



**Sistem Booking Lapangan Futsal Berbasis Android**

**( Study Kasus : Tiger Futsal )**

**SKRIPSI**

**Albet Azis**

**171410094**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**PALEMBANG**

**2022**



**Sistem Booking Lapangan Futsal Berbasis Android**

**( Study Kasus : Tiger Futsal )**

**SKRIPSI**

**Albet Azis**

**171410094**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**PALEMBANG**

**2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Sistem Booking Lapangan Futsal Berbasis Android ( Study  
Kasus : Tiger Futsal )

ALBET AZIS  
171410094

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

Palembang, 26 Januari 2022  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Dekan,

Pembimbing



Merry Agustina, M.M., M.Kom.



Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D.

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Sistem Booking Lapangan Futsal Berbasis Android ( Study Kasus : Tiger Futsal )" Oleh "Albet Azis", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Rabu tanggal 26 Januari 2022.

### Komisi Penguji

1. Ketua : Merry Agustina, M.M., M.Kom.

(.....)

2. Anggota : Deni Erlansyah, M.M., M.Kom.

(.....)

3. Anggota : Iin Seprina, M.Kom

(.....)

Mengetahui,  
Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Ketua,

Universitas Bina Darma  
Fakultas Ilmu Komputer  
Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.

## Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

**Nama : Albet Azis**

**NIM : 171410094**

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukannya kedalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia tugas skripsi ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker dan diunggah di internet;
5. Surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh - sungguh dan terbukti melakukan ketidakbenaraan dalam pernyataan ini, saya siap dihukum dengan sanksi yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 2022  
Yang menyatakan,



Albet Azis  
NIM 171410094

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- **“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.” - Ridwan Kamil**
- **“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” - Bambang Pamungkas**
- **“Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan.” - Dale Carnegie**

### **Kupersembahkan Untuk :**

- **Allah SWT yang telah memberikan kedua orang tua yang aku sayangi**
- **Ayah & Ibu yang telah melahirkanku, membesarkanku serta mendidik dan menyekolahkanku hingga saat ini**
- **Dosen Pembimbing yang telah sepenuhnya membimbing dan mengarahkan ku dalam Menyusun skripsi hingga aku mengerti**
- **Ananda Pramesti ragita cahyani yang selalu memberikan dukungan, semangat dan dalam penyelesaian penulisan skripsi.**
- **Teman - teman yang selalu memberikanku semangat dan motivasi serta dukungan**
- **Almamater ku yang aku banggakan**

## **ABSTRAK**

This futsal field booking application is used to make it easier for tenants to know the schedule of an empty futsal field, to provide convenience in the process of renting a futsal field schedule without having to come directly to the futsal venue. Making this application is done by the Prototype method. This application is implemented with the PHP programming language, MySQL database as a data storage medium and the testing method uses black box testing. The purpose of this research is to produce a rental information system through the website. This application can be used by admins, owners and users. Admin can process field data, rental prices, tenants, bookings, payment confirmations and static pages. Tenants can make bookings via Android, view field schedule information and confirm payment.

*Keywords: System, Booking, Tiger Futsal Field, Android Application.*

## ABSTRAK

Aplikasi pembookingan lapangan futsal ini digunakan untuk memudahkan penyewa mengetahui jadwal lapangan futsal yang kosong, Untuk memberikan kemudahan dalam melakukan proses penyewaan jadwal lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat futsal. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan metode Prototype. Aplikasi ini di implementasikan dengan bahasa pemograman PHP, database MySQL sebagai media penyimpanan data dan metode pengujian menggunakan black box testing. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi penyewaan melalui website. Aplikasi ini dapat digunakan oleh yaitu admin, pemilik dan pengguna. Admin dapat melakukan olah data lapangan, harga sewa, penyewa, booking, konfirmasi pembayaran dan halaman statis. Penyewa dapat melakukan booking via Android, melihat informasi jadwal lapangan dan konfirmasi pembayaran.

**Kata kunci :** Sistem, Booking, Lapangan Tiger Futsal, Aplikasi Android.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas khadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jugalah skripsi ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk meyelesaikan pendidikan di program studi Sistem Informasi di Universitas Bina Darma Palembang. Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang saya miliki. Oleh karena itu dalam melengkapi kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun. Pada kesempatan yang baik ini tak luput pula penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dr. Sunda Ariani, M.Pd., M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dedy Syamsuar, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Zaid amin. M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Merry Agustina, MM., M.Kom selaku Pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Kedua orangtuaku yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan agar tetap semangat dan tidak pernah menyerah dalam menjalani kehidupan. Ananda pramesti rc yang selalu memberi semangat.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma yang telah memberikan dukungan, semangat dan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi.

