

# APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL HIKARI MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN DELPHI

Sry Ilma Yanti, Hariani.  
STMIK Catur Sakti Kendari,  
Jalan. Drs. H. Andullah Silondae No.109 Kendari  
sasmitabasri98@gmail.com

*Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah aplikasi yaitu, aplikasi penyewaan lapangan futsal hikari menggunakan bahasa pemrograman delphi. penelitian ini merupakan sebuah proses yang di buat dengan aplikasi untuk memecahkan sebuah masalah yang terjadi dilapangan futsal hikari. Adapun masalah tersebut yaitu, sistem penyewaan lapangan futsal hikari masih menggunakan sistem pencatatan secara manual, mulai dari pengelolaan pendaftaran (booking) yang hanya ditulis dalam catatan buku. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam mengelola data penyewaan lapangan futsal hikari. Dengan di buatnya aplikasi ini akan memudahkan karyawan untuk menginput dan mengolah data laporan pengeluaran dan penghasilan futsal dengan kinerja yang lebih baik.*

*Untuk mendukung pembuatan aplikasi ini maka sistem yang akan digunakan delphi sebagai bahasa pemrogramannya, sedangkan MySQL sebagai databasenya. Aplikasi ini memiliki beberapa bagian menu utama yaitu, input data barang, input data member, input data booking, input data transaksi, input data penjualan, input data pengeluaran, input data penghasilan. Sedangkan pada menu laporan yaitu, laporan booking, laporan transaksi, laporan penjualan, laporan pengeluaran, laporan penghasilan.*

**Kata kunci :** Aplikasi penyewaan lapangan futsal.

## IV. PENDAHULUAN

Olahraga yang sangat populer ini banyak yang diminati masyarakat. Meski sejak 1999-2002 sudah mulai banyak dirintis dan peminatnya terus bertambah futsal salah satu olahraga yang paling banyak digemari oleh masyarakat Indonesia.

Futsal bukan hanya untuk sekedar menyalurkan hobi ataupun untuk menghilangkan kebosanan dan aktivitas sehari-hari yang sangat padat tetapi futsal juga menjaga tubuh tetap sehat dan bugar, artinya olahraga ini sangat baik untuk kesehatan. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Footbol* (sepak bola) dan *Sale (ruangan)* yang jika digabung artinya menjadi Sepak Bola dalam Ruangan. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat dilapangan yang terbuka.

Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

Manajemen proses, mencakup penyiapan, penjadwalan dan pemantauan proses pada komputer. Manajemen sumber daya, berkaitan dengan pengendalian terhadap pemakaian sumber daya dalam sistem komputer yang dilakukan oleh program sistem atau program aplikasi saat itu.

Manajemen data, pengendalian terhadap data masukan/keluaran, termasuk dalam hal pengalokasian dalam piranti penyimpan sekunder maupun dalam memori utama. Mempermudah penggunaan sistem komputer terutama pemrograman, dan memberikan layanan bagi program aplikasi untuk memanfaatkan sumber daya komputer. Mengusahakan agar sumber daya sistem komputer digunakan secara efisien.

Hikari futsal saat ini sistem penyewaan, member dan pengaturan jadwal main saat ini masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan menggunakan kertas, untuk penyewaan lapangan futsal bisa melalui telepon, dalam sistem manual ini lapangan hikari futsal sering mengalami kesulitan dalam mencari data transaksi yang sudah dicatat dalam buku, biasanya juga buku transaksi futsal sering hilang atau tercecer, jadwal lapangan futsal selalu lupa dicatat dalam sebuah buku, maka dari itu setelah pelanggan melakukan konfirmasi untuk penyewaan lapangan futsal biasanya langsung datang ke hikari futsal untuk membayar uang muka/bookingan, mengapa dilakukan transaksi di muka agar pengelola tidak rugi apabila yang memesan lapangan futsal tidak datang atau *cancel*. Setelah itu maka kasir menyerahkan kwitansi atas nama pelanggan yang memesan, didalam kwitansi terdapat nama pemesan, waktu dan tanggal pemesanan, uang muka dan tanda tangan kasir. Dalam manajemen keuangan di hikari futsal saat ini masih banyak yang sering belum tercatat dalam bentuk catatan. Hal ini membuat penulis khususnya merekomendasikan untuk sedikit membantu mengurangi tingkat kesulitan penyewaan lapangan futsal khususnya bagi para konsumen.

