BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah gambaran, perancangan dan pembuatan skema atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi dan tujuan. Elemen-elemen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada user. Dalam pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang ada, baik secara keseluruhan maupun memperbaiki sistem yang telah ada.

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan, mulai dari sistem diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Bila sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan-permasalahan yang kritis serta dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ketahap yang pertama yaitu perencanaan sistem. Siklus ini disebut juga dengan siklus hidup suatu sistem.

Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Setelah menganalisis sistem yang sedang berjalan di Comet Futsal saat ini, penulis melihat masih banyak kekurangan–kekurangan yang perlu untuk dilakukan perubahan agar sistem dapat berjalan dengan baik, Adapun Tujuan dari perancangan sistem di Comet Futsal ini adalah ;

1. Membuat sistem informasi pemesanan lapangan futsal berbasis web.
2. Memperbaiki sistem yang lama dengan sistem yang baru
3. Mengelola dan memberikan informasi yang lebih efisien kepada user
4. Dengan adanya sistem informasi pemesanan lapangan futsal diharapkan akan meminimalkan terjadinya kesalahan dalam pemesanan.
5. Dengan sistem ini diharapkan dapat mempermudah dalam pembuatan laporan yang dibutuhkan.
6. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah dalam pencarian data lama jika dibutuhkan.

Adapun Perancangan Sistem ini, meliputi :

1. Perancangan *Use Case Diagram* dan Skenario *Use case Diagram*
2. Perancangan *Activity Diagram*
3. Perancangan *Sequence Diagram*
4. Perancangan *Class Diagram*
5. Perancangan *Object Diagram*
6. Perancangan *Component Diagram*
7. Perancangan *Deployment Diagram*

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pada prinsipnya sistem yang sedang diusulkan tidak jauh berbeda dengan sistem yang sedang berjalan, namun pada prosedurnya penulis mengusulkan beberapa perubahan terhadap sistem yang sedan berjalan. Sistem ini merupakan sistem yang akan diusulkan atau berorientasikan objek, sehingga membutuhkan manajemen sistem yang baik, agar sistem menjadi dinamis.

Pada sistem yang diusulkan diharapkan dapat memberikan hasil sebagai berikut :

1. Dapat membantu petugas untuk mengolah data pemesanan lapangan, penjadwalan lapangan dan mengolah data konsumen dengan mudah.
2. Dapat mencetak laporan penghasilan dan pengeluaran dari hasil pemesanan yang sesuai dengan mudah.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

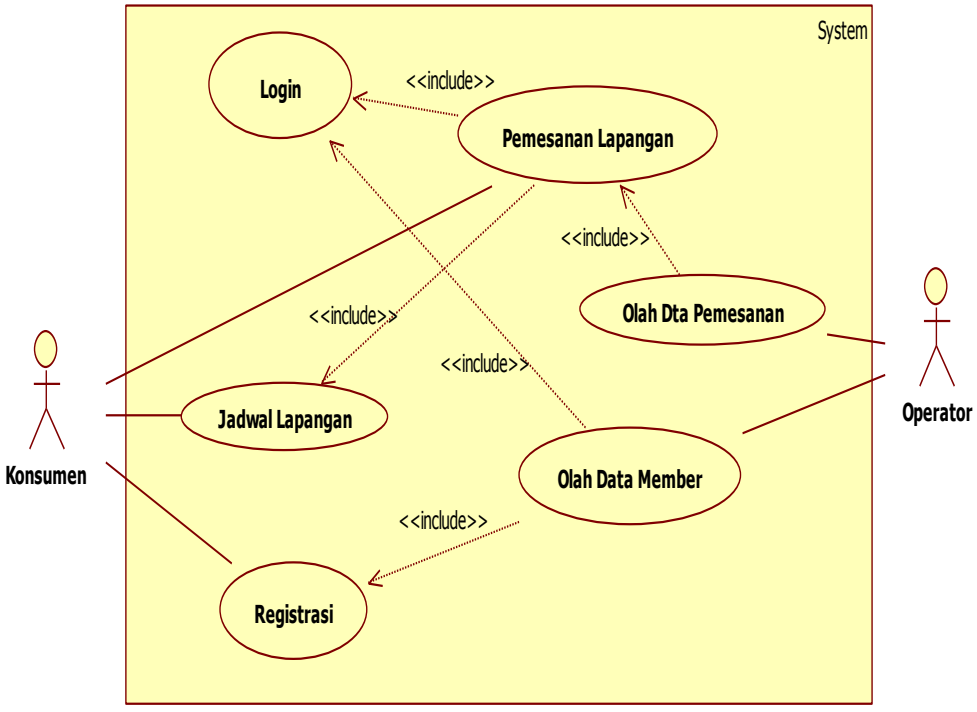
Proses yang dirancang di uraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi beberapa bagian yang sehingga dapat membentuk sebuah sistem menjadi satu kesatuan komponen. Perancangan sistem yang akan di buat mencakup *use case diagram, Activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram, dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik.

Dalam perancangan prosedur ini menjelaskan mengenai sistem yang dibuat dengan simbol-simbol dan gambar, dalam prosedur yang diusulkan ini dimana dalam proses pemesanan lapangan futsal terutama dalam jadwal pemesanan lapangan futsal tidak akan terjadi kesalahan dalam pemakaian lapangan yang sebelumnya sering terjadi kesalahan dalam melakukan penjadwalan lapangan karena masih bersifat manual dan di tulis di schedule board.

4.1.4.1. Use Case Diagram

Use case diagram (diagram use case) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara use case dan actor. Dimana actor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandanan pemakai. *Actor* adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan–pekerjaan tertentu.

Adapun *Use Case Diagram* yang di usulkan pada Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal di Comet Futsal adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1. Perancangan Use Case

4.1.4.2. Skenario Use Case

Skenario Use case adalah alur cerita atau proses-proses yang terjadi pada sistem antara aktor dengan Use Case. Skenario Use Case ditunjukan pada tabel-tabel dibawah ini :

1. Skenario Use Case Login Operator yang diusulkan

Skenario use case login operator pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Skenario Use Case Login Operator

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Login
Aktor	Operator
Tujuan	Untuk mengakses sistem
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masukan Username dan Password.	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukkan. 3. Masuk ke halaman operator.
Skenario Alternatif	
1. Masukan Username dan Password.	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukkan. 3. Menampilkan pesan login tidak valid.

4. Masukkan Id dan password yang valid.	
	5. Mengecek valid tidaknya data masukkan. 6. Masuk ke halaman operator.

2. Skenario Use Case Login Member yang diusulkan

Skenario use case login member pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Skenario Use Case Login Member

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Login
Aktor	Konsumen
Tujuan	Untuk mengakses sistem
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masukan Username dan Password.	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukkan. 3. Masuk ke halaman member.
Skenario Alternatif	
1. Masukan Username dan Password.	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukkan.

	3. Menampilkan pesan login tidak valid.
4. Masukkan Id dan password yang valid.	
	5. Mengecek valid tidaknya data masukkan. 6. Masuk ke halaman member.

3. Skenario Use Case Registrasi yang diusulkan

Skenario use case registrasi pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Skenario Use Case Registrasi

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Registrasi
Aktor	Konsumen
Tujuan	Untuk menjadi anggota member
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Mengisi data yang dibutuhkan.	
	2. Memeriksa valid tidaknya data masukan. 3. Menyimpan data yang telah diisi ke basis data. 4. Pendaftaran berhasil, silahkan login kembali.
Skenario Alternatif	

1. Mengisi data yang dibutuhkan.	
	2. Memeriksa valid tidaknya data masukan. 3. Mengeluarkan pesan bahwa data masukan tidak valid.
4. Memperbaiki data masukan yang tidak valid.	
	5. Memeriksa valid tidaknya data masukan. 6. Menyimpan data yang telah diisi ke basis data. 7. Pendaftaran berhasil, silahkan login kembali.

4. Skenario Use Case Penjadwalan yang diusulkan

Skenario use case penjadwalan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Skenario Use Case Penjadwalan

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Penjadwalan
Aktor	Konsumen
Tujuan	Untuk melihat jadwal
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masukan tanggal.	
	2. Mencari jadwal yang diminta.

	3. Menampilkan tabel jadwal yang diminta.

5. Skenario Use Case Pemesanan Lapangan yang diusulkan

Skenario use case pemesanan lapangan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Skenario Use Case Pemesanan Lapangan

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Pemesanan Lapangan
Aktor	Konsumen
Tujuan	Untuk Memesan Lapangan
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Menampilkan halaman jadwal lapangan.
2. Mengklik pesan lapangan sesuai jam yang diinginkan.	
	3. Menampilkan pesan pemesanan berhasil.
4. Mengklik halaman pemesanan lapangan.	
	5. Menampilkan halaman pemesanan lapangan.
6. Mengisi data yang butuhkan di konfirmasi pembayaran.	
	7. Menampilkan pesan bahwa pemesanan sedang diproses.

Skenario Alternatif	
	1. Menampilkan halaman jadwal lapangan.
2. Mengklik pesan lapangan sesuai jam yang diinginkan.	
	3. Menampilkan pesan pemesanan berhasil.
4. Mengklik halaman pemesanan lapangan.	
	5. Menampilkan halaman pemesanan lapangan.
6. Mengisi data yang butuhkan di konfirmasi pembayaran.	
	7. Mengeluarkan pesan bahwa data masukan tidak valid.
8. Memperbaiki data masukan yang tidak valid.	
	9. Menampilkan pesan bahwa pemesanan sedang diproses.

6. Skenario Use Case Olah Data Pemesanan yang diusulkan

Skenario use case olah data pemesanan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Skenario Use Case Olah Data Pemesanan

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Olah Data Pemesanan
Aktor	Operator
Tujuan	Untuk menyetujui pemesanan
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Menampilkan tabel konfirmasi pemesanan.
2. Menyetujui pemesanan	
	3. Menyimpan data pemesanan ke basis data. 4. Mengubah status yang ada di jadwal lapangan.
Skenario Alternatif	
	1. Menampilkan tabel konfirmasi pemesanan.
2. Tidak menyetujui pemesanan	
	3. Menyimpan data pemesanan ke basis data. 4. Mengubah status yang ada di jadwal lapangan.

7. Skenario Use Case Olah Data Member yang diusulkan

Skenario use case olah data member pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Skenario Use Case Olah Data Member

Use Case Teks	
Nama *Use Case*	Olah Data Member
Aktor	Operator
Tujuan	Untuk mengetahui anggota member
Keadaan Awal	Sistem belum bisa dijalankan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masukan nama anggota.	
	2. Mencari anggota member yang diminta 3. Menampilkan data anggota yang dicari.

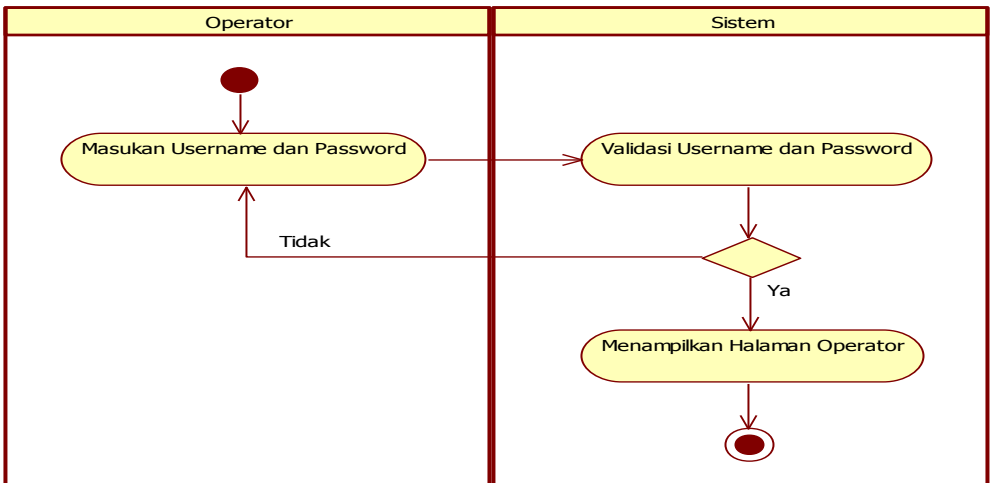
4.1.4.3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Adapun *Activitay Diagram* yang di usulkan pada Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal di Comet Futsal adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Login Operator di Usulkan

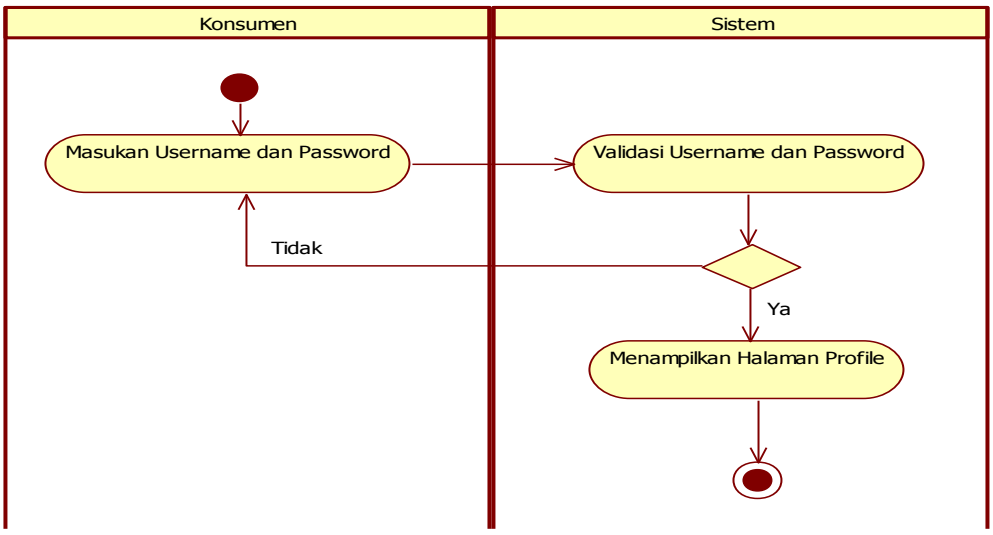
Activity diagram login operator pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Activity Diagram Login Operator

2. Activity Diagram Login Member di Usulkan

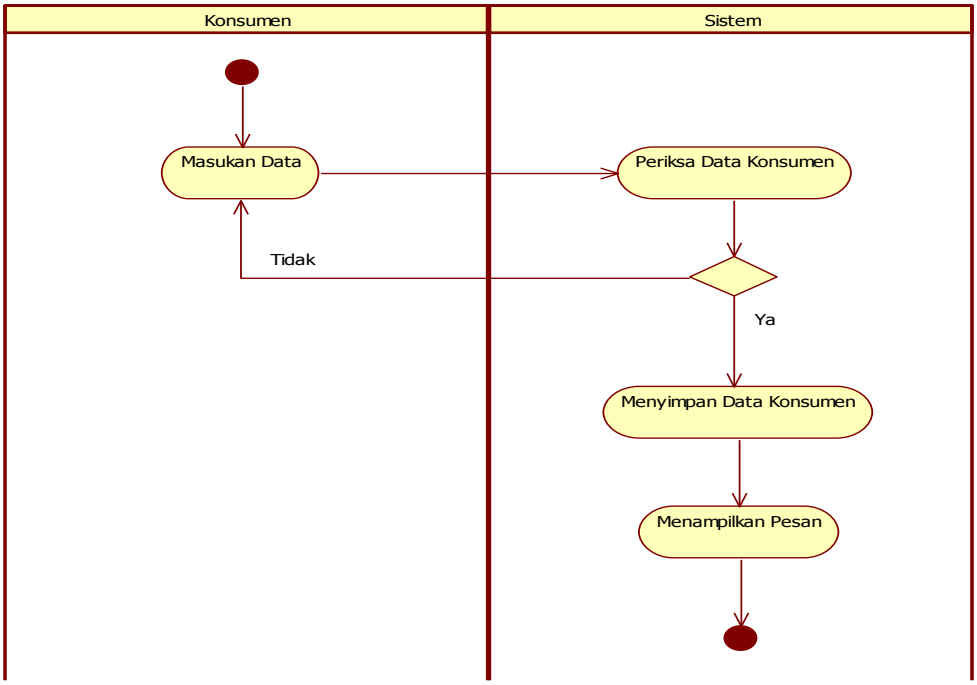
Activity diagram login member pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 Activity Diagram Login Member

3. Activity Diagram Registrasi yang diusulkan

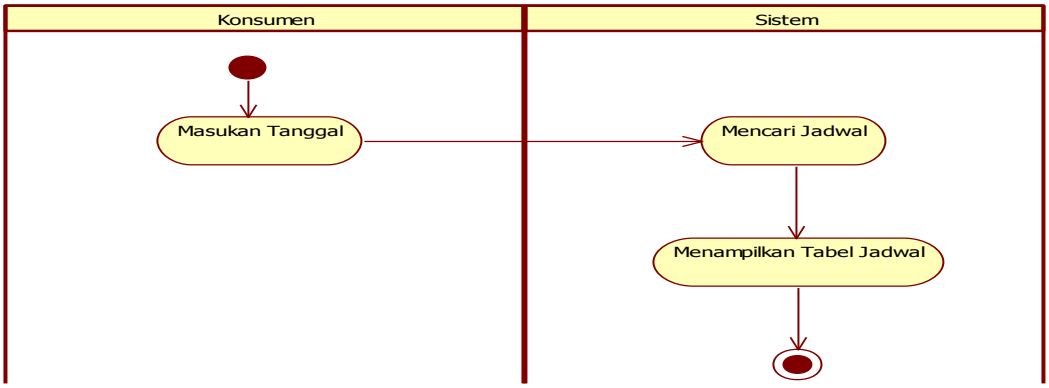
Activity diagram registrasi pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Activity Diagram Registrasi

