SISTEM INFORMASI BOOKING LAPANGAN FUTSAL DI PRIBUMI RAYA BERBASIS WEB

Firman Setiadi (peneliti)
Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indosesia
Angkatan 2012

Bella Hardiyana, S.Kom., M.Kom
Dosen Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

ABSTRACT

Native Futsal is a company engaged in sports. The conventional futsal booking system where customers who want to know the empty field schedule and rent the field must come to the location, call by phone, sms and so forth. In addition, transaction data management system, scheduling system and reporting to owners still use notebooks. With such a system takes more time to serve customers. This can be fulfilled with a Web-based booking Information Service System, so customers can make reservations conveniently without having to come to the location.

The method of research used by the compiler is data collection (observation, interview and literature study), system development method used is prototype method as for system approach method used is Object Oriented method, designing system using PHP and database design using MySql Sever.

The results of Information System booking web-based futsal on the Native Kingdom is a web-based online field booking. Customers can make reservations, find out the field schedule online. And scheduling can be done centrally, facilitate the management of the field, perform data processing subscribers online.

Keywords: Information System, Booking, Web

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Pribumi Raya berdiri pada 12 Juni 2008, pemiliknya bernama Dani Setiawan, Pribumi Raya merupakan perusahaan di bidang jasa penyewaan lapang futsal. Awalnya Pribumi Raya hanya memfasilitasi pelayanan olahraga di dalam ruangan ini hanya untuk umum, dan semakin berkembangnya perusahaan ini Pribumi Raya, membuat lagi satu lapangan futsal karena banyaknya pelanggan yang tidak mendapat jatah lapangan yang kosong atau tersedia..

Dalam persaingan bidang jasa khususnya pemesanan lapangan, Semakin banyak nya perusahaan dalam bidang jasa, Pribumi Raya dituntut untuk
memudahkan konsumen tidak hanya dalam memberikan pelayanan maupun dalam media informasi khususnya dalam pemesanan lapangan, informasi jadwal dan pendaftaran member. Oleh sebab itu guna meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan perusahaan maka diperlukannya sebuah sistem aplikasi berbasis Website sebagai alat pemberi informasi terhadap konsumen. Aplikasi Website memudahkan setiap penggunanya untuk

mendapatkan informasi yang diberikan secara efektif mudah diakses dimana saja dan kapan saja, Dengan penggunaan Aplikasi berbasis Web ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pelayanan di Pribumi Raya.

Pribumi Raya Futsal adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa lapangan futsal yang terletak di area strategis. Dimana lokasi lapangan Pribumi Raya Futsal ini berdekatan dengan pemukiman warga dan juga bertempat di pinggir jalan utama di Kopo Sayati Kabupaten Bandung. Selain menyediakan 2 lapangan, Pribumi Raya Futsal juga menyediakan lahan parkir yang luas dan juga terdapat kantin dan ruko-ruko olahraga di area parkir.

Akan tetapi di sisi lain, masih terdapat kurangnya informasi yang diberikan oleh perusahaan tersebut hanya dalam bentuk papan jadwal lapangan biasa dan tidak secara online sehingga banyak yang belum mengetahui mana member dan non-member menyebabkan kurangnya konsumen yang akan memesan lapangan di Pribumi Raya. Dalam proses penanganan dalam pemesanan lapangan, banyak konsumen yang terpaksa harus mendatangi lokasi untuk mendapatkan jadwal lapangan yang diinginkan. Dan penyajian laporan oleh Admin Gor terhadap atasannya yang masih dilakukan secara tulis tangan di dalam dokumen/buku dan tidak terpusat sehingga memungkinkan data akan hilang. Kondisi ini akan menyulitkan bagi konsumen yang tempatnya jauh dari lokasi tersebut. Hal ini tentunya akan membuat konsumen menjadi kurang nyaman dalam menentukan pemesanan lapangan.

Jika saja pemesanan lapangan futsal dan pembuatan laporan sudah terkomputerisasi, maka akan lebih efektif dan efisien karena dapat mempercepat pemesanan lapangan bagi pemesan dan pembuatan laporan harian. Dari uraian di atas, maka penulis mengambil judul skripsi hasil penelitian di Pribumi Raya yaitu **"SISTEM INFORMASI BOOKING LAPANGAN FUTSAL DI PRIBUMI RAYA BERBASIS WEB".**

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya maka identifikasi masalah yang dapat di simpulkan sebagai berikut:

1 Tidak adanya sistem informasi pemesanan lapangan secara online melalui aplikasi berbasis website sehingga calon pemesan lapangan harus mendatangi lokasi untuk melakukan pemesanan.
2 Tidak adanya sistem penjadwalan secara online.
3 Member harus mendatangi lokasi untuk melakukan pembayaran, dan tidak adanya fasilitas melakukan pembayaran melalui transfer bank.
4 Tidak adanya sistem informasi pembuatan laporan secara online melalui aplikasi website dan tidak terpusat sehingga memungkinkan data laporan akan hilang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi proses pemesanan/booking lapangan yang sedang berjalan di Pribumi Raya.
2. Bagaimana cara implementasi sistem yang baru menggunakan aplikasi web untuk Pribumi Raya.
3. Bagaimana cara merancang sistem informasi untuk menamplikan penjadwalan lapangan di Pribumi Raya.
4. Bagaimana proses sistem yang sedang berjalan di Pribumi Raya.

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian untuk membuat sistem informasi pemesanan/booking lapangan futsal di Pribumi Raya. Yang mengelola dari transaksi pemesanan, pembayaran dan penjadwalan sampai pada pembuatan laporan yang berkaitan.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses booking lapang di Pribumi Raya.
2. Untuk mengetahui cara implementasi sistem yang sedang berjalan di Pribumi Raya.
3. Untuk mengetahui informasi jadwal lapang yang masih tersedia.
4. Untuk mengetahui proses pembuatan laporan pemesanan dan penjadwalan di Pribumi Raya.

Kegunaan Akademis

1. Hasil dari penelitian diharapkan ini berguna bagi orang-orang untuk menambah referensi bisnis yang berkaitan dengan pemesanan dan penjadwalan.
2. Memberikan masukan yang baik bagi pihak yang belum memahami materi yang diteliti oleh penulis

Kegunaan Praktis

Dari pihak penulis yaitu dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan bisa lebih meningkat lagi dalam membuat sistem informasi khususnya dalam membuat sistem informasi pemesanan dan penjadwalan secara terorganisir di Pribumi Raya.

Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan agar dapat mengolah sistem dapat lebih terarah, dari permasalahan yang timbul, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Dalam sistem yang akan dibuat hanya memproses data pemesanan, pembayaran dan penjadwalan lapang yang akan disewa.
2. Dalam sistem yang akan dibuat pembayaran dilakukan 2 jam setelah melakukan transaksi pemesanan lapangan .
3. *Member* dapat melakukan pembayaran dengan cara *transfer* melalui bank BNI dan BCA atau dapat pula dengan cara pembayaran *cash.*
4. Membahas laporan pemesanan lapangan yang disewa.

II. Kajian Pustaka

Penelitian Terdahulu

Persamaan penilitian penulis dengan penilitian Muhammad Ilyas yang berjudul Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Website Di Rajawali Futsal-Cianjur dan Penilitian Satrio Dwi Sakti yang berjudul Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Berbasis Web Pada Beebucks Futsal Bandung yaitu sama-sama melakukan analisis untuk meningkatkan pelayanan pemesanan lapangan yang masih konvensional.

Perbedaannya penelitian Muhammad Ilyas menggunakan metode pengembangan waterfall dan metode pendekatan terstruktur, sedangkan penyusun menggunakan metode pengembangan prototype dan metode pendekatan orientasi objek. Sedangkan perbedaan penilitian Satrio Dwi Sakti dengan penulis yaitu tidak adanya sitem pemberitahuan melalui email untuk pemesan yang telah melakukan pemesanan lapangan, sedangkan penulis memberikan fasilitas email tersebut.

Pengertian Sistem

Sistem adalah setiap sesuatu terdiri dari obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan

yang tertentu.[1]

Sedangkan menurut Tata Sutabri secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.[2]

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kupulan atau kelompok dari elemen atau komponen yang saling berhubungan atau saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Karakteristik Sistem

Menurut Sutabri [2, p.20], sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*Components System*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batas Sistem (*Boundary System*)

   Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.
3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment System*)

   Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak, maka akan menggangu kelangsungan hidup dari sistem tersebut.
4. Penghubung Sistem (*Interface System*)

   Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.
5. Masukan Sistem (*Input System*)

   Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, program adalah*maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

Klasifikasi sistem

Sistem dapat di klasifikasikan berbagai sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut: [2]

1. Sistem abstak *(abstract system)* dan sistem fisik *(physical system).*

   Sistem abstrak (abstract system) adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik (physical system) adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat dengan mata.
2. Sistem alamiah *(natural system)* dan sistem buatan manusia *(human made system).*

   Sistem alamiah adalah sistem yang keberadaannya terjadi karena proses alam, bukan buatan manusia. Sedangkan sistem buatan manusia *(human made systems)* adalah sistem yang terjadi melalui rancangan atau campur tangan manusia.
3. Sistem tertentu *(deterministic system)* dan sistem tak tentu *(probabilistic system)*

