

RANCANGAN APLIKASI FUTSAL BOOKING SYSTEM BERBASIS WEB

Rahman Syahrul Mubarak ^{*1}, Bambang Kelana Simpony ²

*Email: rommo8953@gmail.com

¹ AMIK BSI Tasikmalaya

² AMIK BSI Tasikmalaya

Abstrak— Teknologi internet yang ada sekarang merupakan media yang mempermudah berkomunikasi, menyebar informasi serta digunakan juga sebagai sarana untuk bisnis. Web Futsal Booking System ini dibuat untuk memudahkan penyewa lapang futsal dalam hal booking/pesan lapang dan melihat jadwal tanpa harus jauh-jauh datang ke lokasi secara langsung. Dan dibuat juga untuk memudahkan pemilik tempat futsal dalam mengelola sistem lapang futsal dan memperluas jangkauan promosi dan mendapatkan konsumen. Pembuatan web ini dilakukan dengan menganalisa masalah yang terjadi dengan metode observasi yang meninjau web futsal yang sudah ada. Selain itu, metode kepustakaan juga di gunakan untuk mendapat referensi dari buku-buku yang tersedia baik di perpustakaan maupun di internet. Pembuatan web ini dikembangkan dengan Adobe Dreamweaver 8 sebagai editor web untuk melakukan perancangan desain web secara visual dan PHP untuk pembuatan database. Database yang digunakan adalah MySQL. Hasil dari pengembangan ini diharapkan bahwa Perancangan Web Futsal Booking System ini dapat membantu para penyewa dalam melakukan booking dan membantu pemilik tempat futsal meningkatkan pemesanan, dapat membantu promosi dan memperkenalkan lapangan futsal yang ditawarkan oleh pemilik tempat futsal.

Kata kunci — Web Futsal Booking System i

Abstract— Nowadays Internet technology is a media that facilitates communication, information dissemination and also used as a means for business. Web Futsal Booking System is made to facilitate futsal field tenants in terms of booking / field messaging and viewing the schedule without having to come all the way to the location directly. And made also to facilitate the owner of futsal place in managing futsal field system and expand the reach of promotion and get the consumer. This web is analyzing by the problems that occur with observation methods that review existing futsal web. In addition, the method of literature is also used to obtain references from books, library and on the internet. This web developed with Adobe Dreamweaver 8 as a web editor to do web design design visually and PHP for database creation. The database used is MySQL. The result of this development is expected that the Design of Web Futsal Booking System can help the tenants in the booking and help the owner of the place futsal increase reservations, can help the promotion and introduce futsal field offered by the owner of futsal place.

Keywords — Web Futsal Booking System.

I. PENDAHULUAN

Internet bukan hanya untuk mencari segala informasi yang datang dengan cepat, lebih dari itu kehadirannya dapat di gunakan sebagai alat bantu bisnis dalam proses penyewaan. Sehingga dapat memberikan kemudahan sekaligus juga keleluasaan bagi para penyewa serta pemilik usaha penyewaan.

Di masa kini kita telah mengenal olahraga sepak bola dalam ruangan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit atau yang lebih dikenal dengan istilah futsal. Aktivitas para penyewa dilakukan secara langsung untuk melakukan penyewaan lapang futsal, akan tetapi pertumbuhan yang drastis dari internet

mengubah hal tersebut. Melalui internet pemilik usaha penyewaan lapang futsal dapat menginformasikan jadwal sewa lapangan serta menyediakan fasilitas penyewaan secara online tanpa harus bertatap muka.

Penyedia informasi futsal booking system melalui internet mengizinkan para pemilik usaha penyewaan lapang futsal untuk mempromosikan stadion futsal secara online. Calon penyewa lapang dapat menemukan tempat yang terdekat dengan kondisi yang baik, fasilitas yang nyaman, jadwal yang di inginkan, dan memesan lapang secara online.

Oleh karena itu untuk mempermudah dalam penyewaan tersebut dibutuhkan sistem yang

terkomputerisasi untuk menunjang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

II. METODE PENELITIAN

(Rosa & Shalahuddin, 2014) Metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi futsal booking system ini menggunakan model water fall yang meliputi Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak, Desain, Kode Program dan Implementasi. Untuk pengumpulan data digunakan Studi Pustaka dan Studi Kasus.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Pengguna

A. Admin

Pada halaman admin pengguna dapat melihat isi website dan dapat mengelola data user *owner* dan *team* yang dapat melakukan *input*, *edit*, dan *delete* pada semua menu yang ada pada website. Admin bertanggung jawab untuk mengelola seluruh isi *website*.

