

**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN *ONLINE* PENGGUNAAN
LAPANGAN FUTSAL DI KOTA YOGYAKARTA**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana S-1

Program Studi Teknik Informatika



Disusun Oleh:

Wahyu Setiadi

09651017

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2013



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/RO

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/3274/2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Perancangan Sistem Pemesanan Online Penggunaan Lapangan Futsal Di Kota Yogyakarta

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Wahyu Setiadi
NIM : 09651017
Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 17 Oktober 2013
Nilai Munaqasyah : A -
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

M. Didik R. Wahyudi, M.T
NIP. 19760812 200901 1 015

Pengaji I

Agung Fatwanto, Ph.D
NIP.19770103 200501 1 003

Pengaji II

M. Mustakim, M.T
NIP. 19790331 200501 1 004

Yogyakarta, 28 Oktober 2013
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Prof. Drs. H. Akh. Mirhaji, M.A, Ph.D
NIP. 19580919 198603 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Permohonan

Lamp :-

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Wahyu Setiadi

NIM : 09651017

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Pemesanan *Online* Penggunaan Lapangan Futsal Di Kota Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 1 Oktober 2013

Pembimbing

M. Didik/B. Wahyudi, M.T
NIP. 19760812 200901 1 015

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Setiadi
NIM : 09651017
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN ONLINE PENGGUNAAN LAPANGAN FUTSAL DI KOTA YOGYAKARTA”** tidak terdapat pada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Oktober 2013

Yang menyatakan



Wahyu Setiadi
NIM : 09651017

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1), Jurusan Teknik Informatika di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara materiil maupun spiritual. Untuk itu perkenankanlah dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa, dukungan, perhatian dan pengorbanan yang begitu besar. Semoga selalu dalam keridhoan dan lindungan Allah SWT, Amin.
2. Prof. Dr. H. Musa Asy'arie, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Agus Mulyanto, M.Kom, selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Shofwatul 'Uyun, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. M. Didik R. Wahyudi, M. T., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

6. Teman-teman seperjuangan Teknik Informatika Mandiri & Reguler 2009 dan angkatan sebelumnya.
7. Tim KKN UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta angkatan ke-79, khususnya kelompok Gedongkiwo 3 (Willy P, Muhammin, Bahrul, Tias, Faris, dkk).
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih semua.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat kekurangan-kekurangan untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca sekalian, dan untuk kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 20 September 2013

Penyusun

Wahyu Setiadi
NIM. 09651017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- ❖ Ibunda dan Ayahanda tercinta yang senantiasa selalu memberikan segala doa, perhatian, kasih sayang, pengorbanan dan dukungan yang begitu besar dalam hidupku.
- ❖ Segenap keluarga besar di Jogja, terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini.
- ❖ Teman-teman Teknik Informatika Khusus 2009 terima kasih untuk kebersamaan & kekompakannya, Rofitri, Sigit Kiand, WahyuR, Izza, Nugroho, Fiki, Anas, M. Rifai, Agung, Rinanda, Navi, Ainir, Tata, Via. Eka. Kalian Luar Biasa.!!
- ❖ Seluruh dosen, staff, civitas akademika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- ❖ Semua teman-teman sosial media facebook di akun: ‘Joe Setiadi Mana-Mana’ dan *followers* di twitter: @joesetiadi17, @wahyu1setiadi, terima kasih atas waktunya untuk menemani begadang, berbagi ide dan pengalaman.
- ❖ Semua teman, rekan, relasi, dan pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- ❖ Para pembaca laporan skripsi ini, terima kasih telah menyempatkan waktu membaca laporan ini, semoga bermanfaat dan dapat menambah ilmu.

Terima Kasih.

HALAMAN MOTTO

“Tiada Tuhan selain Allah SWT, dan Nabi Muhammad SAW adalah utusan Allah”

“Man Jadda Wa Jadda Man Shabara Zhafira”

Siapa yang bersunguh-sungguh maka akan mendapatkannya,
dan siapa bersabar dialah yang akan beruntung.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), maka kerjakanlah
dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.

Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(QS. Al Insyirah: 6-8)

Jika engkau telah melakukan kesalahan, maka cobalah belajar dari kesalahan itu.
Kemudian tinggalkanlah kesalahan itu setelah mengambil pelajarannya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Keaslian Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7

2.2.1	Konsep Dasar Sistem	7
2.2.2	Bentuk Umum Sistem.....	8
2.2.3	Elemen-elemen Sistem	8
2.3	Konsep Aplikasi Berbasis Web	9
2.3.1	PHP (PHP Hypertext Preprocessor)	10
2.3.2	HTML (Hypertext Markup Language)	12
2.3.3	Javascript	13
2.3.4	CSS (Cascading Style Sheet)	14
2.4	Basis Data	15
2.4.1	MySQL	15
2.5	XAMPP	20
2.6	Unified Modeling Language (UML)	20
2.6.1	Use Case Diagram	21
2.6.2	Activity Diagram	23
2.7	Pengujian Sistem	23
2.7.1	<i>Black Box Testing</i>	24
2.7.2	<i>White Box Testing</i>	25
2.7.3	Pengujian Alpha	25
2.7.4	Pengujian Beta	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM	28
3.1	Metode Penelitian	28
3.1.1	Sumber Data Primer	28
3.1.2	Sumber Data Sekunder	28
3.2	Kebutuhan Pengembangan Sistem	29
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	29

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
4.1 Analisis Masalah	33
4.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	34
4.2.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	35
4.3 Perancangan Sistem	37
4.3.1 Diagram Blok Sistem.....	39
4.3.2 Use Case Diagram	40
4.3.3 Activity Diagram	43
4.3.3.1 Diagram Aktifitas Login.....	43
4.3.3.2 Diagram Aktifitas Konfirmasi <i>Owner</i>	43
4.3.3.3 Diagram Aktifitas Kelola <i>Owner</i>	44
4.3.3.4 Diagram Aktifitas Kelola <i>Member</i>	45
4.3.3.5 Diagram Aktifitas Kelola Agenda <i>Event</i>	45
4.3.3.6 Diagram Aktifitas Pendaftaran <i>Owner Futsal</i>	46
4.3.3.7 Diagram Aktifitas Manajemen Profil <i>Owner</i> .	46
4.3.3.8 Diagram Aktifitas Manajemen Lapangan.....	46
4.3.3.9 Diagram Aktifitas Manajemen Agenda <i>Event</i>	48
4.3.3.10 Diagram Aktifitas Manajemen Pemesanan	48
4.3.3.11 Diagram Aktifitas Pendaftaran <i>Member Futsal</i>	48
4.3.3.12 Diagram Aktifitas Manajemen Profil <i>Member</i>	49
4.3.3.13 Diagram Aktifitas Lihat Detail Tempat Futsal	50
4.3.3.14 Diagram Diagram Aktifitas Lihat Detail <i>Agenda Event</i>	50
4.3.4 Rancangan Basis Data	51

4.3.5	Relasi Tabel	56
4.3.6	Desain Antarmuka	57
4.3.6.1	Desain Antarmuka <i>Web Administrator</i>	63
4.3.6.2	Desain Antarmuka Web <i>Owner Futsal</i>	66
4.3.6.3	Desain Antarmuka <i>Web Member</i>	69
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		72
5.1	Implementasi	72
5.1.1	Implementasi Basis Data	72
5.1.2	Implementasi Halaman Antar Muka Sistem	76
5.1.2.1	Implementasi Sistem Halaman <i>Owner</i> dan <i>Member</i>	76
5.1.2.2	Implementasi Sistem Halaman <i>Administrator</i>	87
5.2	Pengujian Sistem.....	90
5.2.1	Pengujian Alpha.....	90
5.2.2	Pengujian Beta	91
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN		95
6.1	Proses Pengujian Sistem.....	96
6.2	Hasil dan Pembahasan Pengujian Alpha	97
6.3	Hasil dan Pembahasan Pengujian Beta.....	98
BAB VII PENUTUP		105
7.1	Kesimpulan.....	105
7.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....		109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Diagram Blok Sistem	39
Gambar 4.2. Diagram <i>Use Case</i>	40
Gambar 4.3. Diagram Aktifitas <i>Login</i>	44
Gambar 4.4. Diagram Aktifitas Konfirmasi <i>Owner</i>	44
Gambar 4.5. Diagram Aktifitas Aktifitas Kelola <i>Owner</i>	45
Gambar 4.6. Diagram Aktifitas Kelola <i>Member</i>	44
Gambar 4.7. Diagram Aktifitas Kelola Agenda <i>Event</i>	46
Gambar 4.8. Diagram Aktifitas Pendaftaran <i>Owner</i>	46
Gambar 4.9. Diagram Aktifitas Manajemen Profil <i>Owner</i>	47
Gambar 4.10. Diagram Aktifitas Manajemen Lapangan	47
Gambar 4.11. Diagram Aktifitas Manajemen Agenda <i>Event</i>	48
Gambar 4.12. Diagram Aktifitas Manajemen Pemesanan	49
Gambar 4.13. Diagram Aktifitas Pendaftaran <i>Member</i>	49
Gambar 4.14. Diagram Aktifitas Manajemen Profil <i>Member</i>	49
Gambar 4.15. Diagram Aktifitas Lihat Detail Tempat Futsal.....	50
Gambar 4.16. Diagram Aktifitas Lihat Detail Agenda <i>Event</i>	50
Gambar 4.17. Relasi Antar Tabel	56
Gambar 4.18. Desain Antarmuka Halaman Utama.....	58
Gambar 4.19. Desain Antarmuka Halaman Tempat Futsal	58
Gambar 4.20. Desain Antarmuka Halaman Detail Tempat Futsal.....	59
Gambar 4.21. Desain Antarmuka Halaman Cek Jadwal.....	60
Gambar 4.22. Desain Antarmuka Halaman Agenda <i>Event</i>	60
Gambar 4.23. Desain Antarmuka Halaman Pendaftaran	61

Gambar 4.24. Desain Antarmuka Halaman Daftar <i>Owner</i>	61
Gambar 4.25. Desain Antarmuka Halaman Daftar <i>Member</i>	62
Gambar 4.25. Desain Antarmuka Halaman <i>Login</i>	62
Gambar 4.26. Desain Antarmuka Halaman <i>Login Administrator</i>	63
Gambar 4.27. Desain Antarmuka Halaman <i>Login Administrator</i>	63
Gambar 4.28. Desain Antarmuka Halaman Konfirmasi <i>Owner</i>	64
Gambar 4.29. Desain Antarmuka Halaman Kelola <i>Owner</i>	64
Gambar 4.30. Desain Antarmuka Halaman Kelola <i>Member</i>	65
Gambar 4.31. Desain Antarmuka Halaman Agenda <i>Event</i>	66
Gambar 4.32. Desain Antarmuka Halaman Profil <i>Owner Futsal</i>	66
Gambar 4.33. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Lapangan	67
Gambar 4.34. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Agenda <i>Event</i> ...	68
Gambar 4.35. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Pemesanan	69
Gambar 4.36. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Jadwal	69
Gambar 4.37. Desain Antarmuka Halaman Profil <i>Member</i>	70
Gambar 4.38. Desain Antarmuka Halaman <i>Booking</i>	71
Gambar 5.1. Tabel akses_admin	73
Gambar 5.2. Tabel owner_futsal	74
Gambar 5.3. Tabel agenda	74
Gambar 5.4. Tabel data_lapangan.....	75
Gambar 5.5. Tabel jadwal	75
Gambar 5.6. Tabel member	76
Gambar 5.7. Halaman Utama Web	77
Gambar 5.8. Halaman Tempat Futsal	78
Gambar 5.9. Halaman Cek Jadwal Lapangan	78

Gambar 5.10. Detail Profil <i>Owner</i> dan Detail Lapangan.....	79
Gambar 5.11. Halaman Halaman <i>Event</i>	80
Gambar 5.12. Halaman Halaman Detail <i>Event</i>	80
Gambar 5.13. Halaman Form Pendaftaran.....	81
Gambar 5.14. Halaman Login <i>Owner</i> dan <i>Member</i>	82
Gambar 5.15. Halaman Profil <i>Owner</i> Futsal.....	82
Gambar 5.16. Halaman Tambah dan Edit Data Lapangan.....	83
Gambar 5.17. Halaman Tambah dan Edit <i>Event</i>	84
Gambar 5.18. Halaman Pemesanan/ <i>Booking</i>	84
Gambar 5.19. Halaman Jadwal	85
Gambar 5.20. Halaman Profil <i>Member</i>	86
Gambar 5.21. Halaman <i>Booking</i>	86
Gambar 5.22. Halaman Jadwal	86
Gambar 5.23. Halaman Login <i>Administrator</i>	87
Gambar 5.24. Halaman Konfirmasi <i>Owner</i>	88
Gambar 5.25. Halaman Kelola <i>Owner</i>	88
Gambar 5.26. Halaman Kelola <i>Member</i>	89
Gambar 5.27. Halaman Kelola <i>Event</i>	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.2. Tabel 2.2 Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 4.1. Tabel akses_admin.....	51
Tabel 4.2. Tabel owner_futsal.....	52
Tabel 4.3. Tabel agenda	53
Tabel 4.4. Tabel data_lapangan	53
Tabel 4.5. Tabel jadwal.....	54
Tabel 4.6. Tabel member	55
Tabel 5.1. Rencana Pengujian Alpha <i>Website Administrator</i>	90
Tabel 5.2. Rencana Pengujian Alpha <i>Website Owner</i>	90
Tabel 5.3. Rencana Pengujian Alpha <i>Website Member</i>	91
Tabel 5.4. Tabel Pengujian Fungsionalitas <i>Website Member</i>	91
Tabel 5.5. Tabel Pengujian Fungsionalitas <i>Website Owner</i>	92
Tabel 5.6. Tabel Pengujian Fungsionalitas <i>Website Administrator</i>	92
Tabel 5.7. Tabel Pengujian <i>Interface Website Member</i>	92
Tabel 5.8. Tabel Pengujian <i>Interface Website Owner</i>	93
Tabel 5.9. Tabel Pengujian <i>Interface Website Administrator</i>	93
Tabel 5.10. Tabel daftar penguji website administrator.....	93
Tabel 5.11. Tabel Pengujian <i>Usability Website Owner</i>	94
Tabel 5.12. Tabel Pengujian <i>Usability Website Administrator</i>	94
Tabel 6.1. Tabel Daftar Penguji <i>Website Member</i>	96
Tabel 6.2. Tabel Daftar Penguji <i>Website Owner</i>	97
Tabel 6.3. Tabel Daftar Penguji <i>Website Administrator</i>	97

Tabel 6.4. Hasil Uji Coba <i>Website Administrator</i>	98
Tabel 6.5. Hasil Uji Coba <i>Website Owner</i>	98
Tabel 6.6. Hasil Uji Coba <i>Website Member</i>	99
Tabel 6.7. Hasil Pengujian Fungsional <i>Website Member</i>	99
Tabel 6.8. Hasil Pengujian Fungsional <i>Website Owner</i>	100
Tabel 6.9. Hasil Pengujian Fungsional <i>Website Administrator</i>	100
Tabel 6.10. Hasil Pengujian <i>Interface Website Member</i>	101
Tabel 6.11. Hasil Pengujian <i>Interface Website Owner</i>	101
Tabel 6.12. Hasil Pengujian <i>Interface Website Administrator</i>	101
Tabel 6.13. Hasil Pengujian <i>Usability Website Member</i>	102
Tabel 6.14. Hasil Pengujian <i>Usability Website Owner</i>	102
Tabel 6.15. Hasil Pengujian <i>Usability Website Administrator</i>	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kode Program <i>Website Member</i>	109
Lampiran 2 Kode Program <i>Website Owner</i>	112
Lampiran 3 Kode Program <i>Website Administrator</i>	126
Lampiran 4 Kuisioner <i>Website Member</i>	131
Lampiran 5 Kuisioner <i>Website Owner</i>	133
Lampiran 6 Kuisioner <i>Website Administrator</i>	134

**Sistem Pemesanan *Online* Penggunaan Lapangan Futsal
Di Kota Yogyakarta**

**Wahyu Setiadi
NIM. 09651017**

INTISARI

Di kota Yogyakarta telah banyak tempat penyewaan lapangan futsal dengan berbagai jenis lapangan, harga, fasilitas, ataupun sarana penunjang lainnya. Untuk mendapatkan informasi dalam pemesanan sewa lapangan, masih banyak menggunakan cara pemesanan secara manual seperti mendatangi langsung ke lokasi atau pemesanan melalui telepon dan lain sebagainya. Dalam keadaan tertentu tidak semua orang dapat menggunakan fasilitas telepon ataupun datang langsung ke tempat penyewaan lapangan futsal. Hal ini dapat membuang waktu konsumen, biaya dan tenaga. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bermaksud merancang dan membuat sebuah sistem yang memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi tempat-tempat futsal, jadwal lapangan dan pemesanan penggunaan lapangan futsal.

Dalam membangun sistem pemesanan lapangan futsal penulis menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan model *prototype*. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dan studi pustaka. Implementasi program yang digunakan yaitu dengan bahasa pemrograman PHP dengan basis data MySQL.

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan, sistem pemesanan lapangan futsal *online* dapat diakses kapan saja dan dimana saja, halaman pemesanan akan lebih interaktif dan informatif dibandingkan dengan pemesanan melalui telepon. Untuk melakukan pemesanan tempat, penyewa tidak harus datang ke tempat futsal sehingga menghemat waktu dan biaya. Pada sistem ini mencakup informasi tempat-tempat futsal, agenda event, jadwal lapangan futsal yang dapat penyewa pilih dan selanjutnya pengguna hanya perlu mengikuti prosedur yang telah disediakan. Selain itu, sistem yang dibangun dimaksudkan dapat memberikan kemudahan kepada pemilik lapangan futsal dalam mempublikasikan tempat futsalnya.

Kata kunci : sistem pemesanan *online*, lapangan futsal, PHP, MySQL.

Online Reservation System Futsal Field Usage in Yogyakarta

Wahyu Setiadi
NIM. 09651017

ABSTRACT

Yogyakarta already has many rental futsal fields with various field types, prices, facilities, and more other supported facilities. For getting information on reserving a rental field, there are a lot of people who are still using manual reservation such as going to the site, directly, reserving by phone and so on. In certain circumstances, not everyone can use telephone facilities or directly come to the place, rental futsal field. This can waste consumers' time, cost and effort. Based on those problems, the author intends to design and create a system that helps people to get information about futsal venues, schedules and to reserve futsal field usage.

In building of the futsal reservation system, the writer uses a System Development Life Cycle (SDLC) with the prototype model. Data collection techniques were done by observation and literature. The program implementation, which used is by programming the language PHP with MySQL database.

Based on the analysis and discussion, the usage of online reservation system futsal field can be accessed anytime and anywhere. The reservation page will be more interactive and informative than by telephone. To reserve the place, the tenant does not have to come directly to futsal venues, so they can save their time and cost. This system includes information of futsal venues, event agenda, schedule futsal field, which tenant can select by themselves. Then, the users just need to follow the procedures that have been provided. In addition, the system, which is built, is intended to provide convenience to the owner of futsal field for publishing his/her futsal venues.

Keywords: online reservation system, futsal field, PHP, MySQL

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu olah raga yang popular dan banyak diminati dengan permainan yang sama halnya dengan sepak bola adalah futsal. Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol yang merupakan gabungan dari dua kata yaitu Futbol (sepak bola) dan Sala (ruangan), dan mempunyai arti sebagai sepak bola dalam ruangan. Perbedaan antara futsal dengan sepak bola diantaranya pada jumlah pemain dan ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola umumnya. Futsal pada kebanyakan dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dimainkan di lapangan terbuka.

Di Daerah Istimewa Yogyakarta telah banyak tempat penyewaan lapangan futsal dengan berbagai jenis lapangan, harga, fasilitas, ataupun sarana penunjang lainnya. Untuk mendapatkan informasi dalam pemesanan sewa lapangan, masih banyak menggunakan cara pemesanan secara manual seperti mendatangi langsung ke lokasi atau pemesanan melalui telepon dan lain sebagainya. Kadang tidak semua konsumen dalam keadaan tertentu dapat menggunakan fasilitas telepon ataupun datang langsung ke tempat futsal. Apabila konsumen harus menggunakan pesawat telepon, terkadang terjadi antrian pada saluran telepon, sehingga konsumen harus menunggu untuk terhubung dengan bagian operator pelayanan untuk meminta informasi yang dibutuhkan. Namun apabila tempat sudah penuh maka pemesan tersebut tidak akan mendapat waktu sewa. Tentunya juga menjadi

sedikit repot untuk mencari referensi tempat yang lain dengan mengecek setiap lapangan untuk melihat kapan ada jadwal yang bisa dipakai. Hal ini dapat membuang waktu konsumen, biaya dan tenaga. Dengan penggunaan jaringan internet yang semakin luas dan teknologi web dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Melihat permasalahan tersebut, karena kurangnya efisien dalam pemesanan sewa lapangan maka dalam penelitian ini penyusun bermaksud merancang dan membuat sebuah sistem yang memudahkan penyewa dalam mendapatkan informasi pemesanan lapangan yang mencakup beberapa tempat futsal yang ada di Yogyakarta. Jadi penyewa tidak perlu datang langsung ke tempat futsal dalam pemesanan tempat. Mereka juga dapat mencari beberapa alternatif lokasi lapangan futsal dengan fasilitas sesuai keinginan yang dapat diakses secara *online* dengan memanfaatkan koneksi jaringan internet. Selain itu, juga memungkinkan penyedia persewaan lapangan futsal untuk mengelola jadwal, mempromosikan tempat futsalnya beserta fasilitas-fasilitas yang ditawarkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini diantaranya adalah

1. Bagaimana membangun sistem pemesanan penggunaan lapangan yang mempermudah penyewa dalam memperoleh informasi tentang tempat-tempat futsal dan pemesanan penggunaan lapangan yang dapat diakses secara *online* ?

2. Bagaimana membuat suatu sistem berbasis *web* yang dapat membantu pemilik/pengelola futsal dalam mempublikasikan informasi terkait tempat futsalnya yang dapat diakses secara *online* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun memberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya nanti akan lebih terarah, dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang dibahas adalah :

1. Pembuatan sistem pemesanan lapangan futsal menggunakan PHP, CSS sebagai bahasa pemrograman dan MySQL untuk pembuatan *database*.
2. Sistem yang akan diakses adalah sistem pemesanan lapangan untuk tempat-tempat futsal di kota Yogyakarta dan tidak membahas detail transaksi yang ada pada masing-masing tempat futsal, seperti transaksi pembayaran, pembelian, penjualan barang.
3. Penyediaan informasi mengenai lapangan futsal dikelola langsung oleh setiap pemilik lapangan dengan melakukan registrasi terlebih dahulu. Informasi yang dikelola meliputi jadwal, info lapangan, promosi event, lokasi, cek pemesanan dan informasi lainnya yang berkaitan.
4. Sistem dapat digunakan jika terhubung dengan jaringan internet

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari merancang dan membuat sistem pemesanan penggunaan lapangan dalam penelitian ini adalah

1. Membuat sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal yang mencakup informasi tempat-tempat futsal yang dapat diakses secara *online* sehingga

mempermudah penyewa dalam melakukan sewa lapangan. Pengunjung / calon penyewa lapangan dapat mengetahui info jadwal, daftar lapangan futsal, pemesanan lapangan dengan mudah dan cepat.

2. Membuat suatu sistem berbasis *web* yang dapat membantu pemilik/pengelola futsal dalam mengelola dan mempublikasikan informasi terkait tempat futsalnya sehingga dapat diakses secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya pembuatan sistem pemesanan *online* lapangan futsal yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya yaitu:

1. Memudahkan pelayanan kepada penyewa saat melakukan *booking* lapangan futsal.
2. Mengurangi biaya, waktu dan tenaga dalam melakukan *booking* penggunaan lapangan dengan tidak harus datang langsung ke lokasi.
3. Membantu dalam meningkatkan pelayanan, pemasaran bagi pengelola lapangan futsal.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai sistem pemesanan penggunaan lapangan banyak dilakukan di Indonesia, antara lain Arifin Adi Nugroho (2010), Universitas Diponegoro Semarang dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web (Studi Kasus Di United Futsal Kudus)”. Sistem yang dikembangkan yaitu sistem berbasis web yang hanya dapat melayani pemesanan pada satu tempat futsal saja.

Penelitian lain oleh Yudi Kurniawan yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Olah Raga Berbasis Web Pada Sport Club Aneka”. Sistem yang dibuat adalah sistem berbasis web untuk penyewaan pada satu tempat saja, yaitu mengenai penyewaan lapangan olah raga yang ada pada Sport Club Aneka, seperti volley, futsal, badminton, basket.

Mengenai penelitian tentang pembuatan sistem pemesanan penggunaan lapangan yang dapat menangani pemesanan penggunaan lapangan dari beberapa tempat futsal belum pernah dilakukan khususnya di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian lain dilakukan oleh Arifin Adi Nugroho (2010), Universitas Diponegoro Semarang dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web (Studi Kasus Di United Futsal Kudus)”.

1. Sistem berbasis web untuk pemesanan penggunaan lapangan futsal di United Futsal Kudus menggunakan bahasa pemrograman PHP, menggunakan database MySQL.
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem berbasis web pemesanan, pembatalan, dan penjadwalan penggunaan lapangan futsal di United Futsal Kudus adalah Dreamweaver v8.0, Notepad ++ dan Xampp.
3. Sistem berbasis *web* yang dibuat menyediakan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan khusus untuk satu tempat futsal saja.

Penelitian lain dalam jurnal yang dipublikasikan Universitas Mercubuana oleh Yudi Kurniawan yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Olah Raga Berbasis Web Pada Sport Club Aneka”. Sistem yang dibuat adalah sistem berbasis web mengenai penyewaan lapangan olah raga yang ada pada Sport Club Aneka, seperti volley, futsal, badminton, basket. Informasi yang ditampilkan diantaranya *gallery*, data *member* beserta pemesanan, faktur pemesanan.

1. Sistem yang dibuat tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.
2. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem adalah Adobe Photoshop 7.0 sebagai *design editor*, Dreamweaver MX sebagai *web editor*.

Penggunaan referensi ini ditujukan untuk memberikan batasan-batasan terhadap sistem yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Dengan harapan, pengembangan sistem selanjutnya dapat melahirkan suatu sistem yang baru yang belum ada pada referensi sebelumnya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem tidak terlepas dari komponen-komponen pendukung sistem yang mempunyai sifat dan fungsi tertentu, mampu mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Secara garis besar terdapat beberapa pendekatan untuk mendefinisikan pengertian sistem, diantaranya:

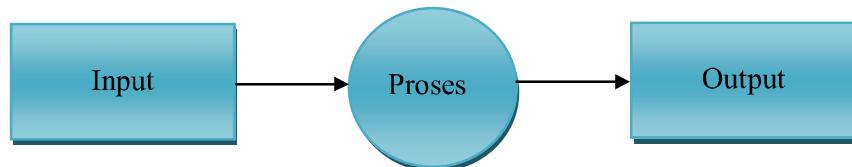
Definisi sistem menurut Jogiyanto (2005 : 1), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Menurut Andri Kristanto (2003), sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan.

Dari pengertian sistem menurut beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari bagian-bagian atau komponen-komponen subsistem yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan.

2.2.2 Bentuk Umum Sistem

Sistem merupakan kumpulan dari beberapa elemen yang saling berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (input), pengolahan (processing) dan keluaran (output). Dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran.



Gambar 2.1 Bentuk Dasar Sistem

(sumber: Jogiyanto, 2005)

2.2.3 Elemen-elemen Sistem

Adapun elemen-elemen yang terdapat dalam suatu sistem sebagai berikut:

1. Tujuan Sistem

Merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat, dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.

2. Batasan Sistem

Merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem tersebut, misalnya dapat berupa peraturan-peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan yang lain.

3. Kontrol sistem

Kontrol sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem itu, dapat berupa kontrol terhadap masukan data (input), keluaran data (output), pengolahan data, umpan balik dan sebagainya.

4. Masukan / Input

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya

5. Proses

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.

6. Keluaran / *Output*

Output adalah tujuan akhir sistem. Merupakan hasil dari *input* yang telah diproses oleh bagian pengolah. *Output* dapat berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya.

2.3 Konsep Aplikasi Berbasis Web

Dalam landasan teori ini akan membahas teori-teori yang menjadi dasar acuan dalam penelitian ini. Untuk pembuatan suatu sistem, diperlukan perangkat

lunak sebagai pendukung dalam pembuatannya baik sebagai *text editor* maupun sebagai bahasa pemrogramannya.

2.3.1 PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

Menurut Bertha Sidik (2001), PHP yang merupakan singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, adalah bahasa *scripting server side*, dimana seluruh prosesnya dikerjakan di server, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke klien yang melakukan permintaan, tempat pemakai menggunakan *browser* (lebih dikenal dengan istilah server-side scripting).

Dari pengertian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa PHP merupakan kombinasi antara bahasa pemrograman dan aplikasi server (*server-side scripting*) yang digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi *web server* yang dinamis, interaktif dan mempunyai performansi tinggi. Kode PHP dimanfaatkan untuk menciptakan suatu operasi dinamis. Dinamis adalah bisa berupa perhitungan logika, tambah data, tampil, edit hingga hapus data. Aplikasi server adalah program yang terdiri atas teknik-teknik dalam satu paket yang meliputi :

- a. Ketangguhan dalam bahasa pemrograman.
- b. Pengaksesan basis data ke media penyimpanan yang bersifat permanen.
- c. Mendukung *internet protocol*, khusunya HTTP dan *e-mail*.