   Sistem tertentu *(deterministic systems)* yaitu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Sedangkan sistem tidak tentu *(probabilistic systems)* yaitu sistem yang hasilnya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem tertutup *(closed system)* dan sistem terbuka *(open system).*

   Sistem tertutup *(closed systems)* yaitu sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan di luar sistem. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan luar. Sistem ini juga bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak luar. Dalam kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah sistem yang relatif tertutup *(relative closed system).* Sistem relatif tertutup biasanya mempunyai masukan dan keluaran yang tertentu serta tidak terpengaruh oleh keadaan di luar sistem. Sedangkan sistem terbuka *(open system)* adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan luar dan dapat terpengaruh dengan keadaan lingkunga luar. Sistem terbuka menerima input dari subsistem lain dan menghasilkan *output* untuk subsistem lain. Sistem ini mampu beradaptasi dan memiliki sistem pengendalian yang baik karena lingkungan luar yang bersifat merugikan dapat mengganggu jalannya proses di dalam sistem.

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami dalam keputusan sekarang maupun yang akan datang.[1]

Informasi dapat dipahami sebagai pemrosesan input yang terorganisir, memiliki arti, dan berguna bagi orang yang menerimanya. Data berbeda dengan informasi. Data dapat didefinisikan sebagai fakta-fakta yang masih mentah atau acak yang menjadi input untuk proses yang menghasilkan informasi.[2]

Kualitas Informasi

Kualitas informasi ditentukan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut :

1. Keakuratan dan teruji kebenarannya.
   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.
2. Kesempurnaan informasi
   Informasi disajikan dengan lengkap tanpa pengurangan, penambahan, dan pengubahan.
3. Tepat waktu
   Infomasi harus disajikan secara tepat waktu, karena menjadi dasar dalam pengambilan keputusan.

4. Relevansi
   Informasi akan memiliki nilai manfaat yang tinggi, jika Informasi tersebut dapat diterima oleh mereka yang membutuhkan.
5. Mudah dan murah
   Apabila cara dan biaya untuk memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya, atau akan mencari alternatif substitusinya.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berkaitan yang bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menampilkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengaturan, analisa, dan visualisasi pada sebuah organisasi.[4]

Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah salah satu prosedur yang dilakukan pelanggan untuk memperoleh tiket. Menurur Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat,barang,dsb) kepada orang lain”.

III. Objek dan Metode Penelitian

Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di Pribumi Raya Jl. Kopo Sayati No.167 Sayati , Bandung, Jawa Barat.

Desian Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang berusaha melihat kebenaran – kebenaran dengan memperoleh data dari fakta – fakta yang ada sebagaimana keadaan sebenarnya.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

a. Observasi
   Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung dari lapangan.
b. Wawancara
   Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Data yang penulis peroleh dari hasil wawancara, yaitu : proses bisnis yang berjalan, struktur organisasi, dokumen yang dipakai dalam proses bisnis dan lain-lain.

Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (Object Oriented). Pendekatan berorientasi objek merupakan cara berfikir baru serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan di atasi dengan bantuan komputer. OOP mencoba mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu.

Pendekatan berorientasi objek terdiri dari analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). Analisis berorirentasi objek (OOA) dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat suatu model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting. Sedangkan Desain berorientasi objek (OOD) merupakan tahap lanjutan setelah (OOA), dimana tujuan sistem diorganisasikan kedalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

Metode Pengembangan Sistm

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah prototype. Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang di gunakan penulis untuk mempermudah dalam perancangan sistem perpustakaan untuk pendaftaran, peminjaman, dan pengembalian di Pribumi Raya Futsal adalah dengan metode pendekatan berorientasi objek yaitu sebagai berikut: *UseCase*. *Activity, Sequence, Class Diagram, Object Diagram, Deployment Diagram*.

IV. Hasil Penelitian

Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai pengembangan sistem dari sistem yang telah berjalan. Dimana masalah yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan diharapkan sudah dapat diperbaiki dengan sistem yang akan diperbaharuui ini. Serta dapat memperbaiki berbagai fungsi yang telah ada agar dapat lebih efektif dan efisien. Memperbaiki sasaran sistem yang sebelumnya, merancang atau memperbaiki output yang saat ini digunakan untuk mencapai tujuan yang sesuai.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan pada proses perancangan sistem ini adalah sistem yang merubah cara pencatatan konvensional menjadi terkomputerisasi. Proses yang dimaksud adalah mengolah data master, data jadwal lapangan, proses penyewaan, pembayaran sampai dengan laporan yang dibutuhkan akan ditangani oleh sistem ini. Sistem

ini diharapkan bisa membantu dalam menjalankan proses bisnis ini, mengefisiensikan waktu pada seluruh proses bisnis yang sedang berjalan dan dapat menjadi jawaban atas permasalahan yang terjadi, dan yang paling utama adalah dapat menghasilkan informasi yang tepat, cepat, dan pasti akurat.

Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka yang akan dibangun dari sistem informasi booking lapangan futsal di Pribumi Raya Futsal yaitu meliputi perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

Perancangan Input

1 Perancangan Tampilan Awal
2 Perancangan Tentang Kami
3 Perancangan Informasi Booking
4 Perancangan Kontak Kami
5 Perancangan Pendaftaran Member
6 Perancangan Login Member
7 Perancangan Jadwal Futsal
8 Perancangan Booking Futsal Member
9 Perancangan Data Booking Member
10 Perancangan Pembayaran Booking Member
11 Perancangan Data Pembayaran Tersimpan Member
12 Perancangan Login Admin
13 Perancangan Masuk Admin
14 Perancangan Data Pembayaran
15 Perancangan Data Pembayaran Diterima
16 Perancangan Pembayaran Sudah Diterima Member
17 Perancangan Laporan Sewa Lapangan

Perancangan Output

1 Perancangan Output Bukti Pembayaran
2 Perancangan Output Laporan Booking Lapangan Futsal

Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem informasi Perpustakaan di Pribumi Raya Futsal menggunakan topologi bus dalam perancangan jaringannya. Dalam struktur jaringan bus untuk menghubungkan komputer bagian petugas gor lapangan dan pemilik gor lapangan.

Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Penyewaan pada Pribumi Raya Futsal antara lain:

1.Microsoft Windows 7
2.XAMPP 1.7.2
3.Browser

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi di Pribumi Raya Futsal antara lain :

1. Spesifikasi Komputer Server
   a. *Processor single core Intel atau AMD* minimal 2,00 GHz
   b. Kapasistas *Harddisk* 160 GB atau lebih
   c. Memori RAM 2 GB
   d. Keyboard, monitor, mouse, printer
2. Spesifikasi Komputer Client
   a. *Processor single core Intel atau AMD* minimal 2,00 GHz atau setara
   b. RAM 1 GB
   c. *Harddisk* 120 GB atau lebih
   d. VGA *onboard*
   e. Keyboard, monitor, mouse, printer
3. Spesifikasi Perangkat Jaringan (client/server)
   a. Kabel UTP cat 5 dengan konektor RJ45 untuk sambungan
   b. Konektor Hub / switch 5 port atau lebih

Implementasi Basis Data

Berikut ini merupakan implementasi basis data pada sistem informasi booking lapangan futsal di Pribumi Raya yang ditulis dalam SQL.

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `booking` (
  `id_booking` varchar(15) NOT NULL,
  `kode_member` varchar(15) NOT NULL,
  `nama_booking` varchar(50) NOT NULL,
  `telepon_booking` varchar(15) NOT NULL,
  `email_booking` varchar(35) NOT NULL,
  `lapangan` varchar(1) NOT NULL,
  `jenis_harga` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal_booking` date NOT NULL,
  `jam_booking` varchar(15) NOT NULL,
  `jam_mulai` varchar(15) NOT NULL,
  `jam_selesai` varchar(15) NOT NULL,
  `jumlah_jam` int(11) NOT NULL,
  `jumlah_bayar` int(11) NOT NULL,
  `status_booking` int(11) NOT NULL,
  `status_pembayaran` int(11) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `booking_bayar` (
  `id_booking` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal_bayar` date NOT NULL,
  `jam_bayar` varchar(15) NOT NULL,
  `bank_tujuan` varchar(15) NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(20) NOT NULL,
  `jumlah` int(11) NOT NULL,
  `bukti_bayar` text NOT NULL
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `harga` (
  `jenis_harga` varchar(15) NOT NULL,
  `tarif_harga` int(11) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jadwal` (
  `kode_sewa` varchar(10) NOT NULL,
  `lapangan` char(1) NOT NULL,
  `nama_pemakai` varchar(35) NOT NULL,
  `jenis_harga` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal_pakai` date NOT NULL,
  `jam_mulai` varchar(10) NOT NULL,
  `jam_selesai` varchar(10) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `member` (
  `kode_member` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_member` varchar(50) NOT NULL,
  `no_telepon` varchar(13) NOT NULL,
  `alamat` text NOT NULL,
  `email` varchar(35) NOT NULL,
  `password` varchar(35) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian Black Box.Pengujian Black Box berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Dengan diterapkannya sistem terkomputerisasi yang baru di Pribumi Raya Futsal pelanggan bisa melakukan pemesanan, melihat penjadwalan lapangan yang kosong dengan mudah dan nyaman.
2. Pengolahan data pemesan dan pengelolaan lapang yang dipesan akan lebih terpusat.