Penerapan sistem komputerisasi akan menjelaskan lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan

menggunakan sistem yang masih manual. Sistem komputerisasi juga dapat membantu untuk menghindari kesalahan dalam penginputan data dan menyimpan data serta transaksi penyewaan lapangan futsal hikari.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hikari futsal anduonohu yang beralamat Anduonohu Jl. Kancil No 11 B Kendari Sulawesi Tenggara.

### B. Jenis dan Sumber Data

#### 1) Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang dimana pencatatan berupa angka yang berasal dari pimpinan dan administrasi pada hikari futsal.

#### 2) Sumber Data

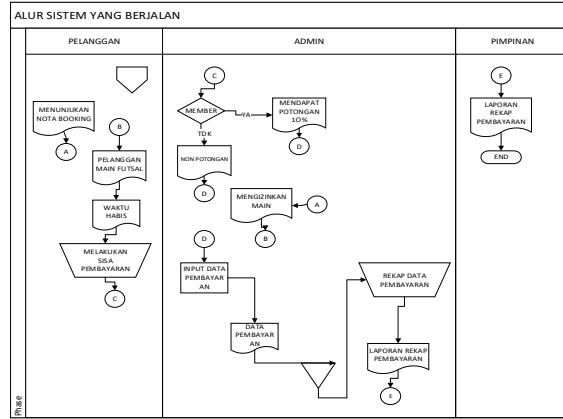
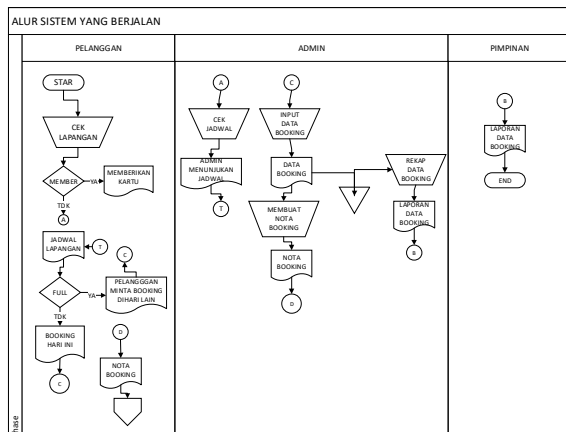
Data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian. Data yang diperoleh adalah berupa wawancara dengan pimpinan dan administrasi pada futsal hikari.

### C. Metode Pengumpulan Data

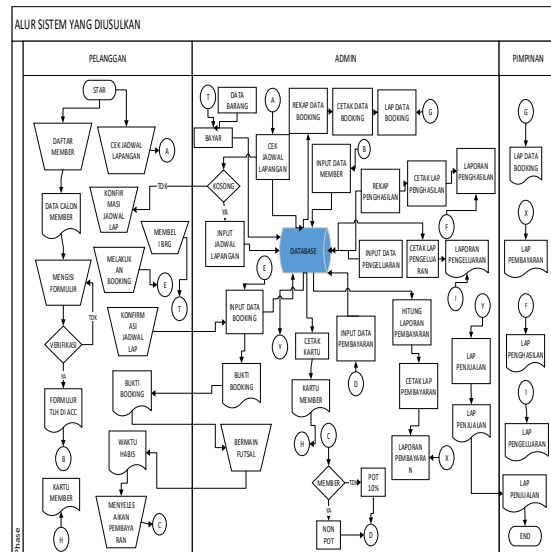
Metode pengumpulan data yang telah dilakukan oleh penulis ada 2 metode yaitu observasi dan wawancara.