B. User/Owner

Pada halaman *user* ini sebagai pengelola arena futsal/*owner* dapat mengelola data lapang dan mengelola data jadwal yang dapat melakukan *input*, *edit*, dan *delete* untuk halaman *owner* ini. *User owner* ini dapat melayani transaksi penyewaan lapang dengan *team* dan membuat laporan.

C. User/Team

Pada halaman *user* ini sebagai *team* penyewa dapat melihat info arena lapang, dan kondisi lapang. Penyewa juga dapat memilih lapang yang akan di *booking* secara *online*. Lalu penyewa dapat melihat jadwal penyewaan lapang di setiap arena lapang yang berbeda.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

A. Admin

1. Data *Owner*, merupakan menu untuk mengelola data *owner*, dimana admin web dapat melihat data semua *owner*, menyetujui *owner*, hapus data *owner* dan melihat data *arena* dan lapang yang di miliki *owner*.
2. Data *Team*, merupakan menu untuk mengelola data *team*, dimana admin web hanya dapat melakukan hapus data *team*,

ubah status *team* dan melihat data anggota *team*.

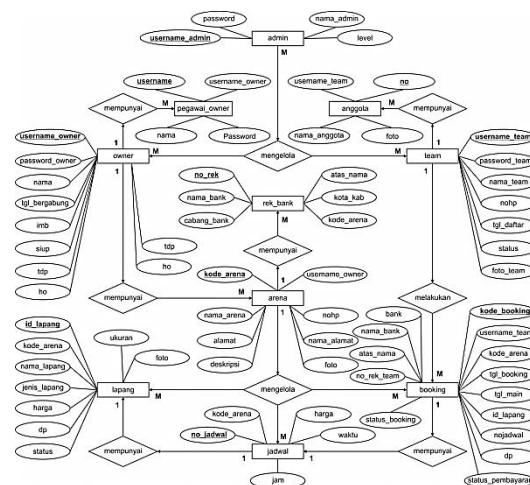
3. Ubah Halaman *User*, merupakan menu untuk mengelola informasi halaman pada *user*, dimana admin web bisa mengubah informasi halaman web *user*.
 4. Pesan, merupakan menu untuk menerima pesan dari *user/team* dan *owner*, dimana admin web dapat membaca dan membalas pesan dari *user/team* dan *owner*.
 5. Ganti *Password*, merupakan menu untuk mengganti *password* admin, dimana admin web dapat merubah *password* yang baru.
 6. Lihat Web, merupakan menu untuk masuk ke halaman web *user*.
- B. User *Owner*
1. *List Arena*, merupakan menu utama pada halaman *owner* yang berisi tambah arena dan daftar data arena.
 2. Ubah *Owner*, merupakan menu untuk mengelola data *owner*, dimana *owner* dapat mengubah data informasi tentang *owner* dan *upload* persyaratan *owner*.
 3. Tambah Pegawai, merupakan menu untuk menambahkan pegawai *owner* di setiap arena.
 4. Tambah Arena, merupakan *button* untuk menambahkan arena bila *owner* memiliki lebih dari satu arena.
 5. Arena, merupakan *button* untuk masuk ke halaman arena.
 6. Beranda, merupakan menu yang muncul ketika masuk ke halaman arena yang di akses dari halaman *owner*.
 7. Data Lapang, merupakan menu untuk mengelola data lapang, dimana *owner* dapat melakukan tambah data lapang, ubah data lapang dan menghapus data lapang.
 8. Jadwal dan Harga, merupakan menu untuk mengelola data jadwal dan harga, dimana *owner* dapat melakukan tambah data jadwal dan mengubah jadwal.
 9. Pesan, merupakan menu untuk mengelola data pesan, dimana *owner* dapat menerima pesan dari *team* maupun dari admin dan dapat membalas pesan.
 10. Transaksi, merupakan menu untuk mengelola transaksi booking, dimana *owner* dapat melihat data booking yang masuk untuk mengubah status.
 11. Laporan, merupakan menu untuk mengelola data laporan booking dengan status booking selesai yang kemudian akan di cetak untuk laporan mingguan atau bulanan.
 12. Rekening Bank, merupakan menu untuk mengelola data rekening bank yang di miliki

setiap arena, dimana arena dapat melakukan tambah, ubah hapus data rekening.

