**SISTEM PENJADWALAN LAPANGAN FUTSAL “CHAMPIONS FUTSAL LEAGUE CIWARUGA” BERBASIS ANDROID DAN WEB**

**(SUBMODUL: BACKEND FRAMEWORK CODEIGNITER)**

**PROPOSAL PROYEK 2**

**Untuk Memenuhi Kelulusan Mata Kuliah Proyek 2 di Program Studi D4 Teknik Informatika Politeknik Pos Indonesia**

**Tahun Akademik 2016/2017**

**Oleh**

**Dinan Sagara 1.14.4.037**

**Hary Syaska Perdana 1.14.4.026**

****

**PROGRAM DIPLOMA IV TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK POS INDONESIA**

**BANDUNG**

**2016**

##### **LEMBAR PERSETUJUAN**

**SISTEM PENJADWALAN LAPANGAN FUTSAL “CHAMPIONS FUTSAL LEAGUE CIWARUGA” BERBASIS ANDROID DAN WEB**

**(SUBMODUL: BACKEND FRAMEWORK CODEIGNITER 3)**

**PROPOSAL PROYEK 2**

Program Studi DIV Teknik Informatik

Oleh :

Dinan Sagara 1.14.4.037

Hary Syaska Perdana 1.14.4.026

Telah disetujui dan disarankan

Di Bandung pada tanggal \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Pembimbing**

**M. Harry K Saputra, S.T.**

NIK. 213.88.109

**ABSTRAK**

Futsal merupakan salah satu olahraga yang cukup banyak digemari berbagai kalangan,karena olahraga ini dapat dilakukan tanpa mengenal cuaca dan tempatnya yang ada di dalam ruangan sehingga olahraga ini memiliki banyak peminat.Tetapi dengan banyaknya peminat tidak diimbangi dengan pelayanan yang ada saat ini,contohnya masih berjalan secara manual dalam proses penjadwalan lapangan .Proses pemesanan juga cukup merepotkan pegawai di sana karena pelanggan sering melakukkan pemesanan lapangan secara mendadak.Oleh karena itu dibuatlah “sistem penjadwalan futsal Champion’s Futsal League ciwaruga” berbasis android.Dalam aplikasi ini akan membantu petugas maupun pelanggan dalam proses pemesanan lapangan.

Berdasarkan masalah diatas, maka cara yang dilakukan didalam aplikasi ini adalah melakukan observasi dan wawancara yang berhubungan dengan sistem penjadwalan futsal “champions futsal league ciwaruga” berbasis android.Membuat pemodelan sistem dan diagram alir,merancang sebuah aplikasi yang menggunakan Bahasa pemrograman java dan database yang digunakan yaitu MySQL.

Kata kunci = Futsal, proses pemesanan, penjadwalan lapangan, berbasis android

**DAFTAR ISI**

[LEMBAR PERSETUJUAN i](file:///F:\LAPORAN%20PROYEK%20FIX\DAFTAR%20ISI.docx#_Toc235948435)i

[ABSTRAK i](file:///F:\LAPORAN%20PROYEK%20FIX\DAFTAR%20ISI.docx#_Toc235948436)ii

[DAFTAR ISI](file:///F:\LAPORAN%20PROYEK%20FIX\DAFTAR%20ISI.docx#_Toc235948438) iv

[BAB I](file:///F:\LAPORAN%20PROYEK%20FIX\DAFTAR%20ISI.docx#_Toc235948441) PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Tujuan 2