1. Observasi yaitu yang dilakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem kerja dan pencatatan, guna mengumpulkan data-data yang diperlukan serta memperoleh informasi yang telah dibutuhkan.
2. Wawancara yaitu dengan cara mengajukan beberapa pernyataan kepada admin yang mengetahui dalam pengolahan data futsal

### D. Analisa Sistem yang Berjalan



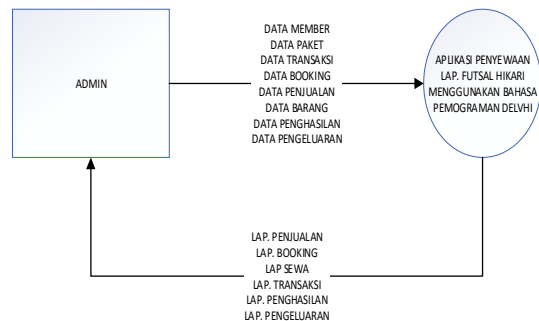
### E. Analisa Sistem yang DiUsulkan



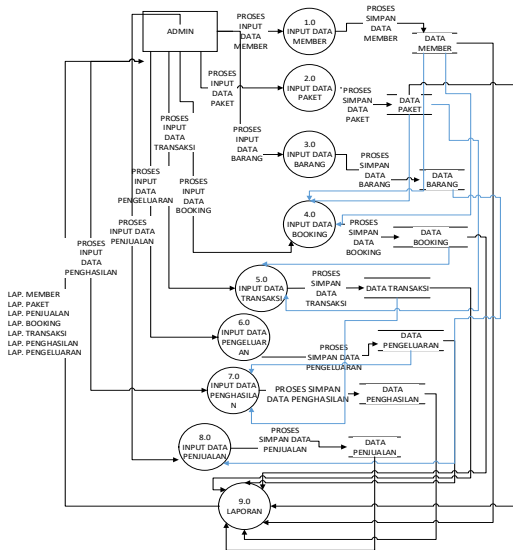
Gambar 3.3 Flowchart Yang Diusulkan

### F. Diagram Konteks

Diagram konteks ini akan menggambarkan secara umum hubungan proses yang terjadi antara user dan aplikasi,

