

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN BULUTANGKIS DAN PENJUALAN PERLENGKAPAN MAESTRO ANGKASA

Aditya Sunarya¹⁾, Joko Sutrisno²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
 E-mail : adityasunarya56@yahoo.com¹⁾, joko.sutrisno@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Maestro Angkasa adalah tempat arena bermain bulutangkis yang beralamat di Jalan Adam Malik no.10 Deplu, Tangerang. Arena tempat bermain bulutangkis merupakan badan usaha yang melakukan penyewaan lapangan bulutangkis yang dibutuhkan masyarakat khususnya kalangan remaja yang antusias pada olah raga ini. Pada Maestro Angkasa, penulis melakukan analisa dalam pelaksanaan sistem yang berjalan di Maestro Angkasa dinilai belum optimal. Ini diketahui dari wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis, hal ini dikarenakan kurangnya pelayanan yang baik dan masih menggunakan arsip-arsip dan kertas. Permasalahannya adalah manajemen penyewaan lapangan serta laporan-laporan, sehingga memungkinkan terjadi masalah seperti kesalahan dalam pencatatan jadwal sewa, kesulitan dalam pencarian data PB dan member, menghitung jumlah pendapatan, dan sering kehabisan stok perlengkapan. Untuk mengetahui permasalahannya tersebut, maka diperlukan sebuah sistem informasi penyewaan lapangan bulutangkis yang telah terkomputerisasi, sehingga diharapkan dapat membantu kegiatan penyewaan agar menjadi efektif, efisien, dan menghasilkan data yang lebih akurat, relevan dan tepat waktu. Untuk menyusun penelitian ini penulis mengambil judul "Pemodelan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis Dan Penjualan Perlengkapan Studi Kasus Maestro Angkasa". Penulis mengimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio 2008 dengan database MySQL. Penulis berharap dengan adanya sistem informasi penyewaan lapangan bulutangkis dan pendaftaran member yang terkomputerisasi, sehingga dapat membantu Maestro Angkasa dalam mengatasi masalah-masalah yang sering terjadi

Kata kunci: sistem informasi bulutangkis, penyewaan lapangan, penjualan perlengkapan

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lapangan bulutangkis adalah jenis olahraga yang membutuhkan sebuah lapangan pertandingan atau arena. Demikian pula dengan permainan badminton yang sekarang ini sudah memiliki banyak penggemarnya di kalangan masyarakat. Perkembangan teknik sistem informasi yang sudah berkembang pesat saat ini maka sangatlah dibutuhkan untuk melakukan pengolahan data yang akurat. Hal tersebut sangat dibutuhkan oleh instansi tertentu, yang mana masih banyak tempat instansi yang menggunakan sistem manual dalam hal transaksi ataupun proses data bertransformasi menjadi sistem terkomputerisasi. Hal itu mendukung penulis untuk mengembangkan sistem informasi kepada lembaga ataupun instansi yang masih menggunakan cara manual dalam mengolah data. Meskipun diluar sana ada instansi yang sudah berhasil menjalani proses bisnisnya masih menggunakan cara manual sampai sekarang, hal itu dikarenakan data yang di terima masih belum terlalu besar. Pada saat ini tempat penyewaan lapangan bulutangkis sudah semakin berkembang pesat, hal tersebut dapat dilihat semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan bulutangkis. Jika dilihat pada sistem saat ini, sistem yang digunakan masih

berbentuk manual atau belum terkomputerisasi. Ditempat bulutangkis ini ada perbedaan harga antara member dengan non member. Alasan aplikasi ini dibuat untuk membantu pengolahan data dalam transaksi penyewaan lapangan bulutangkis, sehingga meminimalisir kesalahan dalam penetapan jadwal sewa lapangan.

