BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada dasarnya merupakan suatu persiapan dariperancangan secara terperinci dan merupakan tahapan pengolahan data dari sistem informasi berbasis komputer.Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada sebelumnya, maka diusulkan untuk merancang suatu sistem yang baru yang nantinya diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada.

4.1.1 Tujuan perancangan sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem adalah memberikan gambaran secara umum tentang sistem yang baru kepada pengguna serta menghasilkan sistem yang dapat memnuhi kebutuhan akan penyelesaian mengenai permasalahan yang timbul dari sistem yang lama. Secara khusus tahap ini bertujuan agar sistem yang baru dapat meningkatkan kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan.

4.1.2 Gambaran umum sistem yang diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang ada sebelumnya, sistem yang diusulkan hanya mengubah proses pemesanan lapangan futsal dan gedung menjadi terkomputerisasi. Sistem informasi pemesanan lapangan futsal dan gedung dapat diakses melalui media internet karena

telah berbasis *website*. Pengguna sistem hanya memerlukan sebuah komputer yang memiliki fasilitas *browser* dan terkoneksi dengan jaringan internet.

Sistem yang akan dibangun memiliki fungsi mengolah data pemesanan lapangan dan gedung yang meliputi mengolah data pemesanan, mengolah data pembatalan pemesanan, mengolah pembayaran, dan pembuatan laporan transaksi pemesanan dan pembatalan. Semua proses tersebut dilakukan secara terkomputerisasi dan semua datanya saling teritegrasi.

Pada sistem yang diusulkan diharapkan dapat memberikan hasil sebagai berikut :

1. Dapat membantu operator untuk mengolah data pemesanan lapangan dan gedung, pembayaran lapangan dan gedung dan mengolah data pelanggan dengan mudah.
2. Dapat mencetak laporan penghasilan dari hasil pemesanan yang sesuai dengan mudah.

4.1.3 Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan merupakan hasil dari perubahan dan pengkoreksian dari sistem yang berjalan, dimana sistem yang diusulkan dapat menutupi kekurangannya, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi pemakai. Tahap perancangan prosedur yang diusulkan ini akan digambarkan menggunakan diagram konteks, DFD, dan kamus data. Terdapat perbedaan dari sistem yang berjalan dengan yang diusulkan, dimana sistem yang diusulkan akan mengunakan media penyimpanan terpusat dan saling terintegrasi dengan menggunakan database.

Berikut perancangan prosedur yang diusulkan pada Rizki Futsal dan GSG :

A. Pemesanan Lapangan Futsal Dan Gedung

1. Calon pelanggan harus mengakses situs Rizki Futsal dan GSG untuk dapat melakukan pemesanan, atau bisa dengan datang langsung ke lokasi.
2. Calon pelanggan harus daftar di website untuk dapat melakukan pemesanan.
3. Calon pelanggan memilih pemesanan futsal atau gedung.
4. Calon pelanggan memilih jadwal yang tersedia.
5. Pemesanan lapangan futsal dilakukan tiga hari sebelum jadwal main.
6. Pemesanan gedung maksimal dilakukan sebulan sebelum jadwal acara.
7. Calon pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan pada saat *maintenance* rutin yaitu dimulai sejak tanggal 1 sampai 5.
8. Calon pelanggan harus melengkapi data informasi pemesanan, seperti tanggal pemesanan, jam pemesanan, acara, nama, no telepon/*handphone*, alamat pelanggan, nama tim.
9. Setelah selesai melalukan pengisian dan mengirimkan data yang sudah diisi tadi. Calon pelanggan akan melihat kode pelanggan yang dapat digunakan untuk melakukan proses konfirmasi pembayaran, serta total harga yang harus dibayarkan.

B. Konfirmasi Pembayaran

1. Setelah melakukan pemesanan, maka pelanggan diharuskan melakukan pembayaran sesuai dengan total yang telah dipesan.
2. Setiap pemesanan futsal wajib membayar uang muka maksimal 1X24 jam, jika tidak membayar dalam jangka waktu tersebut maka pemesanan

dibatalkan, pelunasan pembayaran futsal dilakukan pada saat jadwal main, apabila tidak dilakukan pelunasan maka pemesanan akan dibatalkan, dan tidak ada *refund*.

3. Setiap pemesanan gedung wajib membayar uang muka maksimal 1x24 jam setelah melakukan pemesanan, jika tidak membayar uang muka dalam jangka waktu tersebut maka pemesanan dibatalkan, pelunasan pembayaran gedung dilakukan 1 hari sebelum tanggal acara dimulai, apabila pelunasan tidak dilakukan maka pemesanan dibatalkan dan tidak ada *refund.*
4. Pembatalan pemesanan dilakukan oleh operator sesuai dengan kebijakan Rizki Futsal Dan GSG.
5. Calon pelanggan datang ke Rizki Futsal Dan GSG memberikan kode pelanggan (kode *booking)* lalu melakukan pembayaran seuai dengan harga yang tercantum, untuk uang muka minimal pembayaran adalah 50% dari harga total.
6. Setelah selesai melakukan pembayaran, maka sistem akan membuat *report* bahwa pelanggan tersebut telah membayar (uang muka ataupun lunas), *report* yang telah ada hasilnya mutlak tidak dapat diubah baik oleh operator ataupun manager untuk keamanan transaksi.

C. Pembatalan Pemesanan

1. Calon pelanggan dapat melakukan pembatalan pemesanan dengan datang ke lokasi futsal dan gedung sesuai dengan kebijakan Rizki Futsal Dan GSG.
2. Calon pelanggan memberikan kode pelanggan (kode *booking*) kepada operator.

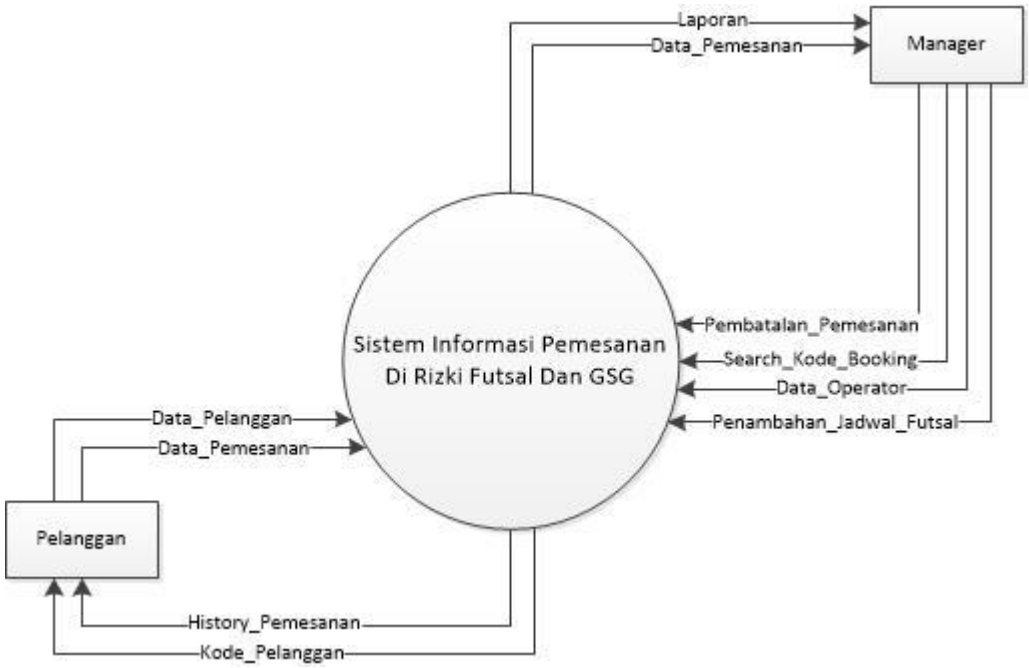
3. Operator menginput kode pelanggan setelah muncul data pemesanan operator menekan tombol batalkan.