Palembang, 2022

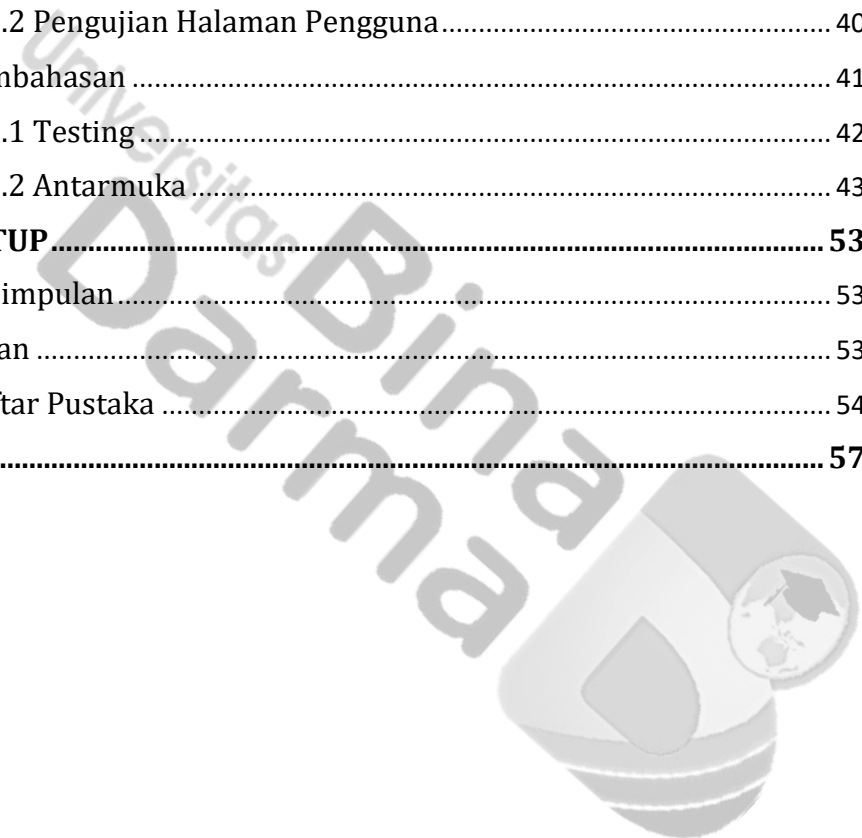
Penulis

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>Halaman Persetujuan</b> .....	<b>iv</b>
<b>Surat Pernyataan</b> .....	<b>v</b>
<b>Motto</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.7 Metodologi Penelitian.....	5
1.7.1 Waktu Dan Tempat .....	5
1.7.2 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7.3 Metode Penelitian .....	6
1.7.4 Metode Pengembangan dan pendekatan sistem.....	6
1.7.5 Metode Prototype.....	7
1.8 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Landasan Teori .....	9
2.1.1 Sistem.....	9
2.1.2 Informasi .....	9
2.1.3 Sistem Informasi.....	10
2.2 Pengertian <i>Android</i> .....	10

2.3 Pengertian <i>Booking</i> .....	10
2.4 Pengertian Aplikasi .....	11
2.5 Pengertian <i>Android Studio</i> .....	11
2.6 <i>Mysql</i> .....	12
2.7 <i>Php</i> .....	14
2.8 Xampp .....	15
2.9 <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	16
2.9.1 Use Case Diagram .....	17
2.9.2 <i>Activity Diagram</i> .....	18
2.9.3 <i>Class Diagram</i> .....	19
2.10 Penelitian Sebelumnya.....	20
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Analisa Kebutuhan.....	22
3.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	22
3.1.2 Alat dan Bahan.....	23
3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	24
3.2.1 Use Case Diagram.....	26
3.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	27
3.2.3 <i>Activity Diagram Admin</i> .....	27
3.2.4 <i>Activity Diagram Pemilik</i> .....	27
3.2.5 <i>Activity Diagram Pengguna</i> .....	28
3.2.6 <i>Class Diagram</i> .....	29
3.3 Desain .....	29
3.3.1 Rancangan Struktur Data .....	30
3.4 Rancangan Antarmuka.....	33
3.4.1 Rancangan Halaman Index.....	33
3.4.2 Rancangan Halaman Dashboard Admin .....	33
3.4.3 Rancangan Halaman Pengguna.....	34
3.4.4 Rancangan Halaman Input Lapangan.....	34
3.4.5 Rancangan Halaman Input Member .....	35
3.4.6 Rancangan Halaman Input Booking.....	35
3.4.7 Rancangan Halaman Input Jadwal .....	36
3.4.8 Rancangan Halaman Laporan.....	36