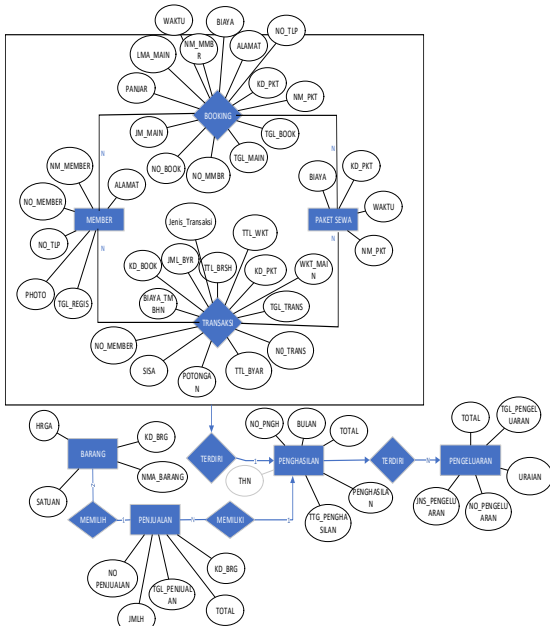


G. Diagram Level Nol



Gambar Entity Relationship Diagram

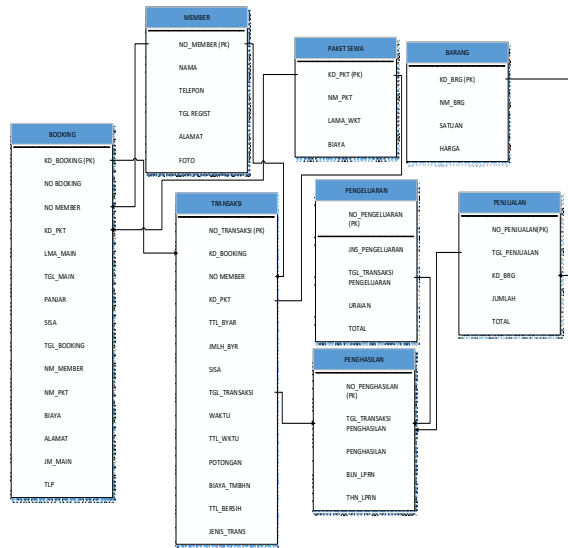
H. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar Entity Relationship Diagram

I. Relasi Tabel

Relasi tabel merupakan gambaran dari hubungan antar tabel dalam database.



Gambar Relasi Tabel

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah program yang dapat digunakan untuk mengolah aplikasi penyewaan lapangan futsal hikari. Adapun program yang dihasilkan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Form Login

Form Login program merupakan form yang digunakan untuk membatasi pengguna dalam program. Pada form login terdapat 2 input yaitu user dan password serta 2 tombol yaitu tombol ok dan cancel.



Gambar 1 Form Login

2) Form Menu

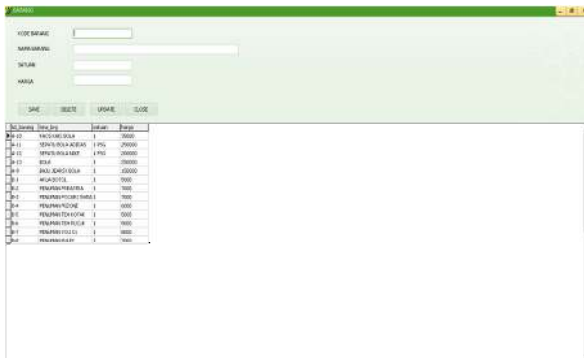
Form menu merupakan form yang digunakan untuk menampilkan tombol menu program. Form menu akan menghubungkan setiap form yang terdapat dalam program.



Gambar 11 Menu Master

3) Form barang

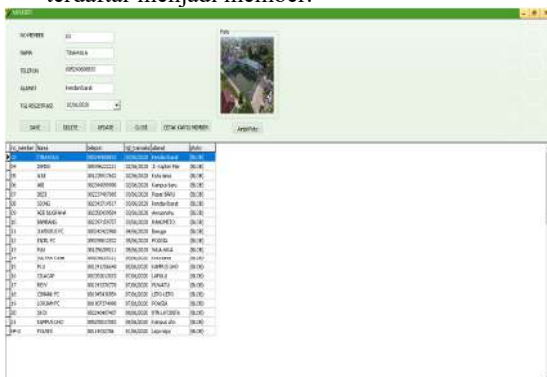
Form barang merupakan form yang digunakan untuk mengolah data barang.



Gambar 12 Form Barang

4) Form Member

Form member merupakan form yang digunakan untuk menginput data-data member yang telah terdaftar menjadi member.



Gambar 13 Form Member

5) Kartu Member

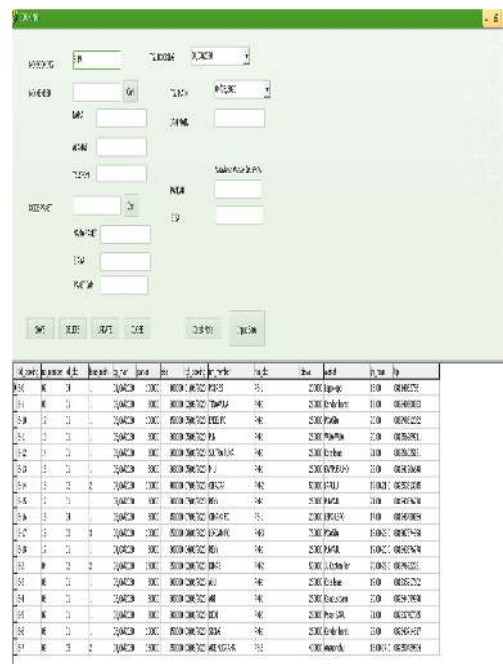
Kartu member merupakan kartu yang digunakan oleh member dalam menyewa lapangan futsal.



