SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN

PADA EFA FUTSAL

Oleh :

Indra Maju

10510634

ABSTRACT

Futsal transformed into one of sport's most Indonesian people enjoy doing. In modern times there are still many places futsal using conventional means such as book-to-face meetings, appointments by telephone, writing a promise on paper, and so forth. Therefore in this paper create a web-based system to handle the problem of field reservation and scheduling arrangements are still done manually in the EFA Futsal.

This system was designed using the waterfall method with the programming language PHP and HTML. The purpose built web-based system is for scheduling arrangements can be made centrally and stage managers facilitate data collection and field reservations can be made web-based network using the Internet that has been growing rapidly.

For EFA Futsal is expected to provide alternative and solution for improving performance, both in data processing tenant, leasing data processing, data processing maintenance and processing of reports - the report. So with this information system can help improve effectiveness in data processing. And will help make the decision to be taken to improve EFA Futsal

Keywords : web, booking futsal field, information system

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang pesat dan mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, salah satu media informasi tersebut adalah *internet*. *Internet* merupakan media informasi yang sangat mudah untuk diakses melalui berbagai media komunikasi, komputer, *handphone* dan *smartphone*. Saat ini banyaknya media untuk mengakses *internet* banyak pula pengguna *internet*, dengan demikian membuka peluang untuk perusahaan melakukan pengembangan pelayanan, bisnis, relasi dan sebagai sarana untuk memperkenalkan perusahaan kepada khalayak umum atau pelanggan melalu media internet.

EFA (Ebah Futsal Arena) adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan lapangan futsal, yang dirintis pada tanggal 4 Agustus 2009 yang berlokasi di Jl. Olahraga / Sukanegla no. 2 desa Sukamantri kecamatan Paseh Kabupaten Bandung. Sejak berdirinya usaha ini hingga sekarang, EFA futsal berupaya keras meningkatkan kualitas fasilitas dan pelayanan terhadap kepuasan pelanggan. EFA futsal merupakan salah satu usaha jasa yang sangat di sukai dan berkembang di tengah masyarakat. Dalam satu hari pemesanan lapangan futsal yaitu 7 jam/hari dan jika akhir pekan bisa sampai 15 jam

per/hari, jika dihitung permingggu perkiraan pemesanan lapangan futsal sampai 50 jam/minggu.

Permasalahan yang terjadi adalah mengenai proses pemesanan lapangan yang hanya mengandalkan pencatatan papan tulis sehingga sifatnya hanya sementara, jika ada data pemesanan yang baru maka data yang sebelumnya akan terhapus. Hal ini menyebabkan pencatatan dalam pembuatan laporan bulanan tidak sama, karena ada beberapa transaksi yang tidak tercatat, dan hal tersebut mempengaruhi laporan bulanan. Tidak terdapatnya satu media pencatatan untuk menangani transaksi yang ada, dikarenakan banyaknya media pencatatan yang ada melalui papan tulis/buku dan *microsoft excel*, yang sering menyebabkan informasi yang berbeda antar media. Tidak adanya fasilitas informasi ketersediaan lapangan yang bisa dipesan, sehingga menyebabkan konsumen harus datang langsung untuk mengetahui informasi tersebut, jika ada konsumen dapat melakukan pemesanan, jika tidak maka harus menunggu/memilih waktu yang tersedia, hal ini yang menyebabkan banyak waktu yang diperlukan untuk melakukan pemesanan. Adanya bentrok waktu jadwal pemesan lapangan futsal, dikarenakan adanya pencatatan yang tidak tercatat.

Oleh karena itu peneliti ingin membangun sistem berbasis web yang dapat membantu EFA futsal untuk pengelolaan usaha jasa penyewaan lapangan futsal. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA EFA FUTSAL".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka kita dapat mengidentifikasi pokok permasalahan yang terdapat pada EFA FUTSAL yaitu sebagai berikut:

1. Pemesanan jadwal lapangan ditulis di berbagai media, antara lain papan tulis, buku dan microsoft excel yang menyebabkan perbedaan informasi.
2. Tidak adanya kemudahan fasilitas dalam melakukan pemesanan lapangan futsal.
3. Adanya bentrok jadwal pemesan yang tercatat dan yang tidak tercatat dalam satu waktu dan lapangan.
4. Kesulitan dalam saat membuat laporan

1.2.2 Rumusan Masalah

Melihat penelitian yang dilakukan dan identifikasi masalah, dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengambarkan prosedur/proses pemesanan lapangan futsal yang sedang berjalan di EFA FUTSAL.
2. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang diusulkan di EFA FUTSAL.

3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang diusulkan di EFA FUTSAL.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan lapangan futsal di EFA FUTSAL.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud Penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada EFA FUTSAL yang dapat bermanfaat untuk mempermudah aktivitas bisnis sehingga berjalan dengan efektif dan efisien.

1.3.2 Tujuan penelitan

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk menggambarkan proses pemesanan lapangan futsal yang sedang berjalan di EFA FUTSAL menggunakan metode perancangan berbasis objek.
2. Untuk membuat sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang diusulkan di EFA FUTSAL.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang diusulkan di EFA FUTSAL.
4. Untuk melakukan implementasi terhadap sistem informasi pemesanan lapangan futsal yang diusulkan di EFA FUTSAL.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya yaitu :

1. Untuk Pengembangan Ilmu
   Semoga menjadi pembandingan antara ilmu Sistem informatika dengan keadaan yang terjadi dilapangan secara lagsung, sehingga dengan adanya pembanding tersebut dapat memajukan Ilmu Sistem Informatika. ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.
2. Bagi Penulis
   Menambah wawasan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek, belajar menganalisa dan kecerdikan dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam perusahaan, khususnya di EFA FUTSAL.
3. Bagi Penulis lain
   Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada para peneliti lain atau para akademis yang akan melakukan Tugas Akhir atau pun Skripsi terutama dalam kajian yang sama.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya yaitu :