PHP mampu berhubungan dengan basis data dan dapat diintegrasikan dengan HTML. PHP dapat berjalan dalam web server yang berbeda dalam sistem operasi yang berbeda pula. PHP ditulis dalam bahasa C, sehingga sebagian besar sintak PHP mirip dengan bahasa C, Perl. Apabila dilihat dan dibandingkan dengan

bahasa pemrograman lain, dalam PHP terdapat penggunaan *tag* penentu, yaitu diawali dengan <? atau <?php dan diakhiri dengan ?, sebagai identitas bahasa pemrograman PHP. Namun demikian ada beberapa cara lagi untuk memberikan tanda, bahwa kode yang ditulis adalah kode php antara lain:

- a. Model javascript, kode PHP diawali dengan tag <script language="php"> dan diakhiri dengan </script>.
- b. Model ASP, penulisan kode PHP diawali dengan tag <% dan diakhiri dengan %>, namun cara ini berfungsi bila server diatur terlebih dahulu sehingga modul PHP mengenalinya.

File yang mengandung kode PHP ini akan diberikan ekstensi *.php atau ekstensi lain yang ditetapkan oleh *webserver* sebagai file PHP. Berdasarkan ekstensi ini, pada saat file diakses, server akan mengenali file ini adalah file PHP. Kemudian server akan menerjemahkan kode-kode PHP menjadi tag-tag html pada browser client. Berikut adalah contoh penulisan kode-kode bahasa PHP menyatu dengan tag HTML dalam satu file.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" dir="ltr"
lang="en-US" xml:lang="en">

<head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
        charset=UTF-8" />
    <title>Sistem Pemesanan Online Lapangan Futsal</title>
</head>

