

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN DAN E-COMMERCE PADA UD. FAJAR FUTSAL

Ilman, Siti Haisyatul Rahmah
Universitas Darwan Ali, Sampit - Kalimantan Tengah

ABSTRAKSI

Penyewaan online adalah kontak pelanggan dengan pemilik jasa menggunakan internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi online adalah untuk meningkatkan pendapatan, dengan menggunakan penyewaan online, biaya operasionalnya lebih terjangkau dan Tidak memerlukan seperti kertas dan katalog cetak.

Sistem penyewaan dan penjualan online ini menggunakan PHP dan MySQL, PHP singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP ditulis menggunakan bahasa C. MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini yang dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL). Selain itu tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara men-download (mengunduh) di internet secara gratis.

Proyek sistem informasi ini akan membahas tentang sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web, yaitu bagaimana proses penyewaan, informasi jadwal dan proses pemesanan jadwal yang diinginkan oleh pelanggan.

Kata Kunci : Penyewaan, PHP, MySQL dan Sistem Informasi.

PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Saat ini, siapa yang tidak biasa mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat dipastikan akan menjadi orang terbelakang.

UD. Fajar futsal merupakan usaha dagang yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan futsal, Selain itu UD Fajar futsal juga melayani penjualan kostum dan sepatu. Lapangan yang ada di UD fajar futsal ini merupakan lapangan yang terbaik yang bisa membuat nyaman pelanggan yang memakainya, Sistem penyewaan yang di gunakan di UD. Fajar futsal ini

masih menggunakan telpon seluler karena belum memiliki *website* pemasaran, sehingga penghasilan masih kurang maksimal, laporan data pesanan dan data pelanggannya pun masih belum tersusun.

Pencatatan data transaksi penyewaan masih menggunakan buku jurnal, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan pesanan atau *booking*, dan untuk jadwal bermainnya pun masih belum ada. Dengan menggunakan fasilitas telpon seluler sebagai sarana promosi maka lingkup penyewaan pun masih kecil dan informasi tentang produk kepada *customer* susah, karna hanya orang-orang yang punya nomor telpon dan orang-orang tertentu saja yang mungkin pernah bermain disana dan tahu tentang penyewaan dan penjualan.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah di UD fajar futsal untuk mengembangkan bisnis jasa yang merupakan suatu kontak transaksi antara si pemilik usaha dan pelanggan dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan *website* pemasaran adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan pemasaran biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya biaya operasional seperti kertas, katalog.

Berdasarkan latar belakang diatas, untuk mengembangk an aplikasi *web* dan mempermudah pengguna dalam transaksi kapan dan dimana saja. Dengan ini penulis mengangkat judul “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL DAN E-COMMERCE PADA UD. FAJAR FUTSAL BERBASIS WEB”.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penulisan tugas akhir ini, menggunakan motodologi penelitian, sebagai berikut :

1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara, Peneliti disini melakukan wawan cara langsung kepada pemilik usaha, dan disini peneliti menanyakan kan dan mencari tahu permasalahan yang ada di lapangan setelah permasalahan di ketahui lalu mencari solusi yang tepat untuk mengaatasi masalah tersebut.

2. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan, peneliti disini langsung terjun kelapangan untuk melakukan pengecekan perlengkapan bermain seperti bola, pemain yang akan bermain agar tidak terjadi kesalahan atau bentrok dalam bermain di lapangan.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka, penelitian melakukan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul tugas akhir dengan membaca buku-buku, tugas akhir yang telah di buat di perpustakaan Universitas Darwan Ali. Sebagai bahan refrensi, peneliti juga memanfaatkan teknologi untuk membuka wawasan dan pengetahuan tentang tugas akhir yang akan dikerjakan.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Sistem

Sistem (*system*) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur, dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerima kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar.

Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

Kedua pendekatan ini adalah benar. Tidak ada pendekatan yang salah. Beberapa penulis memilih salah satu dari pendekatan ini untuk memudahkan menggambarkan sebuah sistem.

2. Pengertian Informasi

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi, informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Misalnya seorang asing dari luar negeri membutuhkan informasi tentang temperatur dari suatu ruangan dan menanyakan kepada anda. Dari termuat yang ada menunjukkan bahwa temperature ruangnya adalah sebesar 200C. anda mengatakan kepadanya bahwa temperaturnya adalah 20 derajat Celcius. Akan tetapi yang mengatakan itu bukan sebagai informasi untuknya, karena dia tidak tahu berapa 200c tersebut. Nilai 200c ini masih merupakan data bagi dia dan perlu diolah terlebih dahulu menjadi informasi. Dengan menggunakan model matematis, yaitu $F = 1,8 X C + 32$, maka besarnya temperature ruangan tersebut dalam fahrenheit adalah sebesar $1,8 \times 20 + 32 = 680F$. nilai 680F ini sekarang sudah merupakan informasi bagi dia, karena nilai ini merupakan nilai yang dipahaminya dan berguna untuknya.

Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut : tepat kepada orangnya atau relevan (*relevance*), tepat waktu (*time lines*) dan tepat nilainya atau akurat (*accarute*). Keluaran yang tidak didukung oleh ke tiga pilar ini tidak dapat di katakan sebagai informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah (*garbage*).

3. Pengertian *E-commerce*

Electronic commerce (EC) merupakan konsep baru yang bisa di gambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web Internet* (Shim, Qureshi, Siegel, Siegel 2000) atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk Internet (Turban, Lee, King, Chung, 2000).

