

# **e-Futsal**

**(Aplikasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web)**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan oleh :

**Syafii 3311111012**

Disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma III



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI BATAM**

**BATAM**

**2014**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**e-Futsal**

**(Aplikasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web)**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**Syafii (3311111012)**

Telah disetujui dan disahkan sebagai laporan tugas akhir

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Di

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI BATAM**

Batam, 19 Agustus 2014

Disetujui oleh:

Pembimbing,

**Mufti Fathonah Muvariz, S.T, M.Eng**

**NIK.113101**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya :

NIM : 3311111012

Nama : Syafii

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul :

e-Futsal (Aplikasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web)

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik

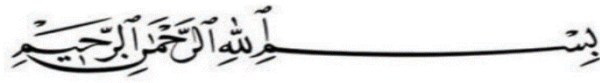
Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Negeri Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 19 Agustus 2014

**Syafii**  
3311111012

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena atas rahmat dan karunianya kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "e-Futsal (Aplikasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web)". Aplikasi ini bertujuan untuk membantu memberikan informasi tentang lapangan futsal, untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi, tempat dan waktu yang diinginkan dalam penyewaan lapangan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi mengenai lapangan futsal.

Dalam kesempatan ini ,penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua Orangtua tercinta yang memberikan dukungan, semangat dan doa.
2. Bapak Mufti Fathonah Muvariz, S.T, M.Eng selaku Pembimbing Tugas Akhir.
3. Bapak Andy Triwinarko, M.T selaku Dosen Wali.
4. Bapak Dwi Ely Kurniawan, M.Kom selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Bapak/Ibu Dosen Penguji atas saran dan kritiknya dalam proses perkembangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika atas bimbingannya.
7. Teman-teman yang memberikan semangat dan doa dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mengakui bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan bantuan dari berbagai pihak berupa kritik ataupun saran guna penyempurnaan selanjutnya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin mempelajari tentang *Pemrograman Web Desain*.

Batam, 19 Agustus 2014

**Penulis**

## **Abstrak**

### **e-Futsal ( Aplikasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web )**

Seiring dengan perkembangan zaman futsal mulai menjadi trend dari berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja sampai orang tua. Selama ini pengelola lapangan futsal dalam melakukan pengelolaan data lapangan, data pelanggan, data jadwal, serta data penyewaan masih dicatat secara tulis tangan. Begitu juga dengan pelanggan, untuk memesan lapangan pelanggan selalu datang secara langsung ketempat lapangan untuk melakukan penyewaan, hal ini sangat membuang waktu. Teknologi informasi saat ini yang sangat digemari dan dimanfaatkan secara efektif oleh banyak orang adalah *website*. Dengan penerapan pemrograman web yang terintegrasi dengan sistem *database*, maka pengguna dapat melakukan pengelolaan. Pada tugas akhir ini dirancang e-FUTSAL aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *Database MySQL*. Aplikasi e-Futsal ini dapat melakukan penyewaan lapangan futsal dan pelanggan dapat memesan lapangan futsal yang diinginkan.

Kata Kunci : Futsal, Web, Databases.

## **Abstract**

### **e-Futsal (Field Rent Web Based Application)**

Today futsal become a trend for people in various age, from child, young and old. All this time futsal field owner manage field's data, customer's data, schedule's data and also rent's data by manual. Customers also come by themselves to field rent to reserve the fields, this way waste the time. One of favorite information technology which use efective and efficiently is website. By apply website programming and system database integration, user will be able to manage data effective and efficienly. With the implementation of web programming that is integrated with a database system, the user can perform the management. In this final e-FUTSAL designed web-based applications using the programming language PHP and uses a MySQL database. Applications can be e-Futsal indoor soccer field and perform leasing customers can order the desired indoor soccer field.

Keywords : Futsal, Web, Databases.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan .....	I
Halaman Pernyataan .....	II
Kata Pengantar .....	III
Abstrak .....	IV
Abstract.....	V
Daftar Isi.....	VI
Daftar Gambar .....	VII
Daftar Tabel.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	2
I.3 Batasan Masalah.....	3
I.4 Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Sistem Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
II.1 Tinjauan Pustaka .....	5
II.2 Futsal .....	6
II.2.1 Pengertian Futsal.....	7
II.3 Pengertian Penyewaan.....	7
II.3.1 Faktor-Faktor Mempengaruhi Penyewaan .....	7
II.4 Pengertian Web .....	8
II.4.1 Cara Kerja Web.....	9
II.4.2 Fungsi Web .....	9
II.5 Bahasa Pemrograman.....	10
II.5.1 Bahasa PHP ( <i>Hipertext Preprosesor</i> ).....	11

II.5.2 Bahasa HTML ( <i>Hypertext Markup Language</i> ).....	11
II.6 MySql.....	12
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	14
III.1 Deskripsi Umum Sistem .....	14
III.2 Karakteristik Pengguna.....	15
III.3 Lingkungan Operasional.....	16
III.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
III.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
III.4 Deskripsi Fungsional .....	17
III.5 Diagram Context.....	17
III.5.1 DFD Level 1 Aplikasi e-FUTSAL.....	18
III.5.2 DFD Level 2 Proses 3.1 Menu Data Pelangan .....	19
III.5.3 DFD Level 2 Proses 3.2 Menu Data Lapangan & Laporan.....	20
III.5.4 DFD Level 2 Proses 3.3 Menu Jadwal.....	21
III.5.5 DFD Level 2 Proses 3.4 Menu Booking.....	22
III.5.5 DFD Level 2 Proses 3.5 Menu Master Data Pengelola .....	22
III.5.5 DFD Level 2 Proses 3.6 Menu Management Users.....	23
III.5.6 DFD Level 2 Proses 3.7 Menu Request.....	24
III.5.7 DFD Level 2 Proses 3.8 Menu Laporan .....	24
III.5.5 DFD Level 2 Proses 3.4 Menu Booking.....	224
III.6 Analisis Kebutuhan Data .....	25
III.6.1 ER Diagram .....	25
III.7 Deskripsi Data.....	26
III.8 Daftar Tabel Aplikasi.....	27
III.9 Dekomposisi Fungsional Modul.....	28
III.10 Spesifikasi Proses.....	31
III.10.1 Spesifikasi Proses Login.....	31

III.10.2 Spesifikasi Proses Registrasi.....	32
III.10.3 Spesifikasi Proses Ubah Data Member .....	32
III.10.4 Spesifikasi Proses Hapus Data Member .....	33
III.10.5 Spesifikasi Proses Lihat Data Member .....	34
III.10.6 Spesifikasi Proses Ubah Data Lapangan Induk .....	34
III.10.7 Spesifikasi Proses Hapus Data Lapangan induk .....	35
III.10.8 Spesifikasi Proses Lihat Data Lapangan Induk .....	35
III.10.9 Spesifikasi Proses Ubah Data Lapangan Anak.....	36
III.10.10 Spesifikasi Proses Hapus Data Lapangan Anak .....	36
III.10.11 Spesifikasi Proses Lihat Data Lapangan Anak.....	36
III.10.12 Spesifikasi Proses Hapus Data Jadwal.....	37
III.10.13 Spesifikasi Proses Tambah Data Jadwal.....	37
III.10.14 Spesifikasi Proses Lihat Data Jadwal .....	38
III.10.15 Spesifikasi proses tambah data admin pengelola.....	39
III.10.16 Spesifikasi proses ubah data admin pengelola .....	40
III.10.17 Spesifikasi proses lihat data admin pengelola .....	40
III.10.18 Spesifikasi proses hapus data admin pengelola .....	40
III.10.19 Spesifikasi Proses Tambah Data User .....	41
III.10.20 Spesifikasi Proses Ubah Data User.....	42
III.10.21 Spesifikasi Proses Hapus Data User .....	42
III.10.22 Spesifikasi Proses Lihat Data User .....	43
III.11 Perancangan Tampilan.....	43
III.11.1 Perancangan Menu Awal Web.....	43
III.11.2 Perancangan Menu Registrasi .....	44
III.11.3 Perancangan Notifikasi Pendaftaran .....	45
III.11.4 Perancangan Menu Galeri.....	45
III.11.5 Perancangan Menu Login .....	46

III.11.6 Perancangan Menu Utama Admin Pengelola .....	46
III.11.7 Perancangan Menu Data Member.....	47
III.11.8 Perancangan Menu Daftarkan Member .....	48
III.11.9 Perancangan Menu Buat Lapangan Induk .....	49
III.11.10 Perancangan Menu Data Lapangan Induk .....	50
III.11.11 Perancangan Menu Buat Lapangan Anak.....	51
III.11.12 Perancangan Menu Data Lapangan Anak.....	52
III.11.13 Perancangan Menu Jadwal.....	53
III.11.14 Perancangan Menu Booking .....	54
III.11.15 Perancangan Menu Branda Admin Master .....	55
III.11.16 Perancangan Menu Master Data Pengelola Admin Master .....	55
III.11.17 Perancangan Menu Request Admin Master.....	56
III.11.18 Perancangan Menu Management User Admin Master .....	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	59
IV.1 Implementasi .....	59
IV 1.1 Implementasi File Basis Data .....	59
IV 1.1.1 Table Admin Pengelola .....	59
IV 1.1.2 Table Member.....	59
IV 1.1.3 Table User.....	60
IV 1.1.4 Table Jadwal .....	60
IV 1.1.5 Table Booking .....	61
IV 1.1.6 Table Lapangan Induk .....	61
IV 1.1.7 Table Lapangan Anak.....	62
IV 1.1.8 Table Lokasi .....	62
IV 2.1 Implementasi Tampilan Antar Muka.....	63
IV 2.2.1 Tampilan Awal Halaman Web .....	63
IV 2.2.2 Tampilan Menu Registrasi.....	64

IV 2.2.3 Tampilan Menu Geleri.....	65
IV 2.2.4 Tampilan Menu Login .....	66
IV 2.2.5 Tampilan Menu Awal Admin Pengelola .....	67
IV 2.2.6 Tampilan Menu Form Daftarkan Member .....	68
IV 2.2.6 Tampilan Menu Lihat Data Booking .....	69
IV.2 Pengujian	
IV 2.1 Tujuan Pengujian .....	70
IV 2.2 Strategi Pengujian.....	70
IV 2.3 Hasil Pengujian.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
V.1 Kesimpulan .....	70
V.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	
LAMPIRAN A.....	
LAMPIRAN B .....	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambaran Umum Deskripsi Aplikasi Sewa Lapangan Futsal .....	14
Gambar 2. Diagram Context .....	17
Gambar 3. DFD Level 1 .....	18
Gambar 4. DFD Level 2 Proses 3.1 Menu Data Pelangan.....	19
Gambar 5. DFD Level 2 Proses 3.2 Menu Data Lapangan .....	20
Gambar 6. DFD Level 2 Proses 3.3 Menu Jadwal .....	21
Gambar 7. DFD Level 2 Proses 3.4 Menu Booking .....	22
Gambar 8. DFD Level 2 Proses 3.5 Menu Master Data Pengelola .....	22
Gambar 9. DFD Level 2 Proses 3.6 Menu Management Users .....	23
Gambar 10. DFD Level 2 Proses 3.7 Menu Request .....	24
Gambar 11. DFD Level 2 Proses 3.8 Menu Laporan .....	24
Gambar 12. ER Diagram .....	40
Gambar 13. Perancangan Menu Branda .....	43
Gambar 14. Perancangan Menu Registrasi.....	44
Gambar 15. Perancangan Notivikasi Pendaftaran Admin Pengelola.....	45
Gambar 16. Perancangan Menu Galeri.....	45
Gambar 17. Perancangan Menu Login .....	46
Gambar 18. Perancangan Menu Admin Pengelola.....	46
Gambar 19. Perancangan Menu Daftar Member .....	47
Gambar 20. Perancangan Menu Daftarkan member.....	48
Gambar 21. Perancangan Menu Buat Lapangan Induk .....	49
Gambar 22. Perancangan Menu Data Lapangan Induk .....	50
Gambar 23. Perancangan Menu Buat Lapangan Anak.....	51

Gambar 24. Perancangan Menu Data Lapangan anak .....	52
Gambar 25. Perancangan Menu Jadwal.....	53
Gambar 26. Perancangan Menu Booking .....	54
Gambar 27. Perancangan Menu Branda Admin Master .....	54
Gambar 28. Perancangan Menu Master Data Pengelola .....	55
Gambar 29. Perancangan Menu Request Admin Master.....	56
Gambar 30. Perancangan Menu Management User Admin Master .....	57
Gambar 31. Tabel Admin Pengelola .....	58
Gambar 32. Tabel Member .....	58
Gambar 34. Tabel User .....	59
Gambar 35. Tabel Jadwal .....	59
Gambar 36. Tabel Booking.....	60
Gambar 37. Tabel Lapangan Induk .....	60
Gambar 38. Tabel Lapangan Anak .....	61
Gambar 39. Tabel Lokasi .....	61
Gambar 40. Tampilan Awal Halaman Web.....	62
Gambar 41. Tampilan Menu Registrasi .....	63
Gambar 42. Tampilan Menu Galeri .....	64
Gambar 43. Tampilan Menu Login .....	65
Gambar 44. Tampilan Menu Awal Admin Pengelola .....	66
Gambar 45. Tampilan Menu Form Daftarkan Member.....	67
Gambar 46. Tampilan Menu Buat Jadwal Lapangan.....	68
Gambar 47. Tampilan Menu Lihat Data Booking .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian .....	5
Tabel 2. Karakteristik Pengguna System .....	15
Tabel 3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	16
Tabel 4. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak .....	16
Tabel 5. Deskripsi Data .....	26
Tabel 6. Daftar Tabel Aplikasi .....	27
Tabel 7. Dekomposisi Fungsional .....	28
Tabel 8. Spesifikasi Proses Login .....	31
Tabel 9. Spesifikasi proses registrasi .....	32
Tabel 10. Spesifikasi proses ubah data member .....	32
Tabel 11. Spesifikasi proses hapus data member.....	33
Tabel 12. Spesifikasi proses lihat data member.....	34
Tabel 13. Spesifikasi proses ubah data lapangan induk.....	34
Tabel 14 Spesifikasi proses hapus data lapangan induk .....	35
Tabel 15. Spesifikasi proses lihat data lapangan induk .....	35
Tabel 16. Spesifikasi proses ubah data lapangan anak .....	36
Tabel 17. Spesifikasi proses hapus data lapangan anak.....	36
Tabel 18. Spesifikasi proses lihat data lapangan anak.....	37
Tabel 19 Spesifikasi proses hapus data jadwal .....	37
Tabel 20. Spesifikasi proses tambah data jadwal.....	38
Tabel 21. Spesifikasi proses lihat data jadwal .....	38
Tabel 22. Spesifikasi proses tambah data admin pengelola.....	39
Tabel 23. Spesifikasi proses ubah data admin pengelola .....	40

Tabel 24. Spesifikasi proses lihat data admin pengelola .....	40
Tabel 25 Spesifikasi proses hapus data admin pengelola .....	40
Tabel 26. Spesifikasi proses tambah data user.....	41
Tabel 27. Spesifikasi proses ubah data user.....	42
Tabel 28. Spesifikasi proses hapus data user .....	42
Tabel 29. Spesifikasi proses lihat data user .....	43
Table 30. Deskripsi Perancangan Menu Registrasi .....	44
Table 31. Deskripsi Perancangan Menu Login.....	46
Table 32. Deskripsi Perancangan Menu Data Member .....	47
Table 33. Deskripsi Perancangan Menu Data Member .....	48
Table 34. Deskripsi Perancangan Menu Buat Lapangan Induk.....	49
Table 35. Deskripsi Perancangan Menu Data Lapangan Induk.....	50
Table 36. Deskripsi Perancangan Menu Buat Lapangan Anak .....	51
Table 37. Deskripsi Perancangan Menu Data Lapangan Anak .....	52
Table 38. Deskripsi Perancangan Menu Jadwal .....	53
Table 39. Deskripsi Perancangan Menu Booking.....	54
Table 40. Deskripsi Perancangan Master Data Pengelola .....	55
Table 41. Deskripsi Perancangan Menu Request .....	56
Table 42. Deskripsi Perancangan Menu User Admin Master.....	57

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Olah raga yang banyak digemari orang sekarang ini, seperti olah raga futsal sangat banyak diminati dan populer. Seiring dengan perkembangan jaman futsal mulai menjadi trend dari berbagai usia dari anak-anak, remaja, sampai orang tuapun senang bermain futsal. Futsal dimainkan oleh lima orang dalam satu tim, tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga dapat memiliki pemain cadangan. Lapangan sepak bola sekarang ini sudah sangat terbatas, sehingga lapangan futsal menjadi *alternative* dalam bermain sepak bola yang dimainkan di *indoor* atau pun *outdoor* dan ukuran lapangan futsal mempunyai panjang lebih kurang 25 sampai 43 m sementara lebar 15 sampai 25 m dengan ukurannya yang kecil sangat menghemat tempat, para pelaku bisnis pun mulai tertarik dan berlomba-lomba untuk membuat lapangan futsal karena keuntungannya sangat besar dan menggiurkan untuk para pelaku bisnis.