<body>
    <?>
```

```
echo "Lapangan Futsal di Jogja";  
?>  
</body>  
</html>
```

Dalam penulisan kode PHP pada sebuah file, juga dapat dituliskan dalam bentuk perintah-perintah PHP secara keseluruhan. Artinya semua tag-tag HTML maupun kode-kode PHP yaitu diawali dengan tanda <? dan diakhiri tanda ?> secara keseluruhan.

Untuk menjalankan kode PHP tersebut pada *browser* dengan mengetik pada bagian address bar yaitu *localhost/namafile.php*.

Beberapa keuntungan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP adalah sebagai berikut :

- a. Bahasa pemrograman bersifat *open source* atau tidak berbayar.
- b. PHP diterbitkan secara gratis, tidak ada biaya dalam mengimplementasikan.
- c. PHP dapat berjalan di beberapa sistem operasi (Cross-platform).
- d. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai IIS sampai dengan Apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah dan kemampuan terhubung dengan banyak sistem database seperti MySQL, PostgreSQL, Interbase, ODBC, mSQL, Oracle, Sybase.

2.3.2 HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut Bertha Sidik (2001), Hypertext Markup Language adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah tampilan web. Kode-kode

ini menerjemahkan bagaimana tampilan sebuah tampilan web (pengaturan huruf, animasi, letak gambar, dan sebagainya).

HTML merupakan bentuk standar untuk isi dan tampilan yang ada di halaman web. Dalam sebuah tampilan *web*, pasti akan ada banyak elemen, contoh dari elemen adalah : bagian atas (*head*), tabel, paragraf, dan daftar/list. Untuk menandakan elemen-elemen tersebut dalam sebuah *file* HTML, digunakan *tag*. Sebuah dokumen HTML diawali dengan tag <html> dan diakhiri dengan tag </html>. Diantara kedua tag tersebut terdapat nilai-nilai dan atribut. HTML termasuk bahasa pemrograman yang fleksibel karena bisa meletakkan script dari bahasa pemrograman lain seperti PHP, VB script, Java dan C.

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu tampilan web oleh *browser*. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal dengan sebutan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi tampilan yang dikehendaki dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *web server*. Selanjutnya, *web server* akan mencariakan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkannya ke layer pemakai.

2.3.3 Javascript

JavaScript pertama kali dikembangkan oleh Brendan Eich dari Netscape dibawah nama Mocha, yang nantinya namanya diganti menjadi LiveScript, dan akhirnya menjadi JavaScript. Navigator sebelumnya telah mendukung Java untuk lebih bisa dimanfaatkan para programmer yang non-Java. Maka dikembangkanlah

bahasa pemrograman bernama LiveScript untuk mengakomodasi hal tersebut. Bahasa pemrograman inilah yang akhirnya berkembang dan diberi nama JavaScript, walaupun tidak ada hubungan bahasa antara Java dengan JavaScript. (Imam Heryanto, dkk, 2010).

2.3.4 CSS (Cascading Style Sheet)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa elemen seperti text, gambar, tabel, dan elemen web lainnya, dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, *subbab*, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (file). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

Kelebihan CSS adalah sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan CSS, kode HTML menjadi lebih sederhana dan mudah diatur.
- b. Mudah untuk merubah tampilan, hanya dengan merubah di CSS saja.
- c. Dapat berkolaborasi dengan *JavaScript*.
- d. Dapat digunakan hampir di semua *web browser*.

- e. Ukuran file menjadi lebih kecil, sehingga *load file* dapat dilakukan lebih cepat.

2.4 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat dimanipulasi (diolah) menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur, dan juga batasan-batasan data yang akan disimpan. Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi dimana basis data merupakan gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat menghindari duplikasi data, hubungan antar data yang tidak jelas, organisasi data, dan juga *update* yang rumit (Oracle, 2006).

2.4.1 MySQL

Menurut Bertha Sidik (2001), MySQL merupakan salah satu *database server*, dimana *database server* adalah suatu perangkat lunak yang mampu mengelola data dengan baik, sehingga data yang tersimpan dapat digunakan kembali.

Menurut Abdul Kadir (2008:2), MySQL merupakan perangkat lunak yang tergolong sebagai DBMS (Database Management System) yang bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan *source code* (code yang dipakai untuk membuat MySQL). Selain tentu saja bentuk

executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi. Dan bisa diperoleh secara gratis dengan mendownload di internet.

MySQL merupakan perangkat lunak server basis data *opensource* di bawah lisensi GPL (General Public License), yang dapat melayani banyak pengguna, dan dapat melakukan proses dalam waktu yang bersamaan (multi threaded). MySQL umumnya digunakan bersamaan dengan PHP untuk membuat aplikasi server yang dinamis, sangat cepat dan fleksibel dan dapat menyimpan data yang berkapasitas besar. Dalam perancangannya, MySQL mengutamakan kecepatan proses, ketangguhan dan kemudahan bagi penggunanya. MySql menyediakan lingkungan yang mudah dan efisien untuk menyimpan data dan mengakses basis data berkapasitas besar lebih cepat dari pada server basis data lainnya. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (Structure Query Language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data.

Pada MySQL, sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. MySQL mengenal beberapa kelompok tipe data, yaitu tipe data numerik atau angka, tipe data tanggal dan waktu, serta tipe data string. Beberapa diantara tipe-tipe data yang ada, yaitu :

a. INT

Tipe data INT digunakan untuk menyimpan data integer dengan nilai berkisar antara -2147483648 sampai 2147483647.

b. VARCHAR

Tipe data ini lebih fleksibel daripada tipe data CHAR (M).

Tipe data VARCHAR dapat digunakan untuk menyimpan data string dengan panjang yang bervariasi.

c. TEXT

Tipe data TEXT digunakan untuk menyimpan data string dengan jumlah karakter antara 255 sampai 65535.

d. CHAR

Tipe data CHAR digunakan untuk menyimpan data string dengan jumlah karakter tertentu. Jumlah karakter pada tipe data CHAR dapat berkisar antara 1-255 karakter.

e. DATE

Tipe data DATE digunakan untuk menyimpan informasi seputar penanggalan. Format tipe data DATE adalah YYYY-MM-DD. YY adalah format untuk tahun. MM adalah format untuk bulan yang dimulai dari 01(Januari) sampai 12 (Desember). DD adalah format untuk tanggal.

f. DATETIME

Tipe data ini digunakan untuk menyimpan informasi penanggalan yang lebih detail daripada tipe data DATE karena format tipe data DATETIME ditambah dengan format waktu.

g. BOOLEAN

Boolean adalah tipe data yang hanya mempunyai dua kondisi. Tipe data yang bernilai benar atau salah.

MySQL memiliki kinerja, kecepatan proses dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding *database-database* besar lainnya yang komersil

seperti ORACLE, Sybase, Unify dan sebagainya. MySQL dapat berjalan di atas banyak sistem operasi seperti Linux, Windows, Solaris, FreeBSD, Mac OS X, dan lain sebagainya. Keuntungan lainnya adalah bahwa MySQL server tidak membutuhkan spesifikasi hardware yang mahal. MySQL server memungkinkan membuat aplikasi *client* untuk mengakses dan memanipulasi data di server basis data melalui basis data *provider*. Keuntungan utama menggunakan MySQL server adalah mudah digunakan, berkecepatan tinggi dan membutuhkan sedikit memori.

Menurut Arbie (2003:4-5), keunggulan yang dimiliki basis data MySQL sebagai berikut:

1) Kecepatan, kehandalan dan mudah digunakan.

Berdasarkan hasil pengujian, MySQL memiliki kecepatan baik. MySQL tergolong sebagai database server (server yang melayani permintaan terhadap database) yang andal, dapat menangani database database yang besar dengan kecepatan tinggi. Mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses database dan sekaligus mudah untuk digunakan.

2) *Open source*.

Siapa pun dapat berpartisipasi mengembangkan MySQL dan hasil pengembangan itu diserahkan kepada umum atau kepada komunitas *Open Source*.

3) Kapabilitas.

MySQL telah digunakan untuk mengelola *database* dengan jumlah 50 juta

record. Bahkan sanggup untuk mengelola 60.000 tabel dengan jumlah baris 5.000.000.000. Mendukung penggunaan index hingga 32 index pertabelnya, sedangkan setiap indexnya terdiri dari 1 hingga 16 kolom kriteria. Informasi ini dapat diperoleh dari manual MySQL yang didapat di *download* dari situs MySQL.

4) Konektifitas dan keamanan.

MySQL mendukung dan menerapkan sistem keamanan dan ijin akses tingkat lanjut, termasuk dukungan keamanan dengan pengacakan lapisan data (SSL transport layer encryption). Bahkan pada MySQL rilis 4.0 hingga versi di atasnya, dapat diterapkan pembatasan penggunaan sumberdaya server berdasarkan penggunaan per *user*.

Adanya tingkatan user dan jenis akses yang beragam dapat memberikan batasan akses berdasarkan lokasi pengakses, dan terdapatnya jaminan keamanan pada MySQL.

5) Fleksibilitas dan Portabilitas.

MySQL mendukung perintah-perintah ANSI SQL 99 dan beberapa perintah *database* alternatif lainnya sehingga mempermudah untuk beralih dari dan ke MySQL.

6) Lintas platform sistem operasi.

MySQL dapat dijalankan pada beberapa sistem operasi yang berbeda, seperti Linux, Microsoft Windows, Sun Solaris, Mac OS, HP-UX, SCO OpenUnix.

7) Replikasi data

Fasilitas replikasi data memungkinkan untuk mempunyai beberapa basis data

bayangan pada beberapa server ‘anak’ lainnya yang berasal dari satu basis data ‘induk’, sehingga akan meningkatkan kinerja dan kecepatan MySQL.

2.5 XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas Open Source. Dengan menggunakan XAMPP tidak dibingungkan dengan penginstalan program-program lain, karena semua kebutuhan telah tersedia oleh XAMPP. Yang terdapat pada XAMPP di antaranya : Apache, MySQL, PHP, FileZilla FTP Server, phpMyAdmin, dan lain-lain. Fungsi XAMPP 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), 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.

2.6 *Unified Modeling Language* (UML)

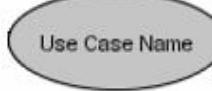
UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam

semua bidang yang membutuhkan pemodelan. UML cocok untuk penulisan perintah lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET dapat juga digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C (Dharwiyanti, 2003).

2.6.1 *Use Case Diagram*

Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor. *Use-case diagram* dapat digunakan selama proses analisis untuk menangkap *requirement* sistem dan untuk memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja. Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. Simbol dari *use case* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No	Nama	Simbol	keterangan
1	Aktor		Aktor adalah segala hal diluar sistem yang akan menggunakan sistem tersebut untuk melakukan sesuatu. Bisa merupakan manusia, sistem, atau device yang memiliki peranan dalam keberhasilan operasi dari sistem.
2	Use Case		Mengidentifikasi fitur kunci dari sistem / fungsi yang disediakan oleh sistem. Use case digambarkan dengan elips. Nama use case ditulis dalam elips.

3	Association		Mengidentifikasi interaksi antara setiap aktor tertentu dengan setiap use case tertentu. Digambarkan sebagai garis antara aktor terhadap use case yang bersangkutan menunjukkan bahwa sebuah aktor berpartisipasi di dalam beberapa form use case.
---	-------------	--	--

2.6.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal dan bagaimana mereka berakhiran. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *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). Diagram aktifitas ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek. Simbol dari *class diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Daftar Simbol *Activity Diagram*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Activity State		Aktifitas ditandai tindakan oleh objek. Notasi untuk keadaan ini adalah bulatan.
2	Transition		Transisi digunakan untuk menandai bila aktifitas sudah selesai, proses berpindah ke aktifitas yang lain. Transisi adalah model menggunakan panah.

3	Initial State		<i>Initial State</i> menandai awal masuk dan titik awal. Notasinya lingkaran yang penuh. Hanya ada satu initial state pada diagram.
4	Final State		<i>Final state</i> menandai akhir model alur kerja. Ada beberapa <i>final state</i> pada diagram, dan menggunakan model lingkaran yang penuh dikelilingi oleh lingkaran lain.
5	Decision State		Decision state menandai pencabangan kondisi dari suatu proses.
6	Synchronization Bar		Sinkronisasi bar digunakan Untuk memecah proses ("fork"), atau untuk melanjutkan pemrosesan ketika beberapa kegiatan telah selesai ("join"). Model ini adalah sebagai kotak penuh, dengan beberapa transisi yang terjadi di dalam dan / atau keluar.

2.7 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah proses menjalankan suatu program dengan tujuan untuk menemukan kesalahan dari sistem yang telah dikembangkan bukan untuk menunjukkan bahwa program tersebut salah. Pengujian yang baik adalah yang memiliki kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya, memiliki probabilitas yang tinggi untuk menemukan kesalahan (Roger S. Pressman, 2002).

Sebelum menetapkan metode pengujian, seorang perekayasa sistem harus mengerti atau memahami prinsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak.

Menurut Roger S. Pressman, terdapat beberapa prinsip-prinsip dalam melakukan pengujian perangkat lunak antara lain :

1. Pengujian berfokus dalam usaha menemukan kesalahan pada modul yang terintegrasi, dan akhirnya pada sistem secara keseluruhan.
2. Pengujian yang dilakukan memiliki kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.
3. Pengujian harus sesuai dengan persyaratan konsumen.
4. Para ahli sistem harus mengetahui spesifikasi dari produk perangkat lunak yang diinginkan konsumen.
5. Perekayasa perangkat lunak bukanlah orang yang paling tepat untuk melakukan semua pengujian bagi perangkat lunak.

Terdapat dua pendekatan dalam teknik pengujian perangkat lunak :

2.7.1 *Black Box Testing*

Pengujian ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak (fungsionalitas) tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara *eksternal* selalu dijaga kematukhirannya. Tujuan dari pengujian yang dilakukan adalah untuk mencari kesalahan-kesalahan pada:

- a. Kesalahan performansi (kinerja).
- b. Fungsi yang salah atau hilang.

- c. Kesalahan pada antarmuka / interface.
- d. Kesalahan pada struktur data atau akses *database*.
- e. Kesalahan initialisasi dan tujuan akhir.

2.7.2 *White Box Testing*

White Box Testing merupakan langkah pengujian untuk mendapatkan program yang benar, dilakukan dengan mendefinisikan seluruh jalur logika, mengembangkan *test case* untuk mengerjakan program, dan kemudian mengevaluasi hasilnya.. Secara garis besar dapat diartikan bahwa *white box testing* merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar/sesuai dengan keinginan pengguna.

Dengan menggunakan metode *White Box Testing*, perekayasa perangkat lunak akan dapat melakukan *test case* yang Mengerjakan seluruh struktur data internal yang menjamin validitas, mengerjakan seluruh keputusan logika pada sisi *true* dan *false*.

2.7.3 Pengujian Alpha

Pengujian alpha dilakukan untuk menguji fungsional sistem seperti kesalahan sintak, terminasi dan kesalahan. Pengujian sistem yang dilakukan pada pengujian alpha adalah perekayasa sistem menguji secara langsung dengan cara uji coba data dengan melibatkan data dari user. Perangkat lunak yang dibuat untuk pelanggan maka dapat dilakukan *aceeptance test* sehingga memungkinkan pelanggan untuk memvalidasi seluruh keperluan, menemukan kesalahan yang lebih rinci dan membiasakan pelanggan memahami perangkat lunak yang telah dibuat.

Tujuan dari pengujian Alpha yaitu untuk identifikasi dan menghilangkan permasalahan/kesaahan sebelum akhirnya sampai ke pengguna, dilakukan setelah perangkat lunak selesai dibuat. Pengujian yang dilakukan dalam *alpha testing* antara lain:

1. Melakukan *desk-checking*.

Desk-checking dilakukan dengan membaca hingga tuntas atau memeriksa program untuk memastikan bahwa program bebas kesalahan dan bahwa logikanya bisa bekerja dengan baik. Langkah ini harus dilakukan sebelum program benar-benar dijalankan pada sebuah komputer.

2. *Debug program*.

Debug program berarti mendekksi, menempatkan, dan memindahkan semua kesalahan pada sebuah program komputer. Setelah dilakukan *desk-checking*, kesalahan lain atau *bug* masih tetap bisa muncul, diantaranya dapat berupa kesalahan *sintaks* atau logika. Kesalah *sintaks* biasanya disebabkan oleh kesalahan penggunaan bahasa pemograman yang tidak benar. Kesalahan logika disebabkan penggunaan struktur kontrol yang salah.

3. Menjalankan data yang sebenarnya. Perekayasa perangkat lunak dapat melakukan percobaan-percobaan dengan menggunakan data yang diuji berbeda-beda, sebelum program yang dibuat digunakan oleh pengguna / dirilis.

2.7.4 Pengujian Beta

Pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan secara langsung kepada

pengguna yang merupakan pemakai akhir perangkat lunak. Pengujian dilakukan pada satu atau lebih pelanggan oleh pemakai akhir perangkat lunak dalam lingkungan yang sebenarnya. Pengguna merekan semua masalah yang ditemui selama pengujian dan melaporkan pada pengembang pada interval waktu tertentu. Pengujian yang dilakukan pada pengujian beta dapat dengan membagikan kuisioner kepada para responden untuk mengetahui pendapat dari responden terhadap sistem yang telah dibangun. Pengguna diberitahukan prosedur evaluasi, diamati proses penggunaannya, diwawancara lalu dinilai dan kemudian dilakukan revisi. Pelanggan merekam semua masalah yang ditemui selama pengujian beta dan melaporkannya kepada pengembang. Pengembang melakukan modifikasi kemudian mempersiapkan pelepasan produk ke seluruh pelanggan.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN SISTEM

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk dapat membantu menyelesaikan permasalahan sehingga hasil yang didapat lebih sistematis dan terarah. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan penelitian lapangan (field research) yaitu penelitian dilakukan dengan cara mendatangi tempat secara langsung dan dengan pengumpulan data sekunder.

3.1.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang menggunakan metode penelitian lapangan (Field Research), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat yang dijadikan objek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung (observasi).

3.1.2 Sumber Data Sekunder

Dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Cara yang dilakukan dengan mempelajari literatur-literaturnya itu membaca informasi dari jurnal ilmiah, buku dan juga memanfaatkan media internet sebagai sumber informasi melalui situs-situs *web*. Dari studi literatur tersebut maka akan diperoleh referensi dalam mendukung konsep mengenai bagaimana dalam merancang sistem layanan pemesanan penggunaan lapangan futsal secara *online*. Dari studi literatur yang telah diperoleh maka dapat

digunakan sebagai alat bantu dalam mempermudah menerapkan teori maupun teknik-teknik pemrograman *website* dalam membangun sistem.

3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem

Penelitian ini memerlukan perangka keras dan perangkat lunak untuk pengembangan sistem. Adapun perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Processor IntelCore i3 2,26 GHz
 - b. Memory 2 GB
 - c. Hardisk 320 GB
 - d. Graphic Intel GMA HD
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Windows XP Profesional Edition atau Windows 7 Ultimate.
 - b. XAMPP versi 1.7.3, (Apache Webserver)
 - c. PHP *designer* versi 8, Notepad++ sebagai *coding editor*.
 - e. MySQL sebagai manajemen basis data.
 - f. Mozilla Firefox, Google Chrome.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan membuat *prototype* menggunakan standar SDLC (*System Development Life Cycle*). Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah dengan menggunakan model *prototype* dengan

tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini pengguna dan pembuat sistem bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. Mencakup beberapa hal yang meliputi model *interface*, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan. Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan data maupun observasi langsung terhadap sistem yang berjalan guna menentukan kebutuhan informasi.
2. Mengembangkan *prototype*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan suatu prototipe sistem. Tujuannya untuk memperlihatkan kepada pengguna dengan membuat pemodelan sistem perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan yaitu pembuatan desain global untuk membentuk *software* contoh. Kemudian pemodelan sistem tersebut diperlihatkan kepada pengguna.
3. Evaluasi *Prototype*

Tahap ini dilakukan untuk mendekripsi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang telah dibuat dapat diterima oleh pengguna sistem atau bahkan harus merubah secara keseluruhan. Apabila sudah sesuai dengan permintaan kebutuhan *user* maka langkah 4 akan diambil, tetapi jika prototipe belum sesuai maka dengan mengulangi langkah sebelumnya 1, 2.
4. Mengkodekan sistem / pemrograman (*coding*)

Tahap keempat yaitu tahap pembuatan program sistem. Tahapan untuk mentrasformasikan desain ke dalam baris-baris program berdasarkan

pemodelan yang telah disepakati. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP.

5. Pengujian (Testing)

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba sistem yang telah disusun baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat berjalan dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan.

Pada tahap pengujian menggunakan pengujian metode *black box* yang merupakan pengujian aspek sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

(Ayuliana, 2009)

- a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- b. Kesalahan interface
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
- d. Kesalahan kinerja

6. Evaluasi Sistem

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan apakah sistem yang sudah dibangun dapat diterima atau harus dilakukan beberapa perbaikan. Pengguna mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diha-

rapkan.

7. Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan dalam penggunaan perangkat lunak termasuk juga untuk keperluan pengembangan, karena terkadang terdapat kekurangan ataupun memerlukan penambahan fitur baru.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Masalah

Pada bab ini, akan membahas analisis dan perancangan dari sistem yang akan dibangun yaitu sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal. Analisis sistem berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses implementasi nantinya. Pada penelitian ini, analisis masalah utama difokuskan dalam hal pemesanan penggunaan lapangan futsal secara *online*, pengolahan data *member* dan data *owner / pemilik tempat futsal*, yang nantinya akan dijadikan landasan perancangan sistem. Adapun permasalahan secara umum antara lain

1. Penyewa/member mengalami keterbatasan dalam memperoleh informasi dan kesulitan untuk menghubungi tempat futsal pada saat *member* akan melakukan pemesanan tempat, karena terbatasnya jumlah *line* telepon dan kurangnya media komunikasi lain seperti layanan via *online*. Cara lain yang dapat dilakukan member yaitu harus datang langsung ke tempat futsal yang mereka inginkan.
2. Belum adanya sistem yang mengintegrasikan informasi dari berbagai tempat futsal dan yang sekaligus secara langsung dapat melakukan pemesanan penggunaan lapangan.
3. Belum maksimalnya penggunaan media internet oleh pemilik tempat futsal/owner dalam mempublikasikan tempat futsalnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, solusi yang ditawarkan adalah pembuatan sistem yang menyediakan fungsi pemesanan *online*, pengolahan data *member*, dan pemesanan tempat, dengan penyimpanan data secara terkomputerisasi yang berbasis *web* agar para pelaku sistem dapat mengakses sistem ini dengan mudah. Sistem yang akan dibangun diharapkan mampu menyajikan informasi dan juga memberikan manfaat bagi pihak pemilik tempat futsal.

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam tahapan analisis sistem ini dilakukan penguraian kebutuhan sistem ke dalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional untuk mengidentifikasi fungsi apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem. Kebutuhan sistem yang dibangun adalah sebuah sistem yang mempunyai beberapa halaman *web* dengan setiap fungsi pengoperasian yang berbeda sesuai kebutuhan masing-masing kategori user. Adapun kebutuhan fungsional sistem *web owner*, *web member*, dan *web administrator* dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. *Sistem Web Owner*

1. Fungsi *login owner* futsal
2. Fungsi pengolahan data profil *owner* futsal

3. Fungi pengolahan data lapangan futsal
 4. Fungsi pengolahan data agenda *event*
 5. Fungsi pengolahan data pemesanan/*booking* lapangan
- b. *Sistem Web Member*
1. Fungsi *login* untuk *member* futsal
 2. Fungsi melihat detail info tempat-tempat futsal dengan menampilkan profil tempat futsal dan data lapangan
 3. Fungsi cek jadwal lapangan