E-commerce adalah sebuah bentuk transaksi yang berhubungan dengan aktifitas komersial, baik organisasi maupun individual. Berdasarkan pengolahan data dan transmisi data yang terdigitalisasi, termasuk teks, suara, dan gambar visual. Pada umumnya *e-commerce* mengacu pada aplikasi perdagangan yang menggunakan media internet untuk melakukan transaksi *online*, seperti untuk belanja produk dan jasa.

a. Sejarah *E-commerce*

Penerapan *e-commerce* bermula diawal tahun 1970-an, dengan adanya *Electronic Found Transfer (EFT)*. Saat itu, tingkat aplikasinya masih terbatas pada perusahaan besar, lembaga keuangan, dan beberapa perusahaan kecil. Kemudian muncul *Electronic Data Interchange (EDI)* yang berkembang dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lain. Jumlah perusahaan yang ikut serta menjadi besar, mulai dari lembaga keuangan sampai perusahaan manufaktur, layanan dan sebagainya. Aplikasi lain kemudian muncul, memiliki jangkauan dari perdagangan saham hingga sistem reservasi perjalanan, aplikasi ini disebut aplikasi telekomunikasi. Dengan adanya komersial *internet* di awal tahun 1990-an maka muncul istilah *Electronic Commerce*. Alasan bagi pesatnya perkembangan teknologi tersebut karena perkembangan jaringan *software*, meningkatnya persaingan dari berbagai tekanan bisnis.

b. Penggolongan *E-commerce*

Penggolongan *e-commerce* yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya. Menurut suyanto (2003:45) tipe-tipe berikut segera bisa dibedakan :

- 1) B2B (*Business to business*), adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan, sehingga proses transaksi dan interaksinya adalah antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Contoh model *e-commerce* ini adalah beberapa situs *e-banking* yang melayani transaksi antar perusahaan.

- 2) B2C (*Business to Consumer*), adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya melibatkan langsung antara penjual (penyedia jasa *e-commerce*) dengan individual *buyers* atau pembeli. Contoh model *e-commerce* ini adalah *airasia.com*.
- 3) C2B (*Consumer to Business*), adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnis perorangan atau individual melakukan transaksi atau interaksi dengan suatu atau beberapa perusahaan. Contoh *e-commerce* ini adalah *priceline.com*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. ANALISA SISTEM

Analisa sistem adalah kegiatan untuk mempelajari interaksi sistem yang terdiri atas pelaku proses, prosedur, dan data serta informasi yang terkait. Kegiatan ini menggambarkan suatu sistem pada model yang dapat mengidentifikasi seluruh aspek yang terlibat dalam sistem tersebut. Tujuan dari analisis sistem yang sedang berjalan adalah :

- a. Menelusuri bagaimana sistem berjalan, dengan memperhatikan proses, aliran data atau informasi, dan pelaku.
- b. Mengevaluasi sistem sehingga dapat mendukung dan meningkatkan kinerja.
- c. Subproses yang dapat dimodifikasi ke arah yang lebih baik. Analisis sistem terdiri dari analisis prosedur dan dokumen sistem.

2. Sistem Yang Sedang Berjalan

Secara umum sistem yang dijalankan pada UD. Fajar Futsal ini meliputi pendataan jadwal, pendataan data pelanggan, dan pendataan pesanan pelanggan. Berikut ini adalah hasil dari gambaran sementara sistem yang berjalan pada UD. Fajar Futsal :

- 1) Sistem Pendataan jadwal Proses pencatatan data jadwal dimasukan oleh pemilik ke dalam buku jurnal.
- 2) Sistem Pendataan Pelanggan
Sistem Pendataan Pemesanan Proses pencatatan pesanan data pelanggan dimasukan oleh pemilik ke dalam buku jurnal.

3. Kelemahan sistem yang sedang Berjalan

Dari deskripsi sistem diatas, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan-kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang terjadi. Berbagai kekurangan dan kelemahan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Pencatatan data transaksi baru, yang disimpan kedalam file transaksi di *database* yang dilakukan oleh admin, sehingga pencatatan yang dilakukan secara berulang tidak dilakukan lagi. Tidak ada lagi terjadi data pesanan yang tertukar didalam proses pengiriman.
- 2) Tidak ada lagi terjadi data pesanan yang tertukar didalam proses pengiriman.
- 3) Informasi-informasi yang sudah dipostingkan pada website baru ini sudah dapat dilihat dan dapat mengetahui tentang informasi harga serta jadwal yang kosong maupun yang sudah di *booking*.
- 4) Berita tentang jadwal dapat diakses secara cepat dan akurat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyajikan informasi terkait dengan pemesanan jadwal di UD. Fajar Futsal yang ditujukan pada pelanggan.
2. Dengan adanya aplikasi ini, informasi tentang produk yang baru di UD. Fajar Futsal dapat terpublikasi dengan baik.
3. Dengan adanya aplikasi ini maka pelanggan dapat melihat info tentang jadwal yang ada pada UD. Fajar Futsal yang selalu di *Update*.

REFERENSI

- [1] Jogiyo. (2003). Sistem Teknologi Informasi : Yogyakarta :ANDI
- [2] Suyanto, strategi periklanan pada *E-commerce* perusahaan top dunia (Yogyakarta ANDI:2003),
- [3] Jogiyo. (2005) Analisis dan Desain Sistem Informasi: Yogyakarta:ANDI.