Namun kebanyakan pengelola lapangan futsal dalam mengelola data lapangan, jadwal, data pemesanan, serta data pelanggan masih dilakukan secara tulis tangan. Pencatatan jadwal penyewaan pun sering terjadi kesalahan karena informasi mengenai pemakaian lapangan kurang akurat. Selain itu Pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan lapangan membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal karena masih dirancang dan disusun secara tulis tangan. Hal ini mengakibatkan pencarian data masih dilakukan dengan cara menelusuri arsip-arsip yang dapat menyita waktu.

Sejalan dengan hal tersebut, sesuai dengan kemajuan teknologi serta mengingat banyaknya minat untuk bermain futsal pada saat ini serta kurang baiknya dalam pengelolaan data penyewaan lapangan futsal maka untuk meningkatkan kinerja

pengelola lapangan dibuat suatu penelitian yang berjudul “e-Futsal (Aplikasi Penyewaan Lapangan)“.

e-Futsal (Aplikasi Penyewaan Lapangan) adalah suatu bentuk aplikasi yang berisi tentang informasi data lapangan, jadwal, data penyewaan, serta data pelanggan. Dengan dibuatnya suatu program “e-Futsal (Aplikasi Penyewaan Lapangan) “ ini maka para pelanggan dapat memperoleh informasi tentang penyewaan lapangan futsal.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web dengan admin master dapat mengelola data admin pengelola ?.
2. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web dengan admin pengelola dapat mengelola data lapangan, jadwal, dan data penyewaan ?.
3. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang bisa memberikan penyewaan lapangan kepada pelanggan ?.
4. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web untuk memberikan informasi hasil penyewaan kepada pelanggan?.
5. Bagaimana membuat hasil laporan pelanggan perbulan dalam format PDF?.

## **I.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah perancangan aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web antara lain:

1. Perancangan Web memberikan informasi tentang data admin pengelola, data lapangan, jadwal, data penyewaan dan data pelanggan.
2. Aplikasi tidak melakukan pembayaran secara online.
3. Tidak menampilkan notifikasi via transfer dengan syarat dan ketentuan.

#### **I.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari tugas akhir ini berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi berbasis web untuk mempermudah admin master mengelola data admin pengelola.
2. Membuat aplikasi berbasis web untuk mempermudah admin pengelola dalam mengelola data lapangan, jadwal, dan data penyewaan.
3. Membuat aplikasi berbasis web untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan.
4. Membangun aplikasi yang dapat memberikan laporan data pelanggan, data jadwal, dan data penyewaan lapangan dalam format PDF

#### **I.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang referensi tinjauan dari tugas akhir sebelumnya serta pemahaman tentang aplikasi penyewaan lapangan futsal, penjelasan mengenai tool dan teknik yang digunakan untuk membuat suatu web.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang,Deskripsi umum *system*, Karakteristik penggunaan, Lingkungan penggunaan, Lingkungan Operasional, Deskripsi Fungsional, *Diagram Context*,

*Data Flow Diagram (DFD), Analisis Kebutuhan Data, Entity Relationship Diagram (ERD), Deskripsi Data, Daftar Tabel Aplikasi, Dekomposisi Fungsi Modul, Spesifikasi Proses dan Perancangan Tampilan.*

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dan pengujian sistem.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran tentang Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dan fitur-fitur tambahan tentang lokasi dan fasilitasnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### II.1 Tinjauan Pustaka

Aplikasi Penyewaan Lapangan yang akan dirancang mengacu pada tugas akhir yang sudah ada yaitu “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Meteor Berbasis Web” oleh Sayogi (2013). Tema yang diangkat dari sistem tersebut tentang penyewaan lapangan, pembuatan web ini lebih dikhususkan menggunakan satu tempat lapangan futsal dan penggunaan admin masih satu admin pada web tersebut. Berdasarkan referensi diatas penulis membuat sebuah web yang berjudul Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Selain memberikan informasi penyewaan lapangan futsal, web ini juga dapat membuat banyak *account* admin sebagai pengelola lapangan dan memberikan fasilitas yang dimiliki untuk tempat lapangan.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian

NO	Deskripsi	Aplikasi sebelumnya	Aplikasi yang akan dikembangkan
1	Aplikasi Berbentuk <i>Web base</i>	YA	YA
2	Tambah Admin Pengelola	Sistem Tidak ada penambahan admin pengelola	Aplikasi bisa melakukan penambahan admin pengelola
3	Tambah Pelanggan	YA	YA

NO	Deskripsi	Aplikasi sebelumnya	Aplikasi yang akan dikembangkan
4	Pembayaran	Sistem memberikan informasi detail pembayaran yang harus di bayar	Sistem memberikan informasi detail pembayaran yang harus di bayar
5	Laporan	Sistem memberikan laporan transaksi yang berhubungan dengan data	Sistem memberikan laporan transaksi yang berhubungan dengan data
6	Fitur Lapangan	Admin pengelola tidak dapat menambahkan fasilitas lapangan sendiri	Admin pengelola dapat menambahkan fasilitas lapangan sendiri

## II.2 Futsal

### II.2.1 Pengertian Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan dan sampai sekarang futsal banyak digemari oleh masyarakat dan banyak kompetisi yang diadakan khususnya di Batam.

## **II.3 Pengertian Penyewaan**

Sewa menyewa adalah suatu perjanjian atau kesepakatan di mana penyewa harus membayar atau memberikan imbalan dan manfaat dari benda atau barang yang dimiliki oleh pemilik barang yang dipinjamkan. Hukum dari sewa menyewa adalah mubah atau diperbolehkan. Contoh sewa menyewa dalam kehidupan kita sehari-hari misalkan seperti kontrak mengontrak gedung kantor, kontrak rumah, sewa lahan tanah untuk pertanian, menyewa/ carter kendaraan, sewa menyewa vcd dan dvd original, sewa lapangan futsal, dan lain-lain oleh Bahtiar ( 2011 ).

Dalam sewa menyewa harus ada barang yang disewakan, penyewa, pemberi sewa, imbalan dan kesepakatan antara pemilik barang dan yang menyewa barang. Penyewa dalam mengembalikan barang atau aset yang disewa mengembalikan barang secara utuh seperti pertama kali tanpa kurang atau bertambah, kecuali ada kesepakatan lain yang disepakati saat sebelum barang berpindah tangan.

### **A. Beberapa hal yang membuat sewa menyewa batal**

1. Barang yang disewa rusak
2. Periode / masa pinjaman / kontrak sewa menyewa telah habis
3. Barang yang disewakan cacat setelah berada di tangan penyewa.

### **B. Manfaat Sewa Menyewa**

1. Membantu orang lain yang tidak sanggup membeli barang
2. Pemberi sewa mendapatkan manfaat dari yang penyewa

## **II.3.1 Faktor-Faktor Mempengaruhi Penyewaan**

Faktor-faktor yang mempengaruhi penyewaan antara lain :

1. Kondisi dan kemampuan penyewaan

Faktor yang perlu diperhatikan :

- a. Kondisi lapangan yang disewakan
  - b. Harga sewa
  - c. Syarat penyewaan, seperti kartu keluarga, ktp tanda penduduk.
2. Besarnya modal usaha yang dibutuhkan untuk pembuatan lapangan futsal.
  3. Bagaimana manajemen usaha lapangan futsal dengan baik.

## **II.4 Pengertian Web**

*Web* adalah sebuah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Halaman online yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah website biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali dengan URL.

Website sendiri merupakan berkas yang dibentuk dengan instruksi – instruksi berbasis HTML, XHTML atau bahasa script lainnya yang kemudian diterjemahkan oleh browser untuk menampilkan hasilnya. Website terbagi menjadi dua jenis yaitu website statis dan website dinamis. Website statis merupakan web yang memiliki isi yang tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan atau pemuktahiran isi web tersebut dilakukan secara manual.

Untuk membuat website statis anda tidak perlu mengetahui secara mendalam bahasa HTML atau script lainnya karena website statis biasanya akan dibangun dengan editor – editor yang dapat membuat halaman web secara otomatis. Website dinamis merupakan website yang secara spesifik didesain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Tidak seperti website statis, pengimplementasian situs web dinamis harus membuat sendiri tampilan dihalaman websitenya dengan menggunakan bahasa scripting seperti HTML, PHP, dan lainnya.

### **II.4.1 Cara Kerja Web**

Adapun cara kerja web adalah sebagai berikut :

1. Informasi web disimpan dalam dokumen dalam bentuk halaman-halaman web atau *web page*.

2. Halaman web tersebut disimpan dalam *computer server* web.
3. Sementara dipihak pemakai ada computer yang bertindak sebagai *computer client* dimana ditempatkan program untuk membaca halaman web yang ada di server web (*browser*).
4. *Browser* membaca halaman web yang ada di server web.

#### **II.4.2 Fungsi Web**

Secara umum situs web mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi

Situs web yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemograman web (*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail, form contact, chatting form*, dan yang lainnya.

2. Fungsi informasi

Situs web yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isisnya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat di download dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *shockwave* dan *java* diyakini sebagai langkah yang tepat, diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *news, profile company, library, reference, dll*.

3. Fungsi entertainment

Situs web juga dapat memiliki fungsi entertainment/hiburan. Bila situs web kita berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan downloadnya. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah *game online, film online, music online*, dan sebagainya.

4. Fungsi transaksi

Situs web dapat dijadikan sarana transaksi biisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan

komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaranannya bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.

## **II.5 Bahasa Pemrograman**

Bahasa pemrograman atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer adalah teknik komando / instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan / diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

Dalam konteks pemrograman, terdapat sejumlah bahasa pemrograman seperti Pascal, C, dan BASIC. Secara garis besar, bahasa-bahasa pemrograman dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Bahasa beraras - tinggi (*high-level language*), dan
2. Bahasa beraras - rendah (*low-level language*).

Bahasa beraras – tinggi adalah bahasa pemrograman yang berorientasi kepada bahasa manusia. Program dibuat menggunakan bahasa pemrograman yang mudah dipahami manusia., biasanya menggunakan kata – kata bahasa inggris misalnya IF untuk menyatakan “jika” dan AND untuk menyatakan “dan”. Termasuk dalam kelompok bahasa ini antara lain Java, C++, Pascal ,Basic dan lainnya.

Bahasa beraras rendah adalah bahasa pemrograman yang berorientasi kepada mesin. Bahasa ini menggunakan kode biner (yang hanya mengenal kode 0 dan 1), atau suatu kode sederhana untuk menggantikan kode – kode tertentu dalam system biner. Yang tergolong dalam kelompok bahasa ini adalah bahasa mesin dan bahasa rakitan. Bahasa – bahasa tersebut sangat sulit dipahami orang. Namun, bahasa generasi ini memberikan proses eksekusi yang sangat cepat. Selain itu, bahasa mesin

bersifat sangat bergantung pada mesin (*machine dependent*). Artinya bahasa mesin antara satu mesin dengan mesin yang lain jauh berbeda.

### **II.5.1 Bahasa PHP ( *Hypertext Preprocessor* )**

Adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis dan juga dapat digunakan untuk membuat CMS. PHP mengenal 8 tipe data , yaitu Boolean, Integer, Float/Double, String, Array, Object, Resource, NULL. Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman web, antara lain :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
4. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin ( linux, unix, macintosh, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah – perintah system.

### **II.5.2 Bahasa HTML ( *Hypertext Markup Language* )**

HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*) merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data antara *web server* ke *web browser*. Protokol ini mentransfer dokumen-dokumen *Web* yang berformat HTML. *Hypertext Markup Language* atau HTML adalah bahasa yang digunakan untuk menulis dokumen- dokumen dalam bentuk *hypertext*. Dokumen-dokumen tersebut didistribusikan dengan *World Wide Web* dan dapat dilihat pada komputer. Dokumen *HTML* disebut Markup Language, karena HTML berfungsi untuk memperindah file teks biasa untuk ditampilkan pada program *Web browser*. Pada dokumen HTML diijinkan untuk meng-klik teks yang berwarna lain dan mengakses dokumen baru, atau image, atau file film dari komputer yang sangat jauh jaraknya. Perbedaan antara

dokumen HTML dengan dokumen teks biasa adalah adanya tag HTML yang ditandai dengan “<.....>”. Tag ini kebanyakan dibuat berpasangan dan diletakkan diujung.

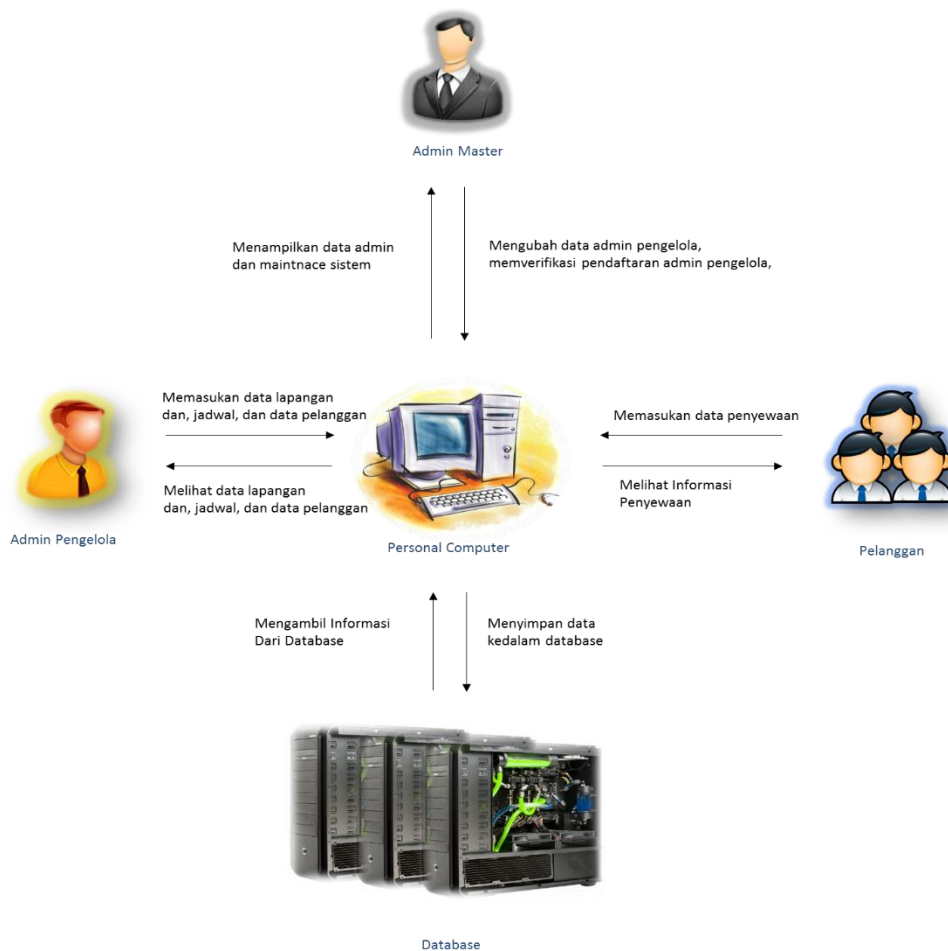
## **II.6 MySQL**

MySQL adalah Relational Database Management System ( RDBMS ) dimana telah didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL ( General Public License ). MySQL merupakan database yang dikembangkan dari bahasa SQL ( Structure Query Language ). SQL sendiri merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara script program dengan database server dalam hal pengolahan data. Dengan SQL, kita dapat membuat tabel yang nantinya akan diisi dengan data, memanipulasi data ( misalnya menambah data, menghapus data dan memperbaharui data). MySQL merupakan software resmi yang dikembangkan oleh perusahaan Swedia bernama MySQL AB, yang waktu itu bernama TcX Data Konsult AB. Pada awalnya MySQL memakai nama mSQL atau “mini SQL” sebagai antarmuka yang digunakan, ternyata dengan menggunakan MsqL itu mengalami banyak hambatan, yaitu sangat lambat dan tidak fleksibel. Oleh karena itu, Michael Widenius berusaha mengembangkan interface yang tersebut hingga ditemukan MySQL. Kala itu, MySQL didistribusikan secara khusus, yakni untuk keperluan nonkomersial bersifat gratis, sedangkan untuk kebutuhan komersial diharuskan membayar lisensi. Barulah sejak versi 3.23.19, MySQL dikategorikan software berlisensi GPL, yakni dapat dipakai tanpa biaya untuk kebutuhan apapun. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya yaitu SQL ( Structured Query Language ). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### III.1 Deskripsi Umum Sistem



Gambar 1. Gambaran Umum Deskripsi Aplikasi Sewa Lapangan Futsal

Cara kerja Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web ini dimana terdapat dua admin yang pertama admin master, admin yang kedua adalah admin pengelola yang mengelola lapangan dan pelanggan. Admin master memiliki hak akses penuh

dalam mengelola sistem, seperti melakukan verifikasi pendaftaran admin pengelola dan sebagai *maintenance* jika terjadi kesalahan sistem pada *database* MySQL. Admin pengelola sebagai pengelola lapangan atau pemilik lapangan yang berwenang mengelola data lapangan, jadwal, dan data penyewaan. Dimana data akan ditampilkan kedalam Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Disisi pelanggan mereka dapat melihat informasi lapangan dan melakukan penyewaan lapangan.

