

Ayu Armadani Putri Mahirun  
Rinrin Karmila  
Arisantoso



# SISTEM INFORMASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL

BERBASIS WEBSITE

Berkembangnya internet yang semakin pesat saat ini, tentunya mendorong informasi yang begitu cepat dan dengan cakupannya sangat luas. Melalui perkembangan teknologi tentunya membawa pemikiran ide yang positif khususnya bagi para pelaku bisnis dengan menggunakan sistem informasi bisa memudahkan orang untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna untuk siapapun yang mengakses nya. Pengelolaan akan penggunaan media teknologi serta informasi yang tepat tentunya akan menjadi kebutuhan dalam menjalankan sebuah bisnis dari mulai yang bisnis yang kecil maupun besar.

Peranan media memberikan efek yang besar terhadap manajemen informasi dalam suatu bisnis, tentunya itupun berlaku terhadap salah satu bisnis seperti carrera futsal subang yang ingin melakukan inovasi terhadap perkembangan bisnis nya melalui media sistem informasi yang akan dibangun. Melalui penerapan sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis web tentunya membantu pelanggan dan pengelola lebih maksimal dalam melayani dan memberikan informasi yang akurat kepada pelanggan seperti reservasi tempat, serta informasi-informasi yang ada.

# **SISTEM INFORMASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE**

**Ayu Armadani Putri Mahirun  
Rinrin Karmila  
Arisantoso**



**PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA**

**Sistem Informasi Reservasi Lapangan  
Futsal Berbasis Website**

**Penulis** : Ayu Armadani Putri Mahirun  
Rinrin Karmila  
Arisantoso

**Desain Sampul** : Eri Setiawan

**Tata Letak** : Meilita Anggie Nurlatifah

**ISBN** : 978-623-487-162-3

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi** :  
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh  
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,  
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman  
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek ini. Penulisan laporan ini merupakan buah karya dari pemikiran dari para penulis yang diberi judul **SISTEM INFORMASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE**. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga sulit bagi kami untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Ketua Program Studi Teknik Informatika, Dosen pembimbing, dan pihak-pihak lainnya yang telah membantu penyusunan laporan ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Berkembangnya internet yang semakin pesat saat ini, tentunya mendorong informasi yang begitu cepat dan dengan cakupannya sangat luas. Melalui perkembangan teknologi tentunya membawa pemikiran ide yang positif khususnya bagi para pelaku bisnis dengan menggunakan sistem informasi bisa memudahkan orang untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna untuk siapapun yang mengakses nya. Pengelolaan akan penggunaan media teknologi serta informasi yang tepat tentunya akan menjadi kebutuhan dalam menjalankan sebuah bisnis dari mulai yang bisnis yang kecil maupun besar.

Peranan media memberikan efek yang besar terhadap manajemen informasi dalam suatu bisnis, tentunya itupun berlaku terhadap salah satu bisnis seperti carrera futsal subang yang ingin melakukan inovasi terhadap perkembangan bisnis nya melalui media sistem informasi yang akan dibangun. Melalui penerapan sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis web tentunya membantu pelanggan dan pengelola lebih maksimal dalam melayani dan memberikan informasi yang akurat kepada pelanggan seperti reservasi tempat, serta informasi-informasi yang ada.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun

sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tim  
Penyusun

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB 2 KONSEP DAN ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>4</b>
A. Sistem .....	4
B. Informasi.....	4
C. Reservasi .....	4
D. Futsal .....	5
E. Metode Pengembangan Sistem.....	5
1. Definisi System Development Life Cycle (SDLC) .....	5
2. Definisi Unified Modeling Language (UML) .....	6
3. Definisi Entity Relationship Diagram (ERD) .....	11
4. Definisi Basis Data.....	11
5. Definisi HTML, CSS dan Javascript.....	12
6. Definisi PHP .....	13
7. Definisi XAMPP .....	15
8. Persyaratan Sistem Konseptual.....	16
9. Definisi User Interface .....	17
<b>BAB 3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....</b>	<b>18</b>
A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem .....	18
B. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	18
C. Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	19
1. Karakteristik Sistem .....	19
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	19
3. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	20
<b>BAB 4 PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>21</b>
A. Analisis Sistem .....	21
B. Rancangan Use Case Diagram yang diusulkan .....	22
1. Usecase Scenario User.....	23
2. Usecase Scenario Admin .....	28
C. Rancangan Activity Diagram .....	35
1. Rancangan Activity Diagram User .....	35
2. Rancangan Activity Diagram Admin.....	38
D. Rancangan Sequence Diagram.....	41