 4. Fungsi melihat agenda *event*
 5. Fungsi pemesanan lapangan futsal
- c. *c. Sistem Web Administrator*
1. Fungsi *login administrator*
 2. Fungsi pengolahan data admin dan *owner* futsal
 3. Fungi kelola akun *owner* dan *member* futsal
 4. Fungsi kelola data agenda *event*

4.2.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Pada tahap analisis non fungsional akan menjelaskan mengenai analisis kebutuhan pengguna, analisis perangkat keras dan analisis perangkat lunak yang dipakai.

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman pengguna terhadap sistem. Untuk memaksimalkan sistem yang akan dibangun

maka pengguna sistem dibagi menjadi 3 (tiga) kategori yaitu admin pengelola sistem, admin sebagai owner/pemilik futsal, member atau pemesan.

Identifikasi yang dilakukan terhadap pengguna yaitu :

a. *Administrator*

Administrator sebagai pengelola web dapat melakukan kelola akun *owner*, kelola akun *member*, melakukan konfirmasi terhadap pendaftaran dari *owner* futsal, kelola akun *owner* futsal, *member* futsal dan kelola agenda *event*.

b. *Owner Futsal / Pemilik Tempat Futsal*

Owner futsal dapat mengelola data tempat futsal yang sebelumnya telah melakukan registrasi/pendaftaran terlebih dahulu. Pengelolaan data yang dilakukan meliputi kelola data profil, jadwal lapangan, data pemesanan/booking lapangan, agenda *event*.

c. *Member / Penyewa Tempat Futsal*

Member / penyewa tempat futsal dapat melakukan *login* ke sistem untuk yang sudah terdaftar menjadi member, sehingga dapat melakukan *booking* secara *online*. Pengunjung biasa (bukan member) memiliki ruang akses yang terbatas, yaitu hanya dapat melihat daftar tempat-tempat futsal, info agenda *event*, info jadwal lapangan tanpa dapat melakukan *booking* lapangan.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun spesifikasi dari perangkat keras yang digunakan untuk memba-

ngun sistem ini adalah:

- 1) Processor IntelCore i3 2,26 GHz
- 2) Harddisk 320 GB, Monitor 14''
- 4) RAM 2 GB DDR3

b. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk membangun sistem pemesanan penggunaan futsal adalah

- 1). Sistem Operasi Windows (Windows XP, Windows 7 Ultimate) atau Sistem Operasi yang dapat menjalankan aplikasi server PHP dan *web server*.
- 2) PHP sebagai bahasa pemrograman.
- 3) MySQL sebagai media penyimpanan basis data.
- 4) Aplikasi Webserver : XAMPP 1.7.3
- 5) PHPMyAdmin sebagai *tools* untuk mengolah database MySQL.
- 6) PHP designer versi 8, Notepad++ sebagai *coding editor*.

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Oleh sebab itu, perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan dibentuk sesuai dengan tujuan tertentu. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem tentang sistem yang dibangun. Desain mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain

secara rinci. Tahap desain sistem secara umum dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan. Pada tahap desain, komponen-komponen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada pemakai sistem dan bukan untuk pemrogram.

Sistem yang dibangun dapat diakses melalui koneksi jaringan internet yang dapat dijalankan pada sebuah *web browser*. Untuk membangun aplikasi tersebut, digunakan bahasa pemrograman PHP sebagai bahasa pemrograman utama, HTML sebagai pendukung desain dari aplikasi dan sistem basis data MySQL sebagai tempat penyimpanan dan pengambilan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *web browser* yang umum dipakai yaitu Mozilla Firefox, Google Chrome.

Dalam proses pembangunan sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal, penulis membagi menjadi beberapa tahapan utama. Tahap pertama adalah analisis untuk pendefinisian kebutuhan. Pada tahap ini penulis melakukan inventarisasi terhadap modul apa saja yang akan dimasukan dalam sistem nantinya.

Tahap kedua yaitu tahap desain / perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka grafis untuk tampilan dari masing-masing kebutuhan setiap kategori user dalam kesatuan sistem.

Tahap ketiga yaitu tahap menampung semua elemen yang berada pada daftar kebutuhan yang ada pada tahap pertama dimasukan secara kode ke dalam program. Semua fungsi pendukung aplikasi situs seperti akses sumber data

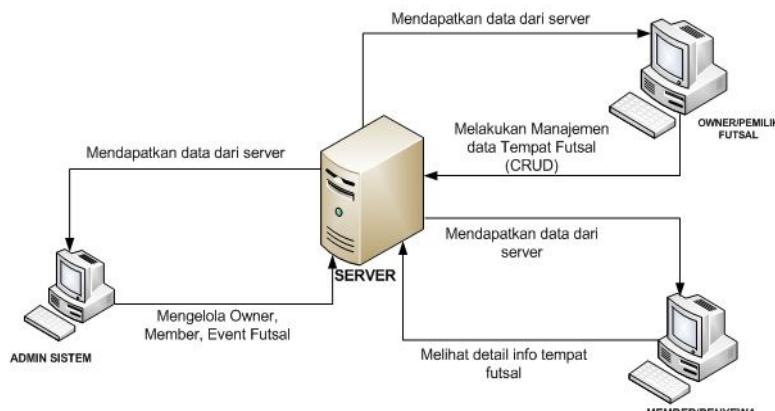
(basisdata), pemeriksaan input admin, dan antarmuka grafis mengalami pengintegrasian ke dalam sebuah rangkaian kode program yang utuh.

Pada tahap keempat, dilakukan sebuah pengujian skala kecil terhadap keseluruhan kode dengan menggunakan *local server*. Program *local server* yang digunakan pada penelitian ini adalah XAMPP versi 1.7.3 dengan Apache sebagai HTTP Server. Hasil pengujian ini akan menentukan bahwa sistem yang dibangun ini dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Dari pendefinisian kebutuhan sistem di atas, maka akan menjadi referensi bagi penulis untuk melakukan tahap berikutnya yaitu perancangan antarmuka grafis.

Perancangan sistem menjelaskan dan menggambarkan sistem secara umum dan menyeluruh, perancangan tersebut diantaranya mencakup diagram sistem, *use case*, *activity diagram*, desain tabel, serta desain antar muka sistem.

4.3.1 Diagram Blok Sistem

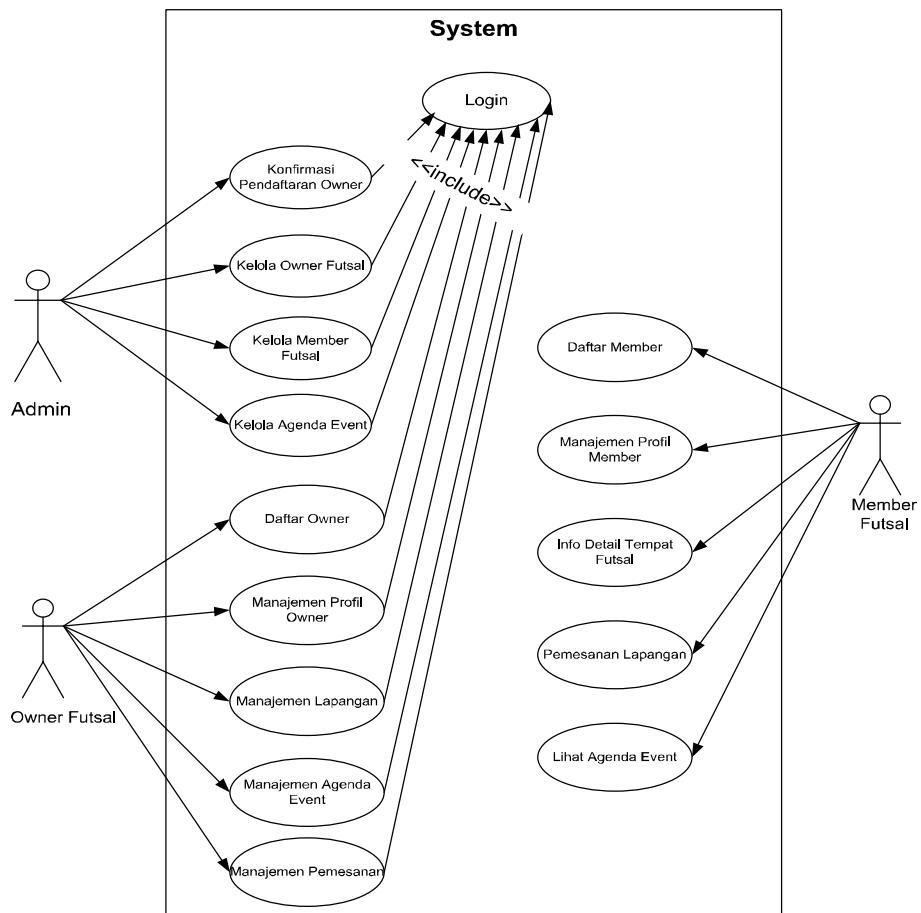
Diagram blok sistem menunjukkan proses alur dari sistem. Berikut adalah gambaran umum dari sistem pemesanan *online* penggunaan lapangan futsal yang dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Blok Sistem Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal

4.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk memodelkan proses bisnis berdasarkan perspektif pengguna sistem. *Use case diagram* terdiri atas diagram untuk *use case* dan *actor*. *Use case* merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh *actor*. *Use case* digambarkan berbentuk oval dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. *Actor* yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke *use case*. *Use case diagram* merupakan suatu konstruksi yang membantu analis sistem untuk menentukan bagaimana keadaan sistem. Diagram *use case* sistem pemesanan penggunaan lapangan dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Diagram *Use Case* Sistem Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal

Penjelasan proses yang digambarkan dalam *use case diagram* sebagai berikut:

1. *Login*

Proses *login* ini melakukan pengecekan *username*, *password* dan status pengguna yang ada di *database*, apakah sebagai *admin*, *owner* atau *member futsal*.

2. Konfirmasi Pendaftaran *Owner*

Proses konfirmasi pendaftaran *owner* memungkinkan *administrator* untuk menerima/melakukan konfirmasi dari pendaftaran dari *owner* dan menghapus akun *owner futsal*.

3. Kelola *Owner Futsal*

Proses ini dilakukan oleh *administrator* sebagai pengelola *web* untuk dapat melihat dan menghapus data *owner futsal*.

4. Kelola *Member Futsal*

Proses kelola *member futsal* memperbolehkan *administrator* untuk dapat melihat dan menghapus data *member futsal*.

5. Kelola *Event Futsal*

Proses kelola *member futsal* memperbolehkan *administrator* untuk dapat melihat dan menghapus data agenda *event*.

6. Daftar *Owner Futsal*

Pada proses daftar *owner futsal*, *owner* dapat melakukan pendaftaran untuk menjadi member pada sistem, dengan mengisi *form* isian yang ada.

7. Manajemen Profil *Owner Futsal*

Pada proses manajemen *owner futsal*, *owner* dapat memasukan dan mengubah

data profil.

8. Manajemen Lapangan

Pada proses manajemen lapangan, *owner* dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data lapangan.

9. Manajemen Agenda *Event*

Pada proses manajemen agenda *event*, *owner* dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data agenda *event*.

10. Manajemen Pemesanan/*Booking*

Pada proses manajemen pemesanan, aktifitas *owner* untuk melihat, melakukan konfirmasi pemesanan dan menghapus data pemesanan.

11. Daftar *Member* Futsal

Pada proses daftar *member* futsal, *member* dapat melakukan pendaftaran dengan mengisi *form* isian yang ada.

12. Manajemen Profil *Member*

Pada proses manajemen profil, *member* dapat memasukan dan mengubah data profil.

13. Lihat Info Detail Tempat Futsal

Proses lihat detail info tempat futsal, *member* futsal dapat melihat detail informasi dari tempat-tempat futsal, cek jadwal kosong atau tidaknya lapangan futsal.

14. Pemesanan Lapangan

Pada proses pemesanan lapangan, *member* dapat melakukan pemesanan lapangan dengan syarat harus mempunyai akun *member* terlebih dahulu.

15. Lihat Agenda Event

Proses agenda *event, member* futsal dapat melihat detail agenda kegiatan yang telah diposting oleh pihak *owner* futsal.

4.3.3 *Activity Diagram*

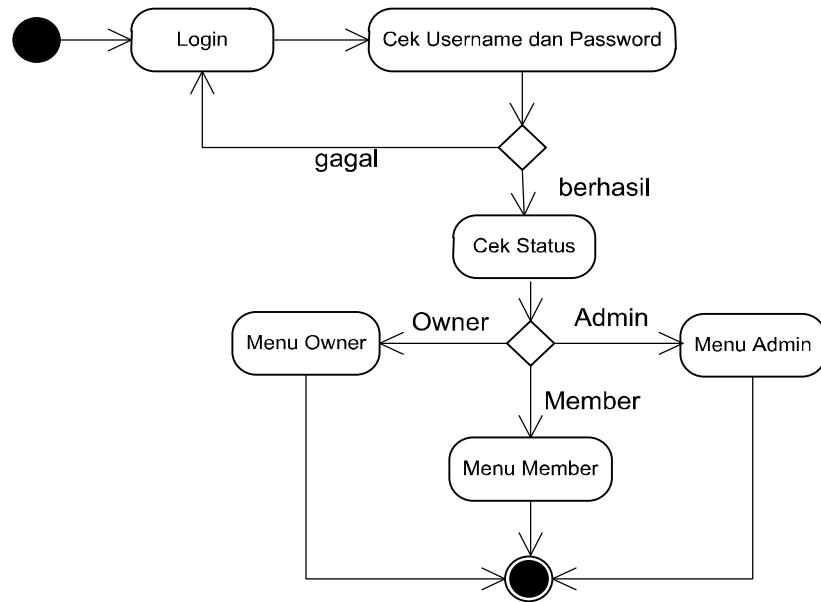
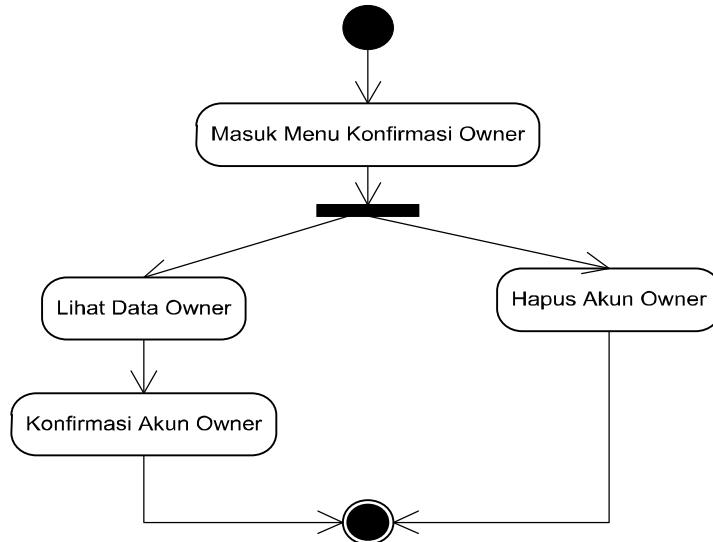
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan urutan aktivitas dalam sebuah proses yang terjadi pada sistem dan menjelaskan aktifitas pada setiap fungsi yang ada.

4.3.3.1 *Diagram Aktifitas Login*

Diagram aktifitas *login* ini menggambarkan alur sistem pada fungsi *login administrator, owner* dan *member* futsal. Langkah pertama yang dilakukan *administrator, owner* dan *member futsal*, memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem mengecek apakah *username* dan *password* sudah sesuai, jika tidak sesuai maka sistem menampilkan form *login*, jika sesuai maka sistem akan mengecek status dari pengguna apakah *administrator, owner* ataupun *member*. Jika status sebagai *administrator* maka yang akan ditampilkan adalah *website* dengan menu untuk *administrator*, jika *owner* maka yang akan muncul adalah *website* dengan menu untuk *owner*. Untuk *member* akan menuju ke halaman *member* futsal. Alur proses *login* dapat dilihat pada gambar 4.3.

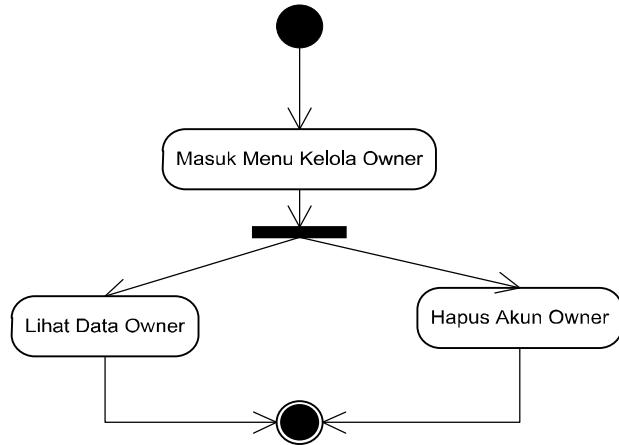
4.3.3.2 *Diagram Aktifitas Konfirmasi Owner*

Diagram ini memodelkan alur aktifitas dari konfirmasi *owner, administrator* dapat melakukan konfirmasi/aktivasi akun *owner* dan menghapus data *owner* futsal. Diagram aktifitas konfirmasi *owner* dapat dilihat pada gambar 4.4.

Gambar 4.3 Diagram Aktifitas *Login*Gambar 4.4 Diagram Aktifitas Konfirmasi *Owner*

4.3.3.3 Diagram Aktifitas Kelola *Owner*

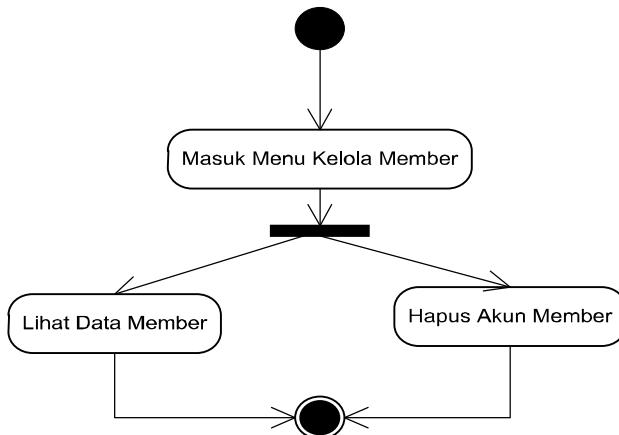
Diagram ini memodelkan alur aktifitas dari kelola *owner*, *administrator* dapat melihat dan menghapus akun *owner* futsal. Diagram aktifitas kelola *owner* dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Diagram Aktifitas Kelola *Owner*

4.3.3.4 Diagram Aktifitas Kelola *Member*

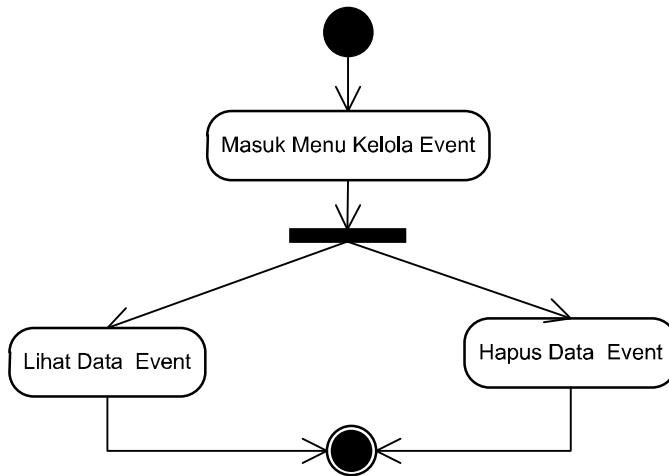
Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari kelola *member*, *administrator* dapat melihat dan menghapus akun *member*. Diagram aktifitas kelola *member* dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Diagram Aktifitas Kelola *Member*

4.3.3.5 Diagram Aktifitas Kelola Agenda *Event*

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari kelola agenda *event*, *administrator* dapat melihat dan menghapus agenda *event*. Diagram aktifitas kelola agenda *event* dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Diagram Aktifitas Kelola Agenda *Event*

4.3.3.6 Diagram Aktifitas Pendaftaran *Owner Futsal*

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas pendaftaran menjadi *owner*. Pada proses pendaftaran *owner*, *owner* diharuskan untuk mengisi data profil pada *form* pendaftaran yang tersedia. Diagram aktifitas pendaftaran *owner* dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Diagram Aktifitas Pendaftaran *Owner*

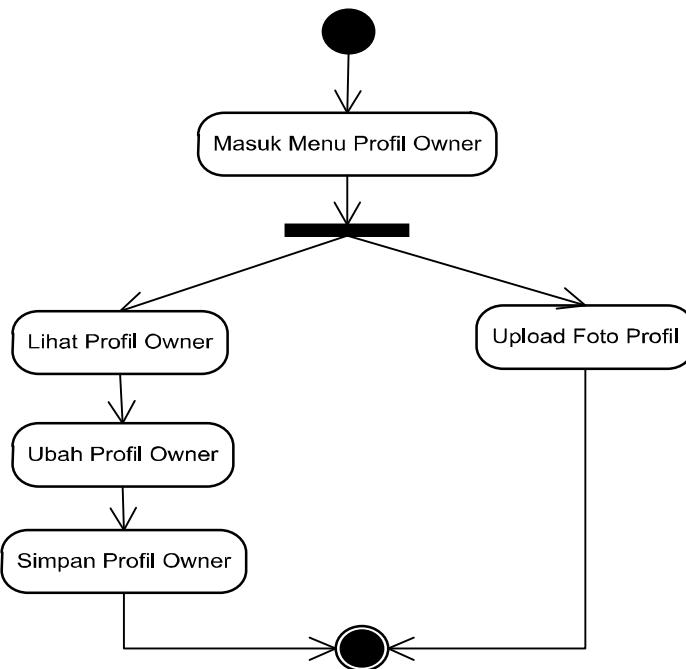
4.3.3.7 Diagram Aktifitas Manajemen Profil *Owner*

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari manajemen profil *owner*. *Owner* dapat melihat dan mengubah data profil. Diagram aktifitas manajemen *owner* dapat dilihat pada gambar 4.9.

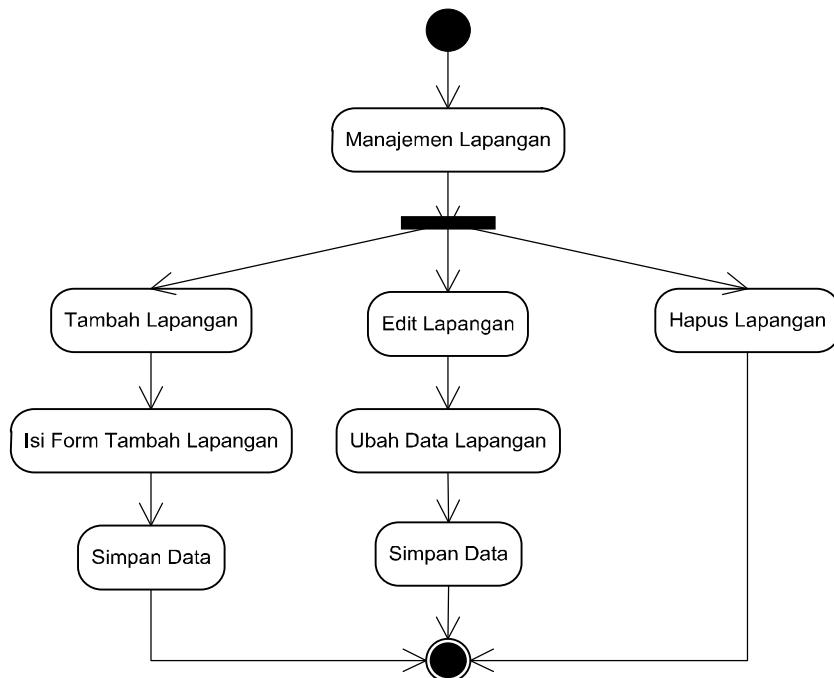
4.3.3.8 Diagram Aktifitas Manajemen Lapangan

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari manajemen lapangan, *owner* dapat melihat, menambah, mengubah, menghapus data lapangan. Diagram

aktifitas manajemen lapangan dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.9 Diagram Aktifitas Manajemen Profil Owner

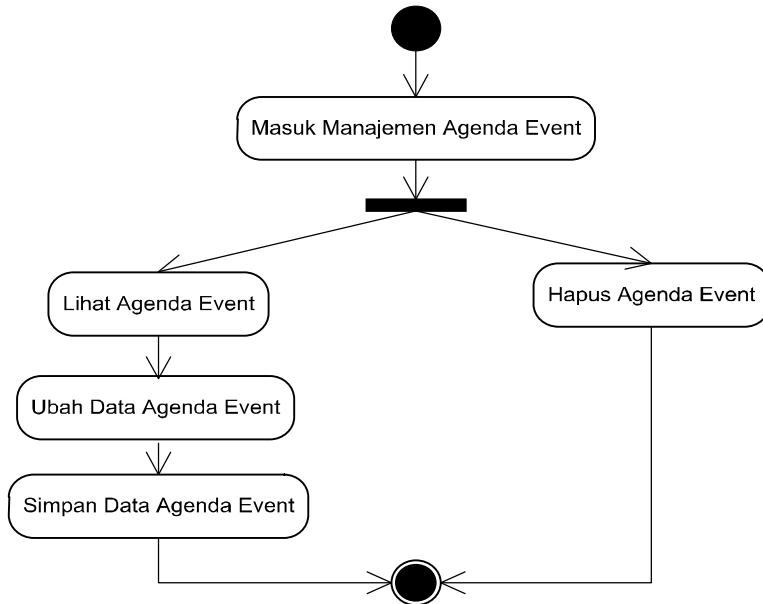


Gambar 4.10 Diagram Aktifitas Manajemen Lapangan

4.3.3.9 Diagram Aktifitas Manajemen Agenda Event

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari manajemen agenda *event*, *owner* dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data agenda *event*.

Diagram aktifitas manajemen agenda *event* dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Diagram Aktifitas Manajemen Agenda Event

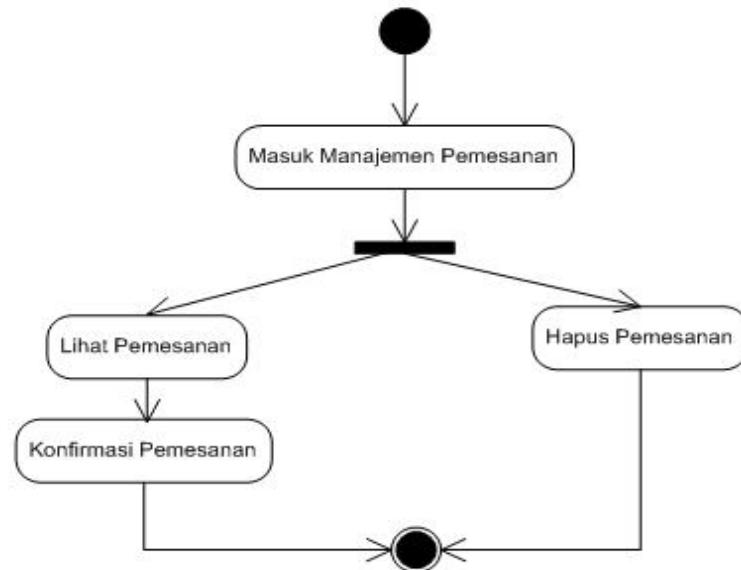
4.3.3.10 Diagram Aktifitas Manajemen Pemesanan

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari manajemen pemesanan. Manajemen pemesanan mempunyai fitur *owner* untuk melihat data pemesanan, melakukan konfirmasi dan menghapus data pemesanan lapangan. Diagram aktifitas manajemen pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.12.

4.3.3.11 Diagram Aktifitas Pendaftaran Member Futsal

Diagram ini menggambarkan alur aktifitas pendaftaran menjadi *member*. Pada proses pendaftaran, *owner* diharuskan untuk mengisi data pada *form*.

yang tersedia. Diagram aktifitas pendaftaran *owner* dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.12 Diagram Aktifitas Manajemen Pemesanan



Gambar 4.13 Diagram Aktifitas Pendaftaran *Member*

4.3.3.12 Diagram Aktifitas Manajemen Profil *Member*

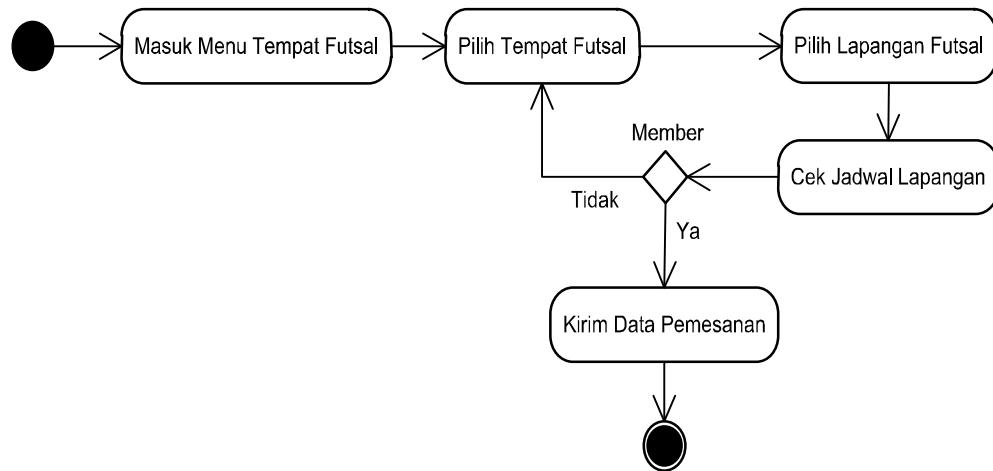
Diagram ini menggambarkan alur aktifitas dari manajemen profil *member*. *Member* dapat melihat, mengubah data profil. Diagram aktifitas manajemen *member* dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Diagram Aktifitas Manajemen Profil *Member*

4.3.3.13 Diagram Aktifitas Lihat Detail Tempat Futsal

Pada diagram aktifitas lihat detail tempat futsal, *member* dapat melihat detail tempat futsal, info lapangan, cek jadwal, dan dapat melakukan pemesanan penggunaan lapangan apabila sudah memiliki akun *member*. Diagram aktifitas lihat detail tempat futsal dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Diagram Aktifitas Lihat Detail Tempat Futsal

4.3.3.14 Diagram Aktifitas Lihat Detail Agenda Event

Diagram ini memodelkan alur aktifitas dari lihat detail agenda *event*. Pengunjung dan member dapat melihat detail agenda *event* dengan memilih judul *event* tersebut. Diagram aktifitas lihat detail agenda *event* dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Diagram Aktifitas Lihat Detail Agenda Event

4.3.4 Rancangan Basis Data

Beberapa fasilitas dalam sistem ini memerlukan basis data sebagai penyimpanan dan pengelolaan data. Basis data tersebut berisi beberapa tabel yang mendukung berjalannya layanan pemesanan penggunaan lapangan secara *online*. Basis data dalam sistem ini untuk pengelolaan data masing-masing *user* untuk data admin (pengelola sistem), *owner* futsal / pemilik tempat futsal, *member* sebagai pemesan. Struktur tabel dari setiap tabel yang terdapat dalam *database* sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal sebagai berikut.

1. Tabel Admin

Tabel admin mempunyai nama tabel *akses_admin*. Tabel ini mempunyai kolom kunci / *primary key* yaitu *id_admin*, dan masing-masing kolom sesuai dengan isian *form login*, yaitu kolom *username_admin* untuk isian *username*, kolom *password_admin* untuk isian *password*, *nama_admin* untuk isian nama admin. Tabel *akses_admin* ditunjukkan oleh Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel *akses_admin*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Ekstra	Keterangan
1	<i>id_admin</i>	Int (11)	Auto Increment, Primary Key	Sebagai ID admin
2	<i>username_admin</i>	Varchar (30)		<i>Username login</i>
3	<i>password_admin</i>	Varchar (32)		<i>Password login</i>
4	<i>nama_admin</i>	Varchar (50)		Nama admin

2. Tabel Owner Futsal

Nama tabel adalah `owner_futsal`. Tabel `owner_futsal` digunakan untuk menyimpan data profil dari tempat futsal / *owner* futsal. Data profil dari tempat futsal seperti nama pemilik, nama tempat futsal, alamat, telefon, fasilitas, info tempat, foto tempat futsal, *username* dan *password* untuk login ke sistem. Tabel `owner_futsal` ditunjukkan oleh Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel `owner_futsal`

No	Nama Kolom	Tipe Data	Ekstra	Keterangan
1	<code>id_owner</code>	Int (11)	Auto Increment, Primary Key	Sebagai ID owner
2	<code>username_owner</code>	Varchar (30)		<i>Username login</i>
3	<code>password_owner</code>	Varchar (32)		<i>Password login</i>
4	<code>nama_owner</code>	Varchar (50)		Nama pemilik tempat futsal
5	<code>telp</code>	Varchar (50)		Telefon tempat futsal
6	<code>nama_futsal</code>	Varchar (50)		Nama tempat futsal
7	<code>alamat_futsal</code>	Varchar (500)		Alamat tempat futsal
8	<code>fasilitas</code>	Varchar (200)		Fasilitas yang t
9	<code>info_futsal</code>	Text		Info / deskripsi tempat futsal
10	<code>foto_futsal</code>	Varchar (20)		Foto dari tempat futsal
11	<code>status_aktif</code>	enum('0','1')		Status owner, 0 : belum dikonfirmasi; 1 : sudah dikonfirmasi sebagai pengguna sistem

3. Tabel Agenda

Nama tabel adalah `agenda`. Tabel `agenda` digunakan untuk menyimpan data dari agenda *event*, data agenda tersebut *diposting* oleh masing-masing pemilik

tempat futsal. Kolom id_owner digunakan sebagai *foreign key* untuk relasi dengan tabel owner_futsal. Tabel agenda ditunjukkan oleh Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel agenda

No	Nama Kolom	Tipe Data	Ekstra	Keterangan
1	id	Int (11)	Auto_increment, Primary Key	Sebagai ID agenda
2	id_owner	Int (11)	Foreign Key	id owner
3	judul	Varchar (100)		Judul agenda
4	isiagenda	Text		Isi materi agenda
5	tanggal_posting	Date		Tanggal posting agenda
6	tanggal_kegiatan	Date		Tanggal kegiatan/pelaksanaan event
7	foto_agenda	Varchar (20)		Foto tentang kegiatan

4. Tabel Data Lapangan

Nama tabel adalah data_lapangan. Tabel ini untuk menyimpan data lapangan dan data lapangan dikelola oleh masing-masing tempat futsal. Data lapangan yang ada seperti kode lapangan, nama lapangan, foto lapangan, keterangan lapangan, info lapangan. Kolom id_owner (foreign key) digunakan untuk menghubungkan ke tabel owner_futsal. Tabel data_lapangan ditunjukkan oleh Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel data_lapangan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Ekstra	Keterangan
1	id_lapangan	Int (11)	Auto_increment	ID lapangan
2	kd_lapangan	Varchar (11)	Primary Key	Kode Lapangan

3	id_owner	Int (11)	Foreign Key	Id <i>owner</i> , untuk menghubungkan dengan tabel owner
4	nama_lapangan	Varchar (200)		Nama Lapangan
5	foto_lapangan	Varchar (50)		Foto Lapangan
6	ket_lapangan	Text		Keterangan Lapangan
7	info_lapangan	Text		Info lapangan

5. Tabel Jadwal

Nama tabel adalah jadwal. Tabel jadwal digunakan untuk menyimpan informasi jadwal penggunaan lapangan dari masing-masing tempat futsal.

Kolom id_owner digunakan sebagai *foreign key* untuk relasi ke tabel owner_futsal, id_member untuk relasi ke tabel member_futsal, kd_lapangan untuk relasi ke tabel data_lapangan. Tabel jadwal ditunjukkan oleh Tabel 4.5

Tabel 4.5 Tabel jadwal

No	Nama Kolom	Tipe Data	Ekstra	Keterangan
1	id_jadwal	Int (11)	Auto_increment, Primary Key	Sebagai ID lapangan
2	id_member	Int (11)	Foreign Key	ID member futsal
3	id_owner	Int (11)	Foreign Key	ID owner futsal
4	kd_lapangan	Varchar (11)	Foreign Key	Kode lapangan
5	tgl_pesan	Date		Tanggal pemesanan lapangan
6	jam_pesan	Time		Jam pemesanan lapangan
7	exp_hour	Date		Jam batas maksimal pembayaran

8	tgl_main	Date		Tanggal main futsal
9	jam_awal	Time		Jam mulai main futsal
10	jam_akhir	Time		Jam selesai main futsal
11	status	enum('0','1')		Status jadwal lapangan, 0 (belum dikonfirmasi) /1 (sudah dikonfirmasi)

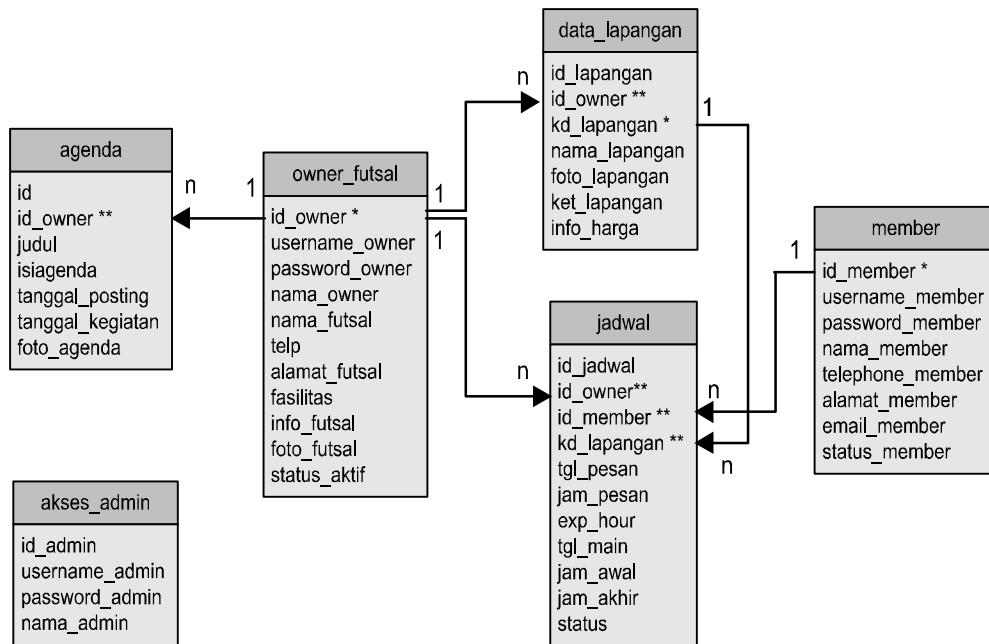
6. Tabel Member

Nama tabel adalah member. Tabel member digunakan untuk menyimpan data profil *member* yang juga memuat *username* dan *password* untuk *login* ke sistem. Tabel member mempunyai relasi ke tabel jadwal dengan *id_member* sebagai *primary key*. Tabel *member* ditunjukkan oleh Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tabel member

No	Nama Kolom	Tipe Data	Ekstra	Keterangan
1	<i>id_member</i>	Int (11)	Auto_increment, Primary Key	ID member
2	<i>username_member</i>	Varchar (30)		<i>Username login</i>
3	<i>password_member</i>	Varchar (32)		<i>Password login</i>
4	<i>nama_member</i>	Varchar (30)		Nama lengkap member
5	<i>telephone_member</i>	Varchar (30)		Nomor telefon member
6	<i>alamat_member</i>	Text		Alamat member
7	<i>email_member</i>	Varchar (100)		Alamat email member
8	<i>status</i>	enum('0','1')		Status member 0 (umum) / 1 (member)

4.3.5 Relasi Tabel



Keterangan :

* : Primary Key
** : Foreign Key

1—1 : one to one

1—n : one to many

Gambar 4.17 Relasi Antar Tabel

Berikut ini merupakan penjelasan dari relasi antar tabel sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal:

1. Tabel **owner_futsal** memiliki relasi *one to many* dengan tabel **agenda**, bahwa setiap *owner* futsal dapat memiliki lebih dari satu/banyak *agenda event*. Antara tabel **owner_futsal** dan tabel **agenda** dihubungkan oleh *field* penghubung **id_owner** sebagai *primary key* di tabel **owner_futsal**, dan pada tabel **agenda** sebagai *foreign key*.

2. Tabel owner_futsal dengan tabel data_lapangan memiliki relasi *one to many*, bahwa setiap *owner* futsal dapat memiliki lebih dari satu lapangan. *Field* penghubung antar kedua tabel tersebut adalah *id_owner* pada tabel owner_futsal sebagai *primary key* dan pada tabel data_lapangan sebagai *foreign key*.
3. Tabel owner_futsal dengan tabel jadwal memiliki relasi *one to many*, yang artinya bahwa setiap *owner* futsal dapat memiliki banyak jadwal penggunaan lapangan. Antara kedua tabel tersebut terdapat *field* penghubung yaitu *id_owner* sebagai *primary key* pada tabel owner_futsal dan pada tabel jadwal sebagai *foreign key*.
4. Tabel data_lapangan dengan tabel jadwal memiliki relasi *one to many*, artinya setiap lapangan dapat memiliki lebih dari satu/banyak jadwal penggunaan lapangan. Antara kedua tabel tersebut terdapat *field* penghubung yaitu *kd_lapangan* sebagai *primary key* pada tabel data_lapangan dan pada tabel jadwal sebagai *foreign key*.
5. Tabel member dengan tabel jadwal memiliki relasi *one to many*, artinya setiap *member* dapat memiliki lebih dari satu jadwal penggunaan lapangan. *Field* penghubung antar kedua tabel adalah *id_member* sebagai *primary key* pada tabel member dan pada tabel jadwal sebagai *foreign key*.

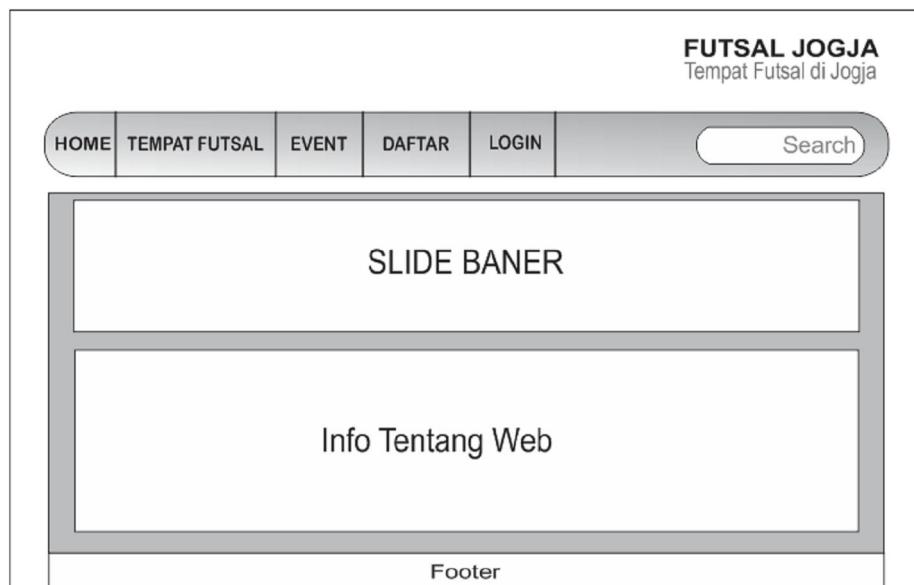
4.3.6 Desain Antarmuka

Antarmuka (interface) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Tujuan dari antarmuka adalah sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga pengguna dapat

mengoperasikan fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna. Desain antarmuka yang ada pada sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal sebagai berikut:

1. Desain Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama *web* adalah halaman pertama yang ditampilkan saat *web* diakses. Pada halaman ini terdapat tombol pilihan menu pada bagian *header*, diantaranya menu Tempat Futsal, Event, Daftar, Login. Desain halaman utama *web* dapat dilihat pada Gambar 4.18.

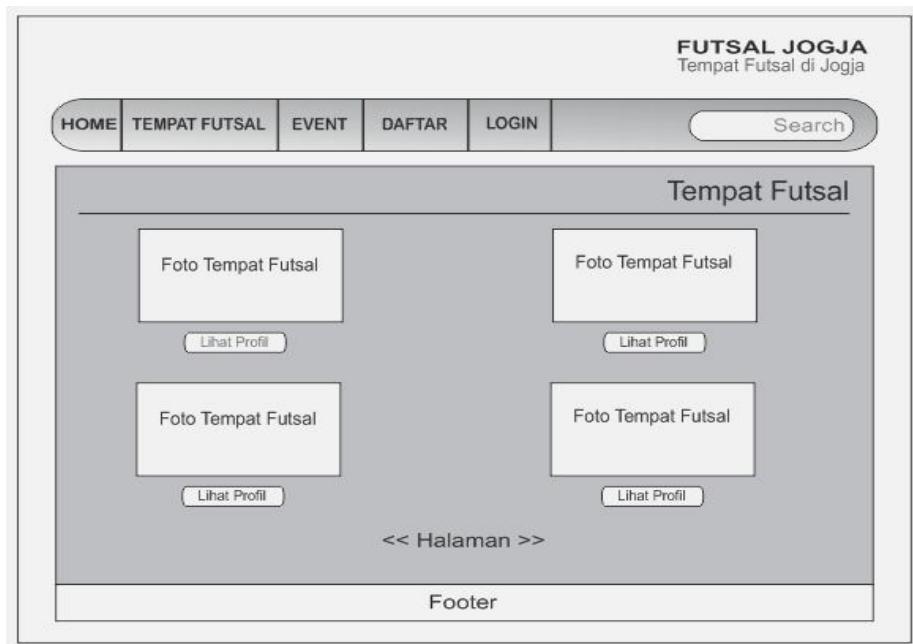


Gambar 4.18 Desain Antarmuka Halaman Utama

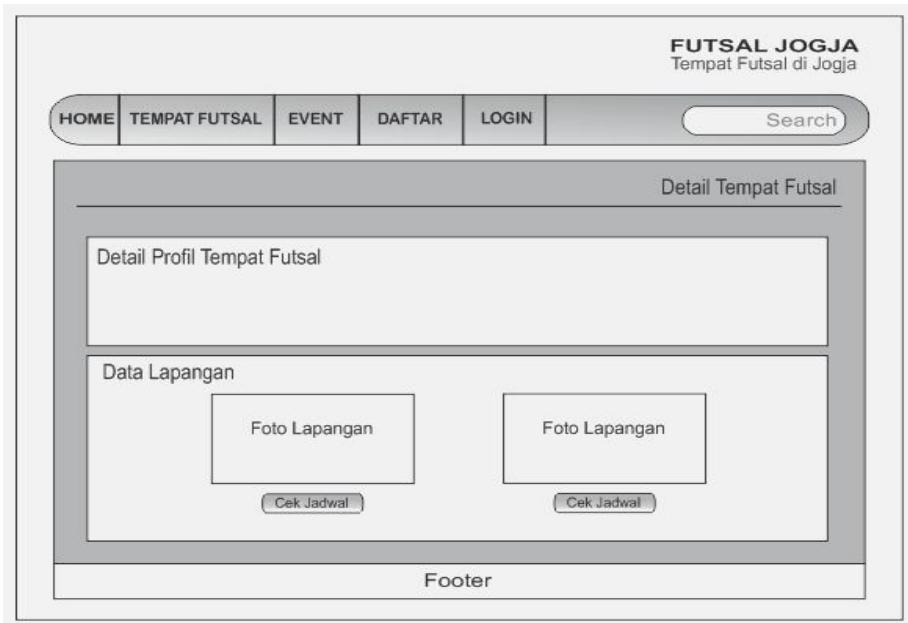
2. Desain Antarmuka Halaman Tempat Futsal

Antarmuka halaman tempat futsal akan berisi daftar tempat-tempat futsal. Pada halaman ini ditampilkan profil singkat dari tempat futsal, dan terdapat tombol lihat profil untuk melihat profil yang lebih lengkap. Pada bagian bawah data profil, juga memuat info data lapangan yang tersedia serta tombol cek jadwal.

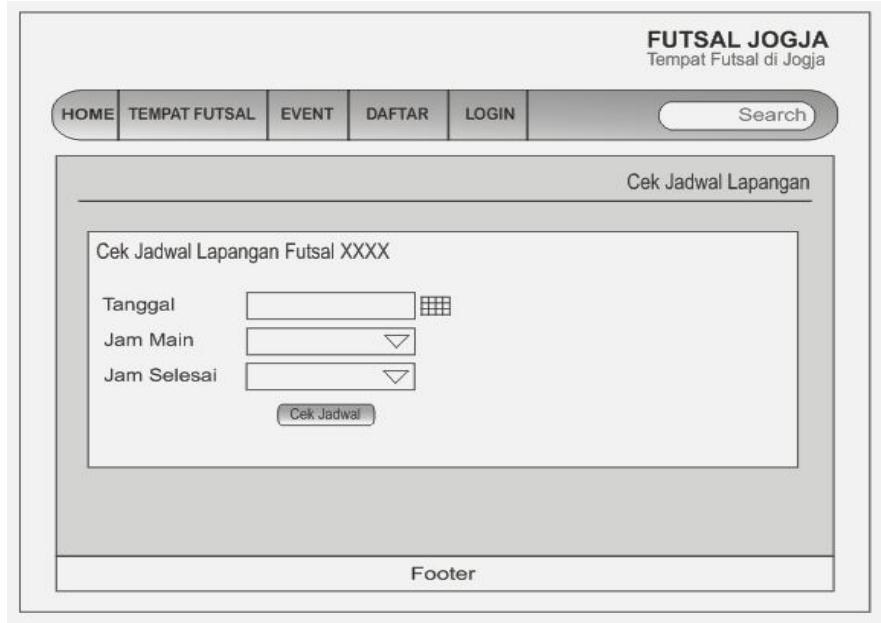
Desain halaman tempat futsal dapat dilihat pada Gambar 4.19 sampai dengan Gambar 4.21.



Gambar 4.19 Desain Antarmuka Halaman Tempat Futsal



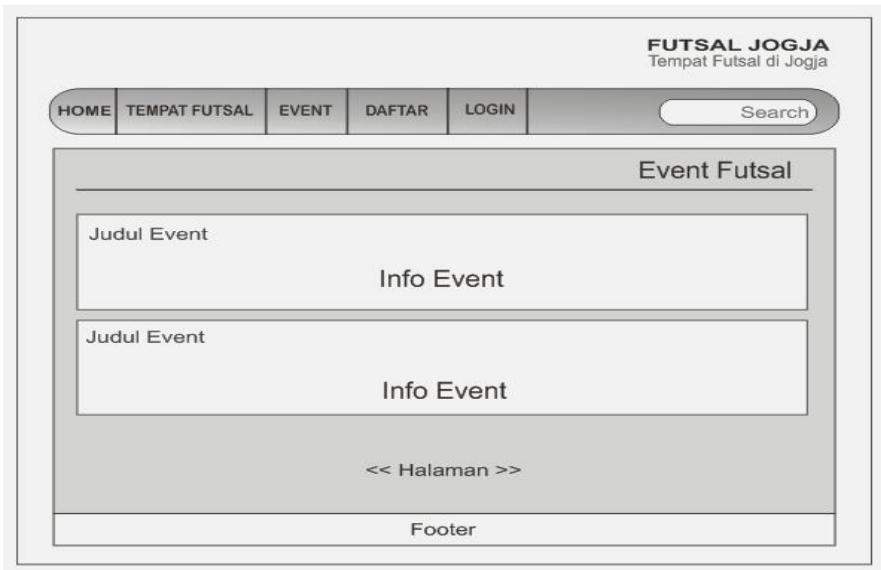
Gambar 4.20 Desain Antarmuka Halaman Detail Tempat Futsal



Gambar 4.21 Desain Antarmuka Halaman Cek Jadwal

3. Desain Antarmuka Halaman Agenda Event

Antarmuka halaman agenda *event* akan berisi daftar agenda *event* dari tempat futsal. Desain halaman tempat futsal dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Desain Antarmuka Halaman Agenda Event

4. Desain Antarmuka Halaman Pendaftaran

Antarmuka halaman pendaftaran akan berisi dua pilihan pendaftaran yaitu sebagai owner/pemilik tempat futsal dan member/penyewa lapangan. Untuk *form* pendaftaran *owner* dan *member* berada pada halaman lain. Desain halaman daftar *owner* dan *member* dapat dilihat pada Gambar 4.23 sampai dengan Gambar 4.25.

Gambar 4.23 Desain Antarmuka Halaman Pendaftaran

Gambar 4.24 Desain Antarmuka Halaman Daftar Owner

The screenshot shows a web page for 'FUTSAL JOGJA' with a header containing the logo and navigation links: HOME, TEMPAT FUTSAL, EVENT, DAFTAR, LOGIN, and a Search bar. The main content area is titled 'PENDAFTARAN' and contains a form labeled 'Form Pendaftaran Member/Penyewa'. Below the form are two buttons: 'DAFTAR' and 'BATAL'. At the bottom of the page is a 'Footer' section.

Gambar 4.25 Desain Antarmuka Halaman Daftar Member

5. Desain Antarmuka Halaman *Login Owner* dan *Member*

Pada halaman *login* terdapat pilihan login sebagai *owner* atau *member*, dan kolom untuk mengisikan *username*, *password*, tombol login dan batal. Desain halaman *login owner* dan *member* dapat dilihat pada Gambar 4.26.