1.4 Ruang Lingkup 2

1.5 Sistematika Penulisan 3

[BAB II](file:///F:\LAPORAN%20PROYEK%20FIX\DAFTAR%20ISI.docx#_Toc235948451) LANDASAN TEORI 4

2.1 Sistem 4

2.2 Penjadwalan 4

2.3 Futsal 4

2.4 Android 5

2.5 Web Service 5

2.6 Android Studio 5

2.7 Database MySQL 6

2.8 HTML 6

2.9 PHP 7

2.10 Web Server XAMPP 7  
2.11 UML 8  
2.12 Framework Codeigniter 10

DAFTAR PUSTAKA v

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Kecanggihan teknologi berkembang cukup pesat, keadaan ini semakin mendorong manusia untuk terus melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk pengembangan maupun penemuan cara-cara baru guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Dalam bidang teknologi informasi.di era yang super cepat ini kecepatan akses informasi telah menjadi popularitas dalam dunia dalam dunia pembelajaran selalu di kaitkan dengan kecanggihan dan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pesat.Kecanggihan teknologi berkembang cukup pesat, keadaan ini semakin mendorong manusia untk terus melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk pengembangan maupun penemuan cara-cara baru guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Dalam bidang eknologi informasi.di era yang super cpat inikecepatan acces informasi telah menjadi popularitas dalam dunia dalam dunia pembelajaran selalu di kaitkan dengan kecanggihan dan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pesat.

Begitupun dengan sistem penjadwalan untuk pem-bookingan lapangan futsal. Disini kami akan membuat sistem penjadwalan lapangan futsal yang berlokasi di Ciwaruga dengan nama “Champions Futsal League”. Fitur nya hampir sama dengan fitur aplikasi booking futsal lainnya, perbedaannya disini kami menambahkan fitur jadwal kompetisi untuk mengadakaan pendaftaran kompetisi online secara online.

Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Bahasa pemrograman Java dengan tools Android Studio (Frontend) dan Bahasa pemrograman PHP dengan Framewoek CI 3 (Backend).

* 1. **Identifikasi Masalah**

Adapun perumusan masalah yang melatarbelakangi pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Bagaimana Proses Pengelolaan Data-Data User yang telah regisstrasi sebagai Premium User?
2. Bagaimana Proses pengelolaan booking nya?
3. Bagaimana Prosedur penjadwalan Kompetisi?
   1. **Tujuan**

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Membuat proses pengelolaan User.
2. Membuat proses pengelolaan Booking.
3. Membuat Proses pengelolaan Kompetisi..
   1. **Ruang Lingkup**

Agar perancangan aplikasi tersebut terkesan sederhana dan mudah mengerti tetepi tidak mengurangi tujuan penelitian, maka penulis membatasi perancangan aplikasi tersebut sebagai berikut :

1. Admin hanya bisa mengakses aplikasi backend melalui PC dengan Web

Browser.

1. Transaksi untuk DP dilakukan dengan upload bukti scan foto hasil

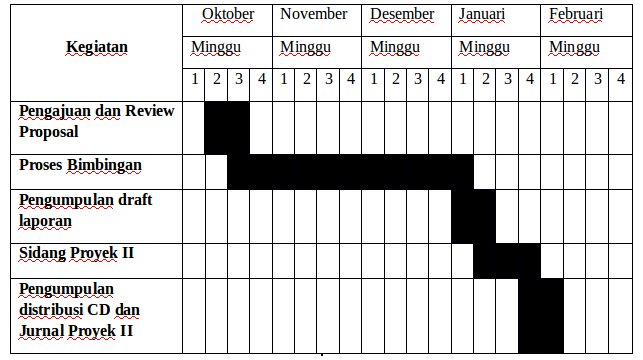
pembayaran

1. Bahasa pemograman yang digunakan sebagai pembangun sistem adalah

PHP dengan Framework CodIgniter versi 3 dan untuk pengolahan basis

datanya digunakan DBMS nya adalah MySQL.

**1.5 Jadwal Kegiatan Pengerjaan Proyek**



**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**2.1 Sistem**

Menurut Bodnar dan Hopwood (2006:3), sistem merupakan sekumpulan sumber daya yang saling terkait yang ingin mencapai suatu tujuan. Menurut Hall (2009:6), sistem adalah sekelompok dari dua atau lebih subsistem yang mempunyaii hubungan dan memiliki suatu tujuan yang sama.

**2.2 Penjadwalan**

Menurut baker (1974), penjadwalan adalah alokasi sumber-sumber untuk melaksanakan sekumpulan tugas berdasarkan waktu. Pengertian ini membawa dua hal yang penting yaitu:

1. Penjadwalan merupakan suatu fungsi pengambil keputusan, yaitu sebuah proses untuk membuat suatu jadwal. Dalam pemahaman ini, apa yang dipelajari dalam penjadwalan dapat mempengaruhi fungsi pengambil keputusan yang lain dan membawa pengaruh-pengaruh praktis.