1. Rancangan Sequence Diagram User .....	41
2. Rancangan Sequence Diagram Admin .....	43
E. Rancangan Class Diagram.....	44
F. Rancangan Entity Relationship Diagram .....	44
<b>BAB 5 PERANCANGAN DATABASE.....</b>	<b>45</b>
A. Perancangan Database .....	45
1. Rancangan User Interface Beranda .....	45
2. Rancangan User Interface Menu User .....	45
3. Rancangan User Interface Jadwal .....	46
4. Rancangan User Interface Ubah Jadwal .....	46
5. Rancangan User Interface Ubah Jam .....	47
6. Rancangan User Interface Menu Jam .....	47
7. Rancangan User Interface Riwayat Pemesanan .....	49
8. Rancangan User Interface Login .....	50
9. Rancangan User Interface Daftar .....	51
<b>BAB 6 PERANCANGAN USER INTERFACE.....</b>	<b>48</b>
A. User Interface .....	48
B. Perancangan User Interface (Antar muka).....	48
1. Rancangan User Interface Admin .....	48
2. Rancangan User Interface User .....	53
<b>BAB 7 IMPLEMENTASI SISTEM.....</b>	<b>59</b>
A. Implementasi Sistem .....	59
B. Implementasi Sistem Untuk Admin .....	59
C. Source Code.....	72
<b>BAB 8 PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>
<b>TENTANG PENULIS.....</b>	<b>76</b>



# BAB

# 1

# PENDAHULUAN

Berkembangnya *internet* yang semakin pesat saat ini, tentunya mendorong informasi yang begitu cepat dan dengan cakupannya sangat luas. Melalui perkembangan teknologi tentunya membawa pemikiran ide yang positif khususnya bagi para pelaku bisnis. Dikutip dari Muslim Hasbiyalloh (2018) dalam jurnal *jumantaka* Vol. 1 No. 1 dikatakan bahwa definisi "*sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan*". Jadi dengan sistem informasi bisa memudahkan orang untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna untuk siapapun yang mengakses nya. Pengelolaan akan penggunaan media teknologi serta informasi yang tepat tentunya akan menjadi kebutuhan dalam menjalankan sebuah bisnis dari mulai yang bisnis yang kecil maupun besar.

Peranan media memberikan efek yang besar terhadap manajemen informasi dalam suatu bisnis, tentunya itupun berlaku terhadap salah satu bisnis seperti *carrera futsal subang* yang ingin melakukan inovasi terhadap perkembangan bisnis nya melalui media sistem informasi yang akan dibangun.

Dikutip dari Syafaruddin (2018) dalam jurnal ilmu olahraga dan kesehatan Vol. 7 No. 2 dikatakan bahwa "*Futsal adalah olahraga sepakbola dalam ruangan dengan kompetensi kemampuan teknik tinggi, dengan sedikit waktu bermain cepat dan kesempatan mencetak skor lebih cepat*". Olahraga futsal sangat dikagumi oleh hampir semua

# BAB 2

## KONSEP DAN ANALISIS SISTEM

### A. Sistem

Menurut Azhar Susanto (2013), “Sistem adalah kumpulan atau group dari subsistem/bagian/komponen apapun baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

### B. Informasi

Menurut Rommey dan Steinbart (2015), informasi adalah data yang telah dikelola dan di proses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017), dalam bukunya pengantar Sistem Informasi menjelaskan bahwa “informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”,

Menurut KBBI Informasi adalah keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat itu.

