



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOKING LAPANGAN ZIDAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI TANGGERANG SELATAN

Arisky Rahmatulloh¹, Irwan Ahussalim², Muhamad Derryanur³,
Saprudin⁴

^{1,2,3,4}Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
E-mail: ¹ariskyrahmatulloh12@gmail.com, ²irwan290696@gmail.com, ³m.derryanur@gmail.com,
⁴dosen00845@unpam.ac.id

Abstrak – Di era modern saat ini terdapat perkembangan teknologi yang dikenal dengan internet. Dengan bantuan Internet, siapa pun dapat berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Adanya jaringan global memungkinkan koneksi internet setiap saat. Media online memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan saat ini. Orang menggunakan internet tidak hanya untuk mencari informasi tetapi juga untuk mengembangkan bisnis mereka dengan membangun aplikasi web. Berkat Internet yang terus berkembang, aplikasi web mudah diakses oleh semua orang. Teknologi web dan internet membantu manajemen waktu, seperti sistem pemesanan online yang dapat diakses kapan saja, di mana saja. Namun pada futsal Zidan saat ini masih membutuhkan waktu yang lama untuk memesan shot karena harus diambil langsung di lapangan futsal Zidan. Selain itu, kuitansi pembayaran masih disimpan dalam bentuk kertas atau pembukuan untuk menjaga laporan pembayaran. Ini menyulitkan manajer untuk meringkas data, karena banyak file fisik mempersulit penyimpanan informasi secara efisien. Oleh karena itu, sistem informasi pendukung manajemen futsal Zidane sangat berguna bagi pelanggan terutama terkait pemesanan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Booking, Lapangan, Zidan Futsal, *Berbasis Website*

Abstract – In today's modern era there is a technological development known as the internet. With the help of the Internet, anyone can communicate with people all over the world. The existence of a global network allows internet connection at any time. Online media plays a very important role in today's life. People use the internet not only to find information but also to grow their business by building web applications. Thanks to the ever-evolving Internet, web applications are easily accessible to everyone. Web and internet technologies help with time management, such as online ordering systems that can be accessed anytime, anywhere. However, at Zidan futsal, it still takes a long time to order shots because they have to be taken directly at the Zidan futsal field. In addition, payment receipts are still kept in paper form or bookkeeping to maintain payment reports. This makes it difficult for managers to summarize data, because many physical files make it difficult to store order information efficiently. Therefore, Zidane's futsal management support information system is very useful for customers, especially regarding orders.

.Keywords: Information System, Booking, Field, Zidan Futsal, Website Based.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan teknologi yang dikenal sebagai internet telah menjadi sangat dikenal. Dengan menggunakan internet, setiap orang dapat berkomunikasi dengan orang lain di berbagai bagian dunia. Internet bisa diakses setiap saat berkat jaringan global yang ada. Kehadiran media online dalam kehidupan ini sangatlah besar. Selain itu, penggunaan tidak hanya menggunakan akses internet untuk mencari sebuah informasi, akan tetapi bisa juga untuk mengembangkan sebuah usaha dengan cara menggunakan aplikasi web.. Internet terus berkembang, membuat aplikasi web lebih mudah diakses oleh semua orang.



Teknologi web dan internet menjadi media untuk mengatur waktu, serta menjadi sebuah sistem baru dalam sebuah sistem pemesanan online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Namun, dalam kasus lapangan futsal Zidan saat ini, proses pemesanan lapangan masih memakan banyak waktu karena setiap orang yang akan melakukan pemesanan lapangan harus datang langsung ke lapangan Zidan. Saat ini pembayaran masih memakai banyak kertas serta buku untuk menyusun laporan pembayaran setiap harinya. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi pihak manajemen karena berkas fisik yang beragam sulit untuk mengatur data pemesanan dengan baik dan benar, sehingga ada risiko data hilang.

Dan sebuah sistem yang mendukung pengelolaan futsal Zidan semakin memudahkan pelanggan terutama dalam hal pemesanan. Penulis ingin merancang sebuah sistem informasi berbasis web yang tujuannya untuk meningkatkan proses budidaya lahan dan pengolahan data Zidan-futsal. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan metode pemesanan tradisional seperti pertemuan tatap muka, pemesanan melalui telepon, dokumen dan jadwal. .

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka ini dimaksud untuk memperluas pemahaman tentang pembuatan sistem informasi pemesanan tempat bermain futsal berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE DI BANDUNG FUTSAL CAVALRY". masih dalam proses mengembangkan sistem informasi tenant yang menggunakan manual dan media kertas sebagai penyimpanan data, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menemukan layanan yang tepat, cepat dan akurat. Dalam penelitian perlu dilakukan perancangan sistem komputer. , sehingga lebih mudah, cepat dan akurat bekerja dibandingkan dengan sistem manual. Penelitian ini dilakukan oleh (Andriyanto. 2019). Ada lagi makalah penelitian yang disebut "SISTEM INFORMASI SEWA LAPANGAN FUTSAL WEB". Sempat ada pembahasan untuk menginformasikan lokasi lapangan futsal di Medan kepada masyarakat. Untuk menghemat waktu, website ini juga membantu masyarakat untuk memesan lapangan futsal langsung melalui website ini. Ada banyak pilihan lapangan futsal di situs ini sehingga masyarakat bisa memilih lapangan futsal yang cocok dengan mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall. Metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurutan dalam perkembangannya, yaitu.

Analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean dan pengujian, implementasi dan pemeliharaan program. Bahasa pemrograman PHP dan MySQL digunakan sebagai database dalam pekerjaan pembangunan ini. Tujuan dibuatnya website ini adalah untuk memudahkan masyarakat dalam mencari informasi lokasi lapangan futsal. Penelitian ini dilakukan oleh (S, Bayu Segara. 2018). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka dibuatnya sistem informasi cadangan lapangan futsal dapat mengatasi permasalahan yang muncul. Selain itu, untuk memantapkan pembuatan laporan sistem komando ini, perlu disampaikan informasi atau teori yang terkait dengan materi dan ruang lingkup pembahasan sebagai dasar pembuatan laporan ini. Adapun teori- teori nya sebagai berikut.



2.1. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem informasi merupakan pengolahan suatu data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan, koordinasi dan kendali visualisasi serta analisis. (Nirsal et al., 2020)

2.2. Pemesanan

Sewa adalah kontrak atau pengaturan dimana penyewa harus membayar atau memberikan kompensasi dan jasa untuk objek atau barang milik pemilik objek yang dipinjam. Hukum menyewa penyewa adalah sederhana atau diperbolehkan, seperti menyewa dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyewa gedung perkantoran, menyewa rumah, menyewa lapangan futsal dan lain-lain. (Trianasari & Septianto, 2022)

2.3. Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim beranggotakan lima orang, yang tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan. Selain lima pemain utama, setiap tim juga bisa memiliki pemain pengganti. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi oleh garis, bukan jaring atau papan. (Purwanto et al., 2021)

2.4. Website

web merupakan suatu koleksi halaman-halaman yang menampilkan berbagai informasi, seperti teks, gambar diam atau bergerak, animasi, video, audio, dan/atau kombinasi dari semuanya. Halaman-halaman ini dapat berupa statis atau dinamis, dan saling terhubung melalui jaringan halaman (hyperlink). Selain itu, web juga terdiri dari sejumlah blok bangunan yang terhubung satu sama lain. (Khatimah, 2022)

a. MySQL

MySQL merupakan software atau aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun sebuah sistem web ataupun aplikasi yang menggunakan database di dalamnya (Sitinjak et al, 2020)

b. PHP MyAdmin

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang dapat ditambahkan atau ditambahkan ke dalam HTML. Website dinamis juga dapat dibuat dan diprogram menggunakan PHP. PhpMyAdmin adalah perangkat lunak gratis yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan digunakan untuk mengelola administrasi MySQL melalui World Wide Web (WWW). phpMyAdmin dapat melakukan berbagai operasi MySQL seperti B. mengelola basis data, tabel, bidang, hubungan, indeks, pengguna, izin, dan lainnya (Nirsal, Rusmala dan Syafriadi, 2020)

c. Xampp

XAMPP merupakan sebuah program perangkat lunak pembantu yang menyediakan berbagai macam tools untuk digunakan sebagai jembatan penghubung dalam pembuatan sebuah program. Dalam membuat sebuah *database* pada MySQL, diharuskan mengaktifkan layanan MySQL dan Apache yang terdapat pada *software* XAMPP

2.5. UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah gambaran visualisasi dari struktur program yang akan penulis bangun. Terdapat beberapa macam UML diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Use Case Diagram

Activity diagram sistem berjalan merupakan sebuah alur aktivitas atau kegiatan bisnis yang saat ini tengah berjalan di instansi tempat kami melakukan praktek dan penelitian. Berikut gambaran ilustrasi activity diagram pada gambar dibawah ini.

b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan bentuk yang digunakan untuk memodelkan komputasi dan alur kerja yang dikembangkan dalam sistem atau perangkat lunak. Keadaan diagram operasi mewakili keadaan perhitungan yang sedang dilakukan Diagram operasi mengasumsikan bahwa

perhitungan dilakukan tanpa interupsi eksternal. Berikut adalah bagan aktivitas yang direkomendasikan untuk Zidan Futsal.

c. Usecase

Use case diagram merupakan interaksi antara aktor lain dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fitur apa saja yang tersedia pada sistem dan siapa saja yang diperbolehkan menggunakan fitur tersebut. Di bawah ini adalah diagram kasus penggunaan .

d. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses pengelompokan atribut data yang membentuk entitas sederhana , nonredundant, fleksibel, dan mudah beradaptasi. Pengelompokan atribut dari beberapa kumpulan data yang membentuk sebuah entitas sederhana untuk mengurangi terjadinya edudansi data.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam membuat karya tulis ini, penulis menggunakan dasar penelitian dengan metode pengumpulan data kualitatif, dimana pada dasarnya sebuah penelitian dilakukan untuk dapat mencapai tujuan tertentu yang pada intinya diharapkan dapat membantu mewujudkan tujuan dari penelitian ini. Penulis melakukan observasi pada beberapa objek di lokasi penelitian dan juga melakukan wawancara untuk menambah literatur dan kemudian dianalisis hingga sistem selesai dibangun:

a. Observasi

Observasi dilakukan sebagai langkah awal dalam menyusun penelitian. Pengamatan dilakukan sebagai langkah awal dalam menyusun penelitian. Observasi merupakan salah satu dasar dari metode pengumpulan data, yang dilakukan oleh seseorang yang dalam proses penelitian mengamati langsung tempat yang dipilih.

b. Wawancara

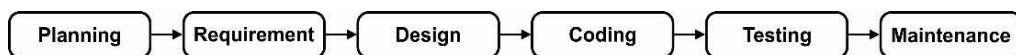
Diskusi tanya jawab atau wawancara merupakan sebuah proses pengumpulan data yang didapatkan dengan melakukan percakapan atau komunikasi secara langsung antara penulis dengan narasumber untuk mendapatkan data yang dibutuhkan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data merujuk pada cara yang digunakan oleh seseorang untuk mengumpulkan informasi yang digunakan sebagai dasar dalam pembuatan artikel berdasarkan penelitiannya. Penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pencarian dan penyuntingan berbagai sumber, jurnal, buku, publikasi atau berbagai kajian yang ada. Metodologi pengembangan sistem Dalam pengembangan sistem ini, penulis mengadopsi metode waterfall, yakni suatu pendekatan pengembangan sistem yang terstruktur dan berurutan mulai dari tahap analisis, desain pengkodean, hingga pengujian.. .

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Pengembangan sistem dengan menggunakan metode waterfall merupakan pekerjaan pengembangan dengan proses yang linier. Oleh karena itu, saat mendesain, kita tidak dapat melanjutkan ke proses selanjutnya tanpa terlebih dahulu melakukan proses sebelumnya. Metode ini juga memiliki alur kerja yang jelas dan detail sehingga memudahkan analisis dan mengurangi resiko kesalahan dalam desain sistem. .



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Berikut merupakan beberapa tahapan dalam metode pengembangan sistem *waterfall*:

a. Planning

Langkah pertama yang perlu kami kerjakan adalah membuat rencana atau langkah-langkah



yang akan diambil di masa mendatang saat merancang sistem .

b. Requirement

Pada titik ini kami memulai beberapa persiapan lain termasuk observasi ke lokasi penelitian. Semua informasi yang diterima diproses dan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang komprehensif tentang definisi kebutuhan pengguna dan perangkat lunak yang akan dikembangkan..

c. Design

Pada tahap ini, kami mulai merancang sistem yang terdiri dari UML (Unified Modeling Language), database dan antarmuka pengguna atau user interface. Perancangan UML terdiri dari berbagai model diagram yang diolah untuk memudahkan perancangan sistem. .

d. Coding / Implementation

Pada titik ini kami mulai menerjemahkan berbagai rencana ke dalam sistem dan juga menerapkannya .

e. Testing

Pada tahapan ini kami mulai memfokuskan dalam sebuah pengujian sistem agar dapat memastikan semua aspek sistem dapat digunakan dengan baik.

f. Maintenance

Langkah ini merupakan langkah terakhir yang akan kita lakukan. Kami memperbaiki semua kesalahan dan cacat yang ditemukan pada proses sebelumnya dan juga memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik pada langkah ini. .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Kebutuhan Sistem

Implementasi adalah langkah di mana kode program dijalankan, yang disajikan dalam bentuk sistem yang dapat digunakan. Kode program (user interface) dan juga proses-proses yang berjalan di dalamnya.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Sistem informasi penggajian dan kas kecil dapat berjalan dengan normal karena adanya perangkat yang mendukung dalam pembuatan sistem ini, adapun spesifikasi perangkat keras yang diimplementasikan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Implementasi Perangkat Keras

No	Requirement	Hardware
1	Memori RAM	<i>Minimum 2 GB</i>
2	<i>Storage</i>	<i>Storage Minimum SSD 15GB</i>
3	<i>Processor</i>	<i>Minimum Intel Core</i>
4	Perangkat	PC, Laptop, Handphone

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

5 Sistem informasi penggajian dan kas kecil dapat berjalan dengan normal karena adanya perangkat yang mendukung dalam pembuatan sistem ini, adapun spesifikasi perangkat lunak yang diimplementasikan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Implementasi Perangkat Lunak

