

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Futsal.

2.1.1 Pengertian Futsal.

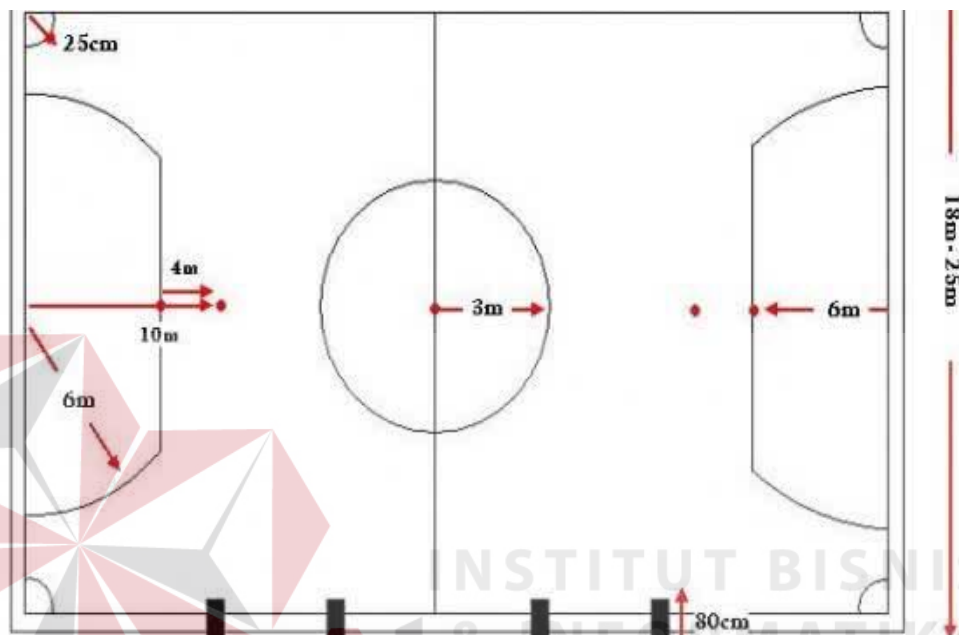
Menurut Tenang (2008), Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Kata Futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi “sepak bola dalam ruangan”.

2.1.2 Sejarah Futsal

Menurut FIFA (*Federation International de Football Association*) (2000), asal mula Futsal mulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay. Pertama Futsal diperkenalkan oleh Juan Carlos Ceriani, seorang pelatih sepakbola asal Argentina. Hujan yang sering mengguyur. Ceriani memindahkan latihan ke dalam ruangan. Pertama tetap menggunakan jumlah pemain 11 orang, namun karena lapangan yang sempit, Ceriani memutuskan untuk mengurangi jumlah pemain menjadi 5 orang tiap tim, termasuk penjaga gawang. Ternyata latihan didalam ruangan itu sangatlah efektif dan atraktif.

2.1.3 Lapangan Futsal

Lapangan futsal adalah tempat atau arena untuk bermain olahraga futsal yang berada di dalam ruangan (*indoor*). Berikut gambar tentang ukuran lapangan futsal sesuai standart FIFA pada umumnya.



Gambar 2.1. Lapangan Futsal

1. Ukuran.

Untuk ukuran standart internasional lapangan futsal yang telah ditetapkan oleh FIFA:

- a. Panjang: 38 – 42 meter.
- b. Lebar: 18 – 25 meter.

2. Permukaan Lapangan.

Permukaan lapangan harus halus, rata dan tidak licin. Bahan yang disarankan adalah kayu (*parkit*). Sangat tidak disarankan menggunakan bahan beton dan *paving stone*. Pemilihan dan bahan permukaan lapangan ini bertujuan mengutamakan keselamatan pemain futsal. Tetapi sekarang ini banyak lapangan

futsal yang juga memakai rumput buatan (*sintetis*). Berikut beberapa jenis lapangan futsal dalam Tabel 1. jenis lapangan futsal beserta kelebihan dan kekurangannya:

Tabel 2.1. Jenis Lapangan Futsal Beserta Kelebihan dan Kekurangannya

No.	Jenis Lapangan	Kelebihan	Kekurangan
1.	Karet	<ul style="list-style-type: none"> a. Permukaan lembut dan empuk karena berbahan dasar karet. b. Tingkat kerataan cukup baik. c. Kesat. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Jika sudah lama digunakan akan ada bagian yang terkelupas yang menyebabkan lapangan tidak rata. b. Memiliki daya cengkram yang kurang baik. c. Mudah rusak bila lembab atau basah.
2.	Semen	<ul style="list-style-type: none"> a. Perawatan tidak sulit. b. Murah. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permukaan sangat keras dan sering menyebabkan cedera. b. Mudah licin atau mengelupas. c. Sering ditemui permukaan bergelombang.
3.	<i>Parquette</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Keras. b. Tingkat kerataan sangat baik mampu membuat laju bola lancar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Cukup licin. b. Butuh maintenance yang ekstra karena mudah rusak akibat cuaca dan kelembapan. c. Jika mulai rusak, sekat-sekat kayu akan timbul ke permukaan dan berbahaya bagi pemain.
4.	<i>Teraflex</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Permukaan tidak licin. b. Tingkat kerataan sangat bagus. c. Memiliki keawetan yang lama. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kadang ada permukaan yang tidak rata akibat lembab. b. Harganya cukup mahal demikian pula instalasinya.

5.	<i>Interlock</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Standar Badan Futsal Nasional (BFN). b. Instalasi mudah. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Harus dibersihkan setiap hari, jika terkena debu atau air jadi licin. b. Sangat harus menghindari kelembaban.
6.	Rumput Sintetis	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak licin. b. Resiko cedera lebih kecil. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Jika ada kerusakan tengah lapangan sulit untuk di betulkan.

2.2 Pemesanan.

2.2.1 Pengertian Pemesanan

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, pesan adalah kata baku dari pemesanan yang memiliki arti "hendak membeli untuk dikirim" atau "hendak menyewa sesuatu", jadi pemesanan adalah proses, perbuatan atau cara memesan.

2.3 Pemasaran

2.3.1 Pengertian Pemasaran

Pengertian Pemasaran adalah salah satu kegiatan pokok yang perlu dilakukan oleh perusahaan baik itu perusahaan barang atau jasa dalam upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup usahanya. Hal tersebut disebabkan karena pemasaran merupakan salah satu kegiatan perusahaan, di mana secara langsung berhubungan dengan konsumen. Maka kegiatan pemasaran dapat diartikan sebagai kegiatan manusia yang berlangsung dalam kaitannya dengan pasar. Menurut Kotler (2001), mengemukakan definisi pemasaran berarti bekerja dengan pasar sasaran untuk mewujudkan pertukaran yang potensial dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia, sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan pemasaran merupakan kunci kesuksesan dari suatu perusahaan.

Menurut Stanton (2001), definisi pemasaran adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan-kegiatan bisnis yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang atau jasa yang memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial.

Dari definisi tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemasaran merupakan usaha terpadu untuk menggabungkan rencana – rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuas kebutuhan dan keinginan konsumen untuk memperoleh keuntungan yang diharapkan melalui proses pertukaran atau transaksi. Kegiatan pemasaran perusahaan harus dapat memberikan kepuasan kepada konsumen bila ingin mendapatkan tanggapan yang baik dari konsumen. Perusahaan harus secara penuh tanggung jawab tentang kepuasan produk yang ditawarkan tersebut. Dengan demikian, maka segala aktivitas perusahaan, harusnya diarahkan untuk dapat memuaskan konsumen yang pada akhirnya bertujuan untuk memperoleh laba.

2.4 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Menurut Kendall (2007), Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS) adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

Siklus pengembangan sistem dibagi atas tujuh tahap, antara lain :

