

**PERANCANGAN SISTEM PENYEWAAN LAPANGAN *MINI*
SOCCER BERBASIS *WEB* PADA PT MANASYA ANUGERAH
SEJAHTERA KOTA TANGERANG**



Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

PERSEMBAHAN

Dengan ucapan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Orang Tuaku yang telah membesarkan aku dengan penuh kasih sayang, serta selalu memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, dan memberikan yang terbaik bagiku. Doa-doa restumu menjadi pendorong utama kesuksesanku.
2. Istri dan anakku yang tak pernah henti memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan tugas ini. Kalian adalah sumber kekuatanku dalam segala hal.
3. Ibu Anna Mukhayaroh M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, waktu dan pengetahuannya yang telah diberikan untuk memastikan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Saudara-saudaraku dan teman-temanku yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi.
5. Bapak Agus Samsudin, selaku Direktur Utama PT Manasya Anugerah Sejahtera, saya ucapkan terima kasih atas kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Nuni Minarni, selaku General Manager PT Manasya Anugerah Sejahtera, terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan untuk melakukan penelitian di perusahaan Manasya. Bimbingan dan kerja sama dari Ibu sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih atas cinta dan dukungan yang tiada henti dari kalian semua.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Syahwidya Putra
NIM : 11230140
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan *Mini Soccer* Berbasis Web Pada PT Manasya Anugerah Sejahtera Kota Tangerang"** adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut atau dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 13 Juli 2024

Yang menyatakan



Dimas Syahwidya Putra

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK PUBLIKASI AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK PUBLIKASI AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Syahwidya Putra
NIM : 11230140
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Akses Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Mini Soccer Berbasis Web Pada Manasya Anugerah Sejahtera Kota Tangerang"** beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikan dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 13 Juli 2024

Yang menyatakan,



Dimas Syahwidya Putra

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dimas Syahwidya Putra
NIM : 11230140
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Mini Soccer Berbasis Web Pada PT Manasya Anugerah Sejahtera Kota Tangerang

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 13 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Anna Mukhayaroh, M.Kom.


.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Indah Purnamasari, S.T., M.Kom.


.....

Penguji II : Ade Priyatna, S.Kom., M.M.,
M.Kom.


.....

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Mini Soccer Berbasis Web Pada PT Manasya Anugerah Sejahtera”** adalah hasil karya tulisan asli DIMAS SYAHWIDYA PUTRA dan bukan hasil penerbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruh karya tulis ini, tanpa seijin mahasiswa penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seijin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perijinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : DIMAS SYAHWIDYA PUTRA

Alamat : Gg. Ridho, Jatisampurna, Jatiranggon Rt. 004/01 Bekasi

No. Telp : 081280630642

Email : dimassyh77@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih, serta petunjuk-Nya sehingga laporan tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan *Mini Soccer* Berbasis Web Pada PT Manasya Anugerah Sejahtera Kota Tangerang”** disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi pendidikan jenjang Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.

Penulis mendapatkan banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak dalam menyusun laporan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya,
2. Orang Tuaku yang telah membesarkan aku dengan penuh kasih sayang, serta selalu memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, dan memberikan yang terbaik bagiku. Doa-doa restumu menjadi pendorong utama kesuksesanku.
3. Istri dan anak-anakku yang tak pernah henti memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan tugas ini. Kalian adalah sumber kekuatanku dalam segala hal.
4. Ibu Anna Mukhayaroh M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, waktu dan pengetahuannya

yang telah diberikan untuk memastikan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

5. Saudara-saudaraku dan teman-temanku yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi.

6. Bapak Agus Samsudin, selaku Direktur Utama PT Manasya Anugerah Sejahtera, saya ucapkan terima kasih atas kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Nuni Minarni, selaku General Manager PT Manasya Anugerah Sejahtera, terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan untuk melakukan penelitian di perusahaan Manasya. Bimbingan dan kerja sama dari Ibu sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata diharapkan semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan sumber daya manusia dan informasi yang berguna bagi pembaca. Penulis tetap terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam laporan ini.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Jakarta, 13 Juli 2024



