BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan dibangun dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Perancangan dapat didenifisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Setelah menganalisa dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sebagai tindak lanjut bagi penyelesaian masalah tersebut dapat dibuat suatu sistem informasi penyewaan lapangan futsal dengan menggunakan sistem yang lebih baik dengan memakai perangkat lunak, sehingga dapat membantu untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat dan akurat. Adapun tujuan dari perancangan sistem ini adalah :

1. Untuk mempercepat pengolahan data informasi terutama dalam proses transaksi penyewaan lapangan futsal.
2. Merubah proses-proses pencatatan kedalam buku besar yang menyangkut pengolahan data menjadi terkomputerisasi.
3. Meningkatkan pelayanan terhadap penyewa dan memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi ini di rancang dengan tujuan sebagai alat untuk membantu perusahaan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan mempercepat proses bisnis yang berjalan pada Golden Champion Futsal. Sistem Informasi ini mempunyai fungsi untuk mengelola data Jadwal penggunaan lapang, transaksi penyewaan lapang dan transaksi Pembayaran.

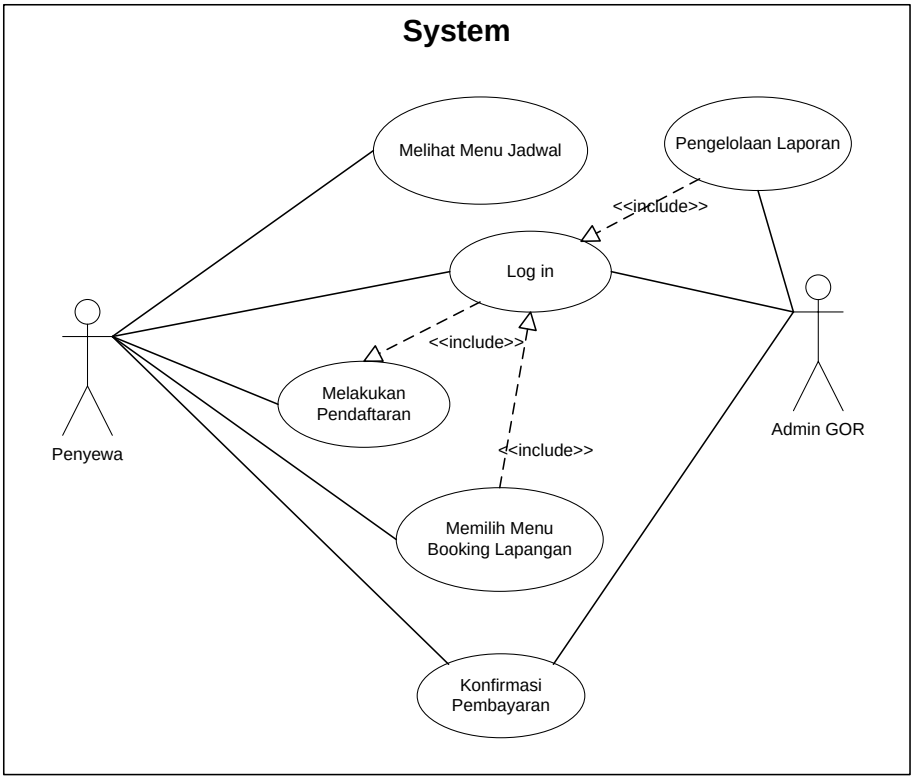
Untuk fungsi-fungsi yang terdapat didalam sistem informasi ini dibagi ke dalam 2 (dua) bagian. Pada bagian Admin GOR, tidak perlu buang-buang waktu untuk menjadwalkan jumlah transaksi dengan menuliskan data transaksi ke dalam buku besar, karena sistem ini mempunyai fungsi transaksi penjadwalan dan penyewaan yang selanjutnya menyimpan data transaksi secara otomatis ke dalam *database*. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada. Pada bagian penyewa, mereka bisa melihat jadwal penggunaan lapangan dan melakukan *booking* lapangan secara *online*.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini menggunakan alat bantu berupa *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, collaboration diagram* dan *class diagram* untuk menghasilkan sistem yang baik dan sesuai kebutuhan.

4.1.3.1 *Use Case Diagram*

Berikut adalah *use case diagram* perancangan sistem yang diusulkan pada Golden Champion Futsal :



Gambar 4.1 *Use case diagram* yang diusulkan

4.1.3.1.1 Skenario *Use case*

Berikut skenario *use case* yang diusulkan :

1. Nama use case : Melihat Menu Jadwal

   Aktor : Penyewa

   Tujuan : Mengetahui Jadwal Penggunaan lapang

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Melihat Menu Jadwal Lapangan

Identifikasi	
Nomor	1
Nama Use Case	Melihat Menu Jadwal Lapangan
Tujuan	Untuk melihat jadwal yang akan digunakan/disewa
Deskripsi	
Aktor	Penyewa
Skenario Utama	
Kondisi awal	Klik Menu Utama
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Klik menu Jadwal Penggunaan Lapangan	
	2. Menampilkan Jadwal Pemakaian Lapang Keseluruhan

	3. Menampilkan Jadwal kosong dan penggunaan lapang
Kondisi Akhir	Sistem sudah dapat dijalankan

2. Nama use case : Booking Lapangan

   Aktor : Penyewa

   Tujuan : Memesan Penggunaan Lapangan

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Memilih Jadwal Lapangan

Identifikasi	
Nomor	2
Nama Use Case	Memilih jadwal lapangan
Tujuan	Mengelola data Pemilihan lapangan
Deskripsi	
Aktor	Penyewa
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Klik login
Aktor	**Reaksi Sistem**
	1. Menampilkan form Login
2. Input username dan password	
	3. Verifikasi data input

	4. Menampilkan menu pilih jadwal
5. Klik Menu pilih jadwal lapangan yang kosong	
6. Input tanggal jam, jam selesai, jenis lapangan, harga	
	7. Menampilkan Menu Pendaftaran
Kondisi Akhir	Sistem sudah dapat dijalankan

3. Nama use case : Mendaftar

   Aktor : Penyewa

   Tujuan : Mendaftar untuk sewa Lapangan

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Pendaftaran Sewa Lapangan

Identifikasi	
Nomor	3
Nama Use Case	Pendaftaran
Tujuan	Mengelola data penyewaan lapangan
Deskripsi	
Aktor	Penyewa
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Klik Menu Pendaftaran

Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Klik Menu Pendaftaran	
	2. Menampilkan Form Pendaftaran
3. Input Nama Penyewa	
4. Input Nama Team	
5. Input Alamat Penyewa	
6. Input No Telp./HP	
7. Pilih Lapangan	
8. Input Hari Bulan Tahun	
9. Input Jam mulai dan Jam Akhir	
10. Pilih Member atau Non Member	
	11. Validasi Input
	12. Menampilkan cara Pembayaran
12. Konfirmasi Pembayaran	
Kondisi Akhir	Sistem sudah dapat dijalankan

4. Nama use case : Booking Lapangan

   Aktor : Penyewa

   Tujuan : Memesan Penggunaan Lapangan

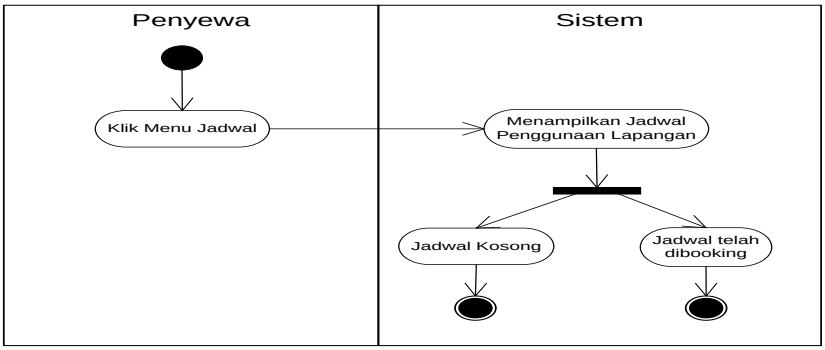
Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Pengelolaan laporan

Identifikasi	
Nomor	4
Nama Use case	Pengelolaan Laporan
Tujuan	Untuk Mengelola semua yang ada di system
Deskripsi	
Aktor	Admin GOR
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Klik Menu Laporan
Aktor	**Sistem**
1. Input data Laporan	
	2. Login mengambil data laporan
3. Cetak hasil laporan	
Kondisi Akhir	Sistem sudah dapat dijalankan

4.1.3.2 *Activity Diagram*

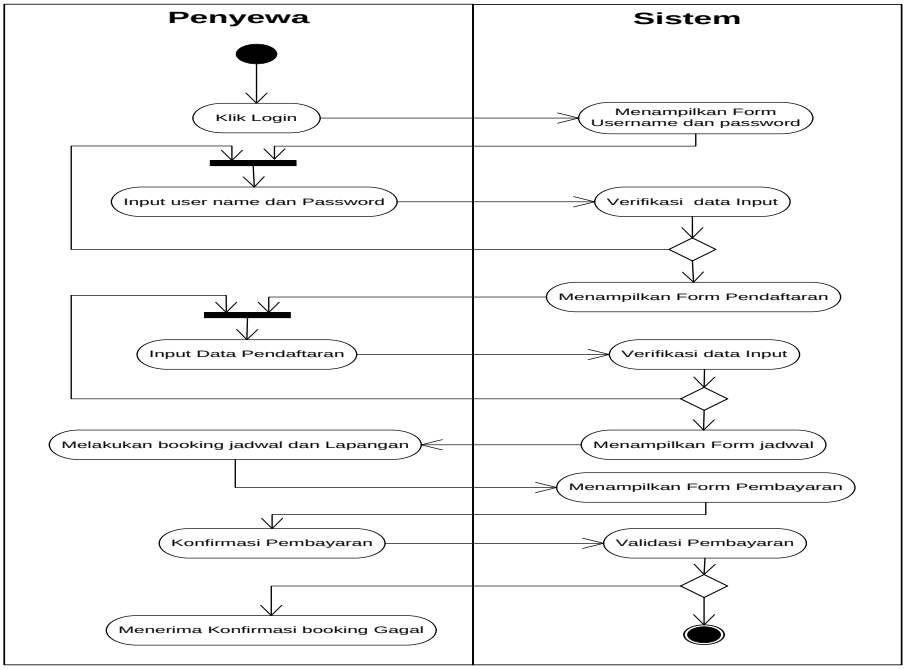
Untuk lebih memperinci *use case diagram* proses bisnis yang berjalan, maka perlu dibuat *activity diagram* sebagai berikut :

1. Activity diagram Melihat Menu Jadwal Penggunaaan Lapangan



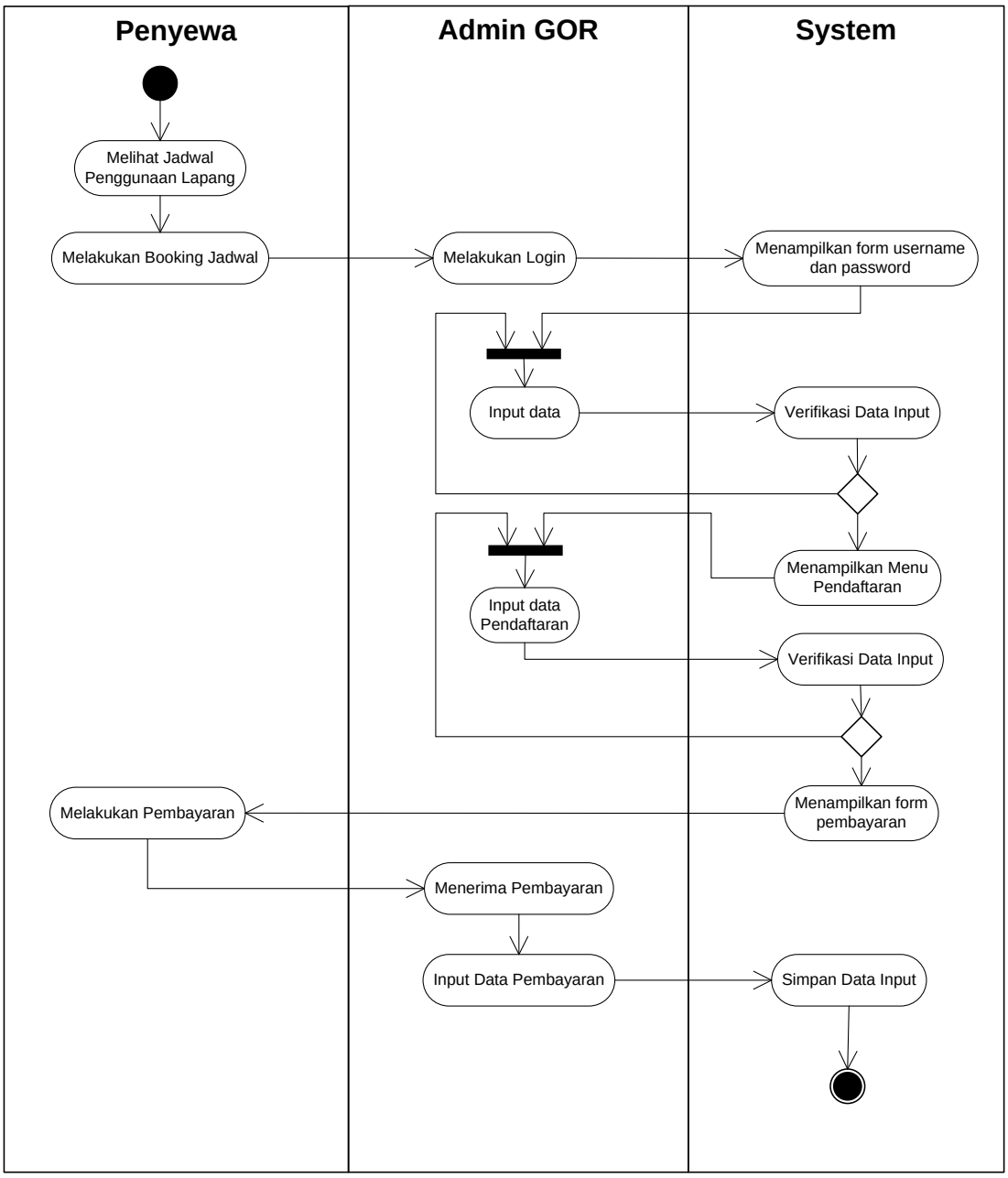
Gambar 4.2 *Activity diagram* Melihat Menu Jadwal Penggunaan Lapangan

2. *Activity diagram* Booking dan pendaftaran penyewaan lapangan futsal secara online



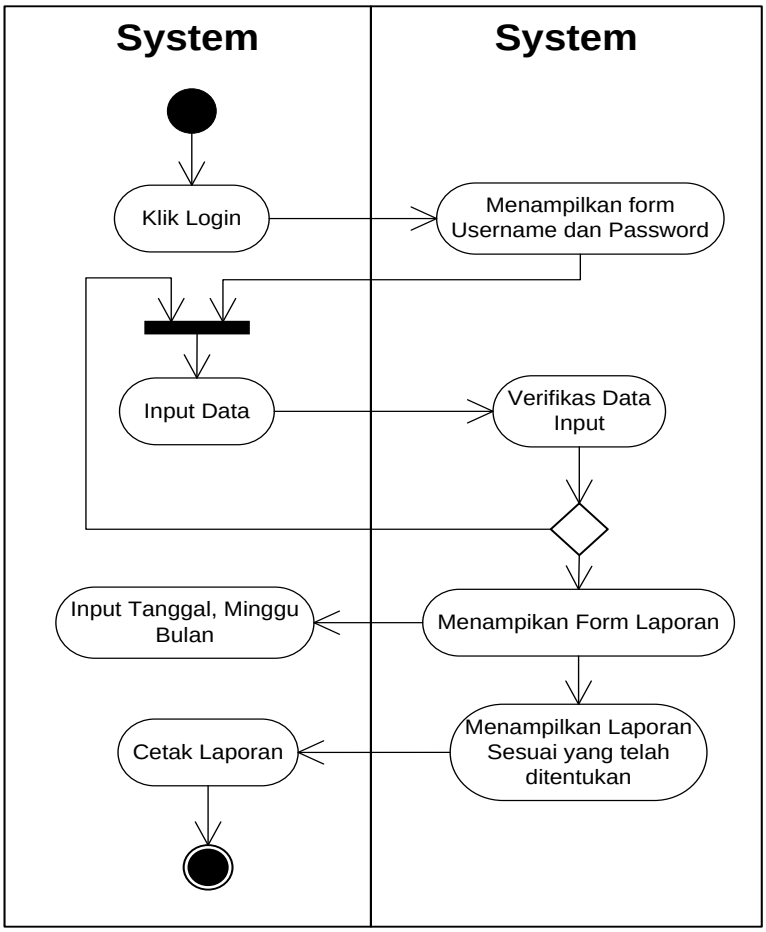
Gambar 4.3 *Activity diagram* Booking dan Pendaftaran penyewaan Lapangan secara Online

3. *Activity diagram* Booking dan pendaftaran penyewaan lapangan futsal secara offline.



