 Tabel User

- Nama Tabel : User
- Kunci Utama (*Primary Key*) : id user*
- Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Tabel 3.1 Tabel User

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id User	<i>Int</i>	5	Id User

Username	<i>Varchar</i>	30	Username
Password	<i>Varchar</i>	60	Password
Level	<i>Varchar</i>	20	Level

3.5.2 Tabel Menu

Nama Tabel : Menu
 Kunci Utama (*Primary Key*) : id menu*
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Tabel 3.2 Tabel Menu

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id Menu	<i>Int</i>	5	Id Menu
Judul	<i>Varchar</i>	100	Judul
Isi	<i>Text</i>	-	Isi

3.5.3 Tabel Paket

Nama Tabel : Paket
 Kunci Utama (*Primary Key*) : id paket*
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Tabel 3.3 Tabel Paket

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id Paket	<i>Int</i>	5	Id Paket
Nama Paket	<i>Varchar</i>	30	Nama Paket
Isi	<i>Text</i>	-	Isi
Gambar	<i>Text</i>	-	Gambar
Harga	<i>Int</i>	10	Harga
Harga member	<i>Int</i>	10	Harga member

3.5.4 Tabel Bukti TR

Nama Tabel : Bukti Tr
Kunci Utama (*Primary Key*) : id bukti*
Kunci Tamu (*Foreign Key*) : Id Order

Tabel 3.4 Tabel Bukti TR

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id Bukti	<i>Int</i>	10	Id Bukti
Id order	<i>Int</i>	10	Id order
Tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal
Gambar	<i>Text</i>	50	Gambar

3.5.5 Tabel Customer

Nama Tabel : Customer
Kunci Utama (*Primary Key*) : id Customer*

Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Tabel 3.5 Tabel Customer

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id Customer	<i>Int</i>	5	Id Customer
Nama lengkap	<i>Varchar</i>	40	Nama lengkap
Username	<i>Varchar</i>	30	Username
JK	<i>Varchar</i>	12	JK
No Hp	<i>Varchar</i>	12	No Hp
Ket	<i>Varchar</i>	100	Ket

3.5.6 Tabel Order

Nama Tabel : Odrer

Kunci Utama (*Primary Key*) : id order*

Kunci Tamu (*Foreign Key*) : id customer, id paket

Tabel 3.6 Tabel Order

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id Order	<i>Int</i>	5	Id Order
Id Customer	<i>Int</i>	5	Id Customer
Id Paket	<i>Int</i>	5	Id Paket
Tgl transaksi	<i>Date</i>	-	Tgl transaksi
Tgl booking	<i>Date</i>	-	Tgl booking
Jam	<i>Varchar</i>	20	Jam

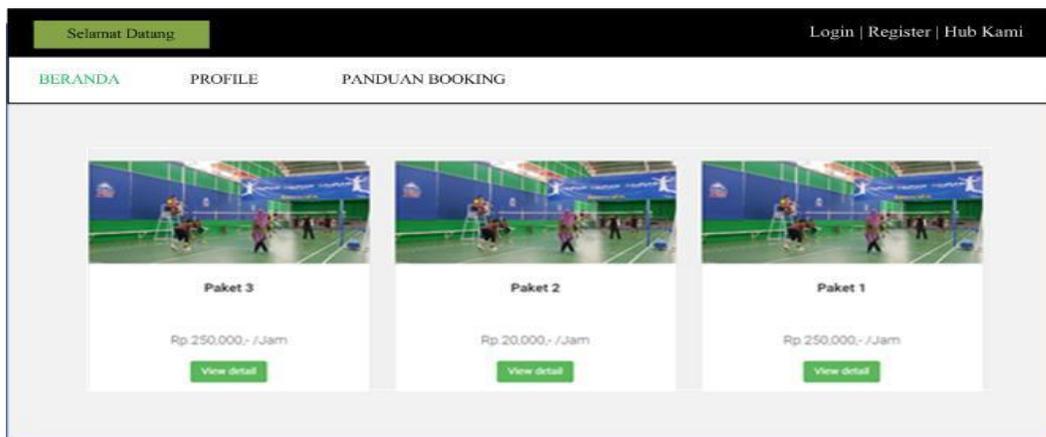
Status	<i>Varchar</i>	20	Status
Transaksi	<i>Varchar</i>	20	Transaksi
Ket	<i>Varchar</i>	20	Ket

3.6 Rancangan Tampilan Program

Rancangan tampilan program merupakan gambaran sistem yang akan dibangun pada sistem marketplace sarana olah raga, adapun tampilan sebagai berikut :

A. Rancangan *Interface* Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website* untuk melihat produk yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.6 *Interface* Menu Utama

B. Rancangan *Interface* Menu Pendaftaran

Form pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam *website*. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran

dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member.



The image shows a web interface for account registration. At the top, there is a breadcrumb trail: "Home > Registrasi". Below this, the main heading is "Registrasi Akun" with a sub-instruction: "Silahkan Lengkapi Identisa Anda". The form is titled "Form Register" and contains several input fields: "Nama Lengkap", "Password", "Alamat Pengiriman", "Email", and "HP/ Telp". A blue button labeled "kode" is positioned below the "HP/ Telp" field, with a note "Masukan 6 kode diatas" and an empty input box below it. A "Redistrasi" button is located at the bottom left of the form area.