Saran

Agar sistem yang diusulkan dapat digunakan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pihak peneliti, pembaca, dan instansi yaitu :

1. Diharapkan melakukan pengecekan secara berkala melalui email apabila pihak pemesan melakukan transaksi pemesanan.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan sistem informasi pemesanan/*booking* lapangan futsal berbasis web.

V. Daftar Pustaka

[1] Moekijat. Prasojo. "Pengantar Sistem Informasi Manajemen" Bandung: CV.Remadja Karya, 2011

[2] Tata. Sutabri."Konsep Sistem Informasi" Yogyakarta: Andi, 2012

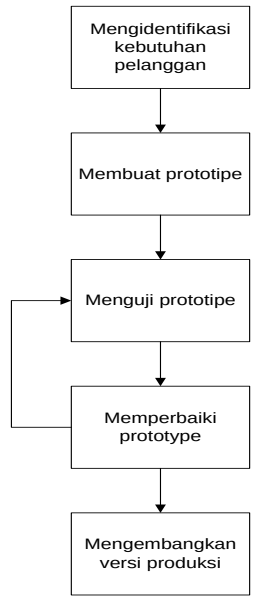
[3] Pratama. I Putu Agus E, "HandBook Jaringan Komputer", Bandung: Informatika, 2014

[4] Subhan, M, (2012, p.18), "Analisan Perancangan Sistem". Jakarta : Lentera Ilmu Cendekia.

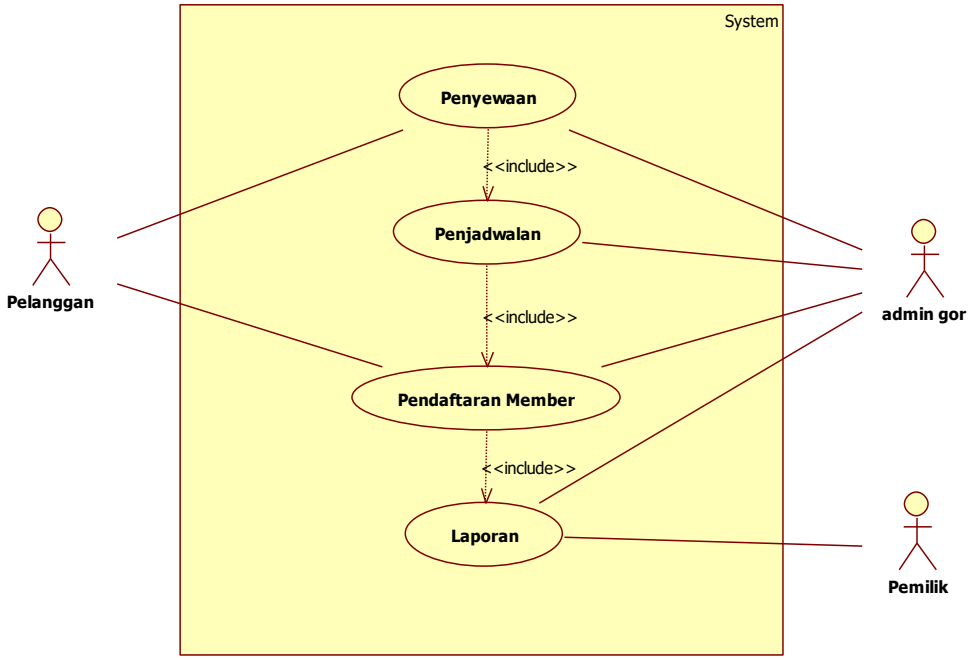
[5] Herlawati& Widodo. "Menggunakan UML".. Bandung. Informatika.2011

[6] Yasmi Afrizal. Wahyuni. Rauf Fauzan. "Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering"