Gambar 4.4 *Activity diagram* Booking dan Pendaftaran penyewaan Lapangan secara Offline

4. *Activity diagram* Pengelolaan Laporan penyewaan lapangan futsal



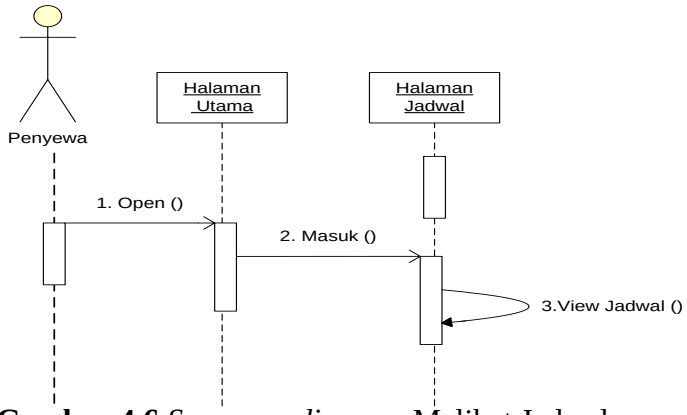
Gambar 4.5 *Activity diagram* Pengelolaan Laporan penyewaan lapangan futsal

4.1.3.3 *Sequence Diagram*

Sequence diagram, Yaitu menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. kegunaanya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Adapun *sequence diagram* sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. *Sequence diagram* Melihat Jadwal

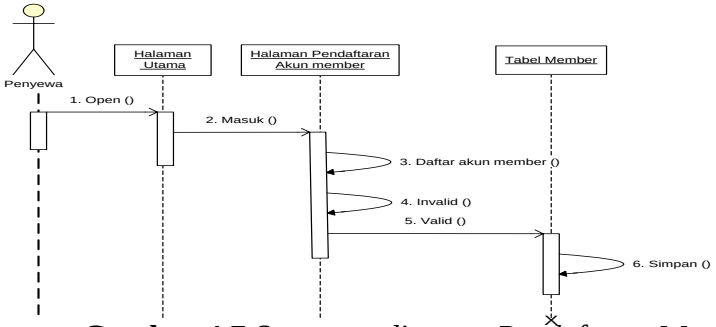
Penyewa masuk ke halaman utama web Golden Champion Futsal. Lalu masuk ke halaman Jadwal untuk melihat penggunaan lapang yang ada yang telah disediakan



Gambar 4.6 *Sequence diagram* Melihat Jadwal

2. *Sequence diagram* pendaftaran Member

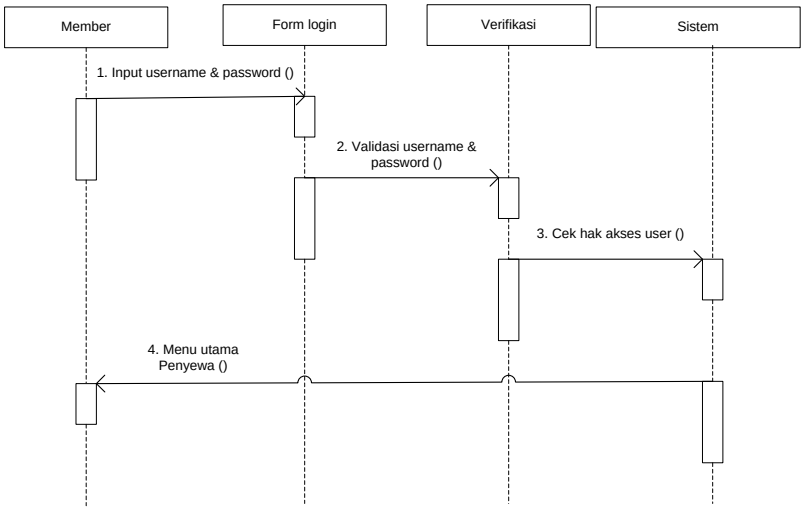
Penyewa masuk ke halaman utama web Golden Champion Futsal. Lalu pelanggan masuk ke tabel member dan melakukan pendaftaran, jika telah berhasil melakukan pendaftaran lalu pengunjung masuk ke tabel member dan pengunjung telah menjadi member



Gambar 4.7 *Sequence diagram* Pendaftaran Member

3. *Sequence diagram* login member

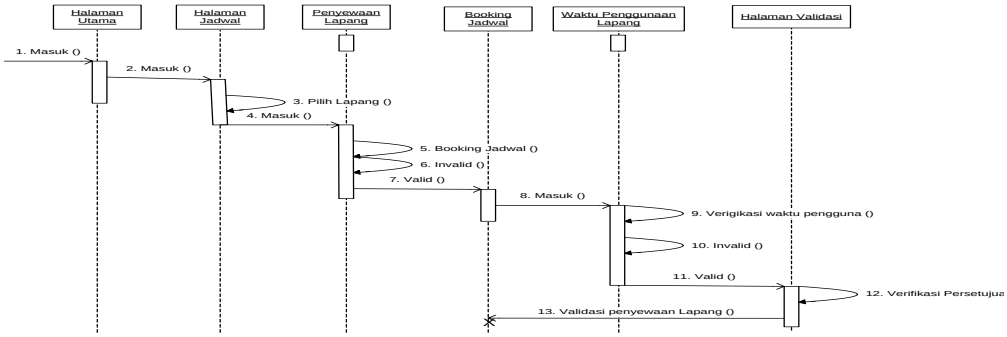
Member masuk ke halaman utama web Golden Champion Futsal. Apabila member ingin melakukan pemesanan sewa Lapang, maka member masuk kehalamann login member, jika berhasil maka pelanggan akan masuk ke halaman menu utama member dimana tersedia halaman pemesanan sewa lapang yang dapat membatu member untuk memesan sewa lapang yang tersedia secara online.



Gambar 4.8 *Sequence diagram* login Member

4. *Sequence diagram* Pendafataran Penyewaan Lapang

Member masuk ke halaman utama web Golden Champion Futsal. Apabila member telah melakukan pemesanan sewa lapang dan ingin melakukan konfirmasi pembayaran, maka pelanggan harus masuk ke halaman login member sesuai id member pada waktu melakukan pemesanan, jika berhasil login maka member akan masuk ke halaman menu utama member dimana tersedia halaman konfirmasi pemesanan sewa lapang yang dapat membantu user untuk mengkonfirmasi kepada

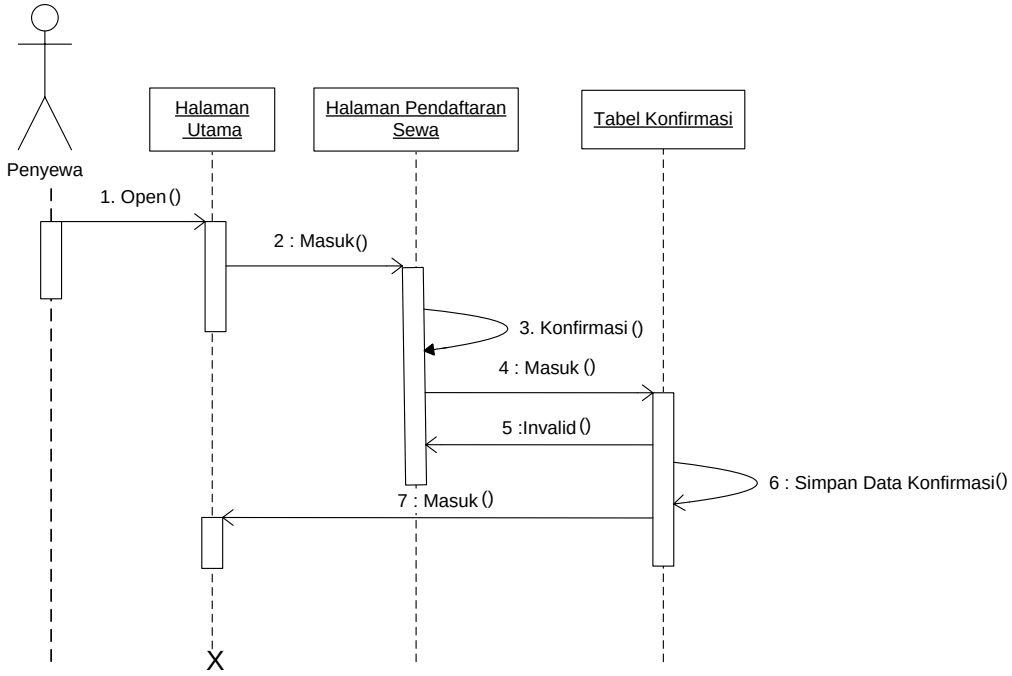


Admin bahwa pelanggan telah melakukan pembayaran sesuai pemesanan sewa lapang yang telah dilakukan.

Gambar 4.9 *Sequence diagram* Penyewaan Lapang

5. *Sequence diagram* Konfirmasi Pembayaran Sewa Lapang

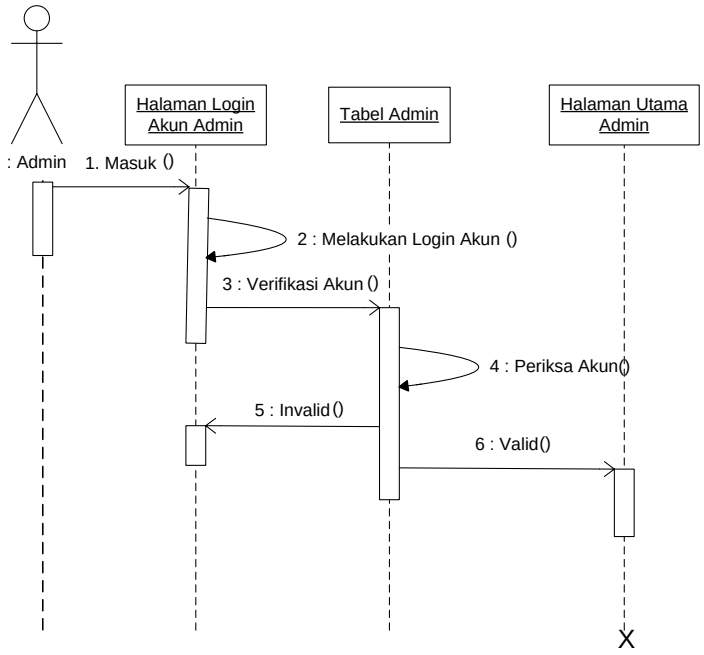
Member masuk ke dalam menu utama. Dan melakukan konfirmasi pembayaran. Jika konfirmasi pembayaran valid, maka disimpan ke table konfirmasi



Gambar 4.10 *Sequence diagram* Konfirmasi Pembayaran Sewa Lapang

6. Sequence diagram Login Admin

Admin masuk ke dalam menu Login Admin. Dan melakukan login untuk masuk ke halaman utama web Golden Champion Futsal.



Gambar 4.11 *Sequence diagram* Login Admin

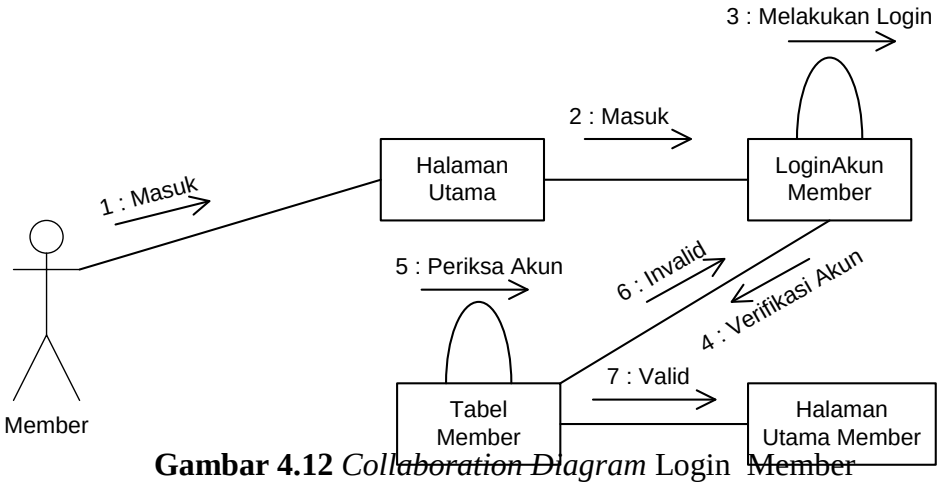
4.1.3.4 *Collaboration Diagram*

Collaboration Diagram member sebuah cara mengelompokan potongan-potongan *behavior* interaksi saat peran-peran dimainkan oleh *class* yang berbeda. Interaksi pendaftar dengan sistem pada proses pendaftaran tanpa penggambaran orientasi waktu, digambarkan oleh *Collaboration diagram* berikut :

1. *Collaboration Diagram* Login Member

Member masuk ke halaman utama website Golden Champion Futsal, kemudian member masuk kehalaman login member untuk proses login, jika data

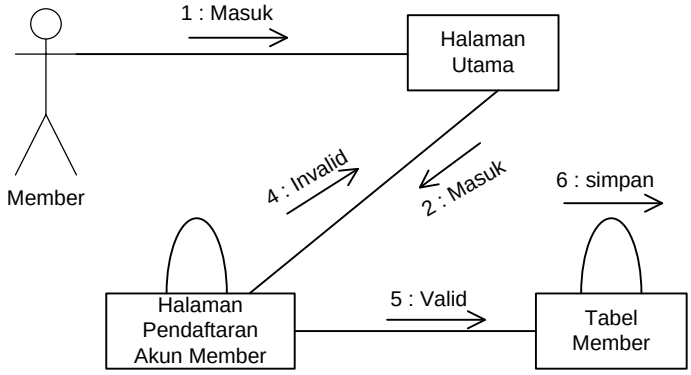
valid maka member akan masuk kedalam halaman utama member, dan ketika member keluar (log out) maka member masuk kembali kehalaman utama.



Gambar 4.12 *Collaboration Diagram* Login Member

2. *Collaboration Diagram* Daftar Member Penyewa

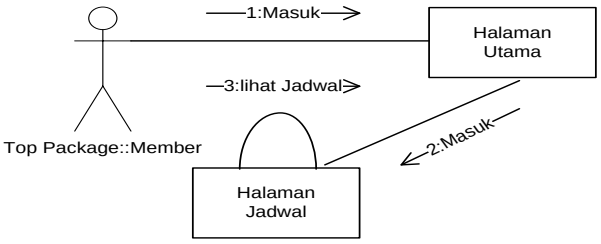
Member masuk ke halaman utama website Golden Champion Futsal, kemudian member masuk kehalaman jadwal untuk melihat jadwal penggunaan lapang, jika data valid maka member akan masuk kedalam halaman utama member, dan ketika member keluar (log out) maka member masuk kembali kehalaman utama.



Gambar 4.13 *Collaboration Diagram* Daftar Member Penyewa

3. *Collaboration Diagram* Lihat Jadwa Pengunjung

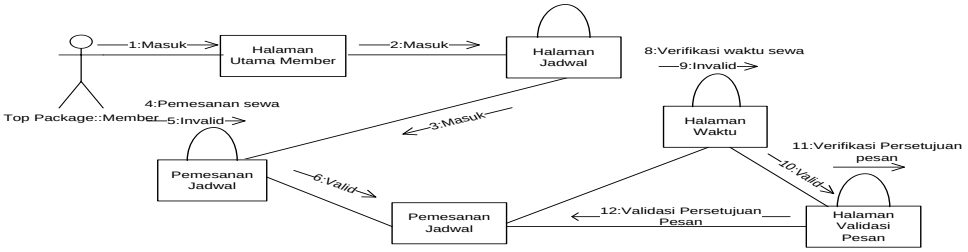
Member masuk ke halaman utama website Golden Champion Futsal, kemudian member masuk kehalaman login member untuk proses login, jika data valid maka member akan masuk kedalam halaman utama member, dan ketika member keluar (log out) maka member masuk kembali kehalaman utama.



Gambar 4.14 *Collaboration Diagram* Lihat Produk Pengunjung

4. *Collaboration Diagram* Pemesanan Sewa Lapang Member

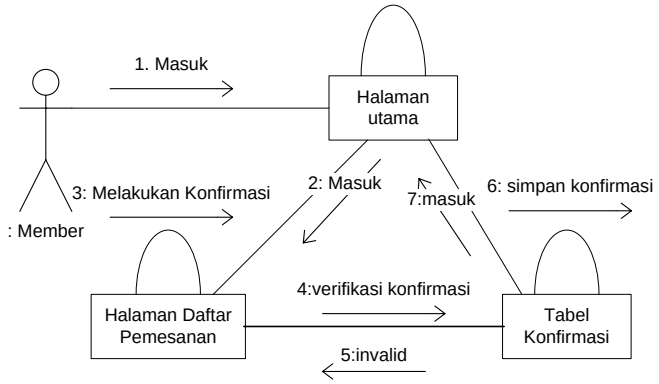
Member masuk ke halaman utama web Golden Champion Futsal. Untuk melakukan pemesanan sewa lapang, member masuk ke halaman jadwal. Untuk melakukan pemesanan sewa lapang, Member masuk ke halaman Halaman jadwal dan jika data pemesanan valid, maka akan disimpan ke dalam pemesanan sewa lapang dan kemudian diteruskan ke Booking Lapang, kemudian member mengisi data Waktu sewa lapang, setelah data telah disetujui oleh member, maka pemesanan akan disimpan di validasi pesanan sewa lapang.