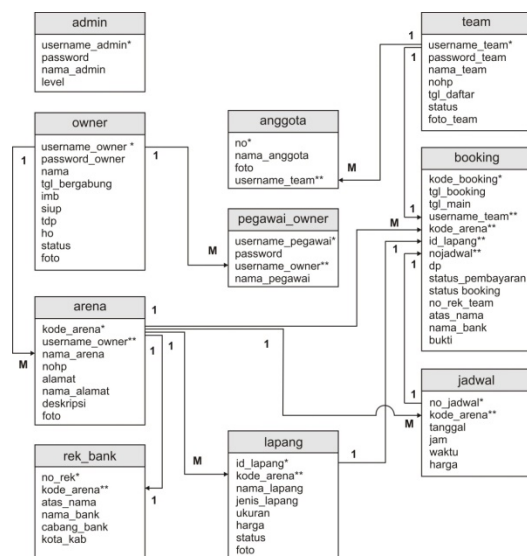
13. Profil Arena, merupakan menu untuk mengelola data arena, dimana arena hanya dapat melakukan mengubah data informasi arena.
14. Ubah Password, merupakan menu untuk mengubah password yang login pada halaman arena.

C. User Team

1. Pilih Wilayah, merupakan menu pilihan untuk menentukan wilayah arena futsal yang akan di lihat.
2. *Login*, merupakan menu untuk memproses user/team yang akan melakukan *login*.
3. *Daftar*, merupakan menu untuk user/team melakukan pendaftaran akun team baru.
4. *Daftar Owner*, merupakan menu untuk melakukan pendaftaran bagi owner yang akan membuat akun dan bergabung.
5. *Pesan*, merupakan menu untuk mengelola data pesan user/team. Dimana team dapat menerima pesan ataupun mengirim pesan pada owner dan admin.
6. Halaman *Profil*, merupakan menu untuk mengelola data team, dimana team dapat mengubah data team dan melakukan pembayaran transaksi *booking*.
7. *Transaksi*, merupakan menu untuk mengelola data transaksi dan melihat jumlah transaksi yang belum dibayar, dimana team dapat melakukan pembayaran *booking* untuk konfirmasi pembayaran *booking*.
8. *Arena*, merupakan menu untuk masuk ke halaman arena yang dipilih, dimana team dapat melihat informasi arena, jadwal dan memilih jadwal yang akan di *booking*.
9. *Bantuan*, merupakan menu untuk membuat pesan kepada admin web, dimana team dapat mengirimkan pesan kepada admin web.
10. *Cara Booking*, merupakan menu untuk memberi informasi tentang cara booking di Rommo Futsal Booking System.
11. *Tentang Web*, merupakan menu untuk memberi informasi tentang web Rommo Futsal Booking System.