Gambar 3.7 *Interface* Menu Pendaftaran

C. Tampilan yang Diakses Pelanggan

1. Rancangan *Interface* Menu Login

Menu login adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, disini pelanggan dapat memasukan *email* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:

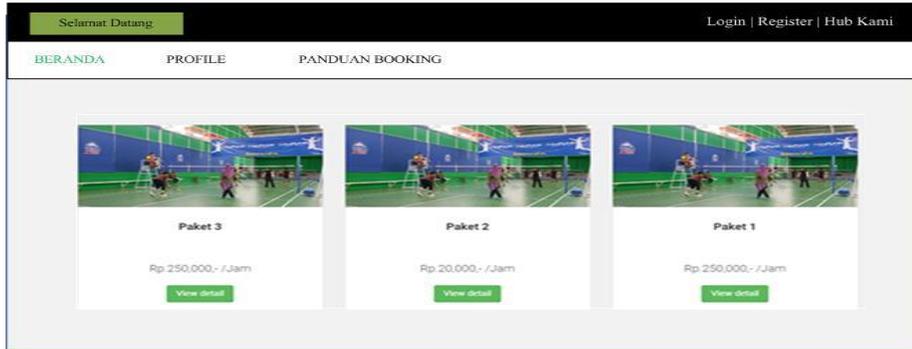


The image shows a simple login interface. At the top, it says "CUSTOMER LOGIN". Below this, there are two input fields: "email" and "Password". A "Login" button is centered below the fields. At the bottom, there are two links: "Belum Punya Akun ?" and "Registrasi Sekarang".

Gambar 3.8 *Interface* Menu Login

2. Rancangan *Interface* Menu Utama

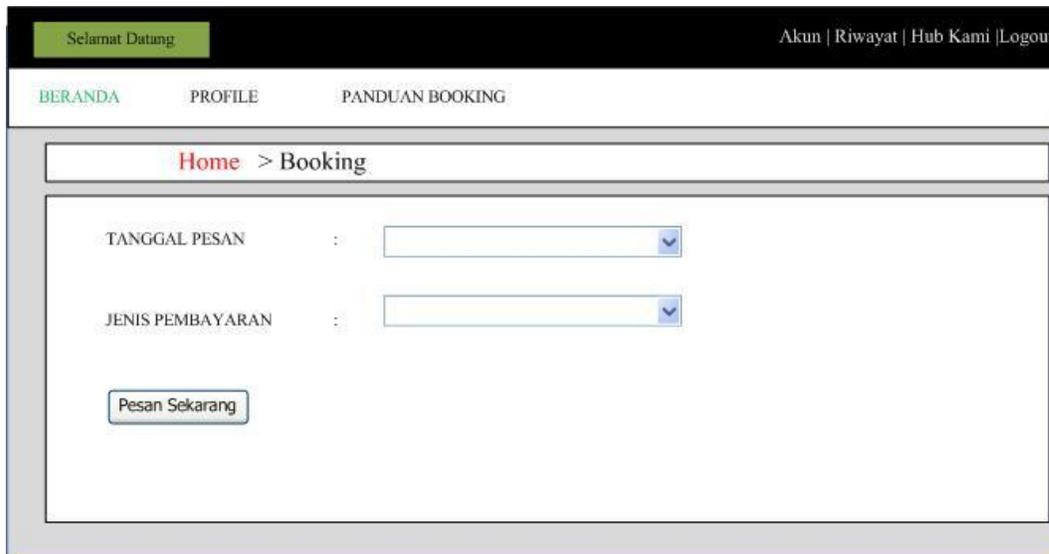
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program pelanggan dapat melakukan transaksi pemesanan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