1.2. Teori-Teori Pendukung

a. Konsep Dasar Sistem Penyewaan Lapangan Bulutangkis

1) R. Husein, mendefinisikan Penyewaan Lapangan adalah lapangan yang akan disewakan kepada pemain atau yang akan menyewanya dengan persetujuan harga dari pihak pemilik lapangan dan pihak penyewa.[1]

2) Justinus Lhaksana menyatakan Pengertian Bulutangkis secara umum adalah salah satu permainan yang termasuk terbanyak kategori, kategori tunggal, ganda dan ganda campuran. Alat yang digunakan pun termasuk mudah kita dapatkan, seperti raket dan kock [2]

b. Konsep Dasar Penjualan Perlengkapan

1) Pengertian Penjualan

Menurut Puspitawati dan Anggadini menyatakan bahwa: "Penjualan merupakan aktivitas

memperjual belikan barang dan jasa kepada kosumen”.[3]

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Dalam melakukan proses penelitian di Maestro Angkasa ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu dengan mendatangi langsung ke sumber data nya. Mengamati secara langsung proses kegiatan bisnis yang terjadi serta mencari informasi kepada pihak-pihak yang terkait yaitu pemilik Maestro Angkasa, supervisor, dan bagian administrasi mengenai proses bisnis yang terjadi dalam kegiatan sehari-hari. Penulis mengumpulkan data lapangan, menganalisis data, merumuskan hasil informasi yang di dapatkan, serta menyusun rekomendasi untuk perbaikan kinerja dalam bidang bisnis ini.

2.2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan Maestro Angkasa berada di Jl. Adam malik no.10 , deplu, Tangerang. Mastro Angkasa ini berada di jalan komplek deplu.

2.3. Informan

Penulis mendapatkan informasi melalui beberapa informan yang terkait dalam proses bisnis yang terjadi di Maestro Angkasa diantaranya yaitu Bapak H. John Arnes selaku pemilik Maestro Angkasa dan Bapak Anis ferdy selaku supervisor di Maestro Angkasa yang bertugas pada saat penulis sedang melakukan kegiatan riset.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

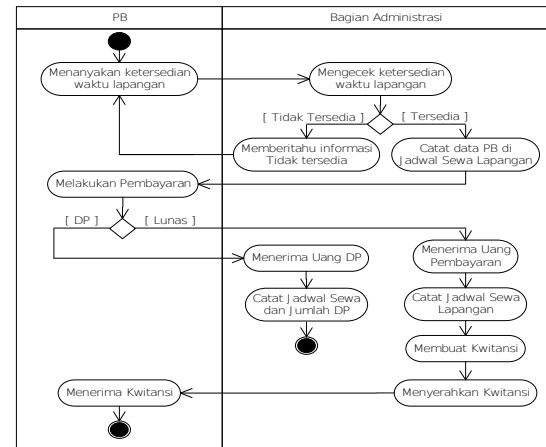
3.1. Profil Organisasi

Maestro Angkasa adalah sebuah tempat lapangan olahraga khusus bulutangkis yang didirikan pada 07 April 2009 oleh Bpk. H. John Arnes beralamat di Jl. Adam Malik No.10, Deplu – Tangerang. Di Indonesia sendiri perkembangan bulutangkis sangatlah jauh lebih pesat perkembangannya dari pada cabang olahraga lainnya. Selain itu, olahraga bulutangkis sekarang ini telah berubah menjadi olahraga populer bagi semua kalangan yang menjadikan bulutangkis sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat metropolitan yang menginginkan olahraga yang tidak terlalu menyita durasi waktu dan aktivitas keseharian. Di kota Tangerang, Provinsi Banten sendiri bulutangkis sudah sangat populer sejak diperkenalkan di Indonesia, namun menjadi kendala sekarang ini adalah kurangnya wadah untuk bermain bulutangkis itu sendiri. Oleh karena itu, Maestro Angkasa membuka lapangan bulutangkis sebagai tempat atau

wadah bagi masyarakat Tangerang khususnya untuk bisa menyalurkan bakat dan mewedahi kegiatan bermain bulutangkis yang nyaman, lengkap, terjangkau untuk semua kalangan dan tentunya berkualitas.

