
SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB UNTUK PENGELOLAAN ARENA OLAHRAGA PADA APRIDA SPORT CENTER JAKARTA

Andy Dharmalau¹⁾, Yogasetya Suhanda²⁾, Johan Anda³⁾

¹⁾Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

^{2,3)}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma Jakarta

Correspondence author: Andy Dharmalau, andy.d@swadharma.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstract

The competition between sports arena businesses today is very tight and few can survive. So it takes good management to survive. Apart from having complete availability and services, Aprida Sports Center does not yet have a good system in processing transaction data for its operational activities. So that there are often errors in booking data, payment transactions, and difficulties in making reports. This reason makes the writer interested in this research to evaluate the implementation of transaction data processing on the running system. The purpose of this research is to solve the problems that occur in the exiting conditions. The design of the sports arena management system uses PHP programming and MySQL database to make it easier to apply. With the information system for managing the sports arena, customers, prospective customers, and owners can easily access the information about the field. The sports arena management information system is run as expected.

Keywords: *Information systems, sport arena, PHP, MySQL*

Abstrak

Persaingan antar bisnis arena olahraga saat ini sangat ketat dan hanya sedikit yang bisa bertahan. Sehingga dibutuhkan manajemen yang baik untuk bertahan hidup. Selain memiliki ketersediaan dan pelayanan yang lengkap, Gelanggang Olahraga Aprida belum memiliki sistem yang baik dalam mengolah data transaksi untuk kegiatan operasionalnya. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam data pemesanan, transaksi pembayaran, dan kesulitan dalam pembuatan laporan. Hal inilah yang membuat penulis tertarik pada penelitian ini untuk mengevaluasi implementasi pengolahan data transaksi pada sistem yang sedang berjalan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah yang terjadi pada kondisi eksisting. Perancangan sistem manajemen arena olahraga ini menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL agar lebih mudah dalam penerapannya. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan arena olahraga, pelanggan, calon pelanggan, dan pemilik dapat dengan mudah mengakses informasi seputar lapangan. Sistem informasi pengelolaan arena olahraga berjalan sesuai dengan yang diharapkan..

Kata Kunci: sistem informasi, arena olahraga, PHP, MySQL

A. PENDAHULUAN

Aprida Sport center bergerak dibidang penyewaan tempat olahraga dengan batasan waktu yang sudah ditentukan oleh aturan-aturan yang telah di terapkan sebagaimana sudah berjalan. Dengan melihat pangsa pasar pada saat ini dan persaingan antar usaha tempat olahraga sangat tajam dan hanya sedikit yang dapat bertahan. Hal dikarenakan kurangnya proses promosi yang dilakukan dan tatakelola yang baik.

Aprida Sport Center belum memiliki sistem yang baik dalam pengolahan data transaksi kegiatan operasionalnya. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam data booking, pembayaran transaksi dan kesulitan dalam membuat laporan. Alasan inilah yang membuat penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengkaji pelaksanaan pengolahan data transaksi pada sistem berjalan.

Oleh karena itu Aprida sport Center memerlukan manajemen yang baik dengan menciptakan trobosan baru yakni dengan mengembangkan sistem informasi pengelolaan berbasis web dengan memanfaatkan internet, dengan demikian para pelanggan maupun calon pelanggan baru serta pemilik dari penyedia jasa tersebut dapat dengan mudah untuk mengetahui dan mengakses lapangan, lokasi lapangan, durasi waktu permainan, informasi lapangan, biaya penyewaan selama durasi dan pengelolaan transaksi (Anwar, Kurniawan, Rahman, & Ani, 2020; Suryamen, Aminuddin, & Akbar, 2016).

Sebuah sistem merupakan kumpulan dari sub-sub sistem, elemen-elemen, prosedur-prosedur, yang saling berintegrasi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti informasi, target dll (Muzakki & Kurniadi, 2017). Sehingga dengan adanya sistem informasi yang merupakan sebuah proses dalam menjalankan fungsi mengumpulkan data (*input*), memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi (*output*) untuk suatu kepentingan tertentu

(Anwar et al., 2020; Dharmalau, Nurlaela, & Hartono, 2020; Ginanjar, Budiman, & Pohny, 2017).