The screenshot shows a web page for 'FUTSAL JOGJA' with a header containing the logo and navigation links: HOME, TEMPAT FUTSAL, EVENT, DAFTAR, LOGIN, and a Search bar. The main content area is titled 'LOGIN AREA' and contains a form titled 'Pilihan Akses'. It includes fields for 'Username' and 'Password', and two radio buttons for 'Pemilik Futsal' and 'Member Futsal'. Below these are 'LOGIN' and 'BATAL' buttons. A note 'Belum mempunyai akun Member?' is followed by a 'DAFTAR MEMBER' button. At the bottom of the page is a 'Footer' section.

Gambar 4.26 Desain Antarmuka Halaman *Login*

4.3.3.1 Desain Antarmuka *Web Administrator*

1. Desain Antarmuka Halaman *Login Administrator*

Halaman *login* adalah halaman yang pertama kali muncul ketika sistem admin diakses. Pada halaman *login* terdapat kolom untuk mengisikan *username*, *password*, tombol login dan batal. Desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.27.

The image shows a wireframe-style diagram of a login form titled "LOGIN ADMINISTRATOR". It contains two input fields: one for "Username" and one for "Password", both with placeholder boxes. Below the password field is a green rounded rectangular button labeled "Login".

Gambar 4.27 Desain Antarmuka Halaman Login *Administrator*

2. Desain Antarmuka Halaman *Administrator*

Pada halaman utama *administrator* berisi beberapa pilihan menu diantaranya menu konfirmasi pendaftaran owner, kelola owner, kelola member, kelola event dan tombol *logout*.

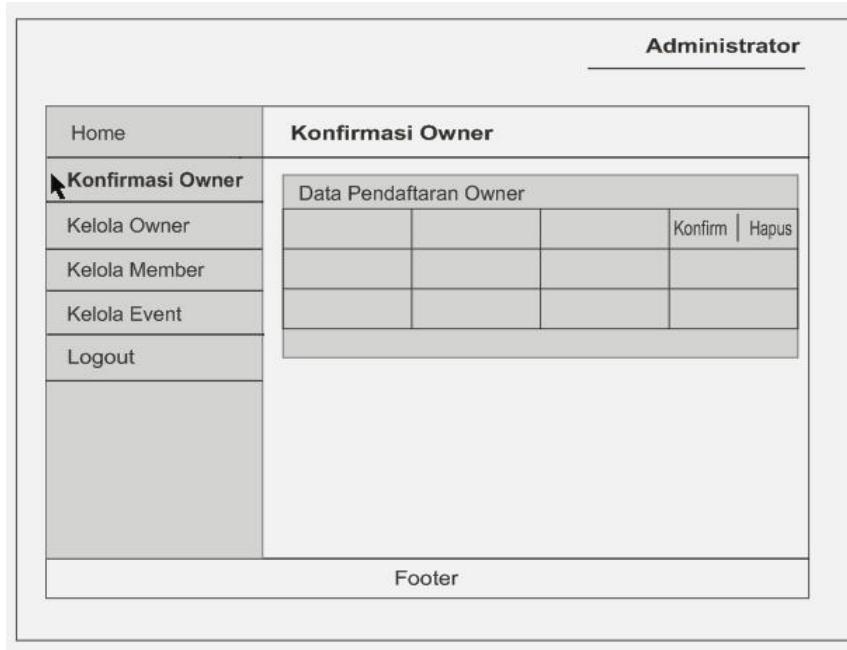
3. Desain Antarmuka Halaman Konfirmasi Owner

Antarmuka halaman konfirmasi *owner* berisi data pendaftaran *owner*. Pada bagian kanan dari pilihan menu admin akan berisi data pendaftaran *owner*, tombol konfirmasi dan hapus. Desain halaman konfirmasi *owner* dapat dilihat pada Gambar 4.28.

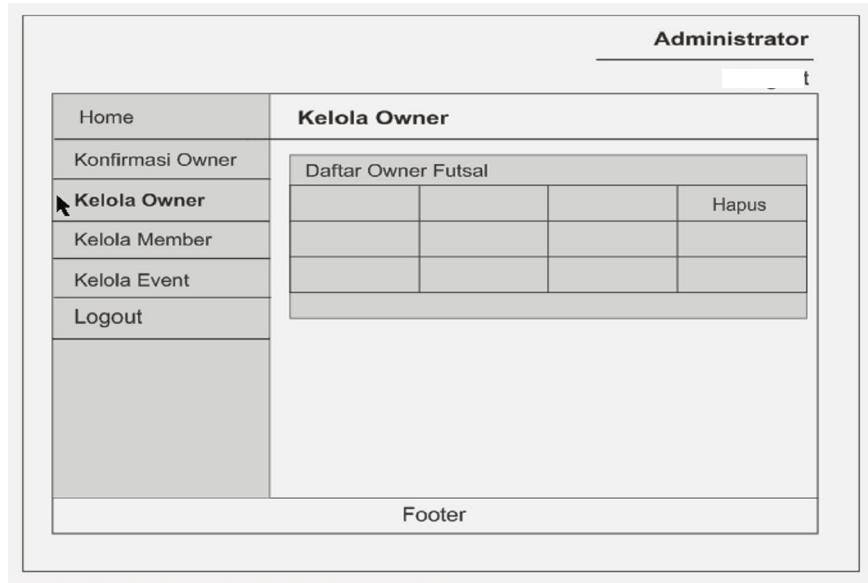
4. Desain Antarmuka Halaman Kelola Owner

Antarmuka halaman kelola *owner* berisi daftar *owner*. Pada bagian kanan dari

pilihan menu admin akan berisi tabel daftar *owner*, tombol hapus. Desain halaman kelola *owner* dapat dilihat pada Gambar 4.29.



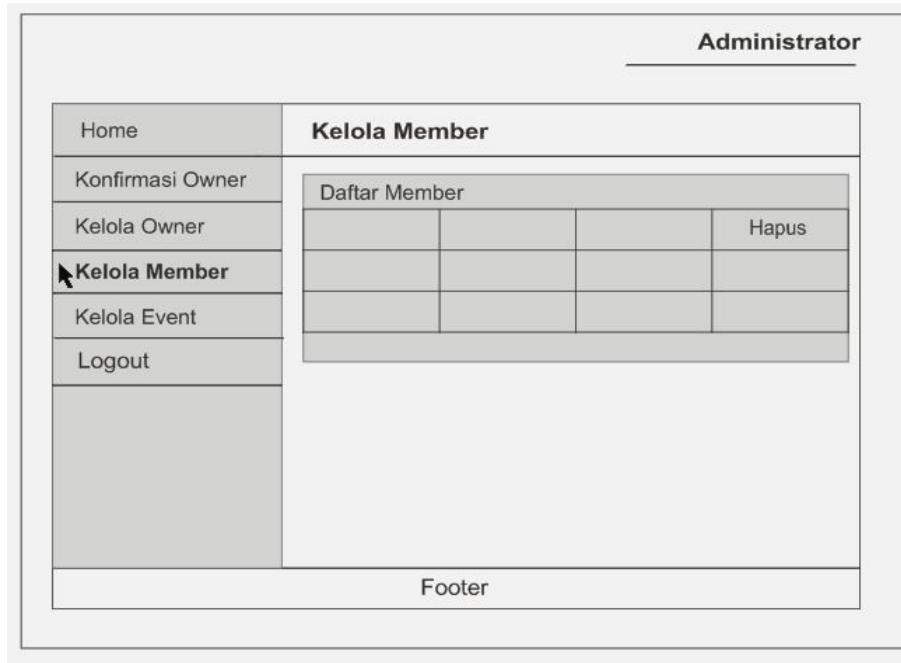
Gambar 4.28 Desain Antarmuka Halaman Konfirmasi *Owner*



Gambar 4.29 Desain Antarmuka Halaman Kelola *Owner*

5. Desain Antarmuka Halaman Kelola *Member*

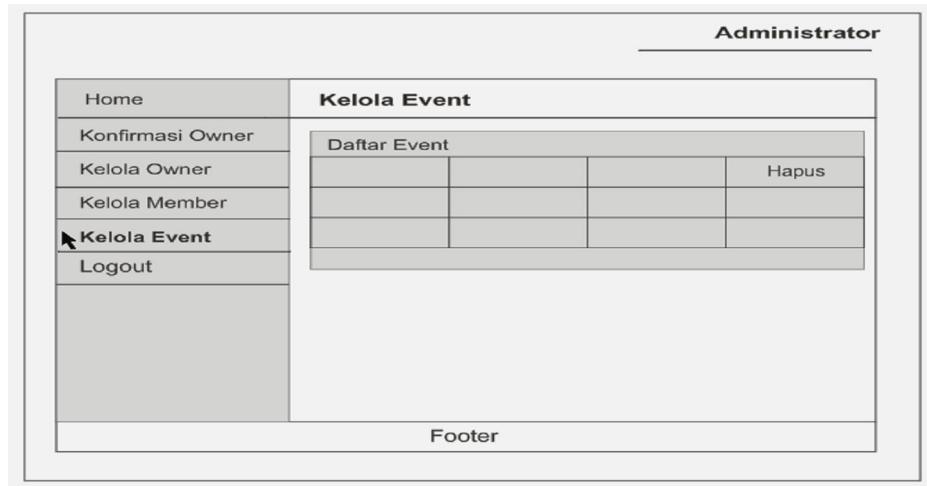
Antarmuka halaman kelola *member* berisi daftar *member*. Pada bagian kanan dari pilihan menu admin akan berisi tabel daftar *member*, tombol hapus. Pada menu kelola *member*, admin dapat melihat dan menghapus akun *member*. Desain halaman kelola *member* dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Desain Antarmuka Halaman Kelola *Member*

6. Desain Antarmuka Halaman Kelola Agenda *Event*

Antarmuka halaman kelola agenda *event* berisi daftar agenda *event*. Pada bagian kanan dari pilihan menu admin berisi tabel daftar agenda *event*, tombol hapus. Pada menu kelola *event*, admin dapat melihat dan menghapus data agenda *event* dari masing-masing tempat futsal. Desain halaman kelola agenda *event* dapat dilihat pada Gambar 4.31.

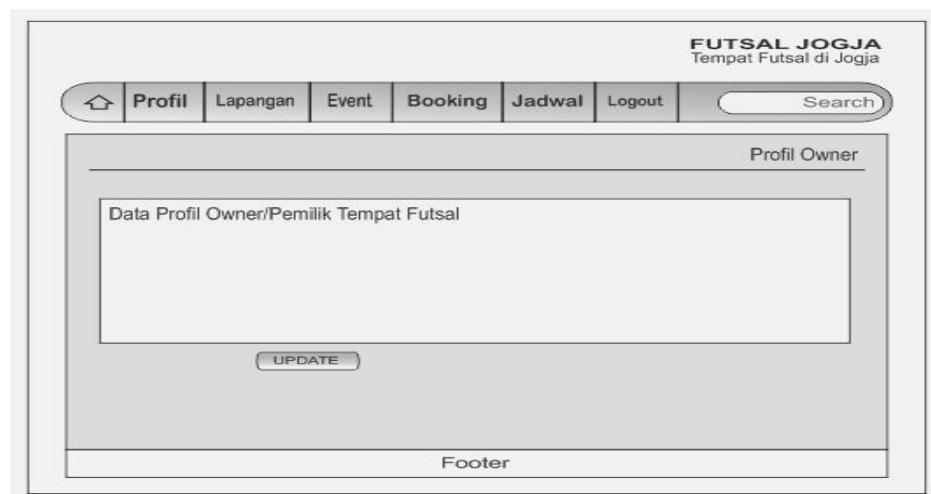


Gambar 4.31 Desain Antarmuka Halaman Agenda Event

4.3.3.2 Desain Antarmuka Web *Owner Futsal*

1. Desain Antarmuka Halaman Profil *Owner*

Antarmuka halaman owner terdapat menu untuk manajemen profil, lapangan, *event*, *booking*/pemesanan, jadwal, dan *logout*. Halaman profil sebagai halaman untuk memasukan dan mengubah data profil tempat futsal, juga terdapat tombol untuk menambahkan foto profil. Desain antarmuka halaman profil *owner* dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 Desain Antarmuka Halaman Profil *Owner Futsal*

2. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Lapangan

Pada antarmuka halaman manajemen lapangan akan berisi data lapangan, tombol edit dan hapus. Halaman edit data lapangan digunakan untuk menambah dan mengubah data lapangan. Selain itu juga terdapat kolom isian untuk harga sewa lapangan per jamnya. Desain halaman kelola lapangan dapat dilihat pada Gambar 4.33.

The screenshot shows a web page titled 'FUTSAL JOGJA Tempat Futsal di Jogja'. At the top, there is a navigation bar with tabs: Profil, Lapangan, Event, Booking, Jadwal, Logout, and a Search bar. Below the navigation bar, the main content area has a title 'Kelola Lapangan' and a sub-section 'Tambah Lapangan Futsal'. This section contains five input fields: 'Nama Lapangan' (Field Name), 'Foto Lapangan' (Photo), 'Lapangan ke-' (Field Number), 'Keterangan Lap.' (Description), and 'Info Harga /Jam' (Price per Hour). Below these fields is a 'TAMBAH' (Add) button. At the bottom of the page is a 'Footer' section.

Gambar 4.33 Desain Antarmuka Halaman Manajemen Lapangan

3. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Agenda *Event*

Antarmuka halaman agenda *event* akan berisi data event dan halaman berisi *form* untuk menambah dan mengubah data event *owner*. Data event yang telah diinputkan dari masing-masing tempat futsal akan ditampilkan di halaman utama *web* pada menu *event*. Apabila dalam menginputkan data tidak lengkap maka data tidak akan tersimpan dalam *database*, dan harus melengkapi isian data terlebih dahulu. Desain halaman manajemen agenda *event* dapat dilihat pada Gambar 4.34.

The screenshot shows a web application interface for managing events. At the top, there is a header with the text "FUTSAL JOGJA" and "Tempat Futsal di Jogja". Below the header is a navigation menu with links: Profil, Lapangan, Event, Booking, Jadwal, Logout, and a search bar. The main content area is titled "Event Futsal" and contains a form for "Tambah Data Event". The form includes fields for "Judul" (Title), "Tanggal kegiatan" (Event Date), "Isi Kegiatan" (Event Description), and "Sampul Event" (Event Cover) with a "upload gambar" (Upload image) button. A "SIMPAN" (Save) button is located at the bottom of the form. At the very bottom of the page is a "Footer" section.

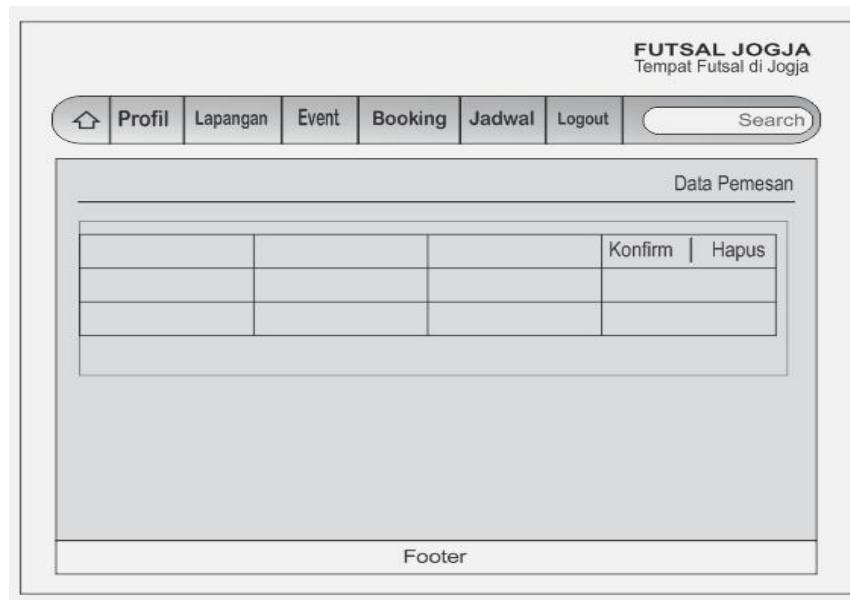
Gambar 4.34 Desain Antarmuka Halaman Manajemen Agenda *Event*

4. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Pemesanan/*Booking*

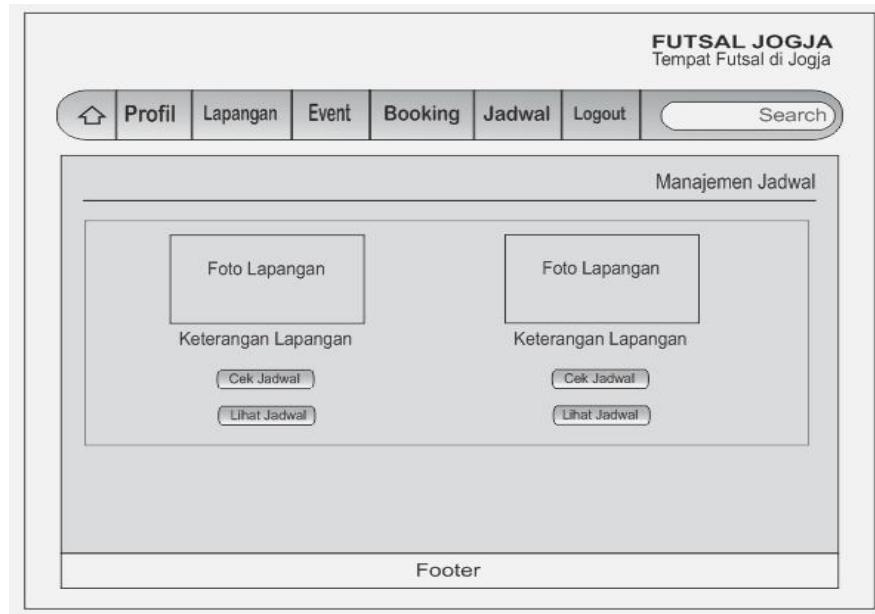
Pada antarmuka halaman kelola manajemen pemesanan/*booking* akan berisi data pemesanan tempat dari *member* futsal. Desain halaman kelola jadwal dapat dilihat pada Gambar 4.35.

5. Desain Antarmuka Halaman Manajemen Jadwal

Pada antarmuka halaman manajemen jadwal akan berisi data jadwal penggunaan dari masing-masing lapangan, tombol cek jadwal dan lihat jadwal. Untuk mengetahui jadwal penggunaan lapangan dilakukan dengan klik tombol lihat jadwal pada pilihan lapangan tertentu. Desain halaman manajemen jadwal dapat dilihat pada Gambar 4.36.



Gambar 4.35 Desain Antarmuka Halaman Manajemen Pemesanan/*Booking*



Gambar 4.36 Desain Antarmuka Halaman Manajemen Jadwal

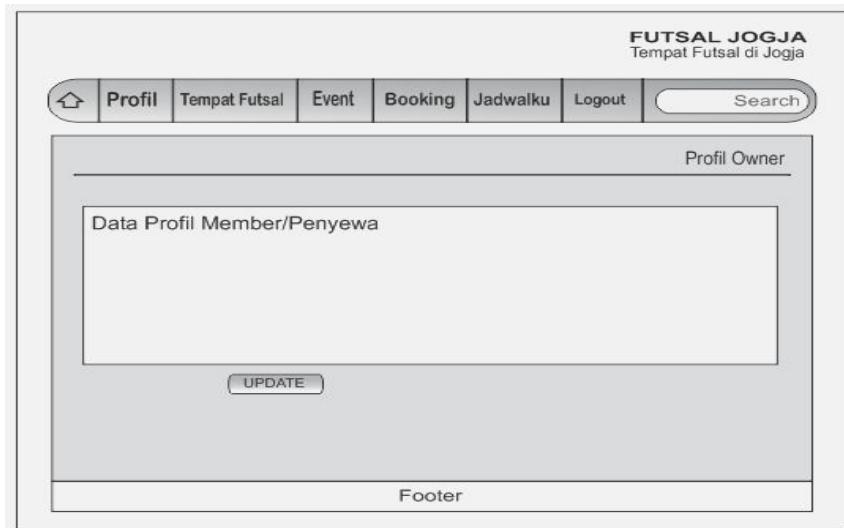
4.3.3.3 Desain Antarmuka *Web Member*

1. Desain Antarmuka Halaman Profil *Member*

Antarmuka halaman owner terdapat menu untuk Profil, Tempat Futsal, Event,

Booking, Jadwal, Logout.

Halaman profil sebagai halaman untuk memasukan dan mengubah data profil, Desain antarmuka halaman profil *member* dapat dilihat pada Gambar 4.37.

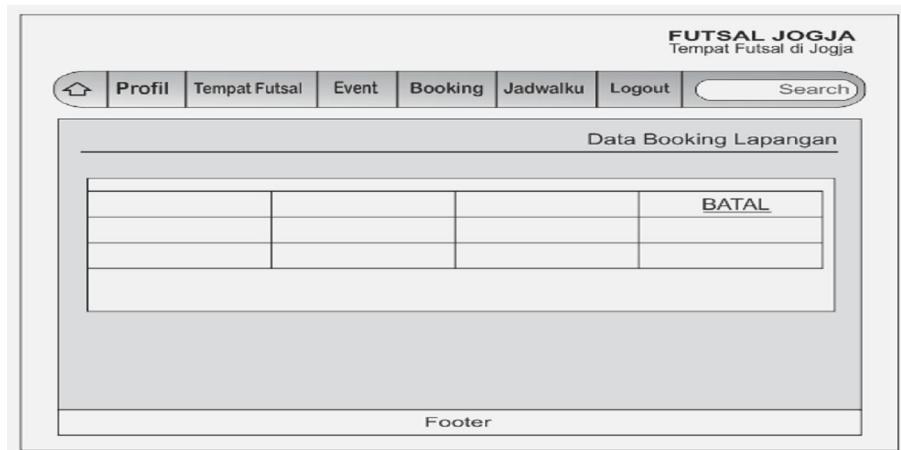


Gambar 4.37 Desain Antarmuka Halaman Profil *Member*

2. Desain Antarmuka Halaman Pemesanan/*Booking*

Pada antarmuka halaman *Booking* akan menampilkan data pemesanan lapangan futsal dan terdapat tombol batal untuk menghapus data pesanan.

Desain halaman *Booking* dapat dilihat pada Gambar 4.38.



Gambar 4.38 Desain Antarmuka Halaman *Booking*

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi dan pengujian sistem dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibahas pada bab IV. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesa dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian terhadap sistem yang baru dan akan dilihat kekurangan-kekurangan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

Implementasi atau tahapan penerapan adalah suatu bentuk kegiatan yang merupakan rangkaian lanjutan dari tahap perancangan perangkat lunak. Implementasi dimaksudkan sebagai langkah untuk mewujudkan hasil dari perancangan perangkat lunak.

5.1.1 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah MySQL yang telah terkompilasi dalam sebuah perangkat lunak bebas yaitu XAMP versi 1.7.3.

Basis data pada sistem pemesanan lapangan futsal ini memiliki nama *futsal_jogja* yang berisi enam buah tabel : tabel akses_admin, tabel owner_futsal, tabel member, tabel agenda, tabel data_lapangan, tabel jadwal. Adapun tabel-tabel yang digunakan dalam *database* dapat dilihat pada Gambar 5.1 sampai Gambar 5.6.

1. Tabel akses_admin

Tabel akses_admin mempunyai empat kolom yaitu id_admin, username_admin, password_admin dan nama_admin. Pada kolom username_admin untuk menyimpan *username*, kolom password_admin untuk menyimpan *password* yang digunakan untuk login ke sistem. Tabel ini mempunyai kolom kunci / *primary key* yaitu id_admin.. Tabel akses_admin dapat dilihat pada Gambar 5.1.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/> id_admin	int(11)			No	None	auto_increment	
<input type="checkbox"/> username_admin	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> password_admin	varchar(32)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> nama_admin	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		

↑ Check All / Uncheck All With selected:

Gambar 5.1 Tabel akses_admin

2. Tabel owner_futsal

Tabel owner_futsal digunakan menyimpan data profil dari tempat futsal seperti nama pemilik, nama tempat futsal, alamat, telefon, fasilitas, info tempat, foto tempat futsal. Untuk kolom status_aktif mempunyai tipe data *enum* berisi dua pilihan angka “0” dan “1”. Untuk angka “0” berarti *owner* futsal yang telah melakukan pendaftaran belum dikonfirmasi oleh *owner* dan angka “1” berarti *owner* sudah dikonfirmasi menjadi member/pengguna sistem sehingga dapat *login* untuk melakukan manajemen data tempat futsalnya. Tabel owner_futsal memiliki relasi tabel ke tabel agenda, tabel

jadwal dan tabel data_lapangan dengan *primary key* yaitu id_owner. Tabel owner_futsal dapat dilihat pada Gambar 5.2.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/> id_owner	int(11)			No	None	auto_increment	
<input type="checkbox"/> username_owner	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> password_owner	varchar(32)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> nama_owner	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> nama_futsal	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> telp	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> alamat_futsal	varchar(500)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> fasilitas	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> info_futsal	text	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> foto_futsal	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> status_aktif	enum('0','1')	latin1_swedish_ci		No	0		

Gambar 5.2 Tabel owner_futsal

3. Tabel agenda

Tabel agenda digunakan untuk menyimpan data dari agenda *event*, data agenda tersebut *diposting* oleh masing-masing pemilik tempat futsal. Tabel ini mempunyai relasi tabel dengan tabel owner_futsal dan mempunyai *primary key* yaitu id. Tabel agenda dapat dilihat pada Gambar 5.3.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/> id	int(11)			No	None	auto_increment	
<input type="checkbox"/> judul	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> isiagenda	text	latin1_swedish_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> tanggal_posting	date			No	None		
<input type="checkbox"/> tanggal_kegiatan	date			No	None		
<input type="checkbox"/> id_owner	int(11)			No	None		
<input type="checkbox"/> foto_agenda	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None		

Gambar 5.3 Tabel agenda

4. Tabel data_lapangan

Tabel ini digunakan menyimpan dari data lapangan dan data lapangan dikelola oleh masing-masing tempat futsal. Tabel ini mempunyai relasi tabel dengan tabel owner_futsal dan tabel jadwal dengan mempunyai *primary key* yaitu kd_lapangan. Tabel data_lapangan dapat dilihat pada Gambar 5.4.

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	id_lapangan	int(11)			No	None	auto_increment	
	kd_lapangan	varchar(11)	latin1_swedish_ci		No	None		
	id_owner	int(11)			No	None		
	nama_lapangan	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No	None		
	foto_lapangan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		
	ket_lapangan	text	latin1_swedish_ci		No	None		
	info_harga	text	latin1_swedish_ci		No	None		

Gambar 5.4 Tabel data_lapangan

5. Tabel jadwal

Tabel jadwal digunakan untuk menyimpan informasi jadwal penggunaan lapangan dari masing-masing tempat futsal. Tabel ini mempunyai relasi dengan tabel owner_futsal, tabel member_futsal, dan tabel data_lapangan. Tabel jadwal dapat dilihat pada Gambar 5.5.

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	id_jadwal	int(11)			No	None	auto_increment	
	tgl_main	date			No	None		
	tgl_pesan	date			No	None		
	jam_pesan	time			No	None		
	exp_hour	time			No	None		
	jam_awal	time			No	None		
	jam_akhir	time			No	None		
	id_member	int(11)			No	None		
	id_owner	int(11)			No	None		
	kd_lapangan	varchar(11)	latin1_swedish_ci		No	None		
	status	enum('0','1')	latin1_swedish_ci		No	None		

Gambar 5.5 Tabel jadwal

6. Tabel member

Tabel member digunakan untuk menyimpan data profil *member* yang juga memuat *username* dan *password* untuk *login* ke sistem. Tabel member mempunyai relasi ke tabel jadwal dengan *id_member* sebagai *primary key*.

Tabel member dapat dilihat pada Gambar 5.6.

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	id_member	int(11)			No	None	auto_increment	
	username_member	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		
	password_member	varchar(32)	latin1_swedish_ci		No	None		
	nama_member	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		
	telephone_member	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		
	email_member	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		
	alamat_member	text	latin1_swedish_ci		No	None		
	status_member	enum('0','1')	latin1_swedish_ci		No	None		

Gambar 5.6 Tabel member

5.1.2 Implementasi Halaman Antar Muka Sistem

Pada sub bab implementasi desain antar muka ini menjelaskan beberapa halaman yang terlihat dalam sistem tersebut. Antar muka dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan program yang telah dibuat.

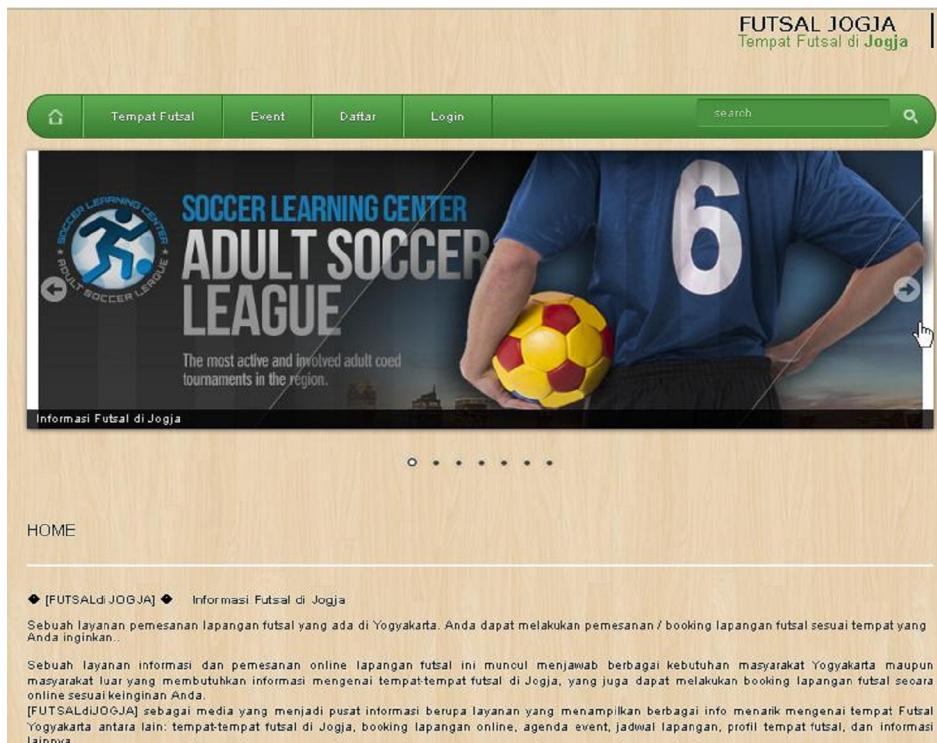
5.1.2.1 Implementasi Sistem Halaman *Owner* dan *Member*

Implementasi dari beberapa halaman antar muka sistem yang dapat diakses oleh *owner* futsal dan *member* / penyewa tempat futsal diantaranya:

1. Halaman Utama Web / *Home*

Halaman ini merupakan halaman pertama yang ditampilkan saat sistem diakses. Pada halaman *home* ini terdapat beberapa menu utama yang dapat

diakses oleh pengunjung *web*, diantaranya menu Home, Tempat Futsal, Event, Daftar, Login. Halaman Utama dapat dilihat pada Gambar 5.7.

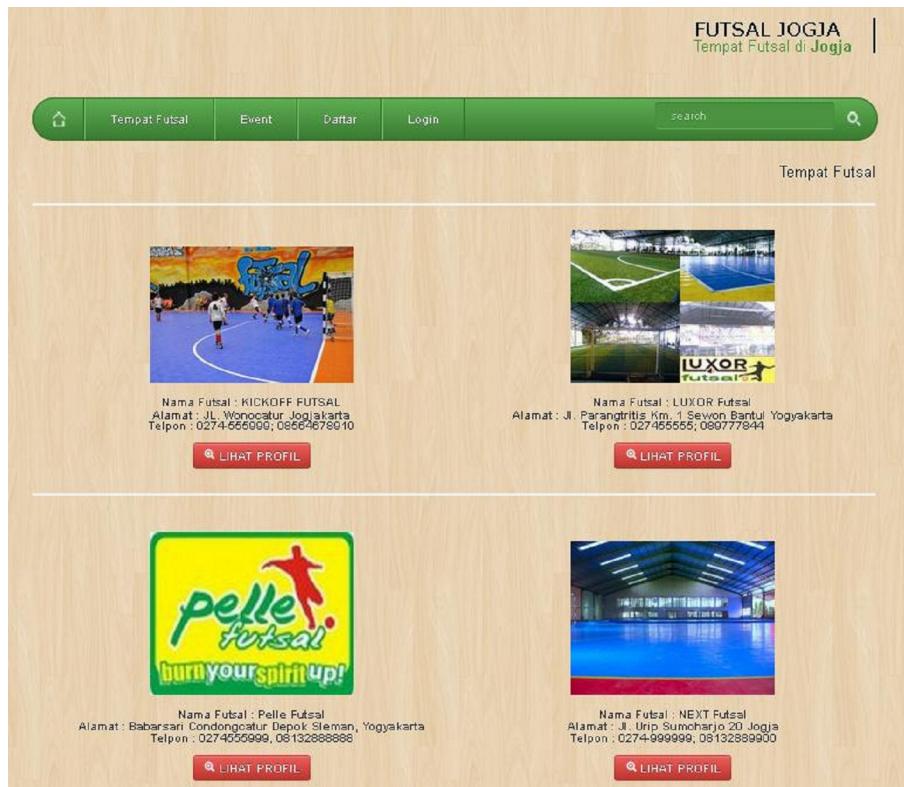


Gambar 5.7 Halaman Utama Web

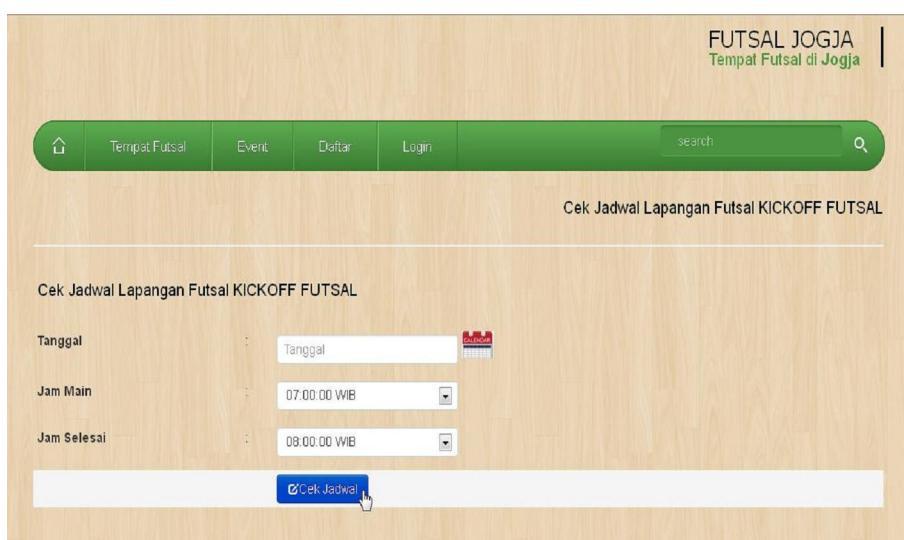
2. Halaman Tempat Futsal

Pada halaman ini ditampilkan informasi tempat-tempat futsal yang memuat foto dari tempat futsal, nama, alamat, telepon, dan tombol lihat profil untuk melihat data lebih lengkap mengenai data tempat futsal, lapangan, cek jadwal. Pada halaman detail profil tempat futsal, memuat informasi data lapangan yang tersedia beserta informasi harga sewa per jam. Pengunjung dapat melakukan cek jadwal lapangan, apabila pengujung sudah menjadi member maka dapat langsung memesan/*booking* lapangan, jika belum menjadi member maka akan diarahkan ke halaman

pendaftaran *member*. Halaman Tempat Futsal dapat dilihat pada Gambar 5.8 sampai Gambar 5.10.



Gambar 5.8 Halaman Tempat Futsal



Gambar 5.9 Halaman Cek Jadwal Lapangan

The screenshot shows a website for 'FUTSAL JOGJA' with a green header bar containing navigation links for 'Tempat Futsal', 'Event', 'Daftar', and 'Login'. A search bar is also present. The main content area is titled 'Detail Futsal' and displays the following information:

DETAIL PROFIL FUTSAL

Nama Tempat Futsal	:	KICKOFF FUTSAL
No. Telepon/Line SMS	:	0274-555999; 08564678910
Alamat	:	JL. Wonocatur Jogjakarta
Fasilitas	:	Game Center, Full AC
Info Keterangan Lainnya	:	Tempat futsal lengkap dengan fasilitas pendukung lainnya. Tempat nyaman, lapangan standar internasional.

DATA LAPANGAN :

KODE LAPANGAN : LF1.2
Nama Lapangan : **Lapangan 2 Timur**
Keterangan Lapangan:
Rumput sintetis, Indor.

HARGA SEWA PerJAM :
08.00 - 12.00 WIB = 8.000
12.00 - 17.00 WIB = 9.500

KODE LAPANGAN : LF1.1
Nama Lapangan : **Lapangan 1 Timur**
Keterangan Lapangan:
Rumput sintetis standar internasional.

HARGA SEWA PerJAM :
08.00 - 12.00 WIB = 8.000
12.00 - 17.00 WIB = 9.000

Gambar 5.10 Halaman Detail Profil *Owner* dan Detail Lapangan

3. Halaman Event

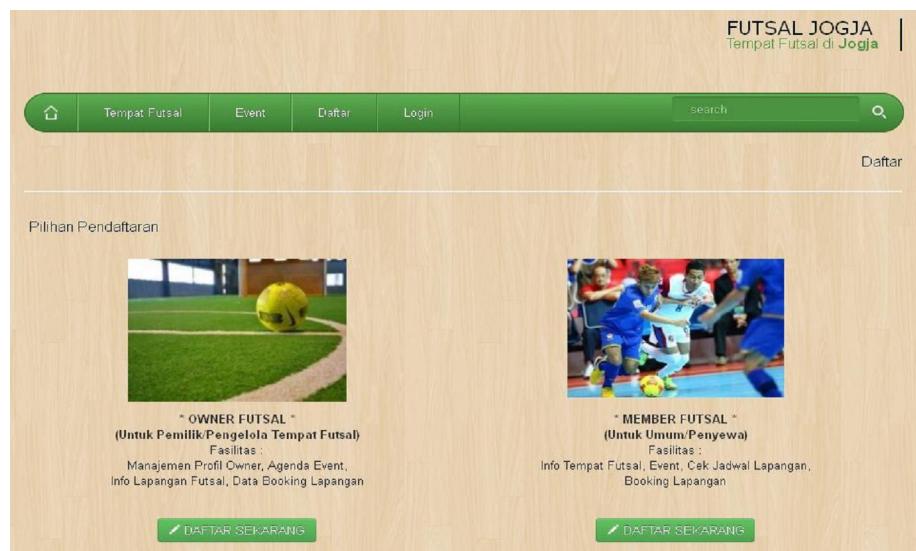
Pada halaman ini ditampilkan informasi agenda *event* dari tempat-tempat futsal yang input data *event* dilakukan langsung oleh masing-masing *owner*. Informasi *event* yang ditampilkan pada halaman *event* berupa judul dan sebagian isinya, dan untuk melihat lebih detail dengan klik judul dari *event* tersebut/baca selengkapnya. Halaman *Event* dapat dilihat pada Gambar 5.11.



Gambar 5.11 Halaman Detail Event

4. Halaman Pendaftaran

Pada halaman ini terdapat dua pilihan kategori pendaftaran yaitu untuk pendaftaran *owner* futsal dan *member* futsal. Halaman Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 5.12 dan Gambar 5.13.



Gambar 5.12 Halaman Pilihan Kategori Pendaftaran

FORM PENDAFTARAN MEMBER FUTSAL / PENYEWA

Nama Lengkap	:	<input type="text" value="Nama Lengkap"/>
Username	:	<input type="text" value="Username"/>
Password	:	<input type="password" value="Password"/>
Ulangi Password	:	<input type="password" value="Ulangi Password"/>
Telpo	:	<input type="text" value="Telpon"/>
E-mail	:	<input type="text" value="E-mail"/>
Alamat	:	<input type="text" value="Alamat"/>

Gambar 5.13 Halaman Form Pendaftaran

5. Halaman *Login*

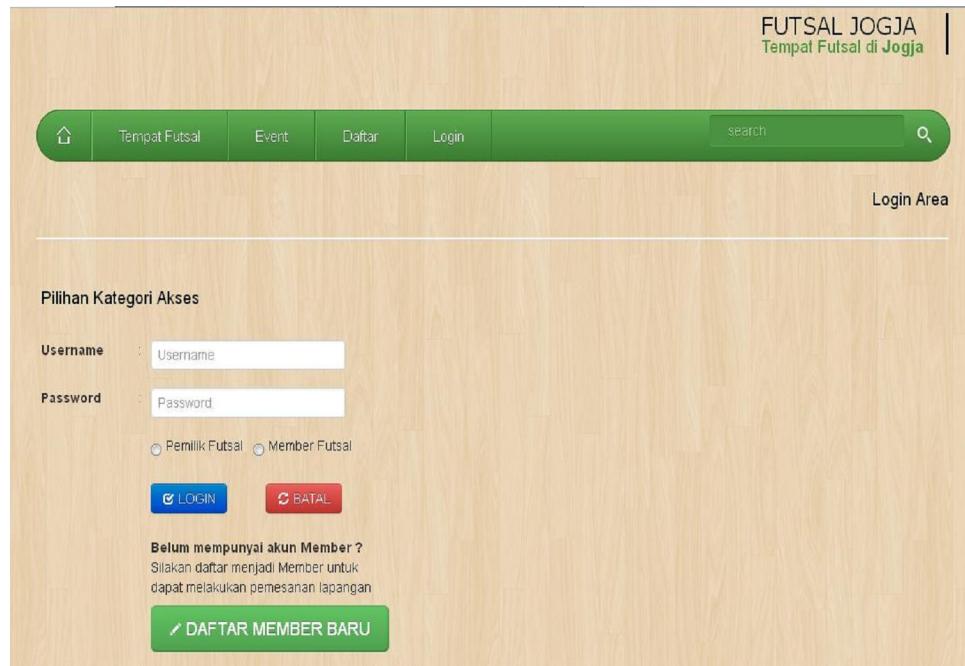
Halaman Login digunakan untuk *owner* futsal dan *member*/penyewa.

Halaman ini akan menampilkan *form* isian yang mengharuskan *owner* dan *member* untuk memasukkan *username* dan *password* yang benar.

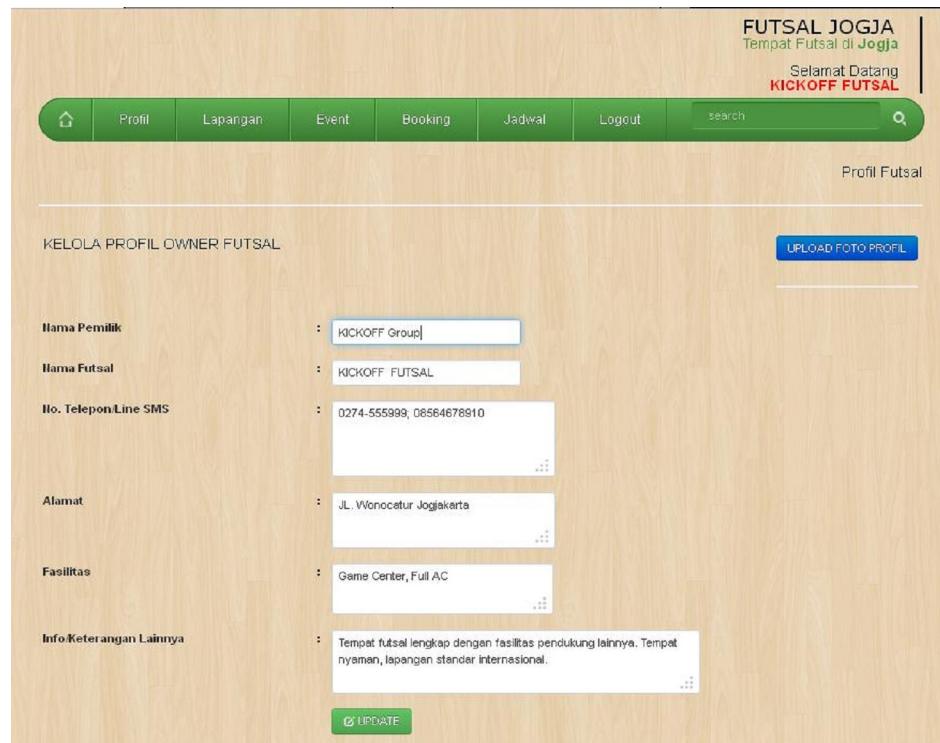
Jika *login* berhasil maka akan menuju ke halaman *owner* atau *member* sesuai pilihan *login*. Halaman Login dapat dilihat pada Gambar 5.14.

6. Halaman Profil Owner Futsal

Pada halaman ini *owner* dapat memasukkan, mengubah data profil, *upload* foto. Halaman profil *owner* futsal dapat dilihat pada Gambar 5.15.



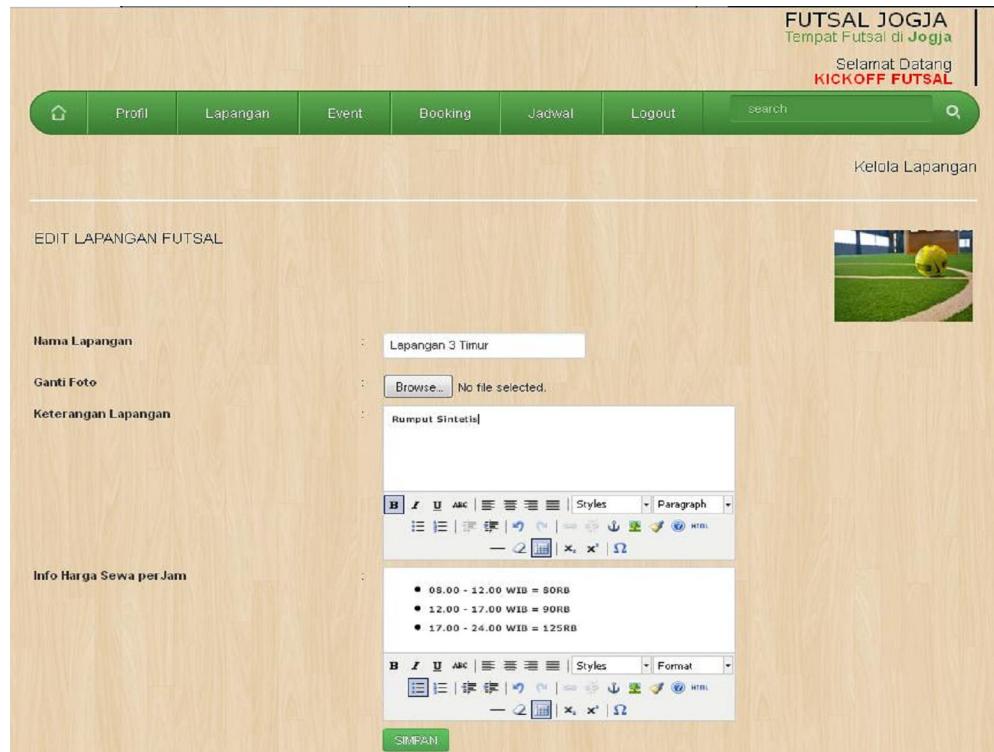
Gambar 5.14 Halaman Login *Owner* dan *Member*



Gambar 5.15 Halaman Profil *Owner* Futsal

7. Halaman Manajemen Lapangan

Pada halaman ini *owner* dapat menambah, mengubah, dan menghapus data lapangan. Halaman manajemen data lapangan dapat dilihat pada Gambar 5.16.



Gambar 5.16 Halaman Tambah dan Edit Data Lapangan

8. Halaman Manajemen Event

Pada halaman *event*, *owner* dapat menambah, mengubah, dan menghapus data agenda *event*. Data agenda *event* yang telah diinputkan nantinya dapat dilihat oleh setiap pengunjung di halaman utama *web* pada menu Event. Halaman manajemen *event* dapat dilihat pada Gambar 5.17.

"Tambah Data Event"

Judul Agenda :

Tanggal Kegiatan :

Isi Kegiatan :

Sampul Event :

Gambar 5.17 Halaman Tambah dan Edit Event

9. Halaman Pemesanan/Booking

Pada halaman ini, *owner* dapat melihat dan melakukan konfirmasi dan menghapus pemesanan lapangan dari *member*. Setelah *member* melakukan konfirmasi pembayaran maka data pemesanan tersebut akan dikonfirmasi pihak tempat futsal dan akan masuk dalam daftar jadwal penggunaan lapangan yang dapat dilihat pada halaman jadwal pada lapangan tertentu. Halaman *Booking* dapat dilihat pada Gambar 5.18.

Jumlah Data Booking : 2

No.	Tanggal Pesan	Tanggal Pakai	Jam Main	Jam Selesai	Lapangan	Nama Pemesan	Telepon	Aksi
1	2013-09-30	2013-10-15	07:00:00	08:00:00	Lapangan 1 Timur	Budi	08567789000	<input type="button" value="Konfirm"/> <input type="button" value="X"/>
2	2013-09-30	2013-10-10	07:00:00	08:00:00	Lapangan 3 Timur	Joe Setiadi	085729778999	<input type="button" value="Konfirm"/> <input type="button" value="X"/>

Gambar 5.18 Halaman Pemesanan/Booking

Selamat Datang
KICKOFF FUTSAL

No.	Tanggal Pesan	Tanggal Pakai	Jam Main	Jam Selesai	Lapangan	Nama Pemesan	Telepon	Aksi
1	2013-09-30	2013-10-10	07:00:00	08:00:00	Lapangan 3 Timur	Joe Setiadi	086729778899	
2	2013-09-27	2013-09-25	07:00:00	08:00:00	Lapangan 3 Timur	Joe Setiadi	086729778899	

Gambar 5.19 Halaman Jadwal

10. Halaman Profil Member

Member hanya dapat melihat informasi dari beberapa pilihan menu yaitu Tempat Futsal, Event, dan melakukan pemesanan lapangan bagi yang sudah memiliki akun *member*. Pada halaman ini, *member* dapat memasukan dan mengubah data profil *member* meliputi nama, telepon, email, alamat. Halaman kelola profil *member* dapat dilihat pada Gambar 5.20.

11. Halaman Booking

Pada halaman ini, *member* dapat melihat dan melakukan pembatalan / menghapus data pemesanan lapangan. Data pemesanan/*booking* yang sudah dikonfirmasi oleh pihak pemilik tempat futsal tersebut akan masuk dalam daftar jadwal penggunaan lapangan yang dapat dilihat pada halaman jadwal. Pada halaman jadwal ini member dapat melihat data dari data pemesanan sebelumnya meliputi tempat futsal mana saja, lapangan, waktu penggunaan lapangan. Halaman pemesanan/*booking*

dan jadwal penggunaan lapangan dapat dilihat pada Gambar 5.21 dan Gambar 5.23.

The screenshot shows a member profile page with the following details:

- Selamat Datang Joe Setiadi** (Welcome Joe Setiadi)
- Navigation menu: Profil, Tempat Futsal, Event, Booking, Jadwalku, Logout, search, and a magnifying glass icon.
- Section title: Profil Member
- Section title: DATA PROFIL MEMBER
- Profile fields:

Nama Lengkap	: Joe Setiadi
Telepon	: 085729778899
E-mail	: mas_std@yahoo.com
Alamat	: Jl. Urip Sumoharjo CT X, Sleman Jogja
- Update button: UPDATE

Gambar 5.20 Halaman Profil Member

The screenshot shows a booking record table with the following data:

No.	Tanggal Pesan	Tanggal Pakai	Nama Tempat	Lapangan	Jam Main	Jam Selesai	Aksi
1	2013-09-30	2013-10-12	KICKOFF FUTSAL	Lapangan 1 Timur	16:00:00	17:00:00	BATAL

Gambar 5.21 Halaman Booking

The screenshot shows a schedule table with the following data:

No.	Tanggal Pesan	Tanggal Pakai	Jam Main	Jam Selesai	Nama Tempat	Lapangan
1	2013-09-30	2013-10-10	07:00:00	08:00:00	KICKOFF FUTSAL	Lapangan 3 Timur
2	2013-09-27	2013-10-01	07:00:00	08:00:00	KICKOFF FUTSAL	Lapangan 2 Timur
3	2013-09-27	2013-09-25	07:00:00	08:00:00	KICKOFF FUTSAL	Lapangan 3 Timur
4	2013-09-27	2013-09-19	07:00:00	08:00:00	De Futsal	DE FUTSAL - Lap 1

Gambar 5.22 Halaman Jadwal

5.1.2.2 Implementasi Sistem Halaman *Administrator*

Implementasi sistem pada halaman admin terdiri dari beberapa halaman yang dapat diakses oleh admin sebagai pengelola *web* diantaranya menu konfirmasi *owner*, kelola *owner*, kelola *member*, dan kelola *event*. Implementasi dari beberapa halaman antar muka sistem yang dapat diakses oleh admin *web*, sebagai berikut :

1. Halaman *Login*

Halaman *login* untuk *admin* akan menampilkan *form* isian yang mengharuskan *admin* untuk memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 5.23.



Gambar 5.23. Halaman *Login Administrator*

2. Halaman Konfirmasi Owner

Halaman Konfirmasi Owner berisi daftar *owner* tempat futsal yang telah melakukan pendaftaran. Pada halaman ini admin dapat melakukan konfirmasi pendaftaran untuk diterima sebagai member kategori *owner* atau tidak, dan menghapus akun *owner*. Jika sudah dikonfirmasi, maka

owner dapat melakukan manajemen data tempat futsalnya pada sistem.

Halaman konfirmasi *owner* dapat dilihat pada Gambar 5.24.

AKTIVASI OWNER							
No	Nama Futsal	Nama Pemilik	Telepon	Alamat	Fasilitas	Info Futsal	Pilihan
1	LUXOR Futsal	Mr. Luxor	027455555; 089777844	Jl. Parangtritis Km. 1 Sewon Bantul Yogyakarta	Game Center, Hot Spot, Loker	Tempat futsal yang nyaman dengan fasilitas lengkap	

© copyright @2013 | Sistem Pemesanan Online Penggunaan Lapangan Futsal Kota Yogyakarta ||
»» Wahyu Setiadi ||

Gambar 5.24 Halaman Konfirmasi Owner

3. Halaman Kelola *Owner*

Halaman kelola owner berisi daftar owner tempat futsal yang sudah dikonfirmasi oleh admin *web* sebagai member kategori *owner*. Pada halaman ini admin dapat melihat dan menghapus akun *owner/pemilik* tempat futsal. Halaman kelola *owner* dapat dilihat pada Gambar 5.25.

KELOLA OWNER							
No	Nama Futsal	Nama Pemilik	Telepon	Alamat	Fasilitas	Info Futsal	Pilihan
1	Pelle Futsal	Futsal 3	0274555999, 081328888888	Babarsari Condongcatur Depok Sieman, Yogyakarta	Loker room, Hot Spot	Terletak di kawasan Kampus Atmajaya, UPN Veteran	
2	KICKOFF FUTSAL	KICKOFF	0274-555999, 08564678910	JL. Wonoacutu, Jogjakarta	Game Center, Full AC	Tempat futsal lengkap dengan fasilitas pendukung lainnya. Tempat nyaman, lapangan standar internasional.	