Gambar 14 Kartu Member

6) Form Booking

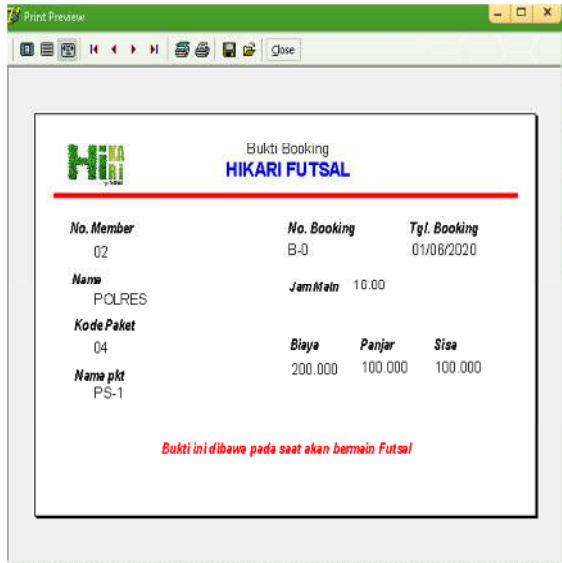
Form booking merupakan form yang digunakan untuk menyimpan data-data booking.



Gambar 15 Form Booking

7) Bukti Booking

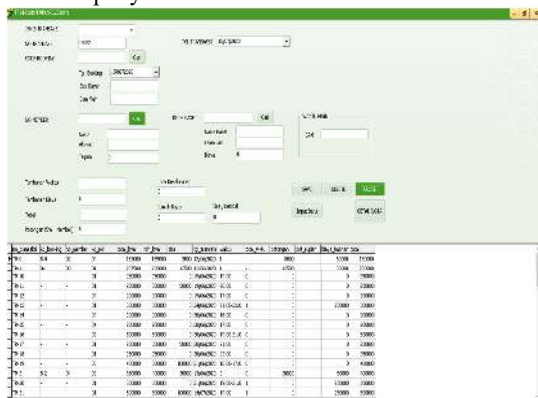
Bukti booking lapangan merupakan lembar yang dihasilkan oleh form booking. Bukti booking merupakan bukti bagi pelanggan yang telah melakukan booking.



Gambar 16 Bukti Booking

8) *Form Transaksi Pembayaran*

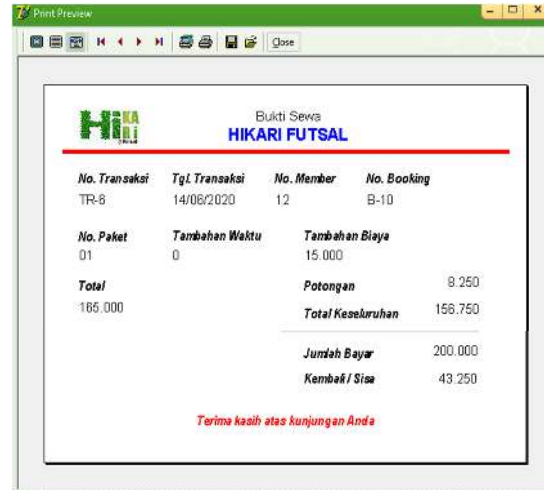
Form transaksi pembayaran merupakan form yang digunakan untuk mengolah transaksi penyewaan futsal.