Gambar 1. Rancangan Entity Relationship Diagram

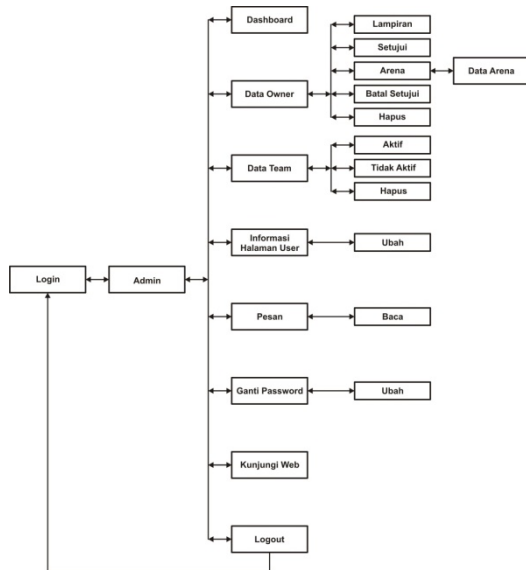


Gambar 2. Rancangan Logical Relational Structure

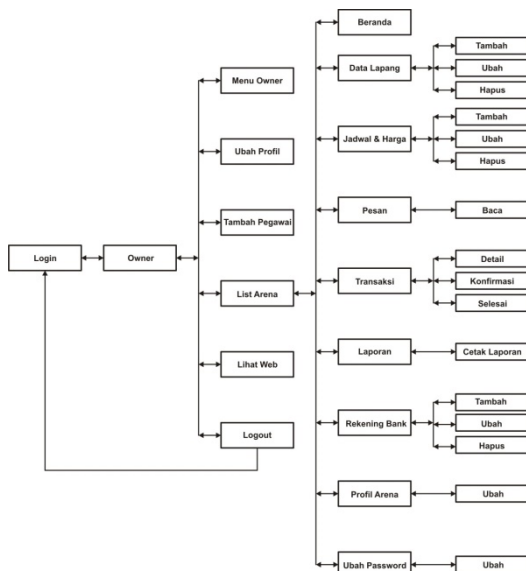
3.3. Desain Basis Data

3.3. Desain Navigasi dan Antarmuka Website

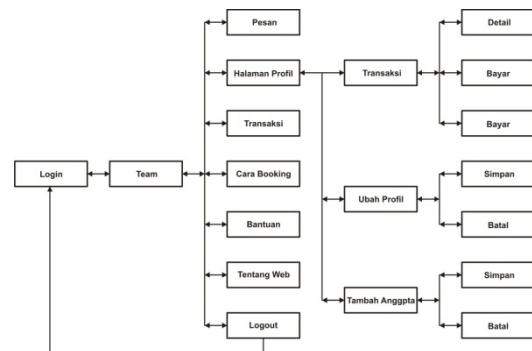
3.3.1. Desain Navigasi Website



Gambar 3. Rancangan Struktur Navigasi Admin



Gambar 4. Rancangan Struktur Navigasi Owner

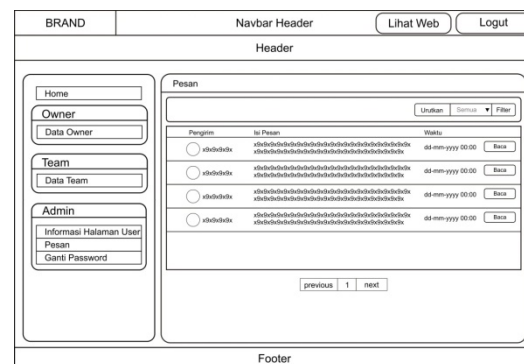


Gambar 5. Rancangan Struktur Navigasi Team

3.3.2. Desain Antarmuka Website

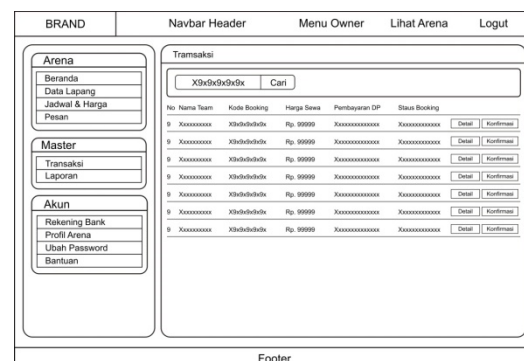
Desain yang ditampilkan di paper ini adalah desain di proses pengolahan data saja.

D. Rancangan Antarmuka Admin



Gambar 6. Rancangan Antarmuka Halaman Pesan

E. Rancangan Antarmuka User Owner



Gambar 7. Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi

BRAND | Navbar Header | Menu Owner | Lihat Arena | Logout

Arenas

- Beranda
- Data Lapangan
- Jadwal & Harga
- Pesan

Master

- Transaksi
- Laporan

Akun

- Rekening Bank
- Profil Arena
- Ubah Password
- Bantuan

Laporan

Alur Tanggal: yyyy-mm-dd Filter

Transaksi Berhasil
Transaksi Gagal

No	Kode Booking	Tanggal Booking	Tanggal main	Nama Team	Nama Arena	Nama Lapangan	Jam	Waktu	Harga Sewa	Status
1	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
2	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
3	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
4	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
5	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
6	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
7	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
8	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
9	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak
10	Xxxxxxxxxx	yyyy-mm-dd	yyyy-mm-dd	Kawakawaka	Kawakawaka	Kawakawaka	00:00	Kawak	Rp. 999.999	Kawak