4.1.3.1 Flow map

Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan aplikasi berbasis web. Maka dari itu perancangannya tidak dibuat flow map, karena didalam sebuah aplikasi berbasis web tidak ada dokumen yang mengalir pada sistem. Apabila ada dokumen yang mengalir pada prosedur yang dirancang pasti itu dari luar sistem.

4.1.3.2 Diagram konteks

Diagram Konteks digunakan untuk menggambarkan system pengolahan data secara garis besar, diagram konteks ini dirancang untuk mengetahui masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dibutuhkan oleh sistem, misalnya adalah data pemesanan lapangan futsal dan gedung, data pembayaran futsal dan gedung, dsb. Diagram konteks ini juga menggambarkan hubungan antara sistem dan entitas yang terlibat yaitu Operator, pelanggan, dan manager. Diagram konteks Sistem Informasi Pemesanan di Rizki Futsal Dan GSG yang diusulkan terdapat pada gambar 4.1 sebagai berikut :



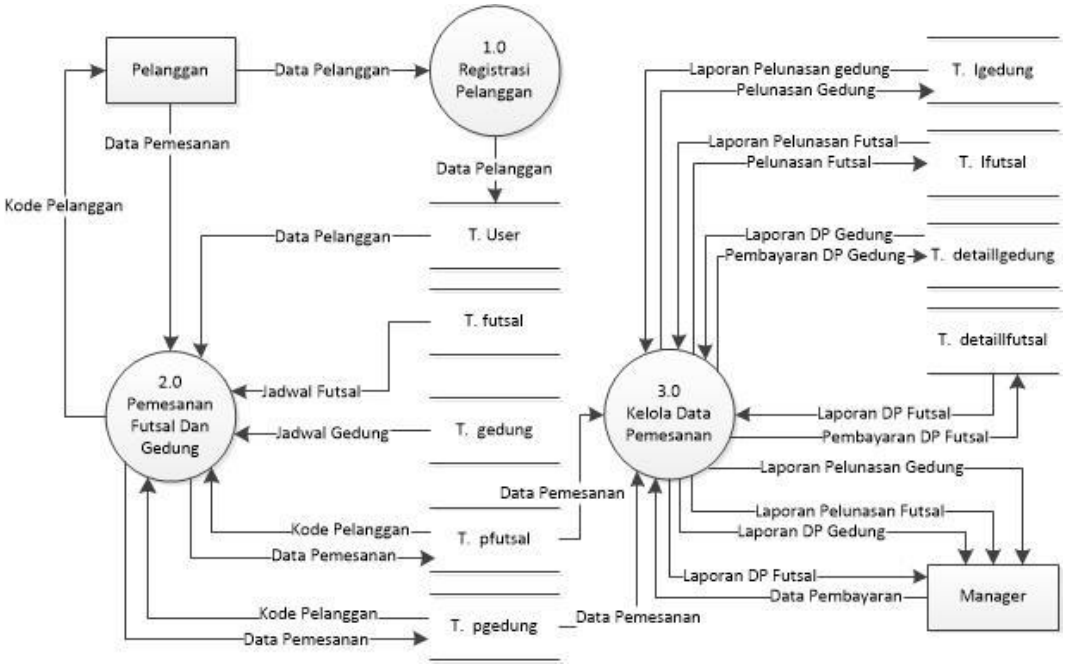
Gambar 4.1 Diagram Konteks sistem yang diusulkan

4.1.3.3 Data flow diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. Data Flow Diagram sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Data Flow Diagram (DFD) Level 1

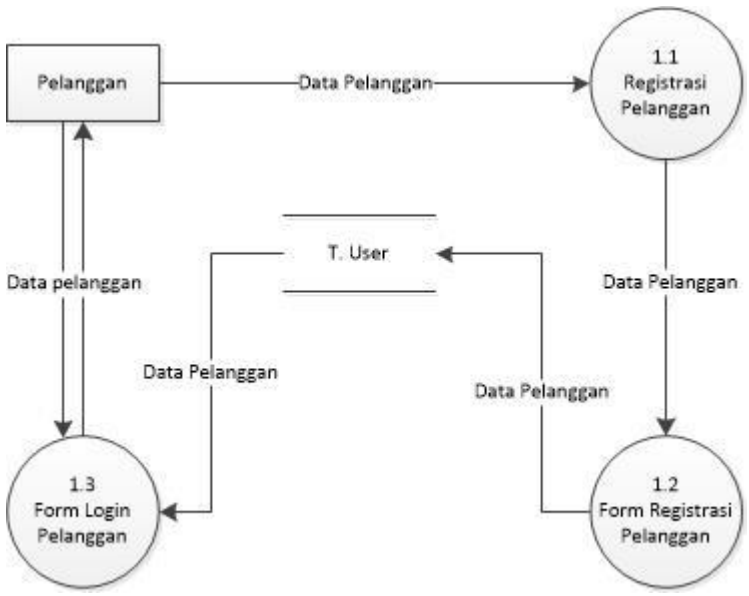
Berikut dibawah ini adalah Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Sistem Pemesanan Di Riski Futsal Dan GSG yang diusulkan :



Gambar 4.2 DFD level 1 sistem yang diusulkan

2. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 1

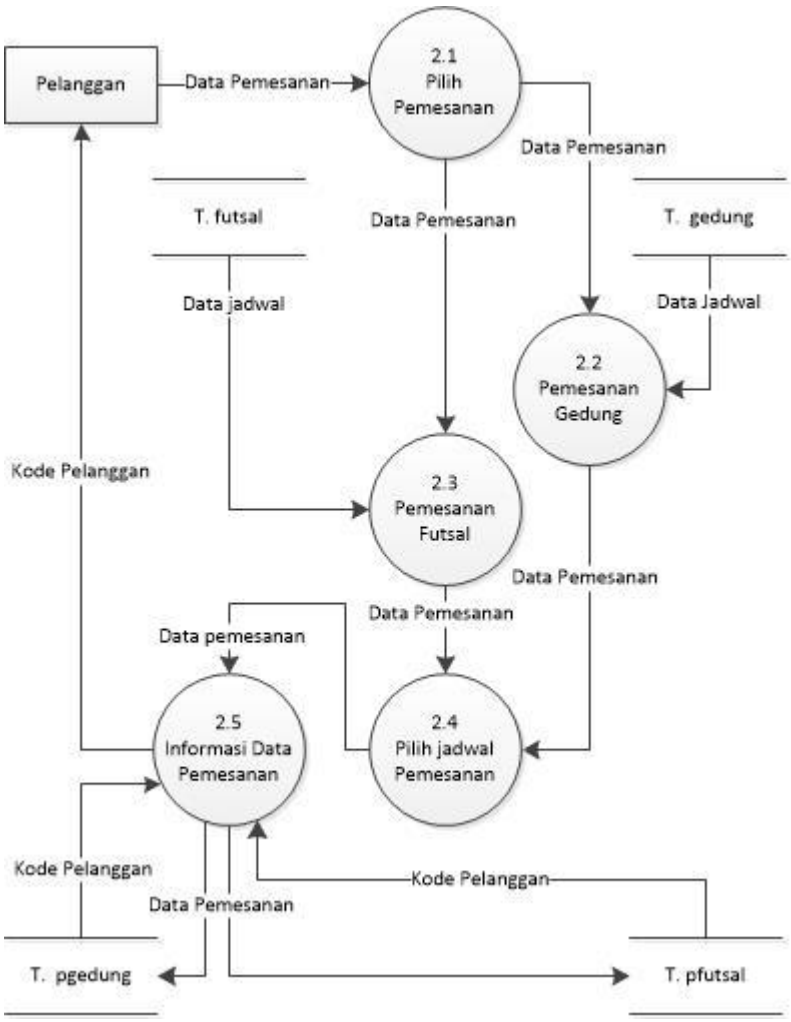
Berikut dibawah ini adalah Data Flow Diagram (DFD) Level 2 untuk Proses 1 :



Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses 1 sistem yang diusulkan

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

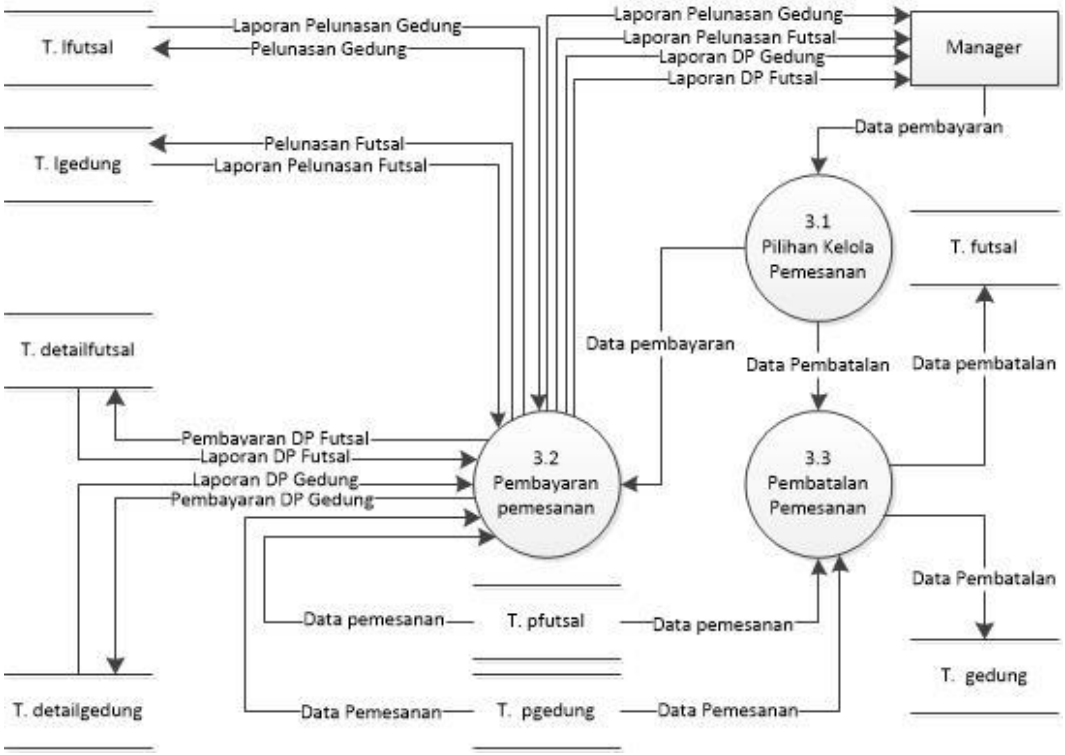
Berikut dibawah ini adalah Data Flow Diagram (DFD) Level 2 untuk Proses 2 :



Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses 2 sistem yang diusulkan

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 3

Berikut dibawah ini adalah Data Flow Diagram (DFD) Level 2 untuk Proses 3 :



Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 3 sistem yang diusulkan

4.1.3.4 Kamus data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan - kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram.

Berikut ini adalah kamus data dari sistem informasi pemesanan di Rizki Futsal dan GSG :

1. Nama Arus Data : Data Pelanggan
   Alias : -
   Aliran : Pelanggan – Proses 1.1, Proses 1.1, – Proses 1.2, Proses 1.2 – T. User, T. User - Proses 1.3, Proses 1.3
   Struktur data : username, password, email, nama, alamat, no_telp
2. Nama Arus Data : Data Pemesanan
   Alias : -
   Aliran : Pelanggan – Proses 2.1, Proses 2.1 – Proses 2.2, Proses 2.2 – Proses 2.3, Proses 2.3 – Proses 2.4, Proses 2.4 – Proses 2.5, Proses 2.5, T. Pfutsal – Proses 2.5, Proses 2.5, T. pgedung
   Struktur data : id, pelanggan, id_lapang, id_gedung, tanggal, jam, acara, harga, bayar, status

kode_pelanggan, username, nama, alamat, nomor_telp

3. Nama Arus Data : Data Pembayaran

   Alias : -

   Aliran : Manager – Proses 3.1, Proses 3.1, – Proses 3.2, Proses 3.2 – T. lgedung, T. Lfutsal, T. detailfutsal, T. detailgedung

   Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim

4. Nama Arus Data : Data Pembatalan

   Alias : -

   Aliran : manager – Proses 3.1, Proses 3.1, – Proses 3.3, Proses 3.3 – T. gedung, T. futsal

   Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim

5. Nama Arus Data : Kode Pelanggan

   Alias : -

   Aliran : Pelanggan – Proses 2.5, Proses 2.5, Proses 2.5, – T. pgedung, T. pfutsal

Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim

6. Nama Arus Data : Data Jadwal

   Alias : -

   Aliran : T. Gedung, T.futsal – Proses 2.2, Proses 2.3 – Pelanggan

   Struktur data : id_pelanggan, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim, acara, harga, status

7. Nama Arus Data : Pembayaran DP Futsal

   Alias : -

   Aliran : Manager – Proses 3.1, Proses 3.1, – Proses 3.2 – T.detailfutsal

   Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim, harga, status

8. Nama Arus Data : Pembayaran DP Gedung

   Alias : -

   Aliran : Manager – Proses 3.1, Proses 3.1, – Proses 3.2 – T.detaillgedung

Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, acara, harga, status

9. Nama Arus Data : Pelunasan Futsal

   Alias : -

   Aliran : Manager – Proses 3.1, Proses 3.1, – Proses 3.2 – T.lfutsal

   Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim, harga, status

10. Nama Arus Data : Pelunasan Gedung

    Alias : -

    Aliran : Manager – Proses 3.1, Proses 3.1, – Proses 3.2 – T.lgedung

    Struktur data : id_pelanggan, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, acara, harga, status

11. Nama Arus Data : Laporan DP Futsal

    Alias : -

    Aliran : T. lfutsal – Proses 3.2, Proses 3.2 – Manager

    Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim, harga, status

12. Nama Arus Data : Laporan DP Gedung

    Alias : -

    Aliran : T. detaillgedung – Proses 3.2, Proses 3.2 – Manager

    Struktur data : id_pelanggan, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, acara, harga, status

13. Nama Arus Data : Laporan Pelunasan Futsal

    Alias : -

    Aliran : T. lfutsal – Proses 2.2, Proses 2.3 – Manager

    Struktur data : id_pelanggan, id-lapang, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, nama_tim, harga, status

14. Nama Arus Data : Laporan Pelunasan Gedung

    Alias : -

    Aliran : T. lgedung – Proses 3.2, Proses 3.2 – Manager

    Struktur data : id_pelanggan, id_gedung, kode_pelanggan, username, nama, alamat, no_telp, acara, harga, status

4.1.4 Perancangan basis data

Perancangan basis data merupakan perancangan dari sekumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain yang disimpan secara bersama-sama sedemikian rupa serta tanpa pengulangan (*Redudansi*) yang tidak perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Dalam perancangan basis data akan menghasilkan sekumpulan relasi baru yang harus tetap saling berkerelasian dalam lingkup sebuah sistem/organisasi. Untuk memenuhi batasan dalam definisi basis data, maka setiap relasi perlu diuji untuk menentukan apakah setiap relasi yang akan digunakan telah optimal. Pengujian tersebut dilakukan berdasarkan kriteria bentuk-bentuk normal. Jika relasi belum optimal, maka perlu dilakukan proses normalisasi. Perwujudan normalisasi adalah dekomposisi relasi menjadi relasirelasi baru yang sederhana. Unsur-unsur yang mempengaruhi dalam perancangan basis data ini yaitu berupa Normalisasi, Relasi Tabel, ERD (*Entity Relationship Diagram*) serta Struktur File dan kodifikasi.