Gambar 17 Form Transaksi pembayaran

9) *Bukti Transaksi/Sewa*

Bukti transaksi adalah bukti yang dihasilkan oleh form transaksi merupakan bukti pembayaran dari proses transaksi oleh pelanggan.



Gambar 18 Bukti Transaksi/Sewa

10) *Form Pengeluaran*

Form pengeluaran merupakan form yang digunakan untuk menginput data-data pengeluaran lapangan futsal



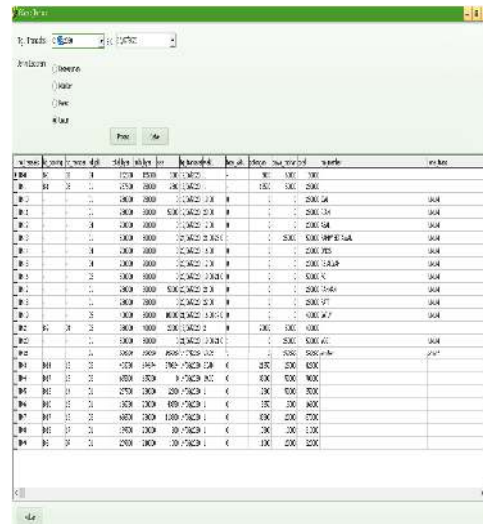
Gambar 19 Form pengeluaran

11) *Form Penghasilan*

Form penghasilan merupakan form yang digunakan untuk menginput data-data penghasilan lapangan futsal.



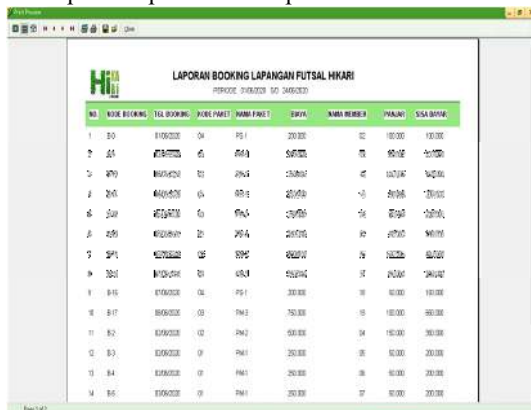
Gambar 20 Form Penghasilan



Gambar 22 Laporan Data Transaksi

12) Laporan Data Booking

Laporan data booking merupakan laporan yang dihasilkan oleh program berdasarkan data yang diinput pada form booking. Laporan yang ditampilkan berdasarkan periode pencetakan laporan.



Gambar 21 Laporan Booking

14) Laporan Data Sewa

Laporan paket sewa merupakan form yang digunakan untuk mencetak laporan transaksi harian sesuai dengan periode bulan dan tahun tertentu.



Gambar 23 Laporan Data Sewa

13) Laporan Data Transaksi

Laporan data transaksi keseluruhan merupakan laporan yang dihasilkan oleh program berdasarkan data yang diinput pada form transaksi pembayaran. Laporan yang ditampilkan berdasarkan periode pencetakan laporan.

15) Laporan Data Penjualan

Laporan penjualan merupakan laporan yang dihasilkan oleh program berdasarkan data yang diinput pada form penjualan. laporan yang ditampilkan berdasarkan periode pencetakan laporan.

NO. NO PENJUALAN	TANGGAL	KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH	TOTAL
1	23	1000000	BALL BASKET BOLA 10.00	2	200	
2	23	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	2	400	
3	24	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	3	600	
4	24	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	3	600	
5	25	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	4	800	
6	25	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	3	600	
7	26	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	3	600	
8	26	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	3	600	
9	27	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	4	800	
10	27	1000000	BOLA BASKET BASKET 10.00	3	600	
Total Penjualan						1.322.000

Gambar 24 Laporan Data Penjualan

16) Laporan Pengeluaran

Laporan pengeluaran merupakan laporan yang dihasilkan oleh program berdasarkan data yang diinput pada form Pengeluaran. Laporan yang ditampilkan berdasarkan periode pencetakan laporan.