3	De Futsal	Mr. De De	0274 - 565204; 081227788999	Jl. Balirrogo No.18 Timoho Muja-Muju Yogyakarta	Meeting Room, Billiard, Game Center	De futsal Entertainment adalah satu tempat dengan 4 macam usaha FUTSAL, KARAOKE, GAME CENTER, MEETING ROOM. Untuk FUTSAL 08.00 - 12.00 = 60.000,- 12.00 - 17.00 = 80.000,- 17.00 - 24.00 = 100k Contact person : PIN BB 27fd7575. Datang dan kunjungi kami apabila anda ingin	

Gambar 5.25 Halaman Kelola Owner

4. Halaman Kelola Member

Pada halaman kelola member berisi daftar member futsal, admin dapat melihat, dan menghapus akun member/penyewa. Halaman kelola member dapat dilihat pada Gambar 5.26.



No	Nama Member	Username Member	Telp	Alamat	Pilihan
1	Budi	budi	08567789000	Sieman	
2	eko	eko	0274 - 565444	Sieman Jogjakarta	
3	Joe Setiadi	aku	085729778899	Jl. Urip Sumoharjo CT X, Sieman Jogja	

© copyright @2013 | Sistem Pemesanan Online Penggunaan Lapangan Futsal Kota Yogyakarta ||>>> Wahyu Setiadi |||

Gambar 5.26 Halaman Kelola Member

5. Halaman Kelola Event

Pada halaman kelola event berisi daftar event yang *diposting* oleh masing-masing *owner* futsal. Pada halaman ini admin dapat melihat, dan menghapus data *event*. Halaman kelola event dapat dilihat pada Gambar 5.27.



No	Nama Futsal	Tanggal Posting	Tanggal Event	Judul	Foto Event	Pilihan
1	Mr. Luxor	0000-00-00	2013-08-10	Turnamen Futsal Se-Bantul Yogyakarta	2013-06-3.4230.jpg	
2	Mr. JOE	0000-00-00	2013-08-17	Turnamen Futsal Tingkat TK se-DIY	2013-07-23.3683.jpg	
3	Mr. Luxor	2013-09-01	2013-10-18	*POCARI SWEAT FUTSAL CHAMPIONSHIP 2013*	2013-09-1.3814.jpg	
4	Mr. JOE	2013-09-06	2013-09-28	NEXT FUTSAL TOURNAMENT	2013-09-8.7273.jpg	

© copyright @2013 | Sistem Pemesanan Online Penggunaan Lapangan Futsal Kota Yogyakarta ||>>> Wahyu Setiadi |||

Gambar 5.27 Halaman Kelola Event

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada penelitian ini, merupakan tahapan terakhir untuk menguji kemampuan keseluruhan yang disediakan sistem. Pengujian adalah menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain. Tahap pengujian merupakan bagian penting dalam pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji, dan untuk memastikan elemen-elemen sistem berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

Pada tahap ini, pengujian sistem menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* berorientasi pada persyaratan fungsional sistem yang telah dibangun apakah telah berjalan sesuai yang telah diharapkan.

5.2.1 Pengujian Alpha

Pengujian sistem yang dilakukan pada pengujian alpha adalah perekayasa sistem menguji secara langsung dengan cara uji coba data, yaitu dengan memasukkan data yang sesuai/benar dan juga dengan data yang salah. Pengujian alpha ini dapat dilihat pada tabel 5.1, tabel 5.2 dan tabel 5.3.

Tabel 5.1. Rencana Pengujian Alpha *Website Administrator*

No.	Item Uji	Detail Pengujian
1	Proses <i>Login</i>	Verifikasi <i>login</i>
2	Pengolahan akun <i>owner</i>	Ubah status, hapus
3	Pengolahan akun <i>member</i>	Hapus
4	Pengolahan data agenda <i>event</i>	Hapus

Tabel 5.2. Rencana Pengujian Alpha *Website Owner*

No.	Item Uji	Detail Pengujian
1	Proses <i>Login</i>	Verifikasi <i>login</i>
2	Pengolahan data profil <i>owner</i>	Ubah

3	Pengolahan data agenda <i>event</i>	Tambah, ubah, hapus
4	Pengolahan data lapangan	Tambah, ubah, hapus
5	Pengolahan data pemesanan/ <i>booking</i>	Ubah status, hapus

Tabel 5.3 Rencana Pengujian Alpha *Website Member*

No.	Item Uji	Detail Pengujian
1	Proses <i>login</i>	Verifikasi <i>login</i>
2	Pengolahan data profil <i>member</i>	Ubah
3	Pengolahan data <i>booking</i> lapangan	Hapus

5.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta adalah pengujian sistem yang dilakukan secara objektif yaitu pengujian langsung ke pengguna umum dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui pendapat dari responden terhadap sistem yang telah dibangun. Pengujian beta dilakukan oleh 28 responden yang terdiri dari 20 responden untuk pengujian sistem *member*, 4 responden untuk pengujian sistem *owner* dan 4 responden untuk pengujian sistem *administrator*. Kemudian hasil dari pengujian itu akan dituliskan pada kuisioner yang telah diberikan. Pengujian dilakukan terhadap fungsional, antarmuka, dan kemanfaatan sistem. Pengujian fungsional, antarmuka, dan kemanfaatan sistem dapat dilihat pada tabel 5.4 sampai tabel 5.12.

Tabel 5.4 Tabel Pengujian Fungsionalitas *Website Member*

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	<i>Website member</i> dapat menampilkan form <i>login</i>		
2	<i>Website member</i> dapat menampilkan daftar tempat-tempat futsal		
3	<i>Website member</i> dapat untuk melakukan cek jadwal lapangan dari tempat-tempat futsal		
4	<i>Website member</i> dapat menampilkan informasi agenda event dari tempat-tempat futsal		
5	<i>Website member</i> dapat untuk melakukan pemesanan lapangan futsal		

6	<i>Website member</i> dapat menampilkan informasi jadwal penggunaan lapangan		
7	<i>Website member</i> memiliki fasilitas pendaftaran		

Tabel 5.5 Tabel Pengujian Fungsionalitas *Website Owner*

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	<i>Website owner</i> dapat menampilkan <i>form login</i>		
2	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen profil		
3	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen data lapangan		
4	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen pemesanan lapangan		
5	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen agenda event		
6	<i>Website owner</i> memiliki fasilitas pendaftaran		

Tabel 5.6 Tabel Pengujian Fungsionalitas *Website Administrator*

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	<i>Website administrator</i> dapat menampilkan <i>form login</i>		
2	<i>Website administrator</i> dapat melakukan konfirmasi pendaftaran <i>owner/pemilik tempat futsal</i>		
3	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola akun <i>owner/pemilik tempat futsal</i>		
4	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola akun <i>member/penyewa lapangan</i>		
5	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola agenda event yang diposting oleh <i>owner/pemilik tempat futsal</i>		

Tabel 5.7 Tabel Pengujian Interface *Website Member*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka <i>website member</i> nyaman bagi pengguna dan mudah digunakan					
2	Menu pengoperasian <i>website member</i> beserta fitur yang tersedia mudah digunakan					
3	Bahasa dan petunjuk <i>website member</i> ini mudah dipahami					

Tabel 5.8 Tabel Pengujian *Interface Website Owner*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka <i>website owner</i> layanan pemesanan penggunaan lapangan futsal nyaman dilihat					
2	Fitur yang tersedia pada <i>website owner</i> mudah digunakan					
3	Bahasa dan petunjuk <i>website owner</i> ini mudah dipahami					

Tabel 5.9 Tabel Pengujian *Interface Website Administrator*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka <i>website administrator</i> pemesanan penggunaan lapangan futsal nyaman dilihat					
2	<i>Website administrator</i> beserta fitur yang tersedia mudah digunakan					
3	<i>Website administrator</i> memiliki menu pengoperasian yang mudah digunakan & mudah dipahami					

Tabel 5.10 Tabel Pengujian *Usability Website Member*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Website member</i> ini mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan penggunaan lapangan futsal					
2	<i>Website member</i> ini mempermudah masyarakat dalam mendapatkan referensi tempat-tempat futsal					
3	<i>Website member</i> ini layak untuk digunakan masyarakat					

Tabel 5.11 Tabel Pengujian *Usability Website Owner*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Website owner</i> ini diperlukan oleh pemilik tempat futsal					
2	<i>Website owner</i> ini membantu pengelola tempat futsal dalam pelayanan <i>member</i>					
3	<i>Website owner</i> ini layak digunakan oleh pemilik/pengelola lapangan futsal					

Tabel 5.12 Tabel Pengujian *Usability Website Administrator*

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Website administrator</i> diperlukan dalam mengelola akun owner dan member					
2	<i>Website administrator</i> berguna dalam manajemen data sistem					

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal telah berhasil dibuat berdasarkan beberapa latar belakang masalah yang ada yaitu dalam pemesanan sewa lapangan masih banyak menggunakan cara pemesanan secara manual seperti mendatangi langsung ke lokasi atau pemesanan melalui telepon. Tidak semua konsumen dalam keadaan tertentu dapat menggunakan fasilitas telepon ataupun datang langsung ke tempat futsal. Namun apabila tempat sudah penuh maka pemesan tersebut tidak akan mendapat waktu sewa. Tentunya juga menjadi sedikit repot untuk mencari referensi tempat yang lain dengan mengecek setiap lapangan untuk melihat kapan ada jadwal yang bisa dipakai. Hal ini dapat membuang waktu konsumen, biaya dan tenaga. Dengan penggunaan jaringan internet yang semakin luas dan teknologi *web* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Melihat permasalahan tersebut, penulis mulai merancang dan membuat sebuah sistem yang memudahkan penyewa dalam mendapatkan informasi pemesanan lapangan secara *online* yang mencakup beberapa tempat futsal. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengembangan sistem melalui studi pustaka, identifikasi kebutuhan sistem, pengumpulan data, dan metodologi pengembangan sistem. Dalam melakukan perancangan sistem, penulis menggunakan tiga diagram yaitu, diagram blok sistem untuk menggambarkan secara garis besar proses alur

data pada sistem yang dibangun, diagram *use case* yang merupakan diagram aktifitas suatu alur kegiatan / proses yang ada dalam sistem yang dibangun ini.

Pada tahap implementasi, penulis melakukan pengujian (testing) dengan menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain fisik. Tujuan pengujian ini bertujuan untuk menjamin bahwa kode yang dihasilkan bebas dari kesalahan *sintaks*, mengetahui apakah sistem mudah dipahami dan digunakan. Dari penjelasan di atas, dari tahap permasalahan sampai pada tahap implementasi untuk sistem pemesanan *online* penggunaan lapangan futsal telah berhasil dibuat dengan baik, dan telah dilakukan pengujian langsung dengan beberapa responden. Pengujian tersebut dengan membagikan kuisioner untuk mengetahui pendapat responden terhadap sistem yang telah dibangun, dan hasil yang didapat akan dibahas pada sub bab hasil dan pembahasan pengujian.

6.1 Proses Pengujian Sistem

Tahap pengujian Sistem Pemesanan Online Penggunaan Lapangan Futsal melibatkan 28 responden yang terdiri atas 4 penguji untuk *website administrator*, 4 penguji untuk *website owner*, dan 20 penguji untuk *website member*. Adapun daftar penguji sistem ini tercantum dalam tabel 6.1, tabel 6.2 dan tabel 6.3.

Tabel 6.1 Tabel Daftar Penguji *Website Member*

NO	NAMA	PEKERJAAN
1	Muhaimin	Mahasiswa
2	Bahrul Ulum	Mahasiswa
3	Nugroho Febriansyah	Mahasiswa
4	Wahyu Ramdhani	Mahasiswa
5	Rofitri	Mahasiswa

6	M. Izza	Mahasiswa
7	Ersyaf	Mahasiswa
8	Anas Azhimi	Mahasiswa
9	Muhammad Rifai	Pelajar
10	Prasetya	Pelajar
11	Agus Fathur Rohman	Karyawan
12	Suyono	Karyawan
13	Ariyanto	Karyawan
14	Mulyadi	Karyawan
15	Suwagiyono	Karyawan
16	Rudianto	Karyawan
17	Sigit Nugroho	Wiraswasta
18	Anas Shidiq	Wiraswasta
19	Agus Widiantoro	Wiraswasta
20	Tri Wibowo	Wiraswasta

Tabel 6.2 Tabel Daftar Penguji *Website Owner*

NO	NAMA	PEMILIK / PENGELOLA FUTSAL
1	Faris Naufal	Prima Futsal
2	Tri Widodo	MU Futsal
3	Wawan	Champ Futsal
4	Erwin	Centro Futsal

Tabel 6.3 Tabel Daftar Penguji *Website Administrator*

NO	NAMA	PEKERJAAN
1	Dani Setiawan	Karyawan
2	Galih Pamungkas	Karyawan
3	Muhammad Novanudin	Karyawan
4	Catur Wibisono	Karyawan

6.2 Hasil dan Pembahasan Pengujian Alpha

Pengujian sistem yang dilakukan pada pengujian alpha yaitu perekayasa perangkat lunak menguji sistem secara langsung dengan cara uji coba data dengan data dari user, yaitu dengan memasukkan data yang sesuai/benar dan juga dengan data yang salah. Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian terhadap *website administrator*, *website owner*, dan *website member futsal*. Berikut ini merupakan tabel hasil pengujian-pengujian yang dilakukan.

Tabel 6.4. Hasil Uji Coba *Website Administrator*

No.	Item Uji	Detail Pengujian	Keterangan
1	Proses <i>Login</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i> benar	Login sukses (sesuai)
		<i>Username</i> salah dan <i>password</i> benar	Login gagal (sesuai)
		<i>Username</i> benar dan <i>password</i> salah	Login gagal (sesuai)
2	Pengolahan akun <i>owner</i> futsal	Ubah status <i>owner</i>	Data berhasil terupdate
		Hapus akun <i>owner</i>	Data berhasil dihapus
3	Pengolahan akun <i>member</i>	Hapus akun <i>member</i>	Data berhasil dihapus
4	Pengolahan data agenda <i>event</i>	Hapus data <i>posting</i> agenda	Data berhasil dihapus

Di bawah ini merupakan tabel hasil pengujian dari *website owner*, yang ditunjukkan pada Tabel 6.5.

Tabel 6.5. Hasil Uji Coba *Website Owner*

No.	Item Uji	Detail Pengujian	Keterangan
1	Proses <i>Login</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i> benar	Login sukses (sesuai)
		<i>Username</i> salah dan <i>password</i> benar	Login gagal (sesuai)
		<i>Username</i> benar dan <i>password</i> salah	Login gagal (sesuai)
2	Pengolahan data profil <i>owner</i> futsal	Ubah data profil	Data berhasil terupdate
3	Pengolahan data agenda <i>event</i>	Tambah data agenda	Data berhasil terupdate
		Ubah data agenda	Data berhasil terupdate
		Hapus data agenda	Data berhasil dihapus
4	Pengolahan data lapangan	Tambah data lapangan	Data berhasil terupdate
		Ubah data lapangan	Data berhasil terupdate
		Hapus data lapangan	Data berhasil dihapus
5	Pengolahan data pemesanan/ <i>booking</i>	Ubah status <i>booking</i>	Data berhasil terupdate
		Hapus data <i>booking</i>	Data berhasil dihapus

Di bawah ini merupakan tabel hasil pengujian dari *website member*, yang ditunjukkan pada Tabel 6.6.

Tabel 6.6 Hasil Uji Coba *Website Member*

No.	Item Uji	Detail Pengujian	Keterangan
1	Proses <i>login</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i> benar	Login sukses (sesuai)
		<i>Username</i> salah dan <i>password</i> benar	Login gagal (sesuai)
		<i>username</i> benar dan <i>password</i> salah	Login gagal (sesuai)
2	Pengolahan data profil <i>member</i>	Ubah data profil <i>member</i>	Data berhasil terupdate
3	Pengolahan data <i>booking</i> lapangan	Melakukan <i>booking</i> lapangan	Berhasil melakukan <i>booking</i>
		Hapus data <i>booking</i> lapangan	Data berhasil dihapus

Berdasarkan hasil pengujian alpha di atas, secara keseluruhan sistem pemesanan *online* penggunaan lapangan futsal dapat dikatakan berhasil atau diterima, karena secara fungsional sudah dapat bekerja sesuai yang diharapkan.

6.3 Hasil dan Pembahasan Pengujian Beta

Pengujian yang melibatkan 28 orang responden menilai aspek fungsional, *interface*, dan *usability* / kemanfaatan. Hasil pengujian fungsional sistem dapat dilihat pada tabel 6.7, tabel 6.8 dan tabel 6.9. Untuk hasil pengujian interface sistem dapat dilihat pada tabel 6.10, tabel 6.11 dan tabel 6.12. Pada tabel 6.13, tabel 6.14 dan tabel 6.15 menunjukkan hasil pengujian *usability* sistem.

Tabel 6.7 Hasil Pengujian Fungsional *Website Member*

No	Pernyataan	Penilaian		Total
		Ya	Tidak	
1	<i>Website member</i> dapat menampilkan form <i>login</i>	20	0	20
2	<i>Website member</i> dapat menampilkan daftar tempat-tempat futsal	20	0	20
3	<i>Website member</i> dapat untuk melakukan cek jadwal lapangan dari tempat-tempat futsal	20	0	20
4	<i>Website member</i> dapat menampilkan informasi	20	0	20

	agenda event dari tempat-tempat futsal			
5	<i>Website member</i> dapat untuk melakukan pemesanan lapangan futsal	20	0	20
6	<i>Website member</i> dapat menampilkan informasi jadwal penggunaan lapangan	20	0	20
7	<i>Website member</i> memiliki fasilitas pendaftaran	20	0	20
Jumlah		140	0	140

Tabel 6.8 Hasil Pengujian Fungsional *Website Owner*

No	Pernyataan	Penilaian		Total
		Ya	Tidak	
1	<i>Website owner</i> dapat menampilkan <i>form login</i>	4	0	4
2	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen profil	4	0	4
3	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen data lapangan	4	0	4
4	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen pemesanan lapangan	4	0	4
5	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen agenda event	4	0	4
Jumlah		20	0	20

Tabel 6.9 Hasil Pengujian Fungsional *Website Administrator*

No	Pernyataan	Penilaian		Total
		Ya	Tidak	
1	<i>Website administrator</i> dapat menampilkan <i>form login</i>	4	0	4
2	<i>Website administrator</i> dapat melakukan konfirmasi pendaftaran <i>owner/pemilik tempat futsal</i>	4	0	4
3	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola akun <i>owner/pemilik tempat futsal</i>	4	0	4
4	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola akun <i>member/penyewa lapangan</i>	4	0	4
5	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola agenda event yang diposting oleh <i>owner/pemilik tempat futsal</i>	4	0	4
Jumlah		20	0	20

Tabel 6.10 Hasil Pengujian *Interface Website Member*

No	Pernyataan	Penilaian					Total
		SS	S	N	TS	STS	
1	Tampilan antarmuka <i>website member</i> nyaman bagi pengguna dan mudah digunakan	18	2	0	0	0	20
2	Menu pengoperasian <i>website member</i> beserta fitur yang tersedia mudah digunakan	18	2	0	0	0	20
3	Bahasa dan petunjuk <i>website member</i> ini mudah dipahami	20	0	0	0	0	20
Jumlah		56	4	0	0	0	60

Tabel 6.11 Hasil Pengujian *Interface Website Owner*

No	Pernyataan	Penilaian					Total
		SS	S	N	TS	STS	
1	Tampilan antarmuka <i>website owner</i> layanan pemesanan penggunaan lapangan futsal nyaman dilihat	3	1	0	0	0	4
2	Fitur yang tersedia pada <i>website owner</i> mudah digunakan	4	0	0	0	0	4
3	Bahasa dan petunjuk <i>website owner</i> ini mudah dipahami	4	0	0	0	0	4
Jumlah		11	1	0	0	0	12

Tabel 6.12 Hasil Pengujian *Interface Website Administrator*

No	Pernyataan	Penilaian					Total
		SS	S	N	TS	STS	
1	Tampilan antarmuka <i>website administrator</i> pemesanan penggunaan lapangan futsal nyaman dilihat	4	0	0	0	0	4
2	<i>Website administrator</i> beserta fitur yang tersedia mudah digunakan	4	0	0	0	0	4
3	<i>Website administrator</i> memiliki menu pengoperasian yang mudah digunakan & mudah dipahami	4	0	0	0	0	4
Jumlah		12	0	0	0	0	12

Tabel 6.13 Hasil Pengujian *Usability Website Member*

No	Pernyataan	Penilaian					Total
		SS	S	N	TS	STS	
1	<i>Website member</i> ini mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan penggunaan lapangan futsal	17	3	0	0	0	20
2	<i>Website member</i> ini mempermudah masyarakat dalam mendapatkan referensi tempat-tempat futsal	18	2	0	0	0	20
3	<i>Website member</i> ini layak untuk digunakan masyarakat	15	5	0	0	0	20
Jumlah		50	10	0	0	0	60

Tabel 6.14 Hasil Pengujian *Usability Website Owner*

No	Pernyataan	Penilaian					Total
		SS	S	N	TS	STS	
1	<i>Website owner</i> ini diperlukan oleh pemilik tempat futsal	2	2	0	0	0	4
2	<i>Website owner</i> ini membantu pengelola tempat futsal dalam pelayanan <i>member</i>	4	0	0	0	0	4
3	<i>Website owner</i> ini layak digunakan oleh pemilik/pengelola lapangan futsal	3	1	0	0	0	4
Jumlah		9	3	0	0	0	12

Tabel 6.15 Hasil Pengujian *Usability Website Administrator*

No	Pernyataan	Penilaian					Total
		SS	S	N	TS	STS	
1	<i>Website administrator</i> diperlukan dalam mengelola akun owner dan member	3	1	0	0	0	4
2	<i>Website</i> ini sangat berguna dalam manajemen data sistem	3	1	0	0	0	4
Jumlah		6	2	0	0	0	8

6.4 Analisis Kuisioner Keberhasilan Pengujian

Pembahasan pada sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal ini mempunyai beberapa persentase hasil yang didapat yaitu:

a. Persentase hasil pengujian fungsionalitas sistem:

- ✓ Menjawab ya : $(180/180) * 100\% = 100\%$
- ✓ Menjawab tidak : $(0/180) * 100\% = 0\%$

b. Persentase hasil pengujian *interface* / antarmuka sistem:

- ✓ Sangat Setuju : $(79/84) * 100\% = 94,05\%$
- ✓ Setuju : $(5/84) * 100\% = 5,95\%$
- ✓ Netral : $(0/84) * 100\% = 0\%$
- ✓ Tidak Setuju : $(0/84) * 100\% = 0\%$
- ✓ Sangat Tidak Setuju : $(0/84) * 100\% = 0\%$

c. Persentase hasil pengujian *usability* sistem:

- ✓ Sangat Setuju : $(65/80) * 100\% = 81,25\%$
- ✓ Setuju : $(15/80) * 100\% = 18,75\%$
- ✓ Netral : $(0/80) * 100\% = 0\%$
- ✓ Tidak Setuju : $(0/80) * 100\% = 0\%$
- ✓ Sangat Tidak Setuju : $(0/80) * 100\% = 0\%$

Dalam melakukan pengujian langsung kepada responden, penulis mendapatkan data uji dari beberapa kalangan responden atau latar belakang profesi yang berbeda, diantaranya dari kalangan mahasiswa, pelajar, karyawan dan wiraswasta. Dari beberapa jawaban pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner diketahui tingkat pemahaman terhadap sistem yang berbeda. Dari hasil pengujian

sistem ini diperoleh kesimpulan bahwa jumlah untuk pertanyaan tentang fungsionalitas sistem yang menjawab “Ya” menunjukkan persentase 100%. Untuk pengujian mengenai *interface* / antarmuka sistem yang menjawab “Ya” menunjukkan persentase 94,04%. Dari total jawaban responden tersebut diketahui bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan pemakai. Dari segi *Usability* sistem yang menjawab “Sangat Setuju” menunjukkan persentase 81,25%, yang dapat dikatakan sistem berfungsi dengan baik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil pengujian dengan kuisioner di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan online penggunaan lapangan futsal ini layak untuk digunakan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal sangat diperlukan partisipasi pemakai dalam pengembangan sistem baik secara langsung maupun tidak langsung agar informasi yang mereka peroleh dapat terpenuhi, dan mereka cukup mengenal sistem yang dioperasikan. Penjelasan mengenai hasil pengujian ini bahwa partisipasi pemakai dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam memperbaiki kualitas sistem yang dihasilkan sehingga dapat bermanfaat dan sesuai keinginan oleh para pemakai nantinya.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses yang dilakukan dalam melakukan pemesanan penggunaan lapangan futsal masih banyak menggunakan cara pemesanan secara manual seperti pemesanan melalui telepon, mendatangi langsung ke lokasi dan lain sebagainya. Tentunya hal ini dapat membuang waktu konsumen, biaya dan tenaga.

Dari permasalahan tersebut, penulis telah berhasil melakukan penelitian dengan kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil merancang sistem pemesanan penggunaan lapangan futsal yang mencakup informasi tempat-tempat futsal yang dapat diakses secara *online* sehingga mempermudah penyewa dalam melakukan sewa lapangan, mengetahui info jadwal, daftar lapangan futsal, pemesanan lapangan dengan mudah dan cepat.
2. Penelitian ini berhasil membuat suatu sistem berbasis *web* yang dapat membantu pemilik/pengelola futsal dalam mengelola dan mempublikasikan informasi terkait tempat futsalnya sehingga dapat diakses secara *online*.

7.2. Saran

Dalam rangka pengembangan sistem selanjutnya dapat dikembangkan menjadi lebih optimal, maka penulis mencoba memberikan beberapa saran yaitu:

1. Perancangan sistem dapat dibuat lebih kompleks dan tidak terbatas pada sistem untuk pemesanan lapangan futsal, pengelolaan jadwal, akan tetapi perlu diperluas meliputi penambahan pada penanganan proses transaksi misalnya transaksi penjualan dan pembelian yang terdapat pada masing-masing tempat futsal.
2. Pengembangan dari sistem selanjutnya dapat dikembangkan menjadi suatu aplikasi yang berbasis *mobile web*, mengingat terus berkembangnya teknologi perangkat *mobile smartphone, tablet PC* yang semakin canggih dan banyak digunakan.
3. Perlu adanya penambahan fitur *instant messenger / chating*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bertha Sidik, Ir. 2001. *Pemrograman Web dengan PHP*, Informatika Bandung.
- Kristanto, Andri. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arief, M. R. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Jogiyanto HM. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta. Andi.
- Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Edisi Revisi*. Yogyakarta : C.V. Andi Offset.
- Harianto Kristanto. 1999. *Konsep dan Perancangan Database*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, Arifin Adi. 2010. *Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web (Studi Kasus Di United Futsal Kudus)*, Universitas Diponegoro Semarang.
- Kurniawan,Yudi. *Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Olah Raga Berbasis Web Pada Sport Club Aneka*. Universitas Mercubuana.
- Hardian, Bony. 2009. *Cascading Style Sheet (CSS)*. <http://blog-bonyhardian.blogspot.com/2009/08/cascading-style-sheet-css.html>. diakses 22 Mei 2013.
- Arbie. 2003. *Manajemen Database dengan MySQL*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Bunafit Nugroho, 2008, *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8]*.
- Oracle. 2006. *Oracle Database Administrator's Guide, 10g Release 2 (10.2)* B14231-02. USA: Oracle.
- Heryanto, Imam, dkk. 2010. *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP & MySql)*. Modula. Bandung.
- Dharwiyanti, S.2003. *Pengantar Unified Modelling Language (UML)*. Ilmu Komputer.

Ayuliana. 2009. *Testing dan Implementasi*, ayuliana_st.staff.gunadarma.ac.id/.../
Pertemuan+06+++_BlackBox+Testing_.pdf, diakses tanggal 28 Juni 2013

Hakim, Lukmanul. 2010. *Bikin Website Super Keren dengan PHP dan jQuery*.
Yogyakarta : Penerbit Lokomedia.

Pressman, Roger. S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak, edisi I* (diterjemahkan
oleh Harnaningrum, LN.). Penerbit Andi: Yogyakarta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Kode Program Website *Member*

a. Halaman profil member : kprofile.php