Dengan adanya penelitian sistem informasi yang berjalan ini melalui sebuah Analisa system, merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya (Dharmalau et al., 2020).

Sistem informasi yang dibangun merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Muzakki & Kurniadi, 2017; Swastika & Khasanah, 2017). Dengan adanya penelitian system informasi yang berjalan ini diharapkan dapat dirancang sebuah aplikasi system pengelolaan arena olahraga. Adapun rancangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan databasenya menggunakan MySql agar lebih mudah dalam pelaksanaannya dibidang penyewaan tempat olah raganya (Ginanjar et al., 2017; Suryamen et al., 2016).

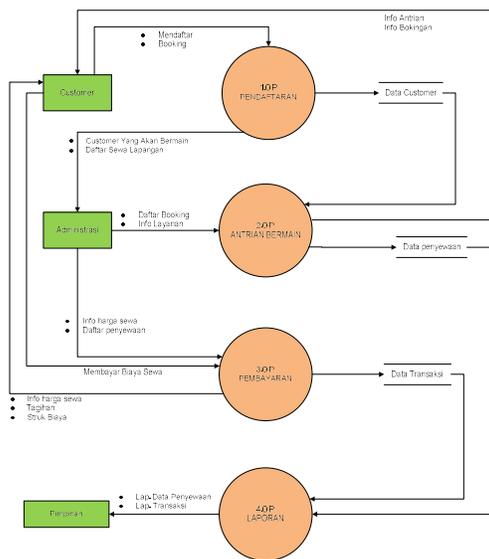
B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan langkah kegiatan yaitu melakukan observasi pengamatan langsung ke lapangan untuk meneliti terhadap proses penyewaan arena futsal pada Aprida Soprt Center. Kegiatan wawancara untuk mengumpulkan data dengan menggunakan proses tanya jawab dengan pihak terkait yang berhubungan dengan pengelolaan data penyewaan. Kegiatan ini untuk mengetahui kekurangan atau masalah pada sistem berjalan. Studi kepustakaan juga dilakukan untuk menambah wawasan teori dari sistem yang dianalisa. Studi ini

dilakukan dengan cara membaca buku buku yang ada di perpustakaan, jurnal, Skripsi literatur dan referensi yang didapat di Internet dalam konteks sesuai dengan system yang dianalisa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum sistem yang berjalan pada kegiatan maupun prosedur yang sedang berjalan pada sistem penyewaan lapangan futsal di Aprida sport center saat ini adalah sebagai berikut digambarkan dalam diagram konteks sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram level nol sistem berjalan

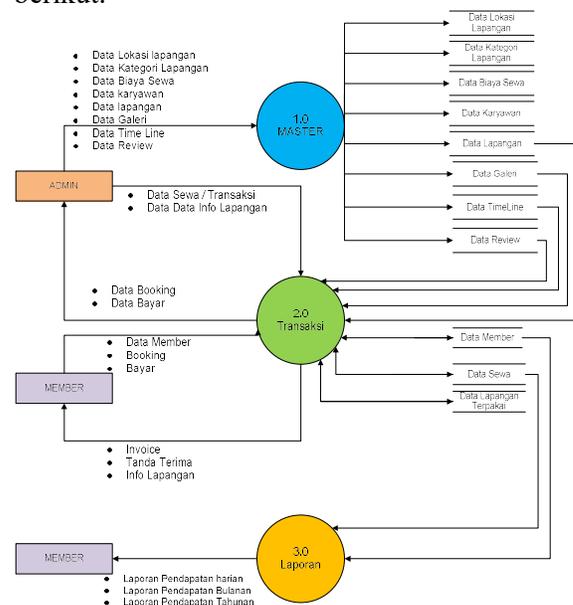
Permasalahan Sistem Secara Umum

Sistem pengelolaan arena olahraga pada Aprida Sport Center terdapat permasalahan yang ditemukan dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*) sebagai berikut:

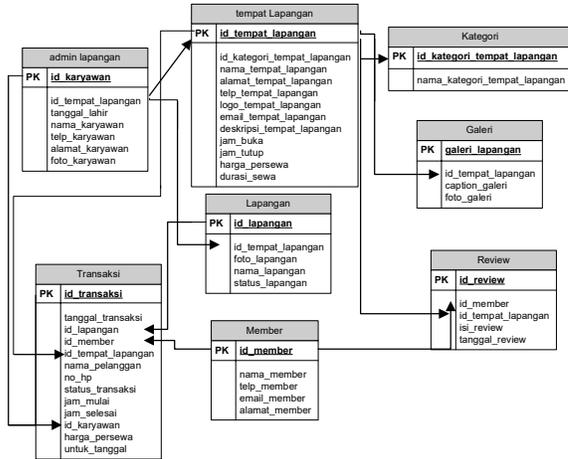
1. *Performance*: Sistem yang digunakan sekarang tidak efektif dan efisien dalam pembuatan laporan karena sering terjadinya kesalahan.

2. *Information*: Sistem berjalan yang digunakan belum dapat memberikan informasi yang akurat dan tepat waktu pada saat dibutuhkan.
3. *Economics*: Kegiatan pengolahan jadwal latihan masih konvensional sehingga memerlukan biaya lebih besar daripada menggunakan sistem komputerisasi.
4. *Control*: Pengontrolan sistem pengolahan data sering terjadi kesalahan dan keterlambatan data saat di perlukan.
5. *Efficiency*: Masih kurang, dimana saat proses penginputan data pengolahan maupun pembuatan laporan keuangan terjadi duplikasi data.
6. *Services*: Pelayanan dalam proses pengolahan jadwal dan laporan masih membutuhkan waktu lama.

Melihat hasil analisa pada sistem yang berjalan untuk itu dibutuhkan solusi rancangan sistem pengelolaan arena olahraga berbasis website pada Aprida Sport Center. Gambar dari rancangan data flow diagram untuk dijadikan sebagai model yang akan digunakan dalam membuat program. Adapun diagram konteks yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

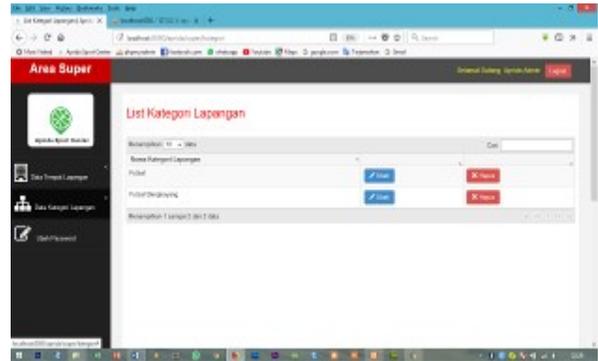


Gambar 2. Diagram level 0 sistem usulan



Gambar 3 Logical relationship structure

3. Lihat kategori lapangan

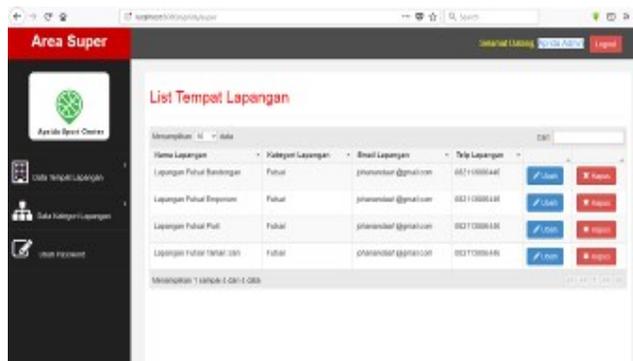


Gambar 6. Lihat kategori lapangan

Rancangan Tampilan

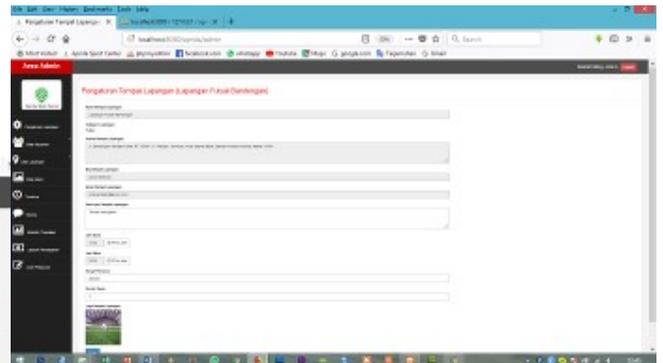
Berikut ini rancangan tampilan dari sistem yang diusulkan.