1. Bagi Operator
   Dapat mempermudah saat memasukan data pemesanan dan tanpa harus menulis kembali di kertas untuk dilaporkan kepada pemilik, serta dapat mengurangi masalah dalam hal penjadwalan agar tidak terjadi bentrok.
2. Bagi Kostumer
   Dapat mempermudah saat pemesanan ataupun saat mencari data jadwal yang sudah terisi atau belum, sehingga konsumen tidak perlu datang langsung ke lapangan untuk melihat jadwal dan memesan lapangan.
3. Bagi Pemilik
   Mempermudah melihat laporan baik mingguan atau bulanan, karena semua data pemesanan lapang akan otomatis tersimpan dalam database, dan pemilik juga bisa langsung melihat laporan tanpa harus tang kelapang.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan dari uraian di atas maka penulis mencoba untuk membatasi masalah yang akan dibahas, dengan tujuan agar penelitian ini tidak menyimpang dan masalah tambah kompleks dari berbagai masalah yang ada sehingga sesuai dengan konsep yang telah dirancang diawal penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Tidak membahas pemesanan lapangan menggunakan sms atau telepon.
2. Tidak membahas penyewaan peralatan yang ada di EFA FUTSAL.
3. Pada web EFA hanya membahas pemesanan lapangan di hari selanjutnya (besok).

II. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis computer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan ngelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.[6,p.11]

2.2 Pengertian Pemesanan dan Penyewaan

Pemesanan merupakan tindakan memesan suatu barang yang dilakukan oleh seseorang (calon pembeli) kepada perusahaan, baik secara langsung maupun melalui pramuniaga. Pemesanan dilakukan oleh konsumen. Adanya pemesanan membantu penjual menentukan jumlah produksi. Dalam kamus umum bahasa Indonesia yang di susun oleh W.J.S Poerwadarmint penyewaan adalah perbuatan menyewa atau menyewakan. Dasar kata dari penyewaan adalah sewa. Sewa adalah suatu kesepakatan kontraktual antara pemilik dan penyewa (pihak kedua) untuk suatu aktiva tertentu. Pemilik menerima hak kepemilikan untuk jangka waktu yang telah ditentukan dengan imbalan pembayaran.[12,p.35]

2.3 Pengertian Futsal

Futsal (*futbol sala* dalam bahasa Spanyol berarti sepak bola dalam ruangan) merupakan permainan sepak bola yang dilakukan di dalam ruangan. Dalam beberapa tahun terakhir ini futsal sangat marak di indonesia, baik di jakarta maupun di daerah. Permainan ini sendiri dilakukan oleh lima pemain setiap tim berbeda dengan sepak bola konvensional yang pemain nya berjumlah sebelas orang setiap tim. Ukuran lapangan dan ukuran bola nya pun lebih kecil di bandingkan ukuran yang di gunakan dalam sepak bola rumput. Aturan permainan dalam olahraga futsal di buat sedemikian ketat oleh FIFA agar permainan ini berjalan dengan fair play dan juga sekaligus menghindari cedera yang dapat terjadi. [12,p.45]

III. Objek dan Metode Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi, dalam hal ini penelitian dilakukan di EFA (Ebah Futsal Arena) yang menjadi objek penelitian, yang dipilih penulis untuk melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu aktivitas bisnis perusahaan. EFA Futsal beralamat di jl. Olahraga/Sukanegla no. 2 Desa Sukamantri Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif Metode deskriptif adalah Suatu penelitian untuk mencari jalan keluar atau pemecah masalah akan banyak hal yang terjadi. Kemudian akan disajikan data dan analisa dari masalah yang sedang terjadi. Penelitian deskriptif mempelajarai masalah-masalah dalam masyarakat serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

3.2.1 Desain Penelitian

Disain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriftif. Penelitian deskriftif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variable, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program dirancang dan implementasikan kepada pengguna (user) dengan pendekatan studi kasus pada EFA Futsal.Adapun langkah-langkah dalam penelitian deskriptif adalah :

1. Mengidentifikasi adanya permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode deskriptif.
2. Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas.
3. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian.

4. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan.
5. Menentukan kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian dan atau hipotesis penelitian.
6. Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk dalam hal ini menentukan populasi, sampel, teknik sampling, menentukan instrumen, mengumpulkan data dan menganalisis data.
7. Mengumpulkan, mengorganisasikan dan menganalisis data dengan menggunakan teknik statistika yang relevan.
8. Membuat laporan penelitian.

Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian pada EFA Futsal.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan proses penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yaitu sumber data yang diperoleh melalui proses pengamatan (observasi) disertai dengan wawancara tanya jawab, dan juga dengan menggunakan sumber data sekunder yaitu dokumentasi dari hasil yang diperoleh dari EFA FUTSAL.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1. Pengamatan Langsung / Observasi (*observation*)
   Teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah aktivitas dengan maksud untuk memahami secara langsung terhadap fenomena yang sedang terjadi pada sebuah instansi maupun perusahaan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) di EFA FUTSAL yang ada di Majalaya beralamat di Jl. Olahraga / Sukanegla no. 2 desa Sukamantri kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.
2. Wawancara (*interview*)
   Wawancara, merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan segala bentuk pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangannya dan permasalahan-permasalahan sebagai kajian dalam pembuatan program aplikasi yang kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru, lalu melakukan tanya jawab dengan pemilik maupun dengan karyawan di EFA FUTSAL yaitu Operator/petugas.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah diberikan oleh perusahaan seperti struktur organisasi, deskripsi tugas tiap orang atau bagian,

lembar pemesanan lapangan, kwitansi, lembar pemakaian lapangan, dan lembar laporan penghasilan yang ada di perusahaan saat ini.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan yaitu *UML (Unified Modeling Languages*), diantaranya adalah *use case diagram, activity diagram, class diagram, dan deployment diagram*

IV. Hasil Penelitian

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini, penulis memaparkan tujuan perancangan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan, dan perancangan prosedur yang diusulkan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang memperbaharui sistem yang sudah ada untuk memaksimalkan proses pemesanan lapangan futsal yang sedang berjalan pada EFA Futsal.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur ini meliputi use case diagram, activity diagram, sequence diagram yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program dan memudahkan dalam menganalisa.