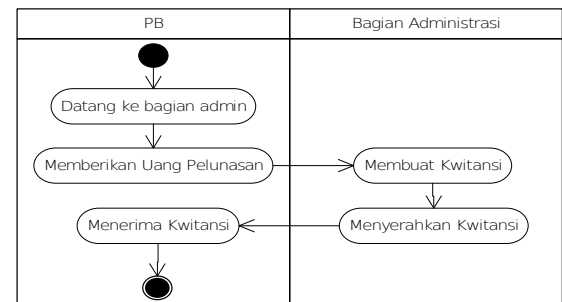
3.2. Activity Diagram Berjalan

(1) Activity Diagram Penyewaan Lapangan



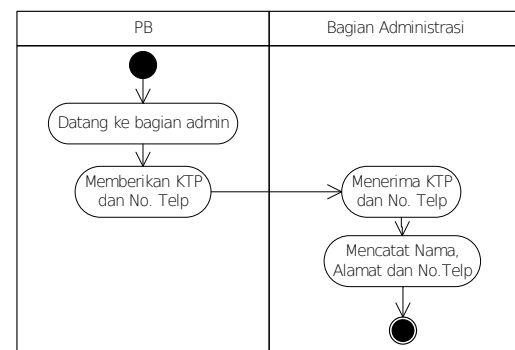
Gambar 1. Activity Diagram Penyewaan Lapangan

(2) Activity Diagram Pembayaran Sewa Lapangan



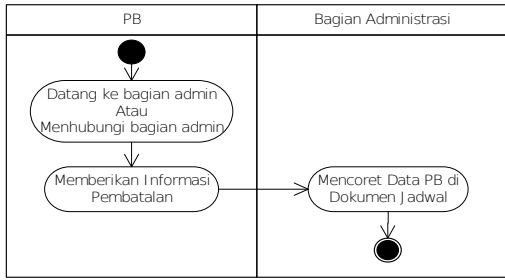
Gambar 2. Activity Diagram Pembayaran Sewa Lapangan

(3) Activity Diagram Pendaftaran Member



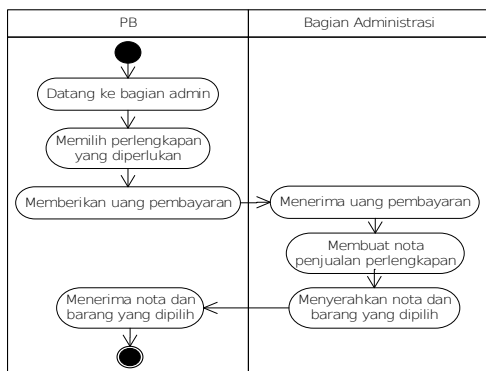
Gambar 3. Activity Diagram Pendaftaran Member

(4) Activity Diagram Pembatalan Sewa



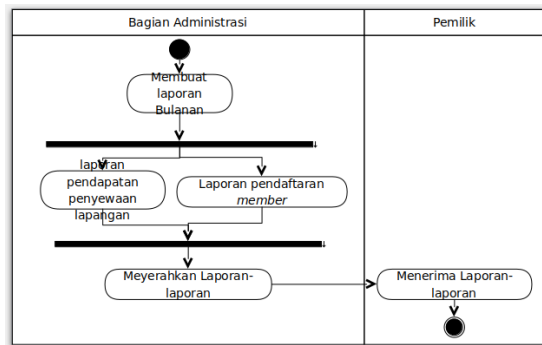
Gambar 4. Activity Diagram Pembatalan Sewa

