BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem berjalan yang telah penulis lakukan pada tahap sebelumnya serta evaluasi sistem dimana penulis mendapatkan gambaran serta informasi dimana terdapat permasalahan sehingga diperlukan sebuah perancangan sistem baru guna mengatasi permasalahan tersebut. Perancangan sistem merupakan tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, serta untuk menggambarkan proses-proses yang diinginkan oleh pengguna. Berdasarkan metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pendekatan *object oriented*, maka perancangan sistem ini meliputi percangan *use case diagram* beserta skenarionya, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *component diagram*, dan *deployment diagram*.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan, dimana sistem sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data secara terkomputerisasi. Sehingga pada tahap perancangan sistem memiliki dua tujuan utama, yaitu :

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dalam pembuatan program.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

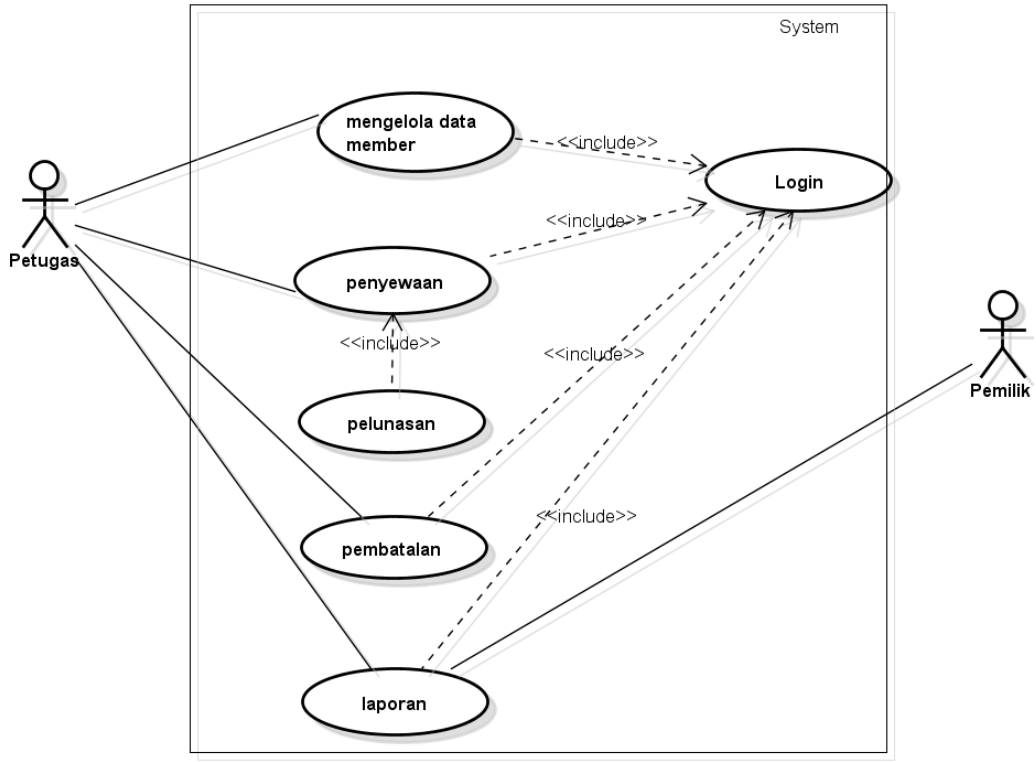
Perancangan sistem yang dibuat adalah perubahan dari sistem yang telah ada sebelumnya dimana didalam sistem yang berjalan proses pengelolaan dan pengolahan data yang dilakukan masih menggunakan media kertas atau buku. Gambaran umum mengenai sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini yaitu penulis akan membangun sebuah Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Desktop Pada YPKP Futsal dengan harapan dapat membantu proses perekapan data konsumen, data lapangan, data penyewaan lapangan,hingga didalam pembuatan laporan-laporan yang dapat dilakukan secara otomatis dan terintegrasi serta menggunakan database yang berguna bagi penyimpanan data sehingga dapat mempermudah didalam penyimpanan, pencarian, pengubahan serta penghapusan data, sehingga penyimpanan dokumen serta arsip yang berhubungan dengan penyewaan lapangan pada YPKP futsal sendiri dapat terintegrasi dengan baik.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan proses ini akan memberikan gambaran mengenai proses-proses apa saja yang ada didalam sistem yang akan diusulkan. Perancangan prosedur yang diusulkan sebenarnya tidak telalu berbeda dengan prosedur yang sedang berjalan, hanya saja adanya beberapa perubahan di dalam proses-proses yang dilakukan menjadi terkomputerisasi dengan menggunakan perangkat lunak.

4.1.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, berikut adalah use case diagram dari sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang diusulkan.



Gambar 4.1.*Use Case* Yang Diusulkan

4.1.3.1 Skenario Use Case Yang Diusulkan

Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Skenario *use case* menjelaskan mengenai jalannya proses yang terdapat pada *use case* diagram dari awal hingga akhir

proses.Adapun tahapan-tahapan skenario *use case* Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skenario *Use Case Login*

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Login
Aktor yang terlibat	User
Tujuan	Untuk mengakses sistem sesuai dengan hak akses masing-masing.
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**
	1. Sistem menampilkan form login
2. User menginputkan username dan password.	
	3. Sistem mengecek username dan password
	4. Jika username dan password benar salah sistem akan memberikan alert kesalahan.Namun apabila benar maka login berhasil dan sistem menampilkan halaman utama.
Kondisi akhir	Menampilkan halaman utama

Tabel 4.2. Skenario *Use Case* Mengelola Data Member

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Mengelola data member
Aktor yang terlibat	Petugas
Tujuan	Untuk mengelola data member baik menambah data member baru, mengedit,ataupun menghapus
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**
	1. Sistem menampilkan menu utama.
2. Pada menu data, Petugas memilih submenudata pelanggan kemudian memilih member.	
	3. Sistem menampilkan form member.
4. Pada form member petugas dapat menambahkan data member baru, mengedit ataupun menghapus.	
5. Selanjutnya petugas menyimpan data pelanggan kemudian mencetak kartu anggota.	
	6. Sistem memproses cetak kartu anggota.

Kondisi akhir	Sistem menampilkan data member, dandata tersimpan di database.

Tabel 4.3. Skenario *Use Case* Penyewaan Lapangan

Identifikasi	
Nama Usecase	Penyewaan lapangan
Aktor yang terlibat	Pelanggan
Tujuan	Untuk menginputkan data penyewaan lapangan.
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**
	1. Sistem menampilkan menu utama
2. Petugas memilih sub menu penyewaan pada menu transaksi.	
	3. Sistem menampilkan form penyewaan.
4. Petugas memilih status pelanggan. Apabila member maka petugas akan menginputkan id member.	
	5. Sistem mengecek apabila id member tersedia maka sistem menampilkan data member, apabila tidak maka

	muncul alert
6. Apabila status pelanggan non member, maka petugas menginputkan data pelanggan.	
7. Kemudian petugas mengisi data sewa lapangan.	
	8. Sistem memproses total biaya sewa.
9. Petugas menyimpan data sewa kemudian mencetak faktur atau bukti sewa.	
	10. Sistem menyimpan data dan memproses cetak faktur
K**ondisi akhir**	Data tersimpan didatabase

Tabel 4.4. Skenario *Use Case* Pelunasan

Identifikasi	
Nama Usecase	Pelunasan
Aktor yang terlibat	Pelanggan, petugas
Tujuan	Untuk menginputkan data pelunasan pembayaran sewa
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**

	1. Sistem menampilkan menu utama.
2. Petugas memilih sub menu penyewaan pada menu transaksi.	
	3. Sistem menampilkan form penyewaan.
4. Petugas mengklik tombol pelunasann yang terdapat pada form penyewaan.	
	5. Sistem menampilkan form pelunasan.
6. Petugas menginputkan id transaksi penyewaan.	
	7. Kemudian sistem menampilkan data penyewaan.
8. Selanjutnya petugas mengklik tombol transaksi.	
	9. Sistem menyimpan data dan memproses cetak faktur pelunasan.
K**ondisi akhir**	Data tersimpan didatabase.

Tabel 4.5. Skenario *Use Case* Pembatalan

Identifikasi	
Nama Usecase	Laporan
Aktor yang terlibat	Petugas
Tujuan	Untuk menginputkan dan memproses pembatalan sewa
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**
	1. Sistem menampilkan menu utama.
2. Petugas memilih sub menu pembatalan pada menu transaksi.	
	3. Sistem menampilkan form pembatalan.
4. Petugas memasukan no sewa.	
	5. Sistem menampilkan data penyewaan.
6. Petugas mencetak faktur pembatalan.	
	7. Sistem memproses pembatalan dan memproses cetak faktur.
Kondisi Akhir	Penyewaan dibatalkan, data tersimpan di database.

Tabel 4.6. Skenario *Use Case* Laporan

Identifikasi	
Nama Usecase	Laporan
Aktor yang terlibat	Petugas dan pemilik
Tujuan	Untuk menampilkan dan mencetak laporan
Skenario Normal	
Aktor	**Sistem**
	1. Sistem menampilkan menu utama.
2. User memilih sub menu laporan yang diinginkan diantaranya submenu laporan pelanggan, lapangan, penyewaan, pelunasan, hingga pembatalan.	
	3. Sistem menampilkan form laporan yang dipilih.
4. User menginputkan tanggal awal dan akhir	
	5. Sistem menampilkan laporan,
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan laporan, laporan tercetak.

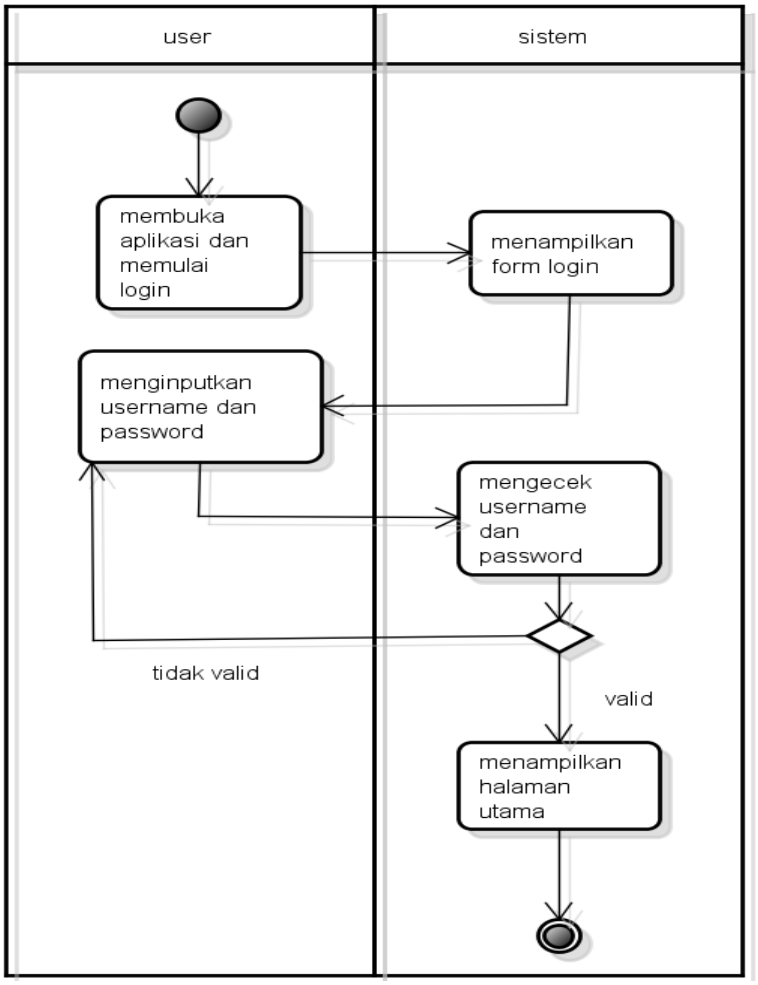
4.1.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur setiap aktifitas yang terdapat dalam sistem yang sedang di rancang. Dari bagaimana alur masing-masing berawal, terdapatnya *decision* dalam aktifitas, sampai berakhirnya aktifitas tersebut. Adanya *activity diagram* sangat diperlukan agar pengguna sistem dapat mengetahui setiap kegiatan yang terdapat dalam sistem.

Berikut ini merupakan *activity diagram* yang menggambarkan aktifitas yang terdapat dalam sistem yang di usulkan.

1. *Activity Diagram* Login

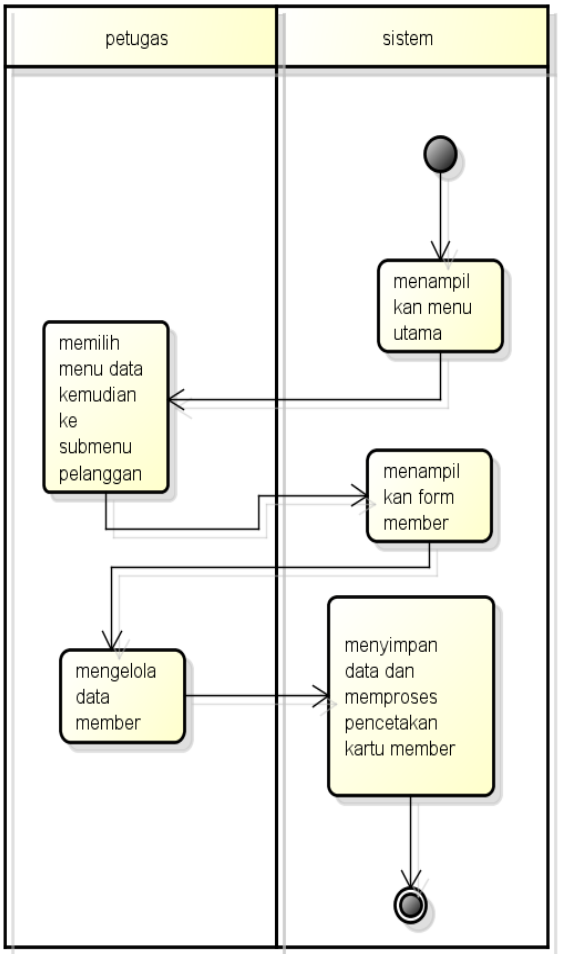
User membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan form login, selanjutnya user menginputkan username dan password sesuai dengan hak akses masing masing. Kemudian sistem akan mengecek serta memvalidasi username dan password, apabila username dan password tidak sesuai maka sistem akan menampilkan peringatan atau alert kesalahan dimana user kembali mengisi username dan password. Apabila login valid maka sistem akan menampilkan menu utama.



Gambar 4.2. *Activity Diagram Login* Yang Diusulkan

2. *Activity Diagram* Mengelola Data Member

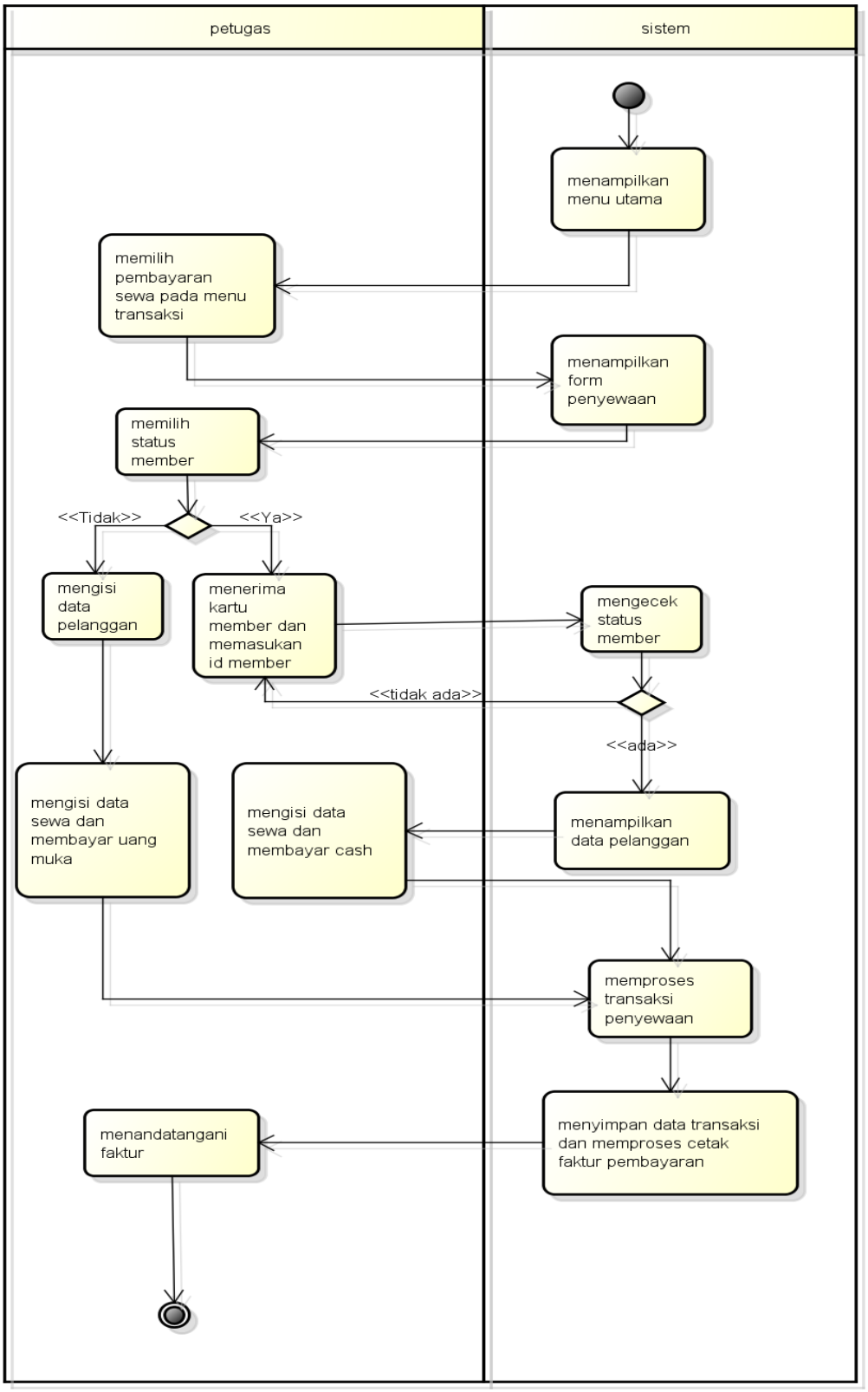
*S*etelah petugas melakukan login, maka sistem akan menampilkan halaman menu utama. Didalam mengakses form member, petugas memilih sub menu member pada menu data yang kemudian sistem akan menampilkan form member. Didalam form member ini petugas dapat melakukan penambahan, penghapusan atau pengeditan data yang kemudian sistem akan menyimpan dan mencetak kartu member.