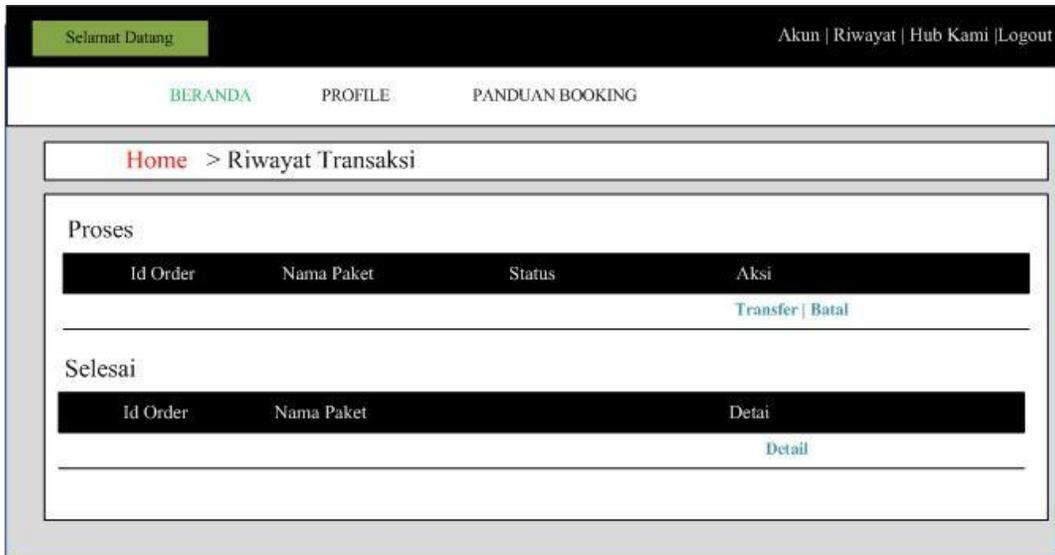
Gambar 3.9 *Interface* Menu Utama

3. Rancangan *Interface* Menu Pemesanan

Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



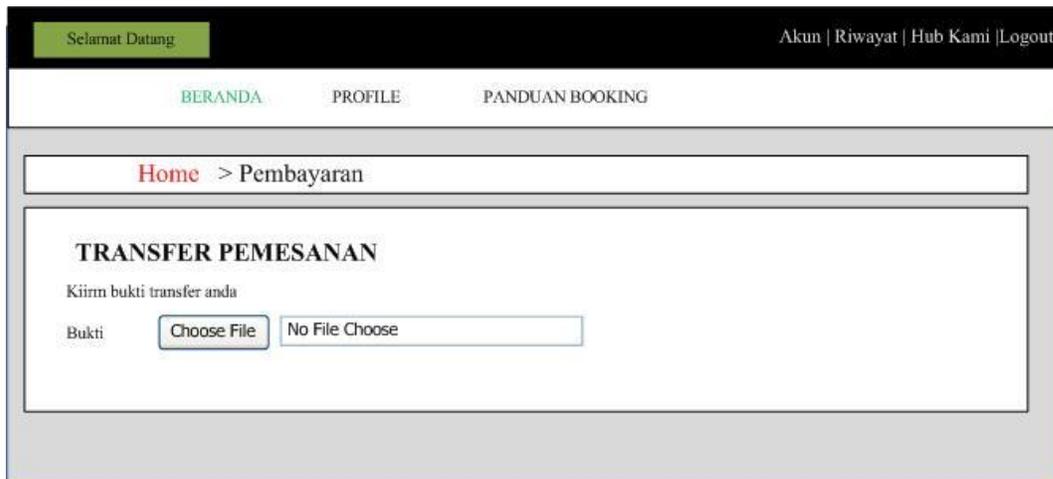
Gambar 3.10 *Interface* Menu Pemesanan



Gambar 3.11 *Interface* Menu Riwayat Pemesanan

4. Rancangan *Interface* Menu Pembayaran

Menu pembayaran adalah tampilan yang menampilkan tampilan transaksi pembayaran. Didalam menu ini akan menampilkan menu *upload* bukti pembayaran. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.12 *Interface* Menu Pembayaran

D. Tampilan yang Diakses Admin

1. Rancangan *Interface* Menu *Login*

Menu login adalah hak akses admin untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *email* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Menu login ini terdapat tombol login yang nantinya akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



The image shows a login form titled "Login Administrator". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the fields is a "Login" button. The form is centered within a light gray rectangular frame.

Gambar 3.13 *Interface* Menu *Login* Admin

2. Rancangan *Interface* Menu Utama

Menu utama adalah adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program di menu admin. Didalam tampilan ini terdapat menu home, menu master profile, menu master data, dan data laporan untuk mencetak laporan penjualan dan laporan data pelanggan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.14 *Interface* Menu Utama Admin

3. Rancangan *Interface* Menu Pemesanan

Tampilan data pesanan bertujuan melihat data pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Adapun tampilan order masuk sebagai berikut:

No Order	Nama Customer	Tgl Order	Jam	Status	Aksi
					Detail

Gambar 3.15 *Interface* Pesanan

4. Rancangan *Interface* Menu Pelanggan

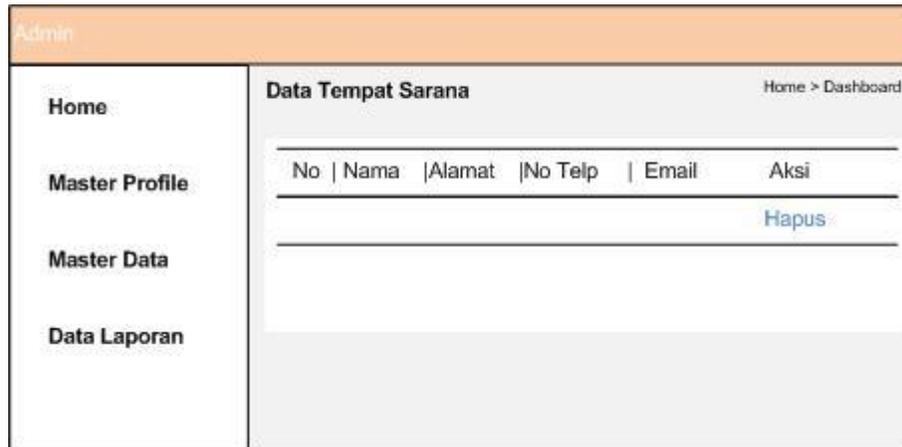
Merupakan menu yang berfungsi untuk melihat data pelanggan yang telah melakukan registrasi akun. Adapun tampilannya sebagai berikut :

No	Nama	Alamat	No Telp	Email	Aksi
					Hapus

Gambar. 3.16 *Interface* Menu Pelanggan

5. Rancangan *Interface* Menu Tempat Sarana

Merupakan menu yang berfungsi untuk melihat data tempat sarana yang telah melakukan registrasi akun. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar. 3.17 *Interface* Menu Tempat Sarana

E. Rancangan *Interface* Menu Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan adalah tampilan yang menampilkan laporan pemesanan yang dipesan oleh pelanggan. Laporan ini dapat dicetak sesuai dengan periode yaitu dengan cara menginputkan tanggal yang ingin dilakukan pencetakan lalu menekan tombol simpan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar. 3.18 *Interface* Menu Laporan Penjualan

LAMPUNG WALK
Laporan Pemesanan

Priode : _____

No	Nama Customer	Tanggal	Nama Sarana	QTY	Total

Total Rp

Pimpinan
.....