Gambar 4.15 *Collaboration Diagram* Pemesanan Sewa Lapang Member

5. Collaboration Konfirmasi Pembayaran Member

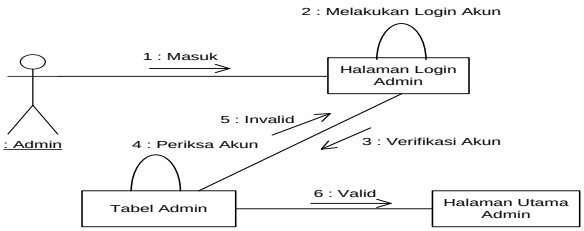
Setelah melakukan pemesanan, maka member melakukan konfirmasi pembayaran, member masuk ke halaman utama distro Golden Champion Futsal, dan kemudian melakukan konfirmasi pembayaran ke Halaman Daftar Pesanan jika data valid maka akan disimpan di tabel konfirmasi.



Gambar 4.16 *Collaboration Diagram* Konfirmasi Pembayaran Member

***6. Collaboration Diagram* Login Admin**

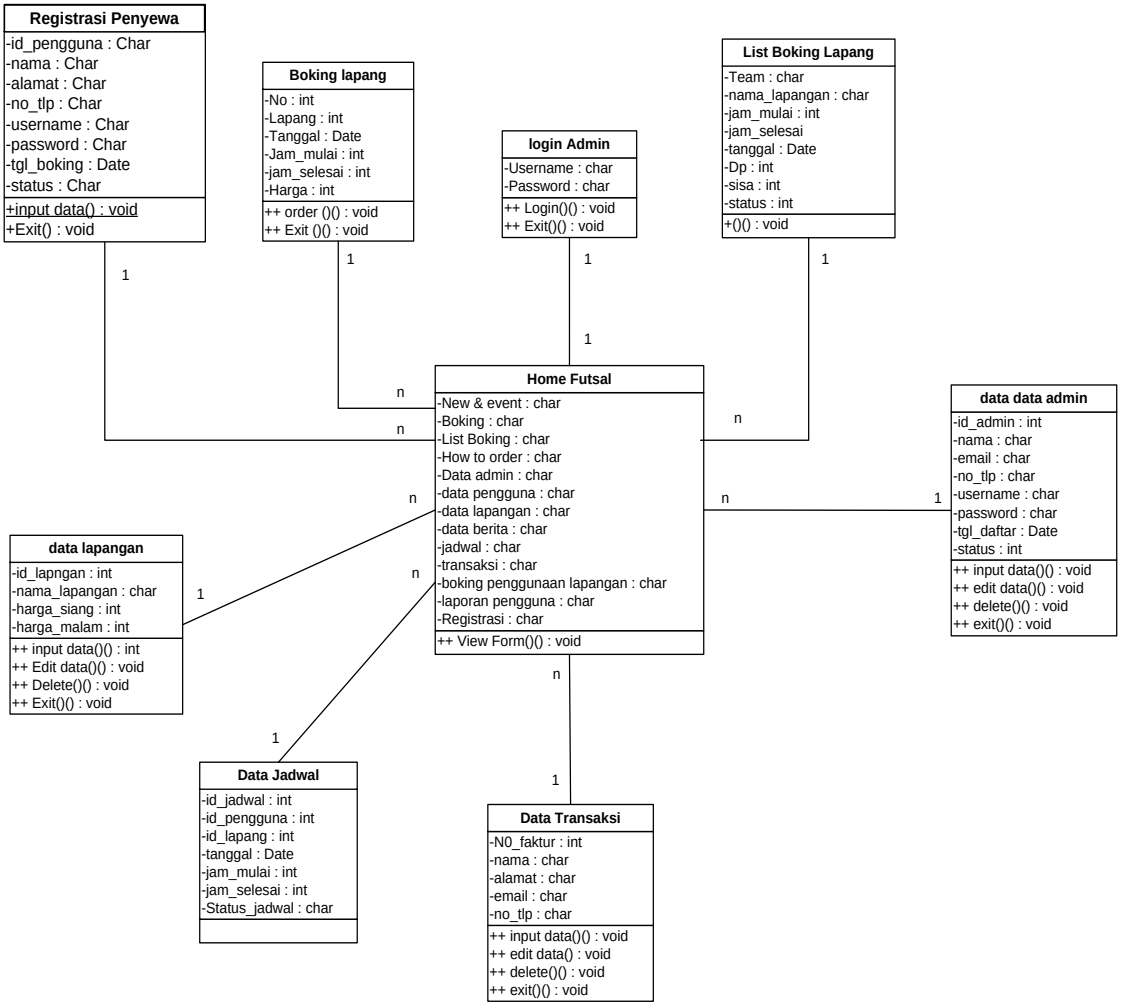
Admin masuk ke halaman utama Program Radio Morista FM, kemudian Admin masuk kehalaman login Admin untuk proses login, jika data valid maka Admin akan masuk kedalam halaman utama Admin, dan ketika Admin keluar (log out) maka Admin masuk kembali kehalaman utama.



Gambar 4.17 *Collaboration Diagram* Login Admin

4.1.3.5 *Class Diagram*

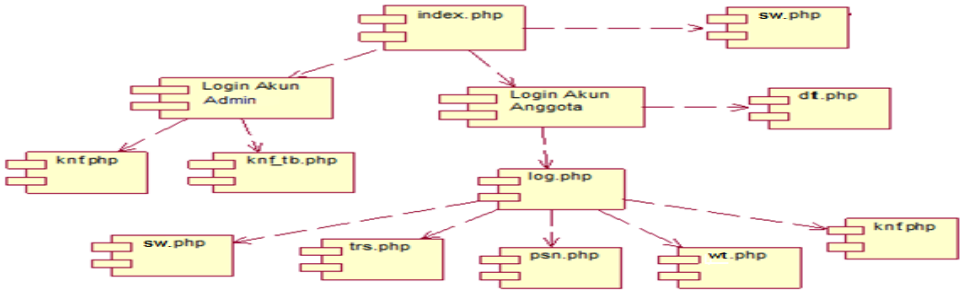
Menggambarkan stuktur statis class di dalam sistem. Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh system. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat *Class Diagram* berikut *Class Diagram* pada Golden Champion Futsal.



Gambar 4.18 *Class Diagram* Sewa Lapang Futsal yang Diusulkan

4.1.3.6 *Component Diagram*

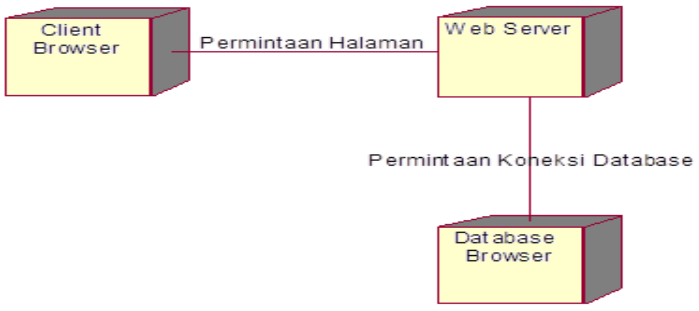
Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari *deployment independent*. *Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkanl digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut.



Gambar 4.19 *Component Diagram* Sewa Lapang Futsal yang diusulkanl

4.1.3.7 *Deployment Diagram*

Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



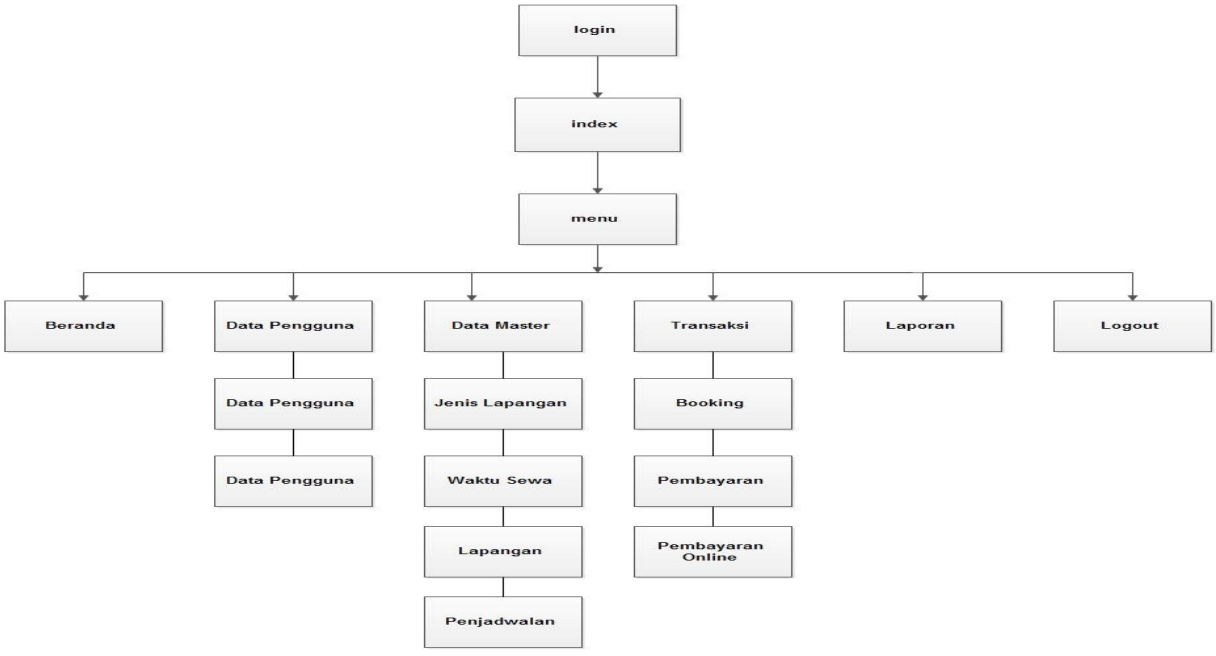
Gambar 4.20 *Deployment Diagram* Sewa Lapang Futsal yang diusulkan

4.2 Perancangan Antar muka

Antar muka adalah suatu media yang digunakan untuk berkomunikasi antara manusia (user) dengan komputer. Perancangan input/output sangat penting dalam membuat suatu program, karena hal tersebut berguna untuk memudahkan user berinteraksi dengan program (interface). Dalam sub bab ini penulis akan menggambarkan mengenai perancangan input/output

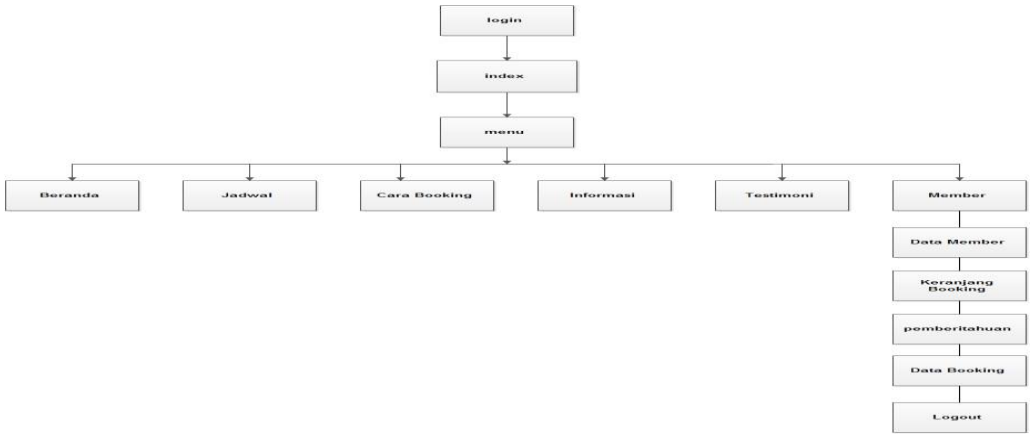
4.2.1 Struktur Menu

Perancangan menu digunakan untuk memudahkan penelusuran serta alur program ketika kita menjalankan program yang kita buat. Struktur menu akan dibagi



Gambar 4.21 Struktur Menu Admin Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal

2. Struktur menu halaman user/penyewa



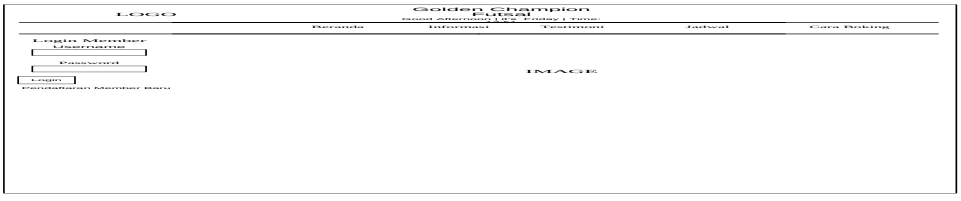
Gambar 4.22 Struktur Menu Halaman User/penyewa Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

4.2.2 Perancangan Input

Dalam pembuatan *website*, penulis membuat 2 rancangan *interface* yaitu tampilan admin dan tampilan user yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Perancangan Form Login

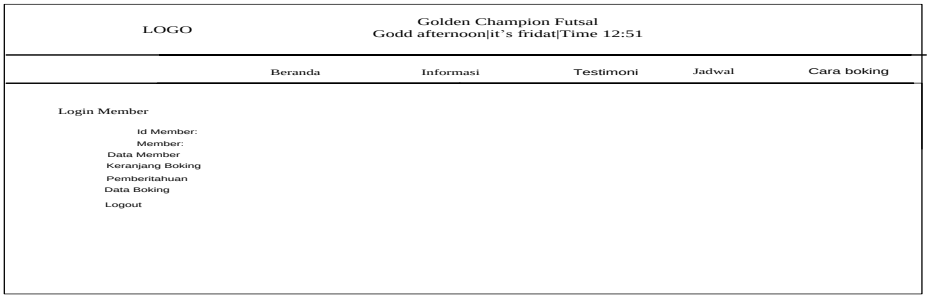
   Form Login user ini merupakan tahapan awal sistem melakukan proses selanjutnya, tanpa login sistem belum bisa dijalankan.



Gambar 4.23 Menu Login user Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

2. Perancangan Halaman web utama

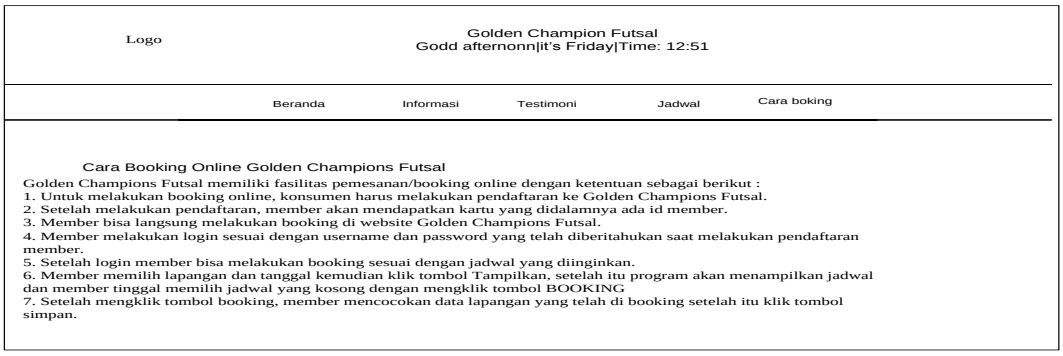
   Tampilan setelah login web user terdapat menu data member yaitu data yang sedang login



Gambar 4.24 Menu setelah Login user Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

3. Tampilan Pemesanan Lapang

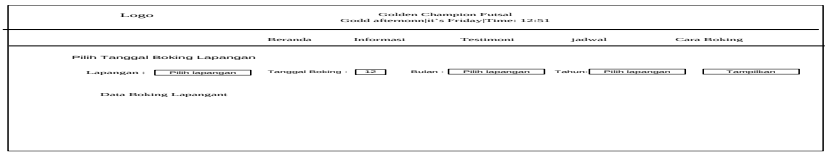
   Tampilan cara untuk pemesanan lapangan futsal di web



Gambar 4.25 Menu untuk pemesanan lapangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

4. Pilih Jadwal

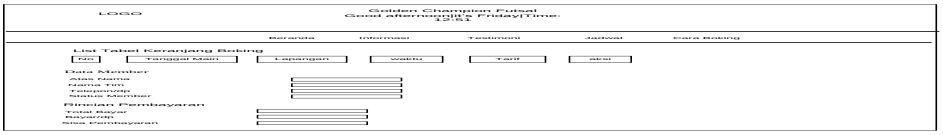
   Menu untuk memilih jadwal yang akan dipilih dan klik booking.