4.1.4.1 Normalisasi

Normalisasi adalah suatu file yang terdiri dari beberapa group elemen yang berulang-ulang yang perlu diorganisasikan kembali. Dimana pada normalisasi ini dapat dipakai untuk metodologi tersendiri yang berfungsi untuk menciptakan struktur tabel (relasi) dalam basis data yang bertujuan untuk mengurangi kemubajiran data. Selain itu normalisasi biasa dipakai oleh perancang *database* untuk melakukan verifikasi terhadap tabel-tabel yang telah dibuat sehingga tidak menimbulkan masalah pada saat data akan dihapus. Suatu tabel dikatakan berada dalam keadaan normal jika memenuhi kondisi-kondisi tertentu. Adapun

normalisasi pada sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal dan GSG Bandung adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)

Bentuk Tidak normal atau *Unnormalized Form*, merupakan sekumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tersebut tidak lengkap maupun terduplikasi. Data dikumpulkan dengan apa adanya sesuai dengan kedatangannya. Berikut ini merupakan bentuk tidak normal atau *Unnormalized Form* dari sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal dan GSG Bandung adalah sebagai berikut :

{id_gedung, tanggal, acara, bayar, status, tanggal, nama, alamat, nomor_telp, harga, bayar, kode_pelanggan, id_transaksi, username, tanggal, keuangan, id_pelanggan, username, nama, alamat, nomor_telp, id_transaksi, id_gedung, id_lapang, type, tanggal, jam, harga, bayar, status, id_pelanggan, username, nama, alamat, nomor_telp, nama_tim, kode_pelanggan, tanggal, jam, nama, alamat, nomor_telp, nama_tim, harga, bayar, id_transksi, id_lapang, id_transaksi, username, tanggal, keuangan, id_lapang, tanggal, jam, harga, bayar, status, kode_pelanggan, tanggal, jam, nama, alamat, nomor_telp, nama_tim, harga, bayar, id_pelanggan, username, nama, alamat, nomor_telp, nama_tim, id_transaksi, id_lapang, id_transaksi, username, tanggal, keuangan}

2. Bentuk Normal Pertama (1*st* NF/*First Normal Form*)

Untuk mendapat bentuk normalisasi pertama, kriteria yang harus terpenuhi adalah pada sebuah tabel tidak ada kolom yang bersifat *multi-value* atau berulang dan juga tidak ada kolom yang memiliki nama yang sama dalam satu tabel.

{id_gedung, tanggal, acara, bayar, status, tanggal, nama, alamat, nomor_telp, harga, kode_pelanggan, id_transaksi, username, keuangan, id_pelanggan, id_lapang, jam, type, nama_tim,}

3. Bentuk Normal Kedua (2nd NF/*Second Normal Form*)

Sebuah tabel dikatakan dalam bentuk normalisasi kedua jika telah memenuhi kriteria pada normalisasi pertama dan tidak adanya ketergantungan parsial atribut pada tabel dengan cara memecah atribut dalam tabel berbeda.

gedung : {id_gedung*, tanggal, acara, bayar, status, harga, kode_pelanggan}

pgedung : {id_pelanggan*, id_transaksi,**, id_gedung**}

lgedung : {id_transaksi*, username, tanggal, keuangan}

futsal : {id_lapang*, tanggal, jam, type, harga, bayar, status, kode_pelanggan}

pfutsal : {id_pelanggan*, id_transaksi**, id_lapang**}

lfutsal : {id_transaksi*, username, tanggal, keuangan }

4. Bentuk Normal Ketiga (3nd NF/*Third Normal Form*)

Bentuk normalisasi ketiga dapat terpenuhi apabila berada dalam bentuk normal kedua, dan setiap atribut bukan kunci haruslah tidak memiliki ketergantungan transitif. Adapun Bentuk normalisasi ketiga yaitu :

gedung : {id_gedung*, tanggal, acara, bayar, status }

pgedung : {id_pelanggan*, nama, alamat, nomor_telp, id_gedung**, kode_pelanggan**}

lgedung : { id_transaksi*, username, tanggal, keuangan

detailgedung : {harga, bayar }

futsal : {id_lapang*, tanggal, jam, type, harga, bayar, status}

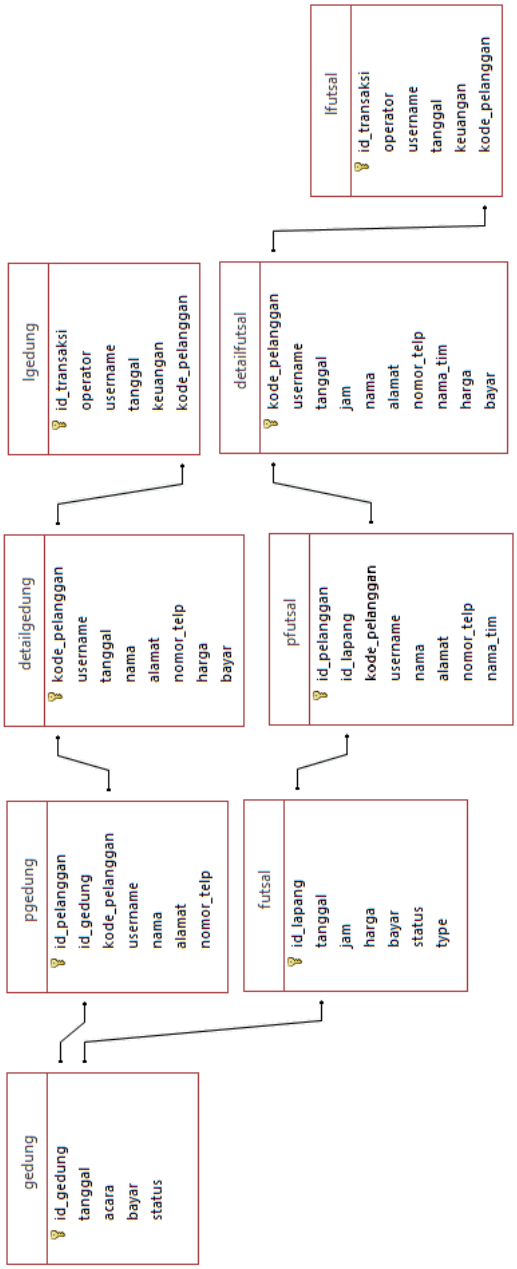
pfutsal : {id_pelanggan*, nama, alamat, nomor_telp, nama_tim, id_lapang**, kode_pelanggan**}

lfutsal : {id_transaksi*, username, tanggal, keuangan}

detailfutsal : {harga, bayar}

4.1.4.2 Relasi tabel

Tabel relasi merupakan gambaran dari kelompok penyimpanan data yang ada pada suatu sistem informasi yang menunjukkan hubungan antar kelompok beserta atribut yang dimilikinya setelah proses normalisasi. Hal ini bertujuan untuk membantu mengetahui semua kelompok penyimpanan data yang terdapat pada sistem informasi. Model basis data menunjukkan suatu cara mekanisme yang digunakan untuk mengelola atau mengorganisasi data secara fisik. Kemudahan dalam menerapkan dan kemampuannya dalam mengakomodasi berbagai kebutuhan pengelolaan basis data yang ada di dunia nyata menjadi alasan mengapa model ini lebih populer untuk diterapkan. Adapun saling keterkaitan antar tabel atau relasi tabel digunakan dalam sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal dan GSG Bandung adalah sebagai berikut :