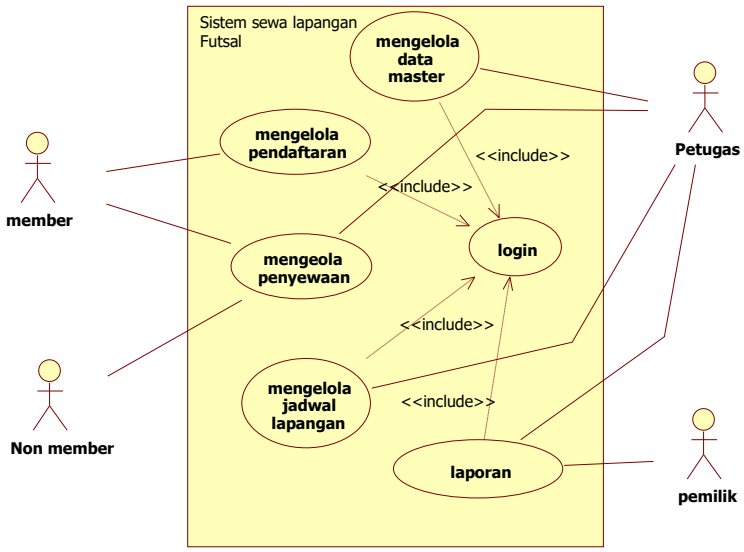
[7] S. Taryana dan S. Jonathan, "E-Commerce Menggunakan Php & Mysql", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.



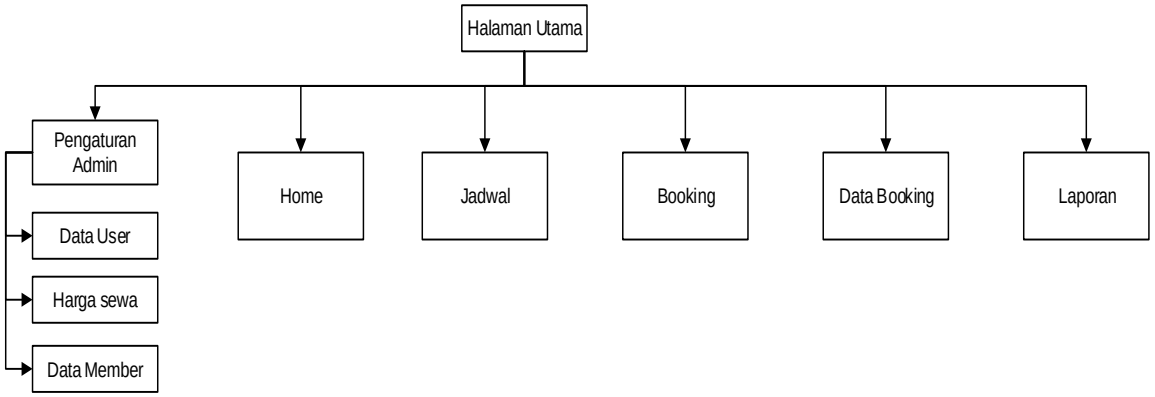
Gambar 3.2 metode pengembangan sistem
(Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1.P. 358])



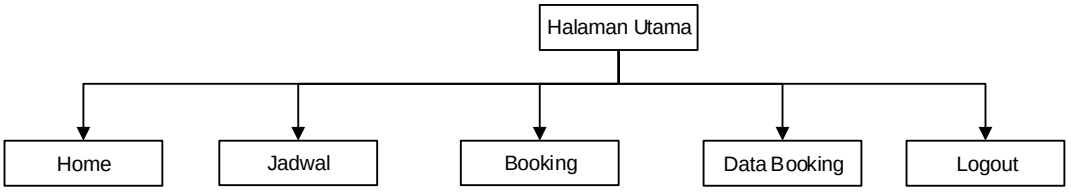
Gambar 3.3 Diagram Use Case yang berjalan



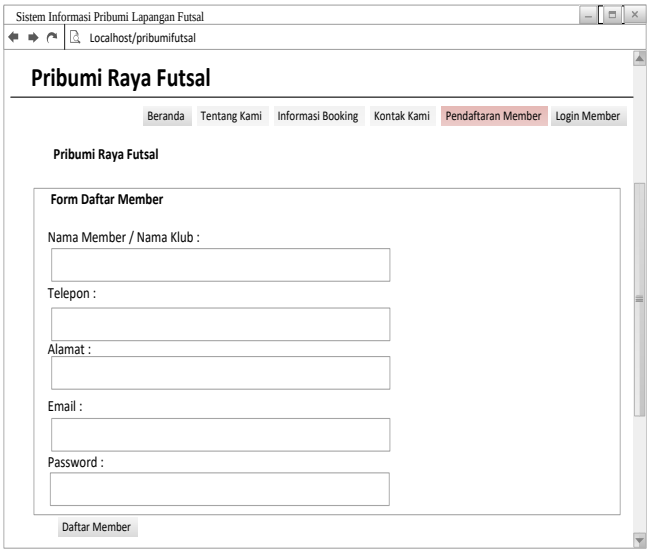
Gambar 4.1 Use case Diagram Yang Diusulkan