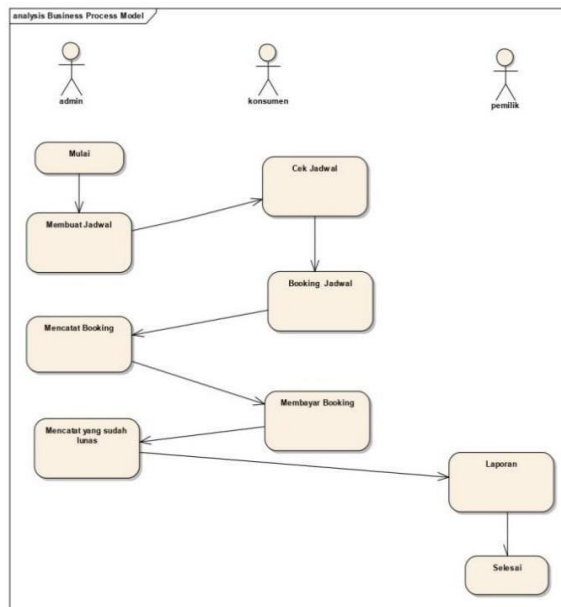
No	Requirements	Perangkat Lunak
1	Sistem Operasi (OS)	Windows
2	Database	MySQL 5.7
3	Program	Redis PHP 8.2 Browser

5.1. UML (Unified Modelling Language)

UML (Unified Modelling Language) merupakan visualisasi dari struktur program yang dibuat oleh penulis. UML ini diharapkan dapat memudahkan penulis untuk merancang sistem pelacakan produk dan memenuhi semua kebutuhan pengguna secara efisien, lengkap dan akurat. Ada berbagai jenis UML, termasuk yang berikut ini:

5.1.1 Activity Diagram (Sistem Berjalan)

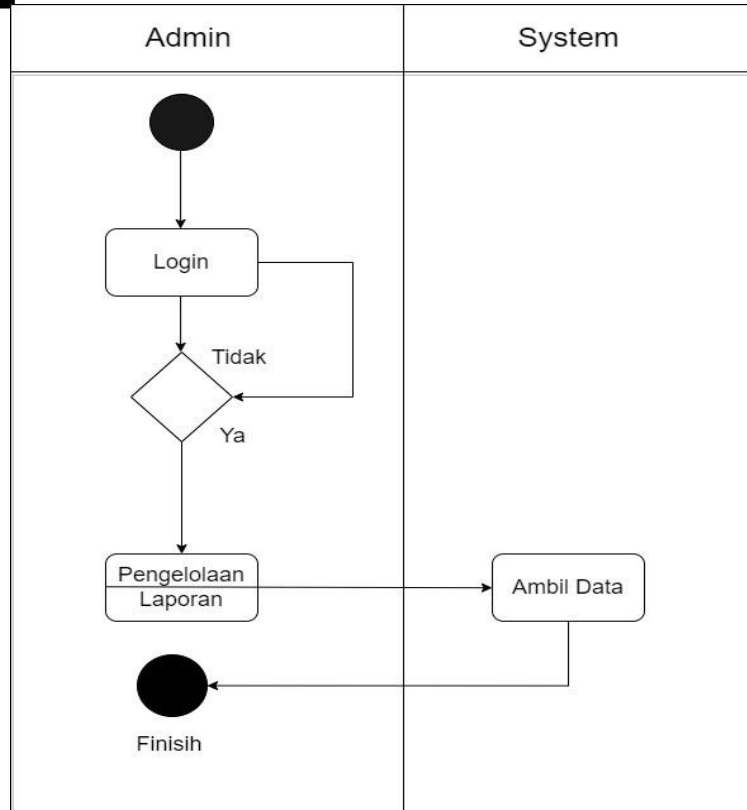
Activity diagram sistem berjalan merupakan sebuah alur aktivitas atau kegiatan bisnis yang saat ini tengah berjalan di instansi tempat kami melakukan praktek dan penelitian. Berikut gambaran ilustrasi activity diagram pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Activity Diagram Distribusi SPK (Sistem Berjalan)