Gambar 4.3. *Activity Diagram* Mengelola Data Member Yang Diusulkan

3. *Activity Diagram* Penyewaan

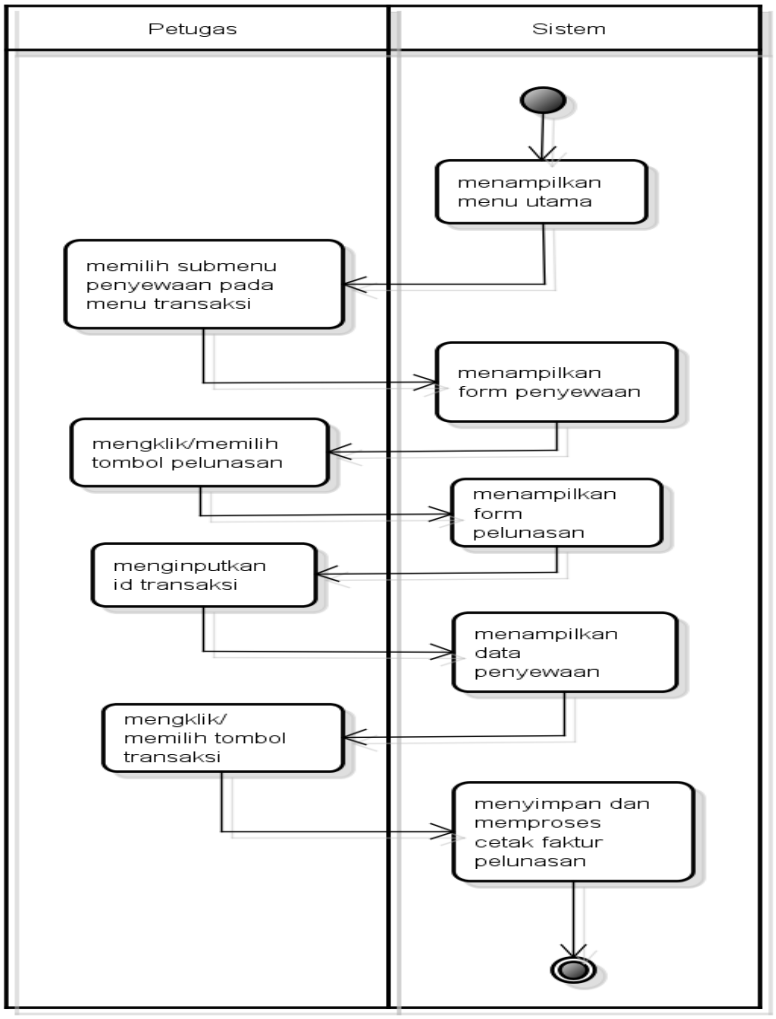
Form penyewaan hanya dapat diakses oleh petugas dimana pada menu utama petugas memilih submenu penyewaan pada menu transaksi, kemudian sistem akan menampilkan form transaksi. Disini petugas memilih status pelanggan apabila member maka petugas diminta menginputkan id member sedangkan apabila non member maka petugas menginputkan data pelanggan. Kemudian petugas mengisi data sewa selanjutnya sistem memproses total biaya kemudian sistem menyimpan dan memproses cetak faktur penyewaan.



Gambar 4.4. *Activity Diagram* Penyewaan Yang Diusulkan

4. *Activity Diagram* Pelunasan

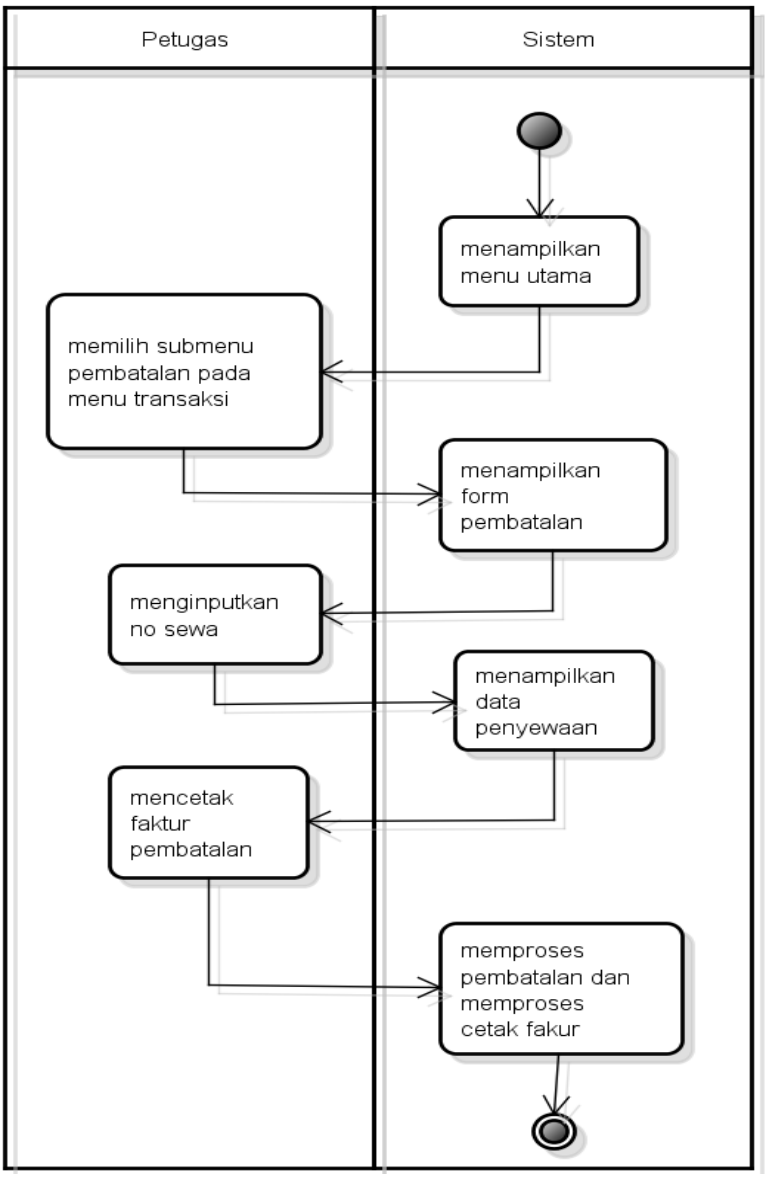
Form pelunasan diakses melalui form penyewaan dimana pada form penyewaan petugas memilih tombol pelunasan yang terdapat pada form penyewaan, setelah sistem menampilkan form pelunasan maka petugas menginputkan id penyewaan selanjutnya sistem akan menampilkan data penyewaan. Petugas memproses pelunasan dengan mengklik tombol transaksi kemudian sistem akan menyimpan data dan memproses cerak faktur pelunasan.



Gambar 4.5. *Activity Diagram* Pelunasan Yang Diusulkan

5. *Activity Diagram* Pembatalan

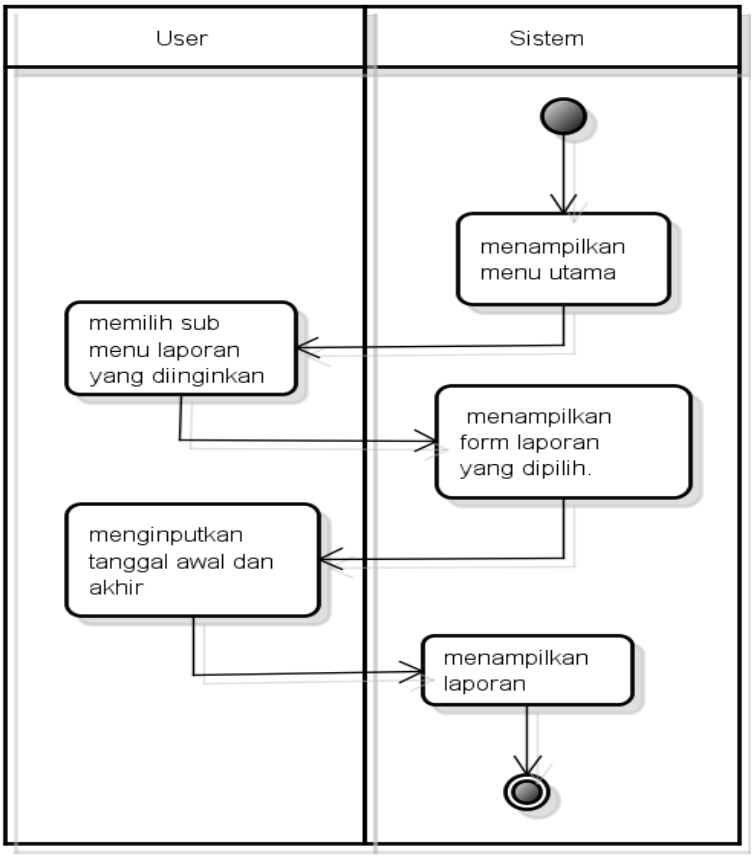
Form pembatalan dapat diakses dengan memilih submenu pembatalan pada menu transaksi. Setelah sistem menampilkan form pembatalan, petugas dapat menginputkan no sewa kemudian sistem akan menampilkan data penyewaan kemudian petugas mencetak faktur dan selanjutnya sistem akan memproses pembatalan dan mencetak faktur pembatalan.



Gambar 4.6. *Activity Diagram* PembatalanYang Diusulkan

6. *Activity Diagram* Laporan

Laporan dapat diakses oleh petugas dan pemilik dimana user memilih sub menu laporan yang diinginkan diantaranya menu laporan pelanggan, laporan lapangan, penyewaan, pelunasan ataupun pembatalan. Setelah user memilih menu laporan yang diinginkan maka sistem akan menampilkan form laporan untuk kemudian user menginputkan tanggal awal dan akhir, kemudian sistem akan menampilkan laporan yang selanjutnya dapat dicetak oleh user.



Gambar 4.7. *Activity Diagram* LaporanYang Diusulkan

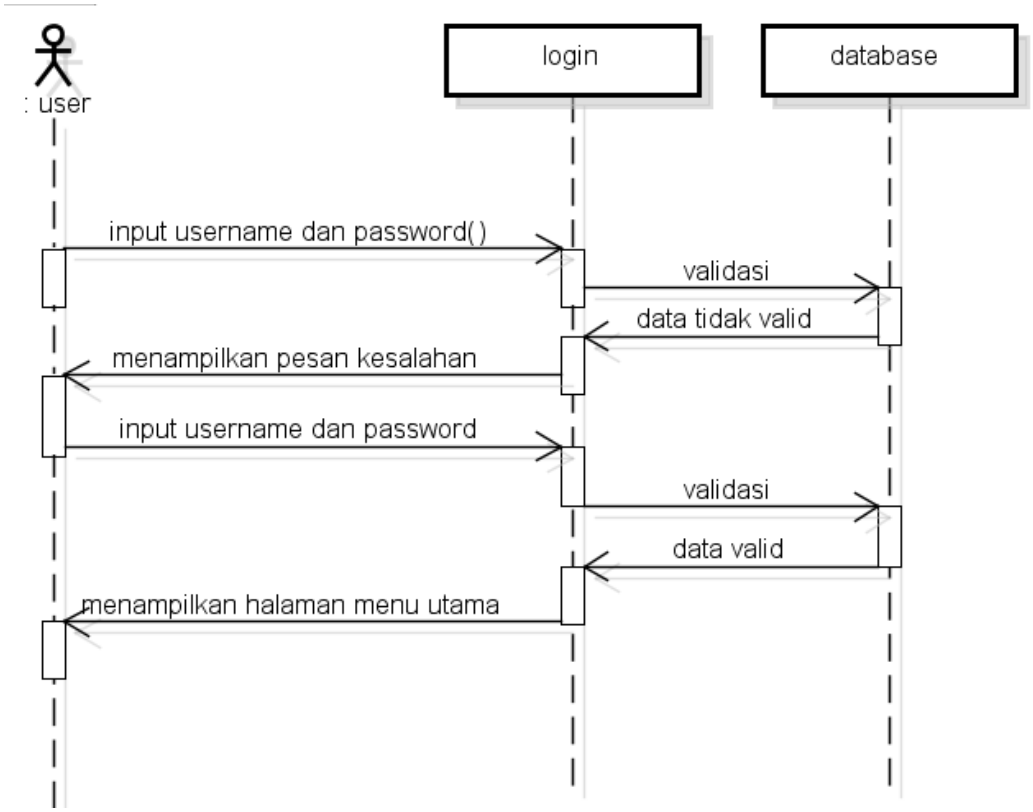
4.1.3.3 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram 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. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan.

Berikut ini adalah sequence diagram yang ada pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Desktop Pada YPKP Futsal :

1. *Sequence diagram* login

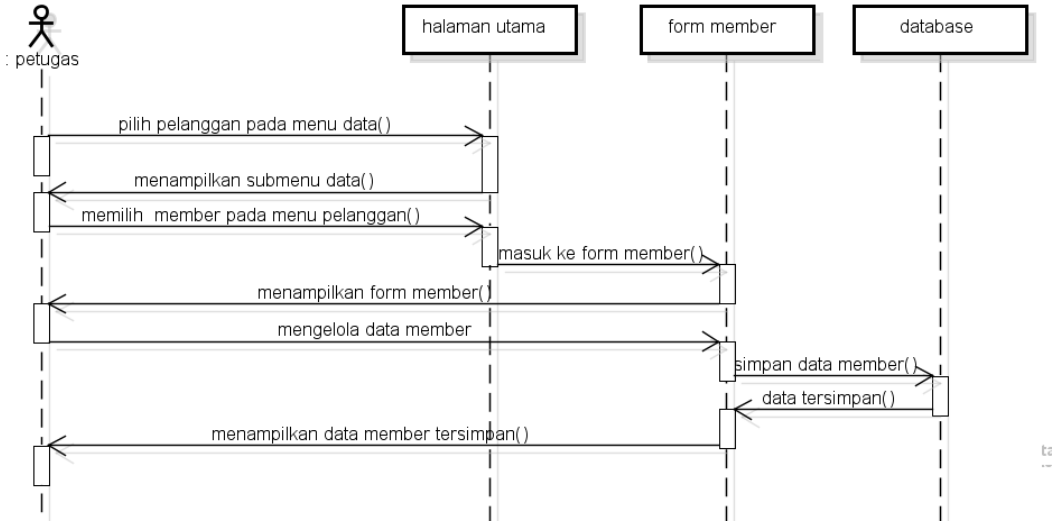
Pada penggunaan aplikasi Sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang pertama kali muncul ialah form login. Pada sequence diagram dibawah ini menggambarkan mengenai alur login user dimana user menginputkan username dan password sesuai hak akses masing masing pada form login kemudian akan divalidasi apakah sesuai atau tidak. apabila valid maka sistem akan menampilkan halaman menu utama.