4. Activity Penjadwalan yang diusulkan

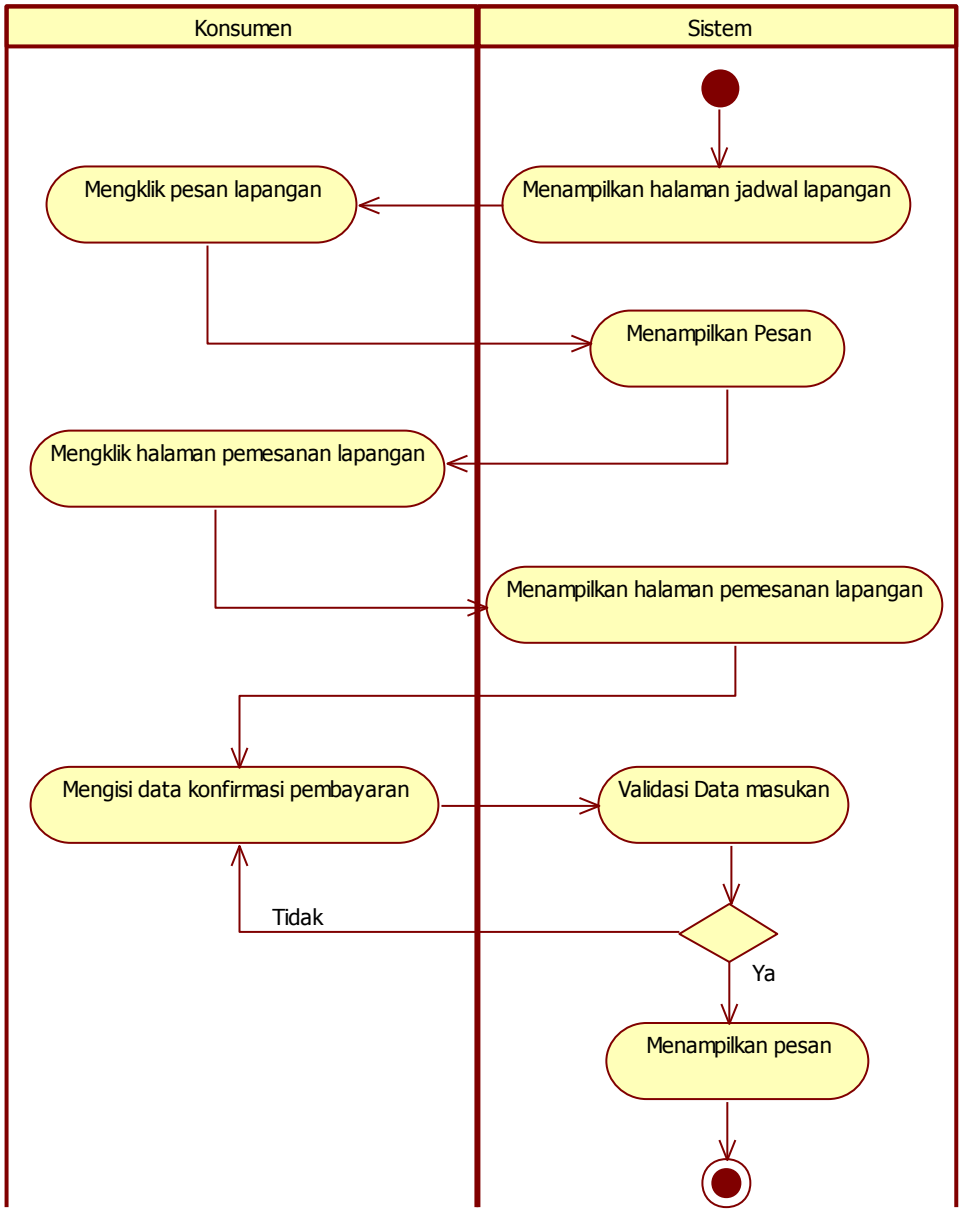
Activity diagram penjadwalan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram Penjadwalan

5. Activity Pemesanan Lapangan yang diusulkan

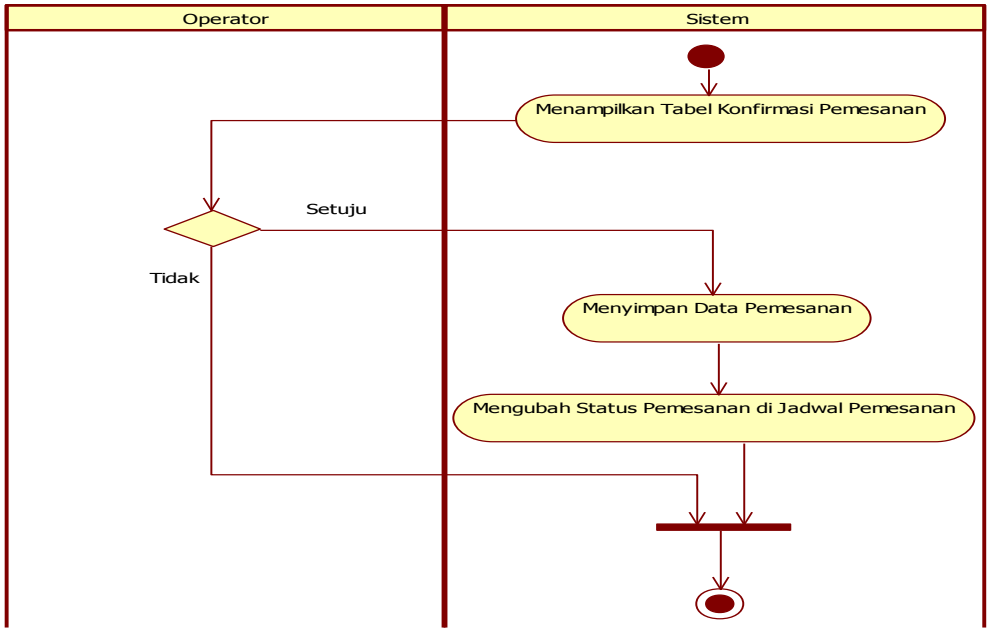
Activity diagram pemesanan lapangan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6 Activity Diagram Pemesanan Lapangan

6. Activity Diagram Olah Data Pemesanan yang diusulkan

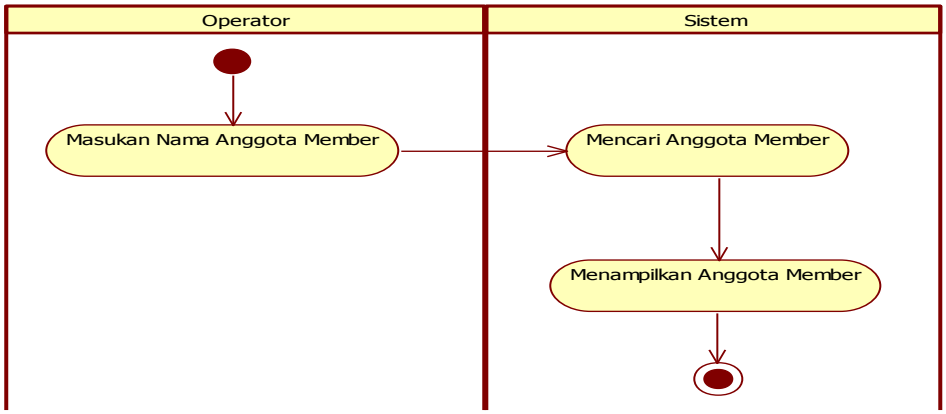
Activity diagram olah data pemesanan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7 Activity Olah Data Pemesanan

7. Activity Diagram Olah Data Member yang diusulkan

Activity diagram olah data member pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.8 Activity Olah Data Member

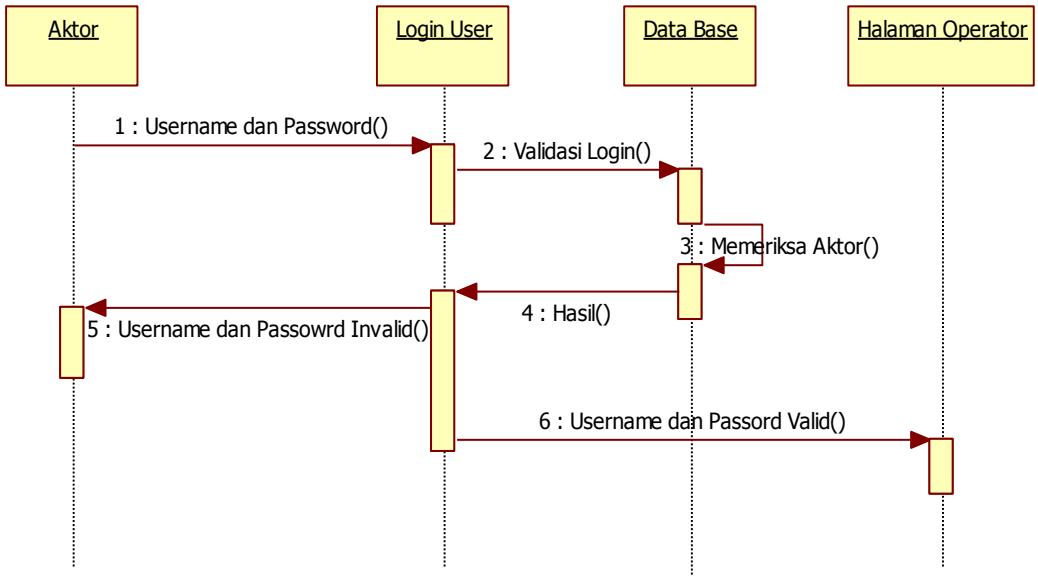
4.1.4.4. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Obyek-obyek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, actor yang menginisiasi interaksi biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram.

Adapun *Sequence Diagram* yang di usulkan pada Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal di Comet Futsal adalah sebagai berikut :

1. Sequence Diagram Login Operator di Usulkan

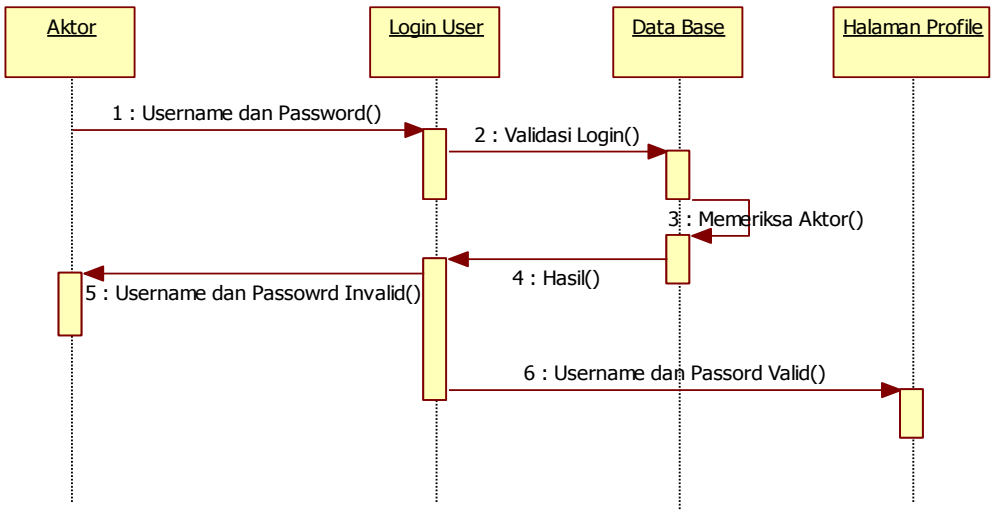
Sequence diagram login operator pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 Sequence Diagram Login Operator

2. Sequence Diagram Login Member di Usulkan

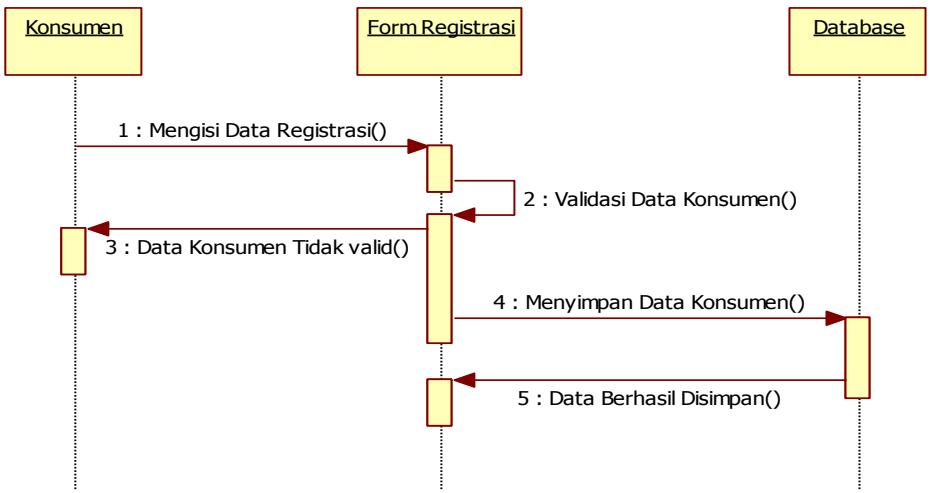
Sequence diagram login member pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10 Sequence Diagram Login Member

3. Sequence Diagram Registrasi yang diusulkan

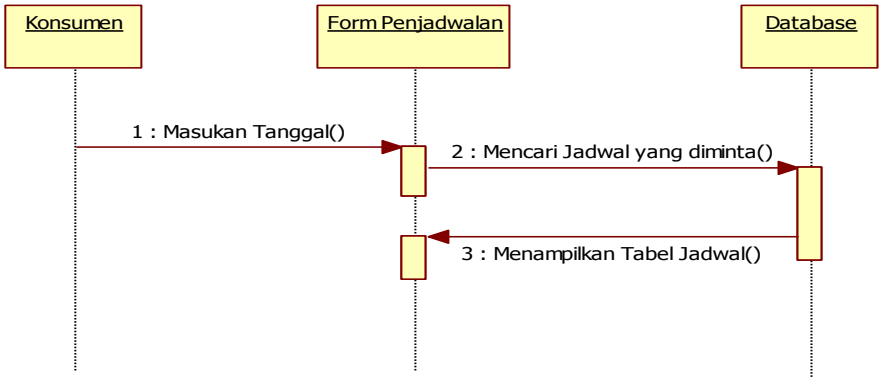
Sequence diagram registrasi pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.11 Sequence Diagram Registrasi

4. Sequence Diagram Penjadwalan yang diusulkan

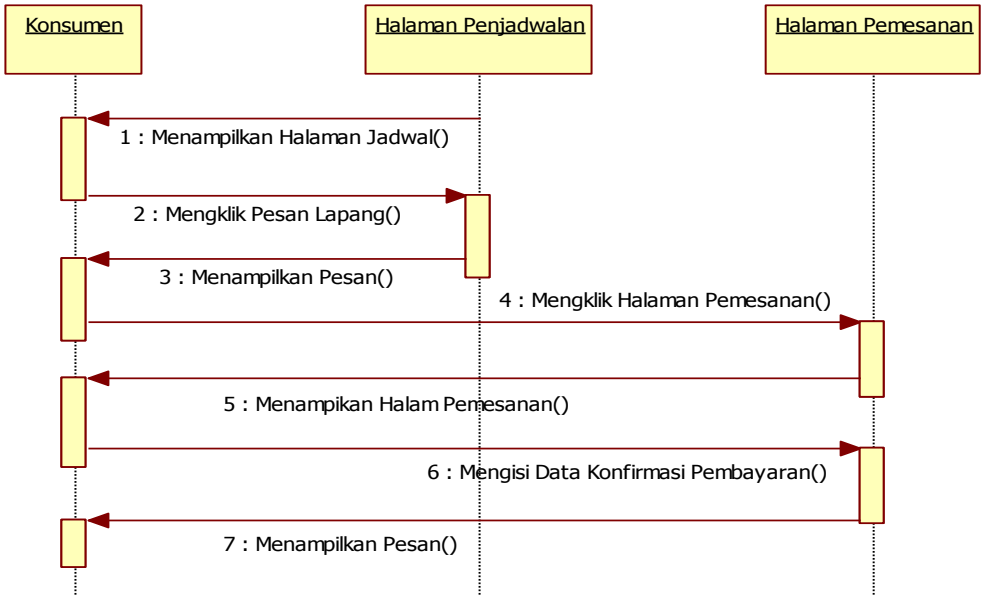
Sequence diagram penjadwalan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.12 Sequence Diagram Penjadwalan