```
<?php
session_start();
if($_SESSION['level']=='2'){

include "includes/koneksi.php";
$sql=mysql_query("SELECT * FROM member WHERE
id_member='".$_SESSION[idmember]."'");
$data=mysql_fetch_array($sql);
echo "<h4>DATA PROFIL MEMBER </h4> <hr/>
<form action='?page=k-profile-m&pagename=Profil Member&aksi=edit'
method='POST'>
<table class='table table-hover table-condensed '>

<tr>
<td width='210'><strong>Nama Lengkap</strong></td>
<td width='10'>:</td>
<td><input type='text' name='nama' placeholder='Nama Lengkap'
value='".$data[nama_member]' required /></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Telepon</strong></td>
<td>:</td>
<td><input type='text' name='telpn' placeholder='Telpon'
value='".$data[telephone_member]' required /></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>E-mail</strong></td>
<td>:</td>
<td><input type='text' name='email' placeholder='E-mail'
value='".$data[email_member]' required /></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Alamat</strong></td>
<td>:</td>
<td><textarea name='alamat' placeholder='Alamat'
required>$data[alamat_member]</textarea></td>
</tr>
<tr><td colspan='2'></td>
<td colspan='1'><button type='submit' class='btn btn-primary'
name='edit' title='Update'><i class='icon-edit icon-white'></i>UPDATE</button>
</td>
</tr>
</table>
</form>";
```

```

if($_GET['aksi']=='edit'){
    $nama=$_POST['nama'];
    $tlpn=$_POST['tlpn'];
    $email=$_POST['email'];
    $alamat=$_POST['alamat'];

    if((empty($nama))|| (empty($tlpn))|| (empty($email))|| (empty($alamat))){
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Tidak Boleh Kosong')</script>";
        echo "<script type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
profil-m&pagename=Member Futsal';</script>";
    }else{
        $data=mysql_query("UPDATE member SET nama_member='$nama',
                            telephone_member='$tlpn', email_member='$email',
                            alamat_member='$alamat'
                            WHERE id_member='$_SESSION[idmember]' ");
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Berhasil Update')</script>";
        echo "<script type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
profil-m&pagename=Profil Member';</script>";
    }
}
}else{
echo "<script type='text/javascript'>document.location='index.php';
</script>";
}
?>

```

b. Halaman pemesanan member : kpesanan_member.php

```

<?php
session_start();
if($_SESSION['level']=='2'){
include "includes/koneksi.php";

if($_GET['action']=='hapus'){
    $hapus=mysql_query("DELETE FROM jadwal WHERE
id_jadwal='$_GET[idjadwal]' ");
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dihapus')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-pesanan-
member&pagename=Data Booking Lapangan';</script>";
}else{
    $jmlperhalaman = 10; // jumlah record per halaman
    $hasil=($_GET['hal']*$jmlperhalaman)- $jmlperhalaman;
    $hal = $_GET['hal'];
    if(!isset($_GET['hal'])){
        $page = 1;
        $no=0;
    } else {

```

```

$page = $_GET['hal'];
$no=$hasil;
}
$offset = (($page * $jmlperhalaman) - $jmlperhalaman);
$sql = "SELECT * FROM jadwal,owner_futsal,data_lapangan, member
WHERE jadwal.id_owner=owner_futsal.id_owner AND
jadwal.kd_lapangan=data_lapangan.kd_lapangan AND
jadwal.id_member=member.id_member AND
jadwal.id_member='$_SESSION[idmember]' AND jadwal.status='0'

ORDER BY tgl_main desc LIMIT $offset, $jmlperhalaman";
$row = mysql_query("SELECT id_member FROM jadwal where
id_member='$_SESSION[idmember]'");
$jmlrow=mysql_num_rows($row);
$qry = mysql_query($sql) or die ("SQL Error: ".mysql_error());
$jml=mysql_num_rows($qry);
echo "
<div class='pull-left'>
</div>
<table class='table table-hover table-condensed table-striped'>
<thead>
<tr bgcolor=#333>
<th ><font color=white><strong> No. </strong></font></th>
<th ><font color=white><strong>Tanggal Pesan</strong></font>
</th>
<th ><font color=white><strong>Tanggal Pakai</strong></font>
</th>
<th ><font color=white><div align=left><strong>Nama
Tempat</strong></div></font> </th>
<th ><font color=white><div align=left><strong>Lapangan</strong></div></font></th>
<th ><font color=white><div align=left><strong>Jam
Main</strong></div></font></th>
<th ><font color=white><div align=left><strong>Jam
Selesai</strong></div></font></th>
<strong>Aksi</strong></center></font></th> ";
$no=1;
while ($data=mysql_fetch_array($qry)) {
echo"
<tr>
<td><center> $no </center></td>
<td> $data[tgl_pesan] </td>
<td> $data[tgl_main] </td>
<td <center> $data[nama_futsal] </center></td>
<td <center> $data[nama_lapangan] </center></td>
<td <center> $data[jam_awal] </center></td>
<td <center> $data[jam_akhir] </center></td>      ";
?>
<td><a href='index.php?page=k-pesanan-
member&pagename>Data%20Booking%20Lapangan&idjadwal=
<?php echo"$data[id_jadwal]";?>&action=hapus'
onclick="return confirm('Apakah Yakin Anda akan menghapus
data ini ?')"> <button class='btn btn-danger' title='Hapus
Data'><i class='icon-trash icon-white'></i> BATAL
</button></a>
</td>

```

```

<?php
echo "</center>
      </tr>
";
$no++;
}
echo "</table>";
$total_record = mysql_result(mysql_query("SELECT COUNT(*) as Num
FROM jadwal where id_member='$_SESSION[idmember]' AND status='0'
ORDER BY id_jadwal"),0);
?>
<?php
}else{
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php';</script>";
}
?>

```

LAMPIRAN 2

Kode Program Website *Owner*

a. Halaman profil Owner: kprofilo.php

```

<?php
session_start();
if($_SESSION['level']=='1'){

include "includes/koneksi.php";
$sql=mysql_query("SELECT * FROM owner_futsal WHERE
id_owner='$_SESSION[idowner]'");
$data=mysql_fetch_array($sql);
if(!$_GET['aksi']=='upload'){
echo "
<form action='?page=k-profil-o&pagename=Profil_Futsal&aksi=edit'
method='POST'>
<table class='table table-hover table-condensed' '>
<tr>
    <td colspan='1'><h4>KELOLA PROFIL OWNER FUTSAL</h4></td>
    <td colspan='2'><div class='pull-right'>
        <a href='?page=k-profil-o&pagename=Profil
Futsal&aksi=upload' class='btn btn-primary'> UPLOAD FOTO PROFIL
        </a>
    </td>
<tr>
    <td width=310px ><strong>Nama Pemilik</strong></td>
    <td width=6px><strong>:</strong></td>
    <td><input type='text' name='nama' placeholder='Nama Lengkap'
value='".$data[nama_owner]."' required /></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Nama Futsal</strong></td>
    <td width=6px><strong>:</strong></td>
    <td><input type='text' name='namaf' placeholder='Nama Futsal'
value='".$data[nama_futsal]."' required /></td>

```

```

</tr>
<tr>
    <td><strong>No. Telepon/Line SMS</strong></td>
    <td width=6px><strong>:</strong></td>
    <td><textarea name='tlpn' placeholder='Telepon' required>$data[telp]</textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Alamat</strong></td>
    <td width=6px><strong>:</strong></td>
    <td><textarea name='alamat' placeholder='Alamat' required>$data[alamat_futsal]</textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Fasilitas</strong></td>
    <td width=6px><strong>:</strong></td>
    <td><textarea name='fasilitas' placeholder='Fasilitas' required>$data[fasilitas]</textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Info/Keterangan Lainnya</strong></td>
    <td width=6px><strong>:</strong></td>
    <td><textarea name='info_futsal' placeholder='Info Tempat Futsal Anda' required>$data[info_futsal]</textarea></td>
</tr><td colspan='2'></td>
    <td colspan='1'><button type='submit' class='btn btn-success' name='edit' title='Update'><i class='icon-edit icon-white'></i> UPDATE</button>
    </td>
</tr>
</table>
</form>";
}

if($_GET['aksi']=='edit'){
    $nama=$_POST['nama'];
    $namaf=$_POST['namaf'];
    $tlpn=$_POST['tlpn'];
    $alamat=$_POST['alamat'];
    $fasilitas=$_POST['fasilitas'];
    $info_futsal=$_POST['info_futsal'];

    if((empty($nama)) || (empty($namaf)) || (empty($tlpn)) || (empty($alamat))) || (empty($fasilitas)) || (empty($info_futsal))){
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Tidak Boleh Kosong')</script>";
        echo "<script type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-profil-o&pagename=Profil Futsal';</script>";
    }else{
        $data=mysql_query("UPDATE owner_futsal
                            SET
                            nama_owner='$nama',
                            nama_futsal='$namaf',
                            telp='$tlpn',
                            alamat_futsal='$alamat',
                            fasilitas='$fasilitas',
                            info_futsal='$info_futsal'");
    }
}

```

```

        info_futsal='$_info_futsal'

        WHERE
        id_owner='$_SESSION[idowner]'
    ");
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dirubah')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-profil-
o&pagename=Profil Futsal';</script>";
}
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-profil-
o&pagename=Profil Futsal';</script>";
} else{
    $file_name = stripslashes($file_name);
    $file_name = str_replace("'", "", $file_name);
    $new_file = $foto_lama;
    copy($file_data, "gambar_futsal/".$new_file);
    $input=mysql_query("UPDATE owner_futsal
        SET
        foto_futsal='$new_file'
        WHERE
        id_owner='$_SESSION[idowner]'" or die(mysql_error()));
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dirubah')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-profil-
o&pagename=Profil Futsal';</script>";
}
?>
```

b. Halaman edit lapangan: edit_lapangan.php

```

<?php
session_start();
if($_SESSION['level']=='1'){
?>
<?php
include "includes/koneksi.php";
if($_GET['aksi']=='tambah'){
    $nl=$_POST['nl'];
    $kl=$_POST['kl'];
    $nmr=$_POST['nomor_lapangan'];
    $info_harga=$_POST['info_harga'];
    $file_data = $_FILES['foto']['tmp_name'];
    $file_name = $_FILES['foto']['name'];
    $no = rand(0000,9999);
    $stanggal = (date("Y-m-j"));
    if((empty($nl))||empty($kl)||empty($file_name)){
echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Tidak Boleh
Kosong')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
lapangan&pagename=Kelola Lapangan';</script>";
}
```

```

}else{
    $file_name = stripslashes($file_name);
    $file_name = str_replace("'", "", $file_name);
    $new_file = $tanggal.".$no.".jpg";
    copy($file_data, "gambar_lapangan/".$new_file);
    $input=mysql_query("INSERT INTO data_lapangan VALUES
    ('','$SESSION[idowner]','$SESSION[idowner]','$nl','$new_f
ile','$kl','$info_harga')")or die(mysql_error());
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Ditambahkan')</script>";
    echo "<script type='text/javascript'>document.location='?page=k-
lapangan&pagename=Kelola Lapangan';</script>";
}
}elseif($_GET['aksi']=='edit'){
    $idlap = $_GET['idlap'];
    $sql=mysql_query("SELECT * FROM data_lapangan WHERE
id_lapangan='$idlap'");
    $data=mysql_fetch_array($sql);
    echo "
<form action='?' method='POST' enctype='multipart/form-data'>
<table class='table table-hover table-condensed table-striped'>
<tr>
    <td><h4>EDIT LAPANGAN FUTSAL</h4></td>
    <td colspan=2><div class='pull-right'><img
src='gambar_lapangan/$data[foto_lapangan]' height='200'
width='150' /></div></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Nama Lapangan</strong></td>
    <td><input type='text' name='nl' placeholder='Nama Lapangan'
value='$data[nama_lapangan]' required /></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Ganti Foto</strong></td>
    <td><input type='file' name='foto_baru' /><input type='hidden'
name='foto_lama' value='$data[foto_lapangan]' />
    <input type='hidden' name='id' value='$data[id_lapangan]'>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Keterangan Lapangan</strong></td>
    <td><textarea name='kl' placeholder='Keterangan
Lapangan'$data[ket_lapangan]</textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td><strong>Info Harga Sewa perJam</strong></td>
    <td><input type='text' name='info_harga' placeholder='Harga Sewa
perJam'$data[info_harga]</input></td>
</tr>
<tr><td colspan='2'></td>
    <td colspan='1'>
        <input class='btn btn-success' type='submit' name='edit'
value='SIMPAN' />
    </td>
</tr>
```

```

</tr>
</table>
</form>";
if($_POST['edit']=='SIMPAN'){
    $id      =$_POST['id'];
    $nl=$_POST['nl'];
    $kl=$_POST['kl'];
    $info_harga=$_POST['info_harga'];
    $foto_lama  = $_POST['foto_lama'];
    $file_data  = $_FILES['foto_baru']['tmp_name'];
    $file_name  = $_FILES['foto_baru']['name'];
    $file_tipe  = $_FILES['foto_baru']['type'];
    if((empty($nl))||!(empty($kl))){
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Tidak Boleh Kosong')</script>";
        echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
lapangan&pagename=Kelola Lapangan';</script>";
    }else{
        $file_name = stripslashes($file_name);
        $file_name = str_replace("'", "", $file_name);
        $new_file  = $foto_lama;
        copy($file_data,"gambar_lapangan/".$new_file);
        // $NamaFile = $new_file;
        $update = mysql_query("UPDATE data_lapangan SET
nama_lapangan='$nl',
ket_lapangan='$kl',
info_harga='$info_harga',
foto_lapangan ='$new_file' WHERE id_lapangan='$id'" )or
die(mysql_error());
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dirubah')</script>";
        echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
lapangan&pagename=Kelola Lapangan';</script>";
    }
}else{
    $idlap = $_GET['idlap'];
    $gambar  = $_GET['sampul'];
    @unlink('gambar_lapangan/'.$gambar);
    $del=mysql_query("DELETE FROM data_lapangan WHERE
id_lapangan='".$_GET[idlap]."'");
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
lapangan&pagename=Kelola Lapangan';</script>";
}
?>

```

c. Halaman pemesanan lapangan: kpesanan.php

```

<?php
session_start();
if($_SESSION['level']=='1') {

```

```

include "includes/koneksi.php";
if($_GET['action']=='ubahstatus'){
$update = mysql_query("UPDATE jadwal SET status='1' WHERE
id_jadwal='".$_GET[idjadwal']."'")or die(mysql_error());
echo "<script type='text/javascript'>alert('Pemesanan
Lapangan Berhasil Dikonfirmasi')</script>";
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
pesanan&pagename=Data%20Pemesan';</script>";

}elseif($_GET['action']=='hapus'){
$hapus=mysql_query("DELETE FROM jadwal WHERE
id_jadwal='".$_GET[idjadwal]'");
echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dihapus')</script>";
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
pesanan&pagename=Data%20Pemesan';</script>";
}else{

