

# **SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI WEB RESPONSIVE MENGGUNAKAN BOOTSTRAP UNTUK  
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL ( STUDI KASUS : FORZA FUTSAL )**

**IMPLEMENTATION WEB RESPONSIVE USING BOOTSTRAP FOR FUTSAL  
FIELD ORDERING ( CASE STUDY : FORZA FUTSAL )**



**SUDIRMAN ONDER AMBARAK**

**145610114**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AKAKOM**

**YOGYAKARTA**

**2021**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI WEB RESPONSIVE MENGGUNAKAN  
BOOTSTRAP UNTUK PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL  
( STUDI KASUS : FORZA FUTSAL )**

**IMPLEMENTATION WEB RESPONSIVE USING BOOTSTRAP FOR FUTSAL  
FIELD ORDERING  
( CASE STUDY : FORZA FUTSAL )**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata  
satu (S1)**

**Program Studi Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

**AKAKOM  
Yogyakarta**

**Disusun Oleh :**

**SUDIRMAN ONDER AMBARAK**

**145610114**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI WEB RESPONSIVE MENGGUNAKAN BOOTSTRAP  
UNTUK PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL  
( STUDI KASUS : FORZA FUTSAL )**

Telah dipersiapkan dan disusun oleh  
**SUDIRMAN ONDER AMBARAK**  
145610114

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada Tanggal 25 Februari 2021

**Susunan Tim Penguji**

**Pembimbing/Penguji**

**Ketua Penguji**

Fx. Henry Nugroho, S.T., M.CS  
NIP/NPP. 19800121 200501 1 001

Robby Cokro Buwono, S.Kom., M.Kom  
NIP/NPP. 121173

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
Memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 02 MAR 2021

**Ketua Program Studi Sistem Informasi**

Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.  
NIP/NPP. 19780315 200501 2 002

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 Maret 2021



Sudirman Onder Ambarak

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji dan syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan kelancaran serta kemudahan selama proses penyusunan skripsi, dan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini, serta rasa terimakasih kepada :

1. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan serta tak kenal lelah menanyakan “Kapan Ujian Skripsi” sehingga hal itu memotivasi saya agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Bapak F.X.Henry Nugroho,S.T.,M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan memberikan masukan dan saran, serta sabar membimbing saya dan membantu terlaksananya Skripsi ini.
3. Teruntuk teman-teman kos Pak Sukardi serta tim Slowbeat Squad dan semua pihak yang mungkin terlupakan dan yang telah memberikan dukungan, doa dan segalanya buat saya.

**HALAMAN MOTTO**

***“BELAJAR, BERUSAHA DAN BERDOA”***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	Hal i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 <i>Futsal</i> .....	6
2.2.2 <i>Bootstrap</i> .....	7
2.2.3 <i>Responsive</i> .....	7
2.2.4 <i>MySQL</i> .....	8
2.2.5 <i>PHP</i> .....	8

<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>9</b>
3.1. Analisis Sistem.....	9
3.2. Perangkat Pendukung.....	9
3.2.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	9
3.2.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	10
3.3 Perancangan Sistem.....	10
3.3.1 Diagram Konteks .....	11
3.3.2 Diagram level 0.....	12
3.3.3 Rancangan Struktur Tabel.....	13
1. Rancangan Tabel Pemesanan.....	13
2. Rancangan Tabel Lapangan .....	14
3. Rancangan Tabel Pembayaran.....	14
4. Rancangan Tabel User .....	15
3.3.4 Relasi Tabel .....	16
3.4 Rancangan Masukan ( <i>Input</i> ).....	16
3.4.1 Rancangan masukan login .....	17
3.4.2 Rancangan masukan member .....	18
3.4.3 Rancangan masukan data user .....	19
3.4.4 Rancangan masukan data lapangan .....	20
3.4.5 Rancangan masukan data pemesanan .....	21
3.4.6 Rancangan masukan data pembayaran .....	22
3.5 Rancangan Keluaran ( <i>Output</i> ).....	23
3.5.1 Rancangan keluaran data user.....	23
3.5.2 Rancangan keluaran data lapangan.....	24
3.5.3 Rancangan keluaran data pemesanan .....	24
3.5.4 Rancangan keluaran data pembayaran.....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>	<b>26</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	26
4.1.1 Koneksi Database.....	26



4.1.2	Halaman Utama .....	26
4.1.3	Halaman Login .....	27
4.1.4	Halaman Data Lapangan .....	29
4.1.5	Halaman Data Pemesanan .....	30
4.1.6	Halaman Data Pembayaran .....	31
4.1.7	Halaman Data User.....	32
4.1.8	Halaman Batas Waktu Pembayaran .....	33
4.2	Pembahasan Sistem .....	33
4.2.1	Tampilan Halaman Utama .....	33
4.2.2	Tampilan Halaman Login .....	34
4.2.3	Tampilan Menu Dashboard.....	35
4.2.4	Tampilan Data Lapangan.....	35
4.2.5	Tampilan Data Pemesanan.....	36
4.2.6	Tampilan Data Pembayaran.....	36
4.2.7	Tampilan Konfirmasi Pembayaran .....	37
4.2.8	Tampilan Data User .....	38
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>39</b>
5.1	Kesimpulan .....	39
5.2	Saran.....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>40</b>