Gambar 4.8. *Sequence Diagram Login* Yang Diusulkan

2. *Sequence diagram* mengelola data member

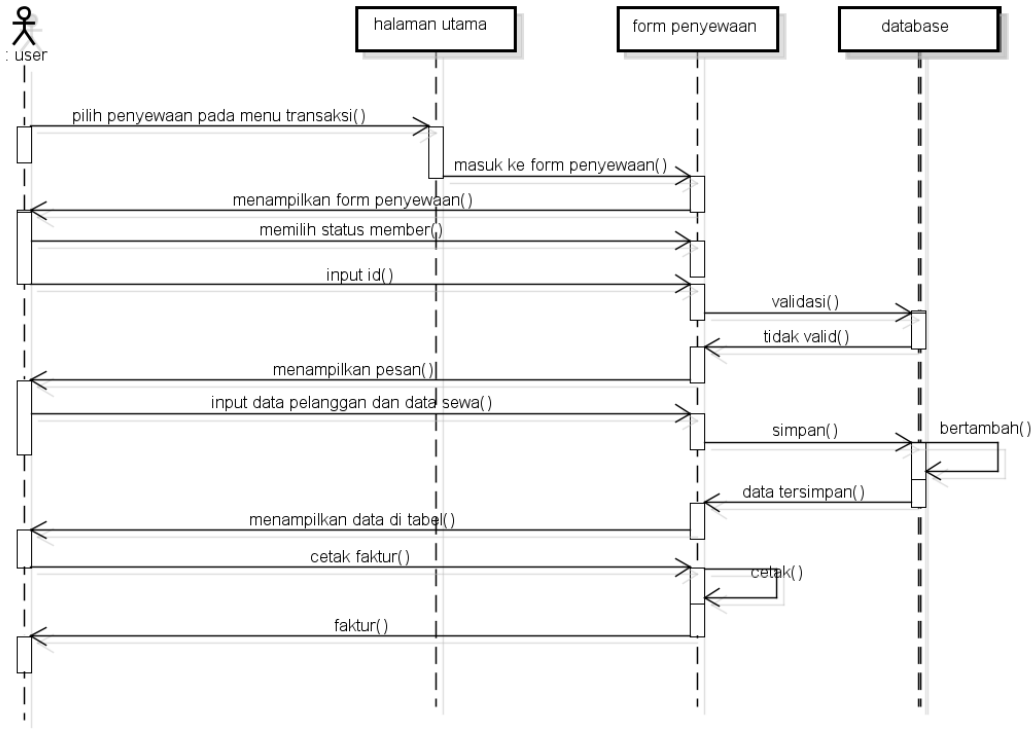
Sequence diagram dibawah ini menggambarkan alur didalam pengolahan data member. Didalam mengelola data member pada menu utama petugas memilih menu data kemudia terdapat submenu pelanggan dimana petugas memilih menu submenu pelanggan selanjutnya memilih menu member, kemudian sistem menampilkan form member. Form member digunakan baik untuk menambahkan data member baru, mengedit data pelanggan dengan status member ataupun menghapus data member kemudian data akan tersimpan pada database.



Gambar 4.9. *Sequence Diagram* Mengelola Data Member Yang Diusulkan

3. *Sequence diagram* penyewaan

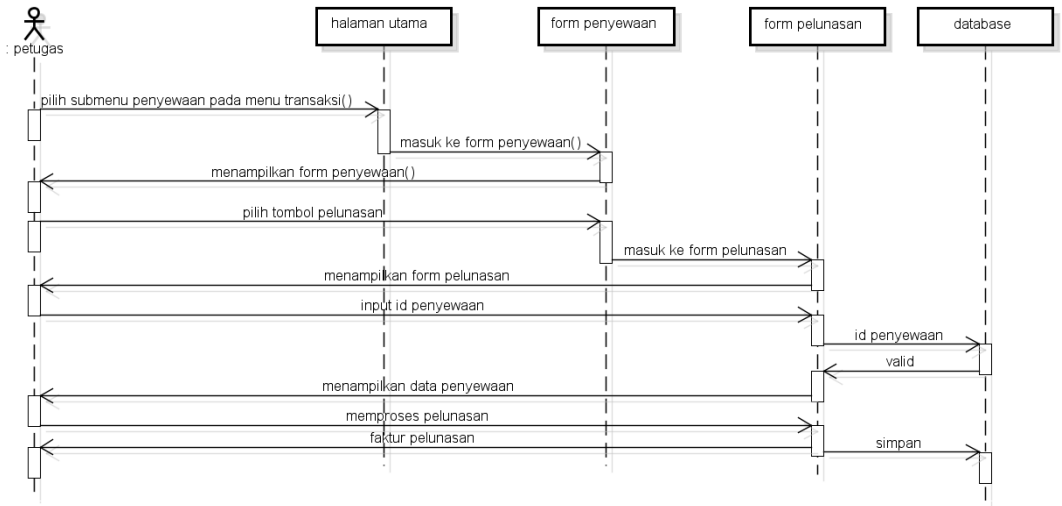
Sequence diagram dibawah ini menggambarkan alur didalam pengolahan transaksi penyewaan, dimana kembali pada menu awal yaitu halaman utama petugas memilih menu transaksi kemudian terdapat submenu penyewaan, selanjutnya setelah memilih menu penyewaan sistem akan menampilkan form penyewaan. Pada awal proses penginputan data transaksi penyewaan, petugas terlebih dahulu memilih status pelanggan apakah member atau non member, apabila member maka petugas menginputkan id member kemudian sistem akan otomatis menampilkan data member, namun apabila non member maka petugas menginputkan data member,selanjutnya petugas mengisi data sewa diantaranya data lapangan,waktu penyewaan serta menginputkan jumlah pembayaran. Selanjutnya petugas dapat menyimpan dan mencetak faktur penyewaaan untuk diserahkan kepada pelanggan serta data penyewaan lapangan akan otomatis tersimpan didalam database.



Gambar 4.10. *Sequence Diagram* Penyewaan Yang Diusulkan

4. *Sequence diagram* pelunasan

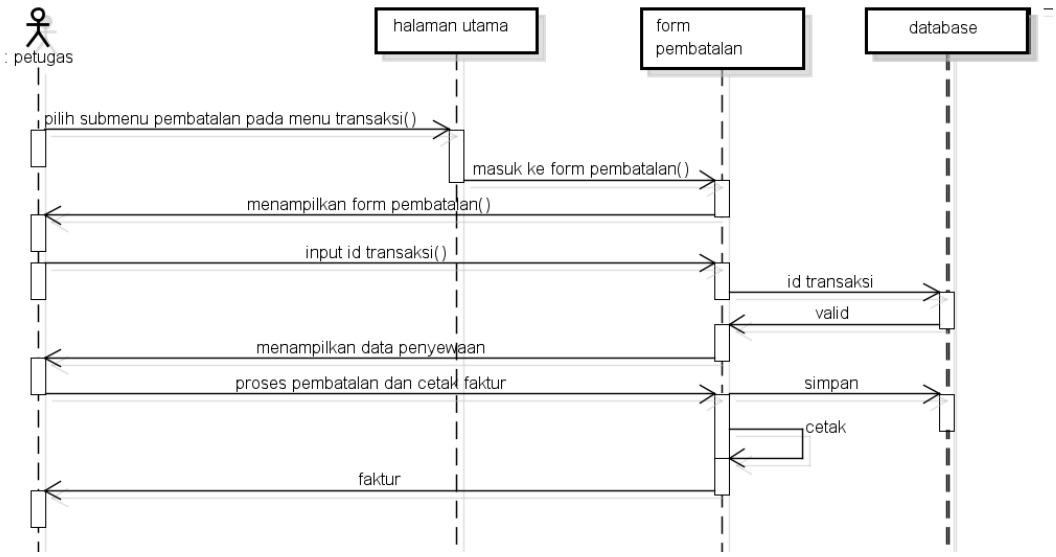
Sequence diagram dibawah ini menggambarkan mengenai alur didalam proses pelunasan pembayaran penyewaan. Form pelunasandapat diakses melalui form penyewaan dimana petugas memilih tombol pelunasan pada form penyewaan kemudian sistem menampilkan form pelunasan. Setelah form pelunasan tampil maka petugas menginputkan id transaksi/ id penyewaan. Id transaksi sendiri terdapat pada faktur yang diterima pada saat penyewaan. Setelah menginputkan id transaksi maka sistem akan menampilkan data penyewaan kemudian petugas akan memproses pelunasan dan mencetak faktur pelunasan, selanjutnya sistem memproses data pelunasan dan faktur pelunasan dapat tercetak.



Gambar 4.11. *Sequence Diagram* Pelunasan Yang Diusulkan

5. *Sequence diagram* pembatalan

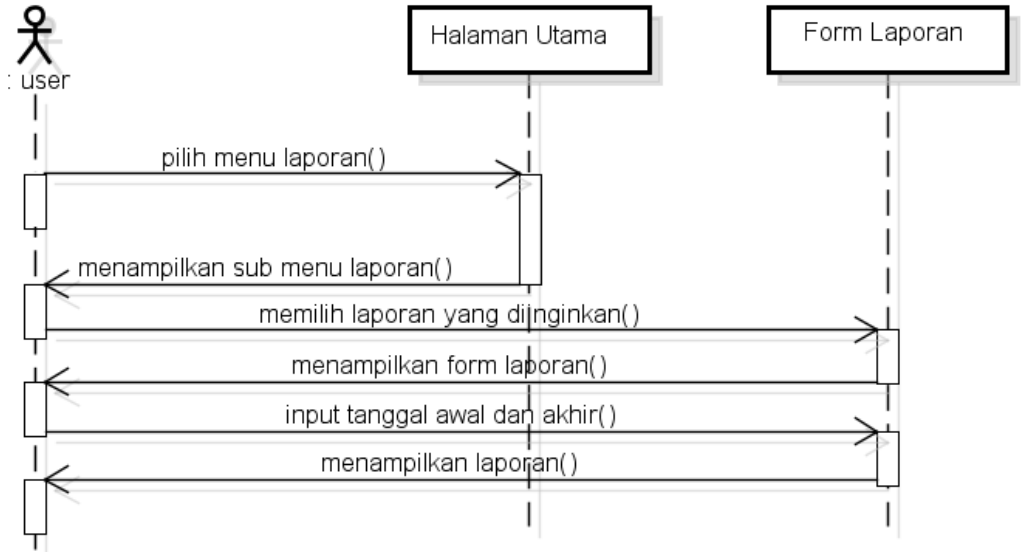
*Sequence diagram*dibawah ini menggambarkan mengenai alur didalam pembatalan transaksi penyewaan. Form pembatalan terdapat pada menu transaksi dimana petugas memilih submenu pembatalan pada menu transaksi , kemudia sistem menampilkan form pembatalan. Setelah form pembatalan tampil maka petugas menginputkan id transaksi. Id transaksi sendiri terdapat pada faktur yang diterima pada saat penyewaan. Setelah menginputkan id transaksi maka sistem akan menampilkan data penyewaan kemudian petugas akan memproses pembatalan dan mencetak faktur pembatalan, selanjutnya sistem memproses data pembatalan dan faktur pembatalan dapat tercetak.



Gambar 4.12. *Sequence Diagram* Pembatalan Yang Diusulkan

6. *Sequence diagram* laporan

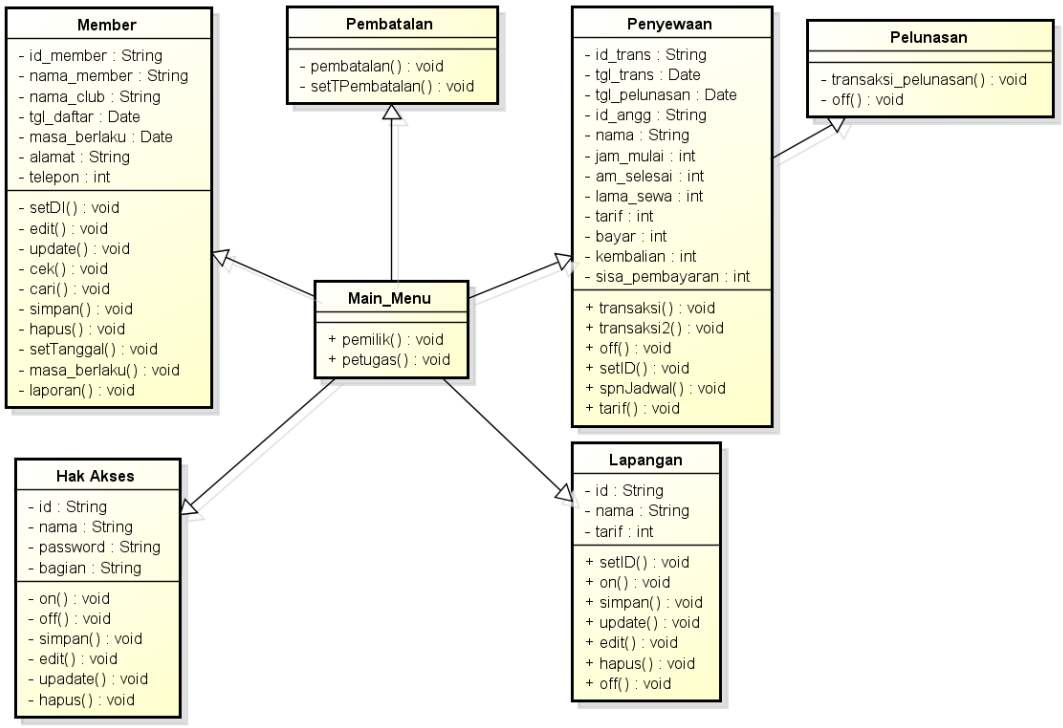
Sequence diagram dibawah ini menggambarkan mengenai alur atau proses didalam pencetakan laporan, dimana user baik petugas ataupun pemilik pada halaman utama memilih menu laporan. Dalam hal ini laporan yang tersedia adalah laporan pelanggan serta laporan penyewaan. Setelah memilih laporan yang diinginkan, maka sistem akan menampilkan laporan untuk kemudian dapat dicetak oleh user.



Gambar 4.13. *Sequence Diagram* Laporan Yang Diusulkan

4.1.3.4 *Class Diagram*

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akanmenghasilkan sebuah obyek dan merupakan inti dari pengembangan dandesain berorientasi obyek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti)suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaantersebut (metoda/fungsi). *Class* adalah gambaran himpunan obyek yangmenggunakan atribut, operasi, metode, relasi dan semantic yang sama. Classjuga sebagai himpunan ruang yang berkembang sepanjang waktu untuk meningkatkan fungsionalitas dan fitur.



Gambar 4.14. *Class Diagram* Yang Diusulkan

4.1.3.5 *Component Diagram*

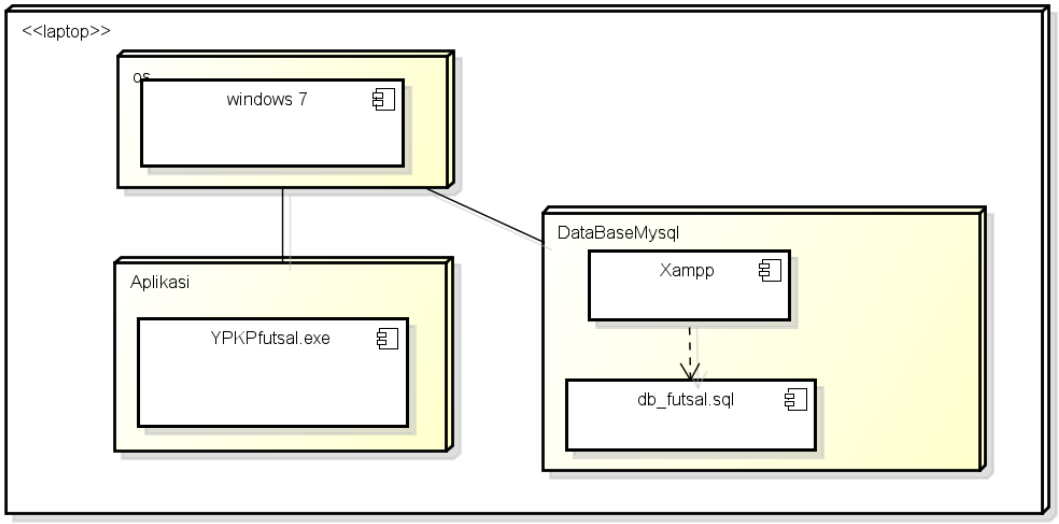
Component diagram adalah modul fisik program. Komponen – komponen yang dimaksud adalah pustaka – pustaka kode dan berkas – berkas yang ada saat program dijalankan.



Gambar 4.15. *Component Diagram* Yang Diusulkan

4.1.3.6 Deployment Diagram

Deployment diagram menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana. Diagram *deployment* aplikasi penyewaan lapangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.16. *Deployment Diagram* Yang Diusulkan

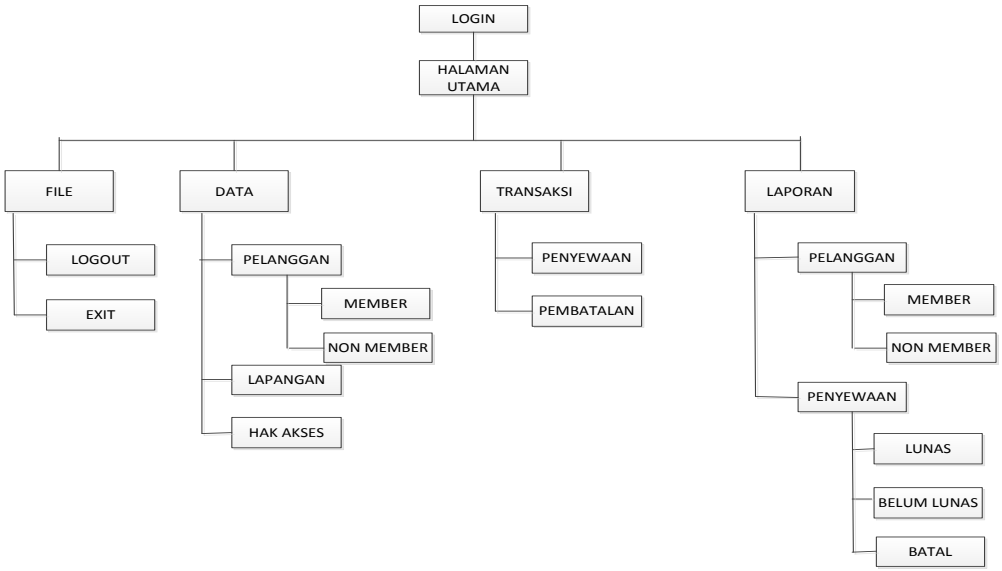
4.2 Perancangan Antar Muka

Agar sistem berinteraksi dengan para pengguna secara baik, maka perlu dirancang sebuah *interface* yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya. Secara umum perancangan antar muka suatu program meliputi : Struktur Menu, Perancangan *Input*, Perancangan *Output*.