Gambar 4.26 Tampilan untuk memilih jadwal lapangan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

5. Form Pembayaran

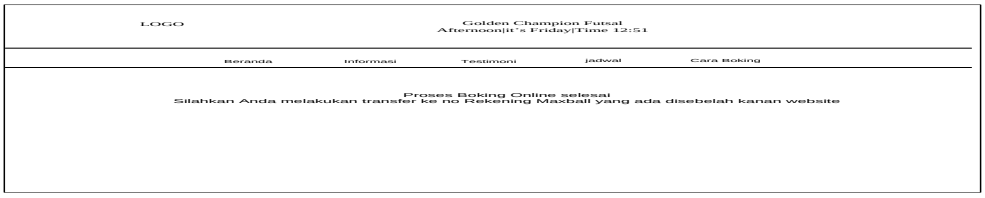
   Form untuk melakukan rencana pembayaran yang akan di transfer



Gambar 4.27 Tampilan untuk melakukan pembayaran Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

6. Form pemberitahuan

   Untuk melakukan pemberitahuan kepada admin bahwa user sudah melakukan pembayaran melalui transfer Bank.



Gambar 4.28 Tampilan untuk melakukan pemberitahuan pembayaran Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

1. Login

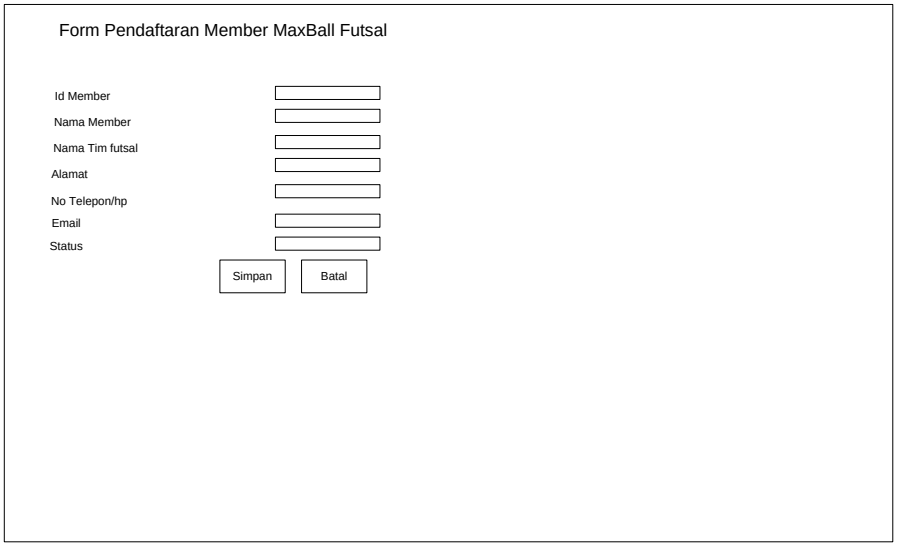
   Tampilan login admin sebelum masuk ke beranda.



Gambar 4.29 Tampilan Login admin Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

2. Data Pendaftaran Member

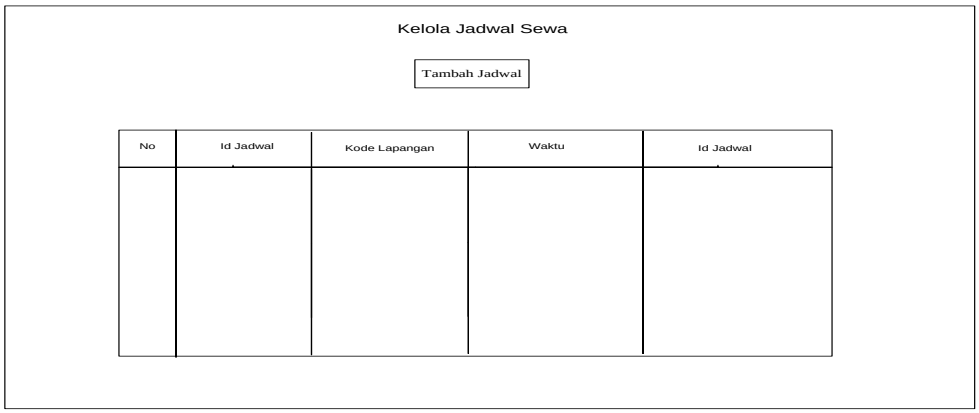
   Sebelum bisa pemesanan wajib harus mendaftar sebagai member/umum



Gambar 4.30 Menu Pendaftaran member Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

3. Penjadwalan

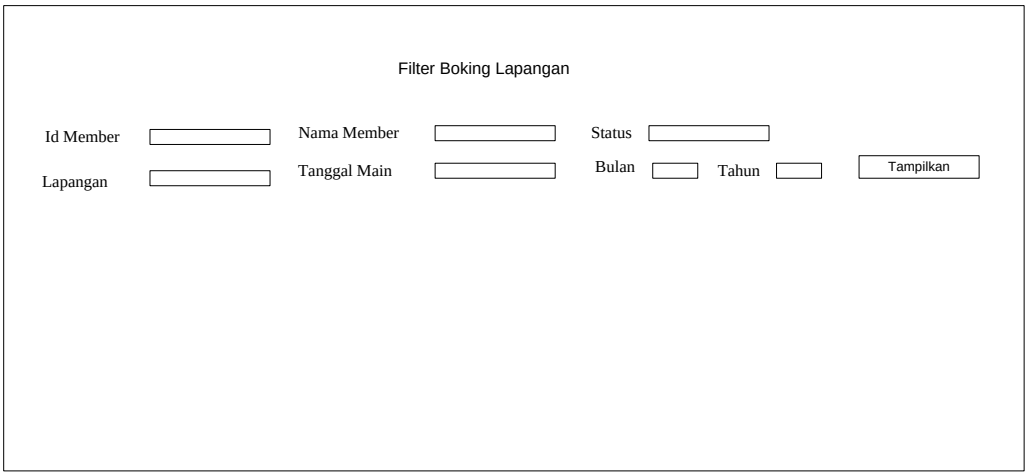
Tampilan untuk memilih jadwal yang masih kosong atau terisi



Gambar 4.31 Menu Penjadwalan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

4. Form Pemesanan

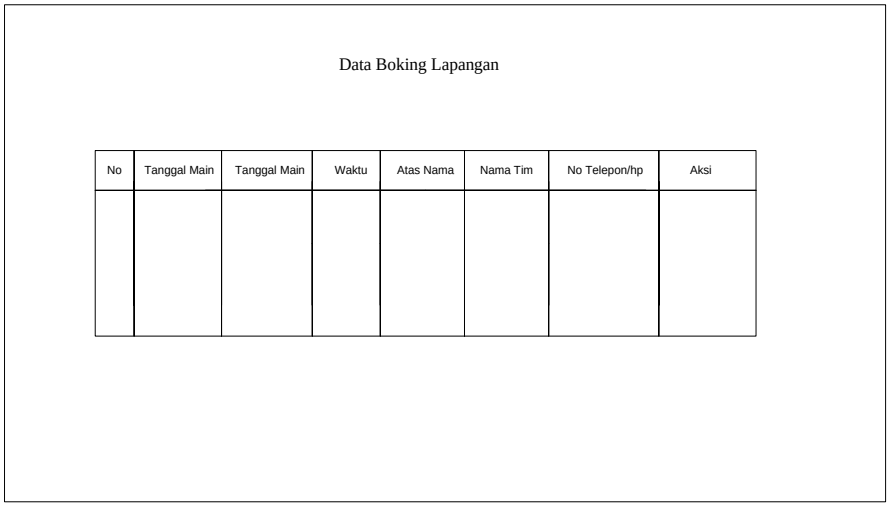
Form pemesanan untuk melakukan pembayaran atau DP.



Gambar 4.32 Menu Form Pemesanan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

5. Data Pemesanan

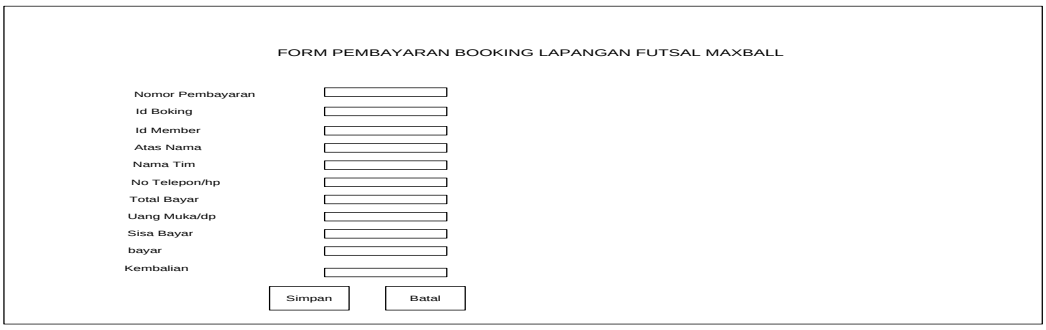
Tampilan data yang telah memesan atau yang telah booking



Gambar 4.33 Menu Data Pemesanan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

6. Data Pelunasan

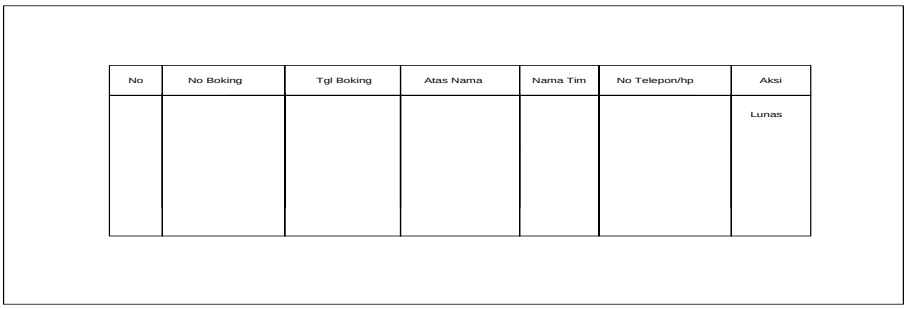
Tampilan user/penyewa yang akan melakukan pelunasan pembayaran.



Gambar 4.34 Menu pelunasan Pembayaran Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

7. Form Pelunasan pembayaran

Tampilan form untuk penyewa melakukan pelunasan pembayaran

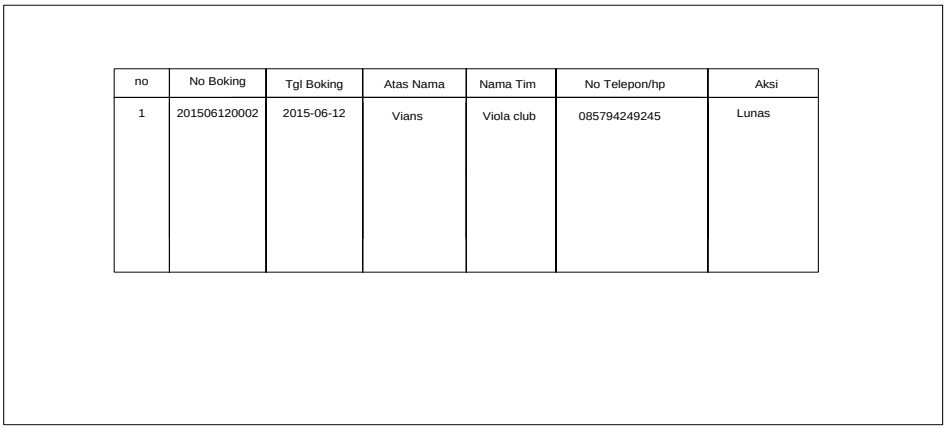


Gambar 4.35 Menu Form pelunasan Pembayaran Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang DiusulkanPada Golden Champion Futsal.

4.2.3 Perancangan Output

1. Kwitansi Pembayaran

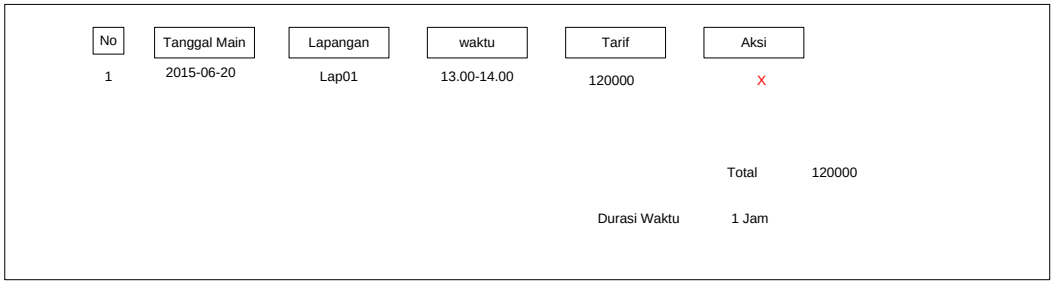
kwitansi yang telah melakukan pelunasan pembayaran



Gambar 4.36 Kwitansi Pembayaran Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang DiusulkanPada Golden Champion Futsal.

2. Kwitansi Bukti Booking

   Tampilan output yang telah melakukan booking/pemesanan akan mendapatkan kwitansi booking.



Gambar 4.37 Kwitansi Bukti Booking Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang DiusulkanPada Golden Champion Futsal.

3. Laporan Data Member

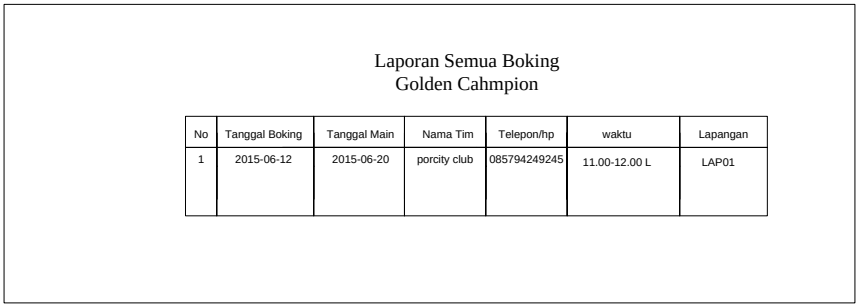
   Tampilan dari data laporan member



Gambar 4.38 Laporan Data Member Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

4. Laporan Data Booking

Tampilan dari data laporan yang telah booking



Laporan Semua Boking
Golden Cahmpion

No	Tanggal Boking	Tanggal Main	Nama Tim	Telepon/hp	waktu	Lapangan
1	2015-06-12	2015-06-20	porcity club	085794249245	11.00-12.00 L	LAP01

Gambar 4.39 Laporan Data Booking Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

5. Laporan Pendapatan

Tampilan laporan pendapatan



Laporan Semua Pendapatan
Golden Champion Futsal

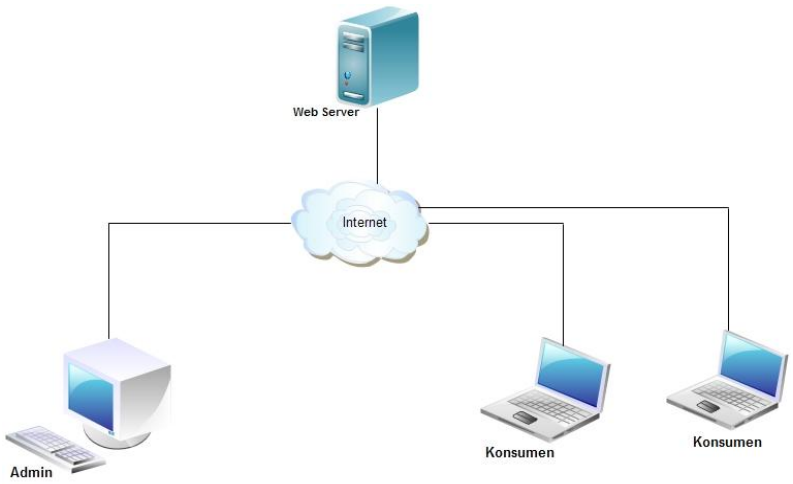
No	Tanggal Boking	Tanggal Main	Telepon/hp	waktu	Lapangan	subtotal
1	2015-06-12	2015-06-20	085794243523	13.00-14.00	LAP01	120000

Gambar 4.40 Laporan Pendapatan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Online yang Diusulkan Pada Golden Champion Futsal.

4.2.4 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem informasi Pemesanan Lapangan Futsal digunakan oleh beberapa penyewa. Masing – masing penyewa memiliki hak akses tersendiri, untuk dapat

menggunakan system ini maka para Penyewa diharuskan terkoneksi pada internet. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan *database* MySql yang terhubung kepada web server.



Gambar 4.41 Arsitektur Jaringan

4.3 Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan proses yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

4.3.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan sistem yang telah dibuat ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Tidak semua kebutuhan sistem informasi ini dikerjakan, tetapi hanya subsistem-subsistem yang mendukung khususnya proses pada Pendaftaran Member, Booking, Penjadwalan, Pembayaran, Pelunasan dan Laporan.

2. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah Mysql baik untuk basis data utama maupun ekstraksi basis data yang disebarkan ke *client*.
3. Administrator pada saat implementasi dikerjakan bagian Petugas, Admin.