4.1.3.1 Use Case Diagram

Adapun use case yang diusulkan adalah sebagai berikut : Gambar 4.1

4.1.3.2 Activity Diagram

Adapun activity diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut : Gambar 4.2-4

4.1.3.3 Sequence Diagram

Adapun sequence diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut : Gambar 4.5-7

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem.

4.1.4.1 Class Diagram

Berikut gambaran dari class diagram : Gambar 4.8

4.1.4.2 Object Diagram

Object diagram menggambarkan struktur sistem dari segi menamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Berikut gambaran dari object diagram : Gambar 4.9

4.1.4.3 Component Diagram

Berikut ini adalah component diagram yang dibutuhkan : Gambar 4.10

4.1.4.4 Deployment Diagram

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Berikut gambarannya : Gambar 4.11

4.1.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka (interface) merupakan suatu tahapan agar aplikasi yang dibuat lebih menarik dan tentunya lebih mudah digunakan. Tujuan dari perancangan antar muka adalah untuk mendapatkan suatu kriteria yang sangat penting dalam pengoperasian sebuah program aplikasi yang user friendly.

4.1.6.5 Struktur Menu

Dibawah ini adalah gambar struktur menu yang ada pada EFA Futsal : Gambar 4.12

4.1.6 Implementasi dan Pengujian Sistem

Pengujian program merupakan tahapan yang penting dan tidak dapat terpisahkan dari pembangunan sebuah perangkat lunak. Karena dengan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang akan diimplementasikan, maka dapat diketahhui apakah perangkat lunak tersebut berjalan sesuai dengan keinginan atau tidak. Dan juga agar kualitas dari perangkat lunak dapat terjamin sebelum diimplementasikan.

4.1.6.1 Implementasi Perangakat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak ini menggunakan XAMPP 1.7.3, Macromedia Dreamweaver 8 dan MySQL 5.0.5 dipilih sebagai perangkat lunak untuk web server karena faktor kecepatan, kinerja yang stabil, dan performansi. Macromedia dreamweaver 8 dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai dan membuat perangkat lunak yang berbasis web ataupun desktop. Sementara MySQL digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan basis data.

4.1.6.2 Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan aplikasi yang dirancang maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjangnya. Adapun kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Processor yang digunakan minimun adalah processor Pentium atau sekelasnya
2. Hardisk minimum 40 Gb
3. Memory minimum 512 Mb
4. VGA Card minimum 64 Mb
5. Mouse, Keyboard dan Monitor sebagai peralatan antar muka

4.1.6.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem sesuai dengan rencana yang telah ditentukan menghasilkan data sebagai berikut : Tabel 4.4-5

V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pembuatan sistem informasi pemesanan lapangan futsal di atas, maka peneliti dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pemesanan jadwal lapangan ditulis di berbagai media, antara lain papan tulis, buku dan microsoft excel yang menyebabkan perbedaan informasi.
2. Tidak adanya kemudahan fasilitas dalam melakukan pemesanan lapangan futsal.
3. Adanya bentrok jadwal pemesan yang tercatat dan yang tidak tercatat dalam satu waktu dan lapangan.
4. Kesulitan dalam saat membuat laporan

5.2 Saran

Aplikasi yang dibangun masih dirasakan memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan itu dijadikan saran dalam mengembangkan aplikasi selanjutnya. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Pada pengembangan aplikasi ini di sarankan ditambahkan apliasi mobile untuk mempermudah pemesanan lapangan.
2. Kedepan diharapkan pembayaran pemesanan lapangan bisa dilakukan dengan adanya fitur "Dompetku" yang bertujuan menyimpan saldo Konsumen untuk memesan lapangan selanjutnya
3. Kedepannya diharapkan menambahkan fasilitas aplikasi admin yaitu penjualan untuk kantin di EFA Futsal.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hutahaean. Jeperson, "Konsep Sistem Informasi", 1td ed, Yogyakarta: Deepublish, 2014.

[2] Kristanto, Andi. 2008. Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta : Gava Media.

[3] Sopandi, Dede. 2010. *Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer*. Bandung : Informatika

[4] Sidik. Betha, dan Pohan. Husni I, "Pemrograman WEB dengan HTML", 3rd ed Bandung : Informatika Bandung, 2014.

[5] Amin. Miftakul M, "Pengembangan Aplikasi WEB Menggunakan PHP Data Objects (PDO)", 1td ed, Yogyakarta : GRAHA ILMU, 2010

[6] Wahana Komputer, "Panduan Aplikatif & Solusi (PAS), Mudah Membuat Portal Berita Online dengan PHP dan MYSQL", Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET, 2012.

[7] Suryabrata. Sumadi, "Metodologi Penelitian", Jakarta : Rajawali Pers, 2013.

[8] Herdiansyah. Haris, "Wawancara, Observasi, dan Focus Groups : Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif", Jakarta : Rajawali Pers, 2013.

[9] Rosa A S dan M Shalahuddin., "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", 2rd ed, Bandung: Informatika, 2014.

[10] Mulyanto. Agus, "Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi", 1td ed, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009

[11] Nugroho. Bunafit, "Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan Mysql dengan Dreamwaver", Yogyakarta: Gava Media, 2008.