5. Sequence Diagram Pemesanan Lapangan yang diusulkan

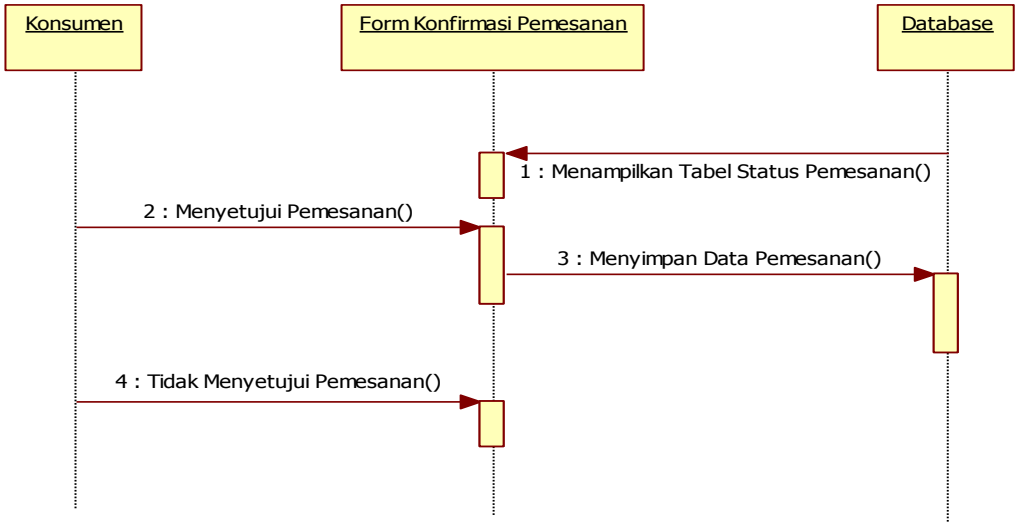
Sequence diagram pemesanan lapangan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.13 Sequence Diagram Pemesanan Lapangan

6. Sequence Diagram Olah Data Pemesanan yang diusulkan

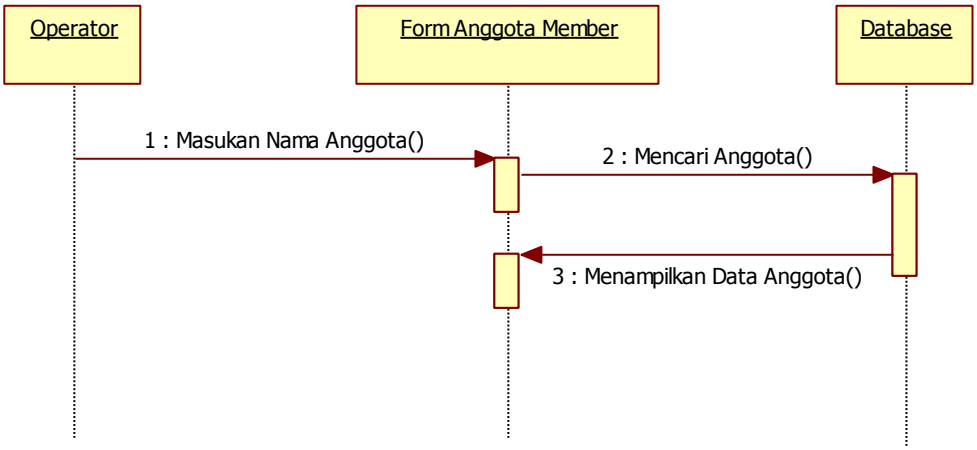
Sequence diagram olah data pemesanan pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.14 Sequence Diagram Olah Data Pemesanan

7. Sequence Diagram Olah Data Member yang diusulkan

Sequence diagram olah data member pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

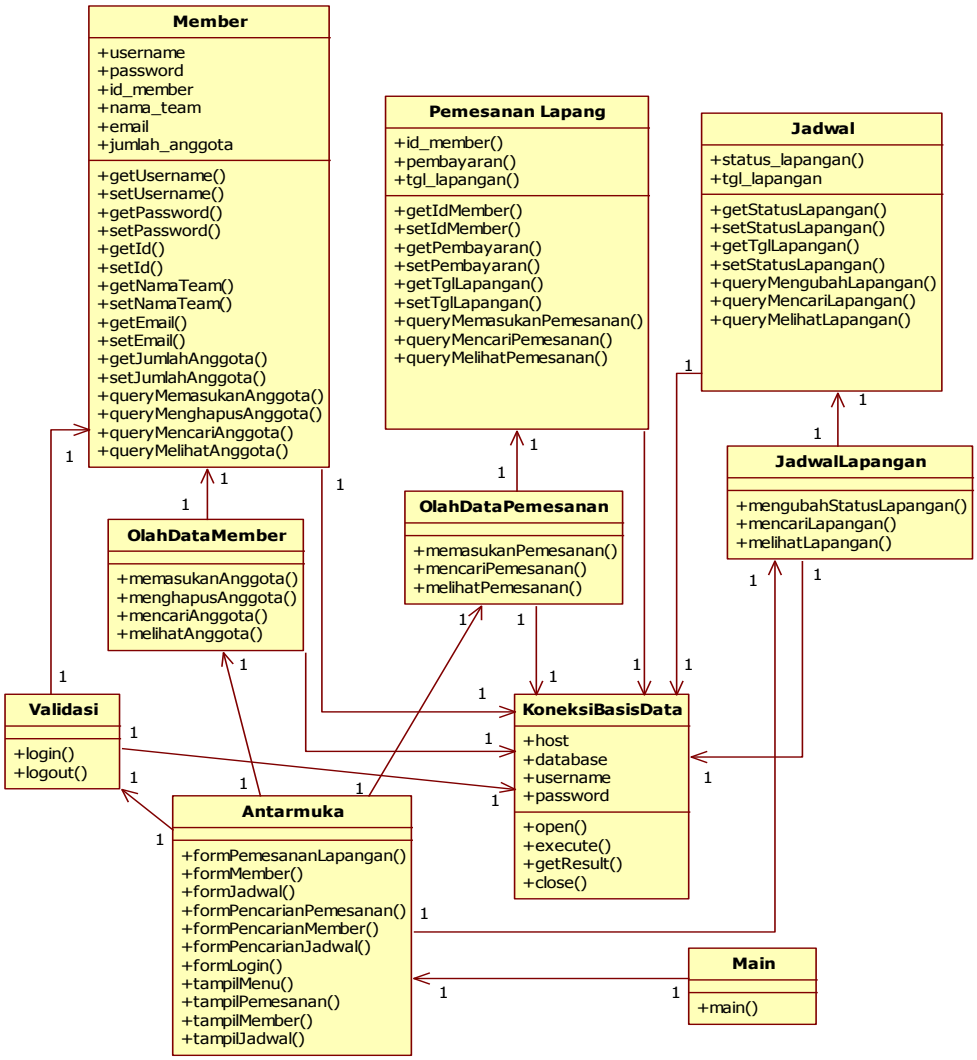


Gambar 4.15 Sequence Diagram Olah Data Member

4.1.4.5. Class Diagram

Diagram kelas adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem / perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Diagram kelas memberi gambaran/diagram statis tentang sistem/perangkat lunak dan relasi – relasi yang ada didalamnya.

Adapun *class diagram* pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :

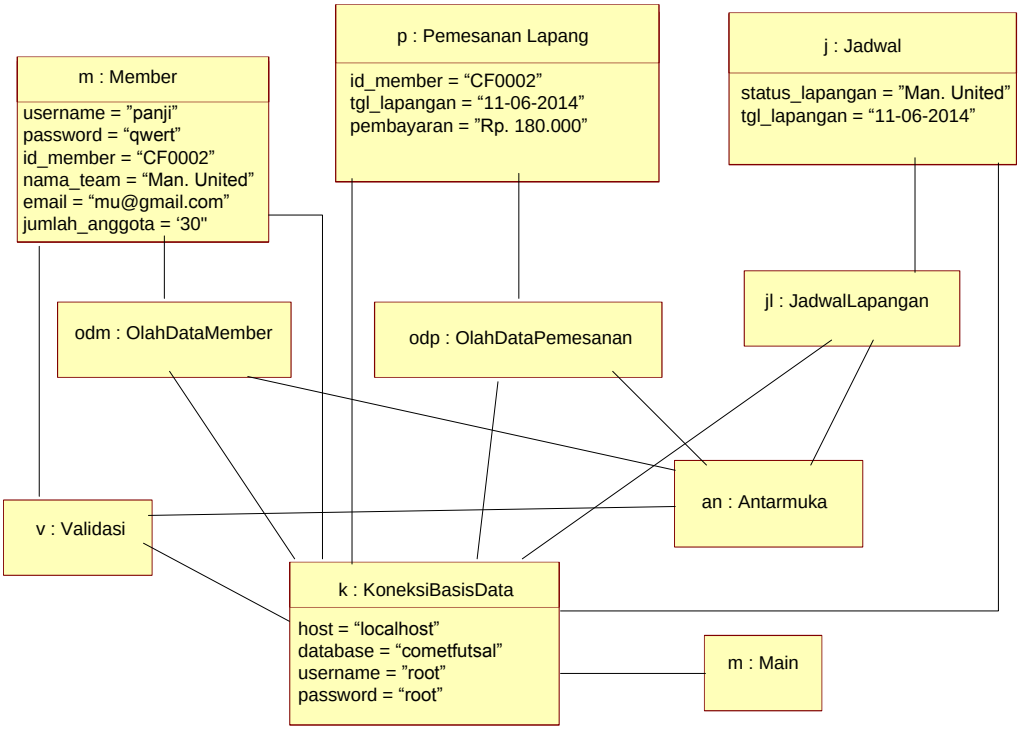


Gambar 4.16 Class Diagram Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal

4.1.4.6. Object Diagram

Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannnya objek dalam sistem. Diagram objek juga berfungsi untuk mendefinisikan contoh nilai atau isi dari atribut tiap kelas.

Adapun *object diagram* pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut:

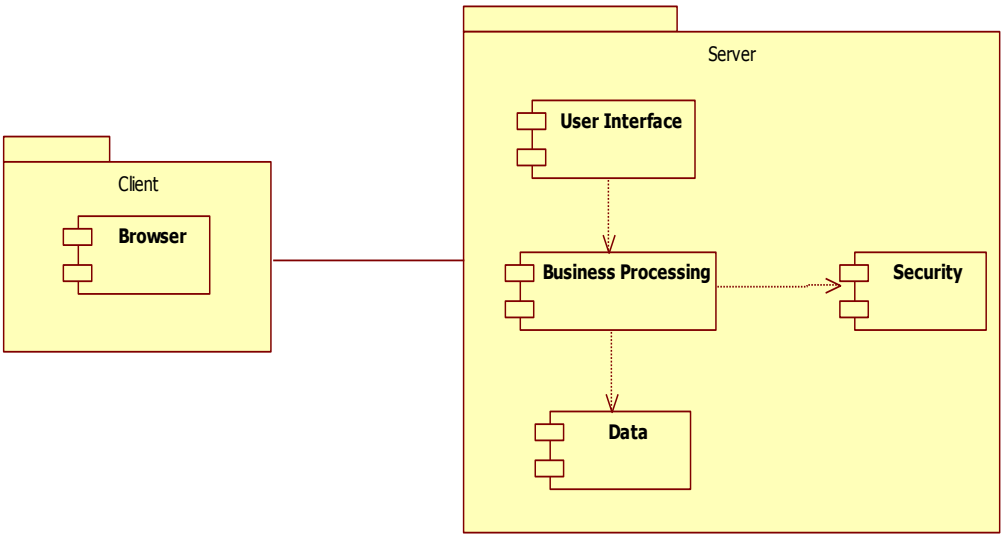


Gambar 4.17 Class Diagram Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal

4.1.4.7. Component Diagram

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

Adapun *Component diagram* pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut:

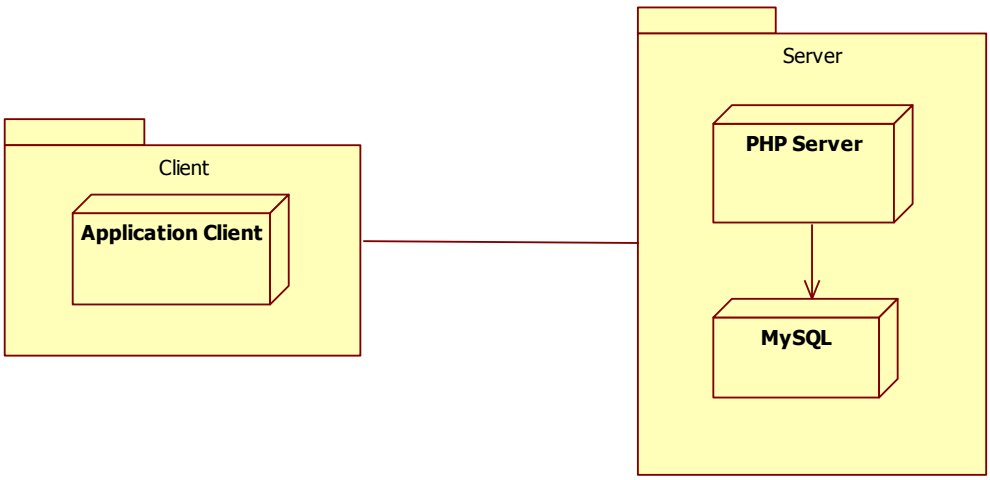


Gambar 4.18 Component Diagram Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal

4.1.4.8. Deployment Diagram

Memperlihatkan setiap simpul (*node*) dalam jaringan, hubungan – hubungan antara simpul itu sendiri serta proses – proses yang akan berjalan di masing–masing simpul.

Adapun *Deployment diagram* pada sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal yang di usulkan adalah sebagai berikut :



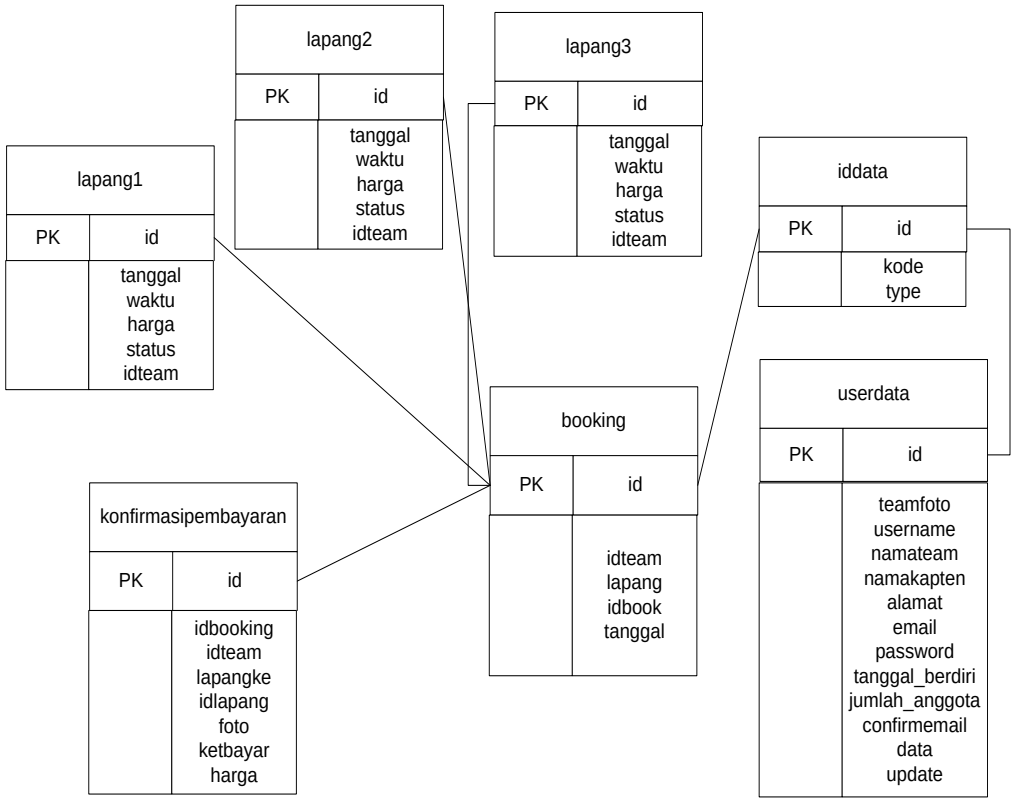
Gambar 4.19 Deployment Diagram Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal

4.1.4. Perancangan Basis Data

Dalam merancang database, ada hal penting yang perlu diingat yaitu setiap error di dalam perancangan database dapat muncul dikemudian hari, apabila data tidak terorganisir dengan baik di dalam database. Dalam perancangan ini penulis pertama-tama akan memulai dengan pembuatan relasi tabel, struktur file serta kodifikasi.

4.1.4.1. Relasi Tabel

Tabel relasi adalah hubungan antara suatu himpunan entitas dengan entitas yang lainnya. Relasi juga merupakan hubungan yang berarti antara satu entitas dengan entitas yang lain.



Gambar 4.20 Relasi Tabel

4.1.4.2. Struktur File

Struktur file merupakan suatu objek sistem perangkat lunak yang merupakan elemen-elemen dari sistem perangkat lunak yang dirancang, salah satu objek tersebut adalah data. Data adalah fakta yang bersifat mentah, yang harus di dokumentasikan oleh sistem untuk membuat informasi.