NO. NO PENGELUARAN	TANGGAL	JENIS PENGELUARAN	LOKASI	TOTAL
P1	01/06/2020	Pembelian Bola	Bekasi	200000
P2	01/06/2020	Salah	Surabaya	1.000000
P3	20/06/2020	Salah	Pemalang	2.000000
P4	20/06/2020	Salah	Pemalang	1.590000
P5	28/06/2020	Salah	Pemalang	1.000000
Total Pengeluaran				2.790.000

Gambar 25 Laporan Pengeluaran

17) Laporan Penghasilan

Laporan penghasilan merupakan laporan yang dihasilkan oleh program berdasarkan data yang diinput pada form Penghasilan. Laporan yang ditampilkan berdasarkan periode pencetakan laporan.

NO. NO LAPORAN	TANGGAL	BULAN	TAHUN	PENGHASILAN
1	1	19/06/2020	June	2000
2	2	19/06/2020	June	150000
3	3	19/06/2020	June	400000
4	4	19/06/2020	June	700000
5	5	19/06/2020	June	820000
Total Penghasilan				4.820.000

Gambar 31 Laporan Data Penghasilan

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan berdasarkan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi penyewaan lapangan futsal ini diharapkan dapat membantu pengelola dalam memproses secara terkomputerisasi baik pendataan penyewaan maupun pendataan penyewa seperti member dan umum.
2. Aplikasi futsal yang dihasilkan dapat memenuhi laporan data sesuai kebutuhan pemilik futsal yaitu data member, data barang, data booking, data transaksi, data paket sewa, data penjualan, data pengeluaran dan penghasilan.

Penulis memberikan saran yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pada pemilik hikari futsal agar mempertimbangkan penggunaan aplikasi penyewaan lapangan futsal hikari, yang dihasilkan untuk mempermudah pengolahan futsal.
2. Penerapan aplikasi penyewaan futsal ini akan lebih baik bila didukung atau menggunakan perangkat komputer yang baik.
- 3.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Amanda aang viki.(2014) "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Websait Pada Jala Futsal" [Skripsi]. Stimik Raharja, Tangerang (ID) :

[2] Sanjaya (2015). Model Pengajaran dan Pembelajaran, Bandung: CV Pustaka Setia.

- [3] Zulkifli amsyah, 2005. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Jogiyanto Hartono (2006). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [5] Pramudyatman (2016) *Rekayasa Aplikasi Pemesanan online lapangan futsal* [Skripsi]. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Yogyakarta (ID)
- [6] Subekti, (1995), *Aneka Perjanjian*, Bandung: Intermasa.
- [7] Pakpahan, Noemin., (1998), *Pengembangan Hukum Ekonomi, Elips Project*, Jakarta.
- [8] Saryono. (2006). Jurnal. *futsal sebagai salah satu permainan alternatif untuk pembelajaran sepak bola dalam pendidikan jasman*. Volume 3, Nomor 3, November 2006 48-49 Dalam [http://eprints.uny.ac.id/5004/1/FUTSAL\\_SBG\\_SALAH\\_SATU\\_PERMANAN.pdf](http://eprints.uny.ac.id/5004/1/FUTSAL_SBG_SALAH_SATU_PERMANAN.pdf) Tanggal Akses 13 Februari 2020.
- [9] Iswandy Eka. (2015) “ *Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial anak negara dan penyalurannya Bag Mahasiswa dan pelajar kurang mampu di kenagarian barung-barung berantai timur*” (Jurnal) TEKNOIF, Vol. 3 No. 3 ISSN : 2338-2724.
- [10] Soeherman Bonnie dan Pinontoan Marion. (2008). *Designing information System*. Jakarta, PT Elex.