### III.2 Karakteristik Pengguna

Adapun karakteristik pengguna Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web sebagai berikut :

Tabel 2. Karakteristik Pengguna System

<i>User</i>	Hak Akses
Admin Master	Memiliki hak akses penuh dalam mengelolah dan sistem sebagai maintnace jika terjadi kesalahan sistem pada <i>database</i> MySql
Admin Pengelola	Memiliki hak akses penuh dalam memberikan update data penyewaan lapangan, laporan transaksi, denah/ lokasi, jadwal, harga dan fasilitas yang diberikan
Pelanggan	Dapat melihat informasi penyewaan lapangan, daerah/lokasi, jadwal, harga perlapangan, dan fasilitasnya.

### III.3 Lingkungan Operasional

#### III.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini sebagai berikut :

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

No	Hardware	Spesifikasi
1	Processor	Core 2 Duo
2	RAM	1GB
3	Harddiks	300GB

### III.3.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini sebagai berikut :

Tabel 4. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Jenis Perangkat Lunak	Perangkat Lunak yang digunakan
1	System Operasi	Windows Xp, 7
2	Web Server	Xampp-win32-1.7.3
3	Web Browser	Mozila Firefox
4	Dokumentasi	- Ms. Office Word 2007 - Ms. Visio 2007
5	Perangkat Lunak Pendukung	- NotePad ++
6	Database	MySql

### III.4 Deskripsi Fungsional

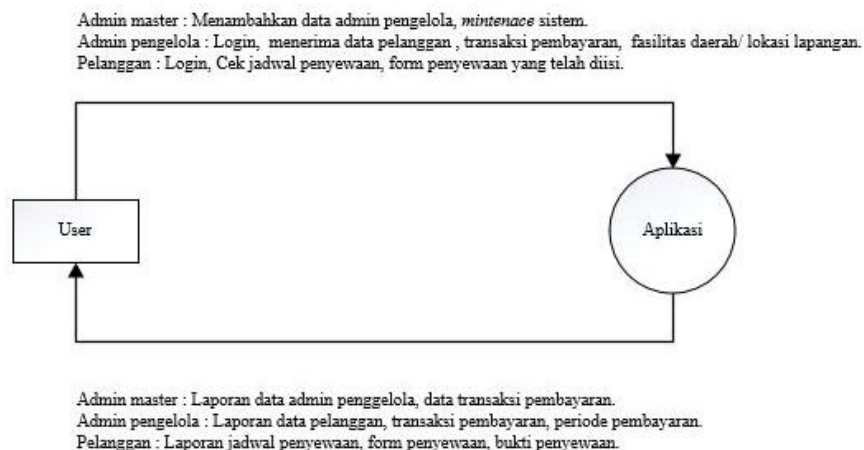
Aplikasi ini akan menangani beberapa proses yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut :

1. Proses login untuk masuk kedalam aplikasi.
2. Proses menambah, mengubah, menghapus dan melihat data admin pengelola.
3. Proses menambah, mengubah, menghapus dan melihat data pelanggan.

4. Proses menambah, mengubah, menghapus dan melihat fasilitas lapangan.
5. Proses menambah, mengubah, menghapus dan melihat transaksi pembayaran penyewaan lapangan.
6. Proses menambah, mengubah, menghapus dan melihat data periode pembayaran.
7. Proses menambah, mengubah, menghapus dan melihat data *user*

### III.5 Diagram Context

Context Diagram dari Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web adalah sebagai berikut :



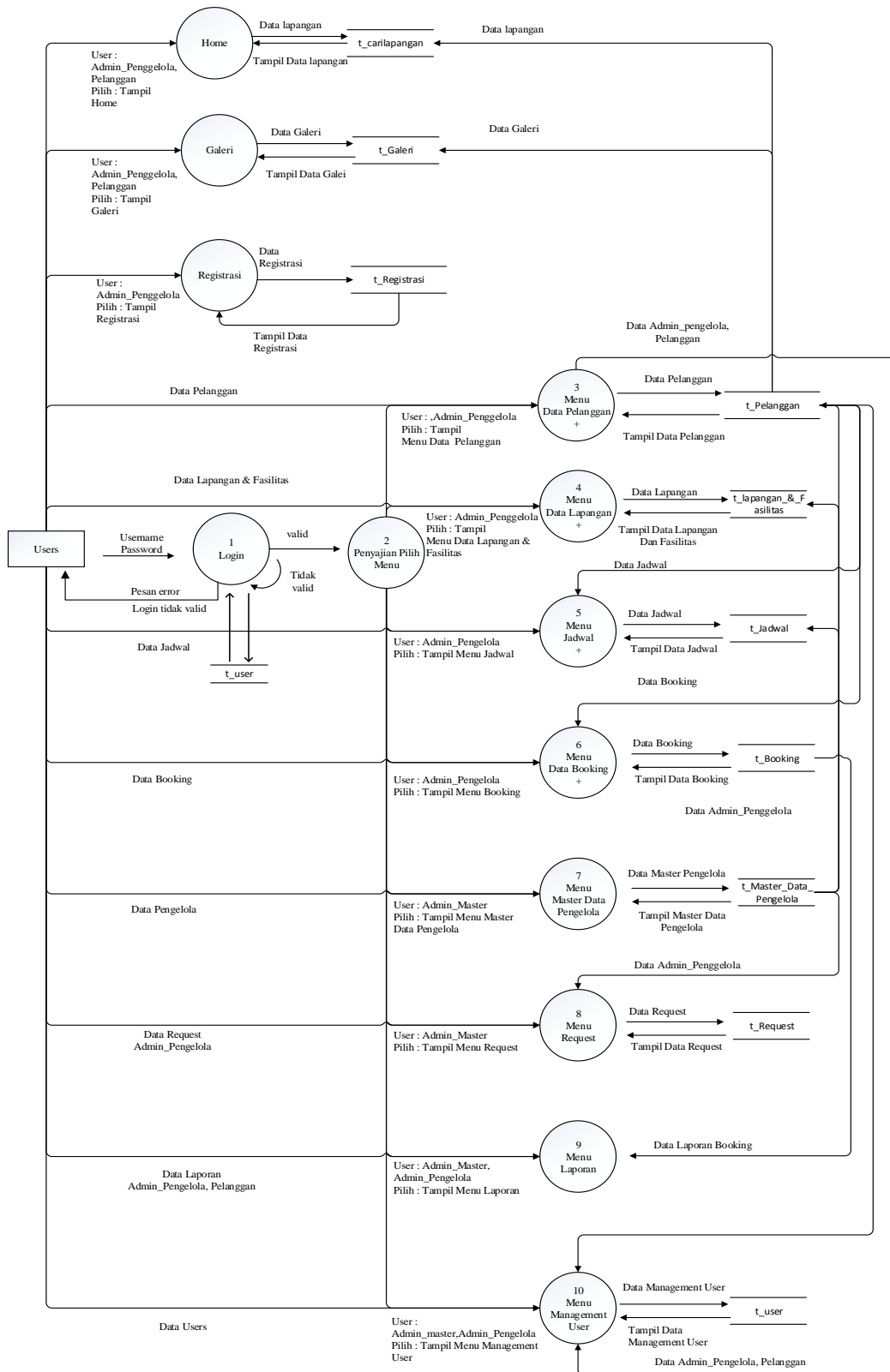
Gambar 2. Diagram Context

Pada gambar 2 menjelaskan fungsi *user* sebai admin master menambahkan data admin pengelola yang belum terdaftar, memverifikasi data admin pengelola dan rekap data admin pengelola. Aplikasi dapat memberikan laporan data admin pengelola dan data transaksi pembayaran.

Pada saat *user* sebagai admin penggelola dapat menerima data lapangan, jadwal, dan data pelanggan.

Pada saat *user* sebagai pelanggan dapat melakukan penyewaan, melihat informasi dan melakukan penyewaan lapangan .

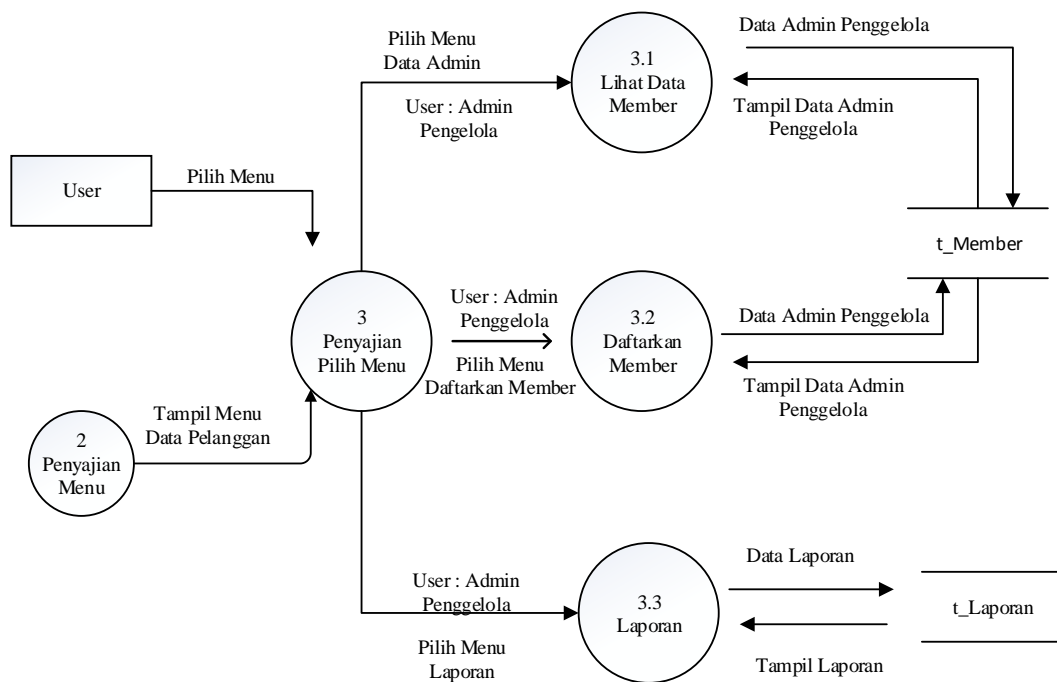
### III.5.1 DFD Level 1 e-Futsal



Gambar 3. DFD Level 1

User ( Admin Master, Admin Pengelola lapangan dan pelanggan ) memberikan *input* berupa *username* dan *password*. Apabila data input yang diberikan *valid*, maka *user* akan dapat mengakses sesuai hak akses masing-masing. Namun apabila tidak *valid*, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan. Admin Master sebagai *maintnance* dan *management* admin pengelola lapangan. Admin pengelola akan memperoleh hak akses penuh untuk melakukan proses pada menu Master Data, Lapangan, Pembayaran, dan Management User. Sedangkan pelanggan dapat memesan lapangan dengan memasukkan nomor handphon yang valid dan mencari lapangan yang diinginkan.

### III.5.2 DFD Level 2 Proses 3 Menu Data Pelanggan

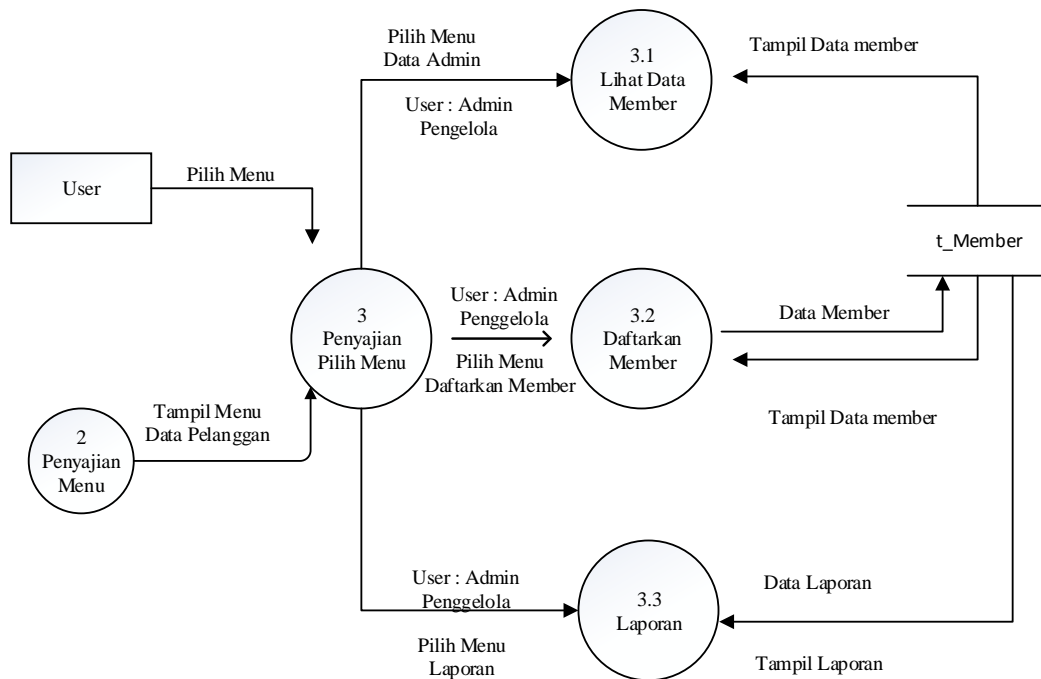


Gambar 4. DFD Level 2 Proses 3 Menu Data Pelanggan

DFD level 2 untuk menu Data Pelanggan ini dibagi menjadi 3 proses, yaitu lihat data member, daftarkan member, dan Laporan. Pada proses lihat data member admin pengelola dapat melihat data member di tabel member dan admin pengelola dapat mendaftarkan member yang ada di tabel daftarkan member.

Pada proses laporan, admin pengelola dapat melihat data laporan yang ada di tabel pelanggan yang sudah melakukan penyewaan lapangan.

### III.5.3 DFD Level 2 Proses 4 Menu Data Lapangan



Gambar 5. DFD Level 2 Proses 4 Menu Data Lapangan

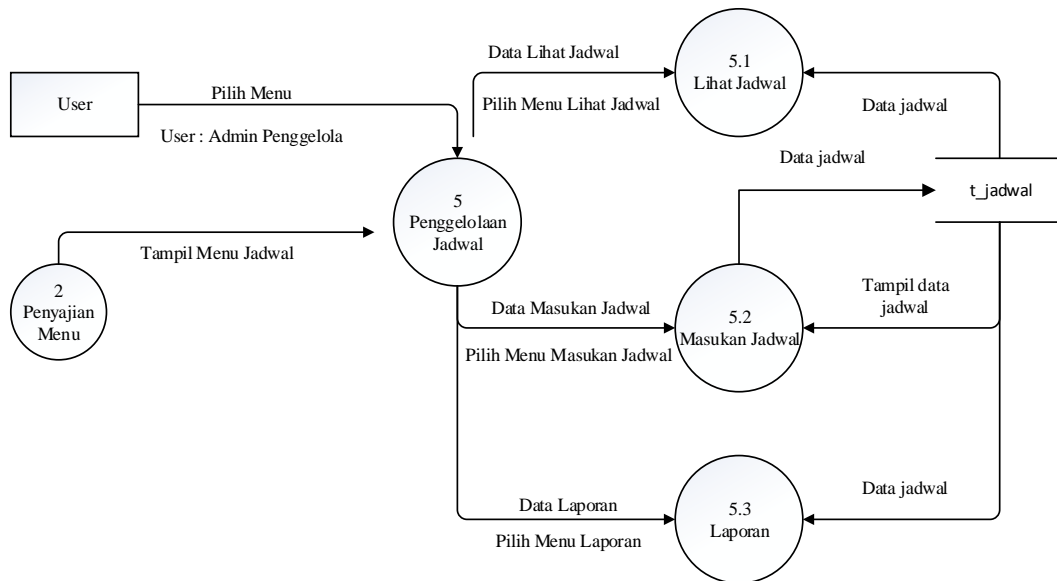
DFD level 2 untuk menu data lapangan ini dibagi menjadi 3 proses, yaitu data lapangan induk, masukan lapangan anak, dan data lapangan anak.

Pada proses buat lapangan induk, admin pengelola dapat membuat lapangan induk memasukkan nama lapangan, alamat, dan lokasi lapangan.

Proses data lapangan induk, admin pengelola dapat melihat data lapangan induk.

Pada proses masukan lapangan anak, admin pengelola dapat memasukkan lapangan jumlah lapangan yang ada di satu tempat lapangan dan menampilkan data lapangan anak.