[12] Huda. Choirul, Lipsia dan Nabila, (24 Oktober 2012), "Reservasi Lapangan Futsal yang Innovatif" [online], 2012. Available : https://www.scribd.com/doc/225539168/Reservasi-Lapangan-Futsal yang-Inovatif-RELATIF-berbasis-website-sebagai-media-pemesanan lapangan-futsal-yang-cepat-aman-dan-terpercaya

[13] Harris. Azmi (2013), "Pembuatan Sistem Pemesanan Lapangan Futsal Dengan Media Website Menggunakan PHP dan MySQL" [online], 2013. Available : http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=217

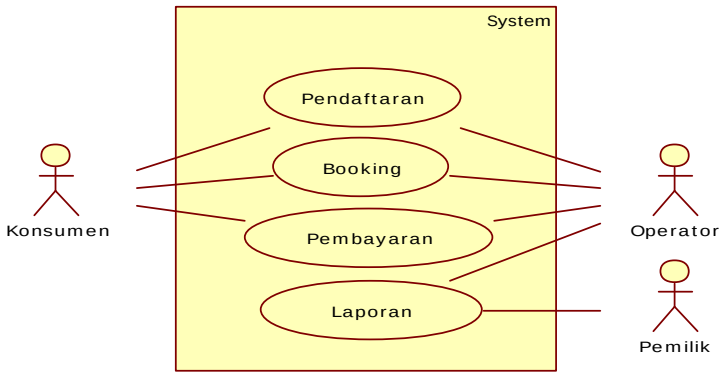
Tabel 4.4 Pengujian Log in

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username: admin	Tercantum pada *textfield* username	Sesuai yang Diharapkan	[v] Diterima
Password: admin	Tercantum pada *textfield* password	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data tidak normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username atau password yang tidak terdaftar pada tabel petugas	Keluar pesan: LOGIN GAGAL! Username atau password anda tidak benar atau akun anda sedang diblokir	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima

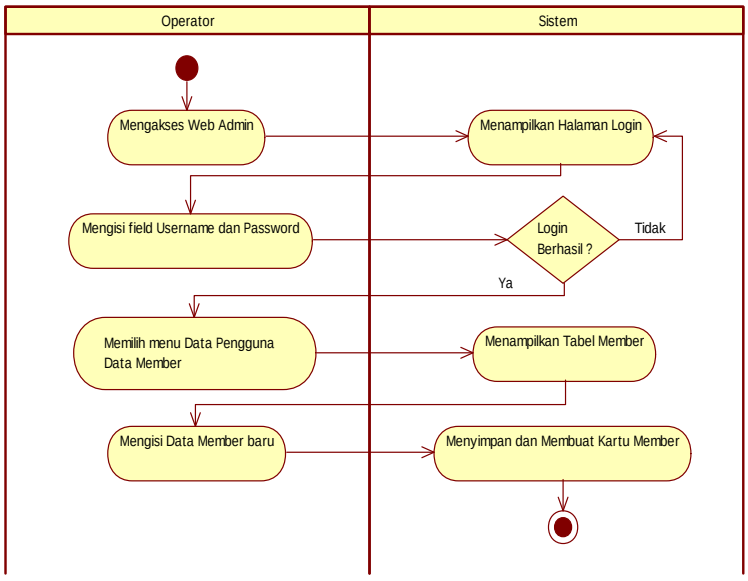
Tabel 4.5 Pengujian Tambah Member

Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nama : indra Nama Tim : APE FC Alamat : Majalaya No telepon :0812	Berhasil menambah data	Data Petugas Berhasil ditambahkan	[v] Diterima
Nama : indra Nama Tim : kosong Alamat : Majalaya No telepon :0812	Gagal menambah data	Menampilkan Pesan "Nama Tim Tidak boleh kosong"	[v] Diterima