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram Konteks.....	11
Gambar 3.2	Diagram <i>Level 0</i> .....	12
Gambar 3.3	Relasi Antar Tabel .....	16
Gambar 3.4	Rancangan Masukan Data Login .....	17
Gambar 3.5	Rancangan Masukan Member .....	18
Gambar 3.6	Rancangan Masukan Data User .....	19
Gambar 3.7	Rancangan Masukan Data Lapangan .....	20
Gambar 3.8	Rancangan Masukan Data Pemesanan .....	21
Gambar 3.9	Rancangan Masukan Data Pembayaran .....	22
Gambar 3.10	Rancangan Keluaran Data User .....	23
Gambar 3.11	Rancangan Keluaran Data Lapangan.....	24
Gambar 3.12	Rancangan Keluaran Data Pemesanan.....	24
Gambar 3.13	Rancangan Keluaran Data Pembayaran.....	25
Gambar 4.1	File Koneksi Database .....	26
Gambar 4.2	File Program Halaman Utama.....	27
Gambar 4.3	File Program Login .....	28
Gambar 4.4	File Program Data Lapangan.....	29
Gambar 4.5	File Program Data Pemesanan .....	30
Gambar 4.6	File Program Data Pembayaran.....	31
Gambar 4.7	File Program Data User.....	32
Gambar 4.8	File Program Batas Waktu Pembayaran.....	33
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Utama .....	34
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Login.....	34
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Dashboard.....	35
Gambar 4.12	Tampilan Data Lapangan .....	35
Gambar 4.13	Tampilan Data Pemesanan .....	36
Gambar 4.14	Tampilan Data Pembayaran .....	37

Gambar 4.15	Tampilan Konfirmasi Pembayaran.....	37
Gambar 4.16	Tampilan Halaman User.....	38

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
Tabel 3.1 Struktur Tabel Pemesanan .....	13
Tabel 3.2 Struktur Tabel Lapangan .....	14
Tabel 3.3 Struktur Tabel Pembayaran .....	14
Tabel 3.4 Struktur Tabel User.....	15

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayat-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini diajukan sebagai satu syarat dalam menyelesaikan program Strata satu (S-1) pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta. Tidak lupa pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku ketua STMIK AKAKOM.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. selaku ketua jurusan Sistem Informasi Strata Satu (S-1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing, mengarahkan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen serta staf karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
5. Ayah, Ibu, Kakak Adik dan Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a serta segenap rasa kasih sayang demi keberhasilan selama kuliah.
6. Kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini dimana saya tidak bisa menyebutkan satu persatu.

## ABSTRAK

Forza Futsal merupakan jasa penyewaan lapangan futsal untuk memfasilitasi masyarakat yang hobi olahraga futsal. Saat ini Forza Futsal masih menggunakan cara yang manual untuk pemesanan lapangan futsal yaitu dengan cara mendatangi langsung ke lokasi Forza Futsal maupun dengan cara menelpon. Dibangun suatu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan mengolah data pemesanan, data pembayaran, data lapangan futsal serta pembuatan laporan, dan juga dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Pembangunan sistem ini dengan cara pengumpulan data, perancangan sistem, dan implementasi sistem. Sistem ini dikembangkan menggunakan Bootstrap dan bersifat responsive, diolah menggunakan database MySQL dan PHP.

Sistem ini dapat digunakan oleh dua user yaitu Admin dan member. Sistem ini menyediakan fitur-fitur berupa informasi lapangan futsal, input data member, Input data pemesanan lapangan, input data pembayaran lapangan, dan laporan pemesanan serta tampilan yang lebih responsif menyesuaikan ukuran dari perangkat yang digunakan seperti desktop, tablet dan smartphone.

Kata kunci : *Lapangan futsal, Bootsrap, Web responsive, Forza Futsal*

## **ABSTRACT**

*Forza Futsal is a futsal field rental services to facilitate people who like futsal sports. Currently Forza Futsal still uses a manual way to book futsal courts by going directly to the Forza Futsal location or by calling. So that a web application is built that can be used in terms of placing orders to paying for futsal fields, and can also be accessed by customers from anywhere and anytime. The construction of this system is by collecting data, designing the system, and implementing the system. This system is responsive, developed using Bootstrap, PHP and processed using MySQL database.*

*This system can be used by two users, namely Admin and member. This system provides features in the form of futsal field information, member data input, field order data input, field payment data input, and order reports as well as a more responsive display to adjust the size of the devices used such as desktops, tablets and smartphones.*

*Keywords: Futsal Field, Bootsrap, Web responsive, Forza Futsal*