Dimas Syahwidya Putra

ABSTRAK

PT Manasya Anugerah Sejahtera menghadapi tantangan untuk mengubah sistem pelayanan yang masih manual, menggunakan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional mereka dalam penyewaan lapangan *mini soccer*, serta rekapitulasi transaksi keuangannya. Saat ini PT Manasya Anugerah Sejahtera masih menggunakan metode manual dalam proses pembayaran dan pengecekan jadwal, yang rentan terhadap kesalahan dan menyebabkan gagalnya kustomer untuk menyewa lapangan tersebut. Dengan menggunakan sistem informasi yang tepat seperti yang diusulkan dalam penelitian ini, diharapkan dapat mempercepat proses transaksi, meningkatkan akurasi data transaksi keuangan, serta memberikan akses *real-time* terhadap informasi lapangan kepada pelanggan. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas operasional dan profitabilitas perusahaan secara keseluruhan, tetapi juga membuka peluang baru dalam hal pemasaran. Menggunakan teknologi informasi, dalam hal ini sistem informasi web dapat membantu PT Manasya Anugerah Sejahtera menjawab tuntutan kustomer yang dinamis dan meningkatkan efisiensi operasional perusahaan.

Kata kunci: teknologi informasi, sistem informasi berbasis web, efisiensi operasional, penyewaan lapangan, akses *real-time*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

PT Manasya Anugerah Sejahtera is facing the challenge of transforming its manual service system by adopting a web-based information system to enhance operational efficiency in managing mini soccer field rentals and financial transaction record-keeping. Currently, the company relies on manual methods for payment processing and schedule verification, which are prone to errors and lead to missed booking opportunities for customers. By implementing the proposed information system, it is expected that transaction processes will be accelerated, the accuracy of financial transaction data will be improved, and customers will have real-time access to field availability information. This change will not only enhance operational effectiveness and overall profitability but also create new marketing opportunities. Utilizing information technology, specifically a web-based information system, can help PT Manasya Anugerah Sejahtera meet dynamic customer demands and improve the company's operational efficiency.

Keywords: *information technology, web-based information system, operational efficiency, field rental, real-time access*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK PUBLIKASI AKADEMIS.....	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	2
1.3 Perumusan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Model Pengembangan Sistem	5
1.6 Ruang Lingkup.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Penyewaan	8
2.1.2 Pembelian.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Sistem Informasi	8
2.1.4 System Development Life Cycle (SDLC).....	8
2.1.5 Metodologi Purwarupa.....	11
2.1.6 Unified Modeling Language (UML).....	13
2.1.7 Analysis Modeling	13
2.1.7.1 Requirements Determination.....	14
2.1.7.1.1 User Stories	14
2.1.7.1.2 Pain Point.....	14
2.1.10 Design Modeling	17
2.1.11 Installation, And Operations	20

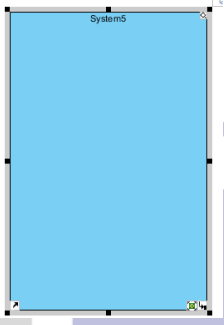
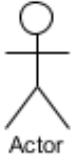
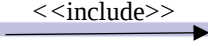
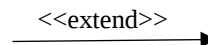
2.2 Penelitian Terkait.....	21
BAB III	25
PEMBAHASAN	25
3.1 Tinjauan Perusahaan	25
3.1.1 Sejarah Perusahaan	25
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	26
3.2 Proses Bisnis	30
3.3 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	34
BAB IV	35
RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	35
4.1 Analisa Kebutuhan Software	35
1) Kebutuhan Fungsional Kasir	35
2) Kebutuhan Fungsional Manager	35
3) Kebutuhan Fungsional Administrator	35
4) Kebutuhan Fungsional Customer	35
4.2 Desain	36
4.2.1 Desain Pemodelan Sistem	36
4.2.2. Desain Pemodelan Data	64
4.2.3. Desain User Interface.....	68
4.3 Code Generation	75
4.3.1 Controller.....	76
4.3.2 View	77
4.3.3 Model.....	77
4.4 Testing.....	78
4.4.1 Tahap Pengujian Aplikasi	78
4.4.2. Tahap Pengujian Kenerimaan Sistem.....	81
4.5 Support	92
A. Kebutuhan Hardware.....	92
B. Kebutuhan Software	92
4.6 Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	92
BAB V PENUTUP	xciii
5.1 Kesimpulan.....	xciii
5.2 Saran	xciii
DAFTAR PUSTAKA	xciv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xcvi
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI.....	xcvii