4.3.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi pemesanan lapangan ini sangat menentukan kecepatan dan ketetapan dalam proses penyimpanan data. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi antara lain :

1. XAMPP

   Dengan menginstal XAMPP tidak perlu melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. Database server yang digunakan adalah server database MySQL untuk menyimpan sumber data aplikasi.

2. Macromedia Dreamweaver 8

   Sebagai media untuk penulisan script PHP

3. PHP

   Untuk membuat aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Web menggunakan PHP sebagai script.

4. Internet Explorer dan Mozilla Firefox

4.3.1.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi system informasi pemesanan lapangan futsal ini sangat menentukan kecepatan dan ketetapan dalam proses penyimpanan data. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi antara lain :

1. Processor Intel Pentium IV atau sekelasnya.
2. RAM 512 MB
3. VGA dengan kapasitas 128 BIT
4. Harddisk 80 GB
5. DVD RW
6. Modem Internet
7. Alat-alat pendukung lain seperti monitor, mouse, keyboard

4.3.1.4 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data yang dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL dimana DBMS yang digunakan adalah MySql. Berikut ini adalah struktur database dari Golden Champion Futsal:

```
CREATE DATABASE `Golden` ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
  `id_admin` varchar(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `username` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `password` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `nama_lengkap` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
  `tlp` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `email` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `level` varchar(20) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `blokir` enum('Ya','Tidak') COLLATE latin1_general_ci NOT NULL DEFAULT
'Tidak',
  PRIMARY KEY (`id_admin`),
  KEY `id_admin` (`id_admin`),
  KEY `id_admin_2` (`id_admin`),
  FULLTEXT KEY `id_admin_3` (`id_admin`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bulan` (
  `kode_bulan` varchar(2) CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
  `nama_bulan` varchar(10) CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_bulan`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jadwal` (
  `id_jadwal` varchar(5) NOT NULL,
  `kode_lap` varchar(5) NOT NULL,
  `id_waktu` int(2) NOT NULL,
  `tarif` varchar(9) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_jadwal`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jenis` (
  `id_jenis` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_jenis` varchar(100) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `keranjang` (
  `id_ listbooking ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_jadwal` varchar(5) CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
  `id_member` varchar(11) CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
  `tarif_listbooking` varchar(9) CHARACTER SET latin1 NOT NULL,
  `tgl_main` date NOT NULL,
  `tgl_ listbooking ` date NOT NULL,
  `jam_ listbooking ` time NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_keranjang`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci
AUTO_INCREMENT=115 ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `lapang` (
  `kode_lap` varchar(5) NOT NULL,
  `id_jenis` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_lapang` varchar(50) NOT NULL,
  `lapang_seo` varchar(50) NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`kode_lap`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `member` (
  `id_member` varchar(11) NOT NULL,
  `nama_member` varchar(60) NOT NULL,
  `nama_tim` varchar(60) NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
  `tlp` varchar(15) NOT NULL,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `userid` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_daftar` date NOT NULL,
  `stat_member` varchar(10) NOT NULL,
  `kode_verifikasi` varchar(32) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaran` (
  `no_pembayaran` varchar(12) NOT NULL,
  `tgl_pembayaran` date NOT NULL,
  `id_booking` varchar(12) NOT NULL,
  `bayar` varchar(9) NOT NULL,
  `kembali` varchar(9) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`no_pembayaran`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pemberitahuan` (
  `id_pemberitahuan` varchar(10) NOT NULL,
  `id_member` varchar(11) NOT NULL,
  `id_booking` varchar(12) NOT NULL,
  `tgl_pemberitahuan` date NOT NULL,
  `bank` varchar(20) NOT NULL,
  `no_transfer` varchar(20) NOT NULL,
  `tot_bayar` varchar(9) NOT NULL,
  `transfer` varchar(9) NOT NULL,
  `sisa_byr` varchar(9) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pemberitahuan`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesan` (
  `id_booking` varchar(12) NOT NULL,
  `id_member` varchar(11) NOT NULL,
  `atas_nama` varchar(60) NOT NULL,
  `nama_tim` varchar(60) NOT NULL,
  `telp` varchar(15) NOT NULL,
  `tgl_booking` date NOT NULL,
  `jam_booking` time NOT NULL,
```

```
  `tot_byr` varchar(9) NOT NULL,
  `bayar` varchar(9) NOT NULL,
  `sisa` varchar(9) NOT NULL,
  `stat_booking` varchar(1) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_booking`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesan_d` (
  `id_booking` varchar(12) NOT NULL,
  `id_jadwal` varchar(5) NOT NULL,
  `tarif_booking` varchar(9) NOT NULL,
  `tgl_main` date NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `waktu` (
  `id_waktu` int(2) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_waktu` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_waktu`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=17 ;
```

4.3.1.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan antara antarmuka untuk user dengan administrator.

1. **Halaman Utama**

   Berikut ini merupakan deskripsi dari halaman utama dari Admin Golden Champion Futsal

Tabel 4.5 Implementasi Halaman Utama Admin

SUB MENU	DESKRIPSI
Beranda	Sub menu ini Berisikan Halaman Utama
Data Pengguna	Sub menu ini Berisikan data admin dan data member
Data Master	Sub menu ini Berisikan jenis lapangan, waktu sewa, lapangan, penjadwalan
Data Transaksi	Sub menu ini Berisikan booking, pembayaran dan pembayaran online
Laporan	Sub menu ini Berisikan laporan member, laporan booking, laporan penghasilan
Logout	Keluar dari admin

2. Halaman Utama Web User

Berikut ini merupakan deskripsi dari halaman utama dari web user Golden Champion Futsal

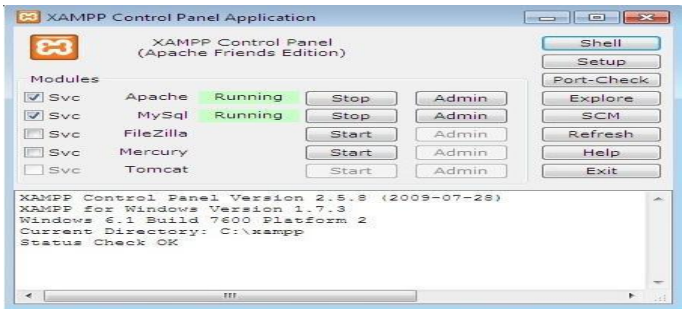
Tabel 4.6 Implementasi Halaman Utama Web User

SUB MENU	DESKRIPSI
Beranda	Sub menu ini Berisikan Halaman Utama
Jadwal	Sub menu ini Berisikan booking lapang dan melihat jadwal yang kosong atau penuh
Cara Booking	Sub menu ini Berisikan cara tata cara booking
Informasi	Sub menu ini Berisikan informasi profil perusahaan
Testimoni	Sub menu ini Berisikan form penyewa untuk menanyakan sesuatu mengenai web atau lapang futsal

4.3.1.6 Implementasi Instalasi Program

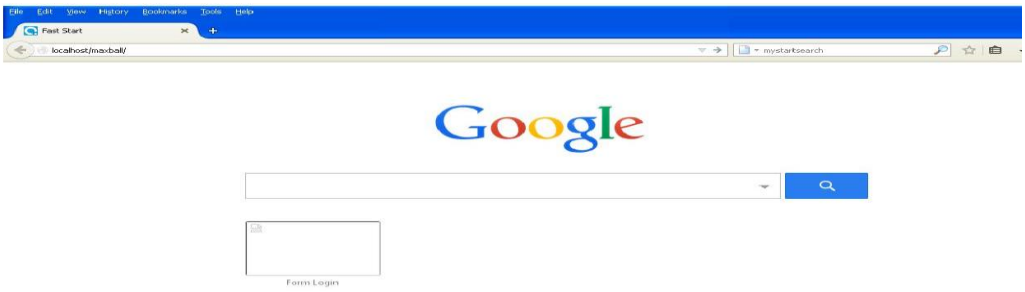
Langkah-langkah dalam penginstalan aplikasi dalam menggunakan program system informasi pada Golden Champion Futsal Sebagai Berikut:

1. Aktifkan *XAMPP Control Panel Aplication seperti dibawah ini aktifkan Apache dan Mysql.*



Gambar 4.42 Tampilan Control Panel XAMPP

2. Buka Mozilla Firefox, ketikan alamat : localhost/Golden



Gambar 4.43 Tampilan URL Mozilla Firefox

4.3.7 Pengunaan Program

Untuk menggunakan program dari perancangan system informasi Pemesanan Lapangan Futsal berbasis web ini, dilakukan dengan menggunakan server offline yang disediakan software XAMPP, dengan sebelumnya harus mengaktifkan beberapa data, kemudian masuk kedalam internet browser dan ketikan

http://localhost/golden/home dan http://localhost/golden/admin/ kemudian akan muncul tampilan perancangan web dan admin Golden yang sudah di buat, dalam keadaan offline sistem Aplikasi ini berfungsi untuk membantu dalam mengolah data Pemesanan Lapangan Futsal seperti data member, data admin, data booking, pembayaran, pemesanan, pelunasan, laporan-laporan lapangan.

4.3.7.1 Penggunaan Program User

Penggunaan program menu dari aplikasi yang dibangun terdiri dari beberapa halaman untuk hak akses sebagai Penyewa dapat dilihat pada gambar :

1. Tampilan Halaman User Login

Tampilan halaman user sebelum login sebelum masuk ke menu utama.

Langkah- Langkah penggunaan program

a. Sebelum login daftar terlebih dahulu dengan cara klik Pendaftaran member baru.
b. Setelah mendaftar akan mendapatkan username dan password.
c. Masukan username dan password.
d. Setelah itu lalu login.



Gambar 4.44 Halaman User Login

2. Pendaftaran member

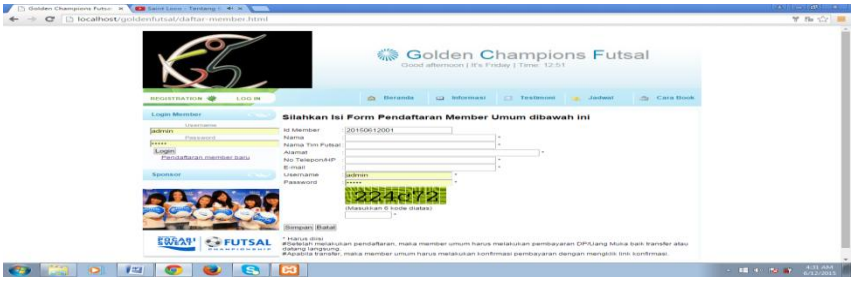
Langkah-Langkah penggunaan program

a. Sebelum login daftar member terlebih dahulu seperti gambar di atas.

b. Keluar form pendaftaran member

c. Masukan data diri anda.

d. Setelah itu simpan, jika berhasil masukan username dan password jika gagal ulangi lagi.



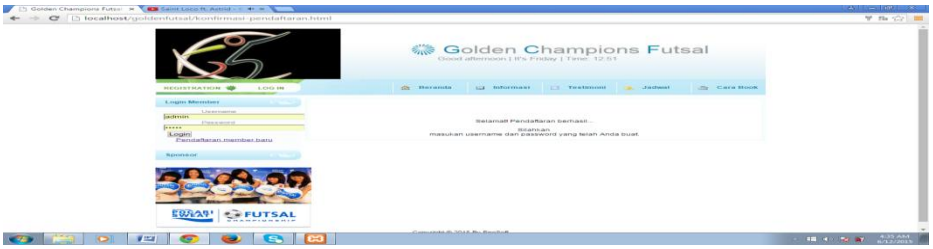
Gambar 4.45 Pendaftaran Member

3. Pendaftaran berhasil

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Setelah mendaftar akan mendapatkan pemberitahuan “selamat pendaftaran berhasil” maka anda sukses mendaftar sebagai member.

b. Masukan username dan password lalu login



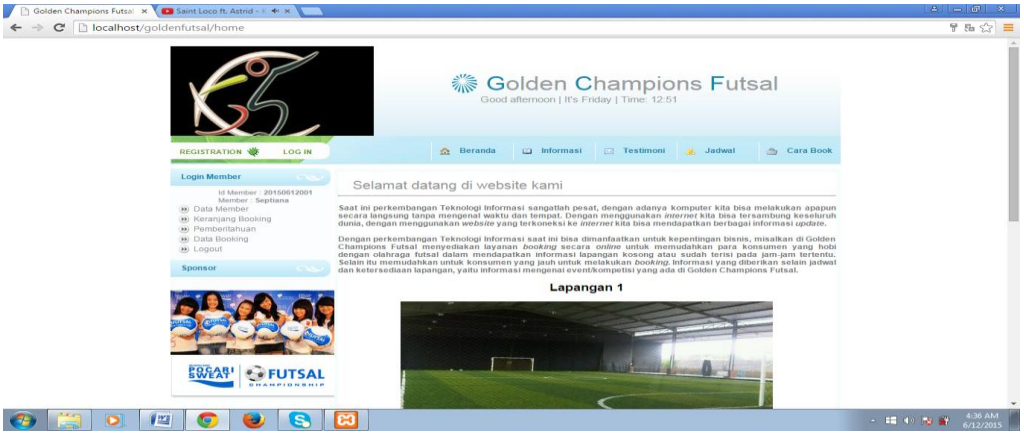
Gambar 4.46 Pendaftaran berhasil

4. Tampilan Halaman Utama

tampilan halaman utama setelah Login menggunakan salah satu id member.

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Setelah login kita di tujukan banyak menu yaitu data member, keranjang booking, pemberitahuan, data booking, logout
b. Jika kita ingin mengedit data member/ mengganti username dan password klik DATA MEMBER.
c. Keranjang booking tempat kita menyimpan jadwal yang kita booking.
d. Data booking jika kita ingin melihat riwayat bookingan yang sebelumnya.



Gambar 4.47 Halaman Utama

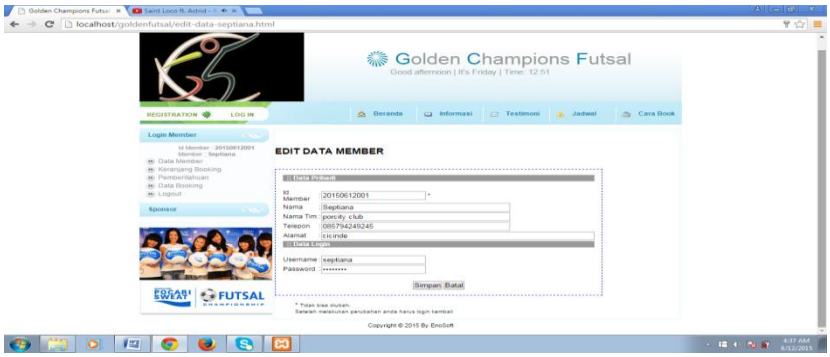
5. Data Member

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Jika kita ingin mengubah data kita klik edit

b. Setelah klik edit data apa saja yang akan di rubah.

c. Jika telah di rubah klik simpan.



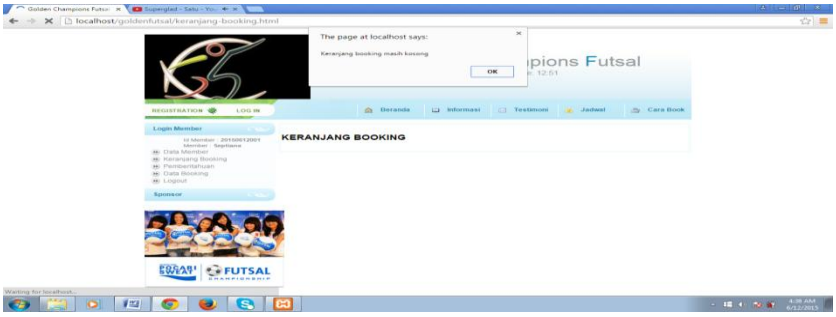
Gambar 4.48 Data Member

6. Keranjang booking

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Untuk melihat hasil bookingan klik **keranjang booking.**

b. Jika anda belum booking maka akan ada alert “keranjang booking masih kosong”.



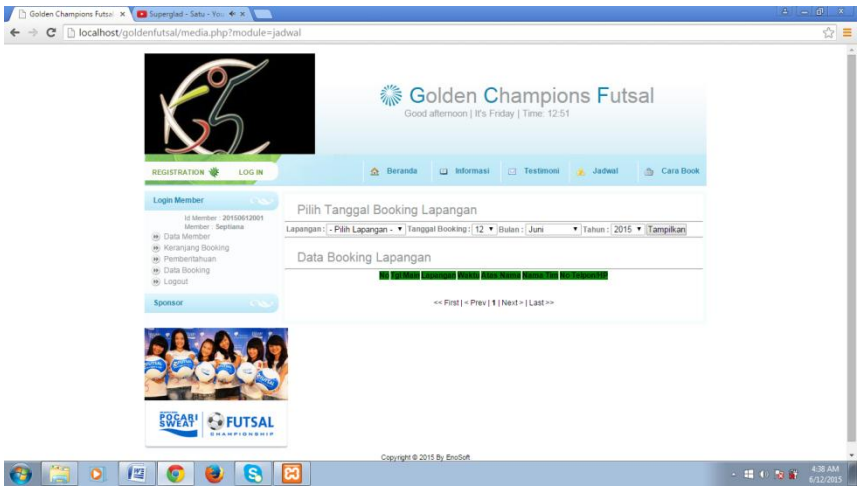
Gambar 4.49 List Booking

7. Menu jadwal

Tampilan menu saat akan memesan lapangan pilih lapang, tanggal booking, bulan dan tahun lalu tampilkan.