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Dalam tahap ini penganalisis menentukan dengan tepat masalah-masalah dalam bisnis mereka, mengukur peluang guna mencapai sisi kompetitif atau menyusun standar-standar industri, dan tujuan-tujuan yang harus dicapai.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Dalam tahap ini, penganalisis berusaha untuk memahami informasi apa yang dibutuhkan pemakai agar bisa ditampilkan dalam pekerjaan mereka. Orang-orang yang terlibat adalah penganalisis dan pemakai, manajer operasi dan pegawai operasional. Penganalisis sistem perlu tahu detail–detail fungsi–fungsi sistem yang ada yaitu: siapa, apa, dimana, kapan dan bagaimana dari bisnis yang sedang dipelajari.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Dalam tahap ini, penganalisis menganalisis keputusan terstruktur yang dibuat. Penganalisis juga menyiapkan suatu proposal sistem yang berisikan ringkasan apa saja yang ditemukan, analisis biaya keuntungan alternatif yang tersedia serta rekomendasi atas apa saja yang harus dilakukan.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Dalam tahap ini, penganalisis merancang *data-entry* sedemikian rupa sehingga data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi benar-benar akurat. Penganalisis juga merancang *file* basis data yang menyimpan data yang diperlukan oleh pembuat keputusan dan penganalisis bekerja sama dengan pemakai untuk merancang *output*. Terakhir penganalisis juga merancang prosedur-prosedur *back-up* dan kontrol untuk melindungi sistem dan data serta membuat paket-paket spesifikasi program bagi pemrogram.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Dalam tahap ini, penganalisis bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan suatu perangkat lunak awal yang diperlukan. Penganalisis juga bekerja sama dengan pemakai untuk mengembangkan dokumentasi

perangkat lunak yang efektif, mencakup melakukan prosedur secara manual, bantuan *online* dan *website*.

6. Menguji dan mempertahankan sistem

Dalam tahap ini, sistem yang telah dibuat harus dilakukan pengujian terlebih dahulu. Sebagian pengujian dilakukan oleh pemrogram sendiri dan lainnya dilakukan oleh penganalisis sistem.

7. Mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem

Tahap ini merupakan tahap terakhir yang melibatkan pelatihan bagi pemakai untuk pengendalian sistem. Pelatihan dilakukan oleh *vendor*, namun kesalahan pelatihan merupakan tanggung jawab penganalisis sistem. Proses ini mencakup pengubahan *file-file* dari format lama ke format baru atau membangun suatu basis data, meng-*install* peralatan, dan membawa sistem baru untuk diproduksi.

2.5 Website.

2.4.1 Pengertian Website.

Menurut Dewanto (2006:5) *Website* sebenarnya juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data *teks*, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, *video* dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.5.2 Aplikasi Berbasis Web

A. Pengertian

Aplikasi berbasis *web* adalah aplikasi yang dibuat dengan memanfaatkan mekanisme dan aplikasi yang sudah ada pada sistem *web* (WWW). Sistem *web* sebenarnya merupakan aplikasi yang berarsitektur *client-server* (*software web browser* di sisi *client* dan *software web server* di sisi *server*), menggunakan protokol HTTP dalam komunikasi antara *client* dan *server*, dan mempunyai fungsi untuk mengambil / menjalankan isi *file* dokumen *web* di *server* dan menampilkannya di sisi *client*. Membuat aplikasi berbasis *web* berarti memperkaya fungsi *web server* dengan cara menambahkan program pada dokumen *web* yang akan dieksekusi oleh *server* ketika *file* dokumen *web* tersebut diakses oleh *web server*. Misalnya, program yang mengambil data ke basis data untuk ditampilkan ke *web browser*.

B. Web Server dan Web Client

Web server adalah sebuah komputer yang menjadi pusat kegiatan yang melayani satu atau lebih permintaan jaringan, *web server* merupakan tempat *file-file* yang *hyperteks*, grafis dan semua *content* dari suatu situs, setiap permintaan URL akan diproses di *web server*, *web server* akan mencari data dari url yang diminta lalu kembali mengirimkannya kepada komputer *client*.

Web client adalah komputer yang tergabung dalam jaringan atau internet yang meminta informasi. Untuk dapat mengakses *web server*, *web client* menggunakan aplikasi yang disebut *web browser*.

C. Kelebihan dan Kekurangan

1. Kelebihan:

- a) Dapat diakses kapan pun dan dari mana pun selama ada internet.
- b) Dapat diakses hanya dengan menggunakan *web browser* (umumnya sudah tersedia di PC, PDA, dan *handphone* terbaru), tidak perlu meng-*install* aplikasi *client* khusus.

2. Kekurangan:

- a) Antarmuka yang dapat dibuat terbatas sesuai spesifikasi standar untuk membuat dokumen *web* dan keterbatasan kemampuan *web browser* untuk menampilkannya.
- b) Terbatasnya kecepatan internet mungkin membuat respon aplikasi menjadi lambat.

