



---

## **SISTEM INFORMASI *BOOKING* LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DENGAN FITUR *FIND MATCH* (STUDI KASUS DI FUTSAL 4D)**

**Rizkie Triansyah<sup>1)\*</sup>, Sebastian Fajar Juanito<sup>2)</sup>, Malfin Mendrofa<sup>3)</sup>, Nur Ismawati<sup>4)</sup>**  
<sup>1,2,3,4)</sup> Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta  
email: [<sup>1\)</sup>41818210005@student.mercubuana.ac.id](mailto:41818210005@student.mercubuana.ac.id),  
[<sup>2\)</sup>41818210018@student.mercubuana.ac.id](mailto:41818210018@student.mercubuana.ac.id), [<sup>3\)</sup>41818210020@student.mercubuana.ac.id](mailto:41818210020@student.mercubuana.ac.id),  
[<sup>4\)</sup>nurismawati@mercubuana.ac.id](mailto:nurismawati@mercubuana.ac.id)

### **Abstrak**

Pada masa sekarang ini teknologi berkembang dengan sangat cepat, teknologi sangat membantu pekerjaan manusia, dari mudahnya bertransaksi, mendapatkan informasi, dan sebagainya. Di masa yang serba digital ini, olahraga merupakan kegiatan yang sangat penting, olahraga adalah kegiatan yang sangat menyenangkan untuk kebanyakan orang, misalnya Futsal. Hanya saja untuk bermain futsal memerlukan sebuah lapangan khusus, sedangkan untuk bermain di lapangan futsal, di beberapa tempat futsal diwajibkan untuk melakukan *booking* dikarenakan padatnya jadwal, dan permasalahannya adalah pada saat *customer* datang ke lokasi dengan jarak yang cukup jauh dan ternyata tempat futsal tersebut *full booked* itu adalah hal yang tidak menyenangkan untuk para *customer*. Disini kami mencoba mengatasi masalah tersebut dengan membuat aplikasi *booking online* lapangan futsal via web, yang pastinya membantu *customer* untuk melakukan *booking* lapangan secara teratur dan pasti. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan aplikasi *booking* di Futsal 4D dengan membangun hasil rancangan aplikasi *booking* menggunakan tata bahasa pemrograman PHP & MySQL. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pandangan yang positif bagi *customer* Futsal 4D mengenai aplikasi *booking* yang efektif dan mempermudah para *customer* Futsal 4D.

**Kata Kunci :** PHP & MySQL, Futsal, Booking Online, Berbasis Website.

### **Abstract**

*In the present technology is developing very quickly, technology is very helpful for human work, from the ease of transacting, getting information, and so on. In this digital age, sports are very important activities, sports are very fun activities for most people, such as Futsal. It's just that to play futsal requires a special field, while to play on the futsal field, in some places futsal is required to make a booking because of the tight schedule, and the problem is when the customer comes to the location with a considerable distance and it turns out that the futsal place is full booked it is an unpleasant thing for the customers. Here we try to solve the problem by creating an online booking application futsal field via the web, which certainly helps customers to make reservations and scheduling the field regularly and surely. This research aims to explain and describe the booking applications in Futsal 4D by building the results of the booking application design using PHP & MySQL programming*



*grammar. The benefit of this research is to provide a positive outlook for Futsal 4D customers regarding easy, effective, and efficient booking applications and Futsal 4D customers feel more helped by this application.*

**Keywords:** PHP & MySQL, Futsal, Online Booking, Website Based.

## PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini teknologi berkembang dengan sangat cepat, teknologi sangat membantu pekerjaan manusia, dari mudahnya bertransaksi, mendapatkan informasi, dan sebagainya. Di masa yang serba digital ini, olahraga merupakan kegiatan yang sangat penting, olahraga adalah kegiatan yang sangat menyenangkan untuk kebanyakan orang, misalnya Futsal.