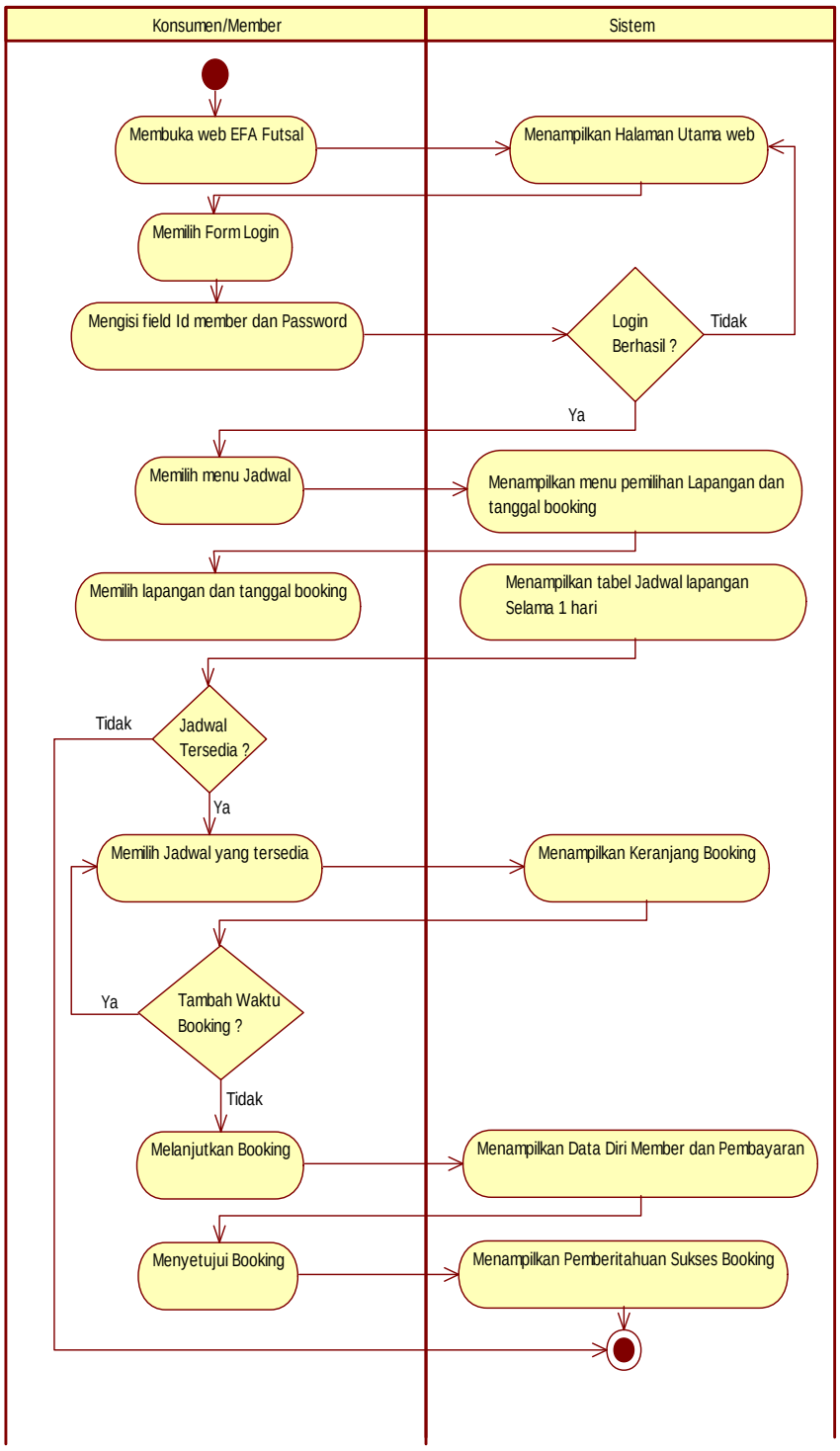
Nama : indra Nama Tim : APE FC Alamat : kosong No telepon :0812	Gagal menambah data	Menampilkan Pesan “Alamat Tidak boleh kosong”	[v] Diterima
Nama : indra Nama Tim : APE FC Alamat : Majalaya No telepon :kosong	Gagal menambah data	Menampilkan Pesan “No Telepon Tidak boleh kosong”	[v] Diterima



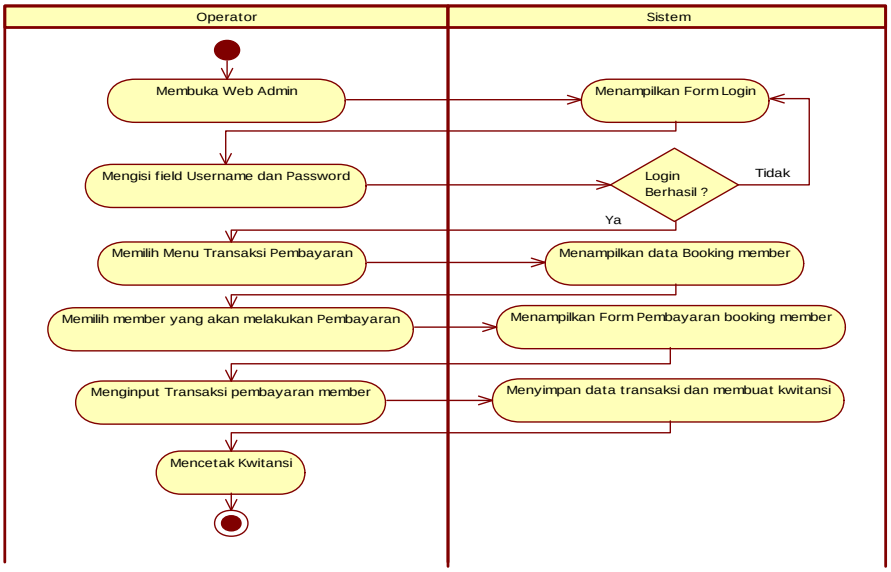
Gambar 4.1 Usecase yang diusulkan



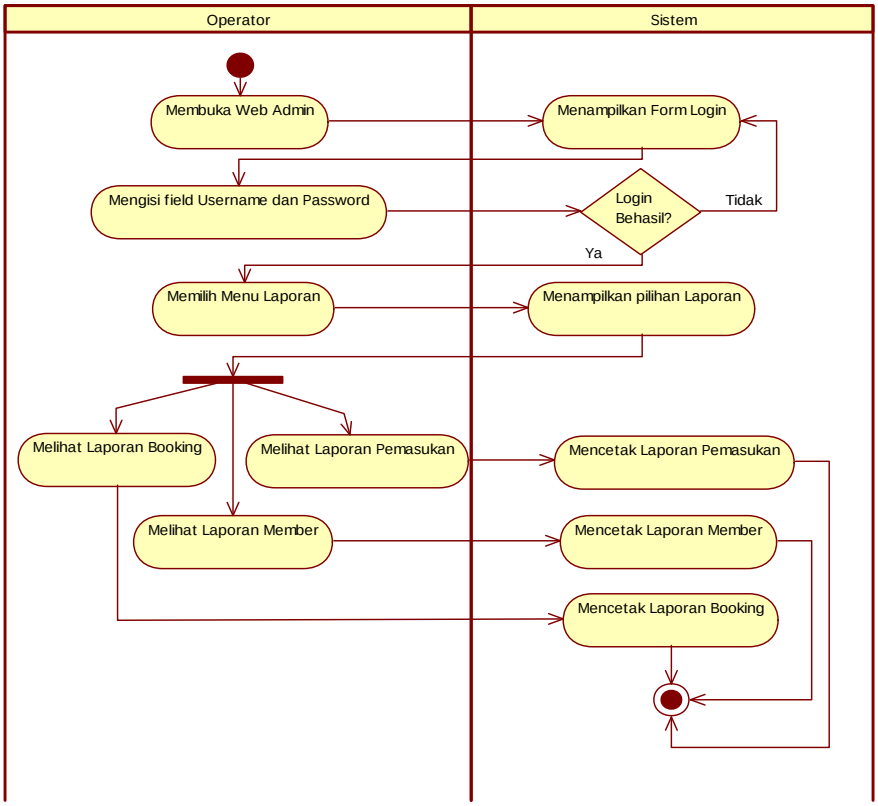
Gambar 4.2 Activity Diagram Pendaftaran yang diusulkan