D. Macam-macam Situs Web

Menurut Dewanto (2006) desain metode aplikasi dan implementasi adalah sebagai berikut :

1. Web Statis

Website dikatakan statis apabila isi informasinya tetap, jarang berubah, dan searah hanya dari pemilik *website* dan tidak dimaksudkan untuk di-*update* secara berkala, dan biasanya di *maintenance* secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan *software* editor. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa di-*update* oleh pemiliknya. Contoh *website* statis adalah *website* yang berisi profil perusahaan.

Ada 3 tipe kategori *software* editor yang biasa dipakai untuk tujuan maintaining *website* yang bersifat statis, yaitu :

- a. Elemen 1 *Text* editor. Contohnya adalah *Notepad* atau *TextEdit*, dimana HTML diubah didalam program editor tersebut.
- b. Elemen 2 WYSIWYG editor. Contohnya *Microsoft Frontpage* dan *Macromedia Dreamweaver*, dimana situs di *edit* menggunakan GUI (*Graphical User Interface*) dan format HTML ini secara otomatis di *generate* oleh editor ini.
- c. Elemen 3 Editor yang sudah memiliki template, contohnya *Rapidweaver* dan *iWeb*, dimana editor ini membolehkan *user* untuk membuat dan meng-*update website* nya langsung ke *web server* secara cepat, tanpa harus mengetahui apapun tentang HTML. Mereka dapat memilih *template* yang sesuai dengan keinginan mereka, menambah gambar atau obyek, mengisinya dengan tulisan, tanpa harus melihat sama sekali kode-kode HTML.

2. Web Dinamis

Website dikatakan bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dapat di-*update* oleh pengguna maupun pemilik *website*, atau bisa berhubungan dengan *user* dengan berbagai macam cara atau metode (HTTP *cookies* atau Variabel *Database*, sejarah kunjungan, variabel sesi dll) bisa juga dengan cara interaksi langsung menggunakan *form* dan pergerakan *mouse*. Ketika *web server* menerima permintaan dari *user* untuk memberikan halaman tertentu, maka halaman tersebut akan secara otomatis diambil dari media penyimpanan sebagai respon dari permintaan yang diminta oleh *user*. Sebuah situs dapat menampilkan *dialog* yang sedang berlangsung diantara dua *user*, memantau

perubahan situasi, atau menyediakan informasi yang berkaitan dengan *user*. Contoh *website* dinamis adalah seperti *Facebook*, *Twitter*, dan lain-lain.

Ada banyak jenis sistem *software* yang dapat dipakai untuk meng-*generate* *Dynamic Web System* dan *Situs Website* Dinamis, beberapa diantaranya adalah *ColdFusion* (CFM), *Active Server Pages* (ASP), *Java Server Pages* (JSP) dan PHP. *Situs* juga bisa termasuk didalamnya berisi informasi yang diambil dari satu atau lebih *database* atau bisa juga menggunakan teknologi berbasis XML, contohnya adalah RSS. Isi *situs* yang statis juga secara periodik di *generate*, atau, apabila ada keadaan dimana dia butuh untuk dikembalikan kepada keadaan semula, maka dia akan di *generate*, hal ini untuk menghindari kinerjanya supaya tetap terjaga.

2.5.3 HTML

HTML adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. Sekalipun banyak yang menyebutnya sebagai suatu bahasa pemrograman, HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks, yaitu *Standard Generalized Markup Language* (SGML). HTML sering juga disebut sebagai bahasa penandaan (*markup*) terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang ditandai.

Simbol *markup* yang digunakan oleh HTML ditandai dengan lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>) dan disebut tag. Sebuah *file* HTML merupakan *file* teks biasa yang mengandung tag-tag HTML. Karena merupakan *file* teks, maka HTML dapat dibuat dengan menggunakan teks editor yang sederhana, misalnya *NotePad*.

2.5.4 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP adalah *server side scripting envirotment* yang dapat digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi-aplikasi di *web server* agar lebih interaktif dan *programmable* dengan PHP aplikasi-aplikasi yang ada di *web server* benar-benar dijalankan di *web server* tanpa mengharuskan adanya tambahan atau syarat tertentu untuk sisi *client (web browser)*. PHP biasanya dijadikan sebagai *module* dalam suatu *web* agar bisa mengeksekusi *file-file* PHP yang tersedia di *web server*. PHP dapat berjalan di hampir seluruh *platform, open source* dan berlisensi GNU *Public License (GPL)*. (Welling, 2001).