Menurut (Maimunah et al., 2017) Di dalam dunia kebugaran, futsal sedang sangat digemari oleh anak-anak muda yang menyukai olahraga terutama sepakbola. Futsal adalah permainan sepak bola kecil yang dimainkan dilapangan yang lebih mini dan berjumlahkan pemain 5 melawan 5. Menurut (Fadhlurrahman et al., 2020) Dari sekian banyak dampak, salah satu terkenal nya olahraga ini di negara kita yaitu terdapat banyaknya tempat seperti Sewa Lapangan Futsal. Sekarang ini futsal sudah disediakan sarannya dalam jasa *booking* lapangan futsal. Dalam jasa *booking* futsal ini faktor pelayanan mempengaruhi kelancaran operasional dalam informasinya. Dengan pelayanan sistem informasi yang baik dan juga sistem yang akurat dapat mengoptimalkan keuntungan pada jasa *booking* futsal tersebut.

Menurut (Budi et al., 2021) Lapangan Futsal merupakan salah satu perusahaan perseorangan yang bergerak dibidang jasa

penyewaan lapangan futsal. Proses penyewaan lapangan di Lapangan Futsal pada sekarang ini masih sedikit yang memiliki fasilitas penyewaan secara online. Untuk bermain futsal memerlukan sebuah lapangan khusus, sedangkan untuk bermain di lapangan futsal, di beberapa tempat futsal diwajibkan untuk melakukan *booking* dikarenakan padatnya jadwal, dan permasalahannya adalah pada saat customer datang ke lokasi dengan jarak yang cukup jauh dan ternyata tempat futsal tersebut *full booked* itu adalah hal yang tidak menyenangkan untuk para customer.

Disini kami mencoba mengatasi masalah tersebut dengan membuat aplikasi *booking* online lapangan futsal via web, yang pastinya membantu customer untuk melakukan *booking* lapangan secara teratur dan pasti. Di web yang kami rancang ini tentunya memiliki kelebihan dibanding rancangan web *booking* lapangan futsal pada umumnya, kelebihan dari web kami adalah adanya fitur *Find match*, dimana customer Futsal 4D yang ingin bermain dengan jumlah anggota yang pas-pasan (belum ada lawan) bisa mencari lawan di fitur *Find match* ini. Web kami juga menyediakan fitur Bundle, jadi customer Futsal 4D tidak hanya bisa memesan lapangan saja, tetapi juga bisa memesan Bundle diantaranya Lapangan + Air Mineral Botol Dus yang tentunya akan sangat membantu customer Futsal 4D dalam hal kemudahan *booking*.



## METODE PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu metode penelitian yang difokuskan pada teknik pengumpulan data, dan metode pengembangan yang menjelaskan kearah pembuatan aplikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi 3 cara, yaitu dengan studi pustaka, wawancara, dan observasi. Studi pustaka adalah kegiatan yang diharuskan pada kegiatan penelitian, khususnya penelitian akademik yang fokus tujuannya yaitu mengembangkan aspek teoritis ataupun aspek manfaat praktis (Hughes, 2008), dengan mencari sumber dari buku dan jurnal di internet yang sehubungan dengan penelitian ini, kemudian kami pahami dan kami jadikan sebagai landasan teori pada penelitian ini.

Untuk tahap wawancara dilakukan dengan mendatangi lokasi penelitian ini yang bertempat di Jl. Raya Bogor KM.28 No.16, Pekayon, Pasarrebo, RT.4/RW.7, Pekayon, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13710. Disana penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang dibutuhkan dalam penelitian ini kepada pemilik lapangan Futsal 4D selaku narasumber. Sedangkan tahap observasi dilakukan ketika pelanggan melakukan *Booking* lapangan, yang sangat diperhatikan pada tahap observasi yaitu melihat bagaimana sistem *Booking* yang berjalan pada lapangan Futsal 4D.

Metode pengembangan yang penulis gunakan dalam aplikasi ini yaitu metode *Waterfall*. Model *waterfall* merupakan model yang paling banyak dipakai pada tahap pengembangan. Model *waterfall* ini