### C. Reservasi

Reservasi merupakan salah satu cara pesan tempat untuk menghindari antrian yang panjang pada suatu layanan atau jasa yang akan dipesan.

Menurut KBBI (2022), Reservasi ialah pengaturan atau pemesanan-an tiket, meja, kamar hotel, dan lainnya termasuk

# BAB 3

## ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

### A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem mencakup kebutuhan secara fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan fungsi-fungsi di dalam sistem. Sedangkan kebutuhan non fungsional berkaitan dengan kebutuhan yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan di dalam sistem.

### B. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan fungsional pada Sistem Informasi Carrera futsal berbasis website dapat digambarkan dalam tabel yang terdiri dari kebutuhan pengguna dan kebutuhan fungsional.

**Tabel 5. Analisis Kebutuhan Admin**

No	Kebutuhan Pengguna
A 1	Admin dapat mengelola data lapangan futsal
A 2	Admin dapat mengupdate agenda atau jadwal tournament
A 3	Admin dapat mengelola data booking lapangan futsal

**Tabel 6. Analisis Kebutuhan Customer**

No	Kebutuhan Pengguna
C 1	Customer dapat melihat informasi di webiste
C 2	Customer dapat melihat daftar jadwal lapangan
C 3	Customer dapat melihat daftar lapangan futsal
C 4	Customer dapat mendaftar sebagai user di website
C 5	Customer dapat booking lapangan fustal di website
C 6	Customer dapat melihat riwayat pesanan

# BAB 4

## PERANCANGAN SISTEM

### A. Analisis Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan sistem yang akan dibangun. Untuk membangun sistem dilakukanlah analisis sistem yang ada pada saat ini untuk mengetahui kekurangan sistem yang ada pada saat ini. Selanjutnya dari analisa kekurangan sistem tersebut digunakan untuk membangun sistem yang baru. Pada pengembangan sistem terdapat banyak model pengembangan sistem salah satunya adalah model *waterfall*. Pada pengembangan sistem ini akan menggunakan model *waterfall*. Berikut fitur fitur yang terdapat dalam web sistem informasi reservasi Carera futsal ini :

1. Memiliki dua hak akses yaitu administrator dan end-user (member/pengguna). Administrator memiliki hak akses sebagai berikut:
  - a. Bisa login kedalam sistem web dengan akses yang telah ditentukan
  - b. Melihat, memperbarui, mencari, menambah dan menghapus data user
  - c. Melihat, memperbarui, mencari, menambah dan menghapus data admin
  - d. Melihat, memperbarui, mencari, menambah dan menghapus data lapangan
  - e. Melihat, memperbarui, mencari, menambah dan menghapus data Jadwal ketersediaan lapangan
  - f. Melihat, memperbarui, mencari, menambah dan menghapus data Jam

# BAB 5

## PERANCANGAN DATABASE

### A. Perancangan Database

Rancangan *Database* merupakan proses untuk menentukan isi dan pengaturan data pada tabel yang dibutuhkan dalam pembuatan web Reservasi Carrera Futsal. Beberapa rancangan tabel database yang dimaksud akan dijelaskan pada tabel berikut :

#### 1. Nama Database

Nama database untuk sistem informasi reservasi lapangan carrera futsal adalah db\_futsal.

#### 2. Tabel User

Digunakan untuk menyimpan detail informasi mengenai data User.

Tabel 28. Tabel User

Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
Id_user	int	11	Primary	Id uniq
nama	Varchar	128		Nama pengguna
email	Varchar	254		email
alamat	Varchar	254		Alamat anggota
No_hp	Int	16		Kontak yang bisa dihubungi
password	Varchar	8		Password login
username	varchar	30		Username untuk login
level	varchar	16		Level user