1. Struktur File admin

Nama File : admin

Kunci File : username

Keterangan : untuk menyimpan data login admin

Tabel 4.8 Struktur File admin

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	username	varchar	30	Username login
2	password	varchar	30	Password login
3	level	varchar	10	Level

2. Struktur File booking

Nama File : booking

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan data booking

Tabel 4.9 Struktur File booking

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	varchar	20	Id
2	idteam	varchar	20	Id team member
3	lapang	varchar	10	Lokasi lapang

4	idbook	varchar	10	Id Booking
5	tanggal	timestamp		Tanggal booking

3. Struktur File Id Data

Nama File : iddata

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan id data data member

Tabel 4.10 Struktur File Id Data

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	varchar	30	Id
2	kode	varchar	30	Kode member
3	type	varchar	30	Type

4. Struktur File Konfirmasi Pembayaran

Nama File : konfirmasipembayaran

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan konfirmasi pembayaran

Tabel 4.11 Struktur File Konfirmasi Pembayaran

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	varchar	20	Id
2	idbooking	integer	20	Id booking member
3	idteam	varchar	20	Id team member
4	lapangke	varchar	10	Lokasi lapangan
5	idlapang	varchar	20	Id lapang
6	foto	varchar	20	Foto member

7	ketBayar	varchar	20	Keterangan bayar
8	harga	varchar	20	Harga sewa lapang
9	tanggalmain	varchar	20	Tanggal main
10	date	datetime		Waktu lapangan

5. Struktur File Lapang 1

Nama File : lapang1

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan data lapang 1

Tabel 4.12 Struktur File Lapang 1

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	integer	25	Id
2	tanggal	date		Tanggal lapang
3	waktu	varchar	20	Waktu lapang
4	harga	varchar	20	Harga lapang
5	status	varchar	1	Status lapang
6	idteam	varchar	20	Id team member

6. Struktur File Lapang 2

Nama File : lapang2

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan data lapang 2

Tabel 4.13 Struktur File Lapang 2

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	integer	25	Id
2	tanggal	date		Tanggal lapang
3	waktu	varchar	20	Waktu lapang
4	harga	varchar	20	Harga lapang
5	status	varchar	1	Status lapang
6	idteam	varchar	20	Id team member

7. Struktur File Lapang 3

Nama File : lapang3

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan data lapang 3

Tabel 4.14 Struktur File Lapang 3

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	integer	25	Id
2	tanggal	date		Tanggal lapang
3	waktu	varchar	20	Waktu lapang
4	harga	varchar	20	Harga lapang
5	status	varchar	1	Status lapang
6	idteam	varchar	20	Id team member

8. Struktur File Setting 1

Nama File : setting1

Kunci File : time

Keterangan : untuk menyimpan data setting 1

Tabel 4.15 Struktur File Setting 1

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	time	varchar	30	Waktu
2	value	varchar	30	Harga lapangan

9. Struktur File Setting 2

Nama File : setting2

Kunci File : time

Keterangan : untuk menyimpan data setting 2

Tabel 4.16 Struktur File Setting 2

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	time	varchar	30	Waktu
2	value	varchar	30	Harga lapangan

10. Struktur File Setting 3

Nama File : setting3

Kunci File : time

Keterangan : untuk menyimpan data setting 3

Tabel 4.17 Struktur File Setting 3

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	time	varchar	30	Waktu

2	value	varchar	30	Harga lapangan

11. Struktur File User Data

Nama File : userdata

Kunci File : id

Keterangan : untuk menyimpan data member

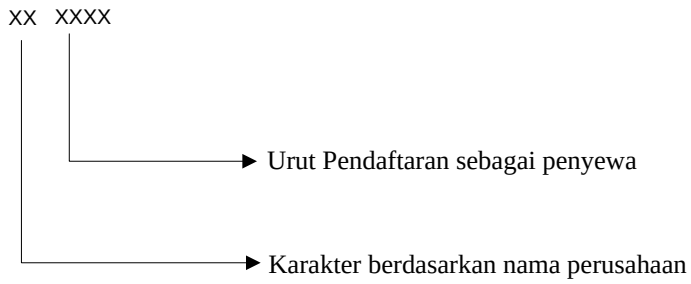
Tabel 4.18 Struktur File Setting 3

No	Nama_Field	Jenis	Length	Keterangan
1	id	varchar	20	Id
2	teamfoto	varchar	20	Foto member
3	username	varchar	20	Username member
4	namateam	varchar	30	Nama team member
5	namakapten	varchar	20	Nama kapten member
6	alamat	varchar	250	Alamat member
7	email	varchar	30	Email member
8	password	varchar	20	Password member
9	tanggal_berdiri	date		Tanggal berdiri team
10	jumlah_anggota	varchar	10	Jumlah seluruh anggota member
11	confirmEmail	enum	(‘0’,’1’)	Email member
12	date	datetime		Tanggal
13	update	timestamp		Perbaharui

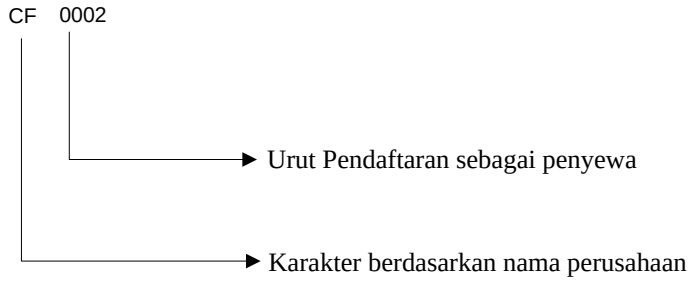
4.1.4.3. Kodefikasi

Pengkodean ini berfungsi untuk mendefinisikan suatu objek secara singkat, mengklarifikasikan data dan masukan data, selain itu kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka, dan karakter khusus. Pada program sistem informasi ini terdapat no urut pengkodean yaitu sebagai berikut :

1. id_member



Contoh :



4.2. Perancangan Antar Muka

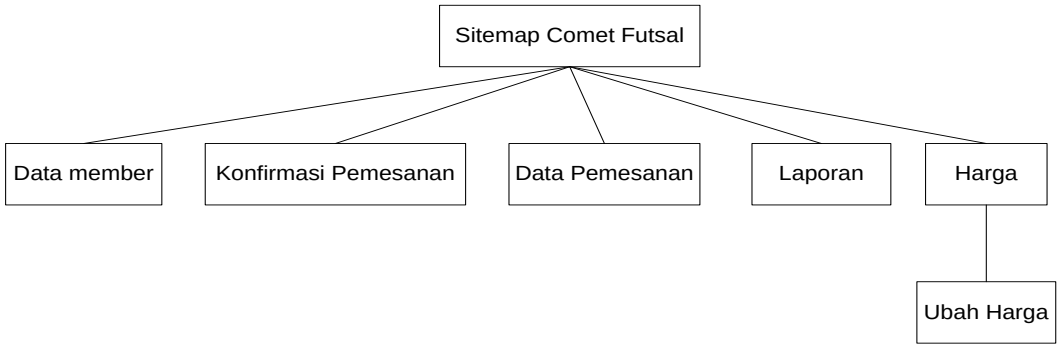
User interface sangatlah penting dalam suatu aplikasi atau program, karena *user interface* merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antara *user* dengan sistem serta dapat memberikan kemudahan dan tidak membingungkan bagi *user* dalam melakukan aktivitasnya, sehingga *user interface* sangat berpengaruh terhadap cara pengguna berinteraksi dengan sistem.

4.2.1. Struktur Menu

Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat tiga pengguna aplikasi ini yaitu operator, member dan pengunjung. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut:

4.2.1.1. Struktur Menu Operator

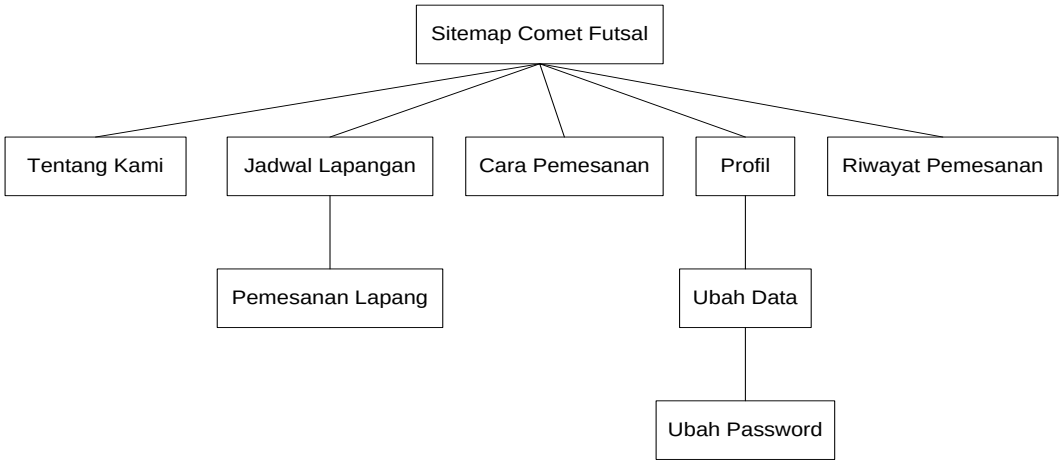
Struktur menu dari aplikasi yang dibangun terdiri dari strktur menu untuk hak akses sebagai operator dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.21 Struktur Menu Operator

4.2.1.2. Struktur Menu Member

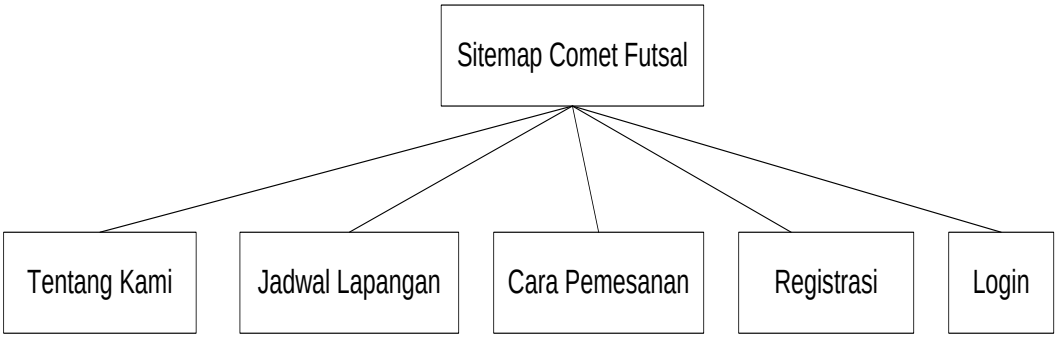
Struktur menu dari aplikasi yang dibangun terdiri dari strktur menu untuk hak akses sebagai member dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.22 Struktur Menu Member

4.2.1.3. Struktur Menu Pengunjung

Struktur menu dari aplikasi yang dibangun terdiri dari strktur menu untuk hak akses sebagai pengunjung dapat dilihat pada gambar.



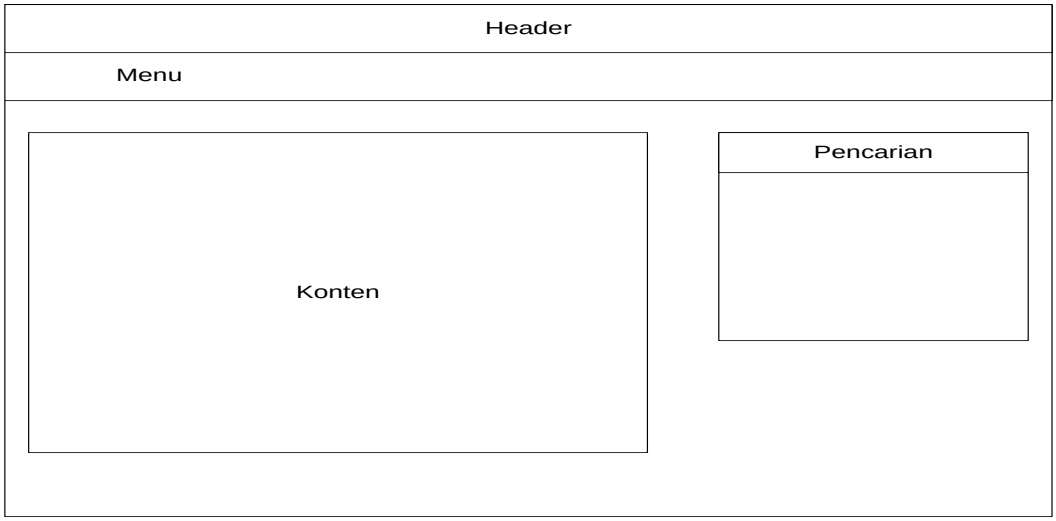
Gambar 4.23 Struktur Menu Pengunjung

4.2.2. Perancangan Input

Masukan *(input)* merupakan awal dimulainnya suatu proses didalam sistem, dimana data dimasukan untuk diolah menjadi informasi yang lebih berguna. Perancangan input yaitu pembuatan antarmuka *(interface)* untuk menerima masukan dari pengguna sistem, antarmuka untuk input ini harus memberikan kejelasan kepada user baik bentukmaupun masukan –masukan yang harus diisi.

1. Perancangan Form Login

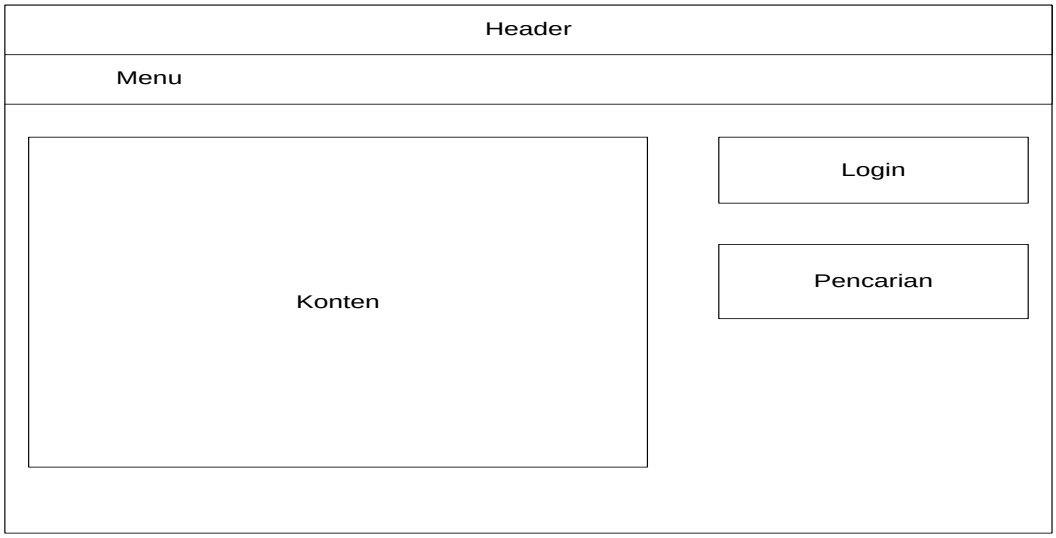
Form Login user ini merupakan tahapan awal sistem melakukan proses selanjutnya, tanpa login sistem belum bisa dijalankan.



Gambar 4.24 Form Login

2. Perancangan Form Registrasi

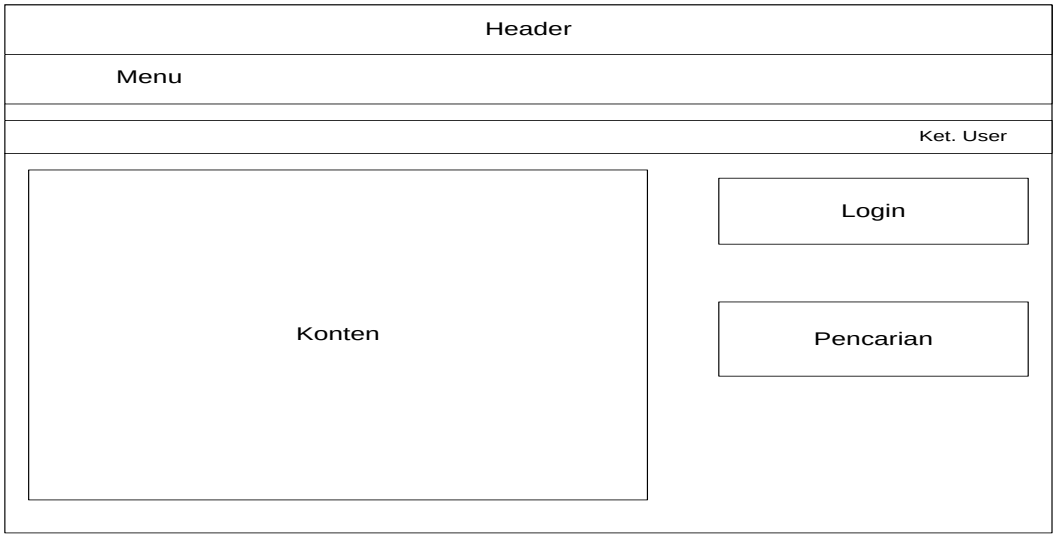
Form Registrasi ini digunakan oleh konsumen untuk melakukan registrasi untuk bisa memesan lapangan.