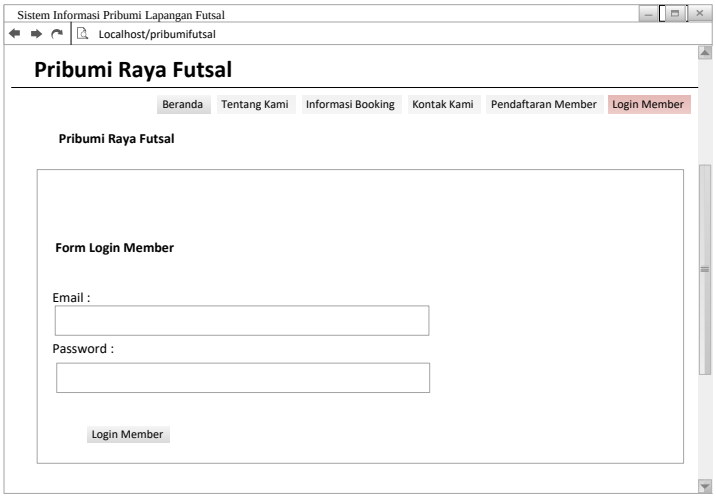
Gambar 4.17 Struktur Menu Admin yang diusulkan



Gambar 4.18 Struktur Menu Pelanggan yang diusulkan



Gambar 4.23 Form Pendaftaran Member



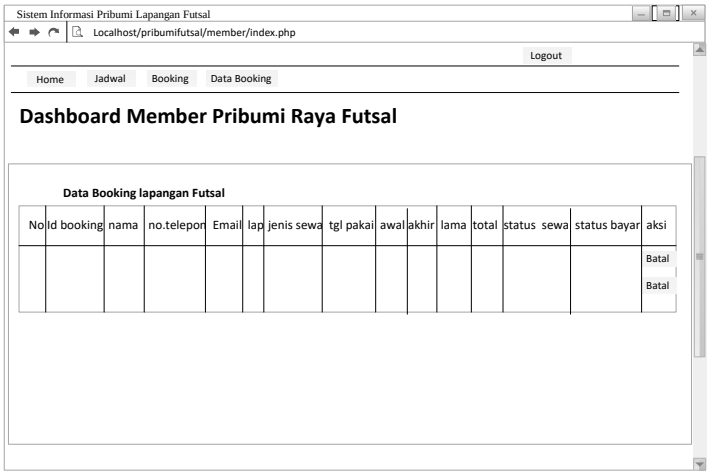
Gambar 4.24 Form Login Member



Gambar 4.25 Form Jadwal Futsal



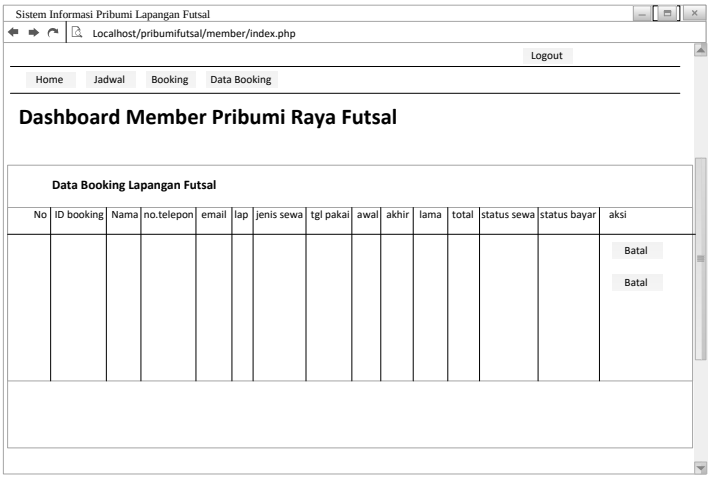
Gambar 4.26 Form Booking Futsal Member



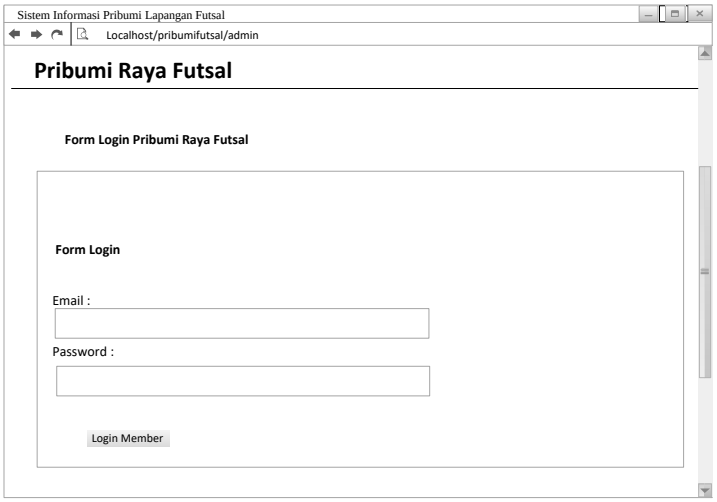
Gambar 4.27 Form Data Booking Member



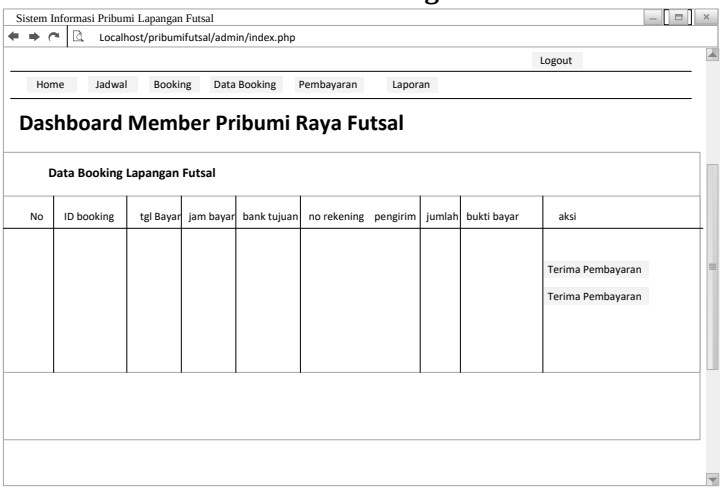
Gambar 4.28 Form Pembayaran Booking Member



Gambar 4.29 Form Data Pembayaran Tersimpan Member



Gambar 4.30 Form Login Admin



Gambar 4.33 Form Data Pembayaran Diterima

1. Pengujian Data Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Login petugas Username : aa Password : aa	Menampilkan halaman sistem untuk Pemilik	Menampilkan halaman sistem untuk Pemilik	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Login Member Username : wati Password : wati	Menampilkan halaman sistem untuk member	Menampilkan halaman sistem untuk member	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Login Petugas Username : admin Password : wati	Menampilkan pesan error username dan password tidak sesuai	Menampilkan pesan error username dan password tidak sesuai	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Mengisi username dan password dengan syntax SQL	Menampilkan pesan error "username dan password tidak valid"	Menampilkan pesan error "username dan password tidak valid"	[✓]Diterima [ ]Ditolak

2. Pengujian Data Master

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menginputkan data harga sewa lapangan	Menampilkan pesan "simpan data selesai"	Menampilkan pesan "simpan data selesai"	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Menginput data user baru	Menampilkan pesan "simpan data selesai"	Menampilkan pesan "simpan data selesai"	