1. Home super admin



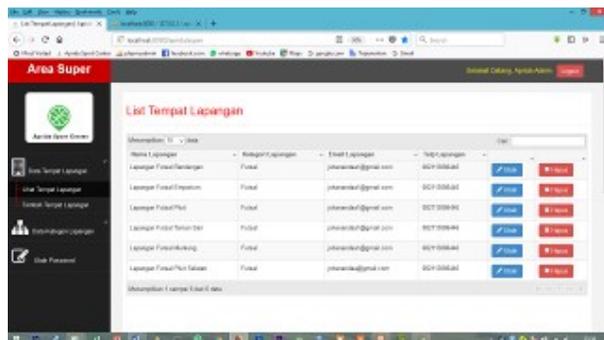
Gambar 4. Home super admin

4. Home admin lapangan



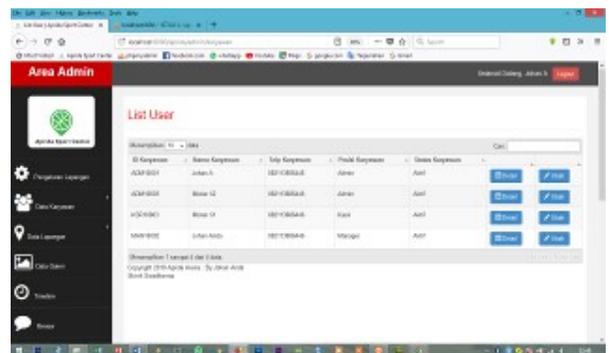
Gambar 7. Home admin lapangan

2. Lihat tempat lapangan



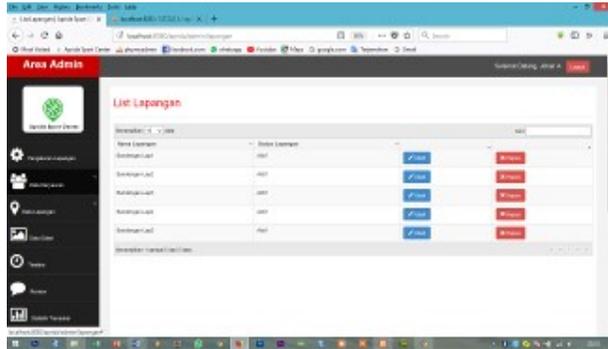
Gambar 5. Lihat tempat lapangan

5. Lihat Karyawan



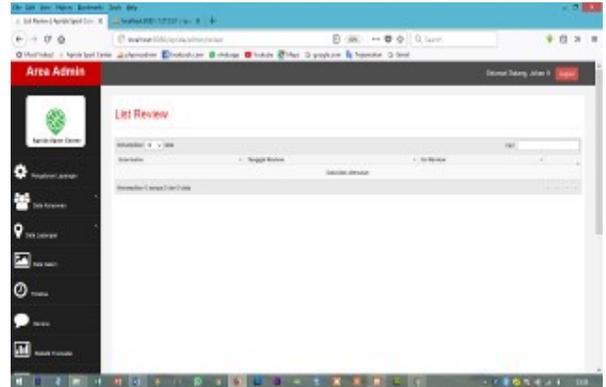
Gambar 8. Lihat karyawan

6. Lihat Lapangan



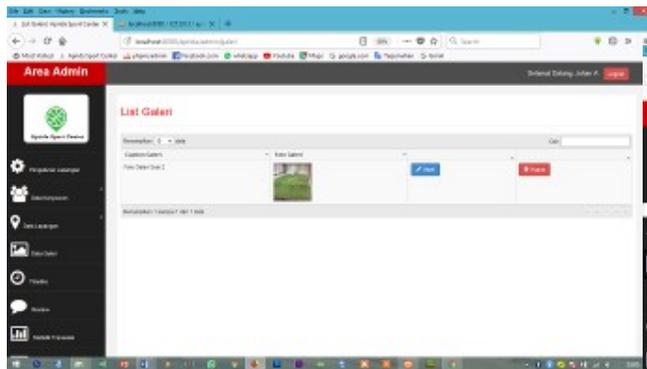
Gambar 9. Lihat lapangan

9. Laman Review



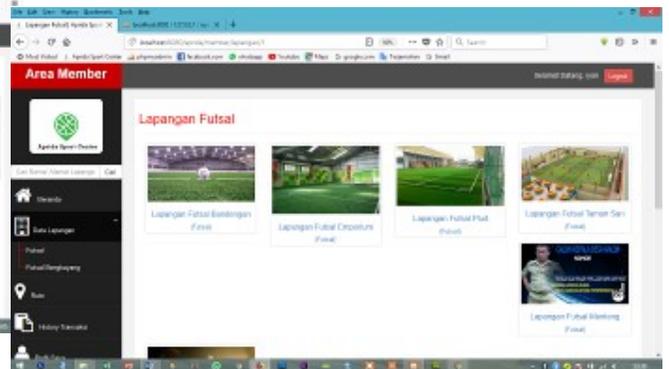
Gambar 12. Laman review

7. Lihat Galeri



Gambar 10. Lihat galeri

10. Lapangan Futsal



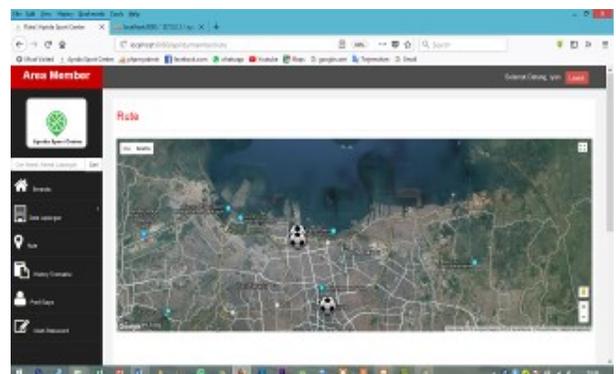
Gambar 13. Lapangan futsal

8. Laman Timeline



Gambar 11. Laman timeline

11. Rute



Gambar 14. Tampilan rute

Untuk migrasi ke sistem informasi pengelolaan arena olahraga sehingga para karyawan dan pemilik dapat mempermudah proses operasional sehari-hari, antara lain dalam proses pengelolaan, ke member dan proses pembuatan laporan. Dalam proses pengimplementasiannya agar karyawan dan pemilik dapat menggunakannya dengan baik, maka harus dilakukan sosialisasi dan pelatihan terlebih dahulu, untuk menghindari terjadinya kesalahan – kesalahan dalam pengoperasian sistem tersebut