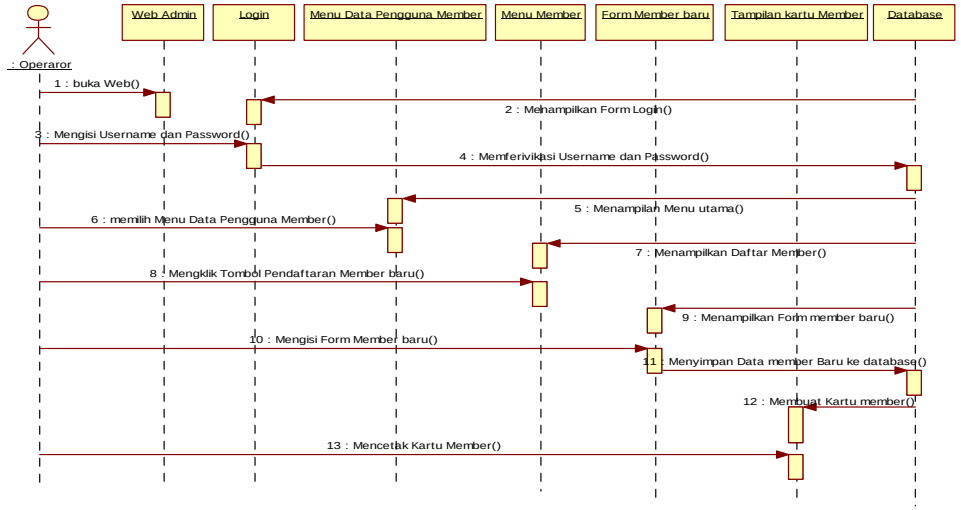
Gambar 4.3. Activity Diagram Booking Pada Sistem Yang Diusulkan



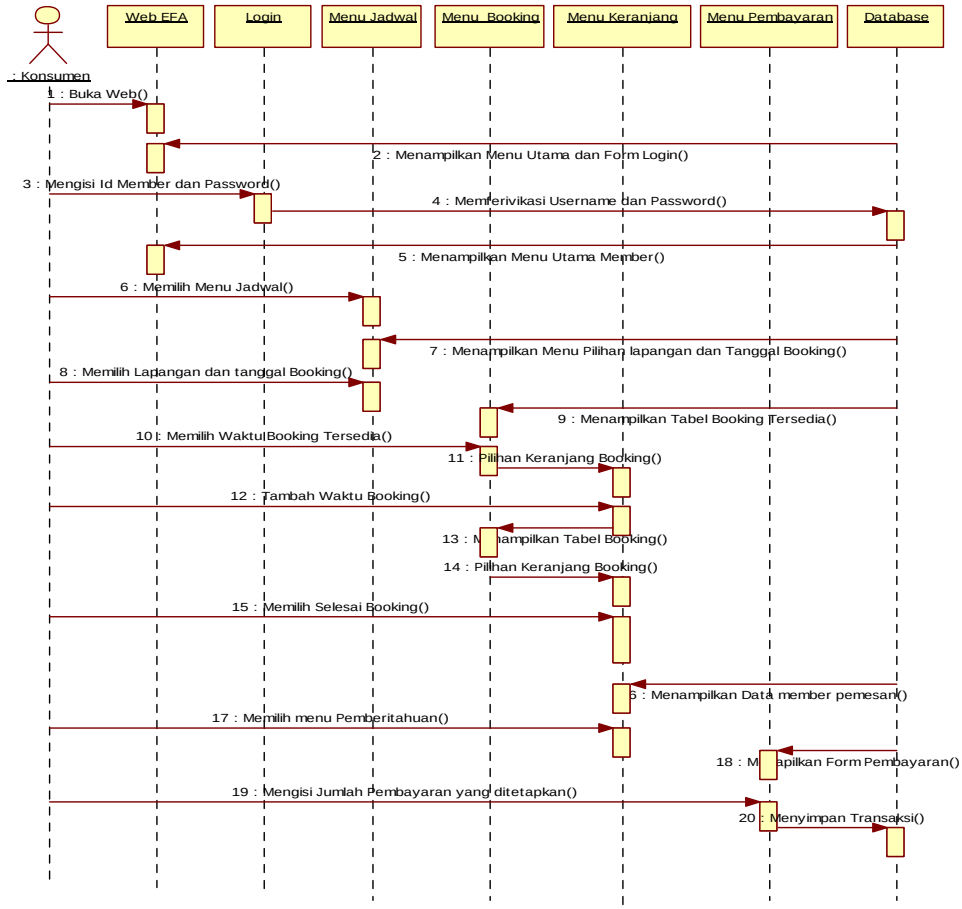
Gambar 4.4. Activity Diagram Pembayaran Pada Sistem