(5) Activity Diagram Penjualan Perlengkapan



Gambar 5. Activity Diagram Penjualan Perlengkapan

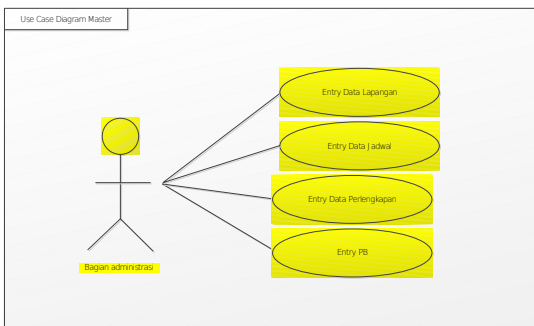
(6) Activity Diagram Pembuatan Laporan



Gambar 6. Activity Diagram Pembuatan Laporan

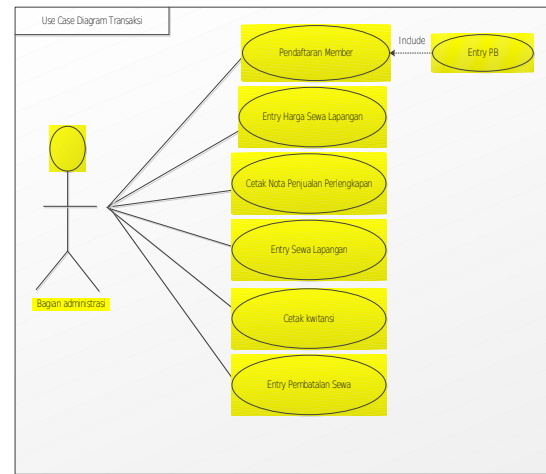
3.3. Use Case

a) Use Case Diagram File Master



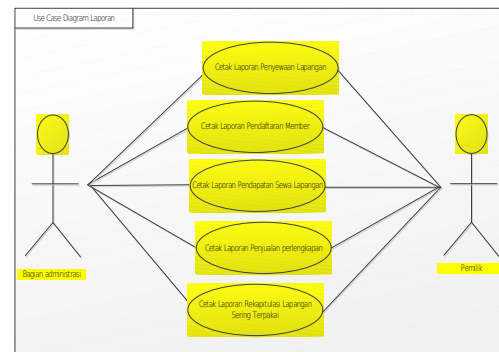
Gambar 7. Use Case Diagram File Master

b) Use Case Diagram File Transaksi



Gambar 8. Use Case Diagram File Transaksi

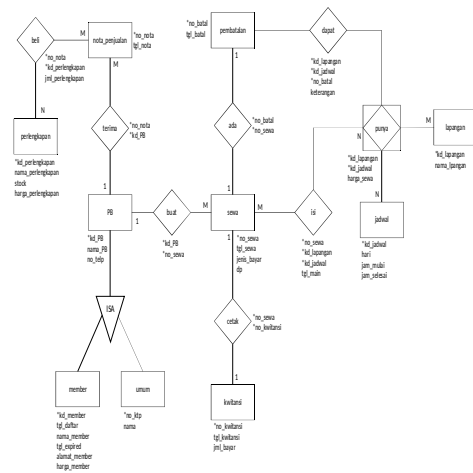
c) Use Case Diagram File Laporan



Gambar 9. Use Case Diagram File Laporan

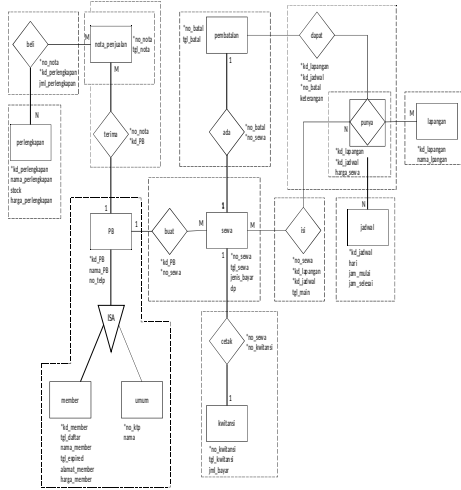
3.4. Model Data

a) Entity Relationship Diagram

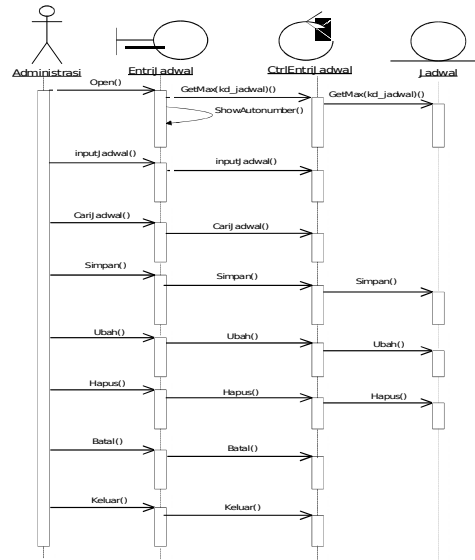


Gambar 10. Entity Relationship Diagram

b) Transformasi Diagram ERD Ke Logical Record Structure



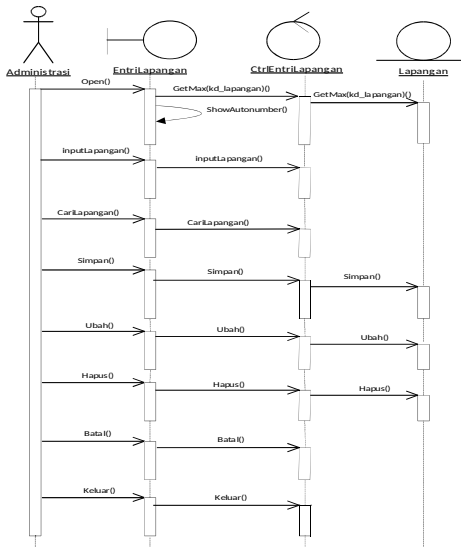
Gambar 11. Transformasi ERD ke bentuk LRS



Gambar 13. Sequence Diagram Master Jadwal

3.5. Sequence Diagram

a) Sequence Diagram Master Lapangan



Gambar 12. Sequence Diagram Master Lapangan

b) Sequence Diagram Master Jadwal

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa terhadap masalah yang terdapat di Maestro Angkasa, serta Penyewaan Lapangan bulutangkis Dan Penjualan Perlengkapan yang telah dibuat, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Dengan adanya Laporan Penjualan Perlengkapan maka pihak Maestro Angkasa akan mengetahui informasi penjualan Perlengkapan sekaligus mengetahui informasi jumlah stok yang tersisa sehingga tidak terjadi kehabisan stok dapat memudahkan pihak Maestro Angkasa.
- Adanya laporan rekapitulasi lapangan sering terpakai sehingga pihak Maestro Angkasa dapat lebih memperhatikan perawatan terhadap lapangan yang paling sering terpakai dibanding yang lainnya. sehingga dengan menggunakan sistem ini sudah dibuatkan modul cetak laporan rekapitulasi lapangan sering terpakai.