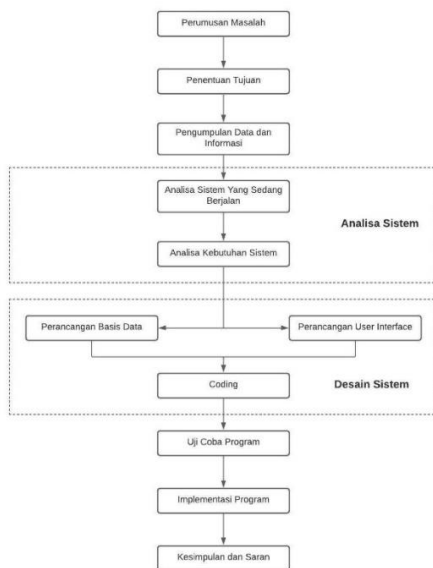
dikenal juga dengan nama lain yaitu model klasik ataupun model tradisional. Model air terjun (*waterfall*) cukup sering dikatakan model sekuensial linier (*sequential linear*) ataupun alur hidup klasik (*Classic cycle*)” (Susilo, 2018). Tahap pertama pada metode *Waterfall* adalah analisis, tahap ini adalah tahapan dilakukannya identifikasi masalah. Metode *Waterfall* memiliki berbagai macam tahapan sebagai berikut: *Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing, Operation and maintenance*.

Di lokasi penelitian ini dilakukan, ditemukan sebuah masalah yaitu pada saat pelanggan datang ke lokasi, ternyata tempat futsal tersebut sudah *full booked*, itu adalah hal yang tidak menyenangkan untuk para pelanggan, terutama bagi yang jarak dari rumah ke lokasi lumayan jauh. Itu menyebabkan banyaknya waktu dan tenaga yang terbuang sia-sia. Disini kami mencoba mengatasi masalah tersebut dengan membuat aplikasi *booking* online lapangan futsal via web, yang pastinya membantu customer untuk melakukan *booking* lapangan secara teratur dan pasti. Pada tahapan desain, aplikasi ini di desain menggunakan *software draw.io*. Sedangkan untuk pengkodeannya menggunakan aplikasi Visual Studi Code dan bahasanya menggunakan PHP, Javascript, CSS, dan HTML. PHP adalah salah satu bahasa pemrograman berbasis website dimana sistem yang diterapkan yaitu pada sisi server side. PHP dapat disisipkan diantara skrip-skrip bahasa HTML dan arena bahasa server side lainnya, maka dari itu PHP akan dieksekusi secara langsung pada server.



Dan browser akan mengeksekusi *web page* tersebut melewati server yang nantinya akan menerima tampilan “hasil jadi” dalam bentuk HTML, sedangkan untuk *code* PHP itu sendiri tidak akan bisa terlihat (Haryana, 2008).

Selanjutnya merupakan tahap *testing*/pengujian. Dalam tahap ini dilihat apakah *system* berjalan dengan semestinya atau masih belum sempurna. Dan yang terakhir adalah Tahap Maintenance, pada tahap ini dilakukannya perbaikan dan pembaruan sistem, termasuk penambahan fitur-fitur terbaru. Untuk diagram alir penelitiannya penulis jelaskan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Dari gambar 1 dapat dijelaskan bahwa:

#### 1. Perumusan Masalah

Pada tahap ini merupakan tahapan awal untuk melakukan perancangan dan membangun *Website Booking* Futsal 4D. *Website Booking* Futsal 4D ini dibuat untuk mempermudah sistem *booking* di Futsal 4D.

#### 2. Penentuan Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengatasi masalah yang terjadi, yaitu dikarenakan terjadinya penuhnya tempat saat customer ingin melakukan *booking* padahal customer sudah datang dari tempat tinggalnya yang cukup jauh, dan juga pada masa pandemi ini diharapkan bisa mengurangi keramaian karena customer bisa mengetahui kapan lapangan saat ramai dan sepi. Oleh karena itu dibuatlah sebuah website yang diharapkan dapat membantu mempermudah sistem *booking* di Futsal 4D.

#### 3. Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam mengumpulkan data dan informasi dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 cara, yaitu dengan Studi Pustaka, Wawancara, dan Observasi. Studi Pustaka bertujuan untuk menunjang teori atau pembahasan dalam permasalahan penelitian penulis. Wawancara difokuskan untuk mendapatkan informasi langsung mengenai Futsal 4D kepada penanggung jawab Futsal 4D. Sedangkan Observasi dilakukan dengan mendatangi lokasi Futsal 4D. Hasil dari observasi, penulis mengamati apa saja kebutuhan sistem berdasarkan apa yang ada pada lokasi.