3.5 Pengkodean (Coding) .....	37
3.6 Pengujian (Testing/Verification).....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil.....	38
4.2 Pengujian Sistem/ <i>Testing</i> .....	38
4.2.1 Pengujian Halaman <i>Black bock</i> Admin/Pemilik.....	39
3.2.2 Pengujian Halaman Pengguna.....	40
4.3 Pembahasan .....	41
4.3.1 Testing .....	42
4.3.2 Antarmuka.....	43
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran .....	53
5.3 Daftar Pustaka .....	54
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>



## Daftar Gambar

<b>Gambar 1.1</b>	Prototype Model.....	7
<b>3.2</b>	Perancangan Pengembangan	
	Arsitektur yang Diusulkan.....	25
<b>3.3</b>	<i>Use Case</i> Diagram.....	26
<b>3.4.1</b>	Diagram Activity Admin dan Sistem.....	27
<b>3.4.2</b>	Diagram Activity Pemilik.....	28
<b>3.4.3</b>	Diagram Activity Pengguna.....	28
<b>3.5</b>	<i>Class</i> Diagram.....	29
<b>3.7.1</b>	Halaman Index.....	33
<b>3.7.2</b>	Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	33
<b>3.7.3</b>	Rancangan Halaman Input Pengguna.....	34
<b>3.7.4</b>	Rancangan Halaman Input Lapangan.....	34
<b>3.7.5</b>	Rancangan Halaman Input Member.....	35
<b>3.7.6</b>	Rancangan Halaman Input Booking.....	35
<b>3.7.7</b>	Rancangan Halaman Input Jadwal.....	36
<b>3.7.8</b>	Rancangan Halaman Laporan.....	36
<b>4.1</b>	Halaman <i>Login</i> admin.....	44
<b>4.2</b>	Halaman Dashboard Admin.....	44
<b>4.3</b>	Halaman Pengguna.....	45
<b>4.4</b>	Halaman Lapangan.....	45
<b>4.5</b>	Halaman Member.....	45
<b>4.6</b>	Halaman Booking.....	46

4.7	Halaman Jadwal.....	46
4.8	Halaman Laporan.....	47
4.9	Halaman <i>Dashboard</i> Pengguna.....	47
4.10	Halaman Pemesanan.....	48
4.11	Halaman Daftar Lapangan.....	49
4.12	Halaman Tentang Kami.....	50
4.13	Halaman Akun dan <i>Logout</i> .....	51



## Daftar Tabel

<b>Tabel 2.1</b>	<i>Use Case Diagram</i> .....	17
<b>2.2</b>	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	18
<b>2.3</b>	Simbol-Simbol <i>class Diagram</i> .....	20
<b>2.4</b>	Penelitian Sebelumnya.....	21
<b>3.6.1</b>	<i>Database Admin</i> .....	30
<b>3.6.2</b>	<i>Database Lapangan</i> .....	31
<b>3.6.3</b>	<i>Database Member</i> .....	31
<b>3.6.4</b>	<i>Database Jadwal</i> .....	32
<b>4.1</b>	Pengujian Halaman <i>Black Box testing</i> Admin dan Pemilik.....	39
<b>4.2</b>	Pengujian Halaman Pengguna.....	40
<b>4.3</b>	Hasil Pengujian <i>Software</i> .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Form Verifikasi Format Penjilidan Skripsi Program Studi Sistem Informasi
2. Surat Keterangan Lulus
3. Sk Pembimbing
4. Formulir Pengajuan Judul
5. Lembar Konsultasi Skripsi
6. Formulir Perbaikan Komprehensif
7. Hasil Turnitin
8. Bukti Foto
9. Surat Balasan Dari Perusahaan