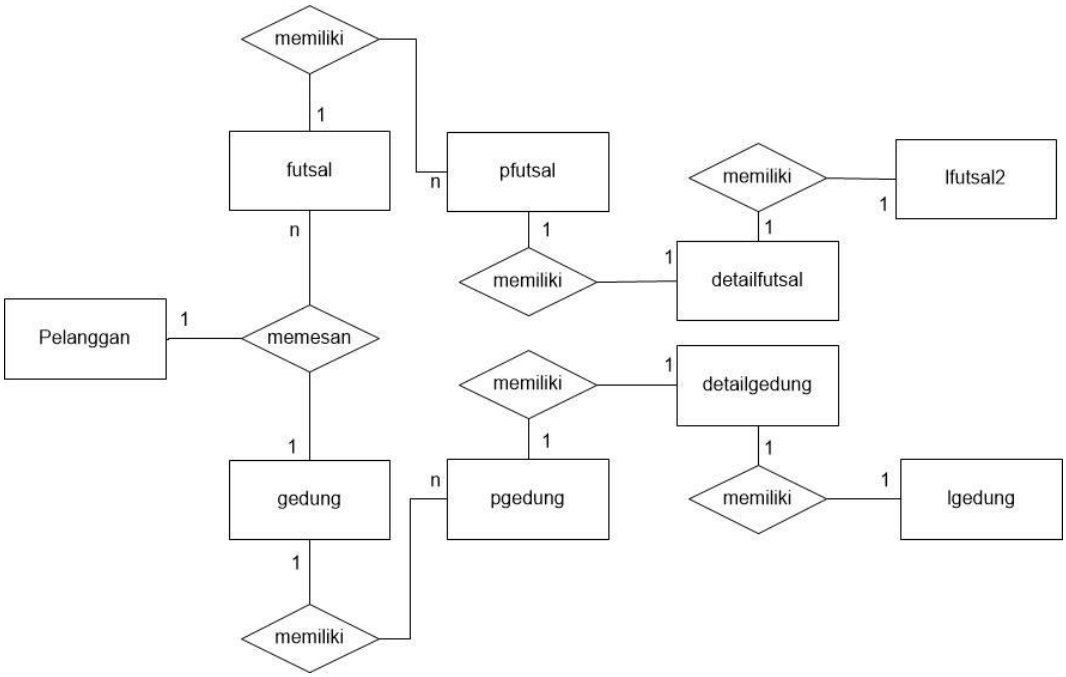


Gambar 4.6 Tabel Relasi

4.1.4.3 ERD

ERD (*Entity Relation Diagram*) merupakan suatu diagram yang menggambarkan rancangan data yang akan disimpan atau bentuk logika yang akan dipakai untuk menganalisa dan mendesain suatu basis data yang akan dibuat.

Adapun Diagram ERD pada sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal Dan GSG Bandung yang penulis buat adalah sebagai berikut:



Gambar 4.7 *Entity Relation Diagram* (ERD)

4.1.4.4 Struktur file

Struktur file digunakan dalam perancangan sistem untuk menentukan nilai atau tipe data suatu atribut pada file yang terdapat pada database. Pada tahapan perancangan struktur file untuk mempermudah dalam mengetahui suatu nilai atau tipe data yang ada pada file penyimpanan ini akan dijelaskan mengenai perancangan basis data yang akan digunakan. Penyusunan tabel ini pada dasarnya digunakan untuk memudahkan dalam pemasukan dengan penyimpanan data yang sesuai dengan kelompok dari data atau informasi tersebut. Struktur Field yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Struktur file futsal

Nama File : Futsal

Primary Key : id_lapang

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	id_lapang	Int	50	*Primary Key**
2	tanggal	Date		Tanggal Pemesanan
3	jam	Varchar	50	Jam Pemesanan
4	harga	Varchar	50	Harga / Jam Lapang Sintetis
5	bayar	Varchar	50	Memenuhi DP / Lunas
6	status	Varchar	50	Pending / Booked
7	type	Varchar	50	Standar/ Sintetis

Tabel 4.2 Struktur file Gedung

Nama File : Gedung

Primary Key : id_gedung

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	id_gedung	Int	11	*Primary Key**
2	tanggal	Date		Tanggal Pemesanan
3	acara	Varchar	50	Judul Acara
4	bayar	Varchar	50	Memenuhi DP / Lunas
5	Status	Varchar	50	Pending / Booked

Tabel 4.3 Struktur file Pfutsal

Nama File : pfutsal

Primary Key : id_pelanggan

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	id_pelanggan	Int	11	*Primary Key**
2	Id_lapang	Int	11	*Foreign Key*
3	Kode_pelanggan	Varchar	50	Kode Booking
4	username	Varchar	50	Username Pelanggan
5	nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
6	alamat	Varchar	100	Alamat Pelanggan
7	nomor_telp	Varchar	50	Nomor Telp Pelanggan
8	nama_tim	Varchar	50	Nama Tim Pelanggan

Tabel 4.4 Struktur file pgedung

Nama File : pgedung

Primary Key : id_pelanggan

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	id_pelanggan	Int	11	*Primary Key**
2	Id_gedung	Int	11	*Foreign Key*
3	Kode_pelanggan	Varchar	50	Kode Booking
4	Username	Varchar	50	Username Pelanggan
5	Nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
6	Alamat	Varchar	100	Alamat Pelanggan
7	nomor_telp	Varchar	50	Nomor Telp Pelanggan

Tabel 4.5 Struktur file detailfutsal

Nama File : detailfutsal

Primary Key : kode_pelanggan

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	Kode_pelanggan	Varchar	50	*Primary Key**
2	tanggal	Date		Tanggal Booking
3	Jam	Varchar	50	Jam Booking
4	Nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
5	Alamat	Varchar	100	Alamat Pelanggan
6	Nomor_telp	Varchar	50	Nomor Telp Pelanggan
7	Nama_tim	Varchar	50	Nama Tim Pelanggan
8	harga	Int	11	Harga Lapang Sintetis / Jam
9	bayar	Varchar	50	Bayar DP / Lunas

Tabel 4.6 Struktur file detailgedung

Nama File : detailgedung

Primary Key : kode_pelanggan

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	Kode_pelanggan	Varchar	50	*Primary Key**
2	tanggal	Date		Tanggal Booking
3	Nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
4	Alamat	Varchar	50	Alamat Pelanggan
5	Nomor_telp	Varchar	100	Nomor Telp Pelanggan
6	Harga	Int	11	Harga Gedung / Hari
7	Bayar	Varchar	50	Bayar DP / Lunas