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Jika kita ingin memesan lapang pilih menu jadwal
b. Setelah klik menu jadwal kita pilih lapangan 1 tanggal booking, bulan dan tahun harus di pilih.
c. Setelah itu klik TAMPILKAN akan masuk ke tampilan pemilihan jadwal



Gambar 4.50 Menu Jadwal

8. Jadwal

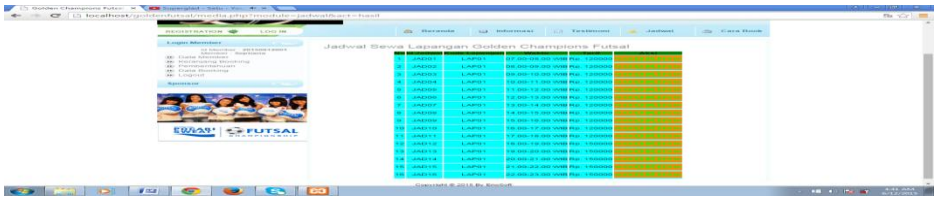
Tampilan untuk memilih jam yang akan di booking caranya klil aksi Booking, jika aksi yang bertanda silang telah terbooking.

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Pilih jam yang akan di pesan

b. Setelah itu klik aksi BOOKING yg berwarna kuning, jika bertanda silang itu telah terpesan.

c. Setelah di klik booking akan masuk ke keranjang booking.



Gambar 4.51 Pilih Jadwal

9. Keranjang Booking

Setelah booking akan masuk ke menu keranjang booking jika ingin menambah jam klik tambah jam jika tidak klik booking.

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Setelah masuk ke keranjang booking terdapat 2 pilihan tambah jam atau booking.

b. Jika tambah jam masuk ke menu pilih jadwal lagi, jika booking langsung masuk ke form pembayaran.



Gambar 4.52 List Booking

10. Form Pembayaran

Tampilan ini setelah keranjang booking untuk melakukan rencana pembayaran yang harus memasukan dp/bayar minimal 10.000

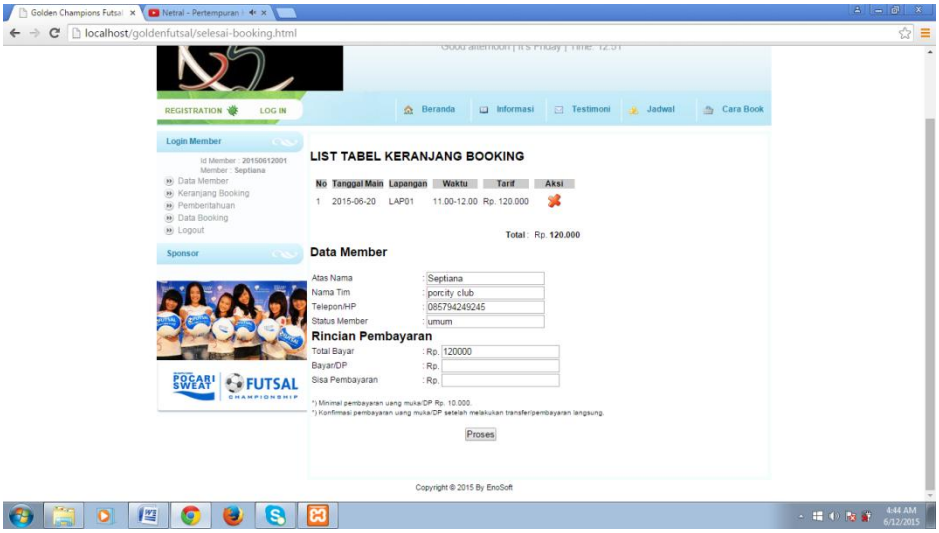
Langkah-Langkah Penggunaan

a. Setelah masuk ke pembayaran.

b. Masukan dp yang akan di transfer.

c. Setelah itu proses.

d. Setelah proses berhasil transfer nominal yg akan menjadi dp.



Gambar 4.53 Form Pembayaran

11. Tampilan Pemberitahuan

Setelah melakukan rencana pembayaran kita harus transfer uang, setelah transfer uang yg min 10.000 maka kita harus memberi tahukan kepada admin .

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Setelah transfer masuk ke menu pemberitahuan seperti gambar di atas.

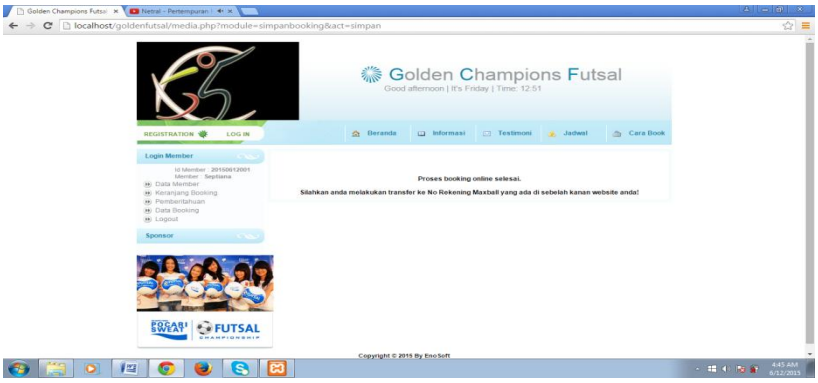
b. Masukan no booking

c. Otomatis data booking tampil.

d. Masukan nominal yang sudah di transfer

e. Setelah masukan no bank, bank yang digunakan lalu proses.

f. Booking akan di proses oleh admin



Gambar 4.54 Pemberitahuan

12. Menu Cara Booking

sebuah pemberitahuan cara atau prosedur booking di Golden Champion Futsal



Gambar 4.55 Menu Cara Booking

13. Menu Informasi

Informasi sejarah lapangan futsal berisi profil perusahaan



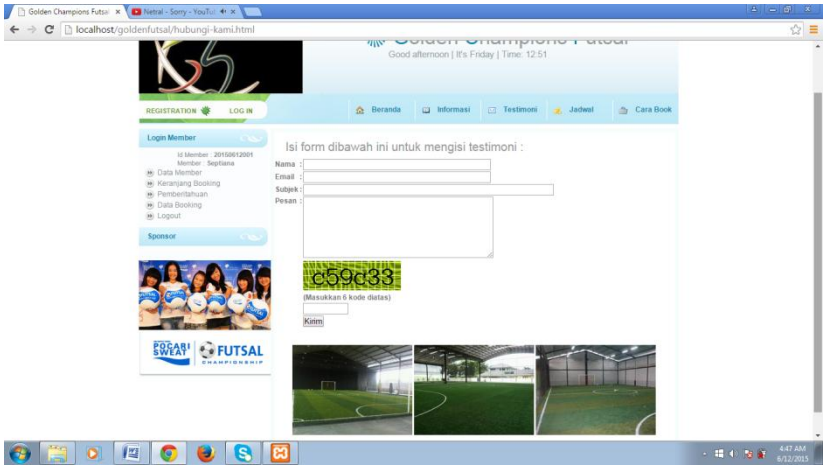
Gambar 4.56 Menu Informasi

14. Menu testimony

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. klik menu testimoni

b. maka masuk ke sebuah form lalu masukan data diri anda lalu kirim maka akan masuk ke email admin Golden Champion Futsal.



Gambar 4.57 Menu testimony

2. Tampilan Halaman Admin

1. Login Admin

Tampilan menu sebelum Login

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Masukan Username Admin dan Password

b. Setelah itu Login admin



Gambar 4.58 Login Admin

2. Halaman Utama

Halaman utama setelah admin memasukan user name dan password akan masuk ke menu utama

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Terdapat banyak Menu yaitu BERANDA

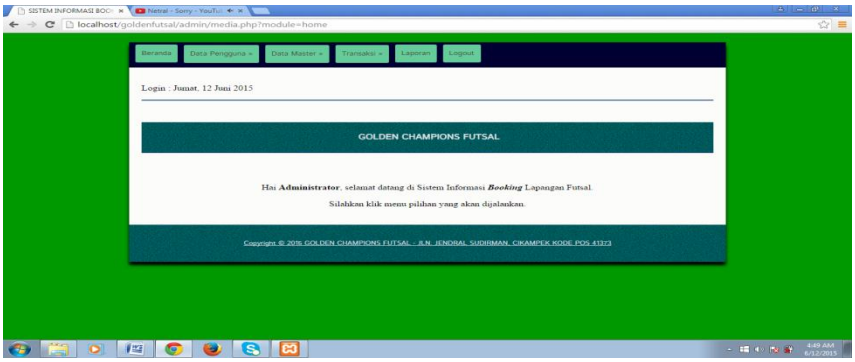
b. Data Pengguna terdapat 2 menu yaitu Admin dan Member

c. Data Master yaitu Lapang, jam,waktu sewa dan jenis lapangan.

d. Transaksi yaitu Booking, pembayaran dan pembayaran online.

e. Laporan menu ini bisa mencetak laporan member, booking, dan penghasilan, dp

f. Logout untuk keluar

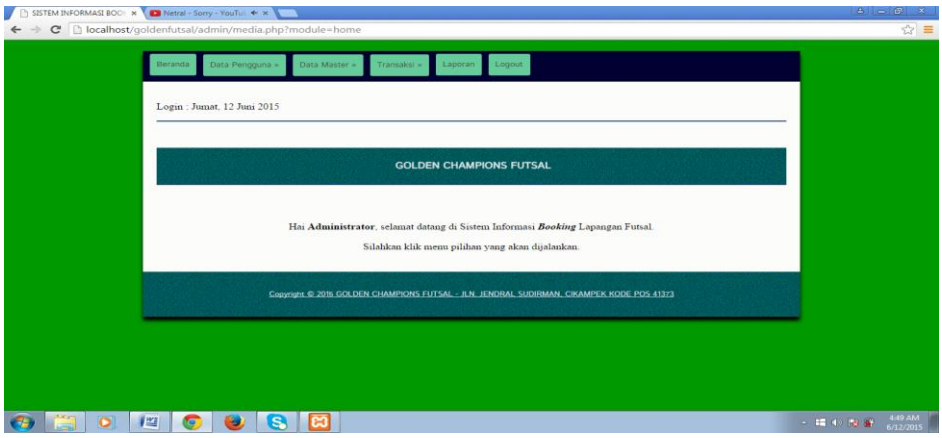


Gambar 4.59 Halaman Utama

1. Menu data Pengguna

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Dalam menu data pengguna terdapat 2 pilihan data admin dan data member.



Gambar 4.60 Data Pengguna

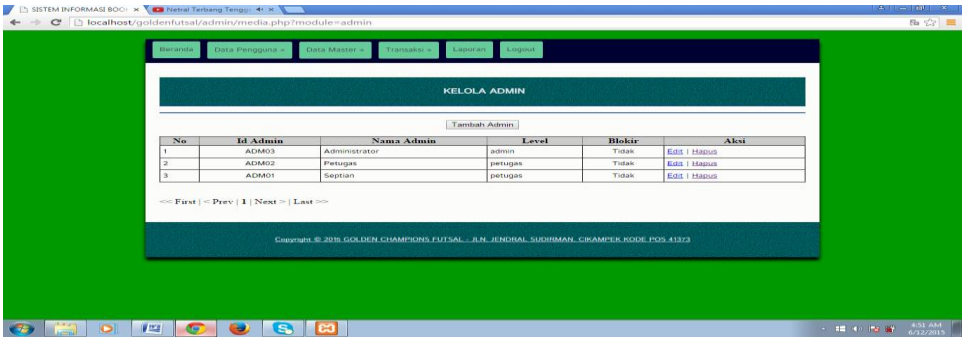
4. Data Admin

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Bagian ini untuk mengelola admin jika ingin mengubah data klik edit

b. Jika ingin menghapus admin klik hapus

c. Untuk menambah admin klik tombol tambah admin maka akan di tujukan form tambah admin.

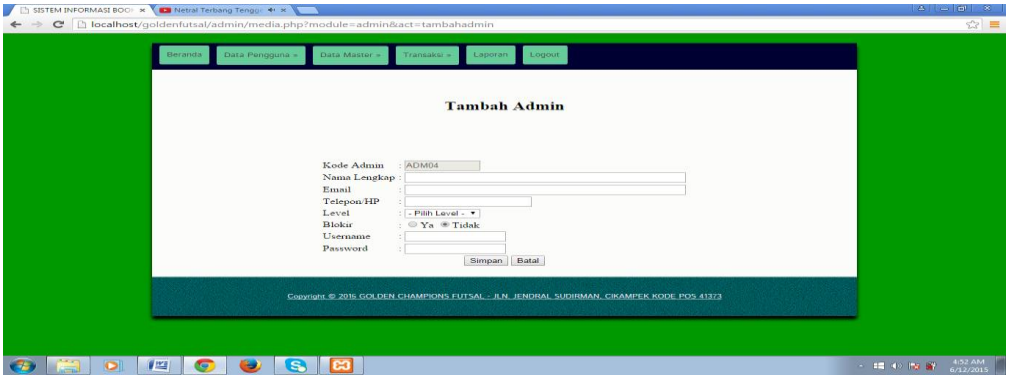


Gambar 4.61 Data Admin

5. Tambah admin

Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Masukan data diri yang akan akan menjadi admin setelah itu simpan



Gambar 4.62 Tambah Admin

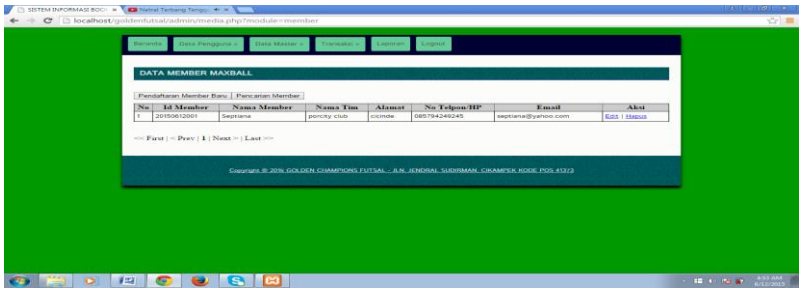
6. Data Member

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Menu ini terdapat data-data member jika ingin merubah data klik aksi edit jika untuk menghapus data klik aksi hapus.

b. Jika mendaftar member baru klik “pendaftaran member baru”.

c. Jika pencarian member klik “pencarian member”.



Gambar 4.63 Data Member

7. Pendaftaran Member Baru

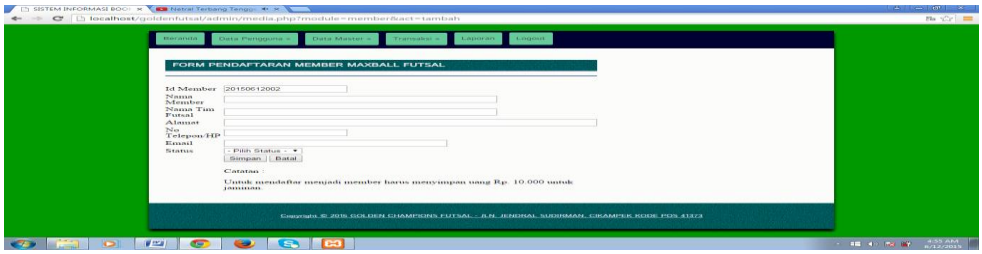
Langkah-Langkah Penggunaan

a. Masukan data diri ke form pendaftran member.

b. Pilih status umum atau member.

c. Lalu klik simpan.

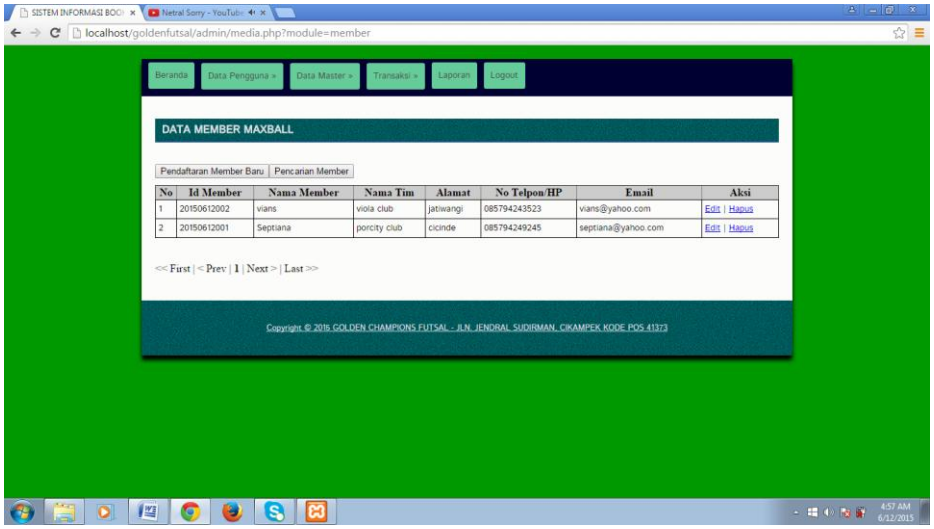
d. Jika berhasil akan di tujukan cetak kartu member.