Gambar 4.25 Form Registrasi

3. Perancangan Form Konfirmasi Pembayaran

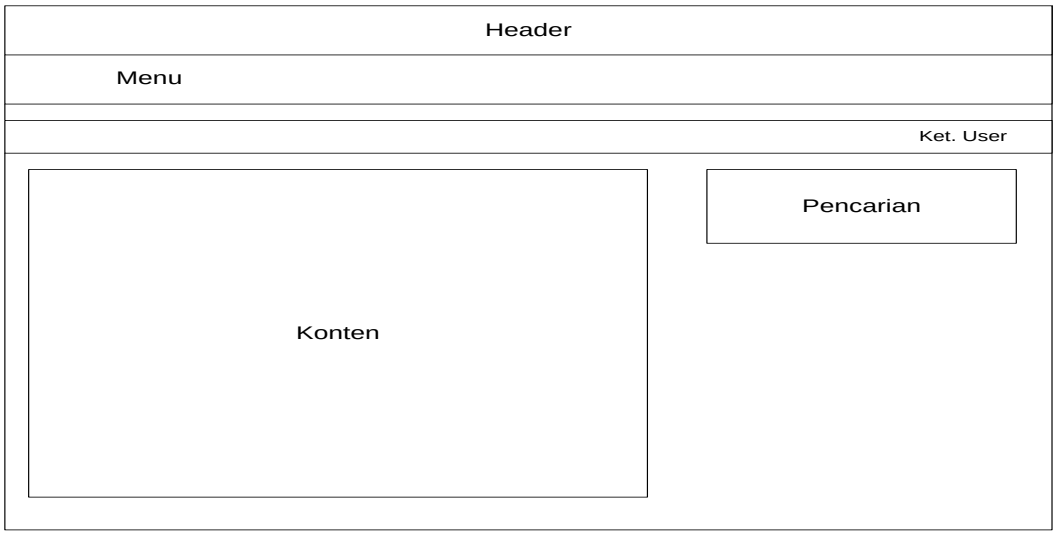
Form Konfirmasi Pembayaran ini digunakan oleh konsumen untuk melakukan konfirmasi atas pemesanan yang telah dilakukan.



Gambar 4.26 Form Konfirmasi Pembayaran

4. Perancangan Form Ubah Data Member

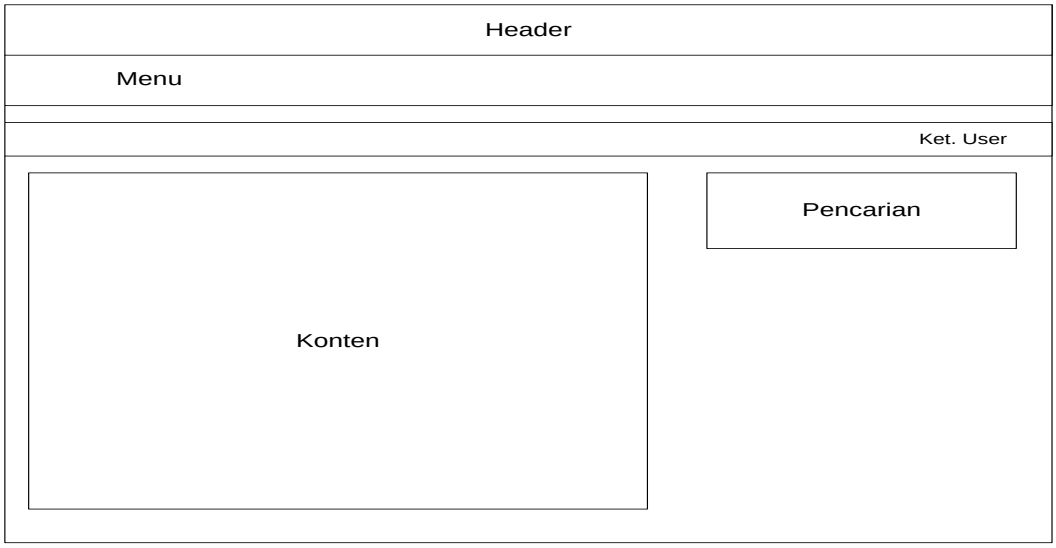
Form Ubah Data Member ini digunakan oleh konsumen untuk merubah data member.



Gambar 4.27 Form Ubah Data Member

5. Perancangan Form Ubah Pasword

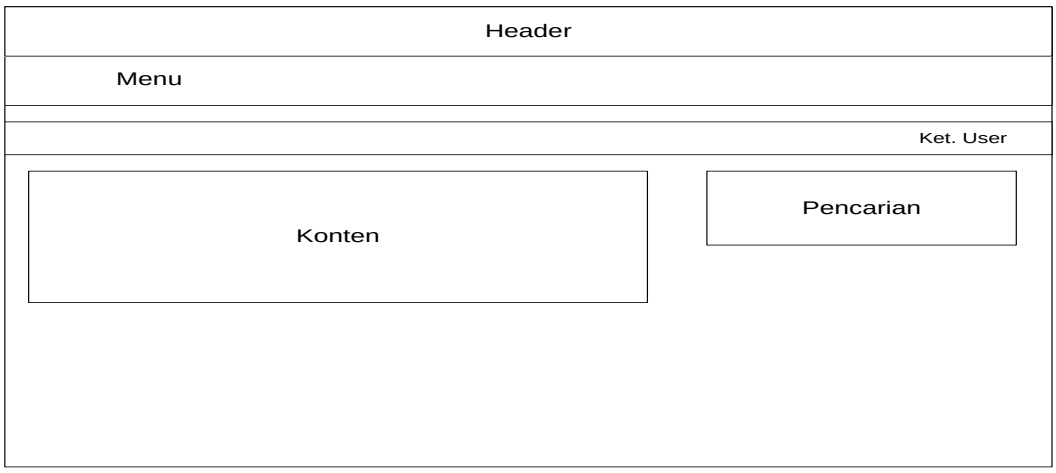
Form Ubah Data Member ini digunakan oleh konsumen untuk merubah password.



Gambar 4.28 Form Ubah Pasword

6. Perancangan Form Riwayat Pemesanan

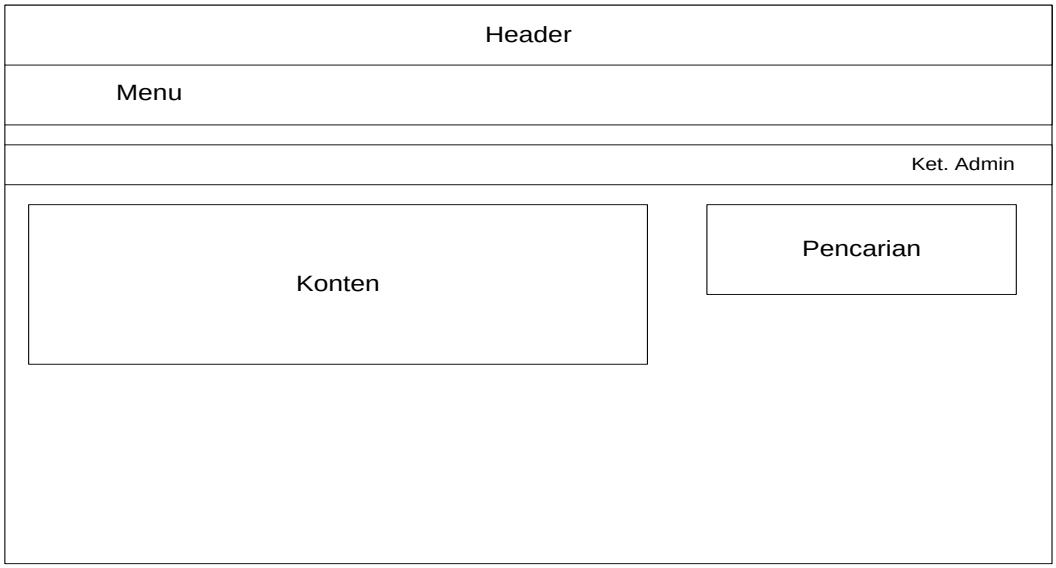
Form Riwayat Pemesanan ini digunakan oleh konsumen untuk memberikan bukti atas pemesanan yang dilakukan.



Gambar 4.29 Form Riwayat Pemesanan

7. Perancangan Form Laporan Pemesanan

Form Laporan Pemesanan ini digunakan oleh operator untuk melihat laporan pemesanan yang telah dilakukan setiap bulannya.



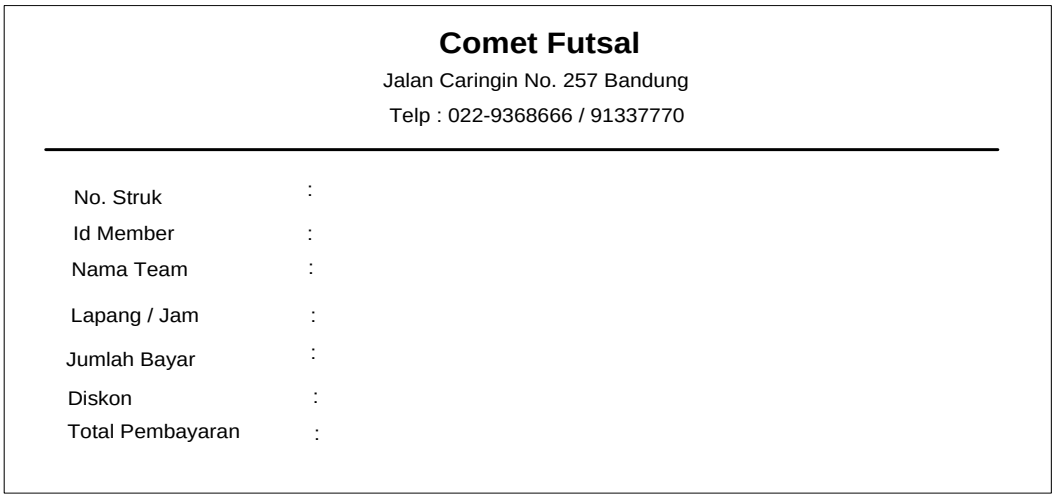
Gambar 4.30 Form Laporan Pemesanan

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan Output merupakan perancangan keluaran yang dihasilkan dari inputan yang ada di sistem. Perancangan output ini juga merupakan bentuk tampilan keluaran berupa laporan-laporan.

1. Output Tabel Hasil Inputan Riwayat Pemesanan

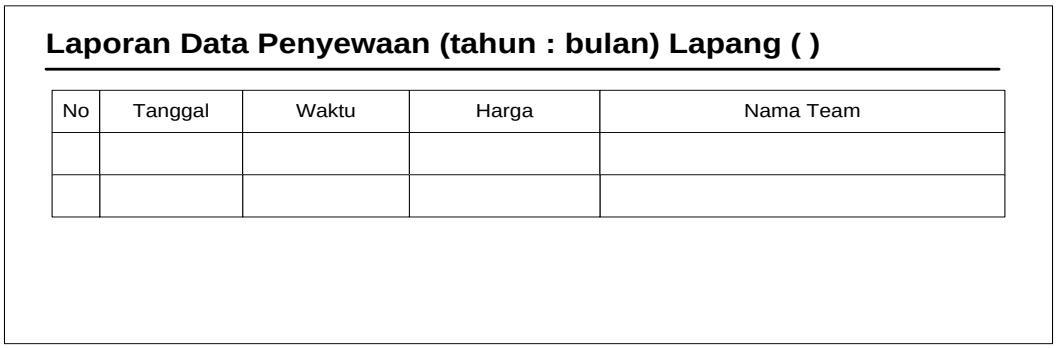
Pada Form tabel ini ini mendeskripsikan hasil output riwayat pemesanan yang diminta oleh member.



Gambar 4.31 Output Laporan Pemesanan Member

2. Output Tabel Hasil Inputan Laporan Pemesanan

Pada Form tabel ini ini mendeskripsikan hasil output laporan pemesanan yang diminta oleh operator.

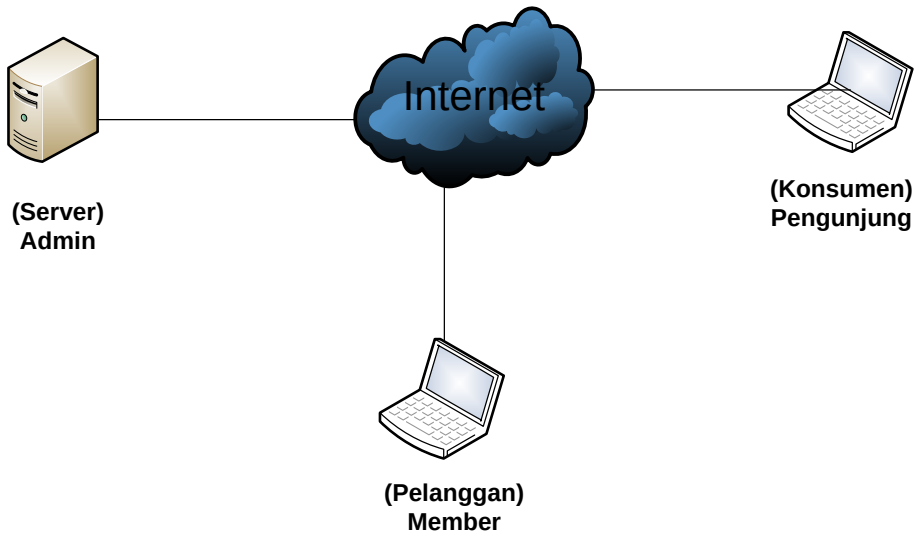


Gambar 4.32 Output Laporan Data Penyewaan

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal di Comet Futsal menggunakan internet sebagai jaringan nya. Dalam penggunaanya sistem ini akan dibedakan menjadi level *admin* dan *user* dengan tujuan agar sistem dapat terkendali dan memudahkan penggunanya.

Gambar dibawah ini akan menunjukkan bagaimana arsitektur jaringan sistem informasi pemesanan lapangan futsal di Comet Futsal ini di akses oleh penggunanya.



Gambar 4.33 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi dan implementasi program.

4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat keras minimal yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan perangkat keras dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.19 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Sistem Operasi	Windows XP
Web Browser	*Mozzila Firefox, Google Chrome*

4.4.2. Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras minimal yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan perangkat keras dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.20 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Pentium 4,0 GHz
Harddisk	80 Gb
VGA	-
Memori	1 Gb
Koneksi Internet	10/100 mbps
Monitor	LCD 19 inch
Mouse	Mouse
Keyboard	Keyboard

4.4.3. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi DBMS MySQL. Implementasi *database* dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut.

1. Implementasi Tabel Admin

```
CREATE TABLE `admin` (
  `username` varchar(30) NOT NULL,
  `password` varchar(30) NOT NULL,
  `level` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Implementasi Tabel Booking

```
CREATE TABLE `booking` (
  `id` varchar(20) NOT NULL,
  `id_team` varchar(20) NOT NULL,
  `lapang` varchar(10) NOT NULL,
  `idBook` varchar(10) NOT NULL,
  `tanggal` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Implementasi Tabel Id Data

```
CREATE TABLE `iddata` (
  `id` varchar(30) NOT NULL,
  `kode` varchar(30) NOT NULL,
  `type` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Implementasi Tabel Konfirmasi Pembayaran

```
CREATE TABLE `konfirmasipembayaran` (
  `id` varchar(20) NOT NULL,
  `idBooking` int(20) NOT NULL,
  `idTeam` varchar(20) NOT NULL,
  `lapangKe` varchar(10) NOT NULL,
  `idlapang` varchar(20) NOT NULL,
  `foto` varchar(20) NOT NULL,
  `ketBayar` varchar(20) NOT NULL,
  `harga` varchar(20) NOT NULL,
  `tanggalMain` varchar(20) NOT NULL,
  `date` datetime NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. Implementasi Tabel Lapang1

```
CREATE TABLE `lapang1` (
  `id` int(25) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `waktu` varchar(20) NOT NULL,
  `harga` varchar(20) NOT NULL,
  `status` varchar(1) NOT NULL COMMENT '0=Kosong, 1=Proses
Booking, 2 kirim bukti,3 di booking',
  `idteam` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM AUTO_INCREMENT=2577 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. Implementasi Tabel Lapang2

```
CREATE TABLE `lapang2` (
  `id` int(25) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `waktu` varchar(20) NOT NULL,
  `harga` varchar(20) NOT NULL,
  `status` varchar(1) NOT NULL COMMENT '0=Kosong0=Kosong,
1=Proses Booking, 2 kirim bukti,3 di booking, 1=Proses Booking,
2 Udah Di Booking',
  `idteam` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM AUTO_INCREMENT=2577 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7. Implementasi Tabel Lapang3

```
CREATE TABLE `lapang3` (
  `id` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `waktu` varchar(20) NOT NULL,
  `harga` varchar(20) NOT NULL,
  `status` varchar(1) NOT NULL COMMENT '0=Kosong, 1=Proses
Booking, 2 kirim bukti,3 di booking',
  `idteam` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM AUTO_INCREMENT=2577 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. Implementasi Tabel Setting1

```
CREATE TABLE `setting1` (
  `time` varchar(30) NOT NULL,
  `value` varchar(30) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

9. Implementasi Tabel Setting2

```
CREATE TABLE `setting2` (
  `time` varchar(30) NOT NULL,
  `value` varchar(30) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

10. Implementasi Tabel Setting3

```
CREATE TABLE `setting3` (
  `time` varchar(30) NOT NULL,
  `value` varchar(30) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