PHP pada mulanya di tulis sebagai sebuah kumpulan dari CGI dengan menggunakan bahasa pemrograman C oleh *programmer* bernama Rasmus Lerdorf. *Programmer* asal Greenland ini membuat PHP pada tahun 1994 untuk menggantikan sebagian kecil kumpulan *script* dengan Perl yang digunakan untuk *maintenance* halaman *web* miliknya. Lerdorf mengawali menciptakan PHP untuk menampilan *resume* miliknya dan mengumpulkan beberapa data, seperti berapa banyak lalu lintas data yang diterima dalam halaman *web* miliknya. (Welling, 2001).

Setelah mengalami perkembangan oleh suatu kelompok *open source* (termasuk Rasmus) maka mulai versi 3 php menampakan keunggulan sebagai salah satu bahasa *server* yang handal. Melalui perkembangan yang pesat ini banyak fasilitas yang ditambahkan oleh kelompok ini , maka jadilah PHP disebut sebagai *Hypertext Preprocessor*. Sintak yang digunakan berasal dari bahasa C, Java maupun Perl.

Aplikasi yang dibangun dengan PHP memiliki kelebihan tersendiri.

Beberapa kelebihan yang dimiliki PHP antara lain:

1. *Software* ini disebar dan dilisensikan sebagai perangkat lunak yang *open source*, maksudnya pendistribusian programnya disertakan juga kode programnya dan biasanya secara gratis.
2. Dengan menggunakan PHP *script* maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP.
3. Penulisan *script* PHP dapat menyatu dengan dokumen HTML, sehingga memudahkan pembuatannya. Untuk membedakan dengan sintaks HTML dan PHP maka dibuatlah kesepakatan yang digunakan oleh PHP.

Kemampuan PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kepada banyak *database*. Membuat halaman *web* yang menggunakan data dari *database* dapat sangat mudah untuk dilakukan. *Database* yang didukung oleh PHP antara lain: adabas D, dBase, Empress, IBM DB2, Infomix, Ingers, Interbase, Frontbase, *File Pro*(read only), *SQL Server*, MySQL, Oracle, ODBC, PostgreSQL, Solid, Sysbase, Velocis, dan unix DBM.

2.5.5 MySQL (*My Structure Query Language*)

MySQL merupakan *database* yang paling digemari dikalangan *programmer web*, program ini merupakan *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai *database server* yang mampu manajemen *database* dengan baik, MySQL terhitung merupakan *database* yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding *database* lainnya.

Di dalam dunia Internet, MySQL dijadikan sebagai sebuah *database* yang paling banyak digunakan selain *database* yang bersifat *share ware* seperti Ms Access, penggunaan MySQL ini biasanya dipadukan dengan menggunakan program aplikasi PHP, karena dengan menggunakan kedua program tersebut di atas telah terbukti akan kehandalannya dalam menangani permintaan data.

Kemampuan lain yang dimiliki MySQL adalah mampu mendukung *Relasional Database Management System (RDBMS)*, sehingga dengan kemampuan ini MySQL akan mampu menangani data-data sebuah perusahaan yang berukuran sangat besar hingga berukuran *giga byte*.

2.5.6 Xampp

Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mengunduh langsung dari *web* resminya.

XAMPP adalah singkatan yang masing-masing hurufnya adalah :

- X : Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris

- A : Apache, merupakan aplikasi *web server*. Tugas utama Apache adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat halaman *web*. jika diperlukan juga berdasarkan kode PHP yang dituliskan, maka dapat saja suatu *database* diakses terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman *web* yang dihasilkan.
- M : MySQL, merupakan aplikasi *database server*. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah *database*. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam *database*.
- P : PHP, bahasa pemrograman *web*. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman *web* yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL. Namun PHP juga mendukung sistem manajemen *database* Oracle, Microsoft Access, Interbase, dbase, PostgreSQL, dan sebagainya.

Bagian-bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya yaitu :

1. Htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.

2. Phpmyadmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
3. *Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun memulai (*start*).