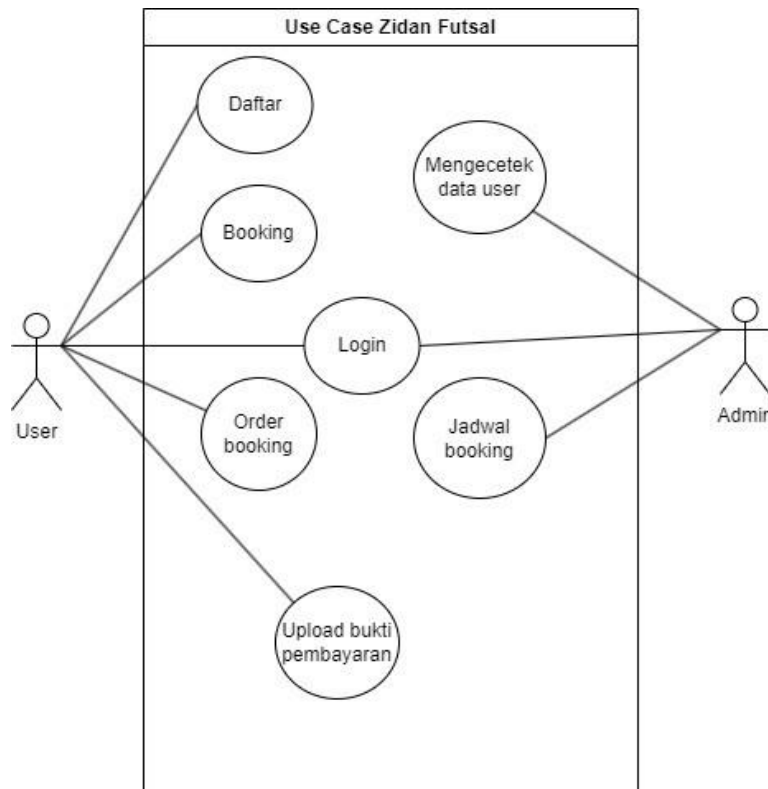
5.1.2 Activity Diagram (Sistem Usulan)

Diagram aktivitas merupakan representasi dari mesin keadaan yang bertujuan untuk memodelkan komputasi dan aliran kerja yang terjadi dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang dalam pengembangan. Setiap keadaan dalam diagram aktivitas menggambarkan keadaan komputasi yang sedang dieksekusi, dan diagram aktivitas mengasumsikan bahwa komputasi dilakukan tanpa adanya gangguan eksternal. Berikut ini adalah contoh Diagram Aktivitas yang diusulkan dalam konteks Zidan Futsal..



5.1.3 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan sebuah interaksi antara satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siap siapa yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut dibawah ini case diagram



Gambar 6. Use Case Diagram

5.2. Database

Database memegang peranan penting sebagai inti dari aplikasi karena semua elemen aplikasi seperti fungsi, alat, menu dan fungsi lainnya dapat dihubungkan melalui basis data. Database tidak hanya bertindak sebagai penyimpan data, tetapi juga menyediakan informasi yang memungkinkan pengguna mengelola data dengan mudah untuk analisis dan evaluasi. (Irawati Sitompul, 2017)

5.2.1 Normalisasi

Normalisasi adalah proses pengelompokan atribut data menjadi bentuk unit yang sederhana, tidak berlebihan, fleksibel dan adaptif. Mengelompokkan atribut dari beberapa set data menjadi satu kesatuan untuk mengurangi redundansi data.

Gambar 18. Normalisasi 1NF Tabel Admin

1. Tabel admin 1NF

id_admin	Nama	Username	Password
1	Ariski Rahmatulloh	Ariski	Ariski123
2	Irwan Ahussalim	Irwan	Irwan123
3	Derry yanur	Derry	Derry123
4	admin	Admin	Admin123

Gambar 19. Normalisasi Booking

2. Tabel Booking

id_admin	Tanggal	Jam	waktu	Lapangan	Harga	Gambar
60	2023-05-02	09:25:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
61	2023-05-09	10:15:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	buki
62	2023-05-09	11:15:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
64	2023-05-15	23:00:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
65	2023-05-10	01:00:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
66	2023-05-25	10:00:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti

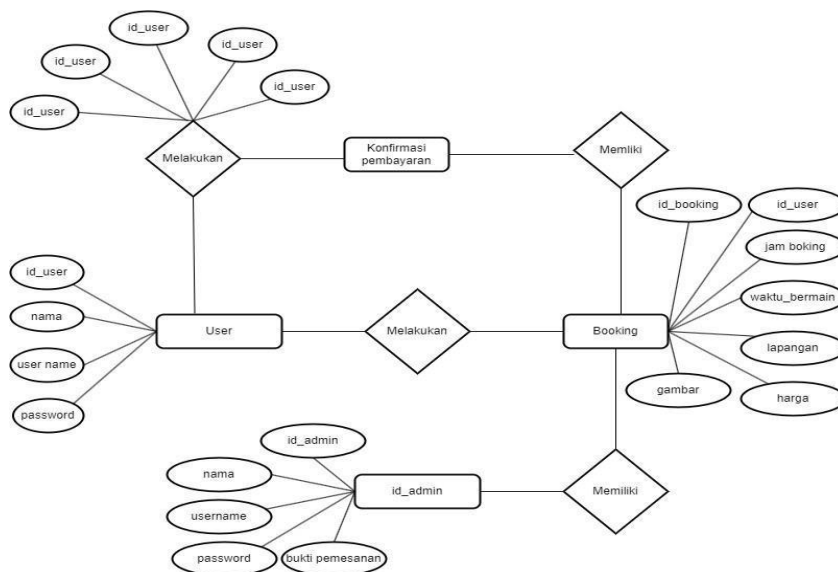
1. Tabel admin 2NF

id_admin	Nama	Username	Password
1	Ariski Rahmatulloh	Ariski	Ariski123
2	Irwan Ahussalim	Irwan	Irwan123
3	Derry yanur	Derry	Derry123
4	admin	Admin	Admin123