### III.5.4 DFD Level 2 Proses 5 Menu Jadwal

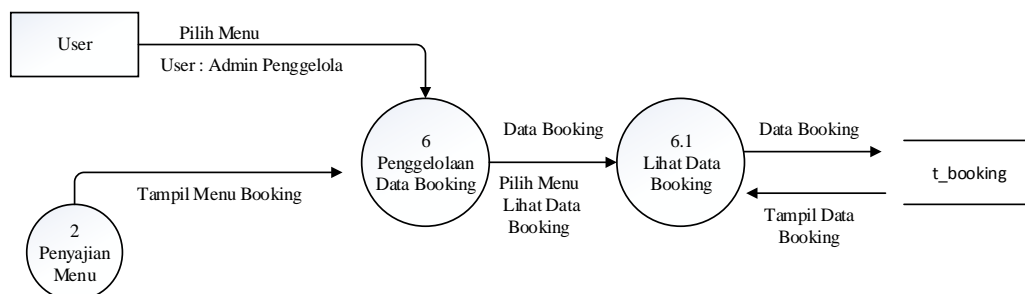


Gambar 6 DFD Level 2 Proses 5 Menu Jadwal

DFD level 2 untuk proses jadwal, data ini terbagi menjadi 3 proses, yaitu lihat jadwal, masukan jadwal, dan laporan jadwal

Pada proses lihat jadwal, admin pengelola dapat melihat jadwal pelanggan yang ada di tabel jadwal dan dapat memasukan jadwal pelanggan.

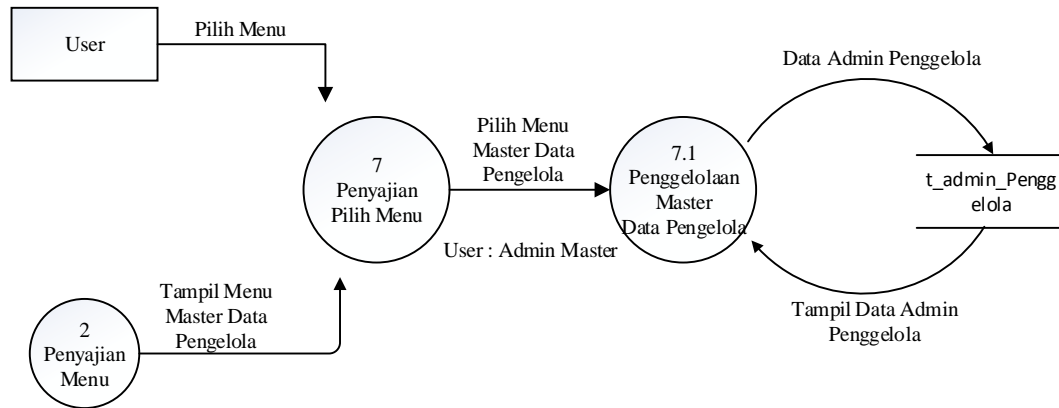
### III.5.5 DFD Level 2 Proses 6 Menu Data Booking



Gambar 7 DFD Level 2 Proses 6 Menu Booking

DFD level 2 untuk proses *Booking*. Admin pengelola dapat melihat data booking pada tabel booking yang berfungsi sebagai informasi siapa yang melakukan booking lapangan dan laporan pada tabel booking.

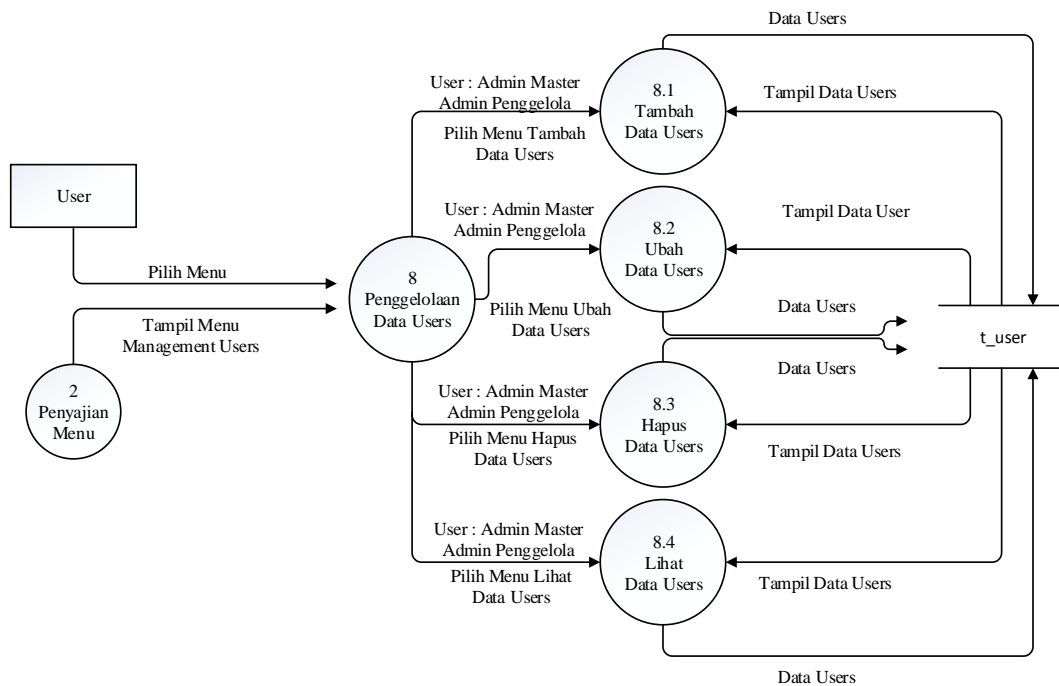
### III.5.6 DFD Level 2 Proses 7 Menu Master Data Pengelola



Gambar 8 DFD Level 2 Proses 7 Menu Master Data Pengelola

DFD Level 2 untuk proses menu master data pengelola. Admin master dapat melihat data admin pengelola yang sudah terdaftar sebagai pengelola lapangan berstatus aktif.

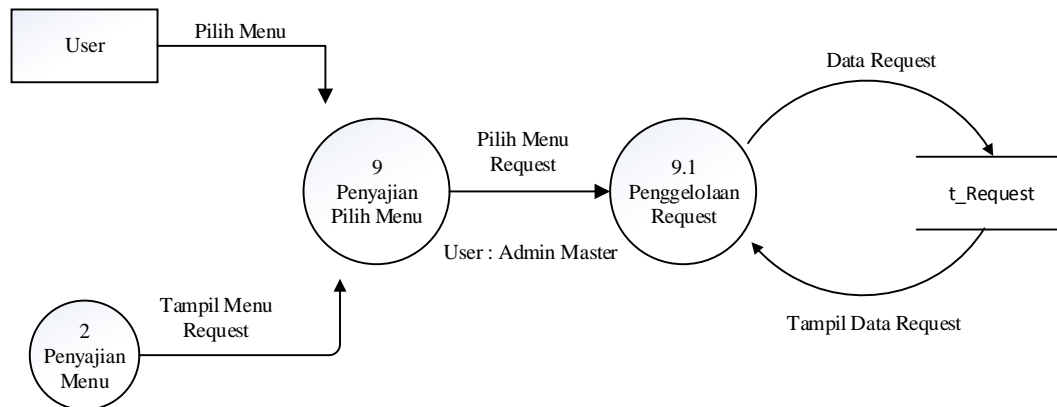
### III.5.7 DFD Level 2 Proses 8 Menu Management Users



Gambar 9 DFD Level 2 Proses 8 Menu Management Users

DFD Level 2 untuk proses menu *management users*, *Users* dapat melakukan proses tambah data *users*, ubah data *users*, hapus data *users*, dan lihat data *users*.

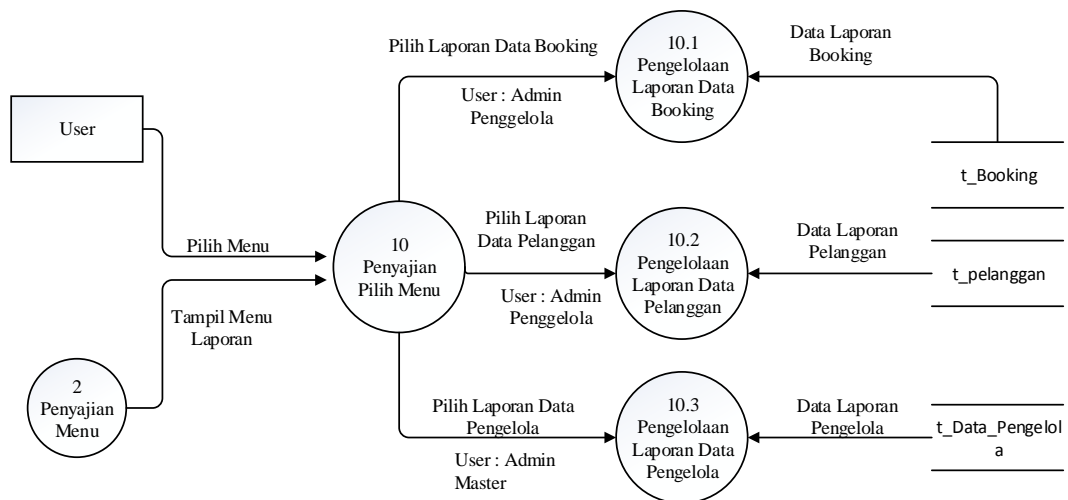
### III.5.8 DFD Level 2 Proses 9 Menu Request



Gambar 10 DFD Level 2 Proses 9 Menu Request

DFD Level 2 untuk proses menu *Request*. Admin master dapat melihat data admin pengelola yang sudah melakukan registrasi dan menunggu *approve* dari admin master untuk dapat *login users*.

### III.5.9 DFD Level 2 Proses 10 Menu Laporan



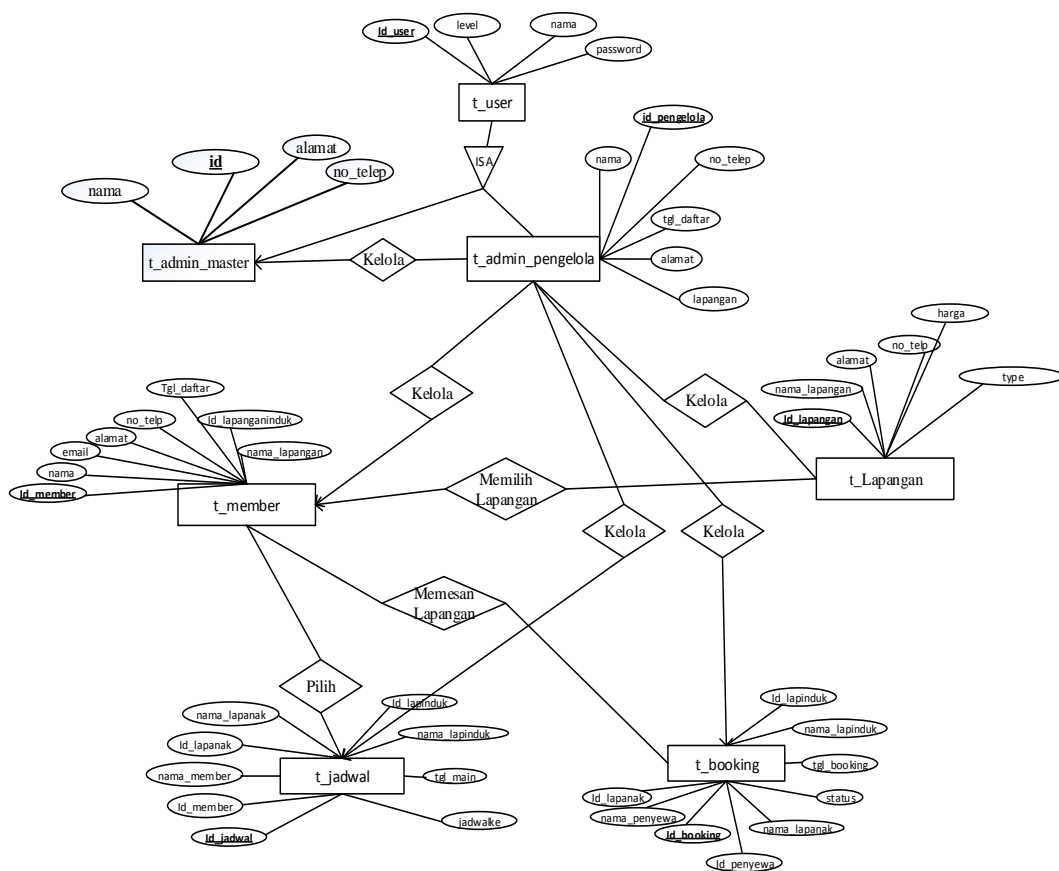
Gambar 11 DFD Level 2 Proses 10 Menu Laporan

DFD Level 2 untuk proses menu laporan, Admin pengelola memasukkan data permintaan laporan yang diinginkan dan sistem akan menghasilkan keluaran berupa informasi laporan data booking, data pelanggan, pengelola dan data transaksi pembayaran berupa struk pembayaran.

### III.6 Analisis Kebutuhan Data

Data yang dikelola oleh aplikasi yaitu data admin pengelola, data member, data non member, data jadwal dan data booking. Data yang dikelola oleh aplikasi ada yang berhubungan satu sama lain. Hubungan antara data tersebut dapat dilihat pada E-R Diagram.

#### III.6.1 ER Diagram



Gambar 12. E-R Diagram

### III.7 Deskripsi Data

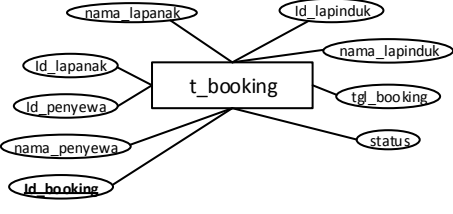
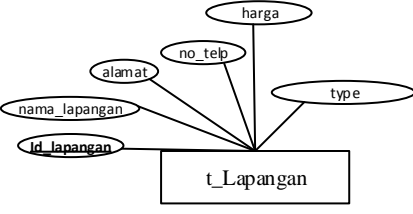
Tabel 5. Deskripsi Data

No	Nama Tabel	Deskripsi Isi	Jenis	Primary Key	Foreign Key
1	t_user	Tabel informasi data pengguna	Master	user_id	-
2	t_admin master	Tabel informasi data admin master	Master	id	-
3	t_admin pengelola	Tabel informasi data admin meanggelola	Master	id	-
4	t_member	Tabel informasi data member	Master	id_member	-
5	t_jadwal	Tabel informasi data jadwal	Master	id_jdw	-
	t_booking	Tabel informasi data booking	Master	t_booking	-
6	t_lapangan	Tabel informasi data lapangan	Master	t_lapangan	-

### III.8 Daftar Tabel Aplikasi

Tabel 6. Daftar Tabel Aplikasi

No	Nama Tabel	Primary Key	Data Store	E/R
1	t_users	user_id	<u>t_users</u>	<p>ER diagram for t_users table: A central box labeled 'Users' is connected to four ovals: 'user_id' (underlined as primary key), 'username', 'password', and 'level'.</p>
2	t_admin master	id	<u>t_admin_master</u>	<p>ER diagram for t_admin_master table: A central box labeled 't_admin_master' is connected to four ovals: 'id' (underlined as primary key), 'nama', 'alamat', and 'no_telep'.</p>
3	t_admin pengelola	id	<u>t_adminPengelola</u>	<p>ER diagram for t_admin_pengelola table: A central box labeled 't_admin_pengelola' is connected to six ovals: 'id_pengelola' (underlined as primary key), 'nama', 'tgl_daftar', 'no_telep', 'alamat', and 'lapangan'.</p>
4	t_member	id_member	<u>t_member</u>	<p>ER diagram for t_member table: A central box labeled 't_member' is connected to eight ovals: 'id_member' (underlined as primary key), 'Tgl_daftar', 'no_telp', 'Id_lapanganinduk', 'nama_lapangan', 'alamat', 'email', and 'nama'.</p>
5	t_jadwal	id_jdw	<u>t_jadwal</u>	<p>ER diagram for t_jadwal table: A central box labeled 't_jadwal' is connected to ten ovals: 'id_jadwal' (underlined as primary key), 'nama_lapanak', 'Id_lapindik', 'nama_lapindik', 'tgl_main', 'Id_lapanak', 'nama_member', 'Id_member', 'Id_jadwal', and 'jadwake'.</p>

No	Nama Tabel	Primary Key	Data Store	E/R
6	t_booking	id_booking	<u>t_booking</u>	
7	t_lapangan	Id_lapangan	<u>t_lapangan</u>	

### III.9 Dekomposisi Fungsional Modul

Tabel 7. Dekomposisi Fungsional

No	No fungsional	Fungsi/proses	Tabel input	Data input	Tabel output	Data output	Ket
1	1	Login	user	username dan password	-	-	-
2	2	Registrasi	admin pengelola	nama, no_tlp, alamat, username, password, level	-	nama, no_tlp, alamat, username, password, level	-
3	3.1	Hapus data member	admin_pengelola	id_pengelola	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-