2. Penjadwalan merupakan sekumpulan prinsip, model, teknik dan kesimpulan logis yang memberikan pemahaman terhadap fungsi penjadwalan.

**2.3 Futsal**

Istilah "futsal" adalah istilah internasional yang berasal dari kata Spanyol atau Portugis biasa disebut dengan football dan sala. Yang berasal dari kata sepakbola indoor, merupakan salah satu cabang olahraga yang berasal dari negeri Brazil. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

**2.4 Android**

Android adalah sistem *Operating System* (OS) berbasis *open source* dengan kernel linux.Dan untuk nama setiap jenis android yang dirilis selalu diberi nama seperti nama makanan, seperti *Ice Cream Sandwich, Jelly Bean*, dan lain-lain.Android biasa digunakan pada smartphone atau tablet.

**2.5 Web Service**

Web service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. Web service digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web site untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui layanan-layanan (service) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan web service. Web service menyimpan data informasi dalam format XML, sehingga data ini dapat diakses oleh sistem lain walaupun berbeda platform, sistem operasi, maupun bahasa compiler.

Web service bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi antar pemrogram dan perusahaan, yang memungkinkan sebuah fungsi di dalam Web Service dapat dipinjam oleh aplikasi lain tanpa perlu mengetahui detil pemrograman yang terdapat di dalamnya.

**2.6 Android Studio**

**Android Studio** adalah sebuah IDE untuk Android Development yang diperkenalkan google pada acara Google I/O 2013. Android Studio merupakan pengembangkan dari Eclipse IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android. Sebagai pengembangan dari Eclipse, **Android Studio** mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang menggunakan Ant, Android Studio menggunakan Gradle sebagai build environment.

**2.7 Database MySQL**

*Database* adalah sekumpulan data dari prosedur yang memiliki struktur sedemikian rupa sehingga mudah dalam menyimpan, mengatur, dan menampilkan data. Banyak program *database* yang tersedia, diantaranya adalah Oracle, MySQL, PostgreSQL, Paradox, FoxPro, dan lain-lain. *Database* terbentuk dari beberapa komponen. Berikut adalah komponen-komponen pembentuk *database*.

1. ***Table***

*Table* atau Tabel adalah adalah sekumpulan data dengan struktur yang disusun sedemikian rupa. terbentuk dari record dan field Istilah *table* disini berbeda dengan istilah *table* pada HTML, walaupun secara visual hampir sama.

1. ***Record***

Adalah sekumpulan *field* yang membentuk suatu objek tertentu.

1. ***Field***

Adalah atribut dari objek yang memiliki tipe data tertentu.

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user, dan SQL database managemen sistem (DBMS).

**2.8 HTML**

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan teks biasa. Sedangkan *web browser* adalah program yang digunakan untuk membaca HTML kemudian menerjemahkan dan menampilkan hasilnya secara visual kedalam layar komputer.

**2.9 PHP**

PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu pemrograman berbasiskan kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya dan kembali ke *web browser* menjadi kode HTML. Kode-kode PHP memiliki ciri-ciri khusus yaitu:

1. Hanya dapat dijalankan menggunnakan *web server*, missal: Apache.
2. Kode PHP diletakkan dan dijalankan *di web server*.
3. Kode PHP dapat digunakan untuk mengakses *database*, seperti MySQL, PostgreSQL, Oracle, dan lain-lain.
4. Merupakan *software* yang bersifat *open source*.
5. Gratis untuk di-*download* dan digunakan.
6. Memiliki sifat *multiplatform*, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi apapun, seperti: LINUX, UNIX, Windows, dan lain-lain.

**2.10 Web Server XAMPP**

Untuk menguji apakah aplikasi web berjalan baik atau tidak maka diperlukan yang disebut dengan web server.Web server ini adalah tempat dimana menyimpan aplikasi web kemudian mengaksesnya melalui internet.