previous 1 next

Footer

Gambar 8. Rancangan Antarmuka Halaman Laporan

3.4.2. Implementasi Antarmuka User Owner

BRAND | Navbar Header | Menu Owner | Lihat Arena | Logout

Arenas

- Beranda
- Data Lapangan
- Jadwal & Harga
- Pesan

Master

- Transaksi
- Laporan

Akun

- Rekening Bank
- Profil Arena
- Ubah Password
- Bantuan

Data Transaksi

Alur Tanggal: yyyy-mm-dd Filter

Transaksi Berhasil
Transaksi Gagal

No	Nama Team	Kode Booking	Harga Sewa	Pembayaran Di	Status booking	Kontrol
1	Juventus FC	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
2	FC Barcelona	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
3	Real Madrid CF	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
4	Blackpool Team	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22

previous 1 next

Footer

Gambar 11. Halaman Transaksi

F. Rancangan Antarmuka User Team

BRAND | Pilih Wilayah | Pesan: Xxxxxx xxxxxxxx

Arenas

- Beranda
- Data Lapangan
- Jadwal & Harga
- Pesan

Master

- Transaksi
- Laporan

Akun

- Rekening Bank
- Profil Arena
- Ubah Password
- Bantuan

Detail Lapangan

Alur Tanggal: yyyy-mm-dd Filter

Transaksi Berhasil
Transaksi Gagal

No	Jam	Waktu	Harga	Nama Team	Status	Kontrol
1	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
2	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
3	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
4	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
5	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
6	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
7	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
8	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
9	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking
10	999999999	xxxxxxxxx	Rp. 999999999	xxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Booking

previous 1 next

Footer

Gambar 9. Rancangan Antarmuka Halaman Arena (Booking)

BRAND | Pilih Wilayah | Pesan: Xxxxxx xxxxxxxx

Arenas

- Beranda
- Data Lapangan
- Jadwal & Harga
- Pesan

Master

- Transaksi
- Laporan

Akun

- Rekening Bank
- Profil Arena
- Ubah Password
- Bantuan

Laporan Transaksi

Alur Tanggal: yyyy-mm-dd Filter

Transaksi Berhasil
Transaksi Gagal

No	Kode Booking	Tgl Booking	Tgl Main	Nama Team	Nama Arena	Nama Lapangan	Waktu	Harga Sewa	Status Booking
1	BR23081700001	2017-08-22	2017-08-23	FC Barcelona	Claydon Futbol	Lapang Vihy	07	70000	Sukses
2	BR23081700001	2017-08-23	2017-08-23	Real Madrid C.F.	Claydon Futbol	Lapang Vihy	05	70000	Sukses
3	BR23081700001	2017-08-23	2017-08-23	Blackpool Team	Claydon Futbol	Lapang Vihy	10	70000	Sukses

previous 1 next

Footer

Gambar 12. Halaman Laporan

3.4. Hasil Implementasi Kode Program

3.4.1. Implementasi Antarmuka Admin

BRAND | Pilih Wilayah | Pesan: Xxxxxx xxxxxxxx

Arenas

- Beranda
- Data Lapangan
- Jadwal & Harga
- Pesan

Master

- Transaksi
- Laporan

Akun

- Rekening Bank
- Profil Arena
- Ubah Password
- Bantuan

Pesan

Alur Tanggal: yyyy-mm-dd Filter

Transaksi Berhasil
Transaksi Gagal

No	Nama Team	Kode Booking	Harga Sewa	Pembayaran Di	Status booking	Kontrol
1	Juventus FC	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
2	FC Barcelona	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
3	Real Madrid CF	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
4	Blackpool Team	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22