#### 4. Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan suatu penelitian terhadap *system* yang sudah ada yang mana memiliki tujuan untuk melakukan perancangan *system* baru atau memperbaharui *system* yang sudah ada tersebut. Untuk membuat aplikasi Web *Booking* Futsal 4D, diperlukannya analisa suatu masalah



yang terjadi. Metode analisa sistem yang penulis gunakan adalah metode analisis *PIECES*. Kepanjangan dari metode *PIECES* adalah *Performance* yang berarti Kinerja, *Information* yang berarti Informasi, *Economic* yang berarti Ekonomi, *Control* yang berarti Control, *Efficiency* yang berarti Efisiensi, dan *Service* yang berarti Pelayanan (Priyadi, 2020). Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya dilakukannya pengembangan sistem dengan menggunakan metode *Waterfall*.

Metode *waterfall* yang menggambarkan pendekatan secara sistematis serta berurutan pada pengembangan sistem yang memiliki tahapan-tahapan seperti:

1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini dilakukannya pengamatan mengenai masalah yang sedang dihadapi yaitu tingkat keramaian yang datang di lapangan Futsal 4D untuk melakukan *booking*. Dari masalah tersebut, penulis dapat menganalisis bahwa dapat dibangun suatu aplikasi Web *Booking* Futsal 4D.

2. Tahap Desain

Pada tahapan ini dilakukannya pembuatan tampilan user interface dari suatu sistem. Pada tahapan ini dibuat terlebih dahulu desain UI dengan menggunakan Adobe XD. Desain UI ini digunakan untuk menjadikan gambaran bagi programmer dalam membuat Website *Booking* Futsal 4D.

3. Tahap Pengodean

Pada tahapan ini dilakukannya pengkodean yang berkaitan pada tahap desain. Pada tahapan ini penulis menggunakan *Visual Studio Code* untuk script editor dan untuk menyimpan database menggunakan *MySQL*. Pengembangan sebuah basis data bisa dilakukan dengan cara sistematis yang dimulai dengan desain konseptual, logikal sampai dengan implementasi pada sistem informasi (Yudo, 2008).

4. Tahap Pengujian

Pada tahapan ini dilakukannya pengujian terhadap *system* yang sudah dibuat. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah *system* telah berjalan dengan baik, tampilan pada user interface apakah sudah sesuai, dan fungsi-fungsi bisa digunakan dengan baik oleh user.

5. Desain Sistem

Hasil dari analisis kebutuhan sistem, selanjutnya dibuat desain sistem yaitu membuat model aplikasi. Pada tahap ini dibuat bagaimana alur aplikasi hingga dilakukannya pengkodean dari perancangan basis data dan perancangan user interface. Setelah itu hasil codingan yang menghasilkan aplikasi, selanjutnya dilakukan uji coba.

6. Uji Coba Program

Setelah dilakukannya analisis dan desain sistem, selanjutnya dilakukan uji coba program. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat apakah sistem yang telah dibuat sudah berjalan dengan semestinya sesuai dengan fungsi yang diinginkan.

7. Implementasi Program



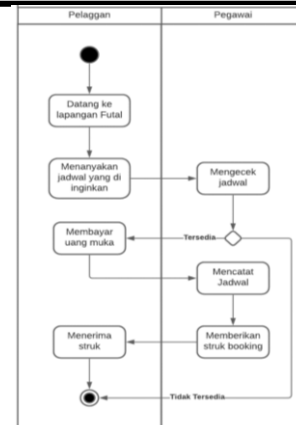
Setelah melakukan uji coba program, dan pengujian program tersebut dinyatakan sudah berhasil. Selanjutnya dilakukannya implementasi program. Pada saat proses implementasi berjalan, kita dapat melakukan pemeliharaan dengan tujuan untuk memperbaiki *system* tersebut supaya jadi lebih baik.

#### 8. Kesimpulan dan Saran

Dengan adanya Sistem Informasi *Booking* Lapangan Futsal Berbasis Web, maka saat ini pengolahan data penyewaan sudah terkomputerisasi secara otomatis, sehingga bisa mempermudah pengelolaan data *booking* lapangan dan pencarian data-datanya. Maka permasalahan yang semula dihadapi oleh pihak tempat futsal, yaitu keakuratan, ketepatan waktu dalam transaksi penyewaan lapangan dan juga dalam penjadwalan pembagian lapangan secara otomatis dapat ditanggulangi. *Booking* Lapangan Futsal Berbasis Web ini diharapkan terus mengembangkan perangkat lunak penyewaan yang sudah dibuat supaya terus *up to date* sesuai dengan yang diperlukan sehingga *website* tersebut menjadi semakin kompleks dan semakin sempurna.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, yaitu mengatasi proses *booking* yang masih manual, dapat digambarkan dengan flowchart analisis sistem berjalan saat ini pada Lapangan Futsal 4D, sebagai berikut:



Gambar 2. Flowchart Bisnis Yang Sedang Berjalan

Pada gambar 2 dijelaskan bahwa pelanggan diwajibkan mendatangi lapangan futsal untuk mengetahui apakah jadwal yang diinginkan tersedia atau tidak. Jika jadwal yang diinginkan pelanggan tersedia, pelanggan segera memberikan uang muka, pegawai akan mencatat jadwal dan pegawai memberikan struk *booking* kepada pelanggan. Jika tidak tersedia, maka pelanggan harus daftar di jadwal yang lain, atau bahkan jika pelanggan hanya bisa bermain di hari itu, dengan terpaksa pelanggan pulang dengan sia-sia.

Maka dari itu dibuatlah aplikasi *booking* online di Futsal 4D dengan membangun hasil rancangan aplikasi *booking* menggunakan tata bahasa pemrograman PHP & MySQL. Dengan hadirnya Sistem Informasi *Booking* Lapangan Futsal Berbasis Web, maka sekarang ini pengolahan data penyewaan sudah terkomputerisasi secara otomatis, sehingga bisa mempermudah pengelolaan data sewa lapangan dan pencarian data-datanya.

Maka permasalahan yang semula dihadapi oleh pihak tempat futsal, yaitu keakuratan, ketepatan waktu dalam transaksi penyewaan lapangan dan juga

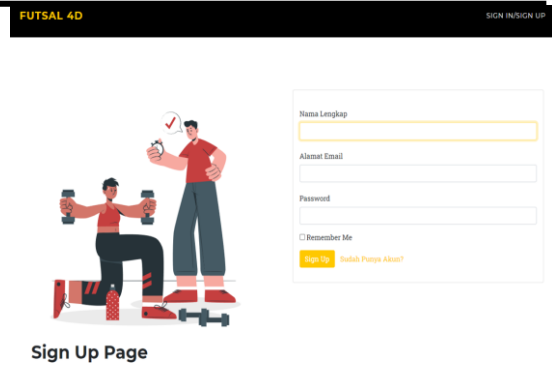


dalam penjadwalan pembagian lapangan secara otomatis dapat ditanggulangi. *Booking Lapangan Futsal Berbasis Web* ini hendaknya terus mengembangkan software penyewaan yang telah dibangun agar terus up to date sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan sehingga aplikasi tersebut menjadi lebih kompleks dan lebih sempurna. Pada tahap perancangan, penulis juga merancang Use Case Diagram untuk aplikasi *Booking online Futsal 4D*, bisa dilihat sebagai berikut.



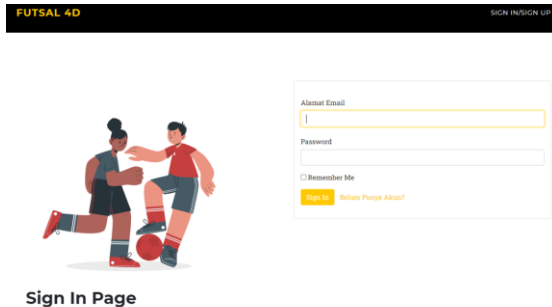
Gambar 3. Use Case Diagram

Selanjutnya adalah gambaran website setelah dibuat, pada gambar 4 dibawah ini adalah *Sign Up*. Format *Sign Up* diantaranya Nama Lengkap, Alamat Email, dan *Password*.



Gambar 4. Tampilan Menu *Sign Up*

Pada gambar 5 merupakan menu *Sign In*, Pelanggan dan Admin mengisi data *Sign In* agar dapat mengakses akun. Format *Sign In* diantaranya Alamat Email dan *Password*.