- Dengan adanya validasi ketersediaan jadwal lapangan pada sistem ini maka hal tersebut dapat mencegah admin dalam melakukan kesalahan pencatatan jadwal yang sama yang dapat mengakibatkan jadwal menjadi bentrok antara PB satu dengan lainnya.
- Dengan adanya fitur lihat jadwal lapangan maka pencarian jadwal lapangan kosong akan dilakukan dengan lebih mudah dan cepat.

- e. Dengan adanya kwitansi yang dibuat dan dihitung secara otomatis dapat mencegah kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan saat membuat kwitansi dan semua pencatatan serta perhitungan lebih akurat.
- f. Dengan adanya sistem ini pihak Maestro Angkasa dapat dengan mudah mengetahui informasi data PB yang ingin dicari, data penyewaan lapangan, data perlengkapan maupun, data PB yang mendaftar member dan tersimpan aman didalam database.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A,S Rosa & M. Salahuddin, 2014, Rekayasa Perangkat Lunak yang Terstruktur, Bandung, Informatika.
- [2] Helmers, S. A, 2013. Microsoft Visio 2013 Step By Step. USA: Microsoft Press.
- [3] Puspitawati & Sri Dewi Anggadini. 2012. Sistem Informasi Akuntansi, Jakarta, Graha Ilmu.
- [4] Prabantini, 2012. CRACKING CREATIVITY The Secret of Creative Genius. Edisi 1. Yogyakarta, Andi.
- [5] Sidik, April 2012 (edisi revisi). Pemrograman WEB dengan PHP. Bandung, Informatika.
- [6] Sutabri, 2012, Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta, Andi Offset.
- [7] Sutarman, 2012, Pengantar Teknologi Informasi, Jakarta, Bumi Aksara.
- [8] Sukamto & Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung, Informatika.
- [9] Supardi, Yuniar, 2012. Programmer VB 6 sampai VB 2008 Basic, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- [10] Utomo, 2012, Pemodelan Basis Data Berorientasi Objek. Yogyakarta, ANDI.
- [11] Yakub, 2012, Pengantar Sistem melalui Informasi. Yogyakarta, Graha Ilmu.