Gambar. 3.19 Cetak Laporan Pemesanan

F. Tampilan yang Diakses Toko

1. Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program dimenu admin. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.20 Menu Utama

2. Tampilan Data Jenis Sarana

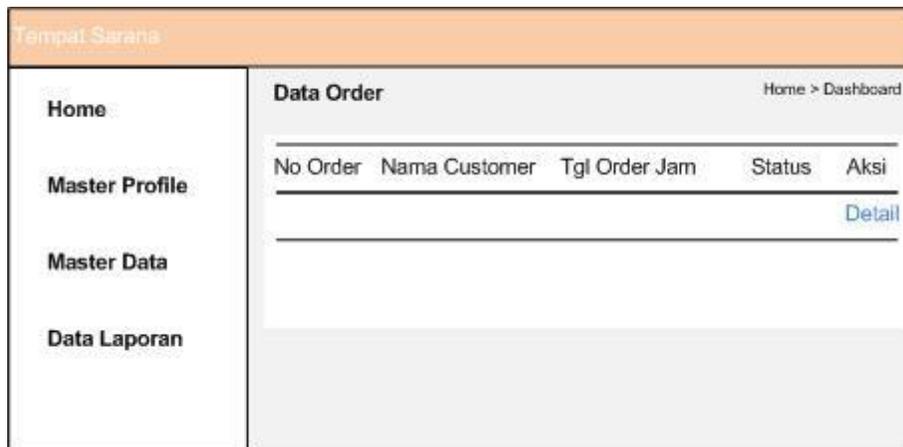
Tampilan Menu data jenis sarana digunakan untuk menambah data jenis sarana, serta tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan. Adapun tampilan Menu input data jenis sarana sebagai berikut :



Gambar 3.21 Menu Jenis Sarana

3. Rancangan *Interface* Menu Pemesanan

Tampilan data pesanan bertujuan melihat data pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Adapun tampilan order masuk sebagai berikut:



Gambar 3.22 Interface Pesanan

4. Rancangan *Interface* Menu Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan adalah tampilan yang menampilkan laporan pemesanan yang dipesan oleh pelanggan. Laporan ini dapat dicetak sesuai dengan periode yaitu dengan cara menginputkan tanggal yang ingin dilakukan pencetakan lalu menekan tombol simpan. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar. 3.23 *Interface* Menu Laporan Penjualan

LAMPUNG WALK					
Laporan Pemesanan					
Priode :					
No	Nama Customer	Tanggal	Nama Sarana	QTY	Total
Total Rp					
Pimpinan					
.....					

Gambar. 3.24 Cetak Laporan Pemesanan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak

Adapun alat-alat yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini di Lampung Walk adalah sebagai berikut:

a. *Windows 7*

Sistem yang digunakan untuk melakukan perancangan dan implementasi pada sistem.

b. *MySQL*

Biasanya digunakan untuk pembuatan data base yang nanti nya akan menyimpan data.

c. *Sublime Text*

Aplikasi yang nanti nya akan digunakan untuk mendesain dan membuat *coding* sebuah web.

d. *Adobe Photoshop*

Aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto.

e. *XAMPP*

Adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat server lokal sementara.

4.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi hardware yang digunakan dalam perancangan, pembuatan dan pengujian sistem adalah sebagai berikut