Gambar 5. Tampilan Menu *Sign In*

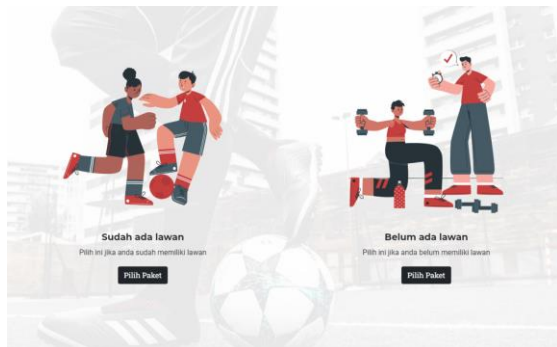
Pada gambar 6 merupakan Main Menu, terdapat menu-menu seperti Profil, Pesanan Saya, Find Match, Book, dan Sign Out.





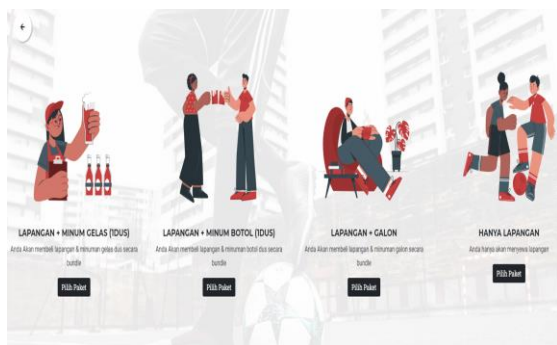
Gambar 6. Tampilan Main Menu

Pada gambar 7 merupakan Menu *Booking*, terdapat 2 pilihan untuk pelanggan, apakah ia memesan sudah atau belum memiliki lawan. Setelah itu, pelanggan akan memilih *Bundle*.



Gambar 7. Tampilan Menu *Booking*

Pada gambar 8 merupakan Menu *Bundle*, Menu yang muncul didalam Menu *Book*. Pelanggan dapat memilih *Bundle* yang tersedia, seperti Lapangan + Minum Gelas (Dus), Lapangan + Minum Botol (Dus), Lapangan + Minum Galon, atau Lapangan Saja.



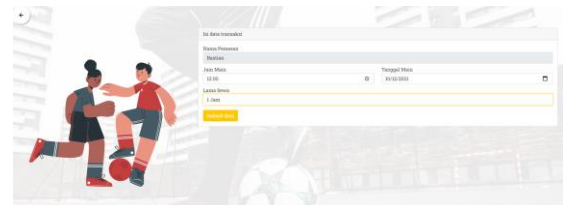
Gambar 8. Tampilan Menu *Bundle*

Pada gambar 9 setelah memilih *Bundle*, pelanggan bisa memilih jenis lapangan yang diinginkannya. Terdapat 2 jenis lapangan yaitu Sintetis dan Pelur.



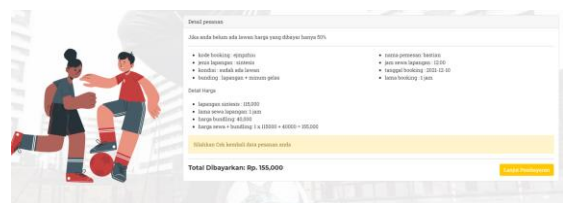
Gambar 9. Tampilan Menu Jenis Lapangan

Pada gambar 10 setelah memilih jenis lapangan, selanjutnya pelanggan menentukan jadwal yang diinginkan. Jika jadwal sudah dipesan terlebih dahulu oleh orang lain, maka akan muncul *notifikasi* Tidak Tersedia.

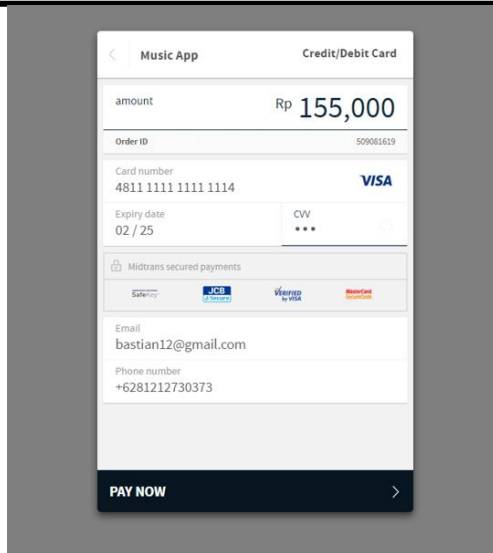


Gambar 10. Tampilan Menu Jadwal

Pada gambar 11 yang terakhir di menu *Booking* yaitu konfirmasi *Booking* dan menyelesaikan pembayaran.