SURAT KETERANGAN RISET	xcviii
LAMPIRAN.....	xcix
Lampiran A Dokumen Sistem Berjalan	xcix
Lampiran B Dokumen Sistem Usulan	c
Lampiran C Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	ci
Lampiran D Hosting Aplikasi/Web	cii
Lampiran E Bukti Submit/Publish Artikel Ilimah/HKI	ciii
Lampiran F Bukti Serah Terima Hibah ke Mitra	civ



DAFTAR SIMBOL

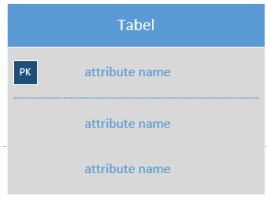
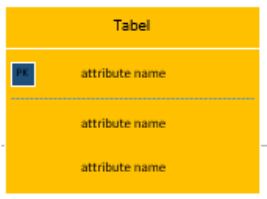
A. Use Case Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Boundary System</i>	Simbol ini menggambarkan ruang lingkup sistem.
2		<i>Actor</i>	Simbol yang menggambarkan pihak yang berhubungan dengan sistem baik itu merupakan pengguna atau sistem lainnya yang berada dari sistem yang sedang dibahas.
3		<i>Use Case</i>	Simbol ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh aktor pada sebuah sistem.
4		<i>association</i>	Simbol ini menghubungkan aktor dengan use case
5		<i>Include</i>	Simbol ini menggambarkan relasi antar use case dengan use case lain yang harus dipenuhi agar sebuah event dapat terjadi/ dilakukan.
6		<i>Extend</i>	Simbol ini menggambarkan relasi suatu use case yang memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas menggunakan use case lain.

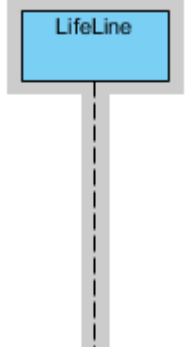
B. Class Diagram

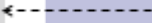
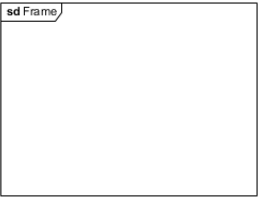
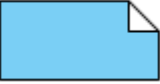
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	1. Merepresentasikan hal yang diperlukan sistem untuk menyimpan informasi 2. Memiliki nama yang dicetak tebal dan di tengah 3. Memiliki daftar atribut 4. Memiliki daftar operasi
2		<i>Association</i>	Simbol ini digunakan untuk menghubungkan dua objek atau lebih dan juga bisa digunakan untuk menghubungkan ke objek itu sendiri.
3	1...1	<i>One to one</i>	Kardinalitas satu ke satu, di mana hubungan satu objek ke objek lain.
4	1...*	<i>One to many</i>	Kardinalitas satu ke banyak, di mana hubungan satu objek ke objek lain minimal satu dan maksimal banyak hubungan.
6	0...*	<i>Zero to many</i>	Kardinalitas nol ke banyak, di mana hubungan satu objek ke objek lain banyak hubungan.
7		<i>Aggregation</i>	Menggambarkan bagian dari relasi yang memiliki tingkat ketergantungan yang tidak terlalu kuat. Jika salah satu <i>class</i> hilang, maka <i>class</i> yang berhubungan masih dapat berdiri sendiri.
8		<i>Composition</i>	Menggambarkan bagian dari relasi yang memiliki tingkat ketergantungan yang kuat. Jika salah satu <i>class</i> hilang, maka <i>class</i> yang berhubungan akan hilang juga (tidak dapat berdiri sendiri).