No	No fungsional	Fungsi/proses	Tabel input	Data input	Tabel output	Data output	Ket
4	3.2	Lihat data member	admin_pengelola	id_pengelola	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-
5	4.1	Ubah data lapangan induk	admin_pengelola	id_pengelola	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-
6	4.1.1	Hapus data lapangan induk	admin_pengelola	id_pengelola	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-
7	4.1.2	Lihat data lapangan induk	admin_pengelola	id_pengelola	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-
8	4.3	Ubah data lapangan anak	admin_pengelola	id_pengelola	-	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-
9	4.3.1	Hapus data lapangan anak	admin_pengelola	id_pengelola	-	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-
10	4.3.2	Lihat data lapangan anak	admin_pengelola	id_pengelola	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-

No	No fungsional	Fungsi/proses	Tabel input	Data input	Tabel output	Data output	Ket
11	5.1	Hapus data jadwal	admin_penggelola	id_jadwal	id_pengelola, nama, lapangan, tgl_lahir, alamat,no_tlp, tgl_sewa	-	-
12	5.1.1	Tambah data jadwal	admin_penggelola	id_jadwal	id_bayar, nama, tgl_bayar, status_aktif, user_id, id_pes	-	-
13	7.1	Lihat data jadwal	admin_penggelola	id_jadwal	id_bayar, nama, tgl_bayar, status_aktif, user_id, id_pes	-	-
14	7.1.1	Tambah data admin pengelola	admin_master	id_pengelola	id_bayar, nama, tgl_bayar, status_aktif, user_id, id_pes	-	-
15	7.1.2	Ubah data admin pengelola	admin_master	id_pengelola	id_bayar, nama, tgl_bayar, status_aktif, user_id, id_pes	-	-
16	7.1.3	Lihat data admin pengelola	admin_master	id_pengelola	id_bayar, nama, tgl_bayar, status_aktif, user_id, id_pes	-	-
17	7.1.4	Hapus data admin pengelola	admin_master	id_pengelola	id_bayar, nama, tgl_bayar, status_aktif, user_id, id_pes	-	-

No	No fungsional	Fungsi/proses	Tabel input	Data input	Tabel output	Data output	Ket
18	8.1	Tambah data user	t_users	user_id	user_id, username, password, level	-	-
19	8.2	Ubah data user	t_users	user_id	user_id, username, password, level	-	-
20	8.3	Hapus data user	t_users	user_id	user_id, username, password, level	-	-
21	8.4	Lihat data user	t_users	user_id	user_id, username, password, level	-	-

### III.10 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses menjelaskan proses logika yang terjadi dari tingkatan yang terendah dari diagram arus data. Menggambarkan deskripsi dan spesifikasi dari setiap proses pada pemodelan data flow diagram sesuai dengan kebutuhan sistem. Spesifikasi proses berfungsi untuk menjelaskan apa yang dilakukan ketika masukan ditransformasi menjadi keluaran.

#### III.10.1 Spesifikasi proses login

Tabel 8. Spesifikasi Proses Login

No	P1
Nama Proses	Login sebagai admin master atau admin pengelola
Masukan	Data user
Keluaran	-
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> Masukan data berupa <i>username</i> dan <i>password</i> Klik tombol <i>login</i>

	<p><i>if data=valid, then masuk ke sistem,</i></p> <p><i>if level=admin master, then masuk halaman admin master</i></p> <p><i>ifelse level=admin pengelola, then masuk halaman admin pengelola</i></p> <p><i>if else "pesan kesalahan".</i></p> <p><i>End</i></p>
--	---

### III.10.2 Spesifikasi proses registrasi

Tabel 9. Spesifikasi proses registrasi

No	P 2
Nama Proses	Registrasi
Masukan	Data <i>user</i>
Keluaran	Data <i>user</i>
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Masuka data pada <i>form</i> registrasi untuk mengisikan data <i>user</i></p> <p>isi semua <i>field</i></p> <p><i>if</i> semua <i>field</i> terisi <i>then</i></p> <p>Buka tabel <i>user</i></p> <p>Simpan data yang sudah terisi ke tabel <i>user</i></p> <p><i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit</i> Data ke tabel admin pengelola</p> <p><i>else</i></p> <p>Sajikan pesan error "tidak boleh kosong"</p> <p><i>End</i></p>

### III.10.3 Spesifikasi proses ubah data member

Tabel 10. Spesifikasi proses ubah data member

No	P 3
----	-----

Nama Proses	ubah data member
Masukan	Data member
Keluaran	Data member
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Tampilkan <i>Data</i> member</p> <p>Klik tanda <i>edit</i> pada salah satu member</p> <p>Masukan apa yang akan di ubah</p> <p><i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit</i> Data ke tabel member</p> <p><i>Data</i> telah di ubah</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa disimpan</p> <p>Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> member</p> <p><i>End</i></p>

### III.10.4 Spesifikasi proses hapus data member

Tabel 11. Spesifikasi proses hapus data member

No	P 3.1
Nama Proses	hapus data member
Masukan	Data member
Keluaran	Data member
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Tampilkan <i>Data</i> member</p> <p>Klik tanda hapus pada salah satu member</p> <p><i>if Data</i> hapus berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit</i> Data ke tabel member</p> <p><i>Data</i> telah di hapus</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa dihapus</p> <p>Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> member</p>

	<i>End</i>
--	------------

### III.10.5 Spesifikasi proses lihat data member

Tabel 12. Spesifikasi proses lihat data member

No	P 3.2
Nama Proses	lihat data member
Masukan	Data member
Keluaran	Data member
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> <i>SELECT Data member</i> <i>if Data berhasil then</i> Tampilkan data member <i>else Data tidak bisa ditampilkan</i> <i>End</i>

### III.10.6 Spesifikasi proses ubah data lapangan induk

Tabel 13. Spesifikasi proses ubah data lapangan induk

No	P 4.1
Nama Proses	ubah data lapangan induk
Masukan	Data lapangan induk
Keluaran	Data lapangan induk
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> Tampilkan <i>Data</i> lapangan induk Klik tanda <i>edit</i> pada salah satu lapangan induk Masukan apa yang akan di ubah <i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i> <i>Commit Data</i> ke tabel lapangan induk <i>Data</i> telah di ubah <i>else Data</i> tidak bisa disimpan <i>End</i>

	Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> lapangan induk <i>End</i>
--	--

### III.10.7 Spesifikasi proses hapus data lapangan induk

Tabel 14 Spesifikasi proses hapus data lapangan induk

No	P 4.1.1
Nama Proses	hapus data lapangan induk
Masukan	Data lapangan induk
Keluaran	Data lapangan induk
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> Tampilkan <i>Data</i> lapangan induk Klik tanda hapus pada salah satu lapangan induk if <i>Data</i> hapus berhasil <i>then</i> <i>Commit</i> <i>Data</i> ke tabel lapangan induk <i>Data</i> telah di hapus <i>else Data</i> tidak bisa dihapus Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> lapangan induk <i>End</i>

### III.10.8 Spesifikasi proses lihat data lapangan induk

Tabel 15. Spesifikasi proses lihat data lapangan induk

No	P 4.1.2
Nama Proses	lihat data lapangan induk
Masukan	Data lapangan induk
Keluaran	Data lapangan induk
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> <i>SELECT Data</i> lapangan induk if <i>Data</i> berhasil <i>then</i>

	Tampilkan data lapangan induk <i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan <i>End</i>
--	--

### III.10.9 Spesifikasi proses ubah data lapangan anak

Tabel 16. Spesifikasi proses ubah data lapangan anak

No	P 4.3
Nama Proses	ubah data lapangan anak
Masukan	Data lapangan anak
Keluaran	Data lapangan anak
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> <i>SELECT Data</i> lapangan anak <i>if Data</i> berhasil <i>then</i> Tampilkan data lapangan anak <i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan <i>End</i>

### III.10.10 Spesifikasi proses hapus data lapangan anak

Tabel 17. Spesifikasi proses hapus data lapangan anak

No	P 4.3.1
Nama Proses	hapus data lapangan anak
Masukan	Data lapangan anak
Keluaran	Data lapangan anak
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> <i>SELECT Data</i> lapangan anak <i>if Data</i> berhasil <i>then</i> Tampilkan data lapangan anak <i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan <i>End</i>

### III.10.11 Spesifikasi proses lihat data lapangan anak

Tabel 18. Spesifikasi proses lihat data lapangan anak

No	P 4.3.2
Nama Proses	lihat data lapangan anak
Masukan	Data lapangan anak
Keluaran	Data lapangan anak
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> <i>SELECT Data</i> lapangan anak if <i>Data</i> berhasil <i>then</i> Tampilkan data lapangan anak <i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan <i>End</i>

### III.10.12 Spesifikasi proses hapus data jadwal

Tabel 19 Spesifikasi proses hapus data jadwal

No	P 5.1
Nama Proses	hapus data jadwal
Masukan	Data jadwal
Keluaran	Data jadwal
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> Tampilkan <i>Data</i> jadwal Klik tanda hapus pada salah satu jadwal if <i>Data</i> hapus berhasil <i>then</i> <i>Commit Data</i> ke tabel jadwal <i>Data</i> telah di hapus <i>else Data</i> tidak bisa dihapus Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> jadwal <i>End</i>

### III.10.13 Spesifikasi proses tambah data jadwal

Tabel 20. Spesifikasi proses tambah data jadwal

No	P 5.1.1
Nama Proses	tambah data jadwal
Masukan	Data jadwal
Keluaran	Data jadwal
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> Masukan <i>Data</i> jadwal ke <i>form</i> untuk mengisi data jadwal isi semua <i>field</i> <i>if</i> semua <i>field</i> terisi <i>then</i> Buka table jadwal Simpan Data yang sudah terisi ke table jadwal <i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i> <i>Commit Data</i> ke tabel jadwal <i>Data</i> telah ditambah <i>else</i> sajikan pesan error "tidak boleh kosong" <i>End</i>

### III.10.14 Spesifikasi proses lihat data jadwal

Tabel 21. Spesifikasi proses lihat data jadwal

No	P 7.1
Nama Proses	lihat data jadwal
Masukan	Data jadwal
Keluaran	Data jadwal
Deskripsi Algoritma	<i>Begin</i> <i>SELECT Data</i> jadwal <i>if Data</i> berhasil <i>then</i> Tampilkan data jadwal

	<i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan <i>End</i>
--	---

### III.10.15 Spesifikasi proses tambah data admin pengelola

Tabel 22. Spesifikasi proses tambah data admin pengelola

No	P 7.1.1
Nama Proses	tambah data admin pengelola
Masukan	Data admin pengelola
Keluaran	Data admin pengelola
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Masukan <i>Data</i> admin pengelola ke <i>form</i> untuk mengisi data admin pengelola</p> <p>isi semua <i>field</i></p> <p><i>if</i> semua <i>field</i> terisi <i>then</i></p> <p>Buka table registrasi</p> <p>Simpan <i>Data</i> yang sudah terisi ke table admin pengelola</p> <p><i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit Data</i> ke tabel admin pengelola</p> <p><i>Data</i> telah ditambah</p> <p><i>else</i></p> <p>sajikan pesan error "tidak boleh kosong"</p> <p><i>End</i></p>

### III.10.16 Spesifikasi proses ubah data admin pengelola

Tabel 23. Spesifikasi proses ubah data admin pengelola

No	P 7.1.2
Nama Proses	ubah data admin pengelola
Masukan	Data admin pengelola
Keluaran	Data admin pengelola

Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Tampilkan <i>Data</i> admin pengelola</p> <p>Klik tanda <i>edit</i> pada salah satu admin pengelola</p> <p>Masukan apa yang akan di ubah</p> <p><i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit</i> Data ke tabel admin pengelola</p> <p><i>Data</i> telah di ubah</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa disimpan</p> <p>Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> admin pengelola</p> <p><i>End</i></p>
---------------------	--

### III.10.17 Spesifikasi proses lihat data admin pengelola

Tabel 24. Spesifikasi proses lihat data admin pengelola

No	P 7.1.3
Nama Proses	Lihat data admin pengelola
Masukan	Data admin pengelola
Keluaran	Data admin pengelola
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p><i>SELECT Data</i> admin pengelola</p> <p><i>if Data</i> berhasil <i>then</i></p> <p>Tampilkan data admin pengelola</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan</p> <p><i>End</i></p>

### III.10.18 Spesifikasi proses hapus data admin pengelola

Tabel 25 Spesifikasi proses hapus data admin pengelola

No	P 7.1.4
Nama Proses	hapus data admin pengelola
Masukan	Data admin pengelola

Keluaran	Data admin pengelola
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Tampilkan <i>Data</i> admin pengelola</p> <p>Klik tanda hapus pada salah satu admin pengelola</p> <p>if <i>Data</i> hapus berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit Data</i> ke tabel admin pengelola</p> <p><i>Data</i> telah di hapus</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa dihapus</p> <p>Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> admin pengelola</p> <p><i>End</i></p>

### III.10.19 Spesifikasi proses tambah data user

Tabel 26. Spesifikasi proses tambah data user

No	P 8.1
Nama Proses	tambah data user
Masukan	Data user
Keluaran	Data user
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Masukan <i>Data</i> lapangan ke <i>form</i> untuk mengisi data user</p> <p>isi semua <i>field</i></p> <p>if semua <i>field</i> terisi <i>then</i></p> <p>Buka tabel user</p> <p>Simpan <i>Data</i> yang sudah terisi ke tabel user</p> <p>if penyimpanan berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit Data</i> ke tabel user</p> <p><i>Data</i> telah ditambah</p> <p><i>else</i></p> <p>sajikan pesan error "tidak boleh kosong"</p>

	<i>End</i>
--	------------

### III.10.20 Spesifikasi proses ubah data user

Tabel 27. Spesifikasi proses ubah data user

No	P 8.2
Nama Proses	ubah data user
Masukan	Data user
Keluaran	Data user
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Tampilkan <i>Data</i> user</p> <p>Klik tanda <i>edit</i> pada salah satu user</p> <p>Masukan apa yang akan di ubah</p> <p><i>if</i> penyimpanan berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit</i> Data ke tabel user</p> <p><i>Data</i> telah di ubah</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa disimpan</p> <p>Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> user</p> <p><i>End</i></p>

### III.10.21 Spesifikasi proses hapus data user

Tabel 28. Spesifikasi proses hapus data user

No	P 8.3
Nama Proses	hapus data user
Masukan	Data user
Keluaran	Data user
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p>Tampilkan <i>Data</i> user</p> <p>Klik tanda hapus pada salah satu user</p> <p><i>if Data</i> hapus berhasil <i>then</i></p> <p><i>Commit</i> Data ke tabel user</p>

	<p><i>Data</i> telah di hapus</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa dihapus</p> <p>Kembali ke halaman tampilan semua <i>Data</i> user</p> <p><i>End</i></p>
--	--

### III.10.22 Spesifikasi proses lihat data user

Tabel 29. Spesifikasi proses lihat data user

No	P 8.4
Nama Proses	lihat data user
Masukan	Data user
Keluaran	Data user
Deskripsi Algoritma	<p><i>Begin</i></p> <p><i>SELECT Data</i> user</p> <p>if <i>Data</i> berhasil then</p> <p>Tampilkan data user</p> <p><i>else Data</i> tidak bisa ditampilkan</p> <p><i>End</i></p>

### III.11 Perancangan Tampilan

#### III.11.1 Perancangan Menu Awal Web

Dalam menu tersebut ditunjukkan untuk user dan segala kegiatan yang user lakukan

logo				
	Home	Register	Galeri	Login
<p>Login</p> <p>User Name : <input type="text"/></p> <p>Password : <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p>	Selamat datang		Gambar	
Gambar	Konten lapangan			
Kontak				
Footer				

Gambar 13. Perancangan Menu Branda

### III.11.2 Perancangan Menu Registrasi

Dalam menu tersebut ditunjukkan untuk user pelanggan

Gambar 14. Perancangan Menu Registrasi

Table 30. Deskripsi Perancangan Menu Registrasi

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>R1</i>	<i>Textfield</i>	<i>Nama</i>	<i>Diisi sesuai dengan nama</i>
<i>R2</i>	<i>Textfield</i>	<i>e-mail</i>	<i>Diisi sesuai dengan alamat email</i>
<i>R3</i>	<i>Textfield</i>	<i>Telepon/HP</i>	<i>Diisi sesuai dengan nomor telepon</i>
<i>R4</i>	<i>Combobox</i>	<i>Tanggal</i>	<i>Diisi sesuai dengan tanggal</i>
<i>R5</i>	<i>Textfield</i>	<i>Password</i>	<i>Diisi sesuai dengan password</i>
<i>R6</i>	<i>Textfield</i>	<i>Alamat</i>	<i>Diisi sesuai dengan alamat</i>
<i>R7</i>	<i>Button</i>	<i>Send</i>	<i>Untuk mengirim data</i>