previous 1 next

Footer

Gambar 10. Halaman Pesan

BRAND | Pilih Wilayah | Pesan: Xxxxxx xxxxxxxx

Arenas

- Beranda
- Data Lapangan
- Jadwal & Harga
- Pesan

Master

- Transaksi
- Laporan

Akun

- Rekening Bank
- Profil Arena
- Ubah Password
- Bantuan

Pesan

Alur Tanggal: yyyy-mm-dd Filter

Transaksi Berhasil
Transaksi Gagal

No	Nama Team	Kode Booking	Harga Sewa	Pembayaran Di	Status booking	Kontrol
1	Juventus FC	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
2	FC Barcelona	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
3	Real Madrid CF	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22
4	Blackpool Team	BR23081700001	Rp. 70.000	Belum Lunas	Booking	2017-08-22

previous 1 next

Footer

Gambar 13. Halaman Pesan Team

IV. KESIMPULAN

Dari penyusunan paper ini, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Penyewaan lapang futsal saat ini masih banyak dilakukan secara manual, dengan menemui langsung arena futsal memesan dan berbincang secara tatap muka. Melihat kondisi tersebut alangkah lebih baiknya jika penyewaan lapangan futsal dilakukan secara online, yaitu cukup dengan mengakses web penyewaan futsal pada rommobookingfutsalssystem.com.
2. Dengan begitu penyewa tidak perlu repot-repot pergi ke arena futsal. Dalam perancangan web futsal *booking system* ini, penyewa dapat melihat info arena lapang, dan kondisi lapang. Penyewa juga dapat memilih lapang yang akan di *booking* secara *online*. Lalu penyewa dapat melihat jadwal penyewaan lapang disetiap arena lapang yg berbeda.
3. Pengelola arena futsal atau owner juga dapat mengelola data lapang dan mengelola data jadwal yang dapat melakukan *input*, *edit*, *update*, dan *delete* untuk halaman owner ini. User owner ini dapat melayani transaksi penyewaan lapang dengan *team* dan membuat laporan.
4. Terdapat juga halaman admin, pengguna dapat melihat isi website dan dapat mengelola data user owner dan team, mengelola halaman user owner dan team yang dapat melakukan *input*, *edit*, *update*, dan *delete* pada semua menu yang ada pada website. Admin bertanggung jawab untuk mengelola seluruh isi website.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S, R., & Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [2] Alamsyah, I., Gunadhi, E., & Supriatna, A. D. (2013). *Pengolahan Keamanan Database Pada Data Kpegawainan. Informastika ISSN : 2302-7339 Vol. 10 No. 1 2013, 2.*
- [3] Andre. (2013, April 27). *Belajar HTML Dasar Part 1: Pengertian HTML*. Retrieved Mei 7, 2017, from www.duniaikom.com: <http://www.duniaikom.com/belajar-html-pengertian-html/>
- [4] Andre, P. (2014, Mei 5). *Macam-macam Struktur Navigasi Pada Website*. Retrieved Mei 16, 2017, from www.andre.web.id: <https://www.andre.web.id/struktur-navigasi-website/>
- [5] Anisya. (2013). *APLIKASI SISTEM DATABASE RUMAH SAKIT TERPUSAT PADA RUMAH SAKIT UMUM (RSU) 'AISYIYAH PADANG DENGAN MENERAPKAN OPEN SOURCE (PHP – MYSQL)*. *Momentum ISSN : 1693-752X*, 51.
- [6] Arif, M. (2016). *Bahan Ajar Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- [7] Daniel. (2016, Februari 24). *Pengertian XAMPP dan Fungsinya*. Retrieved Mei 4, 2017, from <http://www.kursuswebsite.org>: <http://www.kursuswebsite.org/pengertian-xampp-dan-fungsinya/>
- [8] Dessianti, S. (2016, Januari 1). *Pengertian dan Sejarah Perkembangan Futsal Secara Singkat*. Retrieved Mei 4, 2016, from <http://www.tutorialolahraga.com>: <http://www.tutorialolahraga.com/2016/01/sejarah-perkembangan-futsal.html>
- [9] Hastomo, W. (2013, Mei 18). *Pengertian dan Sejarah PHP*. Retrieved Mei 16, 2017, from <http://hastomo.net>: <http://hastomo.net/php/pengertian-dan-sejarah-php/>
- [10] Hasugian, & Shidiq. (2015, 8 16). *LRS Logical Record Structure*. Retrieved 4 29, 2017, from karyatulisilmiah.com: <http://karyatulisilmiah.com/lrs-logical-record-structure/>
- [11] Hatomo, W. (2013, Mei 24). *Pengertian dan Kelebihan Database MySQL*. Retrieved Mei 16, 2017, from hastomo.net: <http://hastomo.net/php/pengertian-dan-kelebihan-database-mysql/>
- [12] Herlangga, K. G. (2015, Desember 20). *Belajar HTML - Konsep Dasar HTML*. Retrieved Mei 7, 2017, from www.codepolitan.com: <https://www.codepolitan.com/tutorial/belajar-html-dasar>
- [13] Hermawan, I., & Kurnia, D. A. (2014). *Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon. Jurnal Online ICT STMIK IKMI*, 39.
- [14] Hermawan, Y. (2016, Januari 29). *Software Testing dengan Metode Black Box*. Retrieved Mei 20, 2017, from yudihermawan.student.telkomuniversity.ac.id: <http://yudihermawan.student.telkomuniversity.ac.id/method-black-box-testing/>
- [15] Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- [16] Irwansyah, E., & V. Moniaga, J. (2014). *Pengantar Teknologi Infrmasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- [17] Maryati. (2012). *Mengenal Olahraga Futsal*. Jakarta Timur: PT Balai Pustaka.
- [18] Mulyono, M. A. (2014). *Buku Pintar Panduan Futsal*. Bekasi: Bekasi Laskar Aksara.
- [19] Ommet. (2017, Maret 24). *Cara mudah install xampp di windows*. Retrieved Mei 7, 2017, from <http://www.pemula.web.id>: <http://www.pemula.web.id/cara-mudah-install-xampp-di-windows/>
- [20] Permana, A. A. (2016). *Rancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Guru dan Pegawai SMP Negeri 45 Jakarta. Jurnal speed Sastra Pendidikan Engineeri dan Edukasi Vol. 8 No.1 2016 ISSN 1979-9330*, 4.