a. *Procecorintel Core(TM)-i3(6600HQ)@2.13Ghz*

b. *RAM 4 GB*

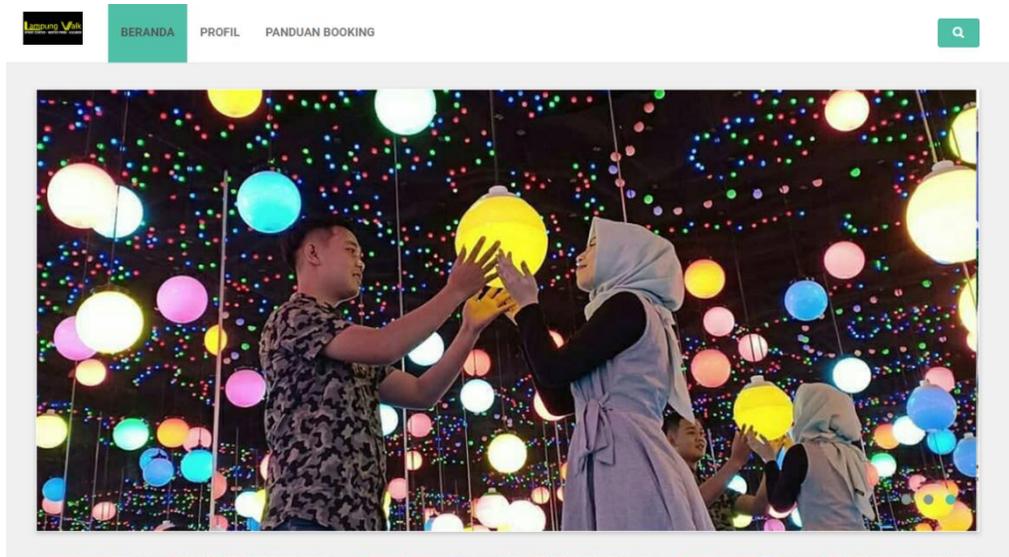
c. *HDD 512*

d. *Intel HD Graphic Card*

4.3 Implementasi Pada Sistem

a. Tampilan *home*

Merupakan tampilan awal pada website. Tapi tampilan lain muncul setelah kita menulis halaman web pada kolom browser. Tampilan home berisi informasi pada Lampung Walk.

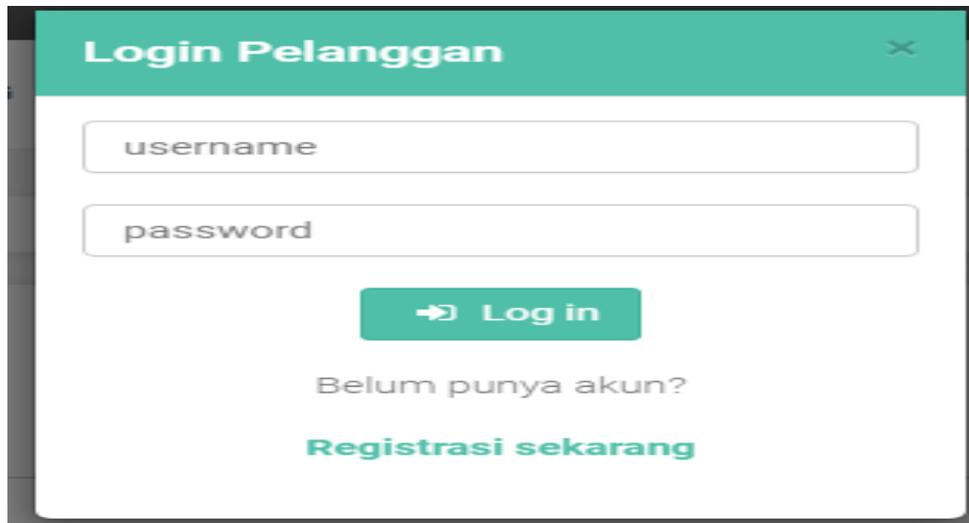


Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Home*

Ditampilan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

b. Tampilan menu *login* pelanggan

Tampilan menu *login* ini berisikan password dan username untuk memasuki halaman pemesanan.

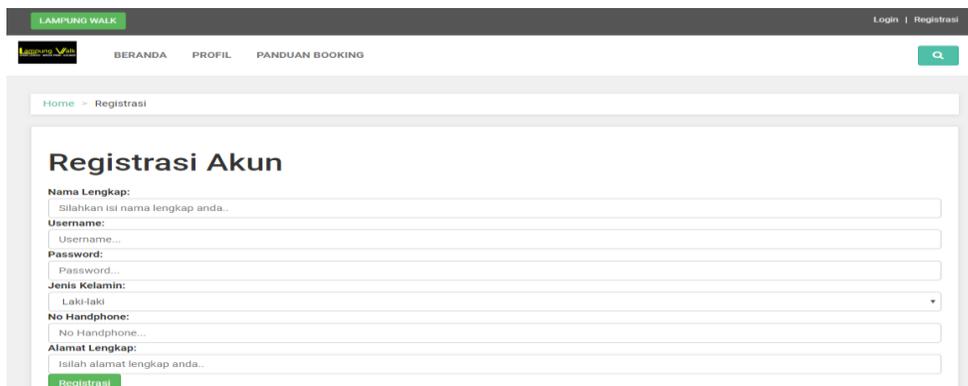


Gambar 4.2 Tampilan Menu *Login* Pelanggan

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

c. Menu registrasi

Menu registrasi ini digunakan untuk pendaftaran atau pembuatan akun baru bagi user sebelum melakukan *login* user.