11. Implementasi Tabel Userdata

```
CREATE TABLE `userdata` (
  `id` varchar(20) NOT NULL,
  `teamfoto` varchar(20) NOT NULL,
  `username` varchar(20) NOT NULL,
  `namateam` varchar(30) NOT NULL,
  `namakapten` varchar(20) NOT NULL,
  `alamat` varchar(250) NOT NULL,
  `email` varchar(30) NOT NULL,
  `password` varchar(20) NOT NULL,
  `tanggal_berdiri` date NOT NULL,
  `jumlah_anggota` varchar(10) NOT NULL,
  `confirmEmail` enum('0','1') NOT NULL COMMENT '0=blm
aktif,1=aktif',
  `date` datetime NOT NULL,
  `update` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON
UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dalam bentuk *file* program. Aplikasi pengolahan data yang dibuat akan dibedakan antara antarmuka petugas, pemilik lapangan, member dan pengunjung.

4.4.5.1. Implementasi Antarmuka Operator

Implementasi antarmuka yang terdapat pada perangkat lunak yang ditujukan untuk petugas dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.21 Implementasi Antarmuka Petugas

Fungsi	Deskripsi	File
Login	Digunakan untuk menangani proses login petugas.	login.php
Member	Digunakan untuk mengolah data member.	data_member.php
Konfirmasi	Halaman ini digunakan untuk proses konfirmasi pemesanan yang telah dilakukan member.	konfirmasi_booking.php
Data Pemesanan	Halaman ini digunakan untuk proses data pemesanan.	data_booking.php
Laporan	Halaman ini menampilkan laporan bulanan.	laporan.php
Harga	Halaman ini digunakan untuk merubah harga lapangan	ubah_harga.php
Keluar	Digunakan petugas untuk keluar dari aplikasi	logout.php

4.4.5.2. Implementasi Antarmuka Member

Implementasi antarmuka yang terdapat pada perangkat lunak yang ditujukan untuk member dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.22 Implementasi Antarmuka Member

Fungsi	Deskripsi	File
Login	Digunakan untuk menangani proses login member.	Login.php
Tentang Kami	Halaman ini menampilakan informasi mengenai Comet Futsal.	about_us.php
Jadwal	Halaman ini digunakan untuk melihat jadwal lapangan.	book_lapang.php
Cara Pemesanan	Halaman ini menampilkan proses pemesanan lapangan di Comet Futsal.	cara_booking.php
Profil	Halaman ini Menampilkan profil member dan ubah data member.	My_profile.php
Riwayat	Halaman ini menampilkan riwayat pemesanan	history.php
Pemesanan Lapang	Halaman ini digunakan untuk proses pemesanan lapangan.	konfirmasipemesanan.php
Logout	Digunakan pemilik lapangan untuk keluar dari aplikasi	logout.php

4.4.5.3. Implementasi Antarmuka Pengunjung

Implementasi antarmuka pengunjung dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.23 Implementasi Antarmuka Pengunjung

Fungsi	Deskripsi	File
Registrasi	Untuk mendaftar sebagai member	register.php
Login	Digunakan untuk menangani proses login member.	login.php
Tentang Kami	Halaman ini menampilakan informasi mengenai Comet Futsal.	about_us.php
Jadwal	Halaman ini digunakan untuk melihat jadwal lapangan.	book_lapang.php
Cara Pemesanan	Halaman ini menampilkan proses pemesanan di Comet Futsal.	cara_booking.php

4.4.5. Implementasi Instalasi Program

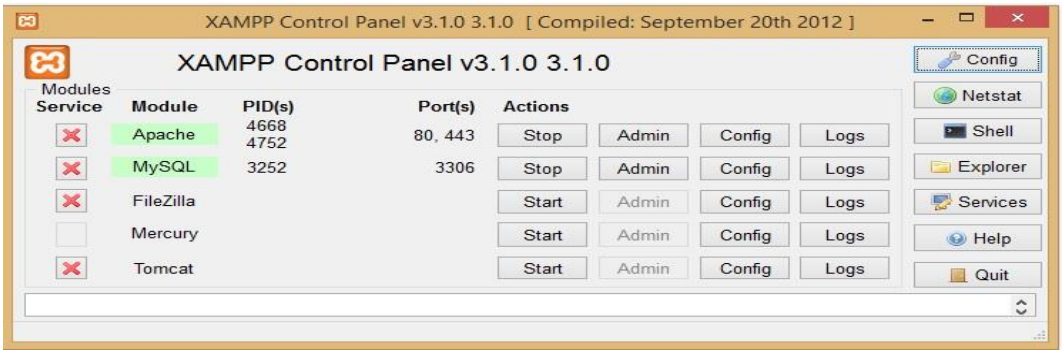
Berikut ini merupakan implementasi instalasi program bagaimana cara menggunakan program Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal berbasis web pada Comet Futsal. . Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Cari XAMPP Control Panel Application di menu Search kemudian klik aplikasi tersebut.



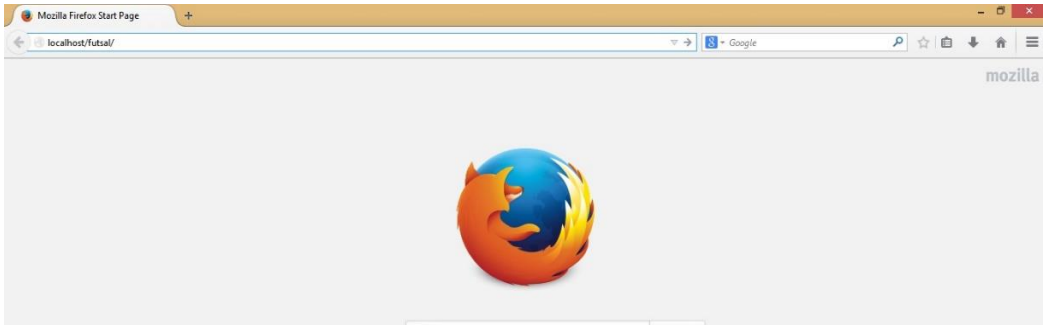
Gambar 4.34 Mengaktifkan XAMPP Control Panel

2. Aktifkan Apache dan MySQL dengan mengklik tombol Start seperti pada gambar di bawah :



Gambar 4.35 XAMPP Control Panel v3.1.0.3.1.0

3. Buka Mozilla Firefox, ketikan alamat : localhost/futsal/



Gambar 4.36 Tampilan URL Mozilla Firefox

4.4.6. Penggunaan Program

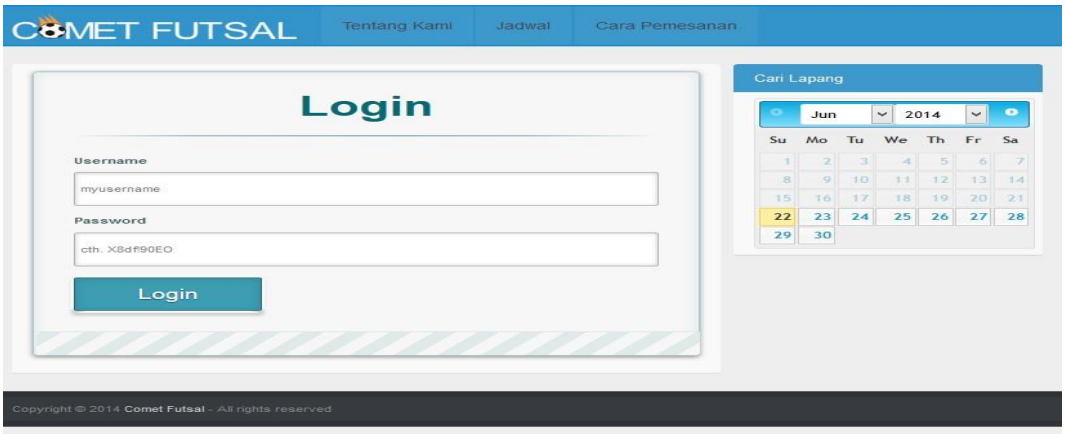
Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana cara-cara mengaplikasikan program sistem informasi pemesanan lapangan futsal berikut ini beberapa *interface* yang dapat digunakan oleh operator (*admin*), anggota (Member), dan pengunjung.

4.4.6.1. Penggunaan Program Operator (admin)

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

1. Halaman Login Operator (admin)

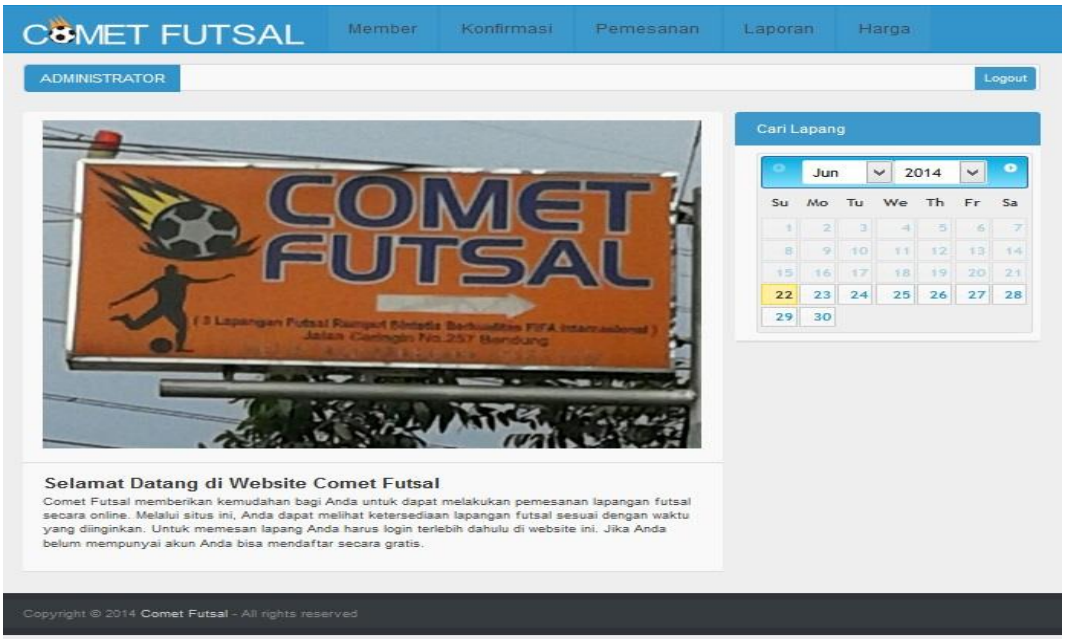
Halaman login dipergunakan oleh operator untuk masuk kedalam sistem.



Gambar 4.37 Halaman Login Operator (admin)

2. Halaman Utama Operator (admin)

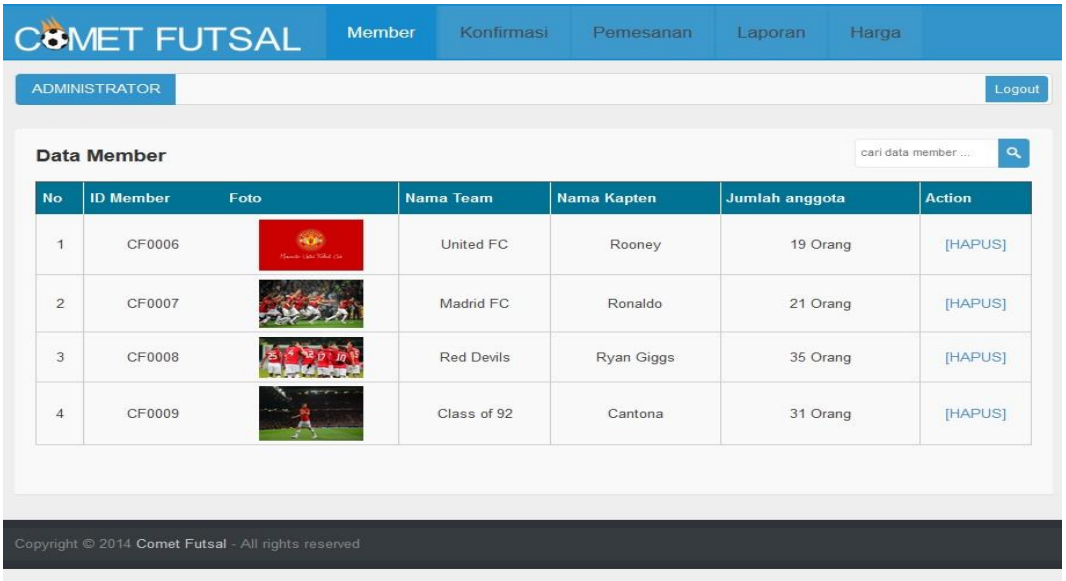
Halaman Utama akan muncul setalah admin melakukan login.



Gambar 4.48 Halaman Utama Operator (admin)

3. Halaman Data Member

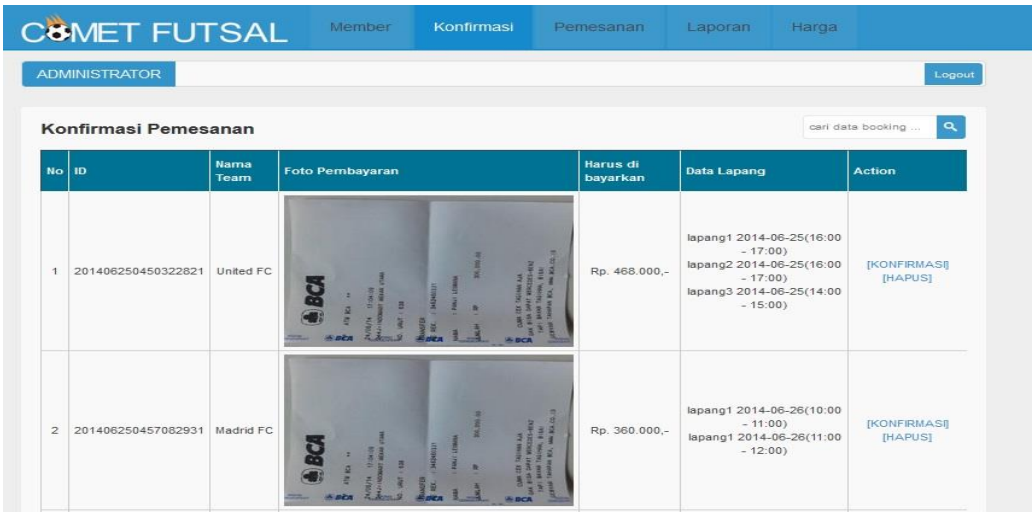