C. Physical Data Model

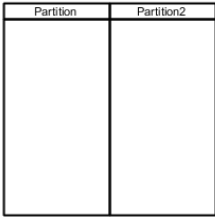
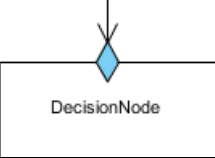
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Tabel	Digunakan untuk menggambarkan suatu tabel.
2		Tabel	Digunakan untuk menggambarkan suatu tabel
3		One to One	Kardinalitas satu ke satu.
4		Zero to Many, One to Many	Kardinalitas nol ke banyak, satu ke banyak.
5		Primary Key	Menggambarkan atribut yang menghasilkan <i>record</i> yang unik.
6		Foreign Key	Menyatakan <i>key</i> turunan dari ketergantungan antar tabel, <i>foreign key</i> dapat menjadi <i>primary key</i> di tabel lain.

D. Sequence Diagram

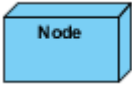
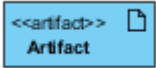
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Simbol ini menggambarkan pengguna sistem atau pihak yang berhubungan dengan sistem.
2		Object Life Line	Simbol ini menggambarkan keberadaan objek pada waktu tertentu.

No.	Simbol	Nama	Keterangan
3		<i>Activation</i>	Simbol ini menggambarkan periode waktu selama objek atau aktor melakukan aktivitas dalam pengiriman pesan.
4		<i>Message</i>	Menunjukkan informasi dari satu objek ke lainnya.
5		<i>Reply</i>	Menunjukkan nilai yang didapatkan setelah mengirimkan <i>message</i> tertentu.
6		<i>Alt. Combined Fragment</i>	Menggambarkan sebuah proses yang mengembalikan dua kemungkinan (<i>true or false</i>)
7		<i>Frame</i>	Menggambarkan sebuah proses didalam diagram
8		<i>Note</i>	Sebuah teks untuk menandakan proses yang sedang terjadi

E. Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Initial Node</i>	Simbol ini Menggambarkan awal dari serangkaian tindakan atau aktivitas.
2		<i>Swimlane</i>	Simbol ini Digunakan untuk memecah diagram aktivitas menjadi baris dan kolom yang sudah ditetapkan.
3		<i>Activity</i>	Simbol ini Digunakan untuk mewakili serangkaian tindakan..
4		<i>Action</i>	Simbol ini menggambarkan perilaku yang sederhana dan tidak dapat diuraikan.
5		<i>Control Flow</i>	Simbol ini Menunjukkan urutan eksekusi.
6		<i>Decision Node</i>	Simbol ini Digunakan untuk mewakili kondisi pengujian untuk memastikan aliran kontrol atau aliran objek hanya turun satu jalur.
7		<i>Fork</i>	Simbol ini Digunakan untuk membagi perilaku menjadi sekumpulan aliran paralel atau bersamaan dari aktivitas (atau tindakan)
8		<i>Join</i>	Simbol ini Digunakan untuk menyatukan kembali serangkaian aktivitas (atau tindakan) paralel atau bersamaan
9		<i>Final Node</i>	Simbol ini Digunakan untuk menghentikan semua aliran kontrol dan aliran objek dalam suatu aktivitas (atau tindakan).
10		<i>Final Flow Node</i>	Simbol ini Digunakan untuk menghentikan aliran kontrol atau aliran objek tertentu