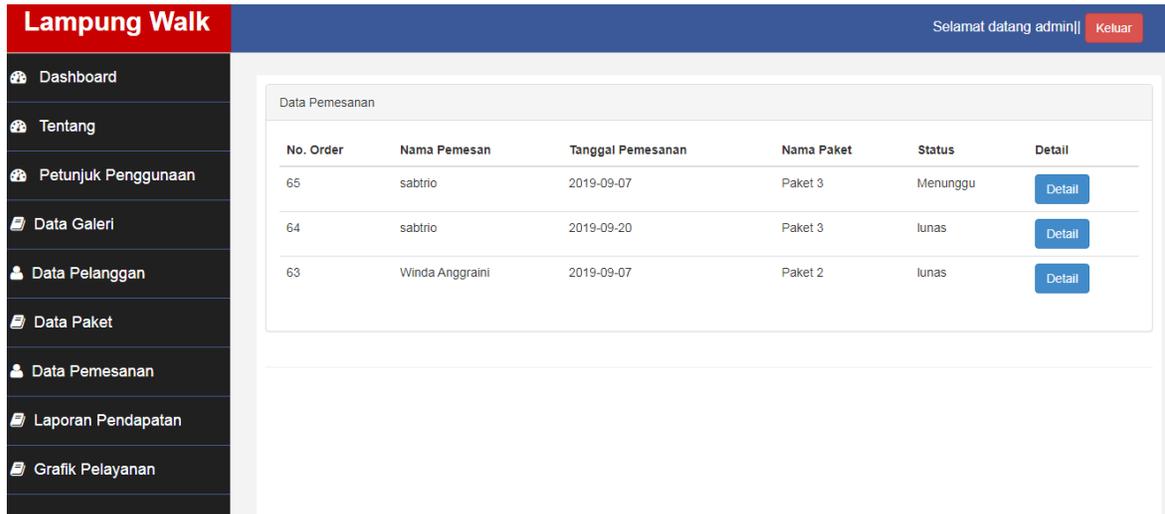


Gambar 4.3 Tampilan Menu Registrasi

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

d. Tampilan menu data pemesanan

Tampilan menu data pemesanan adalah digunakan admin untuk melihat data pemesanan, tabel data yang termasuk kedalam data pemesanan berisikan nama pemesanan, tanggal pemesanan, nama paket, status dan harga.



The screenshot shows the 'Lampung Walk' admin interface. The top navigation bar includes the logo 'Lampung Walk' and a user greeting 'Selamat datang admin!!' with a 'Keluar' button. The sidebar contains the following menu items: Dashboard, Tentang, Petunjuk Penggunaan, Data Galeri, Data Pelanggan, Data Paket, Data Pemesanan (highlighted), Laporan Pendapatan, and Grafik Pelayanan. The main content area displays a table titled 'Data Pemesanan' with the following data:

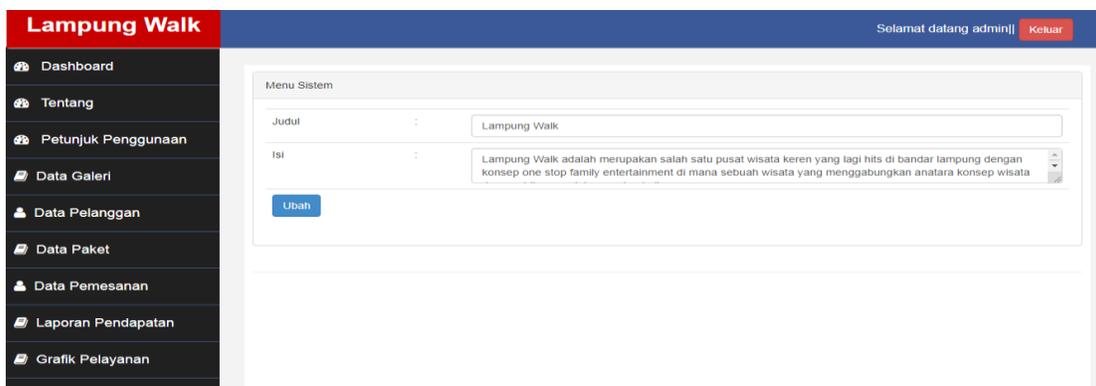
No. Order	Nama Pemesan	Tanggal Pemesanan	Nama Paket	Status	Detail
65	sabtrio	2019-09-07	Paket 3	Menunggu	Detail
64	sabtrio	2019-09-20	Paket 3	lunas	Detail
63	Winda Anggraini	2019-09-07	Paket 2	lunas	Detail

Gambar 4.4 Tampilan Menu Data Pemesanan

Ditampilan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

e. Tampilan edit profil admin

Tampilan edit profil admin digunakan untuk mengedit tampilan awal dan ulasan terkait dengan Lampung Walk.



The screenshot shows the 'Lampung Walk' admin interface for editing the system menu. The top navigation bar and sidebar are the same as in the previous image. The main content area displays a form titled 'Menu Sistem' with the following fields:

- Judul: Lampung Walk
- Isi: Lampung Walk adalah merupakan salah satu pusat wisata keren yang lagi hits di bandar lampung dengan konsep one stop family entertainment di mana sebuah wisata yang menggabungkan anatara konsep wisata

