

SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DAN WHATSAPP PADA SHIMA FUTSAL SEMARANG

(INFORMATION SYSTEM FOR WEB AND WHATSAPP BASED FUTSAL BOOKING AND RENTAL AT SHIMA FUTSAL SEMARANG)

Septi Nur Eka Mafiroh

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

ekamafiroh@gmail.com

ABSTRACT

At this time, the need for computer-based information is very much needed. Of course, a computerized system is inseparable from its advantages and disadvantages. The Shima Futsal Field Ordering and Rental Information System is a web-based application, built to facilitate reservations and field rentals. This system was built using HTML and PHP programming languages. Using the waterfall system development method. The waterfall method, where this describes a systematic and sequential approach to software development, starting with the specification of user needs and then going through the stages of planning, modeling, construction (construction), and submitting the system to customers or users (implementation), which ends with support for the resulting software so that the system is more easily developed. Information systems are expected to assist in increasing work effectiveness, assisting in the ordering and rental processes at Shima Futsal Semarang. This final project aims to apply the knowledge gained from college in college with the world of work as well as to produce a new system that is more flexible and dynamic.

Keywords: Futsal Field Rental Information System, Web-based, Online, Waterfall.

ABSTRAK

Pada saat ini, kebutuhan terhadap informasi-informasi berbasis komputer sangat dibutuhkan. Sistem komputerisasi tentunya tidak terlepas dari adanya suatu kelebihan dan kekurangannya. Sistem Informasi Pemesanan dan Penyewaan Lapangan Shima Futsal merupakan aplikasi berbasis web, dibangun untuk memudahkan dalam pemesanan dan penyewaan lapangan. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP. Menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. Metode *waterfall* ini dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan atau pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan sehingga sistem lebih mudah dikembangkan. Sistem Informasi ini diharapkan dapat membantu dalam peningkatan efektifitas kerja, membantu kemudahan dalam proses pemesanan dan penyewaan pada Shima Futsal Semarang. Tugas akhir ini selain bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah dalam hubungannya dengan dunia kerja juga bertujuan untuk menghasilkan sistem baru yang lebih fleksibel dan dinamis.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal, Berbasis Web, Online, *Waterfall*