F. Deployment Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Node</i>	Simbol ini Merupakan sumber daya komputasi atau perangkat keras, misalnya, komputer klien, server, atau perangkat jaringan individu..
2		<i>Artifact</i>	Simbol ini menggambarkan spesifikasi dari perangkat lunak atau basis data, misalnya, basis data atau tabel atau tampilan database, komponen perangkat lunak atau lapisan..
3		<i>Component</i>	Simbol ini Menggambarkan artifact yang ditempatkan pada artifact utama.
4		<i>Communication</i>	Simbol ini Merepresentasikan hubungan antara dua node.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Tahapan Purwarupa.....	12
Gambar III. 1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar III. 2 Activity Diagram Proses Penyewaan Lapangan Mini Soccer.....	33
Gambar IV. 1 <i>Use Case Diagram</i> Web Autentikasi Administrator	36
Gambar IV. 2 <i>Use Case Diagram</i> Web Autentikasi Kasir.....	38
Gambar IV. 3 <i>Use Case Diagram</i> Web Autentikasi Manajer.....	40
Gambar IV. 4 <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Lapangan.....	41
Gambar IV. 5 <i>Use Case Diagram</i> Administrator Mengelola Acara (<i>Event</i>).....	43
Gambar IV. 6 <i>Use Case Diagram</i> Kasir Mengelola Transaksi	44
Gambar IV. 7 <i>Use Case Diagram</i> Manajer Mengelola Laporan Transaksi	46
Gambar IV. 8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan Melakukan <i>Booking</i> Lapangan.....	47
Gambar IV. 9 <i>Activity Diagram</i> Autentikasi <i>Login</i> Kasir.....	48
Gambar IV. 10 <i>Activity Diagram</i> Autentikasi <i>Login</i> Manajer.....	49
Gambar IV. 11 <i>Activity Diagram</i> Autentikasi <i>Login</i> Administrator.....	49
Gambar IV. 12 <i>Activity Diagram</i> Kelola Acara.....	50
Gambar IV. 13 <i>Activity Diagram</i> Kelola Lapangan.....	51
Gambar IV. 14 <i>Activity Diagram</i> Kelola Transaksi.....	52
Gambar IV. 15 <i>Activity Diagram</i> <i>Booking</i> Jadwal.....	53
Gambar IV. 16 <i>Activity Diagram</i> Laporan Transaksi.....	53
Gambar IV. 17 <i>Class Diagram</i> System Manasya Mini Soccer	54
Gambar IV. 18 <i>Sequence Diagram</i> Autentikasi Administrator	54
Gambar IV. 19 <i>Sequence Diagram</i> Autentikasi Kasir	55
Gambar IV. 20 <i>Sequence Diagram</i> Autentikasi Manajer.....	55
Gambar IV. 21 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Lapangan.....	58
Gambar IV. 22 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Acara	59
Gambar IV. 23 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Transaksi	61
Gambar IV. 24 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Transaksi.....	62
Gambar IV. 25 <i>Sequence Diagram</i> Web Public Manasya.....	62
Gambar IV. 26 <i>Deployment Diagram</i> Web Public Manasya	63
Gambar IV. 27 <i>Logical Data Model</i> Web Public Manasya	64
Gambar IV. 28 <i>Physical Data Model</i> Web Public Manasya.....	65
Gambar IV. 29 <i>Login</i> Web CMS Manasya	69
Gambar IV. 30 Tampilan Lihat Lapangan Kelola Lapangan.....	69
Gambar IV. 31 Tampilan Tambah Lapangan	69
Gambar IV. 32 Tampilan Ubah Lapangan.....	70
Gambar IV. 33 Tampilan Lihat Acara	70
Gambar IV. 34 Tampilan Tambah Acara.....	71
Gambar IV. 35 Tampilan Ubah Acara	71
Gambar IV. 36 Tampilan Lihat Transaksi	71
Gambar IV. 37 Tampilan Tambah Transaksi.....	72
Gambar IV. 38 Tampilan Ubah Transaksi.....	72
Gambar IV. 39 <i>Home</i> Web Public Manasya	73
Gambar IV. 40 Tampilan Jadwal	73
Gambar IV. 41 Tampilan Peraturan Web Manasya	74
Gambar IV. 42 Tampilan Galeri Acara.....	74