Gambar 20. Normalisasi Admin 2NF

5.2.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

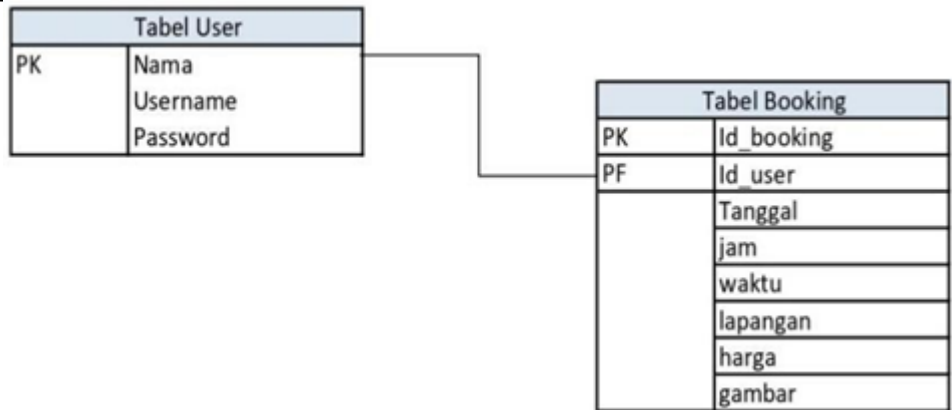
Entity Relations Diagram (ERD) adalah teknik untuk memodelkan kebutuhan informasi suatu organisasi, biasanya dengan sistem analisis dalam tahap penelitian pembuatan website cadangan futsal. Basis data dengan MySQL. Terdapat beberapa tabel dalam ERD ini, yaitu: Reservasi Meja, Pengguna, Admin.



Gambar 21. ERD Sistem Tracking Produksi

5.2.3 Relasi Tabel

Relasi tabel adalah koneksi antara beberapa tabel yang mewakili relasi antar objek dan membantu mengelola operasi database. Konsep relasi ini mengacu pada cara bagaimana tabel-tabel dalam database dapat dihubungkan bersama dan menggambarkan hubungan antara dua atau lebih tabel di dalamnya. Korelasi tabel memungkinkan informasi dalam database diatur dan dihubungkan secara efisien, memungkinkan pemrosesan data yang lebih kompleks dan pengambilan informasi terkait. Hubungan tersebut saling terkait satu dengan yang lainnya melalui suatu primary key atau atribut tertentu.



Gambar 22. Relasi Tabel Sistem

5.2.4 Desain Tabel

Desain tabel adalah proses merancang struktur dan hubungan antara tabel-tabel dalam sebuah *database* untuk menyimpan dan mengorganisasi data secara efektif.

1. Tabel admin

2NF

id_admin	Nama	Username	Password
1	Ariski Rahmatulloh	Ariski	Ariski123
2	Irwan Ahussalim	Irwan	Irwan123
3	Derry yanur	Derry	Derry123
4	admin	Admin	Admin123

Gambar 23. Desain Tabel Admin

2. Tabel User

id_user	Nama	Username	Password
30	deri	deri	deri123
31	irwan	irwan	irwan123
32	ariski	ariski	irwan123
33	user	user	user123