Halaman data member dipergunakan untuk melihat jumlah member.



Gambar 4.39 Halaman Data Member

4. Halaman Konfirmasi Pemesanan

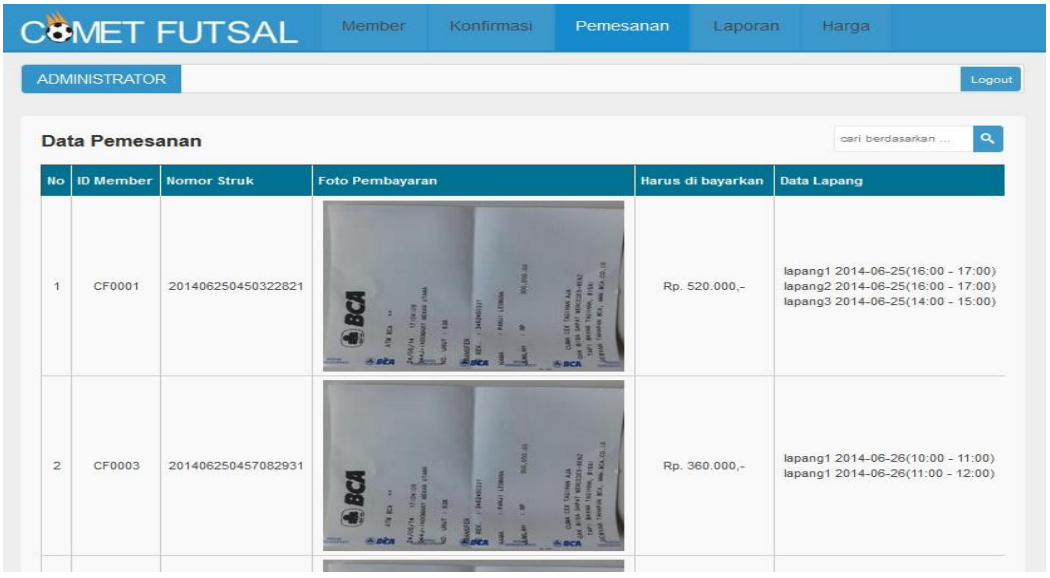
Halaman konfirmasi pemesanan dipergunakan untuk melihat member yang ingin memesan lapangan.



Gambar 4.40 Halaman Konfirmasi Pemesanan

5. Halaman Data Pemesanan

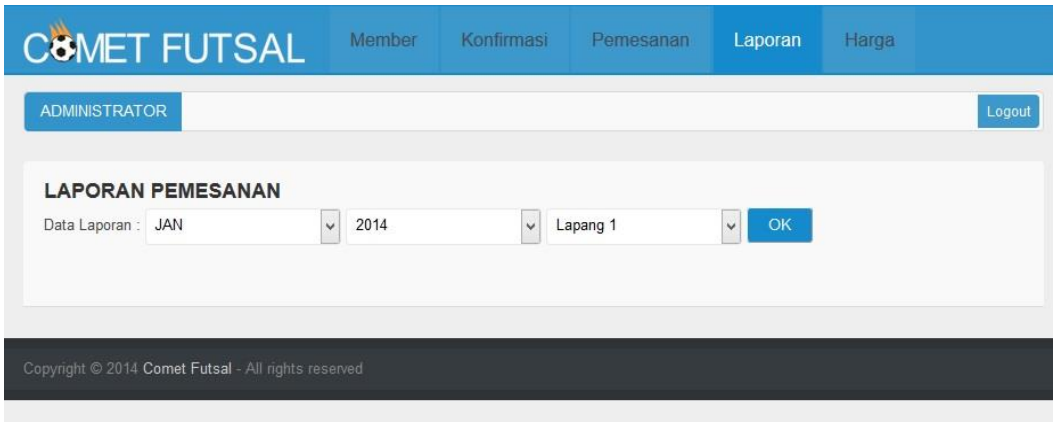
Halaman data pemesanan dipergunakan untuk melihat data pemesanan member.



Gambar 4.41 Halaman Data Pemesanan

6. Halaman Laporan

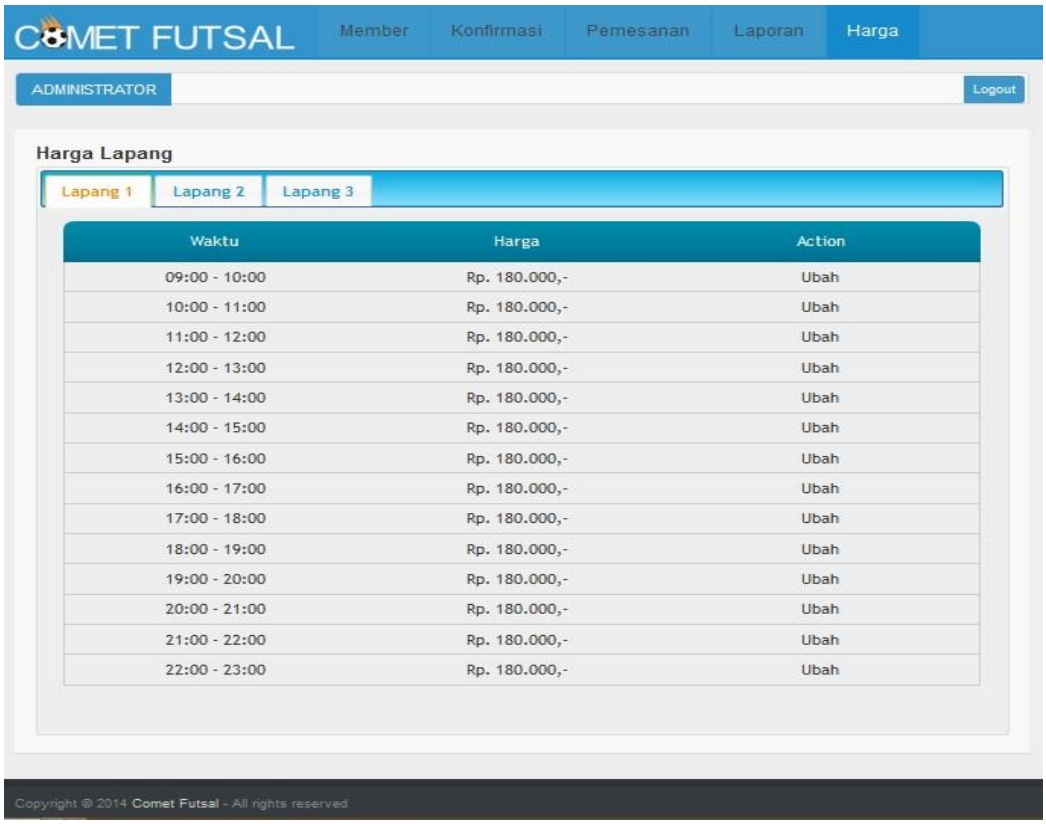
Halaman laporan dipergunakan untuk melihat laporan perbulan.



Gambar 4.42 Halaman Laporan

7. Halaman Harga Lapang

Halaman harga lapang dipergunakan untuk merubah harga lapangan.



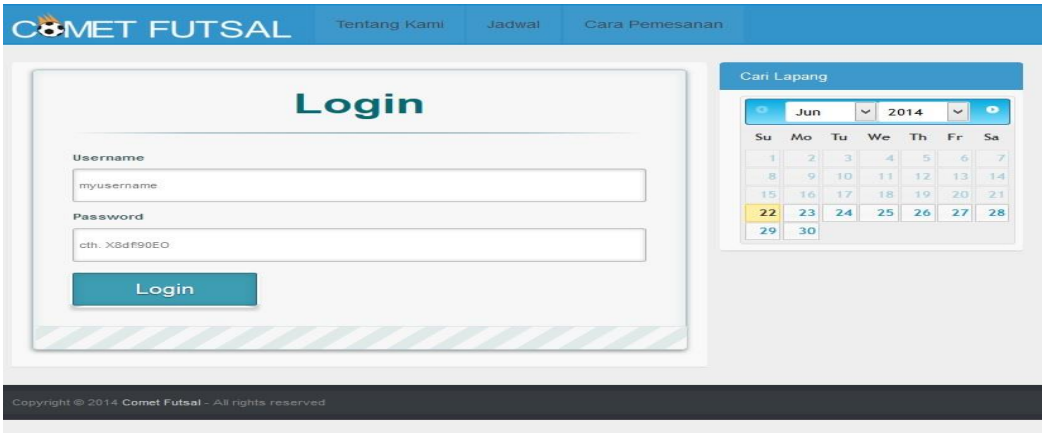
Gambar 4.43 Halaman Harga Lapang

4.4.6.2. Penggunaan Program Anggota (member)

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

1. Halaman Login Anggota (member)

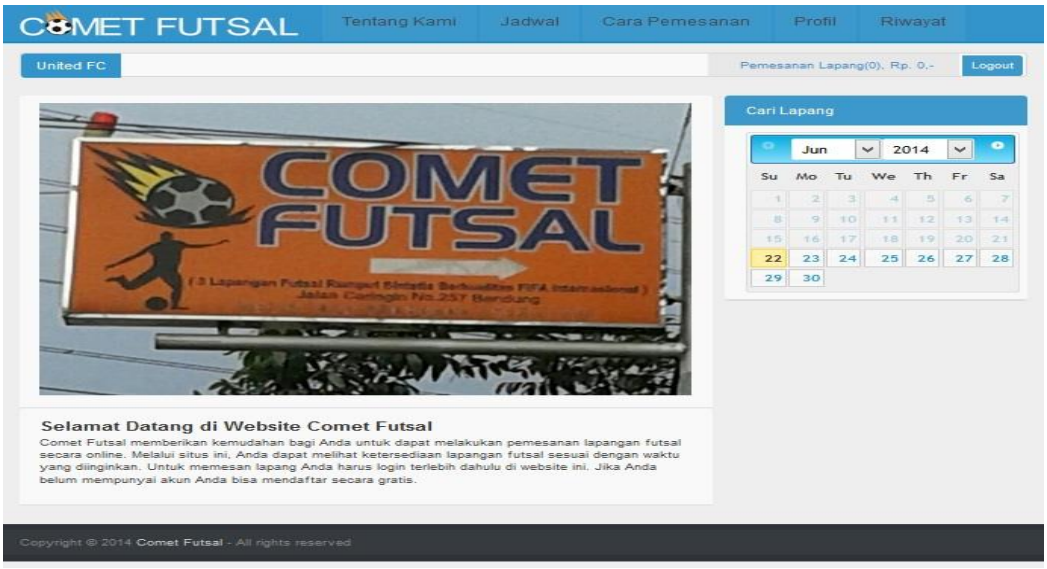
Halaman login dipergunakan oleh anggota untuk masuk kedalam sistem.



Gambar 4.44 Halaman Login Anggota (member)

2. Halaman Utama Anggota (member)

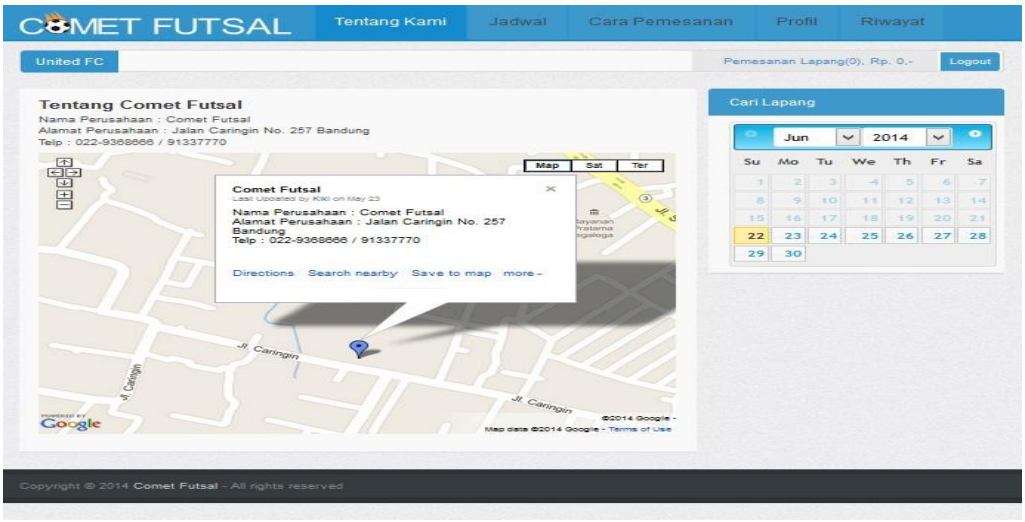
Halaman Utama akan muncul setalah member melakukan login.



Gambar 4.45 Halaman Utama Anggota (member)

3. Halaman Tentang kami

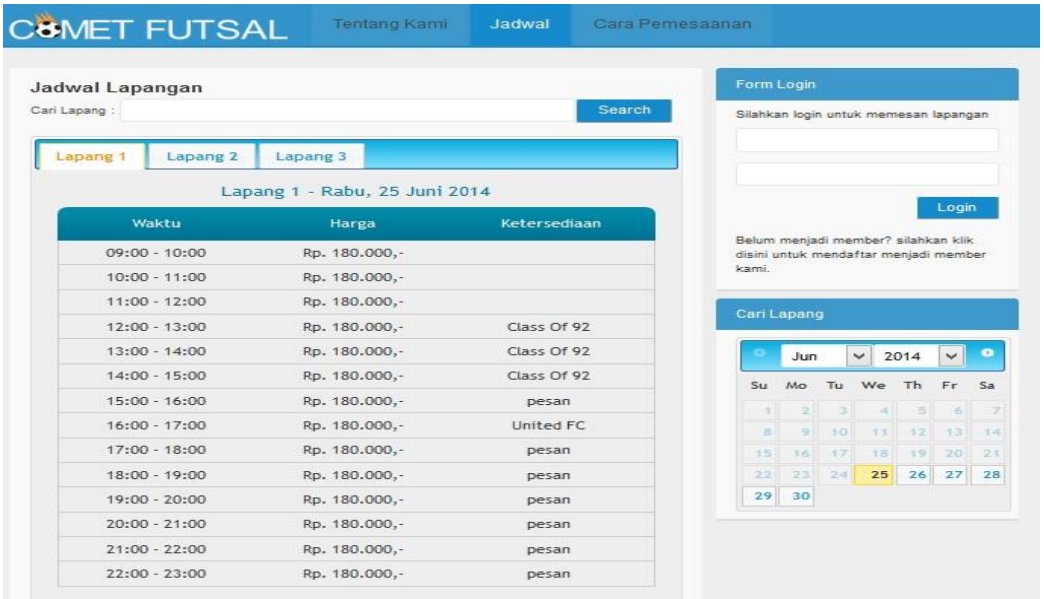
Halaman tentang kami dipergunakan untuk informasi perusahaan.



Gambar 4.46 Halaman Tentang Kami

4. Halaman Jadwal Lapangan

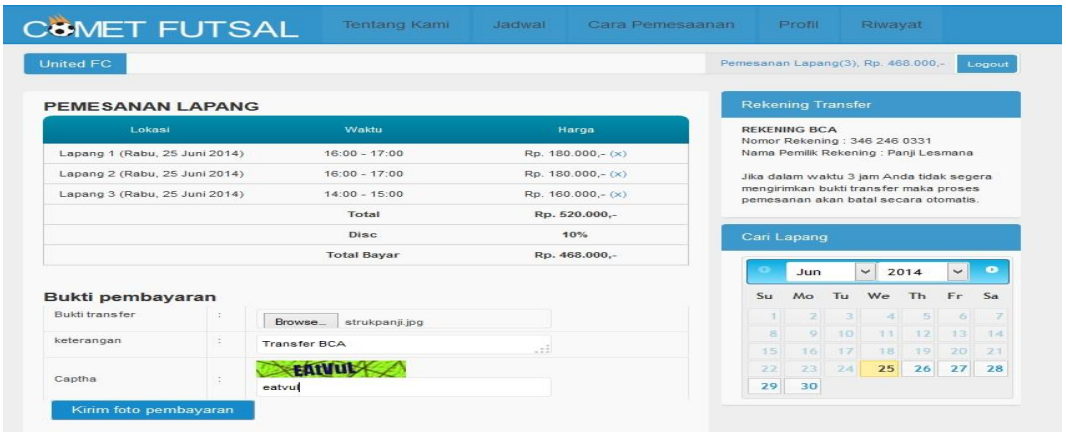
Halaman jadwal dipergunakan untuk informasi jadwal lapangan dan ketersedian lapangan.



Gambar 4.47 Halaman Jadwal Lapangan

5. Halaman Pemesanan Lapang

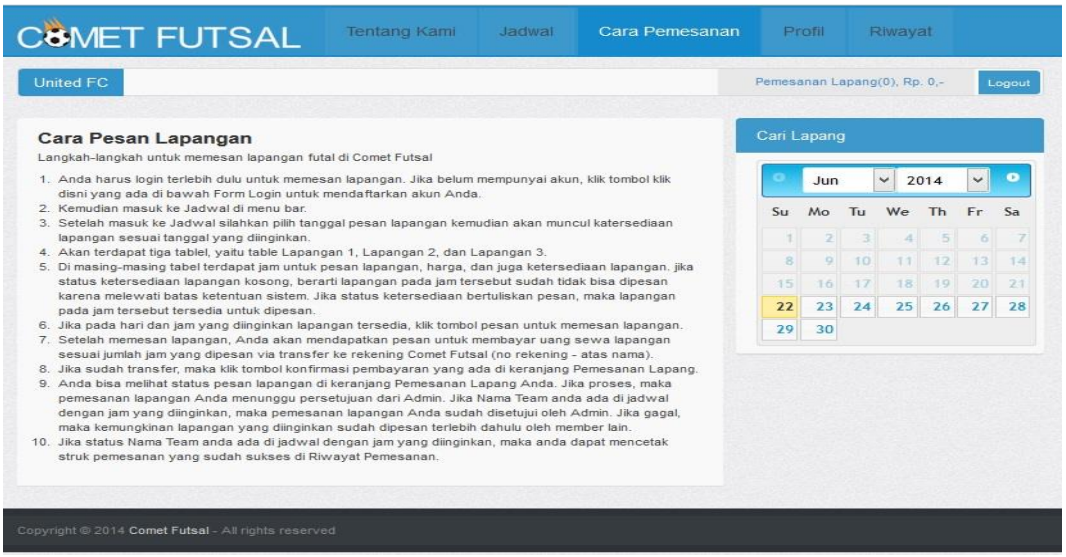
Halaman pemesanan lapang dipergunakan untuk melihat jumlah harga lapang yang telah dipesan.



Gambar 4.48 Halaman Pemesanan Lapang

6. Halaman Cara Pemesanan

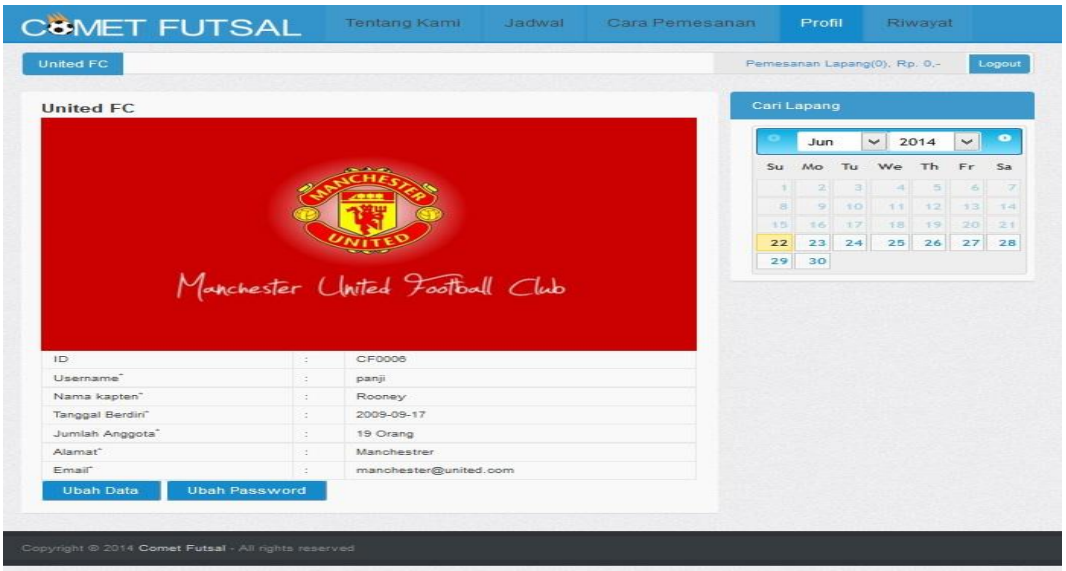
Halaman cara pemesanan dipergunakan untuk melihat langkah-langkah untuk memesan lapangan.



Gambar 4.49 Halaman Cara Pemesanan

7. Halaman Profil Member

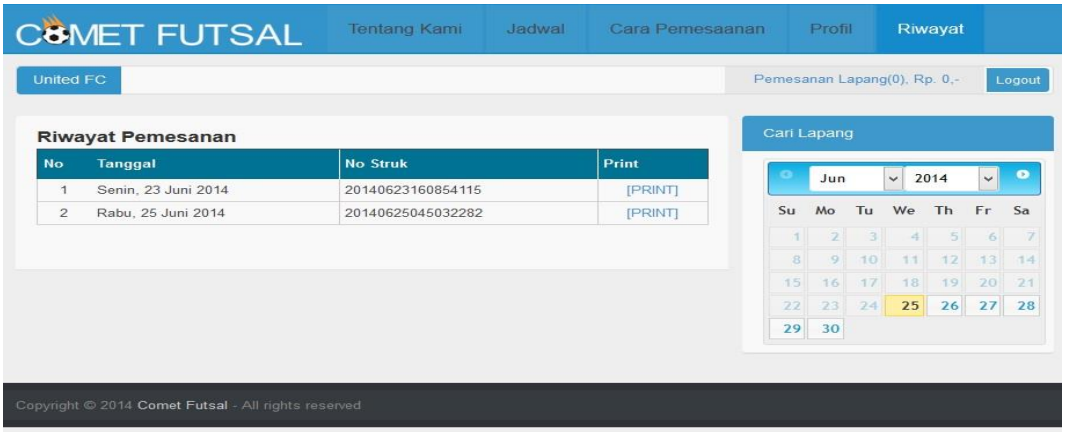
Halaman profil member dipergunakan untuk melihat data member dan merubah data member.



Gambar 4.50 Halaman Profil Member

8. Halaman Riwayat Pemesanan

Halaman riwayat pemesanan dipergunakan untuk melihat riwayat pemesanan dan mencetak bukti pemesanan.



Gambar 4.51 Halaman Riwayat Pemesanan

4.4.6.3. Penggunaan Program Pengunjung

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

1. Halaman Utama Pengunjung

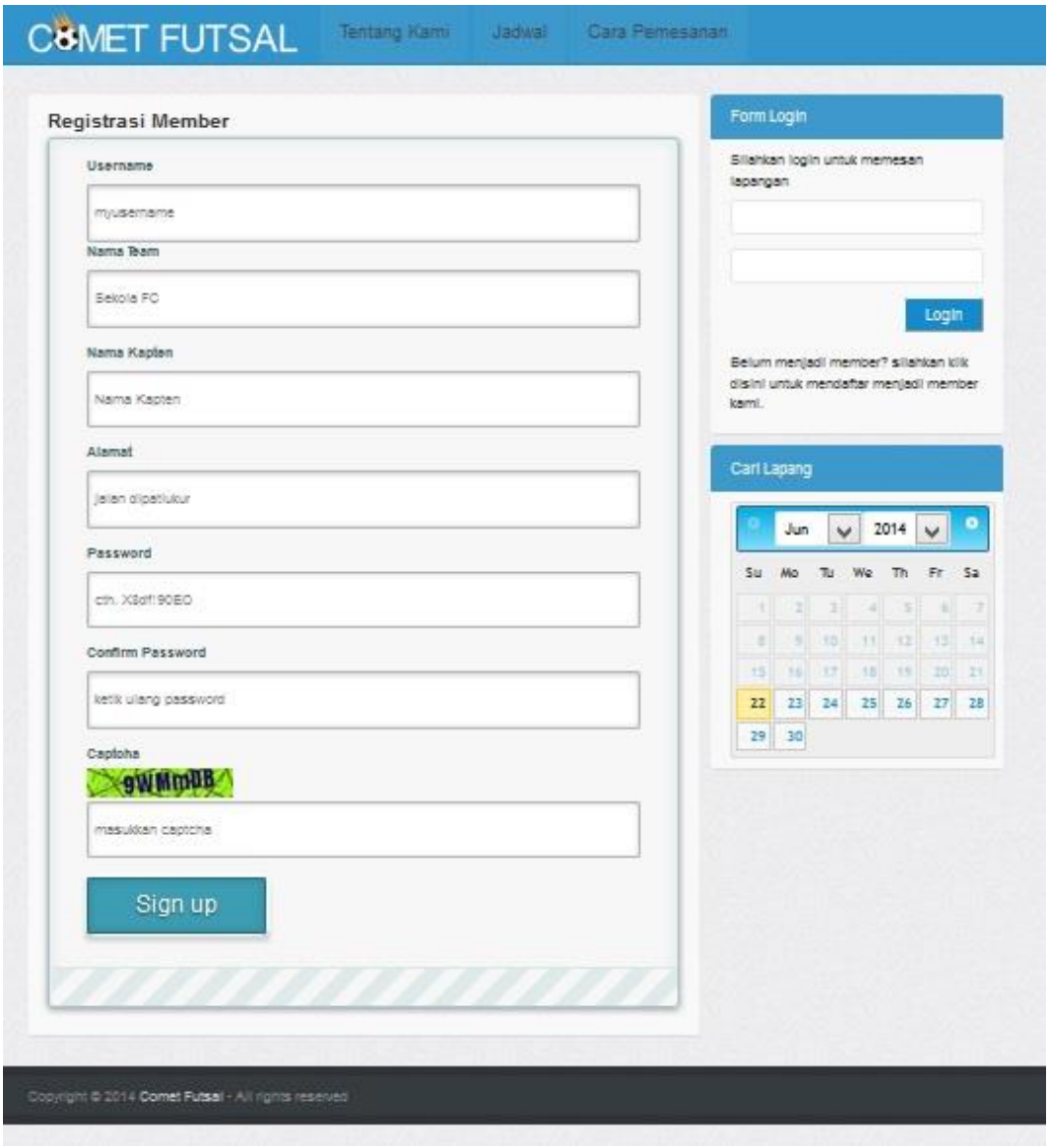
Halaman utama pengunjung adalah halaman awal untuk pengunjung.



Gambar 4.52 Halaman Utama Pengunjung

2. Halaman Registrasi

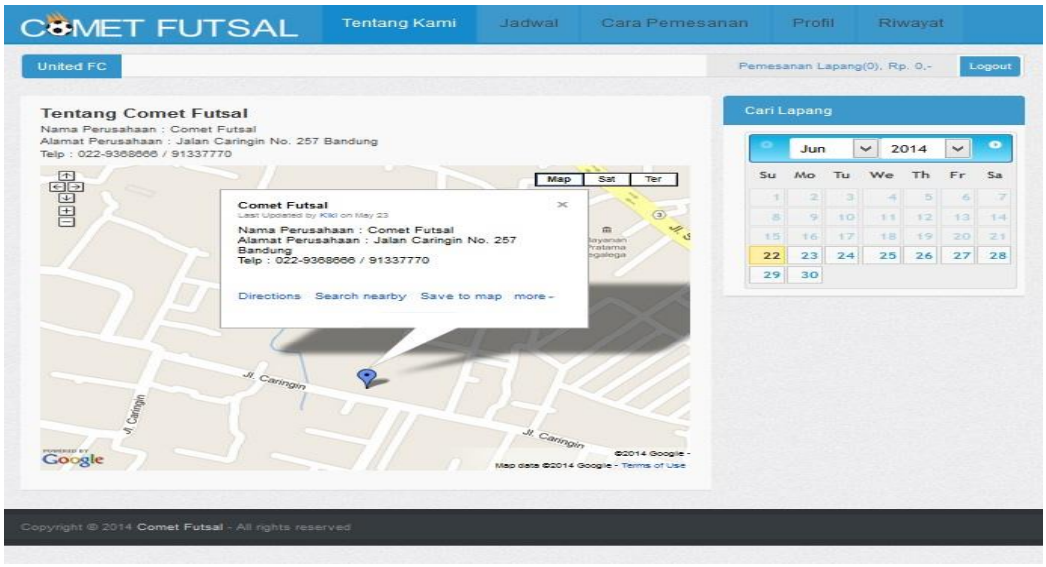
Halaman registrasi digunakan oleh pengunjung untuk mendaftar menjadi member.



Gambar 4.53 Halaman Registrasi

3. Halaman Tentang kami

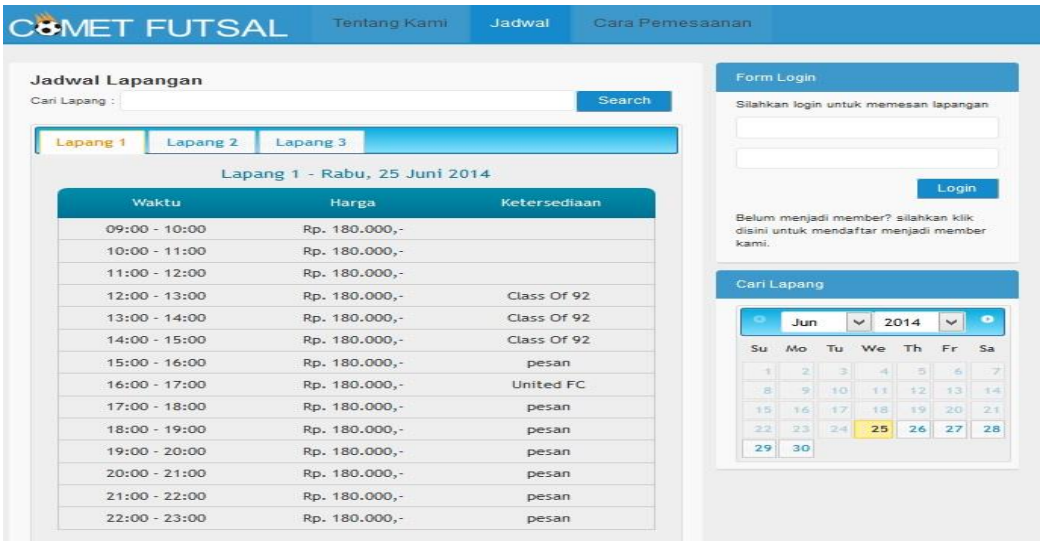
Halaman tentang kami dipergunakan untuk informasi perusahaan.



Gambar 4.54 Halaman Tentang kami

4. Halaman Jadwal Lapangan

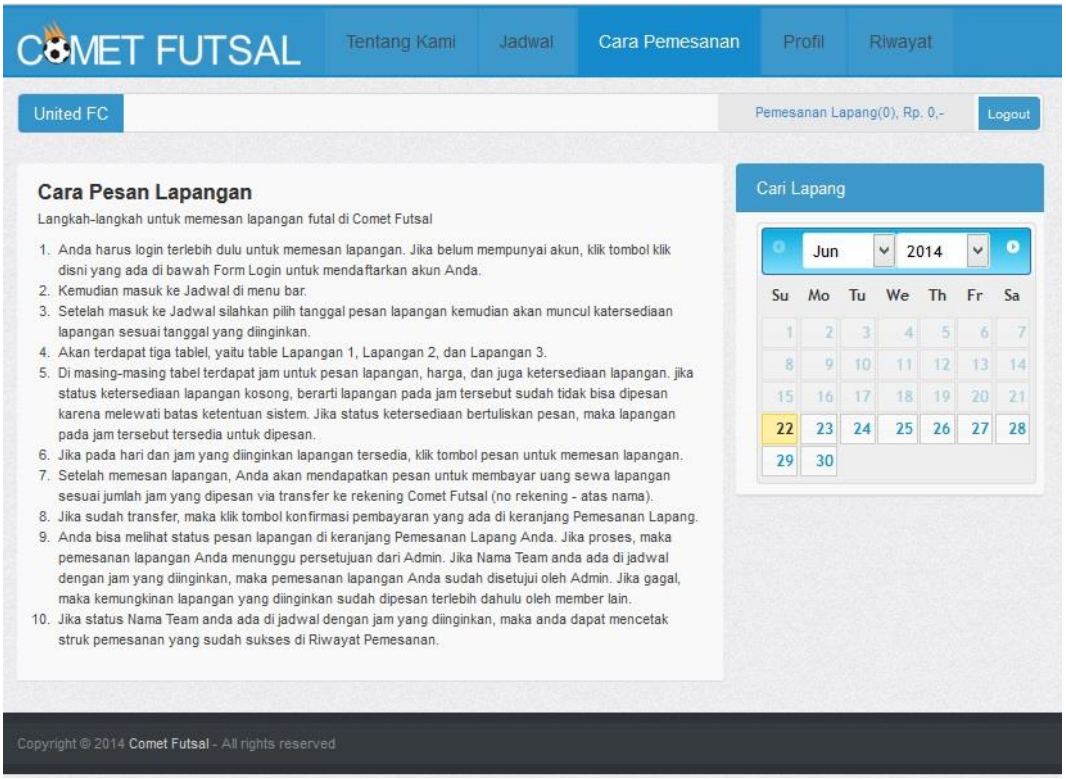
Halaman jadwal dipergunakan untuk informasi jadwal lapangan dan ketersedian lapangan.



Gambar 4.55 Halaman Jadwal Lapangan

5. Halaman Cara Pemesanan

Halaman cara pemesanan dipergunakan untuk melihat langkah-langkah untuk memesan lapangan.



Gambar 4.56 Halaman Cara Pemesanan

4.5. Pengujian

Pengujian merupakan bagian terpenting dalam pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkanat lunak itu. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahankesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji.

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian *black box.* Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.5.1. 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 4.24 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	Pengisian Register Member	Integrasi	Black Box
	Pengisian Konfirmasi Pembayaran	Integrasi	Black Box
Verifikasi Proses	Ubah Data Member	Integrasi	Black Box
	Ubah Password Data Member	Integrasi	Black Box

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian terbagi menjadi dua yaitu login admin dan login member. Adapun table pengujiannya dapat dilihat pada table dibawah ini :

1. Kasus dan Hasil Pengujian Login

Tabel 4.25 Pengujian Login Admin