# BAB 6

## PERANCANGAN USER INTERFACE

### A. User Interface

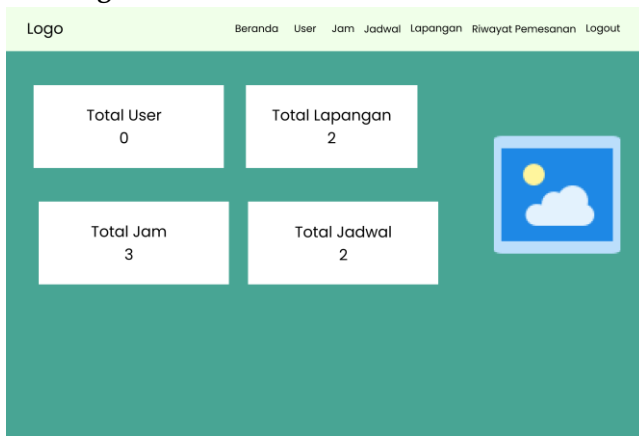
Menurut Griffin dan Baston (2014) *user interface* merupakan mekanisme penerimaan informasi dari pengguna (user) dan memberikan sebuah informasi kembali kepada pengguna (user) guna membantu dalam mengarahkan alur penelusuran masalah sampai mendapat hasil penyelesaian .

Menurut Latinsyah (2012) *user interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi.

### B. Perancangan User Interface (Antar muka)

#### 1. Rancangan User Interface Admin

##### a. Rancangan User Interface Beranda



Gambar 22. Rancangan User Interface Beranda

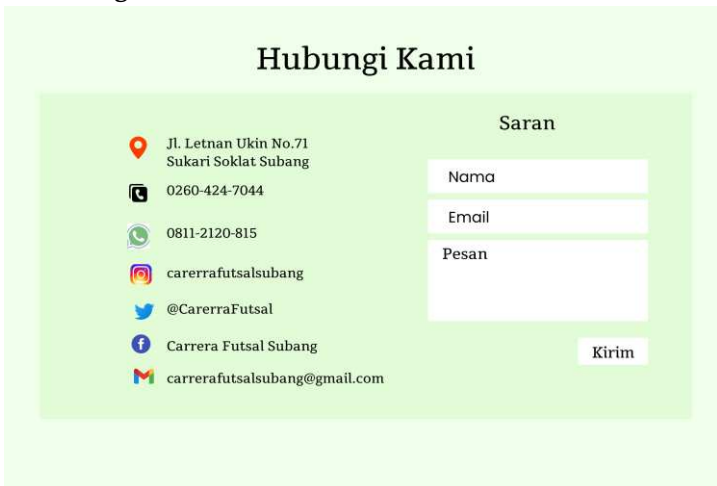
### c. Rancangan User Interface Jadwal



**Gambar 33. Rancangan User Interface informasi Jadwal**

Pada Gambar 33 adalah gambar rancangan dari user interface menu Jadwal, user bisa mengecek jadwal ketersediaan lapangan tanpa harus login terlebih dahulu.

### d. Rancangan User Interface Kontak



**Gambar 34. Rancangan User Interface Kontak**

Pada Gambar 34 adalah gambar rancangan dari user interface menu Kontak, pada halaman ini berisi

# BAB 7

## IMPLEMENTASI SISTEM

### A. Implementasi Sistem

Setelah melakukan analisis dan perancangan sistem Reservasi Lapangan Futsal Carrera Subang pada bab sebelumnya, di bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi aplikasi web berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

Berikut implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat :

### B. Implementasi Sistem Untuk Admin

#### 1. Tampilan Halaman Daftar

Gambar dibawah ini merupakan Tampilan dari implementasi sistem yaitu halaman pendaftaran admin yang diperuntukan untuk mendaftarkan admin baru.



Gambar 41. Tampilan Daftar



# BAB

# 8

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang dapat diuraikan pada web aplikasi reservasi lapangan futsal carera subang yaitu:

1. Web aplikasi ini memuat data-data yang berkaitan dengan reservasi lapangan yaitu data jadwal ketersediaan lapangan, jam, informasi detail lapangan, reservasi lapangan dan data user.
2. Web aplikasi ini memfasilitasi user untuk melakukan reservasi lapangan secara daring maupun mandiri yang dapat memudahkan user untuk memesan lapangan tanpa harus ke tempat futsal secara langsung. User dapat melakukan daftar akun, login, info detail lapangan, reservasi lapangan, melihat riwayat pesanan kemudian logout. Dan informasi umum tanpa harus melakukan login.
3. Web aplikasi ini juga memfasilitasi pengelola untuk mengolah seluruh data informasi yang disajikan kepada *user*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y. & Irviani, R., 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Baari, Muhammad Irfan. (2022). Perancangan Aplikasi Pelayanan Jasa Cuci Kendaraan (Studi Kasus: Bengkel Josh). Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Burhanudin, Basid, Bambang Mursito, Suhendro. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemesanan Kamar Melalui Online travel agent. *Jurnal Ilmiah Indonesian Economics Business and Management Research* Vol. 1, No. 1, (2018), pp. 10-16.
- Dicoding. (2021). Apa itu Uml beserta pengertian dan contohnya. Available at <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- Fathansyah (2018). Basis Data Revisi ketiga. Bandung: Informatika.
- Hidayatullah, Priyanto, Jauhari Khairul Kawista. (2017). Pemrograman Web Edisi Revisi, Studi Kasus: Web Sistem Informasi Akademik. Bandung: Informatika.
- Ilmuelektro. (2022). Jenis-jenis diagram uml dan contohnya. Available at <https://ilmuelektro.id/jenis-jenis-diagram-uml/>
- Made Widia, Dewa. Salnan Ratih Asriningtias. (2021). Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Surabaya: Universitas Brawijaya Press.
- Marshall B. Romey & Paul John Steinbert. (2015). Sistem Informasi Akuntansi *Accounting Information System*. Jakarta: Salemba Empat.
- Munawir. (2021). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek, dengan UML (*Unified Modeling Language*) Edisi 2. Bandung: Informatika.
- Mundzif. (2020). Buku Sakti Pemrograman Web Seri PHP. Jakarta: StartUp.

Novianto, Taufik, Ginanjar Nugraheningsih. (2021) Penguasaan Keterampilan Dasar Bermain Futsal Pada Siswa U-15 Akademi Futsal GMS Kabupaten Lahat Sumatera Selatan. Jurnal olympia, a Vol 3(1) (2021).

Rahmadiani, Tri. (2019). Analisis Perkembangan Ekstrakurikuler Futsal Di Tingkat Smp Negeri Kota Bengkulu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 3 (2) 2019.

Rosa A.S & M.Shalahuddin. (2019). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.

Rifky Akbar, Yasmin Afrizal,S.Kom,M.Kom Universitas Komputer indonesia, Sistem informasi Penewaan Lapangan Futsal Berbasis Kavaleri Futsal Bandung

Sadikin, Nanang, Arisantoso. 2022. Interaksi Manusia dan Komputer. Medan: Polmed.

Song, Il-Yeol, Mary Evans, E.K. Park. (1995). A Comparative Analysis of Entity-Relationship Diagrams. Journal of Computer and Software Engineering, Vol. 3, No.4.

Setiawan, Wildan Arif, Rifqi Festiawan, Fuad Noor Heza, Indra Jati Kusuma, Rohman Hidayat, Moch Fath Khurrohman. (2021). Peningkatan Keterampilan Dasar futsal melalui metode latihan passing aktif dan pasif. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Vol. 7 No. 2 (2021): Juni 2021.

<https://www.php.net/manual/en/intro-whatis.php>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/reservasi>

[www.phpmyadmin.net](http://www.phpmyadmin.net)

<https://id.wikipedia.org/wiki/PHP>

[https://www.w3schools.com/css/css\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/css/css_intro.asp)

<http://triswan.wordpress.com>

<https://drawio-app.com/tutorials/interactive-tutorials/>

## TENTANG PENULIS

### PENULIS 1

#### Ayu Armadani Putri Mahirun



Ayu Armadani Putri Mahirun adalah perempuan kelahiran Jakarta pada tanggal 22 November 2001 Merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Depok, tinggal bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK An-Ni'mah (2007), SDN 08 Petang tahun (2008-2014), SMP Negeri 21 Depok (2014-2017), SMK Informatika Utama (2017-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (2020-Sekarang).