Gambar IV. 43 Tampilan Sejarah	75
Gambar IV. 44 <i>Controller Code</i>	76
Gambar IV. 45 <i>View Code</i>	77
Gambar IV. 46 <i>Model Code</i>	77
Gambar IV. 47 Tampilan Performa <i>Web</i> Manasya	78
Gambar IV. 48 Performa <i>Web CMS</i> Manasya	79
Gambar IV. 49 Performa Keamanan <i>Web CMS</i> Manasya	80
Gambar IV. 50 Keamanan Performa <i>Public Web</i> Manasya	81



DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1 <i>Use Case</i> Diagram Web Autentikasi Administrator	37
Tabel IV. 2 <i>Use Case</i> Diagram Web Autentikasi Kasir.....	39
Tabel IV. 3 <i>Use Case</i> Diagram Web Autentikasi Manajer	40
Tabel IV. 4 <i>Use Case</i> Diagram Administrator Mengelola Lapangan	41
Tabel IV. 5 <i>Use Case</i> Diagram Administrator Mengelola Acara	43
Tabel IV. 6 <i>Use Case</i> Diagram Kasir Mengelola Transaksi	45
Tabel IV. 7 <i>Use Case</i> Diagram Manajer Mengelola Laporan Transaksi	46
Tabel IV. 8 <i>Use Case</i> Diagram Web Manasya.....	47
Tabel IV. 9 Spesifikasi File Tabel Lapangan.....	65
Tabel IV. 10 Spesifikasi File Tabel Acara.....	67
Tabel IV. 11 Spesifikasi File Tabel Transaksi.....	68
Tabel IV. 12 <i>User Testing</i> Aplikasi Web Manasya.....	81
Tabel IV. 13 Kebutuhan Perangkat Keras	92
Tabel IV. 14 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	92



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Sistem Berjalan.....	xcix
Lampiran B Dokumen Sistem Usulan.....	c
Lampiran C Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	ci
Lampiran D Hosting Aplikasi/Web.....	cii
Lampiran E Bukti Submit/Publish Artikel Ilimah/HKI	ciii
Lampiran F Bukti Serah Terima Hibah ke Mitra	civ



ABSTRAK

PT Manasya Anugerah Sejahtera menghadapi tantangan untuk mengubah sistem pelayanan yang masih manual, menggunakan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional mereka dalam penyewaan lapangan *mini soccer*, serta rekapitulasi transaksi keuangannya. Saat ini PT Manasya Anugerah Sejahtera masih menggunakan metode manual dalam proses pembayaran dan pengecekan jadwal, yang rentan terhadap kesalahan dan menyebabkan gagalnya kustomer untuk menyewa lapangan tersebut. Dengan menggunakan sistem informasi yang tepat seperti yang diusulkan dalam penelitian ini, diharapkan dapat mempercepat proses transaksi, meningkatkan akurasi data transaksi keuangan, serta memberikan akses *real-time* terhadap informasi lapangan kepada pelanggan. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas operasional dan profitabilitas perusahaan secara keseluruhan, tetapi juga membuka peluang baru dalam hal pemasaran. Menggunakan teknologi informasi, dalam hal ini sistem informasi web dapat membantu PT Manasya Anugerah Sejahtera menjawab tuntutan kustomer yang dinamis dan meningkatkan efisiensi operasional perusahaan.

Kata kunci: teknologi informasi, sistem informasi berbasis web, efisiensi operasional, penyewaan lapangan, akses *real-time*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

PT Manasya Anugerah Sejahtera is facing the challenge of transforming its manual service system by adopting a web-based information system to enhance operational efficiency in managing mini soccer field rentals and financial transaction record-keeping. Currently, the company relies on manual methods for payment processing and schedule verification, which are prone to errors and lead to missed booking opportunities for customers. By implementing the proposed information system, it is expected that transaction processes will be accelerated, the accuracy of financial transaction data will be improved, and customers will have real-time access to field availability information. This change will not only enhance operational effectiveness and overall profitability but also create new marketing opportunities. Utilizing information technology, specifically a web-based information system, can help PT Manasya Anugerah Sejahtera meet dynamic customer demands and improve the company's operational efficiency.