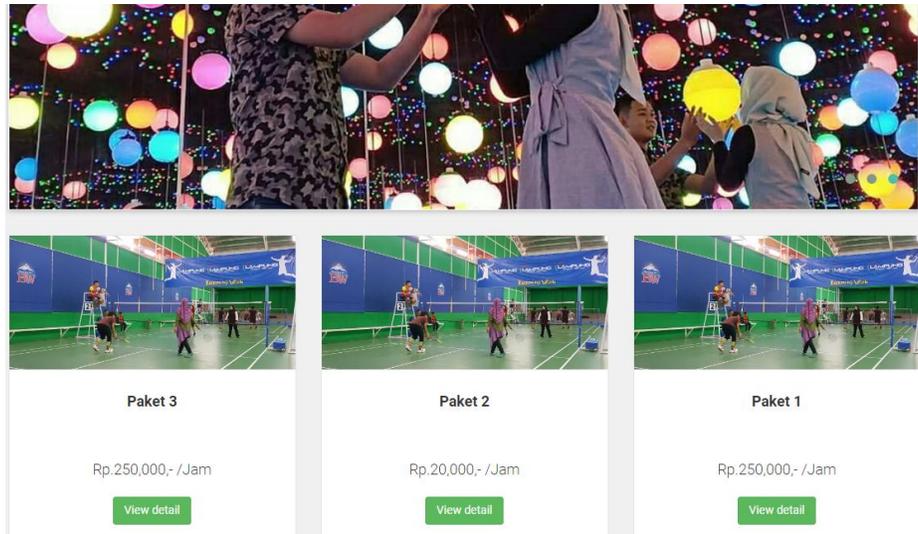
There is a 'Ubah' button at the bottom of the form.

Gambar 4.5 Tampilan Edit Profil Admin

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

f. Tampilan jenis lapangan

Tampilan menu jenis lapangan digunakan user untuk memilih jenis sarana olahraga yang akan dipilih dan bias juga memilih jenis paket olahraga.

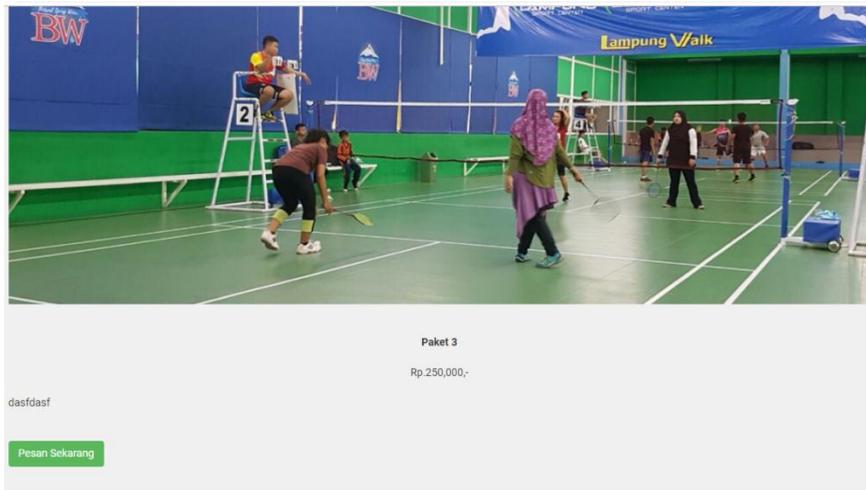


Gambar 4.6 Tampilan Jenis Lapangan

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

g. Tampilan Halaman jenis pemesanan lapangan

Merupakan tampilan yang muncul setelah user memilih jenis lapangan dan memilih jenis paket lapangan sehingga user dapat memesan sesuai jenis lapangan yang telah dipilih.

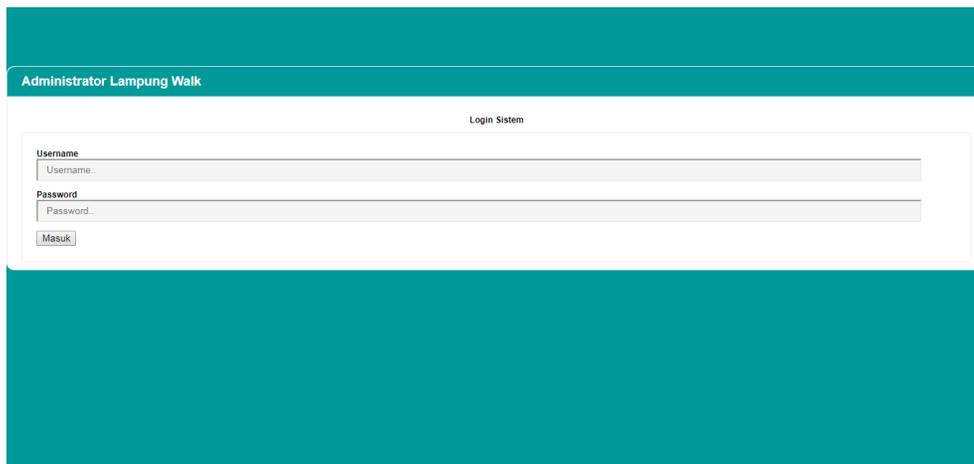


Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pemesanan lapangan

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

h. Tampilan Menu *Login* admin

Merupakan tampilan menu *login* admin yang merupakan master dari layanan pemesanan dan penjadwalan yang tersedia di Lampung Walk yang dikelola oleh admin.