4.2.1 Struktur Menu

Perancangan dari bentuk struktur menu program bertujuan untuk penyusunan pada suatu program sehingga program tersebut tersusun dengan benar

dan dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya. Adapun perancangan struktur menu tampak seperti gambar dibawah ini :



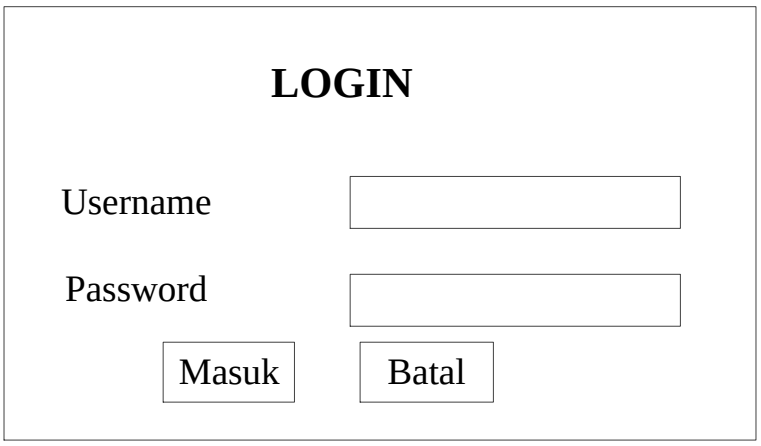
Gambar 4.17. Struktur Menu

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan *Input* merupakan perancangan antar muka (*interface*) pemasukan data (*data entry*) yaitu proses memasukan data ke dalam komputer. Perancangan antar muka dan output dimaksudkan untuk menentukan bentuk yang akan dihasilkan oleh sistem yang akan dirancang. Perancangan informasi yang akan diberikan kepada user, sebagai hasil pengolahan aplikasi sistem informasi.Adapun tampilan perancangan input adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *Form Login*

Form Login merupakan halaman pertama yang diakses oleh user untuk masuk kedalam sistem. *Form login*yang digunakan user untuk mengelola aplikasi. User memasukkan *username* dan *password* yang telah di daftarkan sebelumnya. Rancangan *form login* adalah dibawah ini:



Gambar 4.18. Perancangan Form Login

2. Rancangan Form Halaman Utama

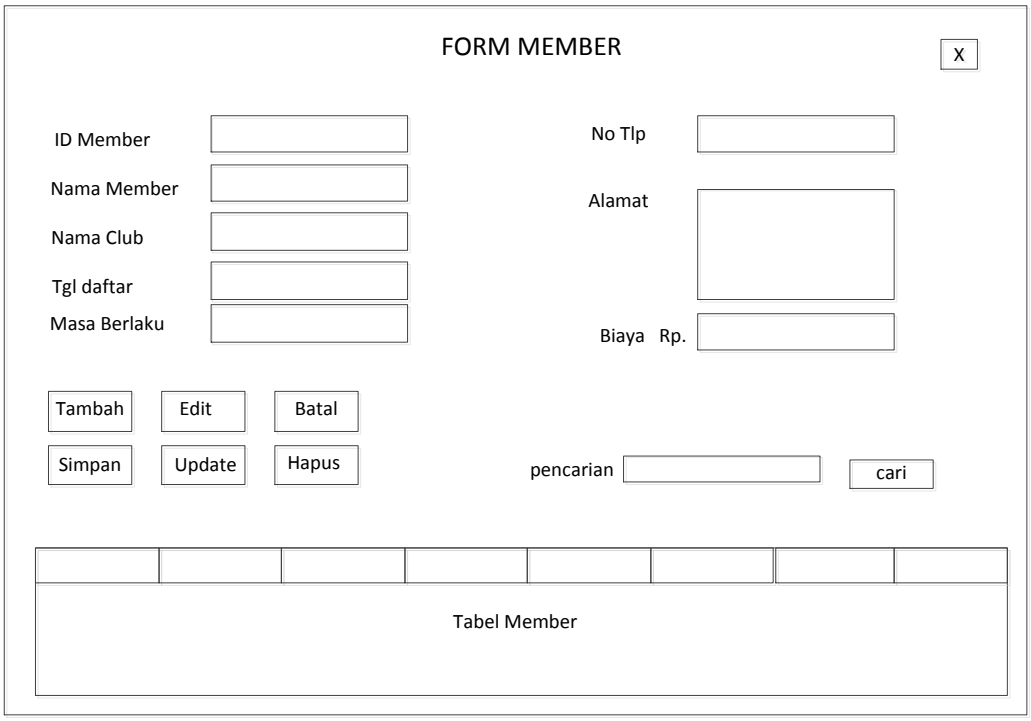
Halaman utama merupakan tampilan awal ketika user telah melakukan login. Didalam form ini user dapat mengakses menu sesuai dengan hak akses masing masing.



Gambar 4.19. Perancangan Halaman Menu Utama

3. Perancangan *Form* Member

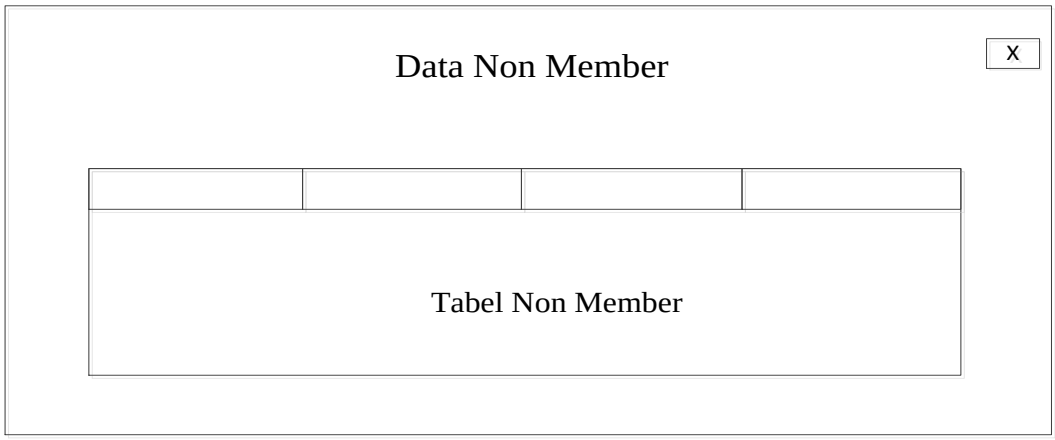
Form member merupakan fasilitas didalam sistem yang dapat digunakan oleh petugas didalam mendaftarkan pelanggan untuk dapat menjadi member. Selain itu didalam form member dapat digunakan pula untuk mengedit ataupun menghapus data member yang telah ada.



Gambar 4.20. Perancangan Form Member

4. Perancangan *Form*Non Member

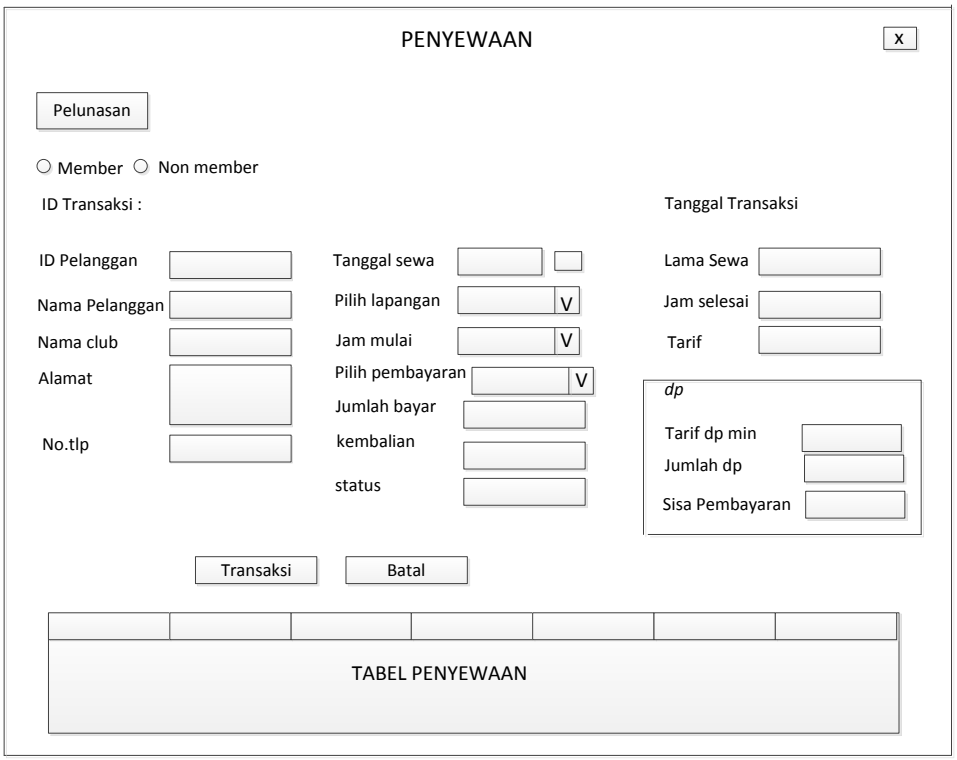
Form non member digunakan hanya untuk melihat data pelanggan yang tidak terdaftar sebagai member. Dimana didalam form ini tidak dapat melakukan pengeditan,penambahan ataupun penghapusan. Penambahan pelanggan sendiri nantinya otomatis ditambahkan melalui form penyewaan.



Gambar 4.21. Perancangan Form Non Member

5. Perancangan *Form*Penyewaan

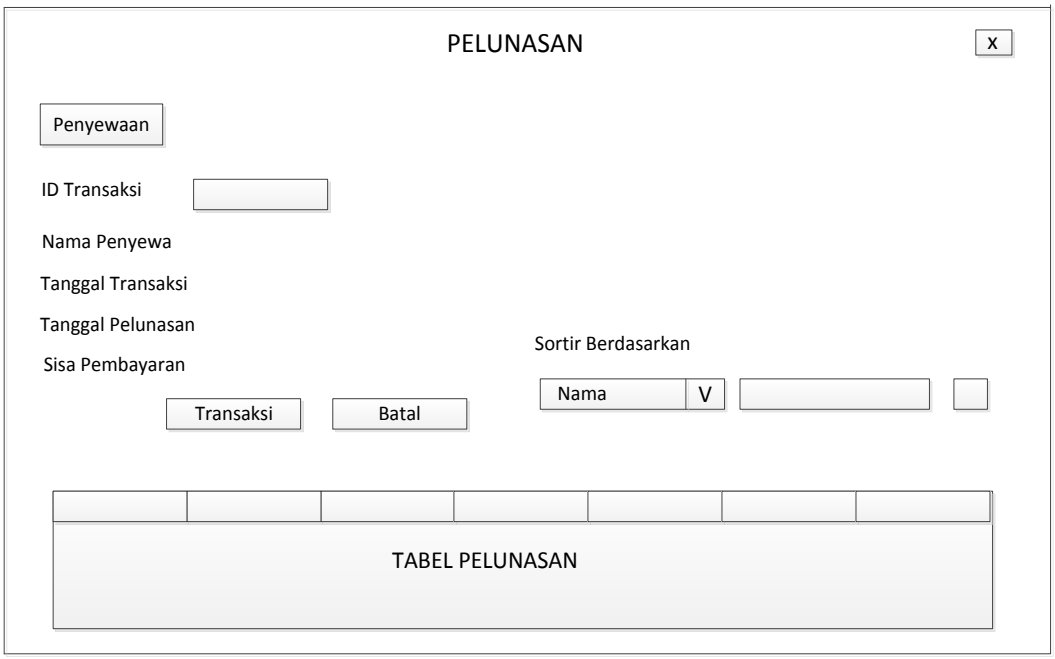
Form penyewaan digunakan didalam melayani proses transaksi penyewaan. Didalam form ini petugas dapat menginputkan data transaksi pelanggan baik member ataupun non member.



Gambar 4.22. Perancangan Form Penyewaan

6. Perancangan *Form*Pelunasan

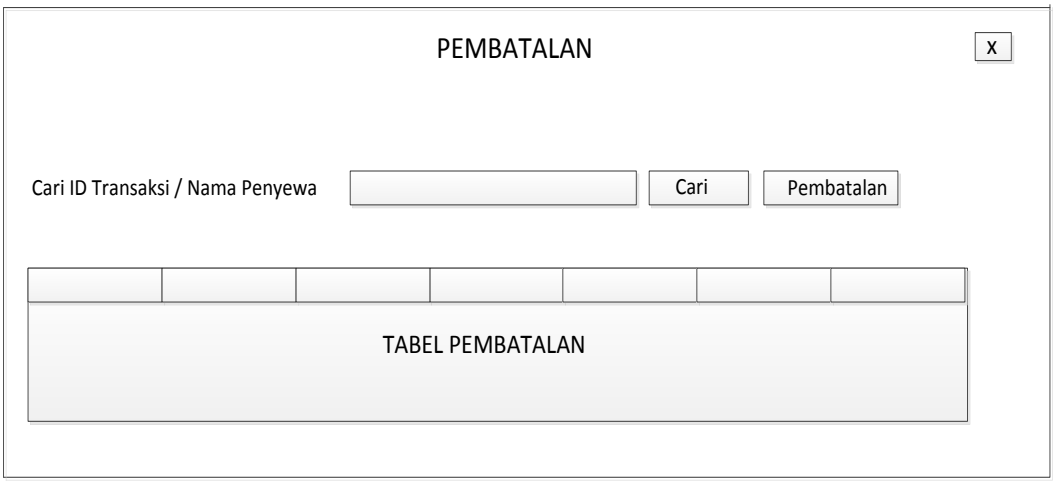
Form pelunasan merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk menginputkan proses pelunasan pembayaran sewa. Form pelunasan sendiri dapat diakses melalui form penyewaan terlebih dahulu.



Gambar 4.23. Perancangan Form Pelunasan

7. Perancangan *Form*Pembatalan

Form pembatalan digunakan oleh petugas didalam menginputkan data pembatalan penyewaan dimana didalam menangani proses pembatalan petugas hanya menginputkan id transaksi atau nama penyewa.



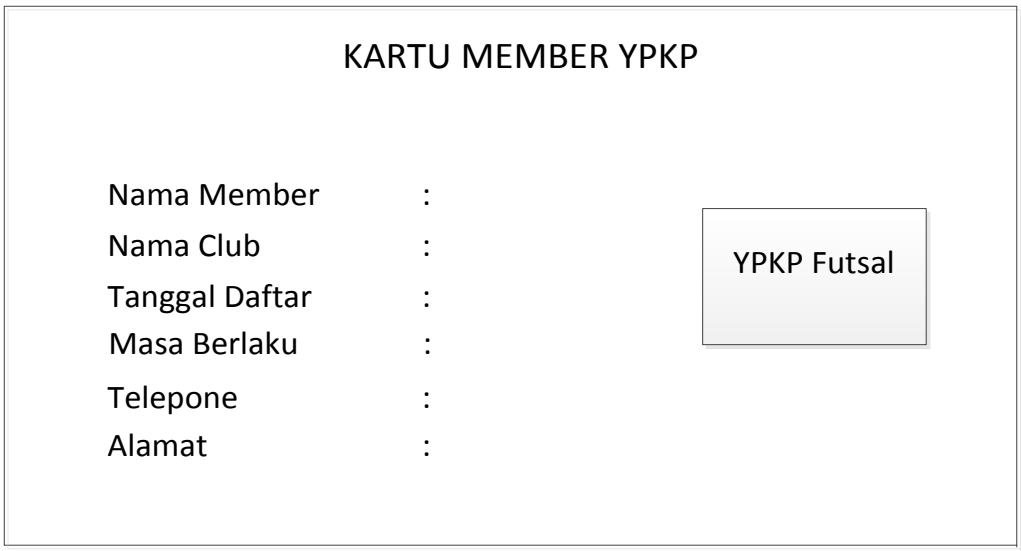
Gambar 4.24. Perancangan Form Pembatalan

4.2.3 Perancangan Output

Perancangan Output atau keluaran merupakan hasil dari pengolahan data yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang berguna bagi pengguna atau *user*. Adapun rancangan output dari sistem informasi penyewaan lapangan futsal ini adalah sebagai berikut.