Keywords: *information technology, web-based information system, operational efficiency, field rental, real-time access*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. T. S. A. M. Algo Hernan Wibowo, “Kemudahan Akses dan Pemesanan: Sistem Informasi Penyewaan,” *Kemudahan Akses dan Pemesanan: Sistem Informasi Penyewaan*, 2024.
- [2] F. R. HUTAGALUNG, “PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN OLAHRAGA MINI SOCCER PROJECT 21,” *PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN OLAHRAGA MINI SOCCER PROJECT 21*, 2024.
- [3] B. P. d. P. Bahasa, *Penyewaan*, 2016, p. Penyewaan.
- [4] I. M. D. Ardiada, P. C. Susanto dan G. W. N. Utami, “Pembuatan Sistem Informasi Berbasis Website Pada Ketut Bagong Rental Menggunakan Content Management System Wordpress,” *Jurnal Informatika Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 1, pp. 95-102, 2023.
- [5] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Pembelian,” *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*, p. Pembelian, 2016.
- [6] R. C. T. S. A. P. Maulana Rifky Stansyah, “ANALISIS PENGARUH MINAT BELI KONSUMEN TERHADAP PEMBELIAN MAKANAN DAN MINUMAN MELALUI APLIKASI GO FOOD,” *ANALISIS PENGARUH MINAT BELI KONSUMEN TERHADAP PEMBELIAN MAKANAN DAN MINUMAN MELALUI APLIKASI GO FOOD*, vol. 11, pp. 43-49, 2023.
- [7] M. H. Wibowo, F. Ulum, N. Penulis, K. .: Muhammad dan H. Wibowo, “Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website pada PRIMKOPPABRI Bandar Lampung,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 22-27, 2023.
- [8] A. Dennis, H. B. Wixom dan D. Tegarden, *SYSTEMS ANALYSIS & DESIGN and Object-Oriented Approach with UML*, 6 penyunt., Lise Johnson, 2021.
- [9] D. F. Aryansyah, P. Sokibi dan R. Fahrudin, “Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Design Thinking Berbasis Android,” *Jumistik*, vol. 2, no. 1, pp. 128-135, 2023.
- [10] S. T. Nurhayati, M. Irwan dan P. Nasution, “Database Management System Pada Perusahaan,” *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 62-64, 2023.
- [11] M. Arafat, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website,” *Intech*, vol. 3, no. 2, pp. 6-11, 2022.
- [12] Php.net, “PHP,” *PHP*, 2020.
- [13] I. Rifkiyanto dan I. Hidayat, “Perancangan Sistem E-Library Menggunakan PHP Di Mi Ad-Dzikir Pujer Kabupaten Bondowoso,” *Jurnal Teknik industri, Sistem informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 7-14, 2023.
- [14] Codeigniter.com, “Model View Controller,” *code igniter*, 2019.
- [15] Codeigniter.com, “CodeIgniter,” *code igniter*, 2019.
- [16] T. Ardiansah dan D. Hidayatullah, “Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web,” *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 1, no. 1, pp. 6-13, 2022.
- [17] A. A. Hidayatullah, N. Safriadi, E. E. Pratama dan F. Asrin, “Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal di Kota Singkawang Berbasis Website,” *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 204-215, 2023.

- [18] S. Y. P. M. F. A. N. A. N. Mochamad Fadil Nurhakim, “Perancangan Sistem Informasi Penyewaaan Lapangan Futsal Berbasis Website D’soccer Karawang,” *Perancangan Sistem Informasi Penyewaaan Lapangan Futsal Berbasis Website D’soccer Karawang*, 2023.
- [19] M. Z. T. Alifta Desiana Maryaningtyas, “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN LAPANGAN FUTSAL PENUMPING,” *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN LAPANGAN FUTSAL PENUMPING*, 2024.
- [20] N. Khotimah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web Allium Futsal Caruban,” *Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web Allium Futsal Caruban*, 2022.