Gambar 24. Desain Tabel User

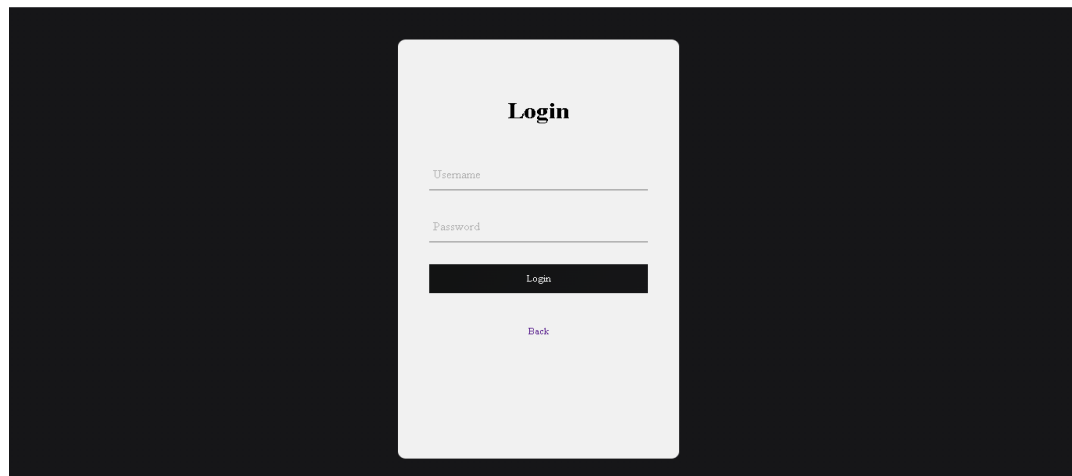
3. Tabel Booking

id_admin	Tanggal	Jam	waktu	Lapangan	Harga	Gambar
60	2023-05-02	09:25:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
61	2023-05-09	10:15:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	buki
62	2023-05-09	11:15:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
64	2023-05-15	23:00:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
65	2023-05-10	01:00:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti
66	2023-05-25	10:00:00	1jam	lapangan1	Rp.120.000	bukti

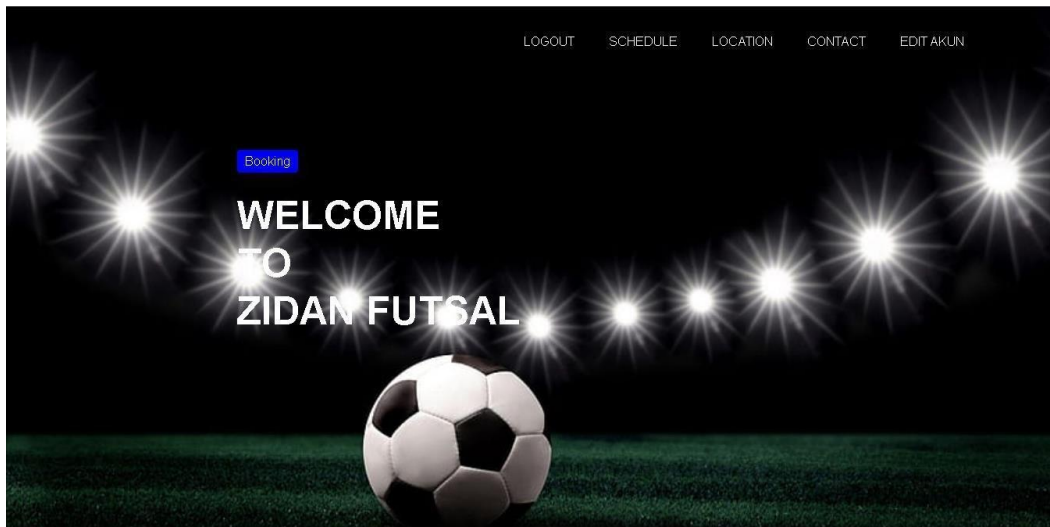
Gambar 25. Desain Tabel Booking

5.3. Implementasi Layar

Halaman logi Adalah halaman yang digunakan oleh pengguna untuk memasukan informasi yang diperlukan untuk mengakses suatu system atau layanan yang memerlukan autentikasi. Halaman login biasanya meminta pengguna untuk memasukan informasi seperti nama pengguna untuk memasukan informasi seperti nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*) yang valid untuk dapat mengakses system atau layanan tersebut:



Gambar 29. Implementasi Layar Halaman *Login*



Gambar 30. Implementasi Layar Halaman *Dashboard*

NO	HARI	BUKA	TUTUP
1	Senin	08.00	24.00
2	Selasa	08.00	24.00
3	Rabu	08.00	24.00
4	Kamis	08.00	24.00
5	Jum'at	13.00	24.00
6	Sabtu	08.00	24.00
7	Minggu	08.00	24.00