Gambar 4.64 Daftar Member

8. Kartu Member

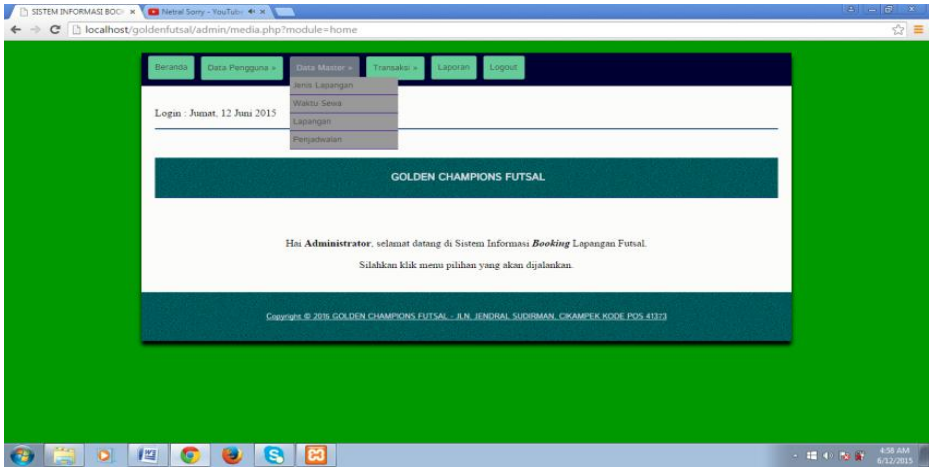
Setelah pendaftaran berhasil penyewa akan mendapatkan kartu member.



Gambar 4.65 Kartu Member

9. Data Master

Terdapat banyak pilihan menu jenis lapangan, waktu sewa, lapangan dan penjadwalan.



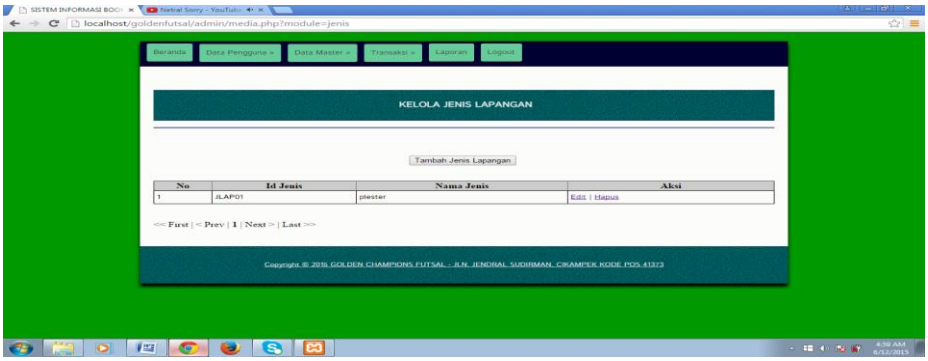
Gambar 4.66 Data Master

10. Jenis Lapangan

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Untuk menambahkan jenis lapangan yang terdapat di Golden Champion Futsal klik “tambah jenis lapang” maka akan di tujukan ke form tambah jenis lapang.

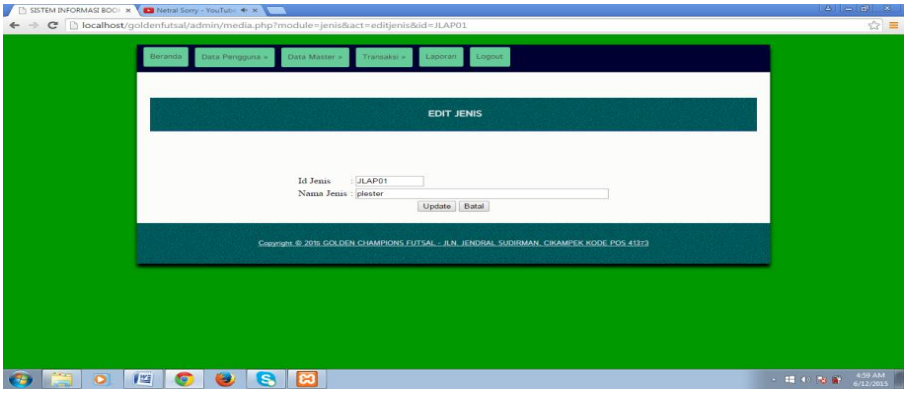
b. Untuk merubah dan menghapus klik aksi hapus atau edit



Gambar 4.67 Jenis Lapang

1. Edit jenis lapang

Ini form edit jenis lapangan caranya masukan nama jenis lapang lalu update



Gambar 4.68 edit Jenis Lapang

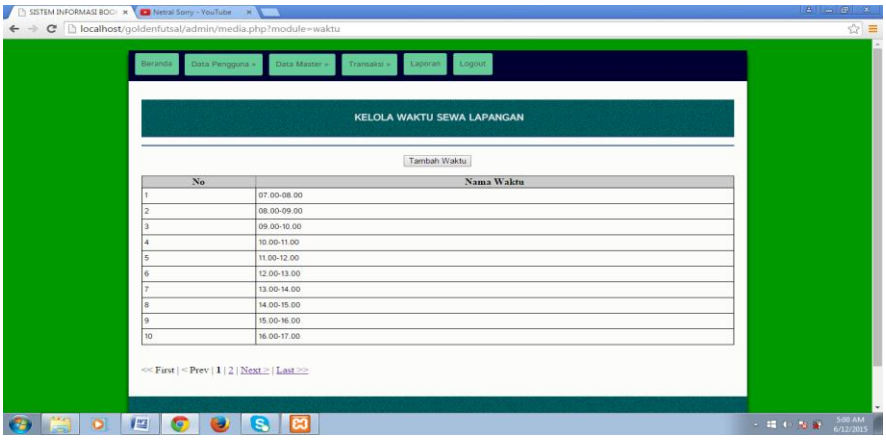
11. Data Waktu Sewa

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Untuk tambah waktu sewa klik button tambah waktu.

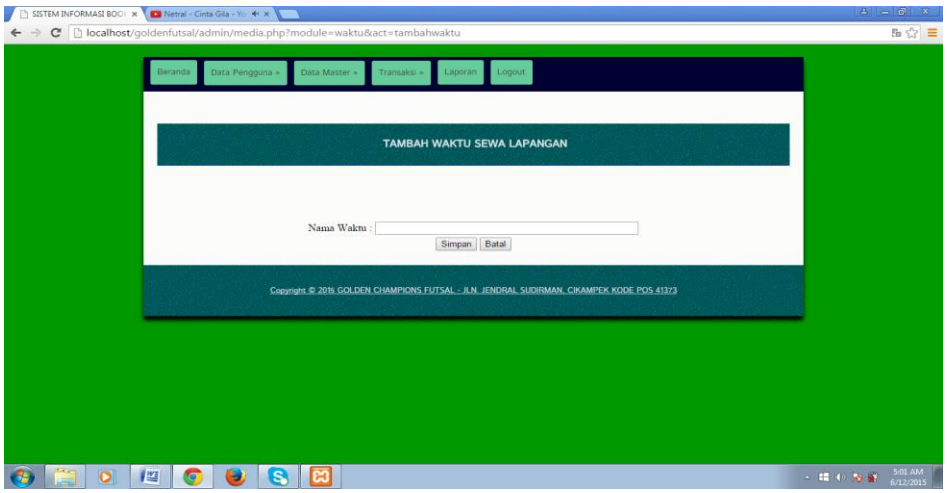
b. Maka akan di tujuakan ke form tambah waktu sewa.

c. Masukan waktu sewa lalu simpan



Gambar 4.69 Data waktu sewa

1. Tambah waktu sewa



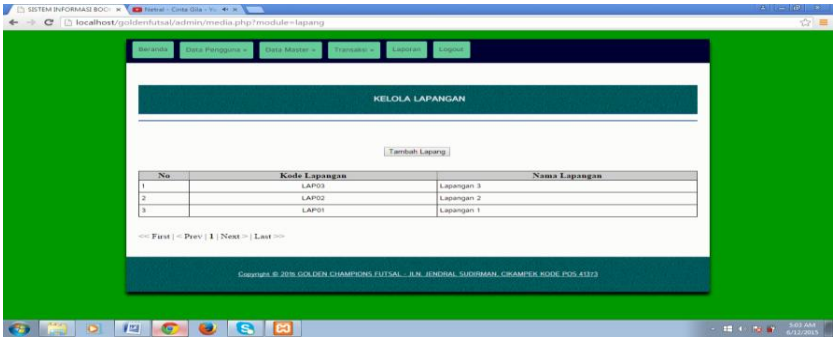
Gambar 4.70 Tambah waktu sewa

12. Lapangan

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Klik button tmbah lapang

b. Maka akan di tujukan ke form tambah lapang



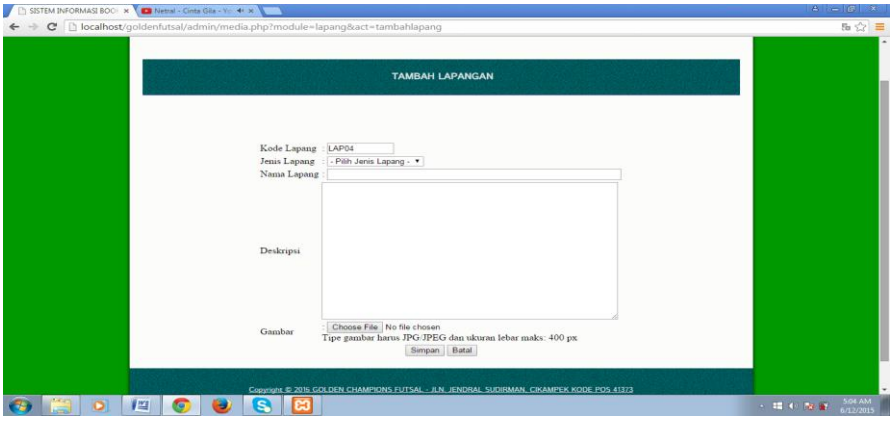
Gambar 4.71 Lapangan

1. Form tambah lapangan

Langkah-Lamgkah Penggunaan

a. Pilih jenis lapang

b. Ktik nama lapang, deskripsi lalu simpan



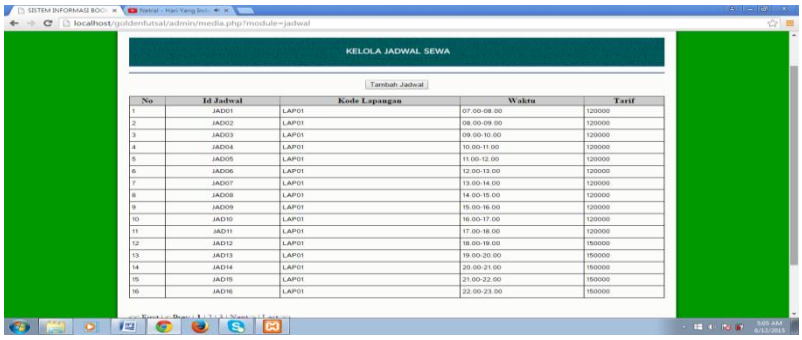
Gambar 4.72 Form tambah lapangan

13. Penjadwalan

Langkah-langkah penggunaan

a. Untuk mengubah data harga sewa lapang klik aksi ubah

b. Untuk tambah jadwal klik buton tambah jadwal maka akan di tujukan ke form tambah jadwal.

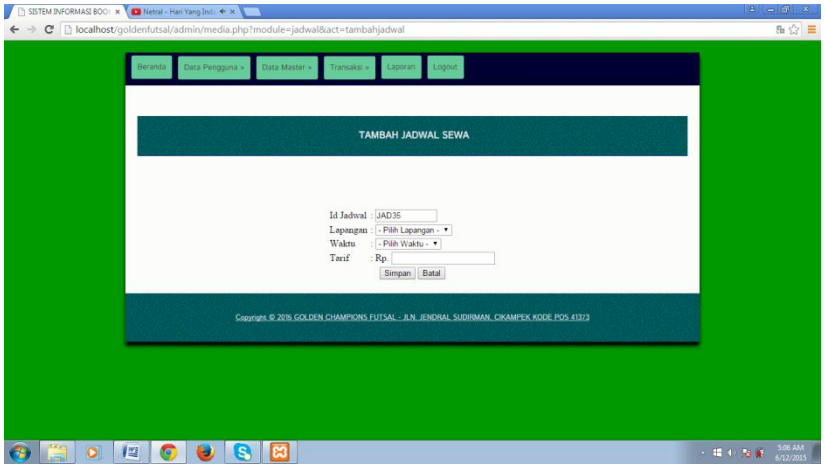


Gambar 4.73 Penjadwalan

Langkah-Langkah penggunaan

a. Pilih lapangan

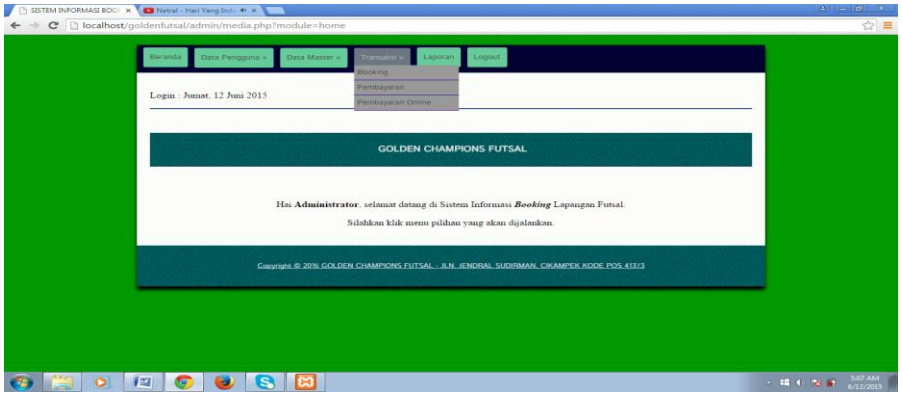
b. Pilih waktu, Masukan harganya lalu simpan



Gambar 4.74 Tambah jadwal Sewa

14. Menu Transaksi

Terdapat 3 pilihan menu yang terdapat di menu transaksi yaitu Booking, Pembayaran dan Pembayaran online



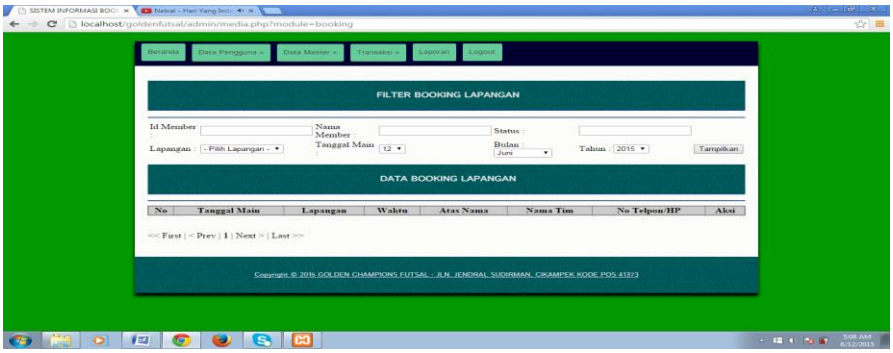
Gambar 4.75 Menu Transaksi

15. Booking

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Masukan id member otomastis muncul nama member dan status muncul.

b. Pilih lapangan, tanggal, bulan dan tahun lalu tampilkan.



Gambar 4.76 booking

16. Pilih Jadwal

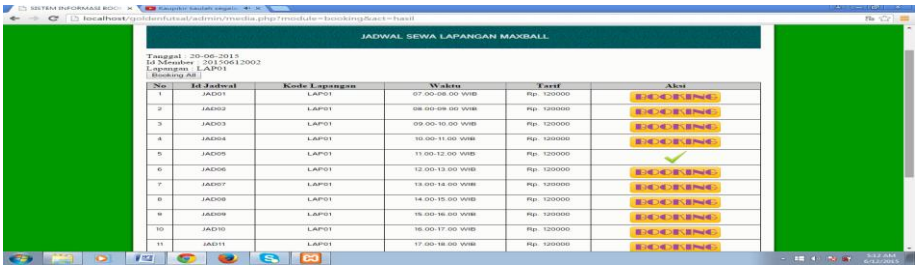
Langkah-Langkah Penggunaan Program

a. Pilih jam yang akan di pilih

b. Lalu klik aksi booking yang berwarna orange

c. Lalu otomatis di tujuakan ke form pembayaran.

d. Jika ingin booking seharian klik button booking all.