1. Kartu Member

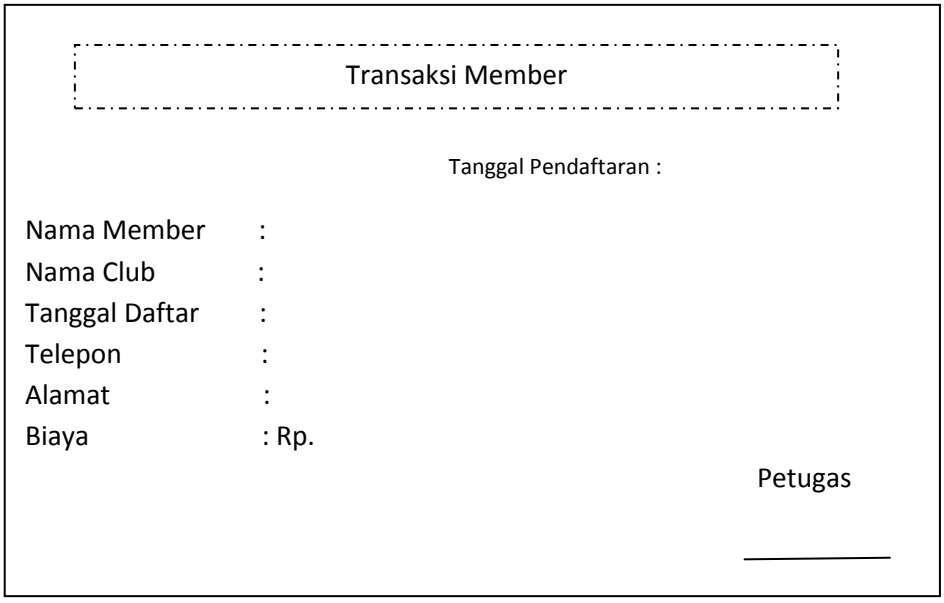
Kartu member nantinya dapat digunakan oleh pelanggan dengan status member sebagai bukti bahwa telah terdaftar sebagai member dan berhak mendapatkan discount pada saat melakukan penyewaan.



Gambar 4.25. Perancangan Kartu Member

2. Faktur Member

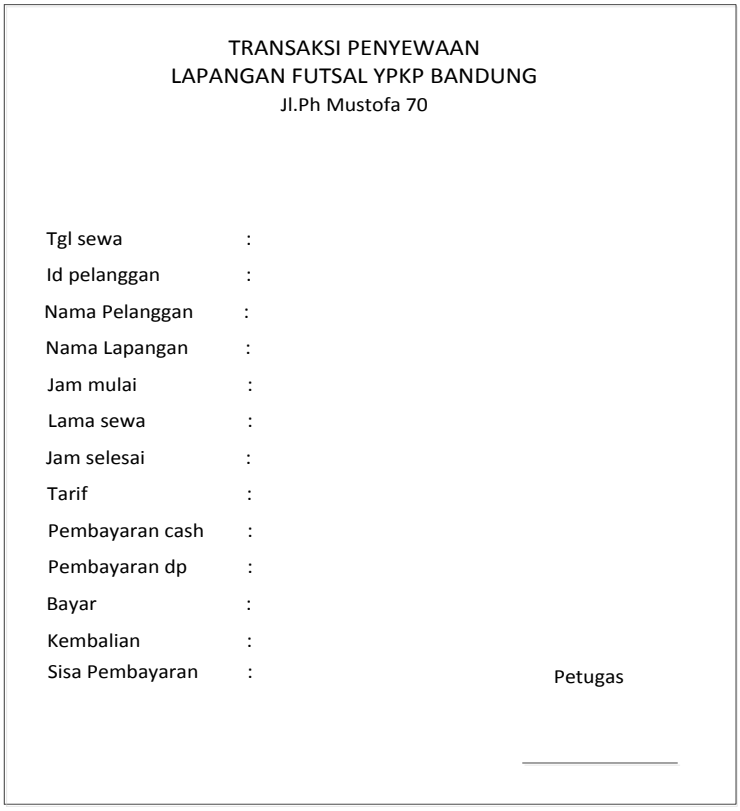
Faktur member merupakan bukti bahwa calon member telah mendaftar sebagai member.



Gambar 4.26. Perancangan Faktur Member

3. Faktur penyewaan

Faktur penyewaan merupakan bukti bahwa pelanggan telah melakukan transaksi penyewaan. Faktur penyewaan juga digunakan sebagai bukti pembayaran uang muka sehingga dapat digunakan pada saat pelunasan ataupun dapat digunakan pada saat pembatalan.

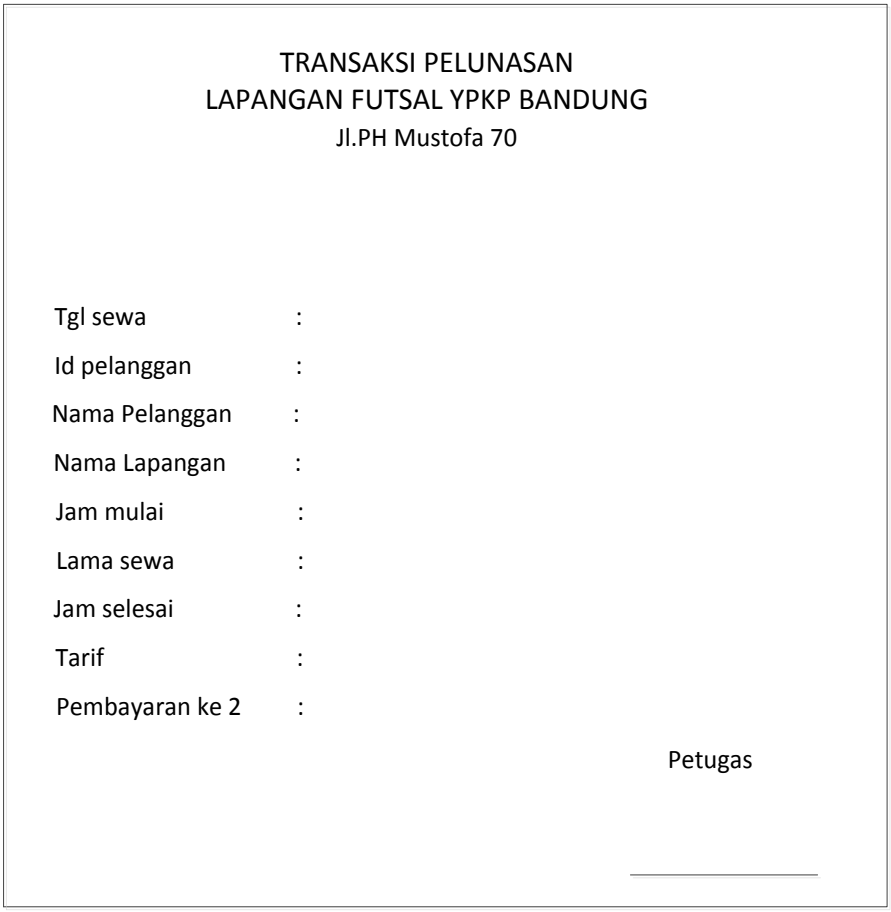


Gambar 4.27. Perancangan Faktur Penyewaan

4. Faktur pelunasan

Faktur pelunasan merupakan bukti dimana pelanggan telah melakukan pembayaran secara keseluruhan. Pelanggan melakukan pelunasan pembayaran dengan bukti form penyewaan yang telah didapatkan sebelumnya kemudian

petugas membuat bukti berupa faktur pelunasan sehingga pelanggan terbukti telah melakukan pelunasan pembayaran.


TRANSAKSI PELUNASAN
LAPANGAN FUTSAL YPKP BANDUNG
Jl.PH Mustofa 70

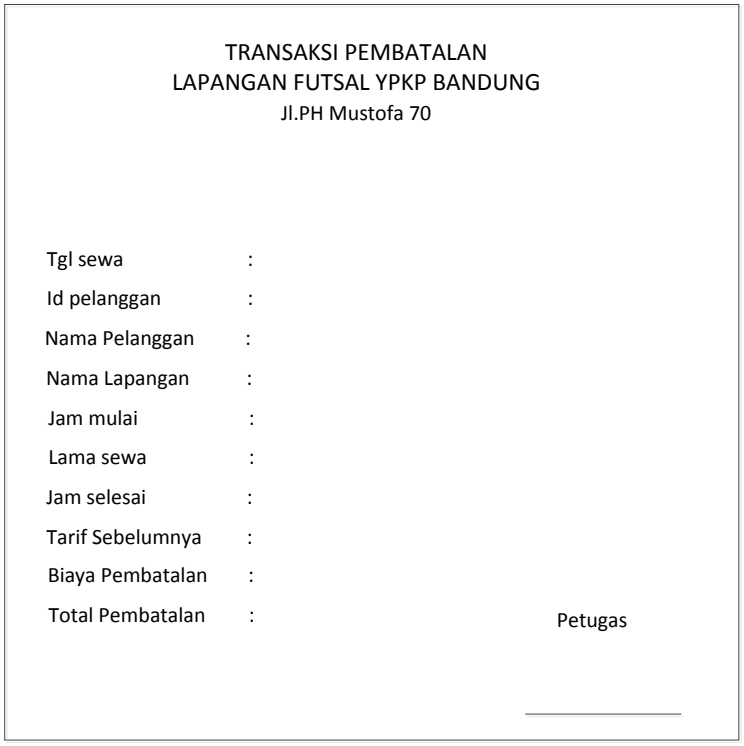
Tgl sewa :
Id pelanggan :
Nama Pelanggan :
Nama Lapangan :
Jam mulai :
Lama sewa :
Jam selesai :
Tarif :
Pembayaran ke 2 :

Petugas

Gambar 4.28. Perancangan Faktur Pelunasan

5. Faktur pembatalan

Faktur pembatalan dibuat oleh petugas untuk diberikan kepada pelanggan pada saat pelanggan melakukan proses pembatalan penyewaan.


TRANSAKSI PEMBATALAN
LAPANGAN FUTSAL YPKP BANDUNG
Jl.PH Mustofa 70

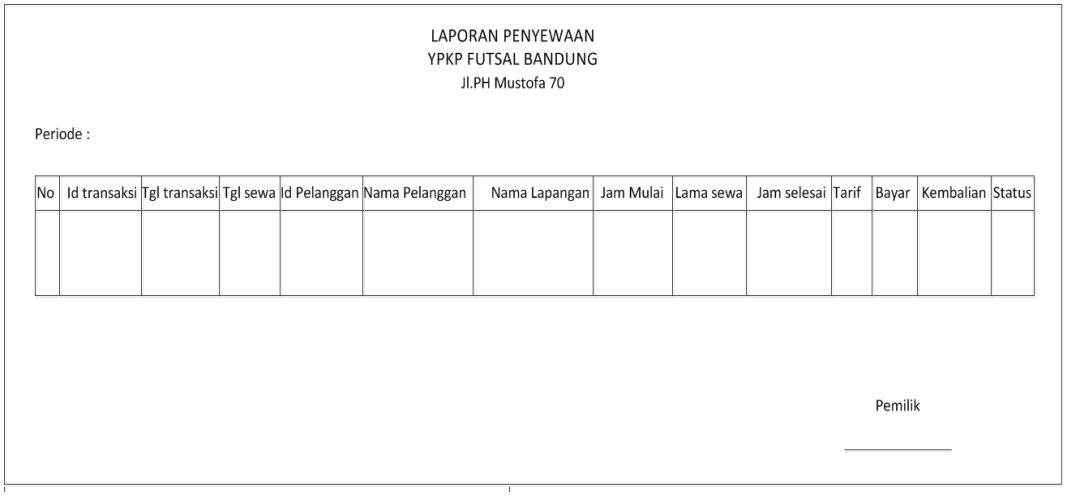
Tgl sewa :
Id pelanggan :
Nama Pelanggan :
Nama Lapangan :
Jam mulai :
Lama sewa :
Jam selesai :
Tarif Sebelumnya :
Biaya Pembatalan :
Total Pembatalan :

Petugas

Gambar 4.29. Perancangan Faktur Pembatalan

6. Laporan penyewaan

Laporan penyewaan merupakan kumpulan data transaksi penyewaan lapangan futsal yang dapat dilihat sesuai dengan periode. Dengan adanya laporan penyewaan, baik petugas ataupun pihak YPKP dapat memantau dan melihat perkembangan bisnis penyewaan lapangan futsal YPKP.


LAPORAN PENYEWAAN
YPKP FUTSAL BANDUNG
Jl.PH Mustofa 70

Periode :

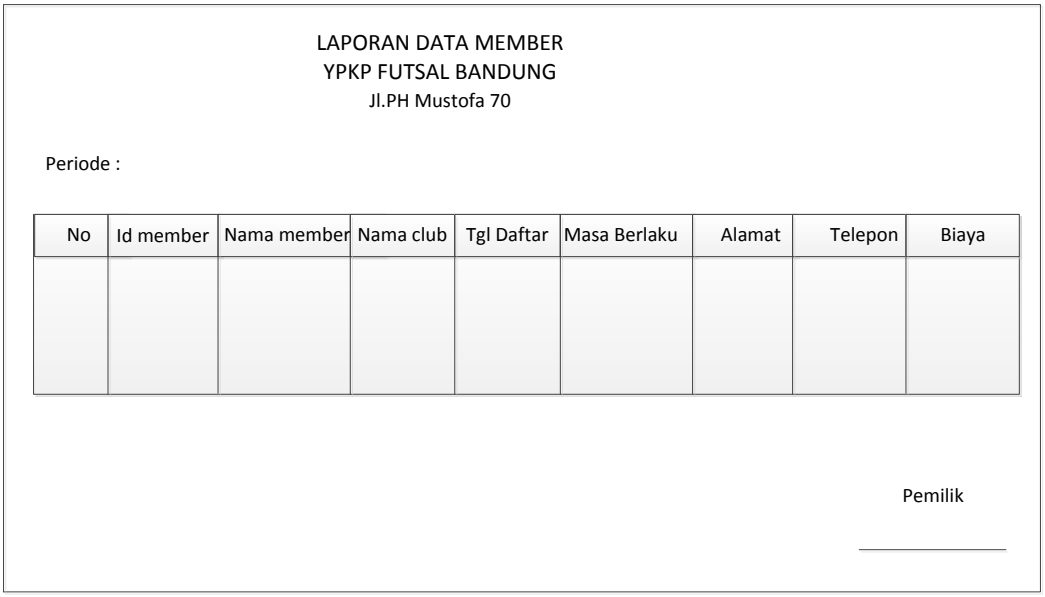
No	Id transaksi	Tgl transaksi	Tgl sewa	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Nama Lapangan	Jam Mulai	Lama sewa	Jam selesai	Tarif	Bayar	Kembalian	Status

Pemilik

Gambar 4.30. Perancangan Laporan Penyewaan

7. Laporan member

Laporan member berisi mengenai data-data pelanggan yang terdaftar sebagai member pada YPKP Futsal Bandung.


LAPORAN DATA MEMBER
YPKP FUTSAL BANDUNG
Jl.PH Mustofa 70

Periode :

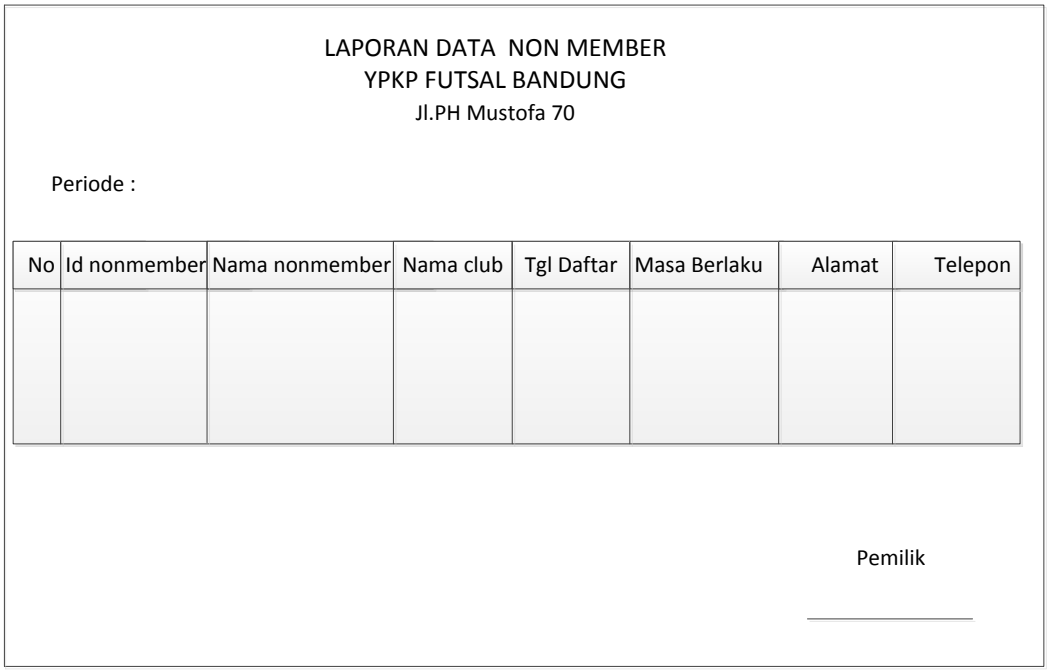
No	Id member	Nama member	Nama club	Tgl Daftar	Masa Berlaku	Alamat	Telepon	Biaya

Pemilik

Gambar 4.31. Perancangan Laporan Member

8. Laporan Non Member

Laporan non member merupakan laporan yang berisikan data data pelanggan yang tidak terdaftar sebagai member pada YPKP Futsal.