Saat ini penulis masih aktif sebagai mahasiswa di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta pada Program Studi Teknologi Informatika. Selama berkuliah penulis juga aktif sebagai karyawan disebuah perusahaan PT. Sinergi Digital Teknologi (Lenna AI) sebagai Mobile Developer.

## **PENULIS 2**

### **Rinrin Karmila**



Rinrin Karmila adalah seorang perempuan kelahiran Bandung, ia Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Menghabiskan masa kecil di Kampung Lebak Jero Nagreg, tinggal bersama orang tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Lebak Wangi 2 Bandung tahun (2006–2012), SMP Negeri 1 Citaman Nagreg(2012-2015), SMK Ma'arif Cicalengka (2015-2018), sempat menempuh kuliah di LPKIA Bandung yang kemudian dilanjutkan kuliah konversi di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (2020-Sekarang).

Saat ini penulis masih aktif sebagai mahasiswa di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta pada Program Studi Teknologi Informatika. Selama berkuliah penulis juga aktif sebagai karyawan disebuah perusahaan PT. Digital Katalis Sebagai Junior Software engineer.

### **PENULIS 3**



#### **Arisantoso**

Penulis yang bernama Arisantoso, S.T., M.Kom lahir di Jakarta pada 17 September 1982 adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang menamatkan sekolah dasar di SD Marsudi Luhur Jakarta, selanjutnya sekolah menengah pertama di SMPN 145 Jakarta. Pada tahun 1998 penulis menempuh perjalanan ke

Kota

Yogyakarta untuk melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Pancasakti yang terletak di Jalan Sompilan Keraton Yogyakarta, lulus tahun 2000. Setelah Lulus penulis kembali Ke Jakarta dan menempuh Pendidikan Tinggi di Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta dan penulis berhasil meraih gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika pada Tahun 2005.

Setelah Lulus penulis mengabdikan diri untuk mengajar dengan diangkat sebagai Dosen Tetap serta diberikan tugas tambahan menjabat Kepala Laboratorium Komputer di Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta sampai Tahun 2011. Beberapa tahun kemudian penulis melanjutkan Studi Program Magister Ilmu Komputer (S2) di Universitas Budi Luhur dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2013. Penulis diberi amanah untuk menjabat sebagai sekretaris Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2013 - 2018. Pada Tahun 2018 penulis diberi amanah oleh Yayasan Addiniyah Attahiriyah untuk menjabat sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah hingga Tahun 2020, dan juga mengajar sebagai Dosen Luar Biasa Tahun Akademik 2019/2020 di STMIK Nusa Mandiri (saat ini telah Menjadi Universitas Nusa Mandiri).

Selanjutnya penulis pindah homebase di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi (STTI) NIIT pada Tahun 2021 dan diberi amanah oleh Ketua STTI NIIT untuk menjabat sebagai Ketua

Program Studi Teknik Informatika hingga sekarang. Di sela kesibukannya penulis masih sempat meluangkan waktunya untuk menulis, baik dengan dosen ataupun bersama Mahasiswa. Tulisan yang telah diterbitkan berupa buku diantaranya Interaksi Manusia dan Komputer (Dulu, Kini, dan Masa Depan), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Modul Komputer dan Masyarakat, Aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian Indo-Portal Fintopia Berbasis Website, Perancangan Aplikasi Digital Arsip Kampus Dalam Meningkatkan Kuantitas Dan Kualitas Publikasi Karya Ilmiah Mahasiswa Dan Dosen Di Perguruan Tinggi, Perancangan Market Place Koperasi Umkm Indonesia Sejahtera (Komindo), Aplikasi Jadwal Kajian Keagamaan Pada Platform Android Menggunakan Metode Waterfall. Selain aktif di perguruan tinggi penulis juga bekerja sebagai seorang sistem analis pada CV. Sigmatama Curup Tengah Kab. Rejang Lebong, Bengkulu sejak bulan februari 2020 hingga saat ini. Selanjutnya penulis juga bekerja sebagai Kepala Koordinator IT di Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Ligitasi Jakarta sejak bulan Agustus 2020 hingga sekarang.