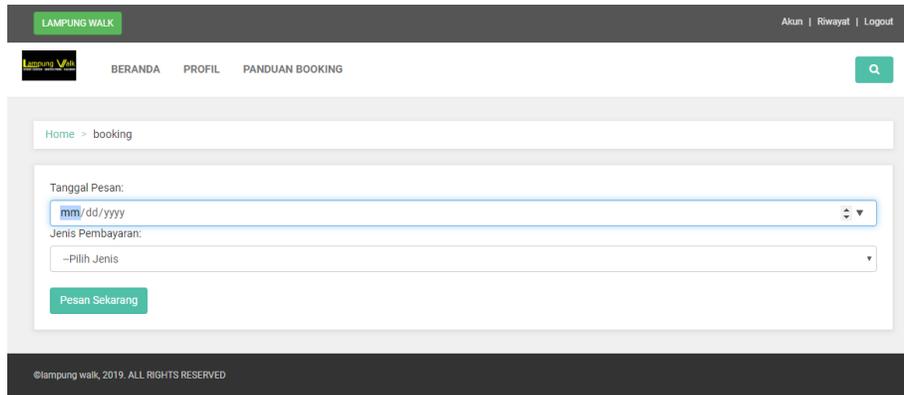


Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu *Login Admin*

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

i. Tampilan Menentukan jadwal

Merupakan lanjutan tampilan dari menu *login* admin dimana disini admin dapat menambahkan jadwal pemesanan lapangan.

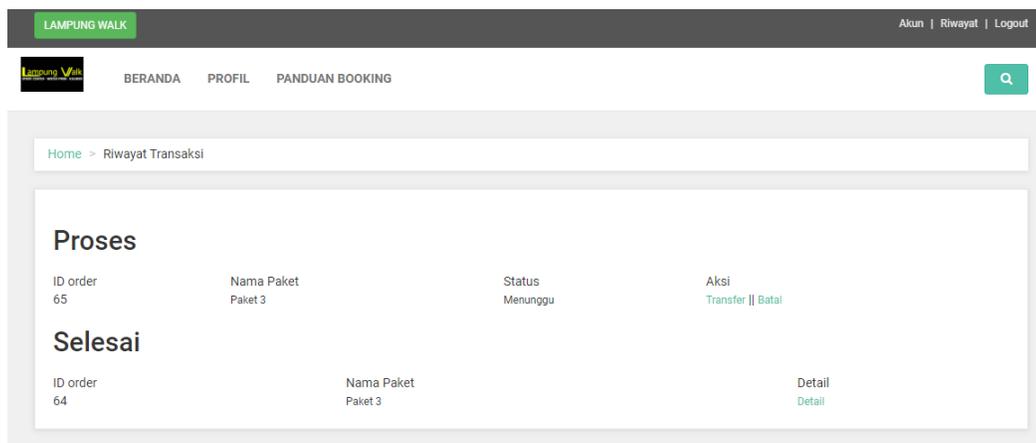


Gambar 4.9 Tampilan Menentukan Jadwal

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju kebeberapa halaman.

j. Tampilan Menu sesudah boking

Merupakan menu boking ini menunjukkan bahwa user telah berhasil memesan lapangan sesuai apa yang dipesan dan dapat di lihat kembali untuk riwayat pemesanan, pembatalan dan jenis transaksi.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Sesudah *Boking*

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

k. Tampilan Menu tambah jenis paket

Merupakan tampilan menu tambahan jenis paket yang akan di berikan pada user untuk melakukan pemesanan



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Tambah Jenis Paket

Ditampilkan ini juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Dengan telah terselesaikannya penelitian, sistem, perancangan program, sampai dengan implementasi dan pembahasan, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi untuk pemesanan dan penjadwalan lapangan ini akan memudahkan user dalam melakukan pemesanan lapangan olahraga pada Lampung Walk.
2. Perancangan sistem informasi pada pemesanan dan penjadwalan lapangan memudahkan customer karena dapat melihat secara detail waktu booking yang sudah terisi dan masih kosong.
3. Perancangan sistem informasi ini telah berhasil mengolah data informasi yang ada melalui *login* administrator.
4. Dengan adanya sistem baru membuat data pencatatan transaksi lebih efisien dan hemat biaya.

1.2 Saran

Untuk mendapatkan sistem informasi pemesanan yang lebih baik lagi dan memiliki tingkat pemanfaatan yang lebih optimal , sangat bergantung pada pemahaman serta penelitian yang lebih mendalam. Berikut ini beberapa saran atau masukan yang mungkin bermanfaat bagi penulis, pembaca , instansi dan lembaga.

1. Dalam pengembangan selanjutnya, sebaiknya perangkat lunak yang digunakan adalah berbasis mobile agar lebih portable dan user friendly.
2. Memperkuat sistem keamanan agar sistem informasi yang ada tidak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar sistem ditingkatkan ke android agar lebih mempermudah user dalam melakukan pemesanan lapangan olahraga pada Lampung Walk.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rossa dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Ari, Rosihan Yuana. 2012. *Dasar-Dasar Pemrograman PHP*. *E-Book* diakses dari <http://blog.rosihanari.net/download-tutorial-php-dasar-gratis/>.
- Brunn, P., Jensen,M.,& Skovgaard, J. (2002). *E-Marketplaces: Craffthing A. Winning Strategy*. *European Management Journal*, 20, 286-298. Retrieved.
- Francis. 2015. *Customer RelationshipManagement: Concept and Technologies*.New York: Routledge
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi Offset, Yogyakarta.
- S, Rosa. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung.Modula.
- Solichin, Achmad. 2016. *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. *E-Book* diunduhdari [www..researchgate.net/publication /236885805_Pemrograman_Web dengan_PHP_ dan MySQL](http://www.researchgate.net/publication/236885805_Pemrograman_Web_dengan_PHP_dan_MySQL)

LAMPIRAN