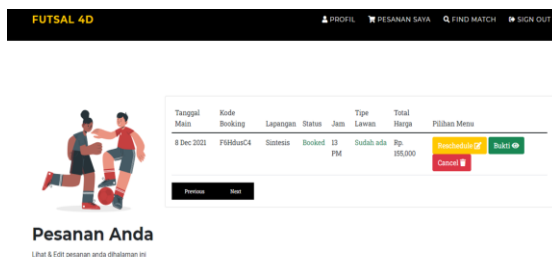


Gambar 11. Tampilan Menu Konfirmasi *Booking*



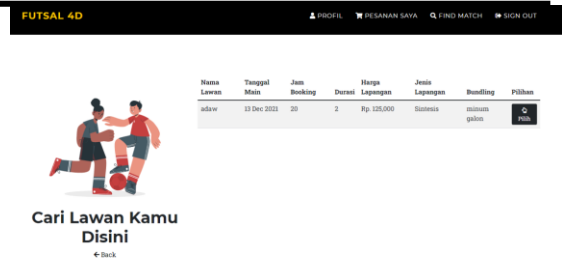
Gambar 12. Tampilan Saat Menyelesaikan Pembayaran

Pada gambar 13 merupakan detail *Booking* yang didapatkan pelanggan setelah melakukan *Booking*. Detail *booking* bisa dilihat pada menu Pesanan Saya.



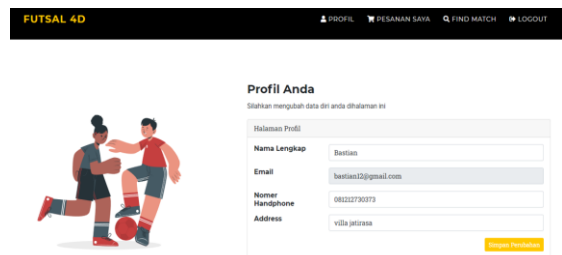
Gambar 13. Tampilan Menu Detail *Booking*

Pada gambar 14 merupakan Menu Find Match. Permainan futsal bisa berjalan dengan minimal 10 orang anggota, sekarang pelanggan tetap bisa bermain walaupun hanya beranggotakan 5 orang, dengan cara bergabung dengan pelanggan lain.



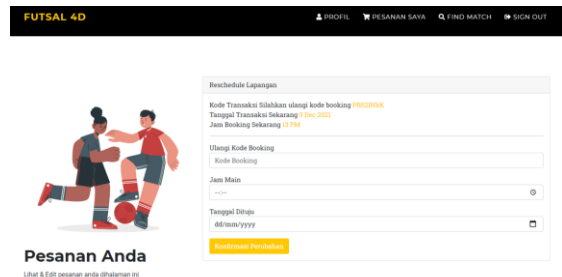
Gambar 14. Tampilan Menu *Find Match*

Pada gambar 15 merupakan Menu Profil. Pelanggan bisa mengubah profilnya jika memang ada perubahan seperti Nama, Alamat Email, Nomor Handphone, dan Alamat.



Gambar 15. Tampilan Menu Profil

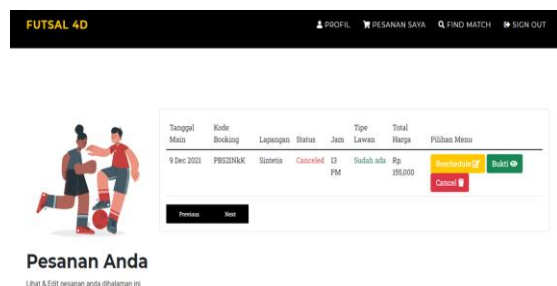
Pada gambar 16 merupakan Fitur Reschedule yang ada pada Menu Pesanan Saya. Pelanggan bisa mengubah mengubah jadwal setidaknya 2 jam sebelum deadline. Form yang harus di isi pelanggan untuk bisa melakukan *Reschedule* pada menu ini antara lain Ulangi Kode *Booking*, Jam Main, dan Tanggal Yang Dituju.



Gambar 16. Tampilan Menu *Reschedule*



Pada gambar 17 merupakan Fitur Cancel yang ada pada Menu Pesanan Saya. Pelanggan bisa membatalkan jadwal setidaknya 2 jam sebelum deadline dan mendapat refund dengan cara mengambil ke Lokasi. Setelah pelanggan melakukan *Cancel*, keterangan status pada detail *booking* berubah menjadi “*Canceled*”.