### III.11.3 Perancangan Notifikasi Pendaftaran Admin pengelola

Notifikasi untuk menu pendaftaran admin pengelola

logo				
	Home	Register	Galeri	Login
Gambar	Selamat anda telah terdaftar sebagai pelanggan Anda dapat mengakses menu yang ada silahkan login <input type="button" value="Continue"/>			
Kontak				
Footer				

Gambar 15. Perancangan Notifikasi Pendaftaran Admin Pengelola

### III.11.4 Perancangan Menu Galeri

Dalam menu galeri terdapat daftar lapangan

logo				
	Home	Register	Galeri	Login
Gambar	Daftar Lapangan			
Kontak				
Footer				

Gambar 16. Perancangan Menu Galeri

### III.11.5 Perancangan Menu Login

Dalam menu login ditunjukkan untuk user

Gambar 17. Perancangan Menu Login

Table 31. Deskripsi Perancangan Menu Login

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>L1</i>	<i>Textfield</i>	<i>Username</i>	<i>Diisi sesuai dengan username</i>
<i>L2</i>	<i>Textfield</i>	<i>Password</i>	<i>Diisi sesuai dengan password</i>
<i>L3</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Diisi sesuai dengan login</i>




### III.11.6 Perancangan Menu Utama Admin Pengelola

Halaman Menu utama admin pengelola

Gambar 18. Perancangan Menu Admin Pengelola

### III.11.7 Perancangan Menu Data Member

Daftar menu data member

logo																	
	Home	Data Lapangan	Data Lapangan	Jadwal	Data Booking	Logout											
Gambar	Jumlah Pelanggan : XX		Masukan Id		<input type="text" value="Cari pelanggan"/>	 DP(2)											
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>Nama</th> <th>Alamat</th> <th>No Telepon</th> <th>Tanggal Daftar</th> <th>Delete</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>xxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xx/xx/xxxx</td> <td> DP(1)</td> </tr> </tbody> </table>						ID	Nama	Alamat	No Telepon	Tanggal Daftar	Delete	xxx	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	xx/xx/xxxx
ID	Nama	Alamat	No Telepon	Tanggal Daftar	Delete												
xxx	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	xx/xx/xxxx	 DP(1)												
Kontak kami																	
Footer																	

Gambar 19. Perancangan Menu Daftar Member

Table 32. Deskripsi Perancangan Menu Data Member

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>DM1</i>	<i>Botton</i>	<i>Ubah</i>	<i>Masuk kedalam menu ubah data member</i>
<i>DM2</i>	<i>Botton</i>	<i>Hapus</i>	<i>Hapus data member</i>
<i>DM3</i>	<i>Botton</i>	<i>Cari Data</i>	<i>Cari data member</i>
<i>DM4</i>	<i>Botton</i>	<i>Print</i>	<i>Print struk member</i>

### III.11.8 Perancangan Menu Daftarkan Member

Daftar menu daftarkan member

Gambar 20. Perancangan Menu Daftarkan member

Table 33. Deskripsi Perancangan Menu Data Member

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>FDM1</i>	<i>Textfile</i>	<i>Nama</i>	<i>Berisi Nama Member</i>
<i>FDM2</i>	<i>Textfile</i>	<i>Nomor Telepon</i>	<i>Berisi Nomor Telepon Member</i>
<i>FDM3</i>	<i>Textfile</i>	<i>Alamat</i>	<i>Berisi Alamat Member</i>
<i>FDM4</i>	<i>Combobox</i>	<i>Lapangan</i>	<i>Berisi Lapangan Member</i>
<i>FDM5</i>	<i>Combobox</i>	<i>Tgl Mulai</i>	<i>Berisi Tgl Mulai Member</i>
<i>FDM6</i>	<i>Combobox</i>	<i>Lama/Durasi</i>	<i>Berisi Lama/Durasi Member</i>
<i>FDM7</i>	<i>Combobox</i>	<i>Jam Mulai</i>	<i>Berisi Jam Mulai Member</i>
<i>FDM8</i>	<i>Botton</i>	<i>Send</i>	<i>Untuk Menyipan Data Member</i>

### III.11.9 Perancangan Menu Data Lapangan Induk

Daftar menu data lapangan induk

Gambar 22. Perancangan Menu Data Lapangan Induk

Table 35. Deskripsi Perancangan Menu Data Lapangan Induk

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>DB1</i>	<i>Botton</i>	<i>Pilih Gambar</i>	<i>Memilih Gambar</i>
<i>DB2</i>	<i>Botton</i>	<i>Update</i>	<i>Menghapus Booking</i>

### III.11.10 Perancangan Menu Buat Lapangan Anak

Daftar menu buat lapangan anak

The screenshot shows a web application interface for creating a children's field. At the top, there is a navigation menu with 'Data Lapangan dan Fasilitas' selected. Below the menu, there is a header bar showing the date 'Tanggal xx/xx/xx' and 'Login By ; xxxx'. The main content area is titled 'Buat Lapangan Anak' and contains the following elements:

- BLA.1:** A text input field for 'Nama Lapangan'.
- BLA.2:** A text input field for 'Harga/Jam(Rp)'.
- BLA.3:** Radio buttons for 'Type' with options 'Kecil' and 'Besar'.
- BLA.4:** A 'Pilih File' button for uploading a 'Gambar'.
- BLA.5:** A 'SEND' button to submit the form.

Annotations on the left side of the form identify these elements as 'Gambar' (for the image input) and 'Kontak kami' (for the 'SEND' button). A 'Footer' is visible at the bottom of the page.

Gambar 23. Perancangan Menu Buat Lapangan Anak

Table 36. Deskripsi Perancangan Menu Buat Lapangan Anak

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>BLA1</i>	<i>Textfile</i>	<i>Nama lapangan</i>	<i>Memasukan nama lapangan</i>
<i>BLA2</i>	<i>Textfile</i>	<i>Harga/lapangan</i>	<i>Memasukan harga lapangan</i>
<i>BLA3</i>	<i>Radio botton</i>	<i>Ukuran lapangan</i>	<i>Memasukan ukuran lapangan</i>
<i>BLA4</i>	<i>Botton</i>	<i>Pilih gambar</i>	<i>Memilih gambar</i>
<i>BLA5</i>	<i>Botton</i>	<i>Send</i>	<i>Kirim data lapangan ke database</i>

### III.11.11 Perancangan Menu Data Lapangan Anak

Daftar menu data lapangan anak

logo						
	Home	Data Lapangan	Data Lapangan	Jadwal	Data Booking	Logout
Gambar	Tanggal xx/xx/xx			Login By ; xxxx		
	Picture	Nama Lapangan	Type	Harga	Edit	Hapus
	Gambar	Lapangan	xxxx	xxxxxx	Update DLA1	DLA2
Kontak kami						
Footer						

Gambar 24. Perancangan Menu Data Lapangan anak

Table 37. Deskripsi Perancangan Menu Data Lapangan Anak

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>DLA1</i>	<i>Botton</i>	<i>Update</i>	<i>Membeuat Update Gamber Lapangan Anak</i>
<i>DLA2</i>	<i>Botton</i>	<i>Delete</i>	<i>Untuk menghapus Lapangan</i>

### III.11.12 Perancangan Menu Jadwal

Daftar menu Jadwal untuk membuat jadwal lapangan

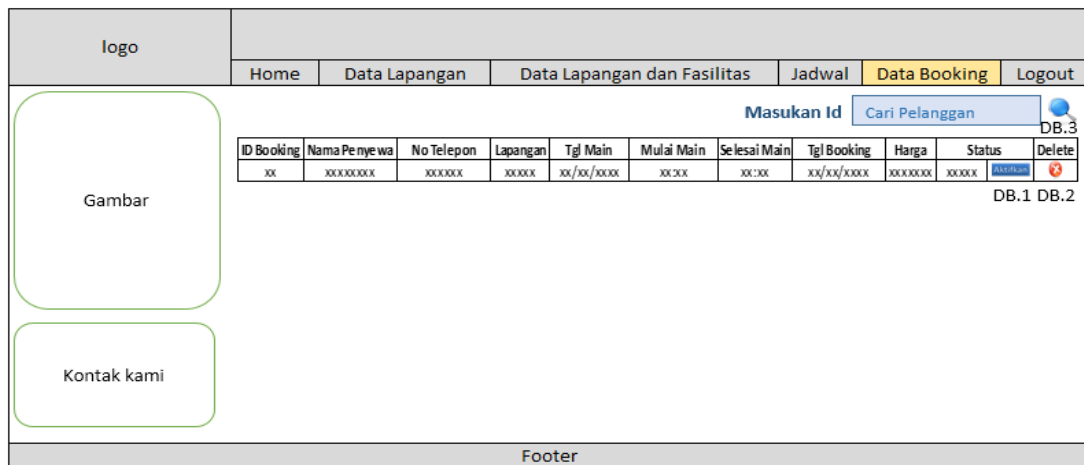
Gambar 25. Perancangan Menu Jadwal

Table 38. Deskripsi Perancangan Menu Jadwal

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>BJ1</i>	<i>ComboBox</i>	<i>Pilih lapangan</i>	<i>Pilih lapangan</i>
<i>BJ2</i>	<i>ComboBox</i>	<i>Tanggal awal</i>	<i>Memasukan tanggal awal jadwal</i>
<i>BJ3</i>	<i>ComboBox</i>	<i>Tanggal akhir</i>	<i>Memasukan tanggal akhir jadwal</i>
<i>BJ4</i>	<i>Botton</i>	<i>Send</i>	<i>Kirim data jadwal ke database</i>

### III.11.13 Perancangan Menu Booking

Daftar menu booking



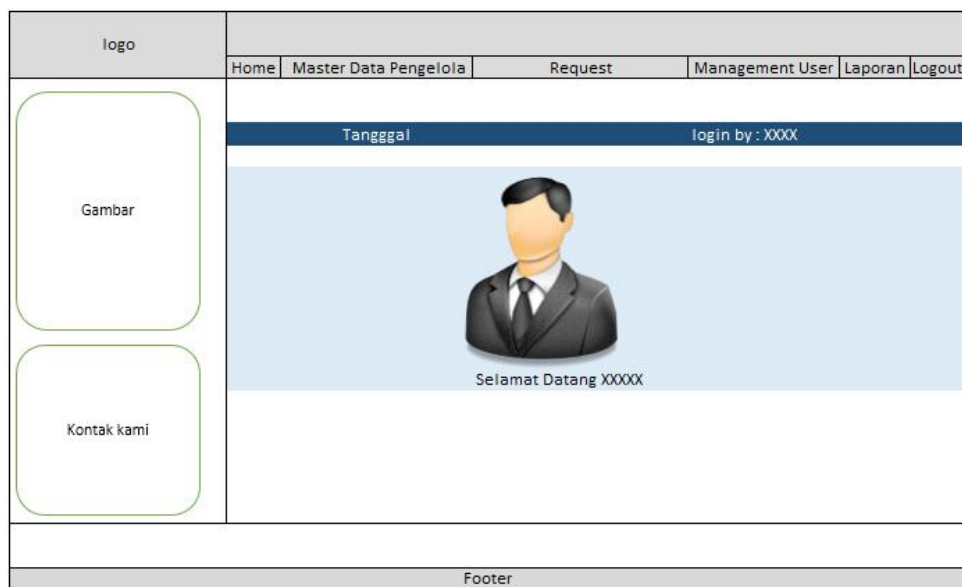
Gambar 26. Perancangan Menu Booking

Table 39. Deskripsi Perancangan Menu Booking

<b>Id Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>DB1</i>	<i>Botton</i>	<i>Aktifkan</i>	<i>Aktifkan Booking</i>
<i>DB2</i>	<i>Botton</i>	<i>Hapus</i>	<i>Menghapus Booking</i>
<i>DB3</i>	<i>Botton</i>	<i>Cari Data</i>	<i>Mencari data booking</i>

### III.11.14 Perancangan Menu Branda Admin Master




Menu branda admin master



Gambar 27. Perancangan Menu Branda Admin Master

### III.11.15 Perancangan Menu Master Data Pengelola Admin Master

Menu master data pengelola

logo							
		Home	Master Data Pengelola	Request	Management User	Laporan	Logout
Masukan Id							<input type="text" value="Cari admin pengelola"/> 
ID	Nama	No Telep	Tanggal Daftar	Alamat	Status	Edit	Delete
x	xxxx	xxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	 MP(1)	 MP(2)
Footer							




Gambar 28. Perancangan Menu Master Data Pengelola

Table 40. Deskripsi Perancangan Master Data Pengelola

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>MP1</i>	<i>Botton</i>	<i>Ubah</i>	<i>Ubah data admin pengelola</i>
<i>MP2</i>	<i>Botton</i>	<i>Hapus</i>	<i>Hapus data admin pengelola</i>
<i>MP3</i>	<i>Botton</i>	<i>Cari Data</i>	<i>Cari data admin pengelola</i>

### III.11.16 Perancangan Menu Request Admin Master

Menu Request admin master untuk menyetujui pendaftaran admin pengelola

logo								
		Home	Master Data Pengelola	Request	Management User	Laporan	Logout	
Masukan Id							<input type="text" value="Cari admin pengelola"/>	
ID	Nama	No Telep	Tanggal Daftar	Alamat	Status	Approve	Delete	
x	xxx	xxx	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx			
						RQ(1)	RQ(2)	
Footer								

Gambar 29. Perancangan Menu Request Admin Master

Table 41. Deskripsi Perancangan Menu Request

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>RQ1</i>	<i>Botton</i>	<i>Approve</i>	<i>Menyetujui permintaan</i>
<i>RQ2</i>	<i>Botton</i>	<i>Hapus</i>	<i>Hapus permintaan</i>
<i>RQ3</i>	<i>Botton</i>	<i>Cari Data</i>	<i>Cari data admin pengelola</i>

### III.11.17 Perancangan Menu Management User Admin Master

Menu management user admin master

logo						
	Home	Master Data Pengelola	Request	Management User	Laporan	Logout
Masukan Id <input type="text" value="Cari user"/>						MU(3)
<b>ID</b>	<b>Nama</b>	<b>Password</b>	<b>Level</b>	<b>Edit</b>	<b>Delete</b>	
xxxx	xxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxx			
				MU(2)	MU(1)	
Footer						

Gambar 30. Perancangan Menu Management User Admin Master

Table 42. Deskripsi Perancangan Menu User Admin Master

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>MU1</i>	<i>Botton</i>	<i>Ubah</i>	<i>Masuk kedalam menu ubah users</i>
<i>MU2</i>	<i>Botton</i>	<i>Hapus</i>	<i>Menghapus data user</i>
<i>MU3</i>	<i>Botton</i>	<i>Cari Data</i>	<i>Untuk mencari data user</i>

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### IV.1 Implementasi

##### IV 1.1 Implementasi File Basis Data

###### IV 1.1.1 Tabel Admin Pengelola

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel admin pengelola

Profiling [\[Inline\]](#) [\[Edit\]](#) [\[ Explain SQL \]](#) [\[ Create PHP Code \]](#)

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <u>id_pengelola</u>	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	2 <u>nama</u>	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	3 <u>tgl_daftar</u>	date			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	4 <u>no_telp</u>	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	5 <u>alamat</u>	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	6 <u>status</u>	enum('aktif', 'non_aktif')	latin1_swedish_ci		No	non_aktif		Change  Drop  More

Check All / Uncheck All With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index

Gambar 31. Tabel Admin Pengelola

###### IV 1.1.2 Tabel Member

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel member

Profiling [\[Inline\]](#) [\[Edit\]](#) [\[ Explain SQL \]](#) [\[ Create PHP Code \]](#) [\[ Refresh \]](#)

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <u>id_member</u>	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	2 <u>id_pengelola</u>	int(15)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	3 <u>nama</u>	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	4 <u>alamat</u>	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	5 <u>no_telp</u>	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	6 <u>tgl_daftar</u>	date			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More

Check All / Uncheck All With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index

Gambar 32. Tabel Member

### IV 1.1.3 Tabel User

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel user

Profiling [\[Inline\]](#) [\[Edit\]](#) [\[Explain SQL\]](#) [\[Create PHP Code\]](#) [\[Refresh\]](#)

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <b>no</b>	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT	<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	2 <b>id_user</b>	int(5)			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	3 <b>username</b>	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	4 <b>password</b>	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	5 <b>level</b>	enum('admin_master', 'admin_pengelola', 'member')	latin1_swedish_ci		No	non_member		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	6 <b>status</b>	enum('aktif', 'nonaktif')	latin1_swedish_ci		No	nonaktif		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>

Check All /  Uncheck All *With selected:*
[Browse](#)
[Change](#)
[Drop](#)
[Primary](#)
[Unique](#)
[Index](#)

Gambar 34. Tabel User

### IV 1.1.4 Tabel Jadwal

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel jadwal

Profiling [\[Inline\]](#) [\[Edit\]](#) [\[Explain SQL\]](#) [\[Create PHP Code\]](#) [\[Refresh\]](#)