Gambar 4.77 Pilih Jadwal

1. Form pembayaran

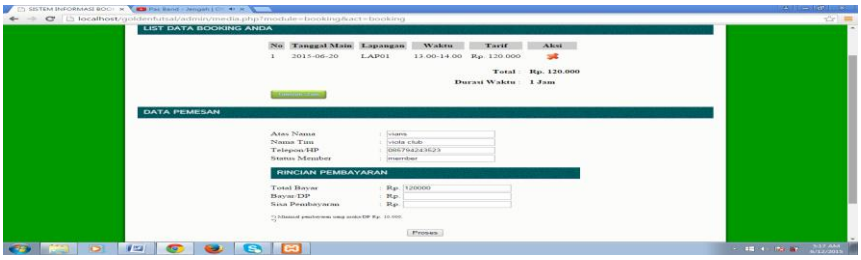
Langkah-Langkah Penggunaan

a. Untuk tambah waktu sewa klik buton tambah jam.

b. Jika akan batak klik aksi silang yang berwarna merah.

c. Masukan nominal uang muka yang akan di bayar minimal Rp. 10.000 klik proses

d. Otomastis akan di tujukan ke cetak kwitansi pembayaran.



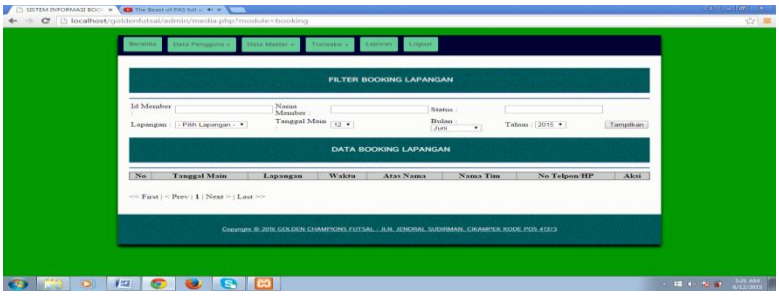
Gambar 4.78 Form Pembayaran

17. Ubah data booking

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Masuk menu transaksi lalu pili menu Booking.

b. Klik aksi ubah maka akan di tujukan form ubah jadwal/data booking.



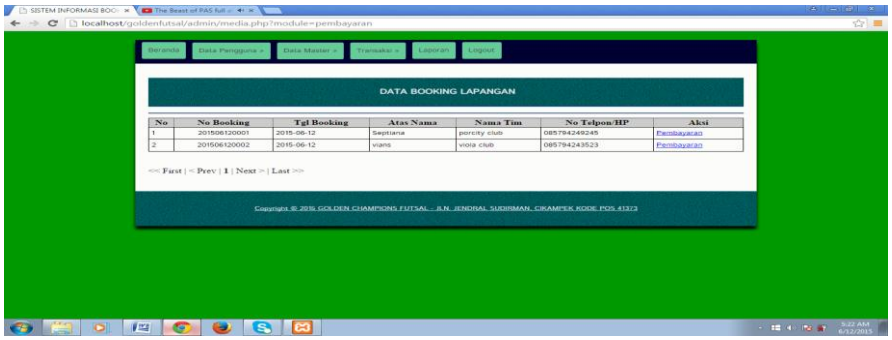
Gambar 4.79 Ubah data booking

18. Pembayaran

Langkah-Langkah penggunaan

a. Untuk pembayaran pelunasan klik aksi pembayaran akan di tujukan ke form pembayaran.

b. jika member telah membayar lunas maka aksi akan berubah status jadi lunas.



Gambar 4.80 Pembayaran

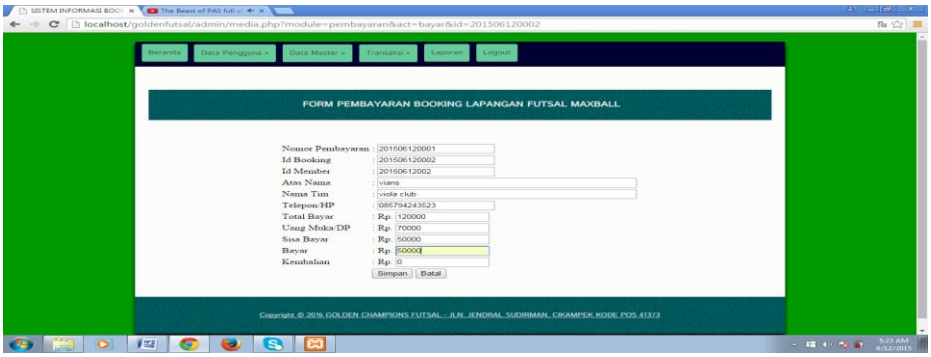
19. Form pembayaran Pelunasan

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Jika penyewa akan melunasi pembayaran futsal akan masuk ke menu ini.

b. Masukan nominal pembayaran klik simpan

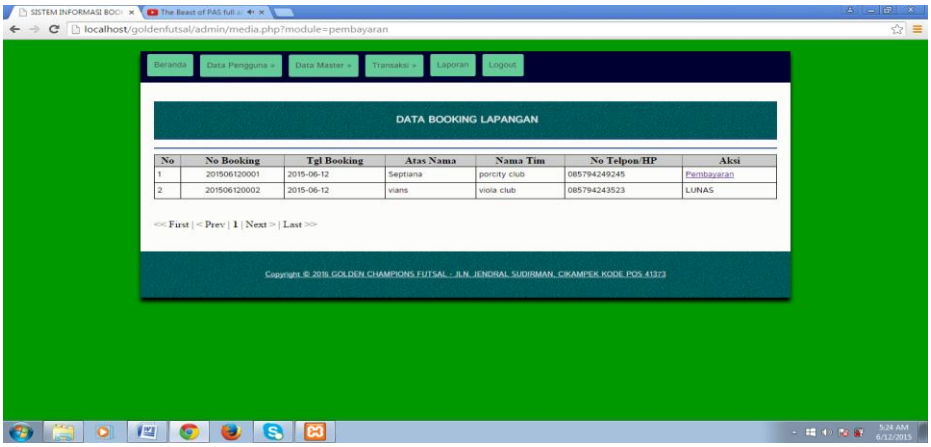
c. Admin akan mencetak kwitansi pelunasan



Gambar 4.81 Form Pelunasan

1. Kwitansi pelunasan

Ini adalah bukti pelunasan pembayaran lapanga

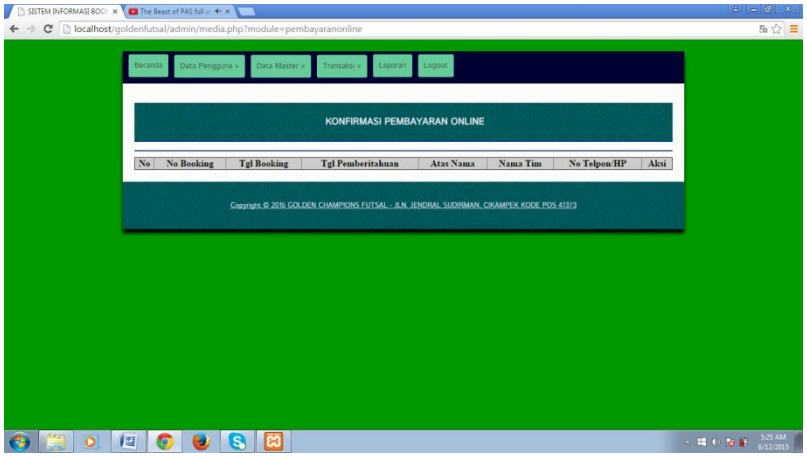


Gambar 4.82 Kwitansi Pelunasan

20. Konfirmasi Pembayaran online

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Pembayaran online jika ada yang booking lewat online data akan masuk ke menu pembayaran online.
b. Jika penyewa membatalkan pemesanan klik aksi cancel.
c. Jika penyewa transfer langsung lunas klik aksi acc.
d. Jika penyewa membayar sisa pembayaran maka klik aksi pembayaran.
e. Maka akan di tujukan ke form pembayaran online.



Gambar 4.83 Konfirmasi Pembayaran online

1. Form pembayaran online

Langkah-langkah penggunaan

a. Masukan sisa pembayaran futsal.
b. Klik simpan.

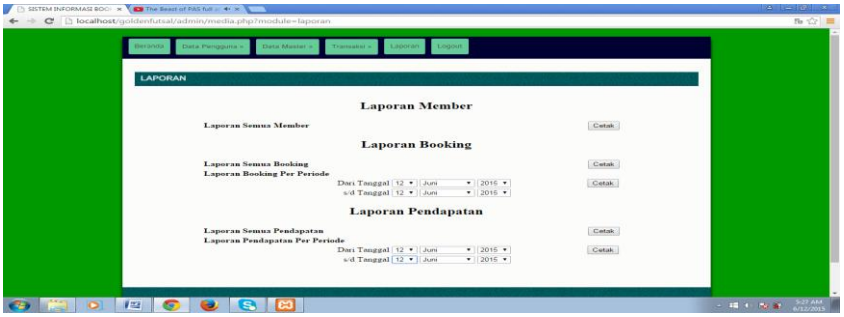
21. Laporan

Langkah-Langkah Penggunaan

a. Untuk mencetak laporan member, laporan booking, laporan pendapatan, laporan uang muka.

b. Caranya jika ingin mencetak semua klik cetak laporan semua.

c. Jika ingin mencetak periode pilih tanggal sampai tanggal yang diinginkan. Lalu cetak



Gambar 4.84 Laporan

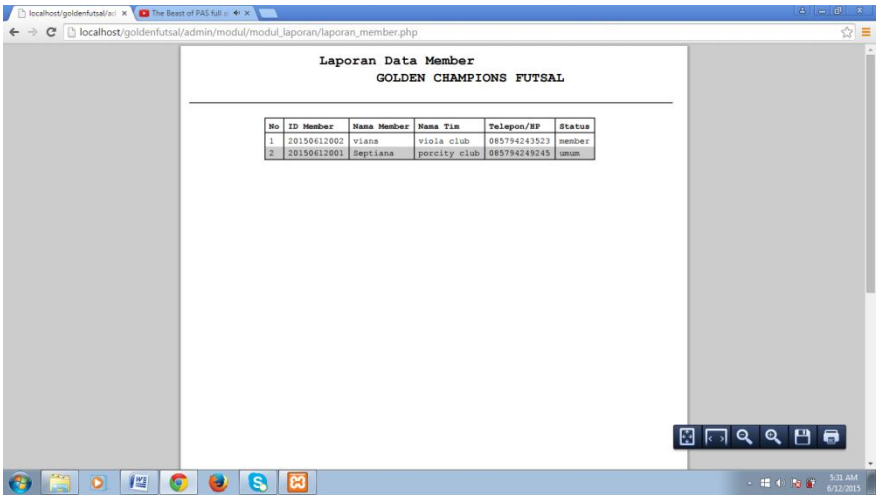
1. Download laporan

Start download maka akan mendapatkan hassil laporan yang diinginkan



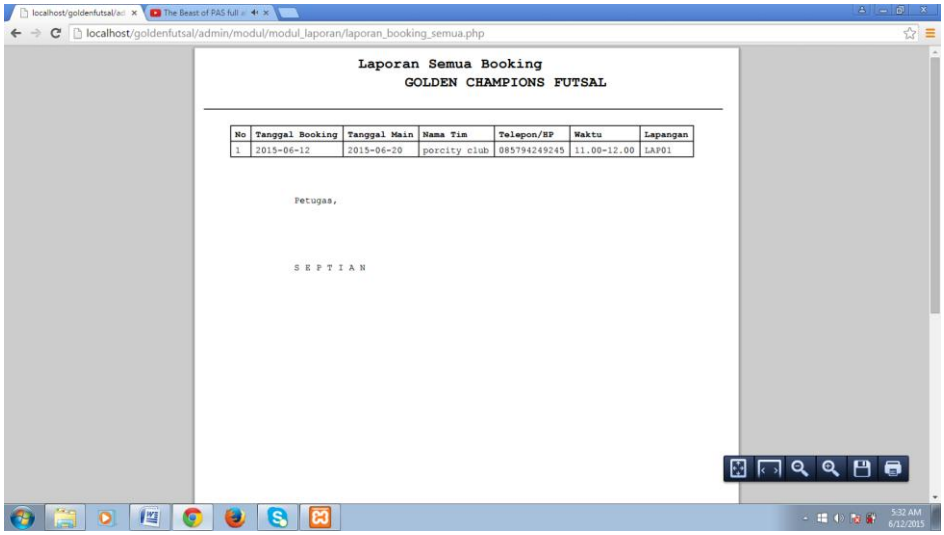
Gambar 4.85 Download Laporan

2. Laporan Member



Gambar 4.86 Laporan member

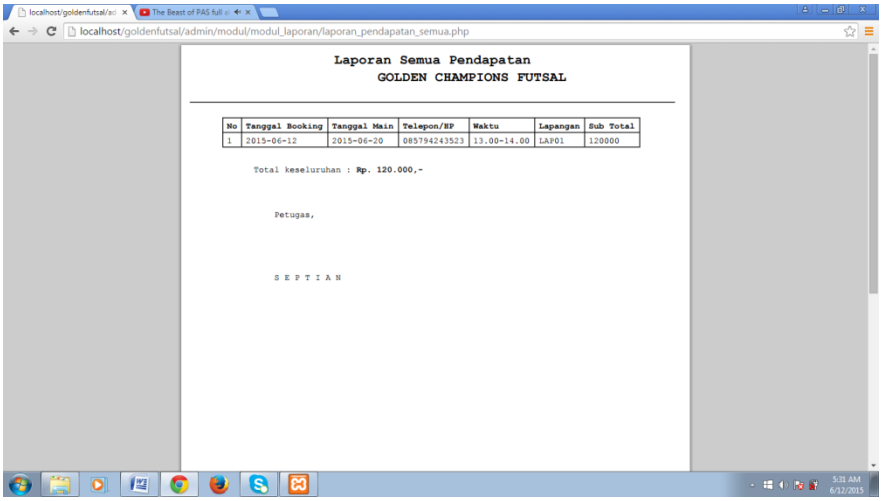
3. Laporan Data Booking



Gambar 4.87 Laporan Data Booking

4. Laporan Pendapatan

Laporan data pendapatan yang telah di cetak



Gambar 4.88 Laporan Pendapatan

4.3 Pengujian

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Terdapat dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan system yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

4.3.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi booking Berbasis *Web* ini menggunakan metode *black box.* Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Tabel 4.7 Rencana Pengujian

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
LOG IN	Login admin	Integrasi	Black Box
	Login Member	Integrasi	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pendaftaran data member,	Integrasi	Black Box
	Pembayaran	Integrasi	Black Box
	Pelunasan pembayaran	Integrasi	Black Box
		Integrasi	Black Box

Pengujian pencetakan	Pencetakan laporan	Integrasi	Black Box
	Pencetakan kwitansi booking	Integrasi	Black Box
	Pencetakan kwitansi pembayaran	Integrasi	Black Box

4.3.2 Hasil Pengujian

Berikut adalah beberapa pengujian yang telah dilakukan, yaitu :

1. Login Admin

Tabel 4.8 Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Data Diaharapkan**	**Pengamat**	**Kesimpulan**
User name: admin Password: admin	Masuk ke menu utama admin	Dapat masuk ke menu utama	berhasil
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data kosong tidak terdaftar	LOGIN GAGAL! Username atau Password Anda	Admin tidak dapat login input ulang	berhasil

	tidak benar. Atau akun Anda sedang diblokir.		

2. Daftar member

Tabel 4.9 Daftar Member

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Data Diaharapkan**	**Pengamat**	**Kesimpulan**
Input data member	Data masuk ke data member	Dapat masuk ke data member	berhasil
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Tidak daftar member	Tidak bisa pesan lapang	Tidak bisa pesan lapang	Berhasil

3. Pesan lapang

Tabel 4.10 Pesan Lapang

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)

Data Masukan	Data Diaharapkan	Pengamat	Kesimpulan
Input data kode member : 20141223001	Bisa pesan lapang	Dapat pesan lapang	Berhasil
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Tidak memasukan kode member	Tidak dapat pesan	Tidak dapat pesan	Berhasil

4. Form pembayaran

Tabel 4.11 Form Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Data Diaharapkan**	**Pengamat**	**Kesimpulan**
Masukan dp :10.000	Otomatis cetak kwitansi pembayaran	Mencetak kwitansi pembayaran/booking	Berhasil
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			

Masukan dp:5000/tidak kasih dp.	Tidak dapat pesan	Tidak dapat pesan	Berhasil

5. Form pelunasan

Tabel 4.12 Form Pelunasan

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data Diaharapkan	Pengamat	Kesimpulan
Masukan sisa:40.000	Otomatis cetak kwitansi pelunasan	Cetak kwitansi pelunasan	berhasil
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Masukan sisa: 30.000	Uang yang anda masukan belum cukup	Uang yang anda masukan belum cukup	berhasil

6. Cetak Laporan

Tabel 4.13 Cetak Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Data Diaharapkan	Pengamat	Kesimpulan
Laporan Semua Pendapatan Cetak dari tanggal 2 januari-10 januari 2015	Data-data pendapatan	Data- data pendapatan	berhasil
Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			

4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan atau diharapkan.