Tabel 4.7 Struktur file lfutsal

Nama File : lfutsal

Primary Key : kode_pelanggan

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	Id_transaksi	Int	11	*Primary Key**
2	Operator	Varchar	50	Operator / Bertanggung Jawab
3	Tanggal	Date		Tanggal Booking
4	Keuangan	Int	11	Uang Masuk
5	Kode_pelanggan	Varchar	50	Kode Pelanggan
6	Username	Varchar	50	Username Pelanggan

Tabel 4.8 Struktur file lgedung

Nama File : lgedung

Primary Key : kode_pelanggan

Media : *Hardisk*

No	Nama Data	Tipe	*Text Lenght*	Keterangan
1	Id_transaksi	Int	11	*Primary Key**
2	Operator	Varchar	50	Operator / Bertanggung Jawab
3	Tanggal	Date		Tanggal Booking
4	Keuangan	Int	11	Uang Masuk
5	Kode_pelanggan	Varchar	50	Kode Pelanggan
6	Username	Varchar	50	Username Pelanggan

4.1.4.5 Kodifikasi

Kodifikasi berguna untuk memudahkan dalam mengelompokkan data dan pemrosesan data tersebut. Selain itu kodifikasi juga dapat membantu dalam mengidentifikasi suatu objek, sehingga kesalahan dalam identifikasi objek dapat dihindari. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini :

1. Kode_pelanggan

   XXXX

   Contoh : A7C6

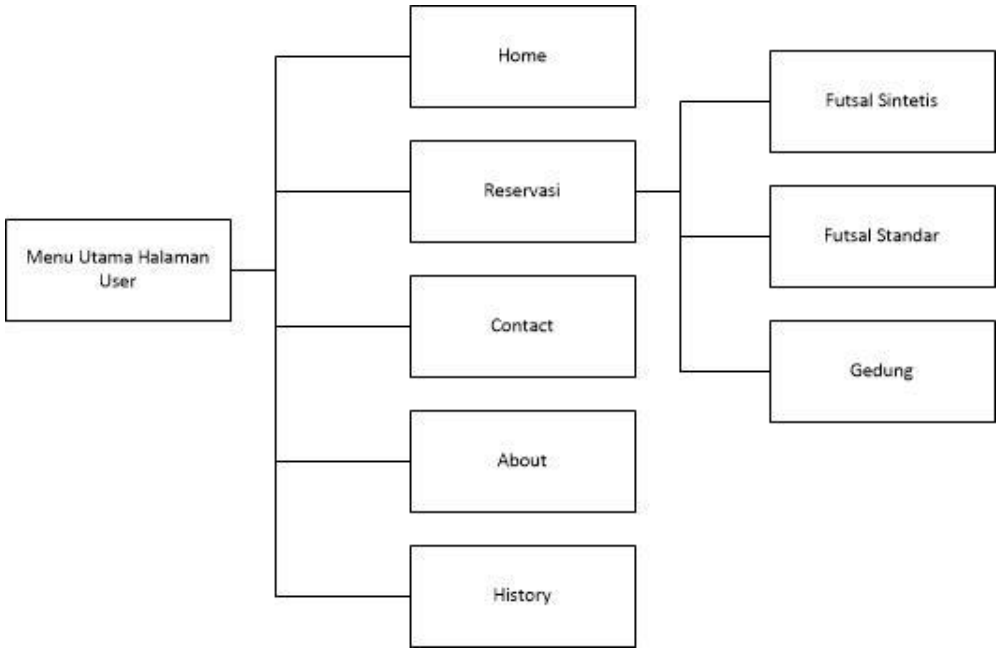
   

4.2 Perancangan Antar Muka

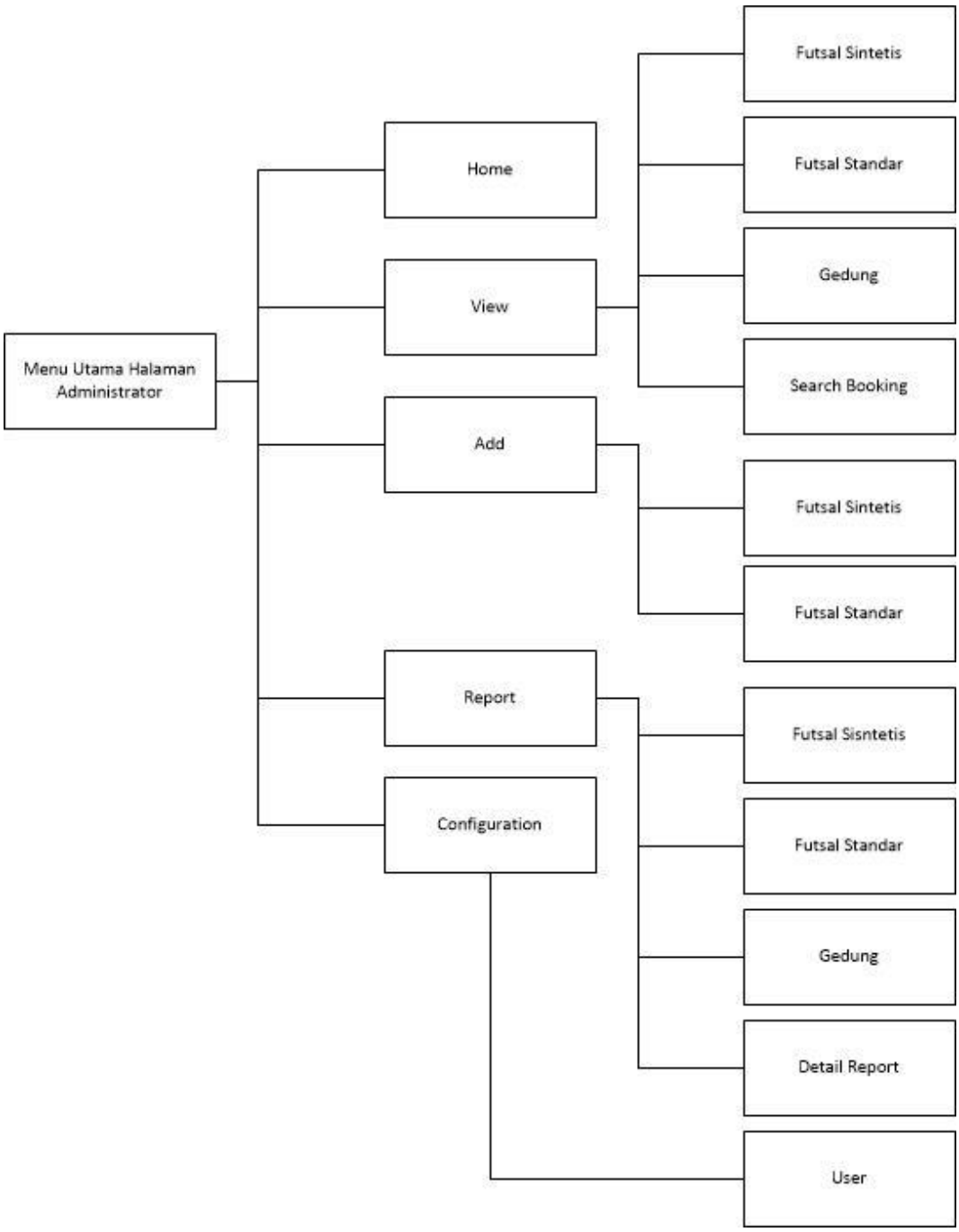
Perancangan antar muka berfungsi untuk menjelaskan tentang perancangan program sistem informasi pemesanan yang dibangun meliputi struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *output*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui proses *input* dan *output* yang terdapat pada program aplikasi sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal Dan GSG Bandung. Untuk lebih jelasnya perancangan antar muka dapat dilihat di penjelasan berikut.