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <b>id_jadwal</b>	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT	<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	2 <b>id_lapanak</b>	int(5)			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	3 <b>nama_lapanak</b>	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	4 <b>id_lapinduk</b>	int(5)			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	5 <b>id_pengelola</b>	int(8)			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	6 <b>tanggal</b>	date			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	7 <b>jam_awal</b>	time			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	8 <b>jam_akhir</b>	time			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	9 <b>id_pemakai</b>	int(8)			No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	10 <b>pemakai</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	11 <b>status</b>	enum('Kosong', 'Berisi', 'Booked')	latin1_swedish_ci		No	Kosong		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>
<input type="checkbox"/>	12 <b>gambar</b>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		<a href="#">Change</a> <a href="#">Drop</a> <a href="#">More</a>

Check All /  Uncheck All *With selected:*
[Browse](#)
[Change](#)
[Drop](#)
[Primary](#)
[Unique](#)
[Index](#)

Gambar 35. Tabel Jadwal

## IV 1.1.5 Tabel Booking

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel booking

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <b>id_booking</b>	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	2 <b>id_penyewa</b>	int(8)			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	3 <b>nama_penyewa</b>	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	4 <b>notelp</b>	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	5 <b>id_lapangananak</b>	int(5)			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	6 <b>nama_lapangananak</b>	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	7 <b>id_lapanganinduk</b>	int(5)			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	8 <b>id_pengelola</b>	int(11)			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	9 <b>tgl_main</b>	date			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	10 <b>mulai_main</b>	time			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	11 <b>selesai_main</b>	time			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	12 <b>tgl_booking</b>	datetime			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	13 <b>status</b>	enum('aktif', 'nonaktif')	latin1_swedish_ci		No	nonaktif		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	14 <b>harga</b>	int(30)			No	None		Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	15 <b>id_jadwal</b>	int(5)			No	None		Change  Drop  More

Check All / Uncheck All With selected:
 Browse
 Change
 Drop
 Primary
 Unique
 Index

Gambar 36. Tabel Booking

## IV 1.1.6 Tabel Lapangan Induk

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel lapangan induk

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <b>id_lapinduk</b>	int(8)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	2 <b>nama_lapinduk</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	3 <b>id_pengelola</b>	int(5)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	4 <b>nama_pemilik</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	5 <b>alamat</b>	text	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	6 <b>id_lokasi</b>	int(5)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	7 <b>lokasi</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	8 <b>gambar</b>	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More

Check All / Uncheck All With selected:
 Browse
 Change
 Drop
 Primary
 Unique
 Index

Gambar 37. Tabel Lapangan Induk

### IV 1.1.7 Tabel Lapangan Anak

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel lapangan anak

Profiling [\[Inline\]](#) [\[Edit\]](#) [\[Explain SQL\]](#) [\[Create PHP Code\]](#) [\[Refresh\]](#)

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <u>id_lapanak</u>	int(8)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	2 <u>nama_lapanak</u>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	3 <u>id_lapinduk</u>	int(8)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	4 <u>id_pengelola</u>	int(8)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	5 <u>type</u>	enum('Besar', 'Kecil')	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	6 <u>harga</u>	int(20)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More
<input type="checkbox"/>	7 <u>gambar</u>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  More

↑ [Check All / Uncheck All](#) *With selected:* Browse Change Drop Primary Unique Index

Gambar 38. Tabel Lapangan Anak

### IV 1.1.8 Tabel Lokasi

Dibawah ini merupakan contoh file basis data tabel lokasi

Profiling [\[Inline\]](#) [\[Edit\]](#) [\[Explain SQL\]](#) [\[Create PHP Code\]](#) [\[Refresh\]](#)

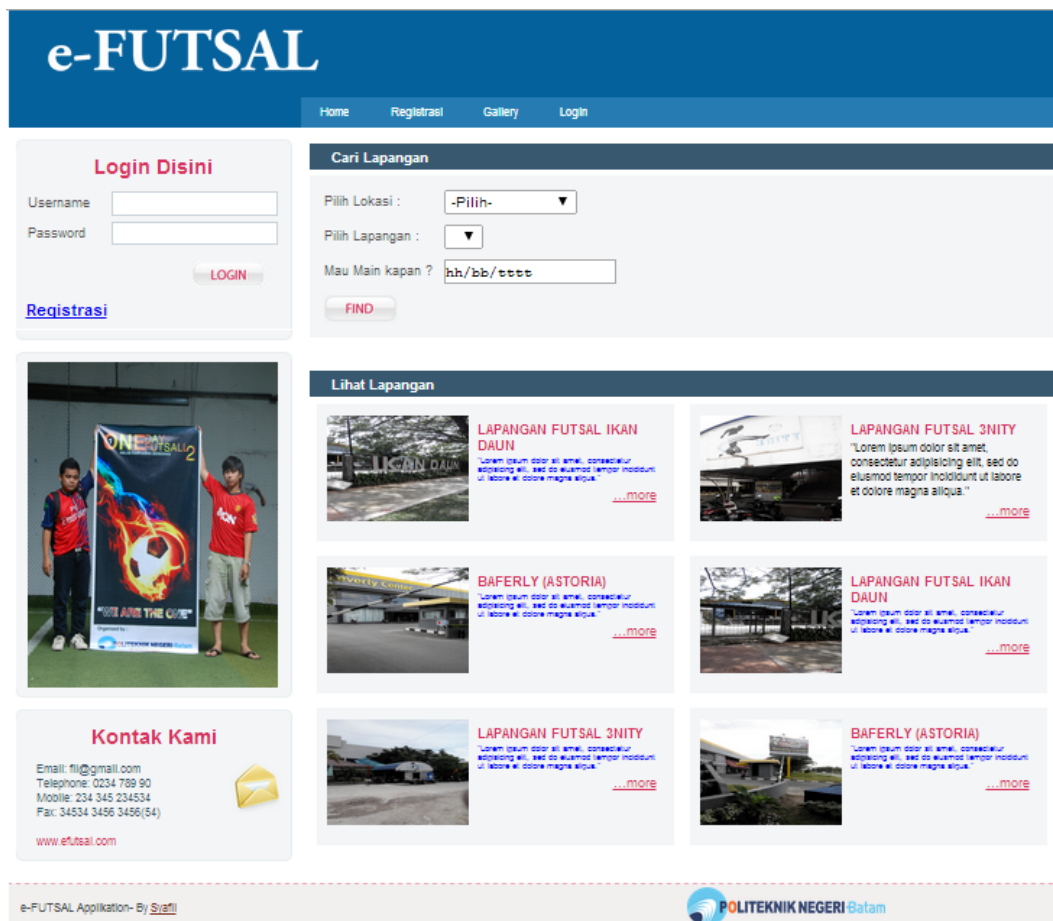
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 <u>id_lokasi</u>	int(5)			No	None		Change  Drop  Browse distinct values  Primary  More
<input type="checkbox"/>	2 <u>nama_lokasi</u>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None		Change  Drop  Browse distinct values  Primary  More

↑ [Check All / Uncheck All](#) *With selected:* Browse Change Drop Primary Unique Index

Gambar 39. Tabel Lokasi

## IV 1.2 Implementasi Tampilan Antar Muka

### IV 1.2.1 Tampilan Awal Halaman Web



Gambar 40. Tampilan Awal Halaman Web

Tampilan awal halaman web yang pertama kali muncul ketika halaman web dibuka. Terdapat *form login* dibagian kiri untuk masuk langsung yang digunakan oleh admin pengelola atau pengelola lapangan, *form cari lapangan* untuk booking lapangan langsung pada pelanggan, pelanggan dapat menentukan waktu yang akan dibooking dan pelanggan dapat melihat detail galeri lapangan.

#### IV 1.2.2 Tampilan Menu Registrasi

**e-FUTSAL**

Home Registrasi Gallery Login

**Form Registrasi**

Nama:

Telepon / HP:

Alamat:

Username:

Password:

Ulangi Password:

Pilih User :

**SEND**

**Kontak Kami**

Email: fil@gmail.com  
Telephone: 0234 789 90  
Mobile: 234 345 234534  
Fax: 34534 3456 3456(54)  
[www.efutsal.com](http://www.efutsal.com)

**Ketentuan Registrasi :**

- \* Admin Bergejala dapat melakukan pendaftaran dan melunggu konfirmasi dari admin masalah.
- \* Member dapat melakukan pendaftaran keada admin pelgode langsung diambi ketegat sesuai daerah lapangan yang dinggikan.
- \* Pasangpion Member dapat mendat ketegat dan melakukan booking lapangan yang diolah.

e-FUTSAL Applikation- By [Syafiq](#)

**POLITEKNIK NEGERI Batam**

Gambar 41. Tampilan Menu Registrasi

*Form registrasi*, pendaftara yang di khususkan untuk admin pengelola menginputkan nama, nomor telepon, alamat, *username*, *password* dan pilih *user* admin. Terdapat ketentuan penggunaan lapangan.

### IV 1.2.3 Tampilan Menu Galeri

The screenshot shows the e-FUTSAL website interface. At the top, there is a blue navigation bar with the text 'e-FUTSAL' and menu items: Home, Registrasi, Gallery, and Login. Below this, a dark blue header displays 'LAPANGAN IKAN DAUN ( ARENA FUSTSAL )'. The main content area is divided into several sections:

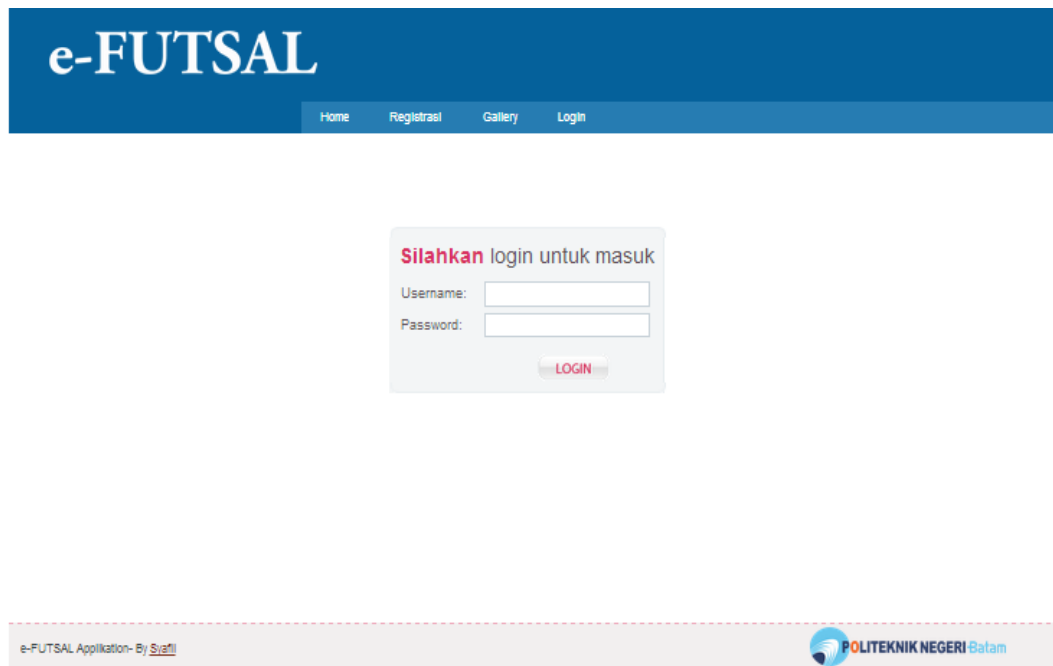
- Image Gallery:** On the left, there is a vertical image of two people standing next to a large poster for 'e-FUTSAL 2'. Below this is a 'Kontak Kami' (Contact Us) section with contact information: Email: fl@gmail.com, Telephone: 0234 789 90, Mobile: 234 345 234534, Fax: 34534 3456 3456(54), and the website URL www.efutsal.com.
- Description:** A large image of the 'IKAN DAUN' arena is shown. To its right is a 'Description' section containing a paragraph of text about the arena's history and location in Batam Center.
- Facilities:** A section titled 'Fasilitas:' contains four small images showing different views of the arena's facilities, including the field and surrounding areas.
- Details:** A list of details for the arena, including: Alamat: Batam Center, City: Kepulauan Riau, Fasilitas: Terdapat 6 lapangan di ikan daun, Ruang Ganti, Tempat Bermain Anak-anak, and Kios Menjual Makanan dan Minuman.
- Buttons:** There are two buttons: 'I'm Interested' and 'Cari Lapangan' (Find Field).

At the bottom of the page, there is a footer with the text 'e-FUTSAL Application- By Syafli' on the left and the logo of 'POLITEKNIK NEGERI Batam' on the right.

Gambar 42. Tampilan Menu Galeri

Pada menu galeri terdapat informasi yang berisikan deskripsi lapangan dan fasilitas yang disediakan lapangan dan dapat langsung mencari lapangan yang diinginkan.

#### IV 1.2.4 Tampilan Menu Login



Gambar 43. Tampilan Menu Login

*Form login*, pada *form login* terdapat dua *file* yaitu *file user login* dan *file password*. Pada form ini terdapat tombol “Login”, dimana jika user *login* dan *password* yang dimasukan salah maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan. Tetapi jika *password* dan *user login* yang dimasukkan benar maka proses selanjutnya bisa dilanjutkan.

#### IV 1.2.5 Tampilan Menu Awal Admin Pengelola



Gambar 44. Tampilan Menu Awal Admin Pengelola

Halaman ini merupakan halaman pertama yang ditampilkan setelah login berhasil. Pada ini dimunculkan menu yang bisa digunakan oleh admin untuk melakukan pengolahan data. Menu tersebut adalah home, data pelanggan, data lapangan dan laporan, jadwal dan menu booking.

#### IV 1.2.6 Tampilan Menu Form Daftarkan Member

The screenshot displays the 'Form Daftarkan Member' (Member Registration Form) on the e-FUTSAL website. The form is located on the right side of the page, below the navigation menu. It contains the following fields and options:

- Nama:** A text input field.
- Telepon / HP:** A text input field.
- Alamat:** A large text area for address.
- Lapangan:** A dropdown menu with the option '-Pilih lapangan-'.
- Tgl Mulai:** A date input field with a placeholder 'hh/mm/yyyy'.
- Lama:** A dropdown menu with the option '-Pilih durasi-'.
- Jam mulai:** A dropdown menu with the option '07:00 AM'.
- SEND:** A button to submit the form.

On the left side of the page, there is a 'Kontak Kami' (Contact Us) section with the following information:

- Email:** [fi1@gmail.com](mailto:fi1@gmail.com)
- Telephone:** 0234 789 90
- Mobile:** 234 345 234534
- Fax:** 34534 3456 3456(54)
- Website:** [www.efutsal.com](http://www.efutsal.com)

The footer of the page includes the text 'e-FUTSAL Applikation- By Staff' and the logo of 'POLITEKNIK NEGERI Batam'.

Gambar 45. Tampilan Menu Form Daftarkan Member

*Form* daftarkan member, admin pengelola dapat mendaftarkan member dengan mengisi nama, nomor telepon, alamat, pilih lapangan, tanggal mulai, lama durasi, jam mulai dan *send* untuk *update* informasi member.

#### IV 1.2.6 Tampilan Menu Buat Jadwal Lapangan

The screenshot displays the 'e-FUTSAL' website interface. At the top, there is a blue header with the site name 'e-FUTSAL' and a navigation menu with links: Home, Data Pelanggan, Data Lapangan & Fasilitas, Jadwal, Data Booking, and Logout. Below the header, a dark bar shows the current date 'July 6, 2014' and the user 'Login by : ajo'. The main content area features a 'Buat Jadwal' (Create Schedule) form. The form includes a dropdown menu for 'Pilih Lapangan' with the text '-- Pilih lapangan --', two input fields for 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir' with the placeholder 'hh/bb/tttt', and a 'SEND' button. To the left of the form is a promotional image for 'ONEMAN FUTSAL 2' featuring two people and a soccer ball. Below the image is a 'Kontak Kami' (Contact Us) section with contact details: Email: fii@gmail.com, Telephone: 0234 789 90, Mobile: 234 345 234534, Fax: 34534 3456 3456(54), and the website URL www.efutsal.com. At the bottom of the page, a footer contains the text 'Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Batam - By efutsal'.

Gambar 46. Tampilan Menu Buat Jadwal Lapangan

*Form* untuk buat jadwal lapangan, admin pengelola dapat membuat jadwal lapangan dengan mengisikan lapangan anak yang sudah terdaftar pada tabel, memilih tanggal awal dan akhir yang diinginkan untuk mendaftarkan waktu lapangan yang disediakan admin pengelola.

#### IV 1.2.7 Tampilan Menu Lihat Data Booking

Jumlah Pelanggan: 1

ID Booking	Nama Penyewa	No Telpon	Lapangan	Tgl Main	Mulai Main	Selesai Main	Tgl Booking	Harga	Status	Delete
1	Ari Ginanjar	098888777666	Lapangan A	2014-07-03	07:00:00	08:00:00	2014-07-02 21:31:08	250000	aktif	Non Aktifkan

e-FUTSAL Applikation- By [Sizafi](#)

Gambar 47. Tampilan Menu Lihat Data Booking

Menu data booking, menampilkan data booking kepada admin pengelola hasil booking pelanggan, pelanggan dapat memberikan informasi id booking kepada admin pengelola sebagai bukti booking.