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengubah kode member	Menampilkan pesan error "kode member tidak dapat dirubah"	Menampilkan pesan error "kode member tidak dapat dirubah"	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Menginput harga sewa dengan huruf	Menampilkan pesan error " harga harus diisi angka"	Menampilkan pesan error " harga harus diisi angka"	[✓]Diterima [ ]Ditolak

3. Pengujian Data Proses

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih lapangan yang akan disewa	Menampilkan data lapangan yang kosong	Menampilkan data lapangan yang kosong	[✓]Diterima [ ]Ditolak

Memilih jam mulai sewa	Menampilkan waktu jam yang tersedia	Menampilkan waktu jam yang tersedia	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menginput tanggal yang terlewati pada form jadwal	Menampilkan error “tanggal yang dimasukan tidak valid”	Menampilkan error “tanggal yang dimasukan tidak valid”	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Menginput sewa pada lapangan dan waktu yang sama	Menampilkan error “ jadwal yang anda input sudah terisi”	Menampilkan error “ jadwal yang anda input sudah terisi”	[✓]Diterima [ ]Ditolak

4. Pengujian Data Output

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih bulan laporan sewa lapangan	Menampilkan laporan berdasarkan bulan	Menampilkan laporan berdasarkan bulan	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Memilih bulan laporan sewa member	Menampilkan laporan berdasarkan bulan	Menampilkan laporan berdasarkan bulan	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih bulan laporan yang belum terlewati	Menampilkan pesan “pages doesn’t exist”	Menampilkan pesan “pages doesn’t exist”	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Menginput syntax sql pada form laporan	Menampilkan error “bulan laporan tidak valid”	Menampilkan error “bulan laporan tidak valid”	[✓]Diterima [ ]Ditolak