Gambar 17. Tampilan Menu *Cancel*

## SIMPULAN

Berdasarkan proses dari seluruh analisis sistem informasi mengenai *Booking* lapangan futsal berbasis web dengan tambahan fitur *Find Match*, maka dapat disimpulkan:

1. Sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web ini sangat memudahkan pelanggan dalam hal pemesanan lapangan futsal melalui online, sehingga pelanggan tidak perlu repot datang ke lapangan untuk melakukan pemesanan.
2. Apabila pelanggan ingin bermain futsal tetapi belum memiliki lawan bertanding, maka penggunaan website Futsal 4D ini memudahkan pelanggan menemukan lawan sparing futsal di lapangan dengan menggunakan fitur *Find Match*.
3. Dalam penggunaan database ini sangat mempermudah admin dalam

hal pengelolaan data seperti mengubah, menambah, dan menghapus data.

4. Dengan adanya sistem ini, akan mempermudah admin dalam mengumpulkan dan mengunduh laporan seperti laporan pemesanan, laporan pembatalan pemesanan, laporan perubahan jadwal, laporan pembayaran, dan laporan kedatangan.
5. Dengan sistem ini admin dapat dengan mudah untuk mengkonfirmasi kedatangan pelanggan melalui fitur konfirmasi kedatangan.

Dari proses analisis yang dilakukan, maka ada beberapa saran dari peneliti untuk pihak Futsal 4D ini, antara lain:

1. Tetap selalu melakukan pengembangan dan pemeliharaan website Futsal 4D yang sudah dibuat.
2. Untuk kedepannya perancangan sistem dapat dibuat lebih kompleks dan tidak membatasi beberapa fitur, tetapi harus diperluas sesuai kebutuhan user.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Jurnal yang berjudul “SISTEM INFORMASI *BOOKING* LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DENGAN FITUR *FIND MATCH* (STUDI KASUS DI FUTSAL 4D)”.

Dalam penyusunan jurnal sistem informasi ini kami sangat banyak mendapatkan bantuan dari macam-macam pihak, Oleh karena itu dengan penuh rasa hormat kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:



1. Kedua orang tua tercinta yang telah banyak memberikan bantuan baik secara moral maupun materi, serta dorongan semangat dan berkat do'a yang tak ternilai.
2. Ibu Nur Ismawati, ST, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing Proposal Tugas Akhir.
3. Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom., M.T, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Yunita Sartika Sari., S.Kom., M.Kom, M.Ak., M.MSI, selaku Koordinator Proposal Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Sri Dianing Asri, ST. M.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
6. Bapak Dendy Syafriandi selaku pemilik Lapangan Futsal 4D.
7. Dinda yang telah banyak memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan kuliah ini.

Akhir kata, penulis berharap Jurnal ini bisa bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kami berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maimunah, Hariyansah, & Jihadi, G. (2017). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2017*, 7–12.
- [2] Fadhlurrahman, M., & Capah, D. (2020). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 30–39. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2412>.
- [3] G Budi, E. S., Setia Budi, E., Bagus, R., Putra, D., & Kadafi, A. R. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Pada Arena Futsal Kelapa Dua Berbasis Web. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON) Hal*, 2(2), 162–170. <https://doi.org/10.30865/json.v2i2.2644>.
- [4] Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>.
- [5] Haryana, K. S. (2008). Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Php. *Jurnal Computech & Bisnis*, 2(1), 14–21. <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/74>.
- [6] Yudo, S. (2008). PENGEMBANGAN DATABASEPENGLOLAAN SUMBER DAYA AIR UNTUK WILAYAHKABUPATEN PANDEGLANG *Development Of Water Resources Management Database For Kabupaten Pandeglang Area*. 98–108.
- [7] Priyadi, W. (2020). Analisis Website Menggunakan Metode PIECES di PT Majapahit Teknologi Nusantara. *Jurnal Ilmiah*



- 
- Komputasi*, 19(4), 575–587.  
<https://doi.org/10.32409/jikstik.19.4.335>.
- [8] Hughes, R. (2008). Metodologi Penelitian Pendidikan Kopetensi Dan Praktiknya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- [9] Wiro Sasmito, G. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.