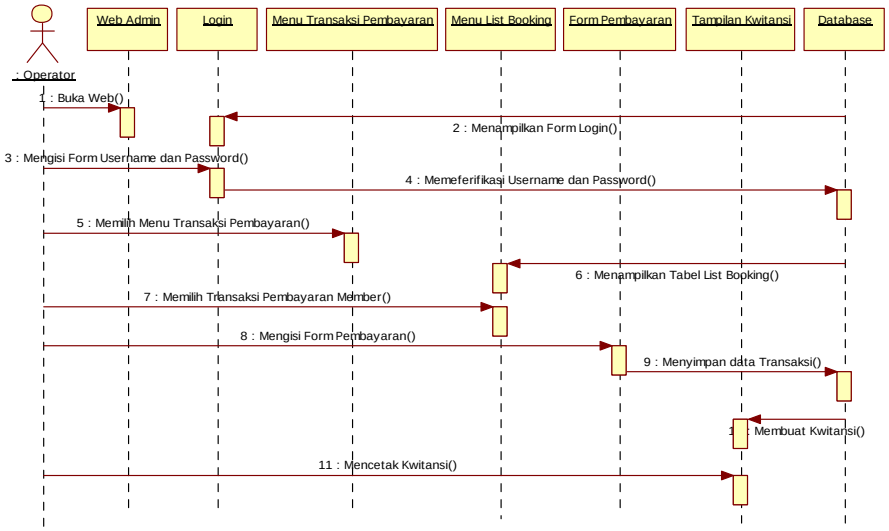
Gambar 4.5. Activity Diagram Laporan Pada Sistem Yang



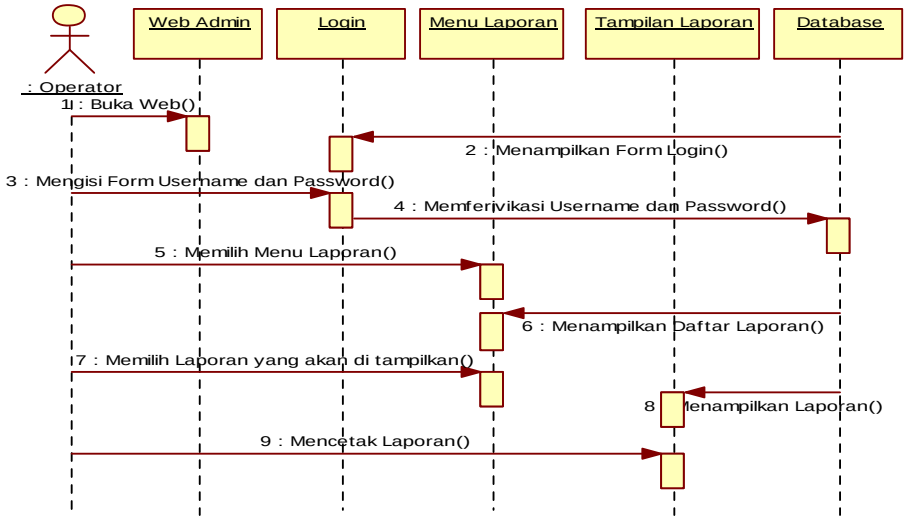
Gambar 4.6. Sequence Diagram Pendaftaran Pada Sistem



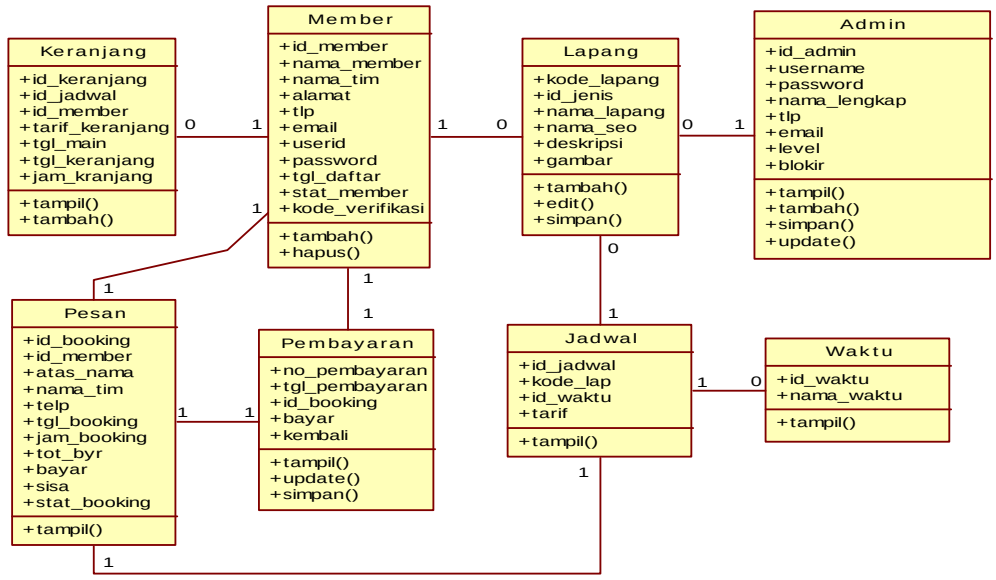
Gambar 4.7. Sequence Diagram Booking Pada Sistem



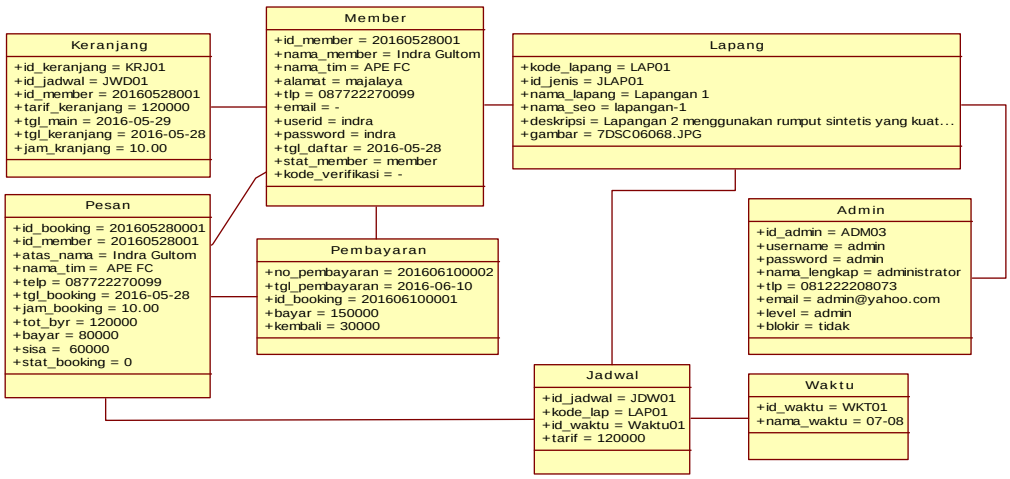
Gambar 4.8. Sequence Diagram Pembayaran Pada Sistem Yang Diusulkan