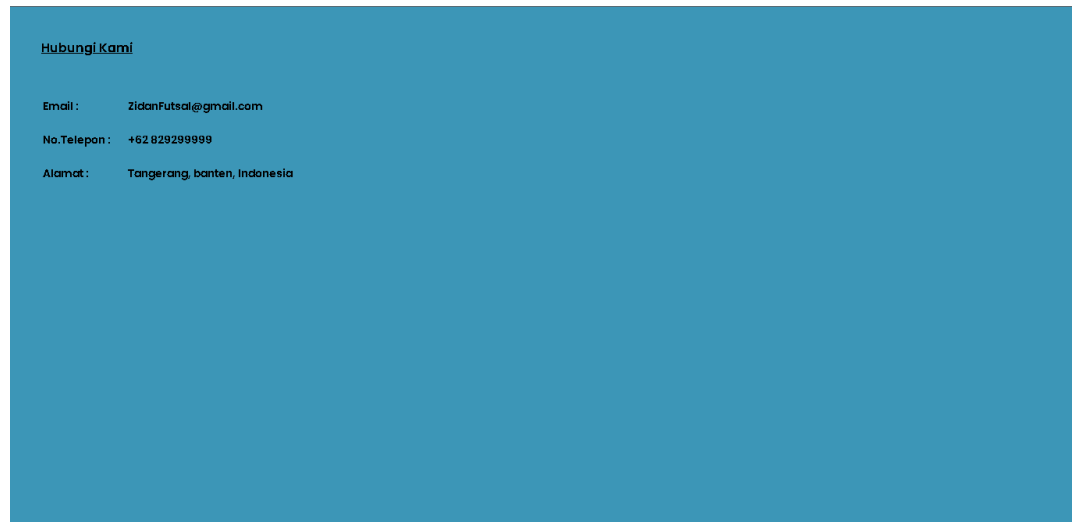
Gambar 31. Implementasi Layar Menu



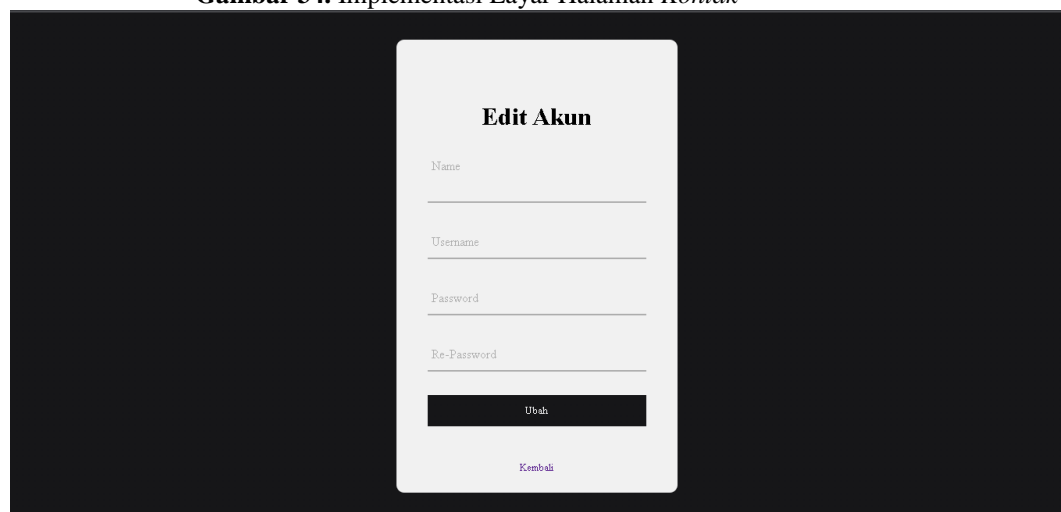
Gambar 32. Implementasi Layar Halaman Lokasi



Gambar 33. Implementasi Layar Halaman *Pembayaran*



Gambar 34. Implementasi Layar Halaman *Kontak*



Gambar 35. Implementasi Layar Halaman Menu Akun



5.4. Pengujian Sistem

Blackbox testing digunakan dalam pengujian sistem informasi penggajian dan kas kecil ini. Pengujian Blackbox adalah teknik untuk menguji perangkat lunak tanpa berfokus pada spesifikasinya (Febriyanti et al., 2021). Dengan adanya *blackbox testing* ini membantu penulis untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan yang terdapat dalam sistem.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan Setelah menganalisis dan mengimplementasikan sistem informasi keamanan lapangan futsal Zidan, dapat disimpulkan bahwa sistem telah mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan pengembangnya. Beberapa kesimpulan rumusan masalah dalam sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Lapangan Zidan Futsal masih menggunakan cara manual dalam pengelolaan lapangan. Hal ini mengakibatkan waktu pemrosesan pesanan lapangan menjadi lebih lama karena pelanggan harus datang langsung ke Zidan Futsal untuk melakukan pemesanan. Selain itu, pembayaran yang terus bergantung pada penggunaan kertas dan buku menyebabkan menumpuknya banyak dokumen. Selain itu, belum ada sistem reguler untuk mencatat dan memantau penggunaan seluruh lapangan futsal..
2. Sistem ini dapat memberikan kenyamanan lebih pada layanan lapangan dan memudahkan pendataan oleh pengelola layanan lapangan.
3. Melalui aplikasi online, pengurus atau official dapat memantau dengan baik informasi event penggunaan lapangan futsal.
4. Performa pemrosesan backup data dan penggabungan data Zidan Futsal dinilai sangat baik .

REFERENCES

- Khotimah, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web Allium Futsal Caruban. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi ...*, 41–46.
- Nirsal, Rusmala dan Syafriadi. (2020). Perancangan dan implementasi sistem pembelajaran berbasis e-learning di SMPN 1 Pakue Tengah. *Jurnal Ilmiah d'Compulare*, 10, 30-374 .
- Purwanto, H., Nugraha, F. A., Prayogha, M. R., & Syahputra, R. M. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 100
- Trianasari, A., & Septianto, R. (2022). Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Secara Online Untuk Daerah Kecamatan Pondok Gede Berbasis Android. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 3(2), 1–6.
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, ., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1). doi: 10.58217/ipsikom.v8i1.164.