4.2.1 Struktur Menu

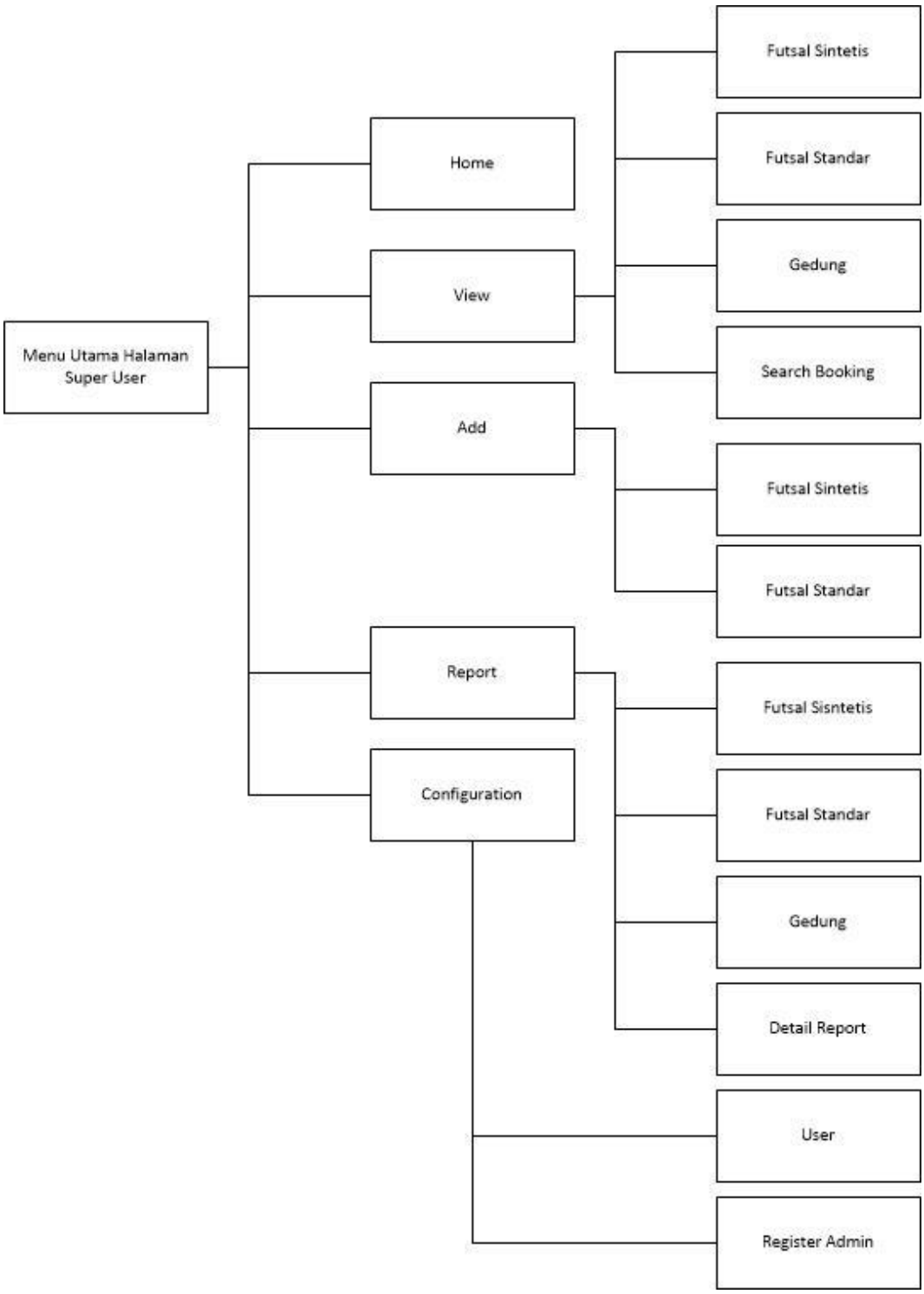
Struktur Menu merupakan bentuk umum dari suatu perancangan program aplikasi yang dapat memudahkan untuk melihat dan memfungsikan sesuai dengan kebutuhannya. Perancangan struktur program aplikasi tersebut merupakan perancangan program secara keseluruhan baik dari tampilan menu aplikasi, menu inputan, dan menu laporan. Berikut adalah struktur menu yang penulis buat mengenai sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal Dan GSG Bandung.



Gambar 4.8 Struktur menu user (pelanggan)



Gambar 4.9 Struktur menu administrator (operator)



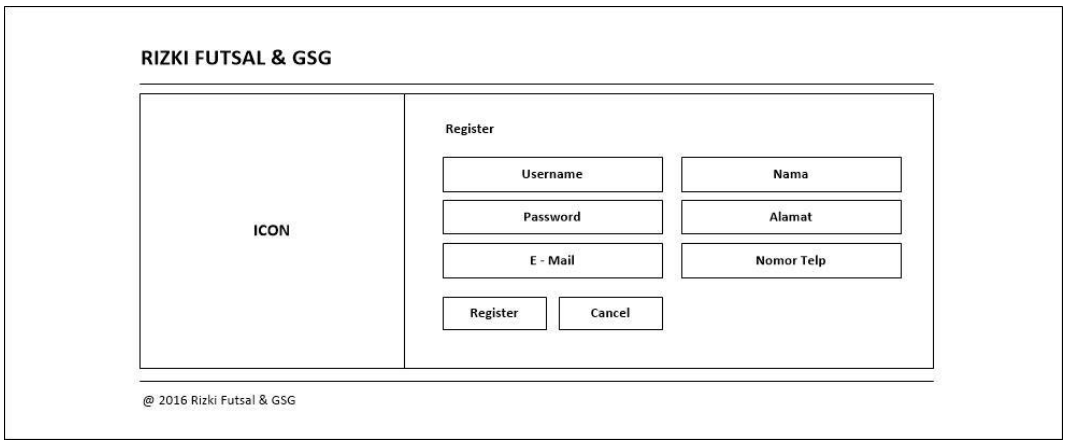
Gambar 4.10 Struktur menu superuser (manager)

4.2.2 Perancangan input

Perancangan input merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna (*user*) sistem. Dimana pada perancangan input yang penulis buat meliputi bentuk dokumen-dokumen dasar yang akan digunakan untuk mendapatkan data dalam perancangan tersebut. Perancangan input yang dibuat haruslah dapat memberikan penjelasan bagi pemakainya, baik dari bentuk maupun dari masukan-masukan yang akan diisi. Adapun perancangan input yang akan dibuat pada sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal Dan GSG Bandung adalah sebagai berikut :