LAPORAN DATA NON MEMBER
YPKP FUTSAL BANDUNG
Jl.PH Mustofa 70

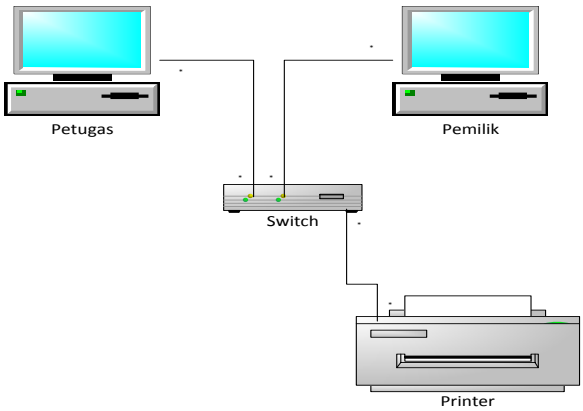
Periode :

No	Id nonmember	Nama nonmember	Nama club	Tgl Daftar	Masa Berlaku	Alamat	Telepon

Pemilik

Gambar 4.32. Perancangan Laporan Non Member

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan



Gambar 4.33. Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4 Implementasi

Implementasi merupakan kelanjutan dari perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang telah di buat. Aplikasi ini dibuat menggunakan Java Netbeans IDE 7.4 sebagai *software* aplikasi program serta MySQL sebagai *software* aplikasi pengolahan *database.*

4.4.1 Batasan Implementasi

Dalam pengimplementasian aplikasi ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan dari implementasi, hal ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup pemahaman. Adapun batasan-batasan dari implementasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tampilan aplikasi menggunakan bahasa indonesia.
2. Sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis desktop pada YPKP Futsal Bandung ini digunakan untuk pengelolaan data lapangan, pengolahan data penyewaan, serta pelunasan penyewaan, pembatalan penyewaan, serta pembuatan laporan secara periodik.
3. Database yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi penyewaan lapangan ini adalah MySQL.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) digunakan untuk mendukung dari Sistem operasi (SO) dan aplikasi database. Adapun perangkat lunak pengembangan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. NetBeans IDE 7.4 digunakan didalam pembuatan codeprogram dimana NetBeans merupakan perangkat lunak yang menyediakan fasilitas memadai untuk membuat suatu program aplikasi.
2. MySQL digunakan sebagai database.
3. iReport digunakan didalam pembuatan laporan dan faktur.
4. Xampp digunakan sebagai localserver.
5. Sistem operasi menggunakan windows 7.
6. Library SMSlib digunakan sebagai penghubung antara aplikasi desktop terhadap telepon genggam pelanggan.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang di gunakan di sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis desktop pada YPKP futsal ini berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menjalankan sistem informasi tersebut di antaranya :

1. Processor minimum : intel pentium 4
2. Harddisk minimum : 50 gb
3. RAM minimum : 1gb
4. Mouse, monitor, dan keyboard

4.4.4 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data akan menjelaskan mengenai basis data akan dibahas dengan menggunakan bahasa SQL , Implementasi basis data diambil

berdasarkan perancangan basis data yang telah dibuat sebelumnya, Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

1. Tabel Pengguna

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_pengguna` (
  `id_pengguna` varchar(7) NOT NULL,
  `nama_pengguna` varchar(20) NOT NULL,
  `password` varchar(10) NOT NULL,
  `bagian` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_pengguna`)
)
```

2. Tabel Member

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_member` (
  `id_member` varchar(7) NOT NULL,
  `nama_member` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_club` varchar(20) NOT NULL,
  `tgl_daftar` varchar(20) NOT NULL,
  `masa_berlaku` varchar(20) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `tlp` varchar(20) NOT NULL,
  `biaya` double(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_member`)
)
```

3. Tabel non member

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_nonmember` (
  `id_nonmember` varchar(7) NOT NULL,
  `nama_nonmember` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_club` varchar(20) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `tlp` varchar(20) NOT NULL,
 PRIMARY KEY  (`id_nonmember`), )
```

4. Tabel Jadwal

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_jadwal` (
  `id_jadwal` varchar(7) NOT NULL,
  `tgl_sewa` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_lapangan` varchar(20) NOT NULL,
  `jam_mulai` int(20) NOT NULL,
  `id_transaksi` varchar(7) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_jadwal`)
    )
```

5. Tabel Transaksi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_transaksi` (
  `id_transaksi` varchar(7) NOT NULL,
  `tgl_transaksi` date NOT NULL,
```

```
  `tgl_sewa` date NOT NULL,
  `tgl_pelunasan` date default NULL,
  `id_anggota` varchar(7) NOT NULL,
  `nama_pelanggan` varchar(20) NOT NULL,
  `id_lapangan` varchar(7) NOT NULL,
  `jam_mulai` int(30) NOT NULL,
  `lama_sewa` int(30) NOT NULL,
  `jam_selesai` int(30) NOT NULL,
  `tarif` int(30) NOT NULL,
  `total_bayar` int(20) NOT NULL,
  `kembalian` int(20) NOT NULL,
  `status` enum('Lunas','Belum Lunas') NOT NULL,
`status2` enum('Belum Bermain','Sedang Bermain','Telah Bermain','Batal') NOT
NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_transaksi`),
  KEY `id_tarif` (`id_lapangan`)
)
```

6. Tabel Tarif

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_tarif` (
  `id_lapangan` varchar(7) NOT NULL,
  `nama_lapangan` varchar(15) NOT NULL,
  `tarif` int(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_lapangan`)
```

```
)
```

7. Tabel Pembatalan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_pembatalan` (
  `id_pembatalan` varchar(7) NOT NULL,
  `tgl_pembatalan` varchar(20) NOT NULL,
  `id_transaksi` varchar(7) NOT NULL,
  `status` varchar(20) NOT NULL,
  `biaya` int(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_pembatalan`)
)
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka dalambentuk form yang ada pada Java. File-file tersebut dapat diakses dan akan menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem. Pada tahap implementasi antar muka ini, lebih menitik beratkan pada implementasi antar muka halaman utama yang merupakan sentral penghubung dengan antar muka yang lain.

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

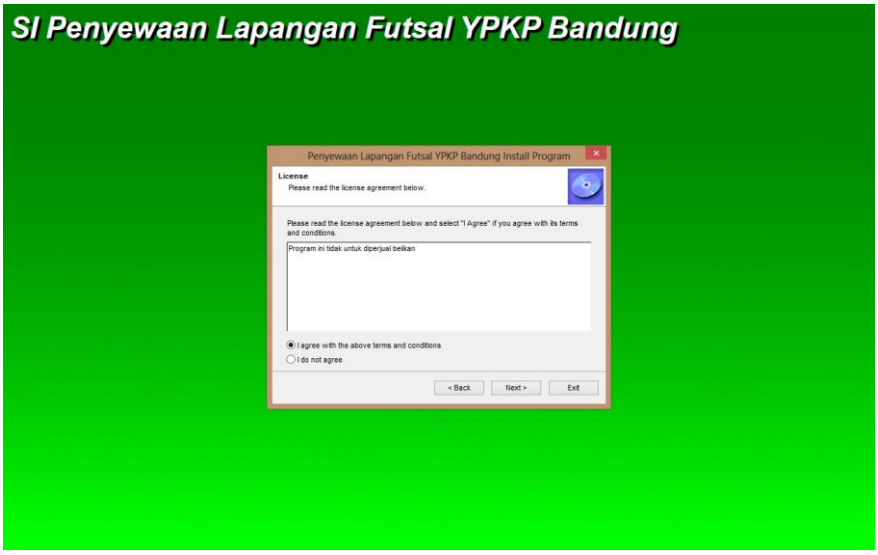
Pada tahap implementasi instalasi program ini, akan menjelaskan bagaimana cara aplikasi ini diinstal pada suatu perangkat komputer, dan berikut tahapannya :

a. Untuk tahap pertama klik 2 kali pada setup aplikasi yang bernama YPKP Bandung.exe, setelah diklik maka akan muncul tampilan sebagai berikut :

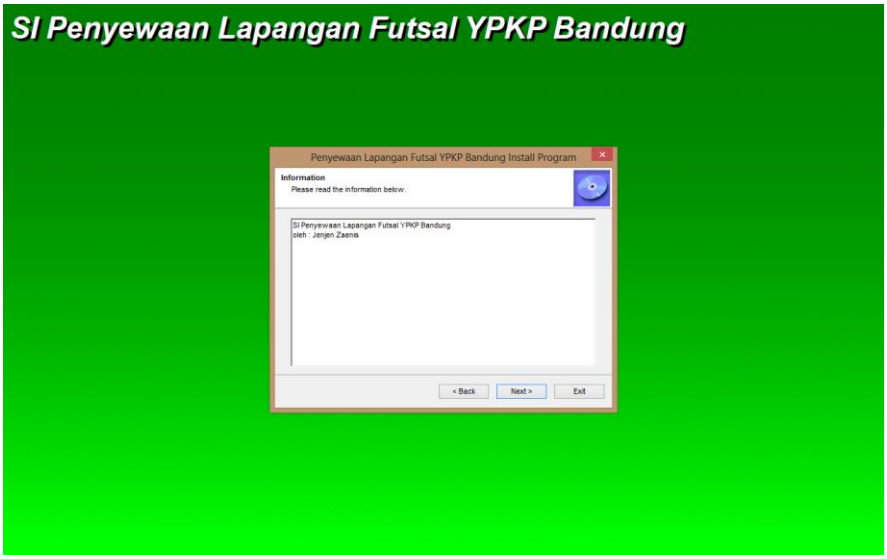


Gambar 4.34. Tampilan awal penginstalan

b. Untuk selanjutnya, klik next maka akan muncul tampilan deskripsi aplikasi, kemudian memilih “I agree with above terms and conditions” dan klik next



Gambar 4.35. Tampilan penyetujuan penginstalan



Gambar 4.36. Tampilan deskripsi aplikasi penginstalan

c. Selanjutnya pilih lokasi penginstalan serta klik next dan start, kemudian tunggu hingga proses penginstalan beres dan tekan tombol exit.



Gambar 4.37. Tampilan lokasi penginstalan aplikasi



Gambar 4.38. Tampilan akhir penginstalan

4.4.7 Penggunaan Aplikasi

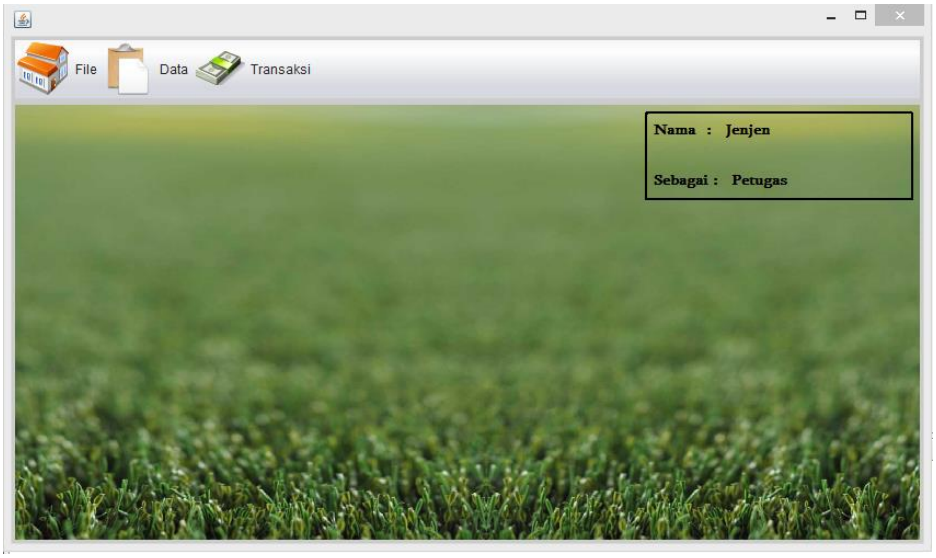
Tahapan penggunaan aplikasi Sistem informasi Penyewaan Lapangan Futsal ini bertujuan agar pengguna dapat menggunakan aplika sesuai dengan fungsinya. Untuk pengguna dalam aplikasi ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu petugas dan pemilik. Dan berikut adalah cara penggunaanya:

1. Buka aplikasi terlebih dahulu, maka akan muncul tampilan login, kemudian isikan username dan passwordnya dan memilih “Petugas”pada field bagian dan klik Masuk.



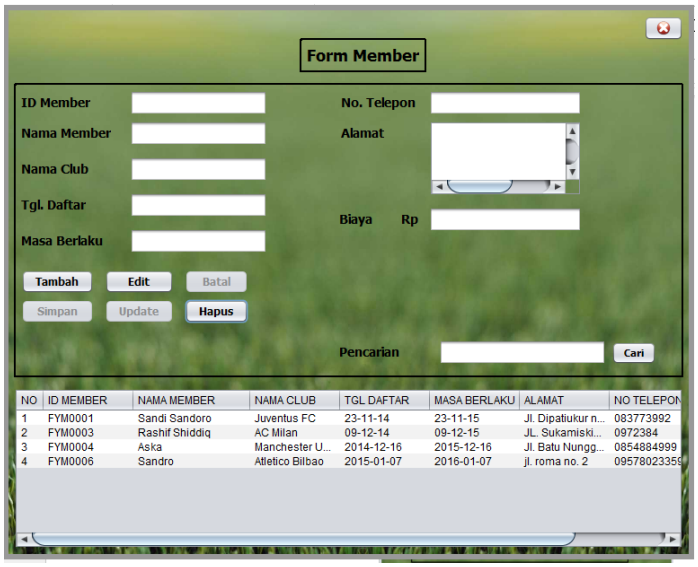
Gambar 4.39. Tampilan form login

2. Setelah berhasil masuk maka akan muncul tampilan menu utama, disini petugas memiliki menu File, Data, dan Transaksi

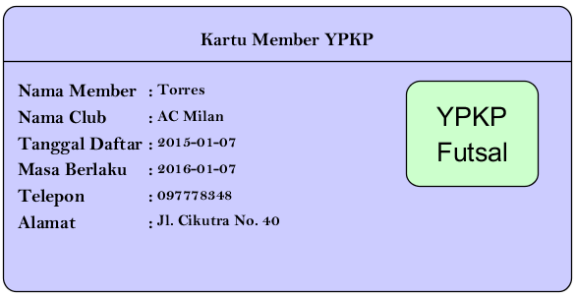


Gambar 4.40. Tampilan menu utama

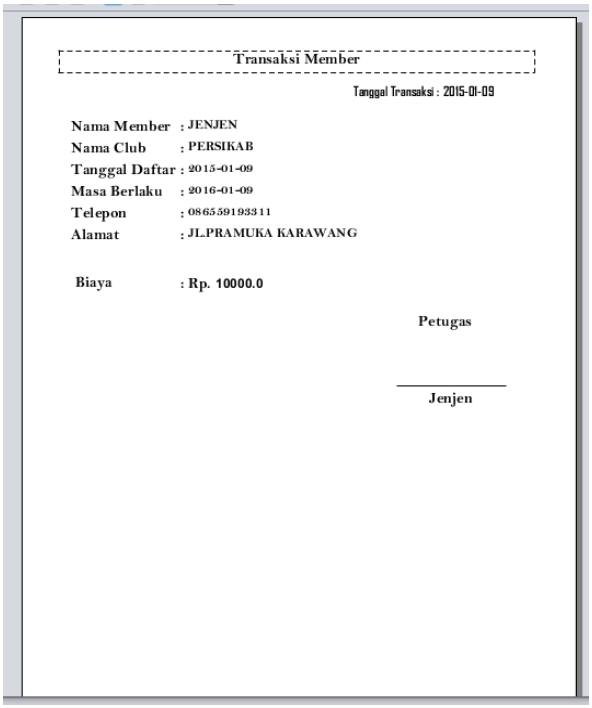
3. Untuk pendaftaran member, masuk pada menu data lalu pilih pelanggan dan pilih member