Kasus dan hasil uji Log in admin (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : admin	Dapat masuk ke form selanjutnya	Dapat melakukan pengisian data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol login	Tampil ke form selanjutnya / Halaman Utama admin	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji log in admin (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Username : asd / dikosongkan Password : asd / dikosongkan	Data tidak ditemukan silahkan cek kembali inputan / PASSWORD ANDA SALAH	Admin tidak dapat login sebagai admin sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.26 Pengujian Login Member

Kasus dan hasil uji Log in member (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : username Password : password member	Dapat masuk ke form selanjutnya	Dapat melakukan pengeditan data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol login	Tampil ke form selanjutnya / halaman utama member	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji log in member (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : asal / dikosongkan Password : asal / dikosongkan	Data tidak ditemukan silahkan cek kembali inputan / “password atau username anda salah”	Member tidak dapat login sebagai member sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

2. Kasus dan Hasil Pengujian Pengisiisan Data

Tabel 4.27 Pengujian Pengisian Register Member

Kasus dan hasil uji pengisisan register member (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : username Nama Team : nama team Nama Kapten : nama kapten Alamat : alamat Password : password member Confirm Password : Confirm password member Captcha : captcha	Dapat masuk ke form selanjutnya	Dapat melakukan pengeditan data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Sign up	Tampil ke form selanjutnya / halaman login	Tombol sign up dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji pengisisan register member (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : dikosongkan Nama Team : dikosongkan Nama Kapten : dikosongkan Alamat : dikosongkan Password : dikosongkan Confirm Password : dikosongkan Captcha :	Data kosong / captcha salah	Pengunjung tidak dapat daftar sebagai member sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

dikosongkan			

Tabel 4.28 Pengujian Pengisian Konfirmasi Pembayaran

Kasus dan hasil uji konfirmasi pembayaran (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Bukti Transfer : foto bukti transfer Keterangan : Keterangan Captha : captha	Inputan masuk ke tabel konfirmasi di form admin	Dapat melakukan pengisian data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Kirim foto pembayaran	Jadwal lapangan berubah status	Tombol Kirim foto pembayaran dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji konfirmasi pembayaran (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Bukti Transfer : dikosongkan Keterangan : dikosongkan Captha : dikosongkan	Data kosong / captcha salah	Member tidak dapat mengirimkan konfirmasi pembayaran sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

3. Kasus dan Hasil Pengujian Verifikasi Proses

Tabel 4.29 Pengujian Ubah Data Member

Kasus dan hasil uji ubah data member (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Ganti Foto : foto member Nama Team : nama team Nama Kapten : nama kapten Tanggal Berdiri : tanggal berdiri Jumlah Anggota: jumlah anggota Alamat : alamat Email : email Captha : captha	Inputan berhasil diubah	Dapat melakukan pengisian data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Simpan	Tampil ke form selanjutnya / Halaman Profil	Tombol Simpan dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji ubah data member (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Ganti Foto : dikosongkan Nama Team : dikosongkan Nama Kapten : dikosongkan Tanggal Berdiri : dikosongkan Jumlah Anggota: dikosongkan Alamat : dikosongkan Email : dikosongkan Captha :	Data kosong / captcha salah	Member tidak dapat mengubah data sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

dikosongkan			

Tabel 4.30 Pengujian Ubah Password Member

Kasus dan hasil uji ubah password member (data normal)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Password : password member Confirm Password : Confirm password Captcha : captcha	Inputan berhasil diubah	Dapat melakukan pengisian data secara benar sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Simpan	Tampil ke form selanjutnya / Halaman Profil	Tombol Simpan dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil uji ubah password member (data salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Password : dikosongkan Confirm Password : dikosongkan Captcha : dikosongkan	Data kosong / captcha salah	Member tidak dapat mengubah data sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.