Kelebihan dari web server XAMPP antara lain :

1. Open Source
2. Proses instalasinya mudah
3. Mudah untuk dikustomisasi (Apache hanya punya 4 file konfigurasi) ataupun menambah
4. peripheral dalam web servernya
5. Bisa digunakan di berbagai platform mesin dari mainframe sampai embedded system
6. Ada komunitas yang besar sehingga mudah mencari solusinya jika ditemukan masalah
7. Mudah dicari di internet.
8. Server Apache otomatis berkomunikasi dengan clientnya untuk mendapatkan tampilan web terbaik
9. Keamanannya bagus dan bisa menggunakan SSL (Secure Socket Layer)

Kekurangan dari web server XAMPP antara lain :

1. Tidak bisa mengatur load seperti IIS sehingga akan terus memfork proses baru sampai dalam batas yang diijinkan OS. Akan memudahkan penyerang karena RAM akan cepat habis
2. Mudah diserang oleh DoS (pada Apache versi 1.3 dan versi 2 sampai versi 2.0.36)
3. Apache tidak memproses karakter kutip dalam string Referrer dan User-Agent yang
4. dikirimkan oleh Client. Ini berarti Client dapat memformulasi inputnya secara hati-hati untuk
5. merusak format baris log akses \
   1. **UML (Unified Modeling Language)**

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut:

* 1. **Use Case Diagram**

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem

* 1. **Class Diagram**

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

* 1. **Statechart Diagram**

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya statechart diagram menggambarkan class tertentu (satu class dapat memiliki lebih dari satu statechart diagram).

* 1. **Activity Diagram**

Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

* 1. **Sequence Diagram**

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

* 1. **Collaboration Diagram**

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

* 1. **Component Diagram**

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya.

* 1. **Deployment diagram.**

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal

**2.12 Framework CodeIgniter**

CodeIgniter adalah sebuah Application Development Framework - sebuah toolkit - untuk orang-orang yang membangun situs web menggunakan PHP. Tujuannya adalah untuk memungkinkan Anda untuk mengembangkan proyek-proyek lebih cepat dari yang Anda bisa jika Anda sedang menulis kode dari awal, dengan menyediakan satu set library untuk tugas umum dibutuhkan, serta antarmuka yang sederhana dan struktur logis untuk akses library ini. CodeIgniter memungkinkan Anda kreatif fokus pada proyek Anda dengan meminimalkan jumlah kode yang dibutuhkan untuk tugas yang diberikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. https://www.codeigniter.id/user\_guide/general/welcome.html (diakses pada tanggal 13/07/2016)
2. Dharwiyanti, Sri & Romi Satria Wahono. Pengantar Unified Modeling Language (UML). IlmuKomputer.com. 2003
3. <http://www.pusatdesainweb.com/2014/06/29/pengetian-dan-kegunaan-xampp/> (diakses pada tanggal 13/07/2016).
4. Kusrini, M.Kom. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Halaman 2. Penerbit Andi. Yogyakarta. 2007
5. http://www.nyekrip.com/tutorial-lengkap-belajar-php-mysql-untuk-pemula/ (diakses pada tanggal 13/07/2016).
6. <http://www.indonesian.my.id/2015/01/apa-itu-android-pengertian-android.html>, diakses 13 Oktober 2016
7. elib.unikom.ac.id/download.php?id=132941, diakses 13 Oktober 2016
8. <http://www.jadibaru.com/android/pengenalan-android-studio-2/>, diakses 13 Oktober 2016
9. Hidayatullah, Priyanto, Jauhari Khairul Kawistara. Pemrograman Web, Jilid 1, Edisi ke-1, hal 125, Informatika, Bandung, 2014.
10. Oktavian,Diar Puji, Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP, Jilid 1, Edisi ke-1, hal 13, 31, 62, Mediakom, Yogyakarta, 2010.
11. <http://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/article/view/7777/5865>, diakses 13 Oktober 2016
12. <http://sir.stikom.edu/58/6/BAB%20III.pdf>, diakses 13 Oktober 2016
13. <http://e-journal.uajy.ac.id/6257/3/TA213321.pdf>, diakses 13 Oktober 2016