## **IV.2 Pengujian**

### **IV.2.1 Tujuan Pengujian**

Pengujian aplikasi bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin masih terdapat dalam aplikasi dan untuk mengetahui apakah program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

### **IV.2.2 Strategi Pengujian**

Strategi pengujian pada e-FUTSAL Aplikasi menggunakan metode Black Box yaitu berfokus pada kebutuhan deskripsi fungsional guna untuk mengetahui jalannya sistem secara lengkap.

### **IV.2.3 Hasil Pengujian**

Pengujian aplikasi telah dilaksanakan dengan baik dan lancar sesuai dengan metode Black Box yang digunakan dan hasilnya dapat dilihat di halaman lampiran A.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1 Kesimpulan**

Dalam era globalisasi yang serba instan komputer menjadi peran utam dalam perkembangan teknologi dalam penyajian informasi serta peran internet yang membantu masyarakat terutama dalam proses penyewaan. Dari proses pembuatan aplikasi e-Futsal maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. e-Futsal dapat menyimpan data-data seperti data lapangan, jadwal, dan data pelanggan, sehingga dapat menyediakan laporan-laporan berkaitan dengan data-data tersebut.
2. Aplikasi ini dapat mempermudah admin dalam pengelola data lapangan, jadwal, dan data penyewaan.
3. Aplikasi ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan.
4. Aplikasi ini dapat memberikan laporan data pelanggan, data jadwal, dan data penyewaan lapangan dalam format PDF.

#### **V.2 Saran**

Saran dalam mengembangkan aplikasi selanjutnya antara lain:

1. Sebaiknya proses pembayaran diharapkan bisa dilakukan secara online.
2. Pada aplikasi ini disarankan Sebaiknya dikembangkan dengan menambah fitur grafik.
3. Sebaiknya e-Futsal Aplikasi ini dapat ditambahkan sistem pencarian secara acak untuk memilih waktu yang diinginkan dan pencarian dilakukan pada semua lapangan

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bunafit Nugroho. 2005. Database Relasional Dengan MySQL. Andi Yogyakarta.
- [2] Syafii M. 2004. Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL. Yogyakarta.
- [3] Sayogi, Eri. 2013. Skripsi Sarjana Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Meteor Berbasis Web. Fakultas Teknik dan Komputer UNIKOM.
- [4] Solichin Achmad, S.Kom. 2008. Pemrograman Web Dengan PHP dan MySQL. Bina Pustaka.
- [5] Faozi, Bahtiar. 2011. Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Pada Windu Rent Car. Jurnal AMIKOM Yogyakarta.
- [6] Jugiyanto Hartono,(1999), Analisis & Desain Sistem Informasi,Andi, Yogyakarta.
- [7] Nugraha, Antonius. Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP. Yogyakarta: Mediakom, 2010.
- [8] Survey lapangan 3Nity Futsal Simpang Kara Batam Center, 2014.

## **Lampiran A Dokumen Rinci Testing**

### A.1 Dokumen Rinci Testing

#### A.1.1 Tim Penguji

- Taufik Hidayat sebagai admin master
- Afdi Suwito sebagai admin pengelola
- Nurman Fadli sebagai pelanggan
- Jeni D sebagai member

#### A.1.2 Hasil Rinci Pengujian Perangkat Lunak

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
1	Proses Login	Admin Master	Masukkan username dan password	Masuk ke beranda admin master sesuai dengan hak akses	Masuk ke beranda admin master sesuai dengan hak akses	TH	6 Juli 2014	√
			Field username dan password kosong.	Muncul pesan “ Anda Belum Memasukkan Username dan Password !!!”. Dan jika masukan user login, password dan level tidak sesuai akan muncul pesan “Username dan password salah!!!”	Muncul pesan “ Anda Belum Memasukkan Username dan Password !!!”. Dan jika masukan user login, password dan level tidak sesuai akan muncul pesan “Username dan password salah!!!”	TH	6 Juli 2014	√
	Proses Master Data Pengelola	Admin Master	Melihat data admin pengelola	Muncul tampilan data admin pengelola	Muncul tampilan data admin pengelola	TH	6 Juli 2014	√

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
			Mengubah data admin pengelola	Data admin pengelola berubah	Data admin pengelola berubah	TH	6 Juli 2014	√
			Menghapus data admin pengelola	Data admin pengelola di hapus dan berkurang	Data admin pengelola di hapus dan berkurang	TH	6 Juli 2014	√
	Proses Request	Admin Master	Melihat data admin pengelola yang mendaftar	Muncul tampilan data admin pengelola	Muncul tampilan data admin pengelola	TH	6 Juli 2014	√
			Menerima permintaan pendaftaran admin pengelola	Data admin pengelola berkurang dan berhasil di daftarkan	Data admin pengelola berkurang dan berhasil di daftarkan	TH	6 Juli 2014	√
			Menghapus data pendaftaran admin pengelola	Data admin pengelola yang mendaftar di hapus dan berkurang	Data admin pengelola yang mendaftar di hapus dan berkurang	TH	6 Juli 2014	√
	Proses Management User	Admin Master	Melihat data user	Muncul tampilan data user	Muncul tampilan data user	TH	6 Juli 2014	√
			Mengubah data user	Data user berubah	Data user berubah	TH	6 Juli 2014	√

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
			Menghapus data user	Data user di hapus dan berkurang	Data user di hapus dan berkurang	TH	6 Juli 2014	√
	Proses Laporan	Admin Master	Melihat data laporan admin pengelola	Data admin pengelola yang aktif ditampilkan	Data admin pengelola yang aktif ditampilkan	TH	6 Juli 2014	√
2	Proses Login	Admin Pengelola	Masukkan username dan password	Masuk ke beranda admin pengelola sesuai dengan hak akses	Masuk ke beranda admin pengelola sesuai dengan hak akses	AS	6 Juli 2014	√
			Field username dan password kosong.	Muncul pesan “ Anda Belum Memasukkan Username dan Password !!!”. Dan jika masukan user login, password dan level tidak sesuai akan muncul pesan “Username dan password salah!!!”	Muncul pesan “ Anda Belum Memasukkan Username dan Password !!!”. Dan jika masukan user login, password dan level tidak sesuai akan muncul pesan “Username dan password salah!!!”	AS	6 Juli 2014	√

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
	Proses Data Pelanggan	Admin Pengelola	Melihat data member	Muncul tampilan data member	Muncul tampilan data member	AS	6 Juli 2014	√
			Memasukan daftarkan member baru	Data hasil daftarkan member dapat dimasukan dan ditambah	Data hasil daftarkan member dapat dimasukan dan ditambah	AS	6 Juli 2014	√
			Field data member ada yang kosong	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Member Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Member Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	AS	6 Juli 2014	√
			Laporan	Akan menampilkan data member yang mendaftar	Akan menampilkan data member yang mendaftar	AS	6 Juli 2014	√
	Proses Data Lapangan	Admin Pengelola	Memasukkan data buat lapangan induk	Data buat lapangan induk dapat dimasukan dan bertambah	Data buat lapangan induk dapat dimasukan dan bertambah	AS	6 Juli 2014	√
			Field data buat lapangan induk ada yang kosong	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	AS	6 Juli 2014	√

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
		Admin Pengelola	Melihat data lapangan induk	Muncul tampilan data lapangan induk	Muncul tampilan data Lapangan induk	AS	6 Juli 2014	√
			Memasukan data buat lapangan anak	Data buat lapangan anak dapat dimasukan dan dan bertambah	Data buat lapangan anak dapat dimasukan dan dan bertambah	AS	6 Juli 2014	√
			Field data buat lapangan anak ada yang kosong	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	AS	6 Juli 2014	√
			Melihat data lapangan anak	Muncul tampilan data lapangan anak	Muncul tampilan data lapangan anak	AS	6 Juli 2014	√
	Proses Data Jadwal	Admin Pengelola	Melihat data jadwal	Muncul tampilan data jadwal	Muncul tampilan data jadwal	AS	6 Juli 2014	√
			Memasukan data buat jadwal	Data buat jadwal dapat dimasukan dan bertambah	Data buat jadwal dapat dimasukan dan bertambah	AS	6 Juli 2014	√
			Field data buat jadwal ada yang kosong	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan Data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	AS	6 Juli 2014	√

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
		Admin Pengelola	Laporan	Akan menampilkan data jadwal lapangan	Akan menampilkan data jadwal lapangan	AS	6 Juli 2014	√
	Proses Data Booking	Admin Pengelola	Melihat data booking	Muncul tampilan data booking	Muncul tampilan data booking	AS	6 Juli 2014	√
			Menghapus data booking	Data booking di hapus dan berkurang	Data booking di hapus dan berkurang	AS	6 Juli 2014	√
			Laporan	Akan menampilkan data booking lapangan	Akan menampilkan data booking lapangan	AS	6 Juli 2014	√
			Auto Update	Memberikan <i>update</i> booking lapangan	Memberikan <i>update</i> booking lapangan	AS	6 Juli 2014	√
3	Proses Data Cari Lapangan	Pelanggan	Memasukkan data cari lapangan	Data cari lapangan dapat dimasukan dan bertambah	Data cari lapangan dapat dimasukan dan bertambah	NF	6 Juli 2014	√
			Field data cari lapangan ada yang kosong	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	Muncul pesan “Anda Belum Memasukkan data Dengan Benar.. Silahkan coba lagi”	NF	6 Juli 2014	√

No	Deskripsi Fungsional	Pengguna	Prosedur & Kasus Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Test	Tester	Tanggal tester	Keterangan
			Laporan	Akan menampilkan data print booking setelah melakukan booking lapangan	Akan menampilkan data print booking setelah melakukan booking lapangan	NF	6 Juli 2014	√
4	Proses Pemesanan Member	Member	Melihat lapangan yang diinginkan	Mendaftarkan langsung ditempat kepada admin pengelola	Mendaftarkan langsung ditempat kepada admin pengelola	JD	6 Juli 2014	√

## Lampiran B Dokumen Hasil Survey Lapangan

Aktifitas survey yang dilakukan :

Melakukan demo aplikasi yang sudah selesai untuk menguji kelayakan sistem yang diolah.

Melakukan wawancara terhadap pihak pengelola lapangan.

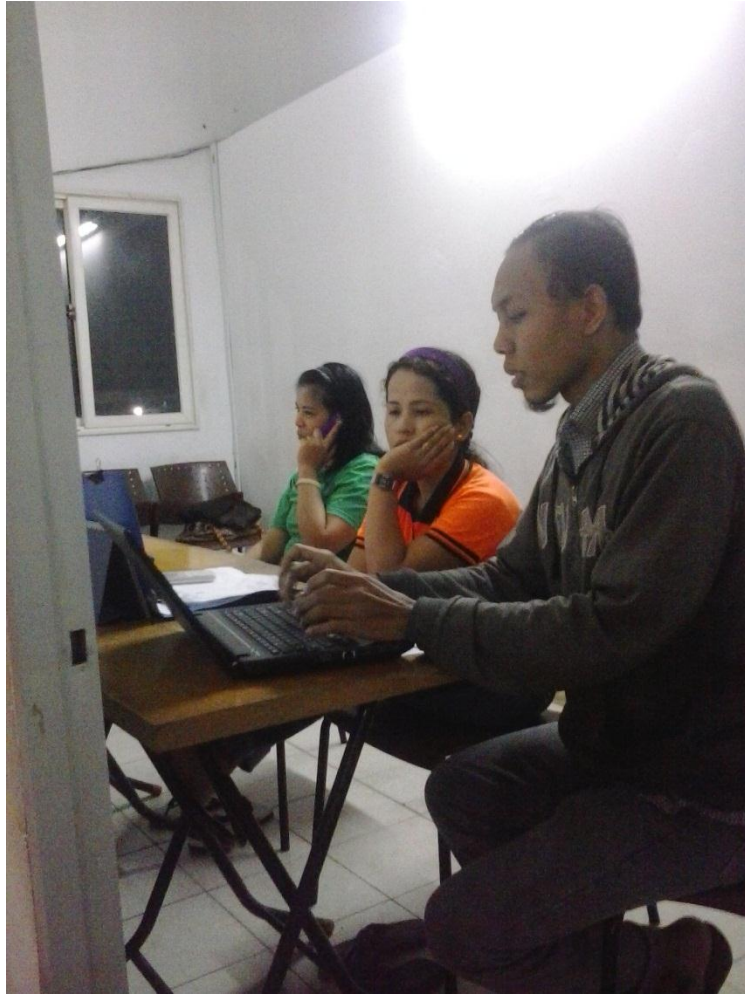
Dokumentasi hasil laporan yang dibuat oleh pengelola lapangan dan penyewaan lapangan.

### B.1 Data yang didapat

Berikut terlampir dokumentasi demo aplikasi di 3ntiy Futsal simpang kara batam canter, memberikan penjelasan tentang pengelolaan lapangan, jadwal, dan penyewaan lapangan.



Wawancara yang dilakukan yaitu dengan memberikan pertanyaan seputar pengelolaan lapangan dan manfaat penggunaan aplikasi e-Futsal.



Laporan yang dibuat oleh pengelola lapangan berupa stuk pembayaran, form booking lapangan, dan data yang melakukan penyewaan lapangan dapat dilihat pada lampiran gambar dibawah.

**LAPORAN HARIAN PENDAPATAN FUTSAL**

HARI : .....  
TANGGAL : 12-8-2019

NO. NOTA	NAMA TIM	WAKTU JAM			LAP	HARGA PER JAM	TOTAL	KET 1				KASIR	
		SEK	KEL	TOTAL				✓	✗	(-)	(+)		
2851	SIKAP	15	15	30000	1	150.000		✓					
2852	ALL	15	15	10000	1	100.000		✓					
2853	ANANDA	20	20	15000	1	300.000		✓					
2854	WARUNG	20	20	10000	1	200.000		✓					
2855	ASRI	15	15	10000	2	200.000		✓					
2856	POPODOAN	15	15	10000	2	200.000		✓					
2857	SIKAP	15	15	10000	2	200.000		✓					
2858	SIKAP	15	15	10000	2	200.000		✓					
2859	K.D.B	15	15	10000	2	200.000		✓					
2860	SOLAKIA	15	15	10000	2	200.000		✓					
2861	WAH-U	20	20	15000	1	300.000		✓					

**LAPORAN HARIAN PENDAPATAN FUTSAL**

HARI : SELASA  
TANGGAL : 12-8-2019

HARGA PER JAM	TOTAL	KET 1				KET 2	KASIR
		R	M	(-)	(+)		
125.000	-	✓				lunas 1/2 8/8 sumit	luluk
-	-					olahraga (main free)	luluk
-	-					latihan drumbeat	luluk
-	-				6	(M) (pa da yg datang)	luluk
150.000	150.000	✓				lunas 1/2 12/8 selara	luluk
150.000	150.000	✓				lunas 1/2 13/8 paku	luluk
-	-		✓			(M)	Juli
200.000	200.000	✓				lunas 1/2 1/8 minggu	Juli
125.000	-	✓				lunas 1/2 1/8 R. Rizki	Murid
150.000	-	✓				lunas 1/2 1/8 senin	Murid
175.000	350.000	✓				lunas 1/2 1/8 minggu	Juli
150.000	300.000	✓				lunas	Juli
150.000	650.000	✓				lunas	Murid
125.000	125.000	✓				lunas	Murid
175.000	175.000	✓				lunas 1/2 1/8 minggu	Murid
125.000	350.000	✓				lunas	Murid
150.000	150.000	✓				lunas	Murid



Sturk bukti pembayaran yang dilakukan oleh bapak aldi selaku penyewaa lapangan.

**3NITY FUTSAL**

\*\* Jl. Kampung Seraya (Depan Hotel Trinitii) - Seraya, Telp: (0778) 430663, 0819-91010169  
\*\* Komp. Centre Park (Sebrang Duta Mas) - Batam Centre, Telp : (0778) 478819, 7075440  
\*\* Carnival Mall (ex My Mart) - Batam Centre, Telp (0778) 467452, 7075433

Tuan 10/8-2014  
Toko ALDI

Nota No. IIA **02860**

KETERANGAN	HARGA	JUMLAH
LAP : 2 HARI : minggu TGL : 17/8 PK. : 08-10 MASA BERLAKU MEMBER : U/ TGL : <u>umay</u>		350.000
Tanda Terima  <u>081276348966</u>	Jumlah Rp.	350.000 Hormat Kami 

## B.2 Data Pengelola dan Penyewa Lapangan



Nama : Ibu Yulieni  
Alamat : Senter Park Batam center  
Status : Pengelola Lapangan



Nama : Bapak Yusaldi  
Alamat : Putri Hijau Batu Aji  
Status : Penyewa lapangan