Gambar 4.41. Tampilan form member

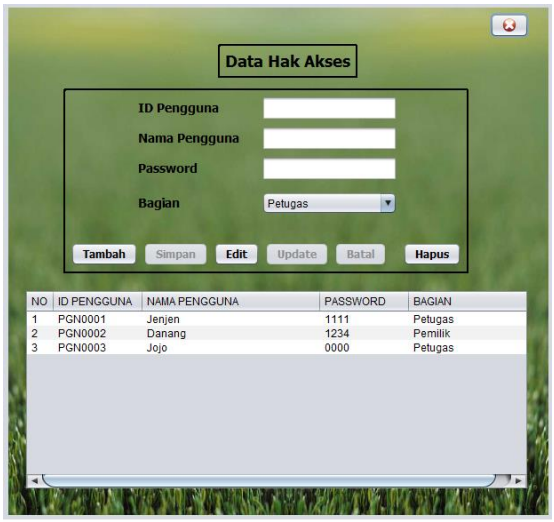


Gambar 4.42. Tampilan kartu member



Gambar 4.43. Tampilan faktur member

4. Penambahan data pengguna dapat dilakukan pada menu data dan memilih hak akses



Gambar 4.44. Tampilan form hak akses

5. Penmabahan data lapangan dapat dilakukan pada menu data dan memilih lapangan

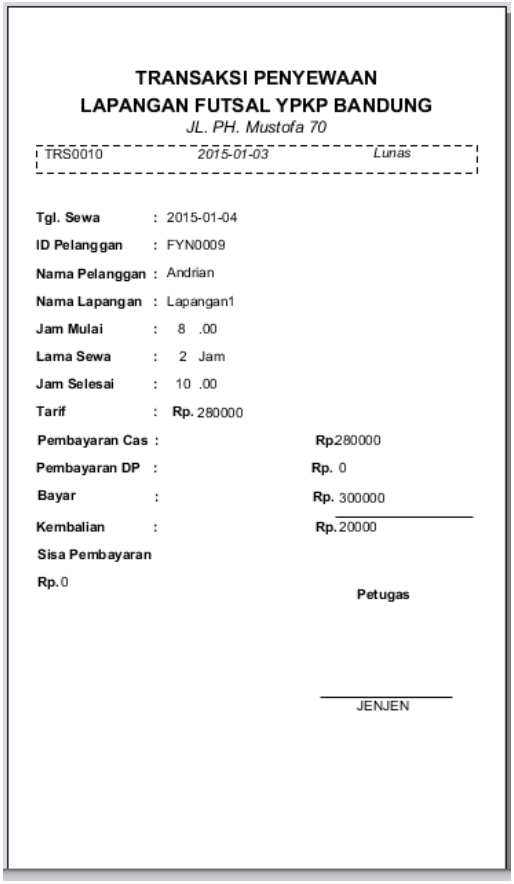


Gambar 4.45. Tampilan form tarif lapangan

6. Pada proses transaksi penyewaan dapat diakses pada menu transaksi dan memilih penyewaan



Gambar 4.46. Tampilan form penyewaan



TRANSAKSI PENYEWAAN
LAPANGAN FUTSAL YPKP BANDUNG
JL. PH. Mustofa 70

TRS0010 2015-01-03 Lunas

Tgl. Sewa : 2015-01-04
ID Pelanggan : FYN0009
Nama Pelanggan : Andrian
Nama Lapangan : Lapangan1
Jam Mulai : 8 .00
Lama Sewa : 2 Jam
Jam Selesai : 10 .00
Tarif : Rp. 280000

Pembayaran Cas : Rp280000
Pembayaran DP : Rp. 0
Bayar : Rp. 300000
Kembalian : Rp. 20000

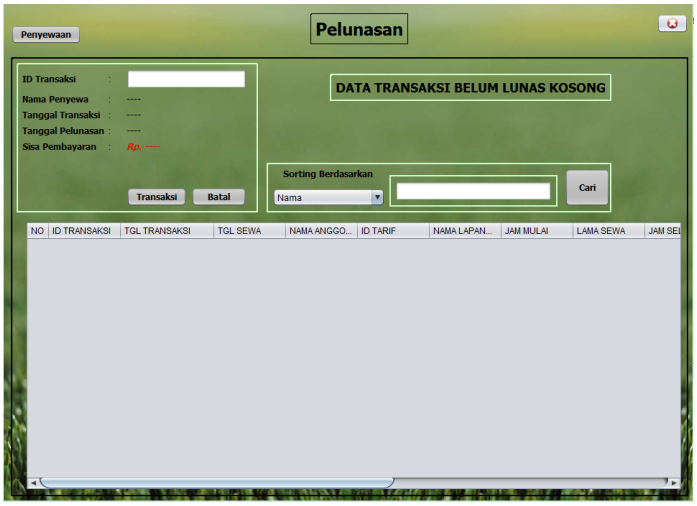
Sisa Pembayaran
Rp. 0

Petugas

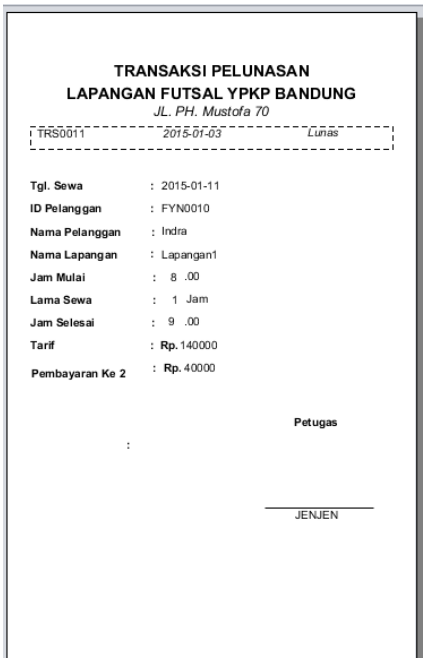
JENJEN

Gambar 4.47. Tampilan bukti transaksi penyewaan

7. Dan pada transaksi pelunasan masih pada form penyewaan dengan memilih tombol pelunasan yang ada pada pojok kiri atas



Gambar 4.48. Tampilan form pelunasan



TRANSAKSI PELUNASAN
LAPANGAN FUTSAL YPKP BANDUNG
JL. PH. Mustofa 70

TRS0011 2015-01-03 Lunas

Tgl. Sewa	:	2015-01-11
ID Pelanggan	:	FYN0010
Nama Pelanggan	:	Indra
Nama Lapangan	:	Lapangan1
Jam Mulai	:	8 .00
Lama Sewa	:	1 Jam
Jam Selesai	:	9 .00
Tarif	:	Rp. 140000
Pembayaran Ke 2	:	Rp. 40000

Petugas

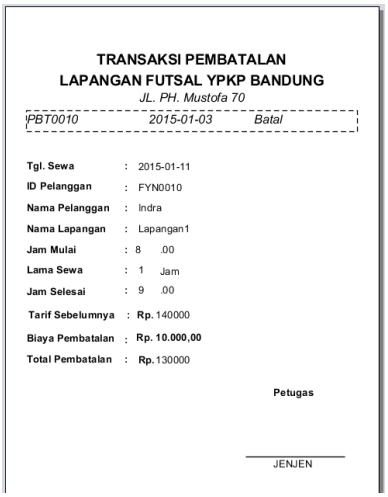
JENJEN

Gambar 4.49. Tampilan bukti transaksi pelunasan

8. Proses pembatalan dapat diakses pada menu transaksi dengan memilih pembatalan



Gambar 4.50. Tampilan form pembatalan



TRANSAKSI PEMBATALAN
LAPANGAN FUTSAL YPKP BANDUNG
JL. PH. Mustofa 70

PBT0010 2015-01-03 Batal

Tgl. Sewa	:	2015-01-11
ID Pelanggan	:	FYN0010
Nama Pelanggan	:	Indra
Nama Lapangan	:	Lapangan1
Jam Mulai	:	8 .00
Lama Sewa	:	1 Jam
Jam Selesai	:	9 .00
Tarif Sebelumnya	:	Rp. 140000
Biaya Pembatalan	:	Rp. 10.000,00
Total Pembatalan	:	Rp. 130000

Petugas

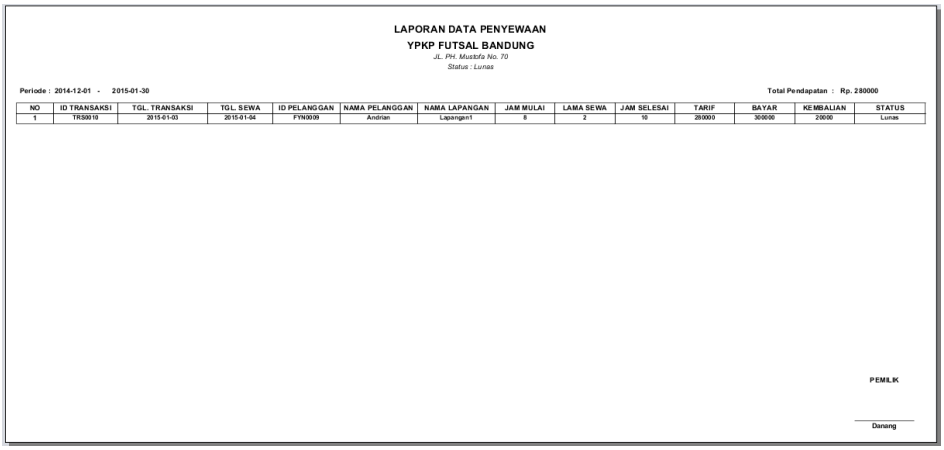
JENJEN

Gambar 4.51. Tampilan bukti pembatalan

9. Untuk menampilkan laporan lunas, belum lunas, batal, member dan non member hanya dapat diakses oleh pemilik dengan login sebagai pemilik dan masuk ke menu utama lalu memilih menu laporan. Untuk setiap penyewaan lunas dan belum lunas dilakuka pengisian tanggal awal dan tanggal akhir serta memilih lapangan sedangkan untuk laporan member, non-member dan pembatalan hanya melakukan pengisian tanggal awal dan tanggal akhir.



Gambar 4.52. Tampilan form laporan penyewaan lunas



LAPORAN DATA PENYEWAAN

YPKP FUTSAL BANDUNG

JL. PH. Mustofa No. 70

Status : Lunas

Periode : 2014-12-01 - 2015-01-30 Total Pendapatan : Rp. 280000

NO	ID TRANSAKSI	TGL. TRANSAKSI	TGL. SEWA	ID PELANGGAN	NAMA PELANGGAN	NAMA LAPANGAN	JAM MULAI	LAMA SEWA	JAM SELESAI	TARIF	BAYAR	KEMBALIAN	STATUS
1	TR30010	2015-01-03	2015-01-04	FYN0009	Andrian	Lapangan1	8	2	10	280000	300000	20000	Lunas

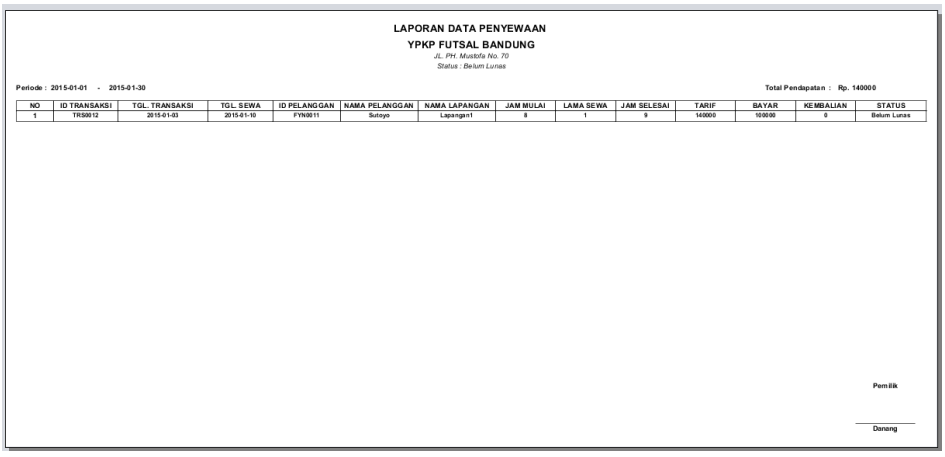
PEMILIK

Danang

Gambar 4.53. Tampilan laporan penyewaan lunas



Gambar 4.54. Tampilan form laporan penyewaan belum lunas



LAPORAN DATA PENYEWAAN

YPKP FUTSAL BANDUNG

JL. PH. Mustofa No. 70

Status : Belum Lunas

Periode : 2015-01-01 - 2015-01-30 Total Pendapatan : Rp. 140000

NO	ID TRANSAKSI	TGL. TRANSAKSI	TGL. SEWA	ID PELANGGAN	NAMA PELANGGAN	NAMA LAPANGAN	JAM MULAI	LAMA SEWA	JAM SELESAI	TARIF	BAYAR	KEMBALIAN	STATUS
1	TR30012	2015-01-03	2015-01-10	FYN0011	Sutoyo	Lapangan1	8	1	9	140000	100000	0	Belum Lunas

Pemilik

Danang

Gambar 4.55. Tampilan laporan penyewaan belum lunas



Gambar 4.56. Tampilan form laporan pembatalan



LAPORAN DATA PENYEWAAN
YPKP FUTSAL BANDUNG
JL. PH. Mustofa No. 70
Status : Batal

Periode : 2014-12-01 - 2015-01-30

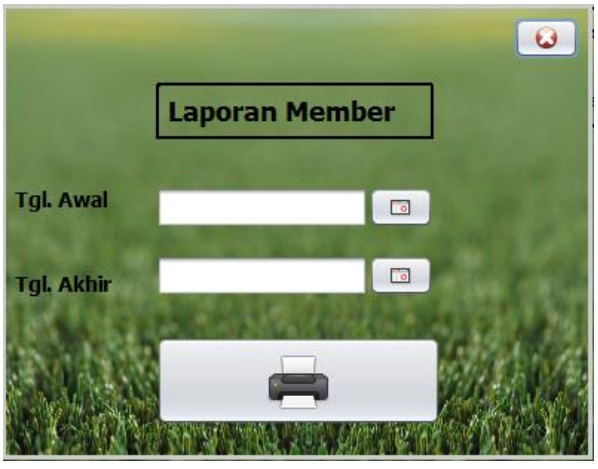
Total Pendapatan : Rp. 1592000

NO	ID PEMBATALAN	TGL. PEMBATALAN	TGL. SEWA	ID PELANGGAN	NAMA PELANGGAN	NAMA LAPANGAN	JAM MULAI	LAMA SEWA	JAM SELESAI	TARIF	BIAYA PEMBATALAN
1	PBT0001	2014-12-27	2014-12-28	FYM0005	ZAENIS	Lapangan1	8	2	10	242000	10000
2	PBT0002	2014-12-27	2014-12-28	FYN0001	JENJEN	Lapangan1	9	2	11	270000	10000
3	PBT0003	2014-12-27	2014-12-28	FYN0002	TIO	Lapangan2	8	2	10	140000	10000
4	PBT0004	2014-12-30	2014-12-28	FYN0003	SETYONO	Lapangan1	8	1	9	90000	10000
5	PBT0005	2014-12-30	2014-12-31	FYN0004	DANI	Lapangan2	8	2	10	140000	10000
6	PBT0006	2014-12-30	2014-12-31	FYN0005	REDHO	Lapangan3	8	1	9	40000	10000
7	PBT0007	2014-12-30	2014-12-31	FYN0006	KEMAL	Lapangan1	8	2	10	130000	10000
8	PBT0008	2015-01-03	2015-01-05	FYN0007	ZAE	Lapangan1	13	2	15	140000	10000
9	PBT0009	2015-01-03	2015-01-10	FYN0008	JEN	Lapangan1	13	2	15	270000	10000
10	PBT0010	2015-01-03	2015-01-11	FYN0010	Indra	Lapangan1	8	1	9	130000	10000

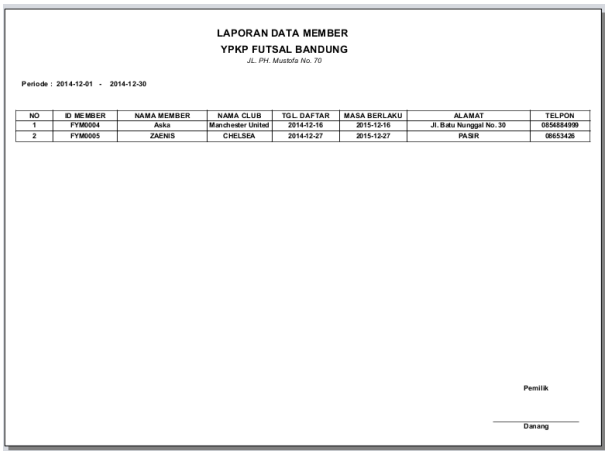
PEMILIK

Danang

Gambar 4.57. Tampilan laporan pembatalan



Gambar 4.58. Tampilan form laporan member



LAPORAN DATA MEMBER
YPKP FUTSAL BANDUNG
JL. PH. Mustofa No. 70

Periode : 2014-12-01 - 2014-12-30

NO	ID MEMBER	NAMA MEMBER	NAMA CLUB	TGL. DAFTAR	MASA BERLAKU	ALAMAT	TELPON
1	FYM0004	Aska	Manchester United	2014-12-16	2015-12-16	Jl. Batu Nunggal No. 30	0856884999
2	FYM0005	ZAENIS	CHELSEA	2014-12-27	2015-12-27	PASIR	08653426

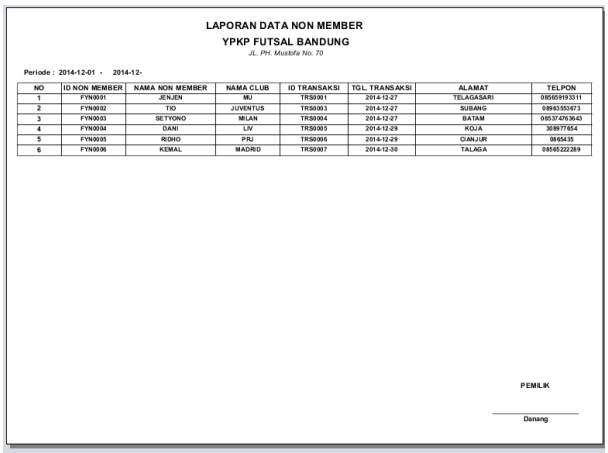
Pemilik

Danang

Gambar 4.59. Tampilan laporan member



Gambar 4.60. Tampilan form laporan non member



LAPORAN DATA NON MEMBER
YPKP FUTSAL BANDUNG
JL. PH. Mustofa No. 70

Periode : 2014-12-01 - 2014-12-

NO	ID NON MEMBER	NAMA NON MEMBER	NAMA CLUB	ID TRANSAKSI	TGL. TRANSAKSI	ALAMAT	TELPON
1	FYN0001	JENJEN	MU	TRS0001	2014-12-27	TELAGASARI	085659193311
2	FYN0002	TIO	JUVENTUS	TRS0003	2014-12-27	SUBANG	08963553573
3	FYN0003	SETYONO	MILAN	TRS0004	2014-12-27	BATAM	08537478643
4	FYN0004	DANI	LIV	TRS0005	2014-12-29	KOJA	308877654
5	FYN0005	RIDHO	PRJ	TRS0006	2014-12-29	CIANJUR	0856435
6	FYN0006	KEMAL	MADRID	TRS0007	2014-12-30	TALAGA	08565222289

PEMILIK

Danang

Gambar 4.61. Tampilan laporan non member

4.5 Pengujian

Tahap Pengujian merupakan tahapan dimana dilakukannya pengujian perangkat lunak untuk mengetahui sistem dalam perangkat lunak tersebut apakah bekerja sesuai fungsinya atau tidak. Selain itu tahap pengujian perangkat lunak ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas yang dimiliki perangkat lunak tersebut tersebut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* ini digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang.