- [21] Pratama, I. A. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- [22] Purba, M. M. (2016). Penerapan E-Bisnis Dalam Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel. *Jurnal Sistem Informasi* ISSN 2355-9675, 48.
- [23] Rahman, F., & Santoso. (2015). APLIKASI PEMESANAN UNDANGAN ONLINE. *Jurnal Sains dan Informatika* ISSN: 2460-173X, 79.
- [24] Riyadi, A. S., Retnandi, E., & Deddy, A. (2012). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru Di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango. *Jurnal Algoritma*, 3.
- [25] Sasha. (2016, Juni 8). *Pengertian Basis Data : Fungsi dan Tujuannya*. Retrieved Mei 16, 2017, from <http://artikel-az.com: http://artikel-az.com/pengertian-basis-data/>
- [26] Sora. (2014, September 7). *Mengetahui Pengertian Website Dan Jenisnya*. Dipetik Mei 13, 2017, dari www.pengertianku.net: http://www.pengertianku.net/2014/09/mengetahui-pengertian-website-dan-jenisnya.html
- [27] Sora. (2017, April 8). *Pengertian Database Dan Keuntungannya Yang Didapat*. Retrieved Mei 13, 2017, from www.pengertianku.net: http://www.pengertianku.net/2017/04/pengertian-database-dan-keuntungannya.html
- [28] Syakiru, R. (2014, Juni 20). *Mengenal Apa Itu PHP (Hypertext PreProcessor)*. Retrieved Mei 7, 2017, from <http://www.devaradise.com: http://www.devaradise.com/id/2014/06/mengenal-apa-itu-php-hypertext-preprocessor.html>
- [29] Tumanggor, R. (2015, Agustus 8). *Fungsi XAMPP dan Cara Menginstalnya*. Retrieved Mei 7, 2017, from <http://www.tifkom.net: http://www.tifkom.net/2015/08/fungsi-xampp-dan-cara-menginstalnya.html>
- [30] Tyoso, J. S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- [31] Wardhani, C. H. (2016, Juni 7). *Pengertian dan Keistimewaan MySQL*. Retrieved Mei 16, 2017, from <http://www.cuthawe.com: http://www.cuthawe.com/2016/06/pengertian-dan-keistimewaan-mysql.html>
- [32] James S, Whales D. *The Framework of Electronic Government*. U.S. Dept. of Information Technology. Report number: 63. 2005.