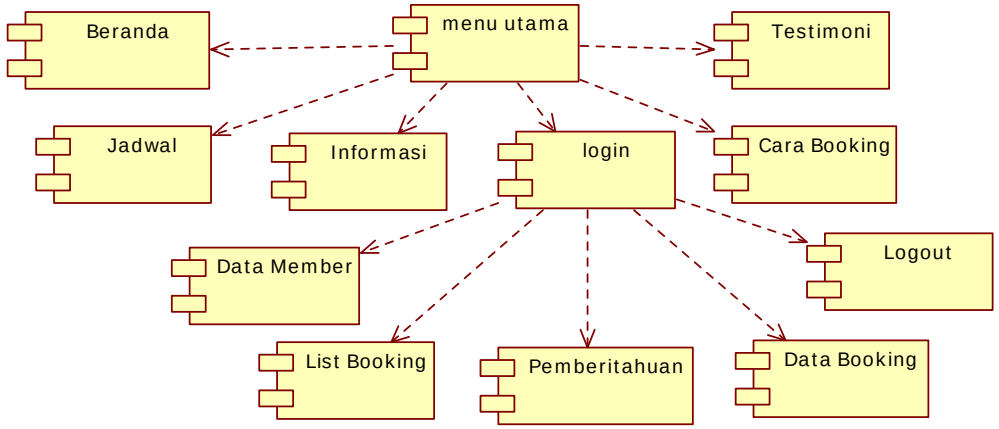
Gambar 4.9. Sequence Diagram Laporan pada Sistem yang diusulkan



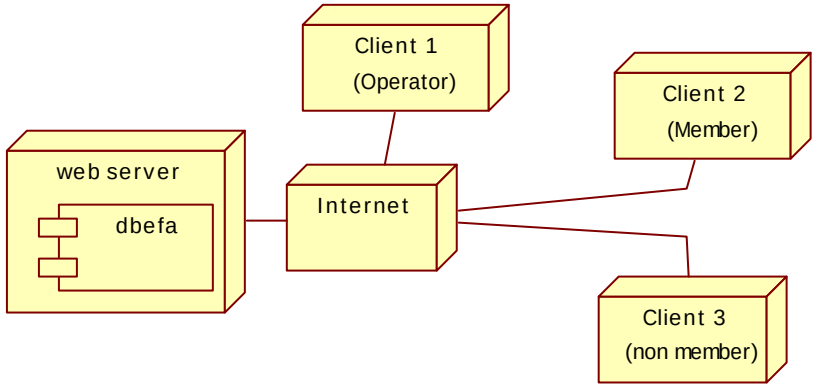
Gambar 4.10. Class Diagram Pada Sistem Yang Diusulkan



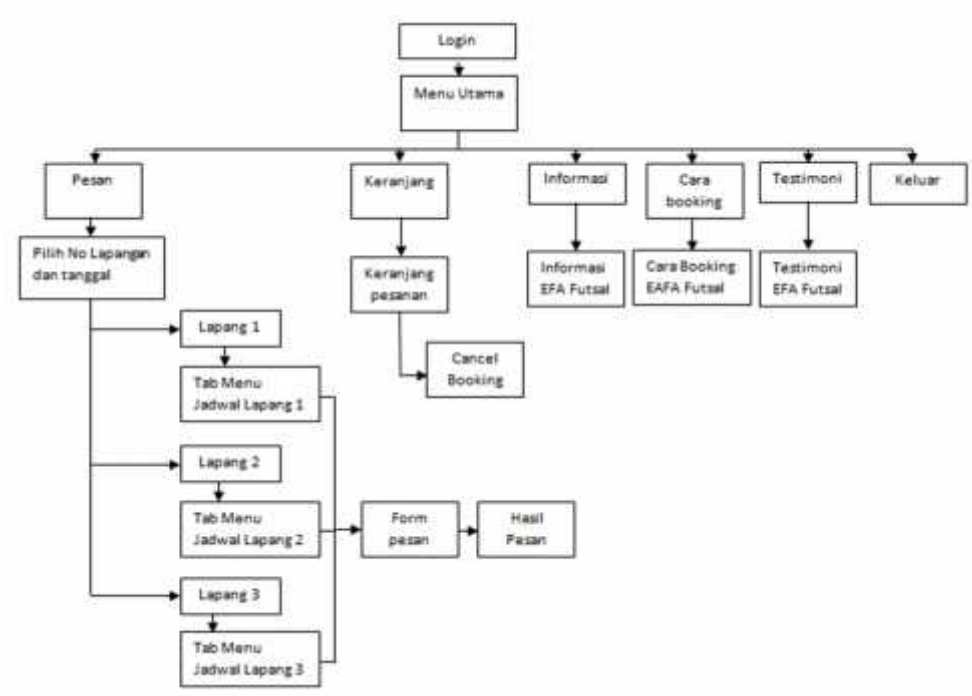
Gambar 4.11. Object Diagram Pada Sistem Yang Diusulkan



Gambar 4.12. Component Diagram Pada Sistem Yang Diusulkan



Gambar 4.13. Deployment Diagram Pada Sistem Yang Diusulkan



Gambar 4.14. Struktur Menu