4.5.1 Rencana Pengujian

Tahap rencana pengujian perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan teknik pengujian *BlackBox* yang akan dikelompokan dalam tabel. Berikut ini adalah hasil dari pengujian dari sistem informasi penyewaan lapangan futsal.

Tabel 4.7. Tabel rencana pengujian

No	Komponen yang Diuji	Skenario Butir Uji	Metode Pengujian
1.	Form login	Memilih launcher icon shortcut Futsal YPKP	Black box
2.	Memilih masuk pada form login	Memilih tombol Masuk	Black box
3.	Memilih batal pada form login	Memilih tombol Batal	Black box
4.	Menu utama Keseluruhan	Memilih launcher icon shortcut Futsal YPKP	Black box
5.	Memilih menu item exit di menu file pada menu utama	Memilih tombol Exit	Black box

6.	Memilih menu item logout di menu fie pada menu utama	Memilih tombol Logout	Black box
7.	Memilih sub menu item member di menu data pada menu utama	Memilih tombol Member	Black box
8.	Memilih tambah pada form member	Memilih tombol tambah	Black box
9.	Memilih simpan pada form member	Memilih tombol simpan	Black box
10.	Memilih edit pada form member	Memilih tombol edit	Black box
11.	Memilih update pada form member	Memilih tombol update	Black box
12.	Memilih batal pada form member	Memilih tombol batal	Black box
13.	Memilih hapus pada form member	Memilih tombol hapus	Black box
14.	Memilih cari pada form member	Memilih tombol cari	Black box
15.	Memilih x pada form member	Memilih tombol x	Black box
16.	Memilih sub menu item non member di menu data pada menu utama	Memilih tombol Non member	Black box
17.	Memilih x pada form non member	Memilih tombol x	Black box
18.	Memilih menu item lapangan di menu data pada menu utama	Memilih tombol Lapangan	Black box
19.	Memilih tambah pada form lapangan	Memilih tombol tambah	Black box
20.	Memilih simpan pada form lapangan	Memilih tombol simpan	Black box

21.	Memilih edit pada form lapangan	Memilih tombol edit	Black box
22.	Memilih update pada form lapangan	Memilih tombol update	Black box
23.	Memilih batal pada form lapangan	Memilih tombol batal	Black box
24.	Memilih hapus pada form lapangan	Memilih tombol hapus	Black box
25.	Memilih close pada form lapangan	Memilih tombol close	Black box
26.	Memilih menu item hak akses di menu data pada menu utama	Memilih tombol Hak akses	Black box
27.	Memilih tambah pada form hak akses	Memilih tombol tambah	Black box
28.	Memilih simpan pada form hak akses	Memilih tombol simpan	Black box
29.	Memilih edit pada form hak akses	Memilih tombol edit	Black box
30.	Memilih update pada form hak akses	Memilih tombol update	Black box
31.	Memilih batal pada form hak akses	Memilih tombol batal	Black box

32.	Memilih hapus pada form hak akses	Memilih tombol hapus	Black box
33.	Memilih x pada form hak akses	Memilih tombol x	Black box
34.	Memilih menu item penyewaan di menu transaksi pada menu utama	Memilih tombol penyewaan	Black box
35.	Memilih pelunasan pada form penyewaan	Memilih tombol Pelunasan	Black box
36.	Memilih member pada form penyewaan	Memilih radio button Member	Black box
37.	Memilih non member pada form penyewaan	Memilih radio button Non member	Black box
38.	Memilih x pada form penyewaan	Memilih tombol X	Black box
39.	Memilih transaksi pada form penyewaan	Memilih tombol Transaksi	Black box
40.	Memilih batal pada form penyewaan	Memilih tombol Batal	Black box
41.	Memilih penyewaan pada form pelunasan	Memilih tombol Penyewaan	Black box

42.	Memilih x pada form pelunasan	Memilih tombol X	Black box
43.	Memilih transaksi pada form pelunasan	Memilih tombol pelunasan	Black box
44.	Memilih batal pada form pelunasan	Memilih tombol Batal	Black box
45.	Memilih cari pada form pelunasan	Memilih tombol Cari	Black box
46.	Memilih pilih pada form pelunasan	Memilih tombol Pilih	Black box
47.	Memilih menu item pembatalan di menu transaksi pada menu utama	Memilih tombol Pembatalan	Black box
48.	Memilih x pada form pembatalan	Memilih tombol X	Black box
49.	Memilih cari pada form pembatalan	Memilih tombol Cari	Black box
50.	Memilih pembatalan pada form pembatalan	Memilih tombol Pembatalan	Black box
51.	Memilih sub menu item member di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Member	Black box
52.	Memilih cetak laporan pada form laporan member	Memilih tombol Cetak laporan	Black box
53.	Memilih x pada form	Memilih tombol	Black box

54.	Memilih sub menu item non member di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Non member	Black box
55.	Memilih cetak laporan pada form laporan non member	Memilih tombol Cetak laporan	Black box
56.	Memilih x pada form laporan non member	Memilih tombol X	Black box
57.	Memilih sub menu item lunas di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Lunas	Black box
58.	Memilih cetak laporan pada form laporan lunas	Memilih tombol Cetak laporam	Black box
59.	Memilih x pada form laporan lunas	Memilih tombol X	Black box
60.	Memilih sub menu item belum lunas di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Belum Lunas	Black box
61.	Memilih cetak laporan pada form laporan belum lunas	Memilih tombol Cetak laporan	Black box
62.	Memilih x pada form laporan belum lunas	Memilih tombol X	Black box
63.	Memilih sub menu item batal di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Batal	Black box
64.	Memilih cetak laporan pada form laporan batal	Memilih tombol Cetak laporan	Black box
65.	Memilih x pada form laporan batal	Memilih tombol X	Black box

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Tabel 4.8. Tabel kasus dan hasil uji

No	Kasus Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Form login	Memilih launcher icon shortcut Futsal YPKP	Ketika launcher icon shortcut diklik maka akan muncul form	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
2.	Memilih masuk pada form login	Memilih tombol Masuk	Ketika klik tombol masuk dan inputan username beserta passwordnya sesuai maka akan muncul menu utama	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
3.	Memilih batal pada form login	Memilih tombol Batal	Ketika klik batal maka form login keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
4.	Memilih menu item exit di menu file pada menu utama	Memilih tombol Exit	Ketika klik exit maka form menu utama keluar	[ ]Berhasil [ ] Tidak Berhasil
5.	Memilih menu item logout di menu fie pada menu utama	Memilih tombol Logout	Ketika klik logout maka akan kembali ke form login dan form menu utama keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
6.	Memilih sub menu item member di menu data pada menu utama	Memilih tombol Member	Ketika klik sub menu item member maka akan muncul form member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
7.	Memilih tambah pada form member	Memilih tombol tambah	Ketika klik tambah maka kolom-kolom pada form member bisa diinputkan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

8.	Memilih simpan pada form member	Memilih tombol simpan	Ketika klik simpan maka data yang diinputkan akan tersimpan di database dan muncul pada tabel di form member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
9.	Memilih edit pada form member	Memilih tombol edit	Ketika klik edit maka data yang dipilih akan muncul pada kolom-kolom di form member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
10.	Memilih update pada form member	Memilih tombol update	Ketika klik update maka data yang telah diedit akan terupdate	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
11.	Memilih batal pada form member	Memilih tombol batal	Ketika klik batal maka data yang telah di inputkan pada kolom-kolom di form member akan terhapus	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
12.	Memilih hapus pada form member	Memilih tombol hapus	Ketika klik hapus maka data yang telah dipilih akan terhapus dari database dan tidak muncul pada tabel di form member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
13.	Memilih cari pada form member	Memilih tombol cari	Ketika klik cari maka data yang dinputkan pada kolom pencarian akan diproses untukdimlkan pada tabel	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

14.	Memilih x pada form member	Memilih tombol x	Ketika klik tombol x maka form member akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
15.	Memilih sub menu item non member di menu data pada menu utama	Memilih tombol Non member	Ketika klik non member maka akan muncul form non member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
16.	Memilih x pada form non member	Memilih tombol x	Ketika klik tombol x maka form non member akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
17.	Memilih menu item lapangan di menu data pada menu utama	Memilih tombol Lapangan	Ketika klik lapangan maka akan muncul form lapangan	] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
18.	Memilih tambah pada form lapangan	Memilih tombol tambah	Ketika klik tambah maka kolom-kolom pada form lapangan bisa diinputkan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
19.	Memilih simpan pada form lapangan	Memilih tombol simpan	Ketika klik simpan maka data yang diinputkan akan tersimpan di database dan muncul pada tabel di form lapangan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
20.	Memilih edit pada form lapangan	Memilih tombol edit	Ketika klik edit maka data yang dipilih akan muncul pada kolom-kolom di form lapangan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
21.	Memilih update pada form lapangan	Memilih tombol update	Ketika klik update maka data yang telah diedit akan terupdate	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

22.	Memilih batal pada form lapangan	Memilih tombol batal	Ketika klik batal maka data yang telah di inputkan pada kolom-kolom di form lapangan akan terhapus	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
23.	Memilih hapus pada form lapangan	Memilih tombol hapus	Ketika klik hapus maka data yang telah dipilih akan terhapus dari database dan tidak muncul pada tabel di form lapangan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
24.	Memilih close pada form lapangan	Memilih tombol close	Ketika klik tombol close maka form lapangan akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
25.	Memilih menu item hak akses di menu data pada menu utama	Memilih tombol Hak akses	Ketika klik hak akses maka akan muncul form hak akses	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
26.	Memilih tambah pada form hak akses	Memilih tombol tambah	Ketika klik tambah maka kolom-kolom pada form hak akses bisa diinputkan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
27.	Memilih simpan pada form hak akses	Memilih tombol simpan	Ketika klik simpan maka data yang diinputkan akan tersimpan di database dan muncul pada tabel di form hak akses	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

28.	Memilih edit pada form hak akses	Memilih tombol edit	Ketika klik edit maka data yang dipilih akan muncul pada kolom-kolom di form hak akses	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
29.	Memilih update pada form hak akses	Memilih tombol update	Ketika klik update maka data yang telah diedit akan terupdate	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
30.	Memilih batal pada form hak akses	Memilih tombol batal	Ketika klik batal maka data yang telah di inputkan pada kolom-kolom di form hak akses akan terhapus	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
31.	Memilih hapus pada form hak akses	Memilih tombol hapus	Ketika klik hapus maka data yang telah dipilih akan terhapus dari database dan tidak muncul pada tabel di form hak akses	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
32.	Memilih x pada form hak akses	Memilih tombol x	Ketika klik x maka form hak akses akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
33.	Memilih menu item penyewaan di menu transaksi pada menu utama	Memilih tombol penyewaan	Ketika klik penyewaan maka akan muncul form penyewaan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
34.	Memilih pelunasan pada form penyewaan	Memilih tombol Pelunasan	Ketika klik tombol pelunasan maka akan muncul form pelunasan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

35.	Memilih member pada form penyewaan	Memilih radio button Member	Ketika klik radio button member maka hanya menginputkan kode member untuk pengisiian data calon penyewa pada form penyewaan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
36.	Memilih non member pada form penyewaan	Memilih radio button Non member	Ketika klik radio button member maka hanya menginputkan nama,nama club, alamat, telepon untuk pengisiian data calon penyewa pada form penyewaan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
37.	Memilih x pada form penyewaan	Memilih tombol X	Ketika klik tombol x maka form penyewaan akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
38.	Memilih transaksi pada form penyewaan	Memilih tombol Transaksi	Ketika klik transaksi maka data penyewa akan tersimpan di database dan akan muncul laporan transaksi penyewaan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
39.	Memilih batal pada form penyewaan	Memilih tombol Batal	Ketika klik batal maka form penyewaan akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

40.	Memilih penyewaan pada form pelunasan	Memilih tombol Penyewaan	Ketika klik penyewaan maka akan muncul form penyewaan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
41.	Memilih x pada form pelunasan	Memilih tombol X	Ketika klik x maka form pelunasan akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
42.	Memilih transaksi pada form pelunasan	Memilih tombol pelunasan	Ketika klik transaksi maka data pelunasan akan tersimpann pada database danmuncul pada tabel di form pelunasan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
43.	Memilih batal pada form pelunasan	Memilih tombol Batal	Ketika klik batal maka data yang akan dilunaskan akan kembali kosong pada kolom data pelunasan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
44.	Memilih cari pada form pelunasan	Memilih tombol Cari	Ketika klik cari maka data yang diinputkan pada kolom pencarian akan diproses dan dimunculkan di tabel	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
45.	Memilih pilih pada form pelunasan	Memilih tombol Pilih	Ketika klik pilih maka data yang telah terpilih ditabel akan ditampilkan pada kolom-kolom inputan	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

46.	Memilih menu item pembatalan di menu transaksi pada menu utama	Memilih tombol Pembatalan	Ketika klik pembatalan maka akan muncul	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
47.	Memilih x pada form pembatalan	Memilih tombol X	Ketika klik x maka form pembatalan akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
48.	Memilih cari pada form pembatalan	Memilih tombol Cari	Ketika klik cari maka data yang diinputkan pada kolom pencarian akan di proses dan ditampilkan pada tabel	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
49.	Memilih pembatalan pada form pembatalan	Memilih tombol Pembatalan	Ketika klik tombol pembatalan maka data yang akan dibatalkan akan diproses jika berhasil maka tidak akan muncul pada tabel	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
50.	Memilih sub menu item member di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Member	Ketika klik member maka akan muncul form laporan member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
51.	Memilih cetak laporan pada form laporan member	Memilih tombol Cetak laporan	Ketika klik cetak laporan maka akan muncul laporan member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
52.	Memilih x pada form	Memilih tombol	Ketika klik x maka form laporan member akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
53.	Memilih sub menu item non member di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Non member	Ketika klik member maka akan muncul form laporan non member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

54.	Memilih cetak laporan pada form laporan non member	Memilih tombol Cetak laporan	Ketika klik cetak laporan maka akan muncul laporan non member	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
55.	Memilih x pada form laporan non member	Memilih tombol X	Ketika klik x maka form laporan non member akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
56.	Memilih sub menu item lunas di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Lunas	Ketika klik member maka akan muncul form laporan lunas	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
57.	Memilih cetak laporan pada form laporan lunas	Memilih tombol Cetak laporam	Ketika klik cetak laporan maka akan muncul laporan lunas	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
58.	Memilih x pada form laporan lunas	Memilih tombol X	Ketika klik x maka form laporan lunas akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
59.	Memilih sub menu item belum lunas di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Belum Lunas	Ketika klik member maka akan muncul form laporan belum lunas	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
60.	Memilih cetak laporan pada form laporan belum lunas	Memilih tombol Cetak laporan	Ketika klik cetak laporan maka akan muncul laporan belum lunas	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
61.	Memilih x pada form laporan belum lunas	Memilih tombol X	Ketika klik x maka form laporan belum lunas akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
62.	Memilih sub menu item batal di menu laporan pada menu utama	Memilih tombol Batal	Ketika klik member maka akan muncul form laporan batal	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

63.	Memilih cetak laporan pada form laporan batal	Memilih tombol Cetak laporan	Ketika klik cetak laporan maka akan muncul laporan batal	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
64.	Memilih x pada form laporan batal	Memilih tombol X	Ketika klik x maka form laporan batal akan keluar	[ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang di lakukan pada aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal pada YPKP Futsal Bandung diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembangunan aplikasi penyewaan lapangan futsal ini sudah sesuai dengan fungsinya dan memberikan hasil yang di harapkan.