$jmlperhalaman = 10; // jumlah record per halaman
$hasil=($_GET['hal']*$jmlperhalaman)- $jmlperhalaman;
$hal = $_GET['hal'];

if(!isset($_GET['hal'])){
$page = 1;
$no=0;
} else {
$page = $_GET['hal'];
$no=$hasil;
}
$offset = ((($page * $jmlperhalaman) - $jmlperhalaman);
$sql = "SELECT * FROM jadwal,owner_futsal,data_lapangan, member
WHERE jadwal.id_owner=owner_futsal.id_owner AND
jadwal.kd_lapangan=data_lapangan.kd_lapangan
AND jadwal.id_member=member.id_member
AND jadwal.id_owner='$_SESSION[idowner]' AND jadwal.status='0'
ORDER BY tgl_main desc LIMIT $offset, $jmlperhalaman";
$row = mysql_query("SELECT id_member FROM jadwal where
id_owner='$_SESSION[idowner]'AND status='0'");
$jmlrow=mysql_num_rows($row);
$qry = mysql_query($sql) or die ("SQL Error: ".mysql_error());
$jml=mysql_num_rows($qry);
echo "
<div class='pull-left'>
<strong> Jumlah Data Booking : $jmlrow</div><br /><br /><br /><br
/></strong>
<table class='table table-hover table-condensed table-striped'>
<thead>
<tr bgcolor=#333>
<th ><font color=white><strong> No. </strong></font></th>
<th ><font color=white><strong>Tanggal Pesan</strong></font></th>
<th ><font color=white><strong>TanggalPakai</strong></font></th>
</th>
<th ><font color=white><div align=left><strong>Jam
Main</strong></div></font></th>

```

```

<th ><font color=white><div align=left><strong>Jam
    Selesai</strong></div></font></th>
<th ><font color=white><div
align=left><strong>Lapangan</strong></div></font></th>
<th ><font color=white><div align=left><strong>Nama
    Pemesan</strong></div></font></th>
<th ><font color=white><div
align=left><strong>Telepon</strong></div></font></th>
<th ><font color=white><center>
<strong>Aksi</strong></center></font></th>
</tr>
</thead>
";
$no=1;
while ($data=mysql_fetch_array($qry)) {
    echo"
        <tr>
            <td> $no </center></td>
            <td> $data[tgl_pesan] </td>
            <td> $data[tgl_main] </td>
            <td <center> $data[jam_awal] </center></td>
            <td <center> $data[jam_akhir] </center></td>
            <td <center> $data[nama_lapangan] </center></td>
            <td <center> $data[nama_member] </center></td>
            <td <center> $data[telephone_member] td>
            <td><center><a href='index.php?page=k-
pesanan&pagename=Data%20Pemesan&idjadwal=$data[id_jadwal]&action=u
bahstatus'> <button class='btn btn-success' title='Konfirmasi'><i
class='icon-edit icon-white'></i>Konfirm</button></a> |";
        ?>
        <a href='index.php?page=k-
pesanan&pagename=Data%20Pemesan&idjadwal=<?php
echo"$data[id_jadwal]" ;?>&action=hapus' onclick="return
confirm('Apakah Anda yakin data ini akan dihapus?')"> <button
class='btn btn-danger' title='Hapus Data'><i class='icon-trash
icon-white'></i> X </button></a>
    php
        echo"</center>
    </td>
        </tr>
";
$no++;
}
echo "</table>";
$total_record = mysql_result(mysql_query("SELECT COUNT(*) as Num
FROM jadwal where id_owner='$_SESSION[idowner]' AND status='0'
ORDER BY id_jadwal"),0);

$total_halaman = ceil($total_record / $jmlperhalaman);
if ($total_record>$jmlperhalaman){
    echo "<center>Halaman :<br />";
    $perhal=2;
    if($hal > 1){
        $prev = ($page - 1);
        echo "<a href='?page=k-

```

```

pesan&pagename=Data%20Pemesan&hal=$prev'>Sebelumnya</a> ";
}
if($total_halaman<=10) {
$hal1=1;
$hal2=$total_halaman;
}else{
$hal1=$hal-$perhal;
$hal2=$hal+$perhal;
}
if($hal<=5) {
$hal1=1;
}
if($hal<$total_halaman) {
$hal2=$hal+$perhal;
}else{
$hal2=$hal;
}
for($i = $hal1; $i <= $hal2; $i++) {
if(($hal) == $i){
echo "[<b>$i</b>] ";
} else {
if($i<=$total_halaman) {
echo "<a href='?page=k-
pesan&pagename=Data%20Pemesan&hal=$i'>$i</a> ";
}
}
}
if($hal < $total_halaman) {
$next = ($page + 1);
echo "<a href='?page=k-
pesan&pagename=Data%20Pemesan&hal=$next'>Selanjutnya</a>";
}
echo "</center>";
}
}
?>
</html>
<?php
}else{
?
?>

```

d. Halaman agenda event: edit_agenda.php

```

<?php
session_start();
if($_SESSION['level']=='1') {

include "includes/koneksi.php";
<?php
if($_GET['action']=='tambah') {
?>
<form name ='tes' action="#" method="POST"
enctype="multipart/form-data" >
<table class='table table-hover table-condensed '>
<tr>
```

```

        <td colspan="3"><h4>"Tambah Data Event"</h4></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Judul Agenda</td>
        <td></td>
        <td><input type="text" name="judul" size="90" placeholder='Judul Agenda' required /></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Tanggal Kegiatan</td>
        <td></td>
        <td><input type="text" name="tanggal_k" placeholder='Tanggal' title='format :yyyy-mm-dd' required />&nbsp<a href='javascript:void(0)' onClick='if(self.gfPop) gfPop.fPopCalendar(document.tes.tanggal_k); return false;'><img name='popcal' align='absmiddle' src='data/view/calender/calbtn.gif' width='39' height='22' border='0' alt=''/></a></td>
            <iframe width=174 height=189 name='gToday:normal:data/view/calender/normal.js' id='gToday:normal:data/view/calender/normal.js' src='data/view/calender/ipopeng.htm' scrolling='no' frameborder='0' style='visibility:visible; z-index:999; position:absolute; top:-500px; left:-500px;'></iframe>
    </tr>
    <tr>
        <td>Isi Kegiatan</td>
        <td></td>
        <td><textarea name="isi" cols="60" ></textarea></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Sampul Event</td>
        <td></td>
        <td><input type="file" name="foto" /></td>
    </tr>
    <tr>
        <td></td>
        <td></td>
        <td><input class="btn btn-success" type="submit" name="tambah" value="SIMPAN" /></td>
    </tr>

</table>
</form>
<?php
    if($_POST['tambah']=='SIMPAN'){
        $judul      = $_POST['judul'];
        $tgl_k     = $_POST['tanggal_k'];
        $isi       = $_POST['isi'];
        $file_data = $_FILES['foto']['tmp_name'];
        $file_name = $_FILES['foto']['name'];
        $no = rand(0000,9999);
        $stanggal = (date("Y-m-j"));
        $tanggal_posting=date("Y-m-d");
    }
}

```

```

if(empty($judul) || empty($tgl_k) || empty($isi) || empty($file_name)) {
    echo "Data Tidak Boleh Kosong" ;
} else{
    $file_name = stripslashes($file_name);
    $file_name = str_replace("'", "", $file_name);
    $new_file = $Stanggal.".". $no.".jpg";
    copy($file_data,"gambar_agenda/".$new_file);
    $input=mysql_query("INSERT INTO agenda VALUES
('','$judul','$isi','$Stanggal_posting','$tgl_k','$_SESSION[idowner
]', '$new_file')") or die(mysql_error());
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data
Berhasil Ditambahkan')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
event&pagename=Event%20Futsal';</script>";

}
}

}elseif($_GET['action']=='edit'){
$id_agenda = $_GET['idagenda'];
$sql=mysql_query("SELECT * FROM agenda WHERE id='$id_agenda'");
$data=mysql_fetch_array($sql);
?>
<form action="#" method="POST" enctype="multipart/form-data" >
<table class='table table-hover table-condensed table-striped'>
<tr>
    <td><h4>Update Data Event</h4></td>
    <td colspan="2"><div class="pull-right"></div></td>
</tr>
<tr>
    <td>Judul Agenda</td>
    <td>:</td>
    <td><input type="text" size="70" name="judul" value="<?php
echo "$data[judul]"; ?>" /></td>
</tr>
<!--<tr>
    <td>Tanggal Kegiatan</td>
    <td>:</td>
    <td><input type="text" name="tanggal_k"
placeholder='Tanggal' title='format :yyyy-mm-dd' required
/>&nbsp<a href='javascript:void(0)'
onClick='if(self.gfPop) gfPop.fPopCalendar(document.tes.tanggal_k);
return false;' ><img name='popcal' align='absmiddle'
src='data/view/calender/calbtn.gif' width='39' height='22'
border='0' alt=''/></a></td>
        <iframe width=174 height=189
name='gToday:normal: data/view/calender/normal.js'
id='gToday:normal: data/view/calender/normal.js'
src='data/view/calender/ipopeng.htm' scrolling='no'
frameborder='0' style='visibility:visible; z-index:999;
position: absolute; top:-500px; left:-500px;'></iframe>
</tr>-->
<tr>
    <td>Tanggal Kegiatan</td>

```

```

<td></td>
<td><input type="text" name="tanggal_k" value="<?php echo
"$data[tanggal_kegiatan]"; ?>" />&ampnbsp (Tahun-Bulan-Tanggal)</td>

</tr>
<tr>
    <td>Isi Agenda</td>
    <td></td>
    <td><textarea name="isi" cols="60"><?php echo
"$data[isiagenda]"; ?></textarea></td>
</tr>
<tr>
    <td>Ganti Foto</td>
    <td></td>
    <td><input type="file" name="foto_baru" /><input type="hidden"
name="foto_lama" value="<?php echo "$data[foto_agenda]"; ?>" /></td>
</tr>
<tr>
    <td></td>
    <td></td>
    <td><input type="hidden" name="id" value="<?php echo
"$data[id]"; ?>" /><input class="btn btn-success" type="submit"
name="edit" value="SIMPAN" /></td>
</tr>

</table>
</form>
<?php
if($_POST['edit']=='SIMPAN'){
    $id      =$_POST['id'];
    $judul   =$_POST['judul'];
    $stanggal_posting=date("Y-m-d");
    $tgl_k   = $_POST['tanggal_k'];
    $isi     = $_POST['isi'];
    $foto_lama = $_POST['foto_lama'];
    $file_data = $_FILES['foto_baru']['tmp_name'];
    $file_name = $_FILES['foto_baru']['name'];
    $file_tipe = $_FILES['foto_baru']['type'];

    if(empty($judul)||empty($tgl_k)||empty($isi)){
        echo "Data Tidak Boleh Kosong";
    }else{
        $file_name = stripslashes($file_name);
        $file_name = str_replace("'", "", $file_name);
        $new_file = $foto_lama;
        copy($file_data,"gambar_agenda/".$new_file);
        //NamaFile = $new_file;
        $update = mysql_query("UPDATE agenda SET
judul='$judul',tanggal_kegiatan='$tgl_k',isiagenda='$isi',foto_ag
enda ='$new_file' WHERE id='$id'")or die(mysql_error());
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dirubah')</script>";
        echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
event&pagename=Event%20Futsal';</script>";
    }
}

```

```

    }
}

} else{
    $id = $_GET['idagenda'];
    $gambar = $_GET['sampul'];
    @unlink('gambar_agenda/'.$gambar);
    $del=mysql_query("DELETE FROM agenda WHERE
id='".$_GET[idagenda]'");
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dihapus')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=k-
event&pagename=Event%20Futsal';</script>";
}
} else{
    echo "<meta http-equiv='refresh' content='1
URL=index.php'>";
}
?
```

e. Halaman cek jadwal: cek_jadwal.php

```

<?php
include "includes/koneksi.php";
$tgl_main=$_POST['tgl_main'];

$tgl_pesan=date("Y-m-d");
$jam_pesan= date("H:i:s");
$jam_awal=$_POST['jam_awal'];
$jam_akhir=$_POST['jam_akhir'];
//$_SESSION[idmember]="Umum";
$kd_lapangan=$_POST['kd_lapangan'];
$id_owner=$_POST['id_owner'];
$pagename=$_POST['pagename'];

$jam = date("H");
$m=date("i");
$s=date("s");
$jam2= $jam+2;
if($jam2<=9){
    $jam_lagi = "0$jam2:$m:$s";
}elseif($jam2>24){
    $jam_lagi = "05:$m:$s";
}elseif($jam2<=3){
    $jam_lagi = "05:$m:$s";
}else{
    $jam_lagi = "$jam2:$m:$s";
}

if(empty($tgl_main)){
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Silakan Pilih
Tanggal dan Jam Terlebih Dahulu')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=fcek-l-
futsal&pagename=Cek Jadwal Lapangan
";
}

```

```

Futsal&idf=$_POST[id_owner]&kdlf=$_POST[kd_lapangan'];</script>";
} else {
$jam_awal_cek=substr($jam_awal,0,2);
$jam_akhir_cek=substr($jam_akhir,0,2);
Scek_data_semua=mysql_query("SELECT * FROM jadwal WHERE
tgl_main='$tgl_main' AND
jam_awal='$jam_awal' AND jam_akhir='$jam_akhir'
AND
id_member='$_SESSION[idmember]' AND
id_owner='$id_owner' AND kd_lapangan='$kd_lapangan'");
$ada_semua=mysql_num_rows($cek_data_semua);
if($ada_semua==1){
echo "<script type='text/javascript'>alert('Lapangan Pada Jam
Tersebut SUDAH DIPESAN, Silakan Pilih Lapangan Lainnya atau
Tanggal & Jam Lain')</script>";
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=fcek-l-
futsal&pagename=$pagename&idf=$_POST[id_owner]&kdlf=$_POST[kd_lap
angan'];</script>";
}else{
$cek_tanggal=mysql_query("SELECT tgl_main FROM jadwal
WHERE tgl_main='$tgl_main'");
$tgl=mysql_num_rows($cek_tanggal);
if($tgl >= 1){
$cetak_lapangan=mysql_query("SELECT * FROM jadwal WHERE
kd_lapangan='$kd_lapangan'");
$cetak_lapangan_ada=mysql_num_rows($cetak_lapangan);
if($cetak_lapangan_ada>=1){
$cetak=mysql_query("SELECT * FROM jadwal WHERE
HOUR(jam_awal)>=$jam_awal_cek AND
HOUR(jam_akhir)<=$jam_akhir_cek");
$ada=mysql_num_rows($cetak);
if($ada>=1){
echo "<script type='text/javascript'>alert('Lapangan Pada Jam
Tersebut SUDAH DIPESAN, Silakan Pilih Lapangan Lainnya atau
Tanggal & Jam Lain')</script>";
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=fcek-l-
futsal&pagename=$pagename&idf=$_POST[id_futsal]&kdlf=$_POST[kd_la
pangan'];</script>";
//echo "JAM TERSEBUT SUDAH DIPESAN<br />";
}else{
if($_SESSION['level']=='2'){
echo "<script type='text/javascript'>alert('Terima Kasih Anda
telah memilih tempat futsal kami, Untuk membatalkan pemesanan
dapat dilakukan pada Menu BOOKING.')</script>";
$insert=mysql_query("INSERT INTO jadwal values
('$','$tgl_main','$tgl_pesan','$jam_pesan','$jam_lagi','$jam_awal'
,'$jam_akhir','$_SESSION[idmember]','$id_owner','$kd_lapangan','0
')");
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
pesanan-member&pagename=Data Booking Lapangan';</script>";
}else{
echo "<script type='text/javascript'>alert('Lapangan BISA
DIPESAN, Silakan LOGIN dengan Username dan Password Anda, atau

```

```

DAFTAR MEMBER BARU bila belum mempunyai akun ')</script>";
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=sign-
in&pagename=Login%20Area';</script>";
}
}
} else{
if($_SESSION['level']=='2'){
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Terima
Kasih Anda telah memilih tempat futsal kami, Untuk membatalkan
pemesanan dapat dilakukan pada Menu BOOKING.')</script>";
    $insert=mysql_query("INSERT INTO jadwal values
('','$tgl_main','$tgl_pesan','$jam_pesan','$jam_lagi','$jam_awal'
,'$jam_akhir','$_SESSION[idmember]','$id_owner','$kd_lapangan','0
')");
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
pesan-member&pagename=Data Booking Lapangan';</script>";
}
else{
    echo "<script
type='text/javascript'>alert('Lapangan BISA DIPESAN, SILAKAN
LOGIN dengan Username dan Password Anda, atau DAFTAR MEMBER BARU
bila belum mempunyai akun')</script>";
    //echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=fcek-l-
futsal&pagename=Cek Jadwal Lapangan
Futsal&idf=$_POST[id_futsal]&kdlf=$_POST[kd_lapangan]';</script>" ;
}
echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=sign-
in&pagename=Login%20Area';</script>";
}
}
} else{
if($_SESSION['level']=='2'){
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Terima Kasih Anda
telah memilih tempat futsal kami, Untuk membatalkan pemesanan
dapat dilakukan pada Menu BOOKING.')</script>";
    $insert=mysql_query("INSERT INTO jadwal values
('','$tgl_main','$tgl_pesan','$jam_pesan','$jam_lagi','$jam_awal'
,'$jam_akhir','$_SESSION[idmember]','$id_owner','$kd_lapangan','0
')");
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=k-
pesan-member&pagename=Data Booking Lapangan';</script>";
}
else{
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Lapangan BISA
DIPESAN, SILAKAN LOGIN dengan Username dan Password Anda, atau
DAFTAR MEMBER BARU bila belum mempunyai akun')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='index.php?page=sign-
in&pagename=Login%20Area';</script>";
}
}
}
?>

```

LAMPIRAN 3

Kode Program Website *Administrator*

a. Halaman konfirmasi owner: aktivasi_owner.php

```
<?php
    session_start();
    include "../../includes/koneksi.php";
    $sql=mysql_query("SELECT * FROM owner_futsal WHERE
status_aktif='0' ORDER BY nama_owner asc");
    if($_GET['action']=='ubahstatus'){
        $update = mysql_query("UPDATE owner_futsal SET status_aktif='1'
WHERE id_owner='".$_GET[idowner]+"'")or die(mysql_error());
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Berhasil
Diaktivasi')</script>";
        echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?menu=konf_owner';</scri
pt>";
    }elseif($_GET['action']=='hapus'){
        $hapus=mysql_query("DELETE FROM owner_futsal WHERE
id_owner='".$_GET[idowner] "'");
        echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dihapus')</script>";
        echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?page=konf_owner&pagenam
e=Konfirmasi Owner';</script>";
    }else{
        ?>
    <h3><strong>AKTIVASI OWNER</strong></h3>
    <?php
        echo"<table class='data'>
            <tr class='data'>
                <th class='data' width='30px'>No</th>
                <th class='data'>Nama Futsal</th>
                <th class='data'>Nama Pemilik</th>
                <th class='data'>Telepon</th>
                <th class='data'>Alamat</th>
                <th class='data'>Fasilitas</th>
                <th class='data'>Info Futsal</th>
                <th class='data' width='75px'>Pilihan</th>
            </tr>";
        $no=1;
        while($data=mysql_fetch_array($sql)){
            echo"<tr>
                <td class='data' width='30px'>$no</td>
                <td class='data'>$data[nama_futsal]</td>
                <td class='data'>$data[nama_owner]</td>
                <td class='data'>$data[telp]</td>
                <td class='data'>$data[alamat_futsal]</td>
                <td class='data'>$data[fasilitas]</td>
                <td class='data'>$data[info_futsal]</td>
                <td class='data' width='75px'>
                    <center><a href='adminweb.php?menu=konf_owner&idowner=
$data[id_owner]&action=ubahstatus'> <button class='btn btn-
```

```

success' title='Konfirmasi/Aktivasi Owner'><i class='icon-edit icon-white'></i> </button></a> |";
?>
<a href='?menu=kel_owner&idlap=<?php
echo"$data[id_owner]";?>&aksi=hapus&sampul=<?php
echo"$data[foto_lapangan]";?>' onclick="return confirm('Apakah
data ini akan dihapus?')"><button class='btn btn-danger'
value='Hapus' title='Hapus'><i class='icon-trash icon-white'></i>
</button></a>
<?php
echo "</center>
</td>
</tr>";
$no++;
}
}
echo" </table>";
?>

```

b. Halaman kelola *owner* : kel_owner.php

```

<?php
session_start();
include "../includes/koneksi.php";
$sql=mysql_query("SELECT * FROM owner_futsal WHERE
status_aktif='1' ORDER BY nama_owner asc");
?>
<h3><strong>KELOLA OWNER</strong></h3>
<?php
echo"<table class='data'>
<tr class='data'>
<th class='data' width='30px'>No</th>
<th class='data'>Nama Futsal</th>
<th class='data'>Nama Pemilik</th>
<th class='data'>Telepon</th>
<th class='data'>Alamat</th>
<th class='data'>Fasilitas</th>
<th class='data'>Info Futsal</th>
<th class='data' width='75px'>Pilihan</th>
</tr>";
$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($sql)) {
    echo"<tr>
<td class='data' width='30px'>$no</td>
<td class='data'>$data[nama_futsal]</td>
<td class='data'>$data[nama_owner]</td>
    <td class='data'>$data[telp]</td>
    <td class='data'>$data[alamat_futsal]</td>
    <td class='data'>$data[fasilitas]</td>
    <td class='data'>$data[info_futsal]</td>
    <td class='data' width='75px'>
<center>
";
?>
<a href='?menu=kel_owner&id_owner=<?php

```

```

echo"$data[id_owner]";?>&aksi=hapus&sampul=<?php
echo"$data[foto_lapangan]";?>' onclick="return confirm('Apakah
Anda yakin data ini akan dihapus?')"><button class='btn btn-
danger' value='Hapus' title='Hapus'><i class='icon-trash icon-
white'></i> HAPUS </button></a>
<?php
    echo "</center>
    </td>
</tr>";
    $no++;
}
echo"      </table>";
if($_GET['aksi']=='hapus'){
    $hapus=mysql_query("DELETE FROM owner_futsal WHERE
        id_owner='".$_GET[id_owner].'");
    echo"<script>alert('DATA BERHASIL DIHAPUS')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?menu=kel_owner';</scrip
t>";
}
?>

```

c. Halaman kelola *member* : kel_member.php

```

<?php
session_start();
include "../includes/koneksi.php";
$sql=mysql_query("SELECT * FROM member ORDER BY nama_member asc
");
?> <h3><strong>KELOLA MEMBER</strong></h3>
<?php
    echo"<table class='data'>
        <tr class='data'>
            <th class='data' width='30px'>No</th>
            <th class='data'>Nama Member</th>
            <th class='data'>Username Member</th>
            <th class='data'>Telepon</th>
            <th class='data'>Alamat</th>
            <th class='data' width='75px'>Pilihan</th>
        </tr>";
    $no=1;
    while($data=mysql_fetch_array($sql)){
        echo"<tr>
            <td class='data' width='30px'>$no</td>
            <td class='data'>$data[nama_member]</td>
            <td class='data'>$data[username_member]</td>
            <td class='data'>$data[telephone_member]</td>
            <td class='data'>$data[alamat_member]</td>
            <td class='data' width='80px'>
                <center> ";
        ?>
        <a href='?menu=kel_member&idmember=<?php
            echo"$data[id_member]";?>&aksi=hapus&sampul=<?php
            echo"$data[nama_member]";?>' onclick="return confirm('Apakah
            Anda yakin data ini akan dihapus?')"><button class='btn btn-
            danger' value='Hapus' title='Hapus'><i class='icon-trash icon-

```

```

white'></i> HAPUS </button></a>
<?php
    echo"</center>
    </td>
    </tr>";
    $no++;
}
echo"      </table>";

if($_GET['aksi']=='hapus'){
    $hapus=mysql_query("DELETE FROM member WHERE
id_member='$_GET[idmember]'");
    echo"<script>alert('DATA BERHASIL DIHAPUS')</script>";
    echo "<script
type='text/javascript'>document.location='?menu=kel_member';</sc
ript>";
}
?>

```

d. Halaman kelola agenda event : kel_event.php

```

<?php
    session_start();
    include "../includes/koneksi.php";
    $sql=mysql_query("SELECT * FROM agenda,owner_futsal WHERE
    owner_futsal.id_owner=agenda.id_owner ORDER BY id asc   ");
?>
<h3><strong>KELOLA EVENT</strong></h3>
<?php
    echo"<table class='data'>
        <tr class='data'>
            <th class='data' width='30px'>No</th>
            <th class='data'>Nama Futsal </th>
            <th class='data'>Tanggal Posting</th>
            <th class='data'>Tanggal Event</th>
            <th class='data'>Judul</th>
            <th class='data'>Foto Event</th>
            <th class='data' width='75px'>Pilihan</th>
        </tr>";
    $no=1;
    while($data=mysql_fetch_array($sql)){
echo"<tr>
        <td class='data' width='30px'>$no</td>
        <td class='data'>$data[nama_owner]</td>
        <td class='data'>$data[tanggal_posting]</td>
        <td class='data'>$data[tanggal_kegiatan]</td>
        <td class='data'>$data[judul]</td>
        <td class='data'>$data[foto_agenda]</td>
        <td class='data' width='75px'>
            <center>";
?>
<a href='?menu=kel_event&id=<?php
echo"$data[id]";?>&aksi=hapus&sampul=<?php echo"$data[judul]";?>'>
    onclick='return confirm('Apakah Anda yakin data ini akan
    dihapus?')"><button class='btn btn-danger' value='Hapus'
    title='Hapus'><i class='icon-trash icon-white'></i> HAPUS

```

```
</button></a>
<?php
    echo"</center>
    </td>
    </tr>";
    $no++;
}
echo"      </table>";

if ($_GET['aksi']=='hapus'){
    $del=mysql_query("DELETE FROM agenda WHERE id='".$_GET[id]."'");
    echo "<script type='text/javascript'>alert('Data Berhasil
Dihapus')</script>";
    echo "<script type='text/javascript'>document.location='? menu
=kel_event';
</script>";
}
?>
```

LAMPIRAN 4**Kuisisioner Website Member**Sistem Pemesanan *Online* Penggunaan Lapangan Futsal Di Kota Yogyakarta

NAMA : _____

PEKERJAAN : _____

Berilah Tanda (✓) pernyataan yang menurut Anda sesuai dengan sistem ini !

Pengujian Fungsionalitas Website Member

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	<i>Website member</i> dapat menampilkan form <i>login</i>		
2	<i>Website member</i> dapat menampilkan daftar tempat-tempat futsal		
3	<i>Website member</i> dapat untuk melakukan cek jadwal lapangan dari tempat-tempat futsal		
4	<i>Website member</i> dapat menampilkan informasi agenda event dari tempat-tempat futsal		
5	<i>Website member</i> dapat untuk melakukan pemesanan lapangan futsal		
6	<i>Website member</i> dapat menampilkan informasi jadwal penggunaan lapangan		
7	<i>Website member</i> memiliki fasilitas pendaftaran		

Pengujian Interface / Antarmuka Website Member

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka <i>website member</i> nyaman bagi pengguna dan mudah digunakan					
2	Menu pengoperasian <i>website member</i> beserta fitur yang tersedia mudah digunakan					
3	Bahasa dan petunjuk <i>website member</i> ini mudah dipahami					

Pengujian Pengujian Usability Website Member

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Website member</i> ini mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan penggunaan lapangan futsal					

2	<i>Website member</i> ini mempermudah masyarakat dalam mendapatkan referensi tempat-tempat futsal					
3	<i>Website member</i> ini layak untuk digunakan masyarakat					

Keterangan SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju N: Netral STS : Sangat Tidak Setuju

LAMPIRAN 5

Kuisisioner Website Owner

Sistem Pemesanan *Online Penggunaan Lapangan Futsal Di Kota Yogyakarta*

NAMA : _____

PEKERJAAN : _____

Berilah Tanda (✓) pernyataan yang menurut Anda sesuai dengan sistem ini !

Pengujian Fungsionalitas Website Owner

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	<i>Website owner</i> dapat menampilkan <i>form login</i>		
2	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen profil		
3	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen data lapangan		
4	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen pemesanan lapangan		
5	<i>Website owner</i> dapat melakukan manajemen agenda event		

Pengujian Interface / Antarmuka Website Owner

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka <i>website owner</i> layanan pemesanan penggunaan lapangan futsal nyaman dilihat					
2	Fitur yang tersedia pada <i>website owner</i> mudah digunakan					
3	Bahasa dan petunjuk <i>website owner</i> ini mudah dipahami					

Pengujian Pengujian Usability Website Owner

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Website owner</i> ini diperlukan oleh pemilik tempat futsal					
2	<i>Website owner</i> ini membantu pengelola tempat futsal dalam pelayanan member					
3	<i>Website owner</i> ini layak digunakan oleh pemilik/pengelola lapangan futsal					

Keterangan SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju N: Netral STS : Sangat Tidak Setuju

LAMPIRAN 6

Kuisisioner Website Administrator

Sistem Pemesanan *Online Penggunaan Lapangan Futsal Di Kota Yogyakarta*

NAMA : _____

PEKERJAAN : _____

Berilah Tanda (✓) pernyataan yang menurut Anda sesuai dengan sistem ini !

Pengujian Fungsionalitas Website Administrator

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	<i>Website administrator</i> dapat menampilkan <i>form login</i>		
2	<i>Website administrator</i> dapat melakukan konfirmasi pendaftaran <i>owner/pemilik tempat futsal</i>		
3	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola akun <i>owner/pemilik tempat futsal</i>		
4	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola akun <i>member/penyewa lapangan</i>		
5	<i>Website administrator</i> dapat melakukan kelola agenda <i>event</i> yang diposting oleh <i>owner/pemilik tempat futsal</i>		

Pengujian Interface / Antarmuka Website Administrator

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka <i>website administrator</i> pemesanan penggunaan lapangan futsal nyaman dilihat					
2	<i>Website administrator</i> beserta fitur yang tersedia mudah digunakan					
3	<i>Website administrator</i> memiliki menu pengoperasian yang mudah digunakan & mudah dipahami					

Pengujian Pengujian Usability Website Administrator

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
1	<i>Website administrator</i> diperlukan dalam mengelola akun <i>owner</i> dan <i>member</i>					
2	<i>Website</i> ini sangat berguna dalam manajemen data sistem					

Keterangan SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju N: Netral STS : Sangat Tidak Setuju