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020). Aplikasi marketplace penyewaan lapangan olahraga dari berbagai cabang dengan metode Agile development. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 264. <https://doi.org/https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.905>
- Dharmalau, A., Nurlaela, L., & Hartono, M. (2020). Perancangan sistem informasi paguyuban alumni STMIK Swadharma berbasis web. *Syntax Idea*, 2(4), 12–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v2i4.203>
- Ginangjar, G. A., Budiman, E., & Pohny. (2017). Sistem informasi olahraga futsal Kutai Kartanegara berbasis web. *Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi)*, 2(1), 353–358. Retrieved from <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/285>
- Muzakki, A., & Kurniadi, D. (2017). Sistem informasi pengelolaan penyewaan lapangan futsal dan kafetaria di Bonang Futsal. *Jurnal Elektro Dan Informatika (EI) Unissula*, 2(2), 89–100.
- Suryamen, H., Aminuddin, I., & Akbar, F. (2016). Pembangunan sistem informasi geografis lapangan futsal kota Padang berbasis web. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 45–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v2i1.2016.45-54>
- Swastika, R. H., & Khasanah, F. N. (2017). Sistem informasi reservasi lapangan futsal pada Futsal Corner menggunakan metode waterfall. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 1(2), 251–266. Retrieved from <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JMBI/article/view/267>