1. Desain Form *Register*

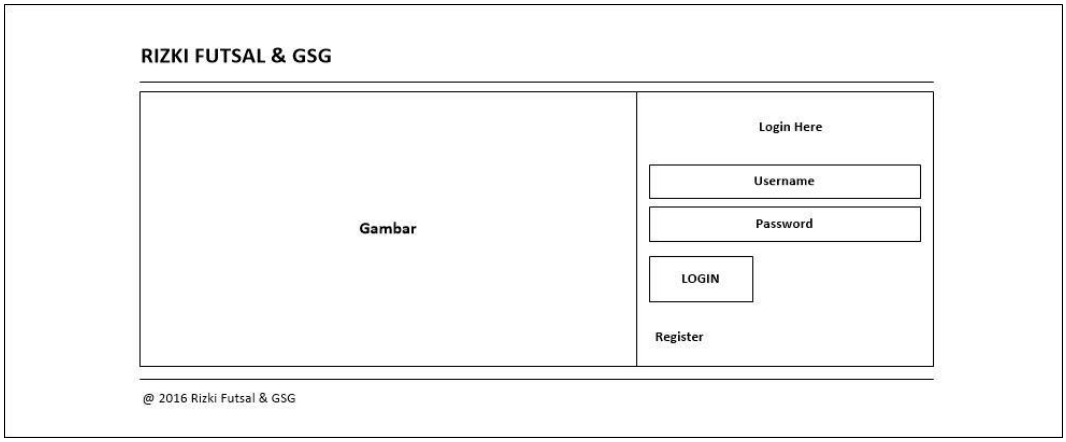
Pengguna harus daftar dahulu pada form *register.* Menu ini akan meminta pengguna mengisi *username* dan *password* yang nanti digunakan untuk *login*. Jika sudah diisi kemudian tekan tombol *register* pada menu *register*. Desain form *register* dibuat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.11 Form *Register*

2. Desain Form *Login*

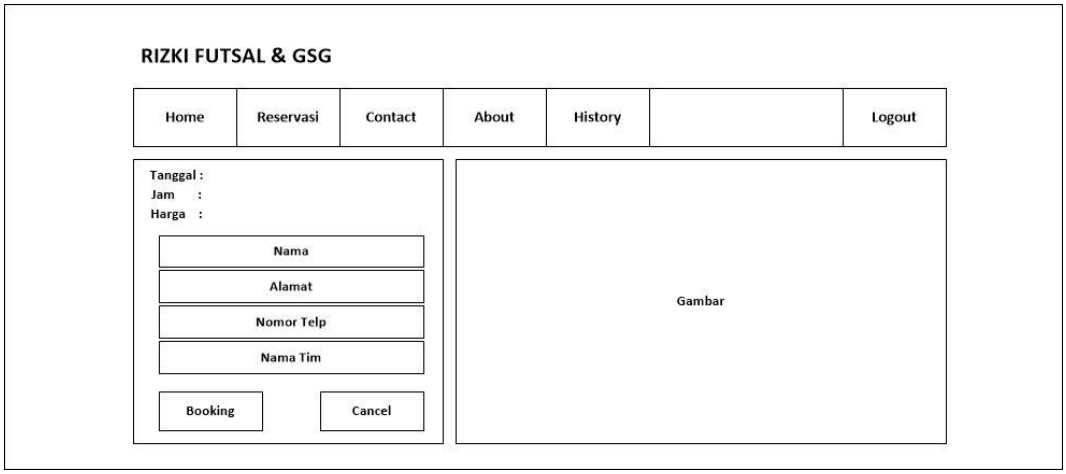
Sebelum masuk ke dalam menu utama, pengguna terlebih dahulu harus mengisi form *login*. Dimana form *login* ini digunakan untuk otorisasi terhadap pemakai (*user).* Menu ini akan meminta *Nama User* dan *Password* sebelum masuk ke sistem. Jika sudah diisi kemudian tekan *enter* pada *Keyboard* atau Klik Tombol *login*. *Desain form Login* dibuat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.12 Form *Login*

3. Desain Form Pemesanan Futsal

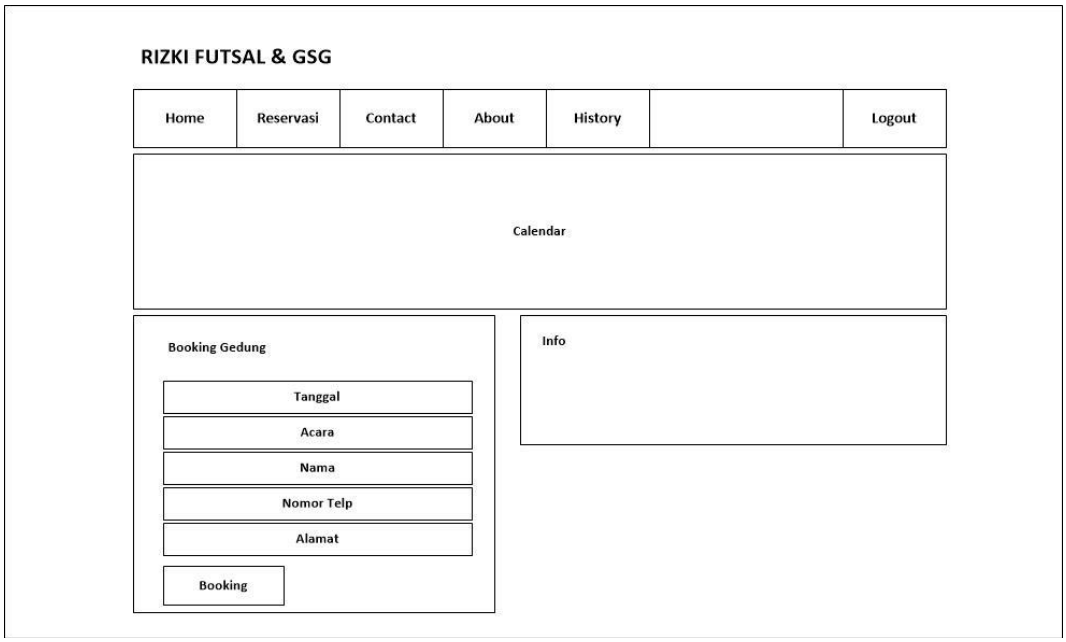
Form pemesanan futsal, merupakan form yang berfungsi bagi pengguna untuk melakukan pemesanan lapangan futsal.



Gambar 4.13 Form Pemesanan Futsal

4. Desain Form Pemesanan Gedung

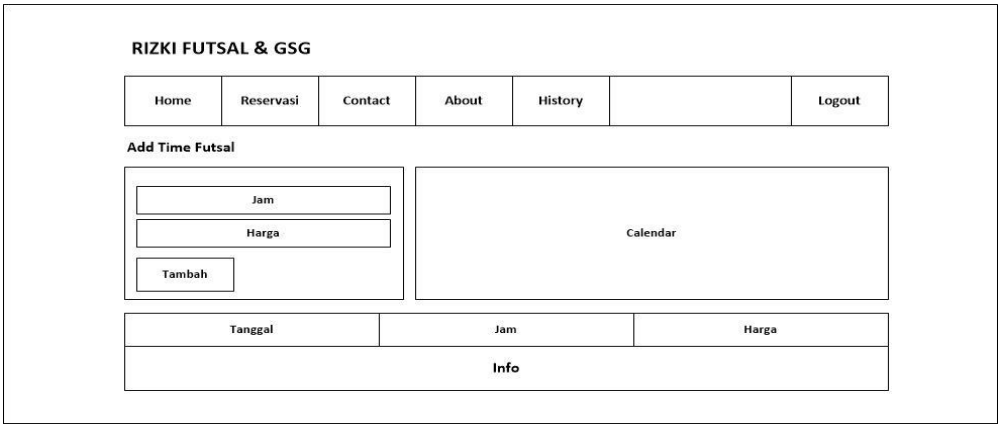
Form pemesanan futsal, merupakan form yang berfungsi bagi pengguna untuk melakukan pemesanan gedung.



Gambar 4.14 Form Pemesanan Gedung

4. Desain Form *Add Time* Futsal

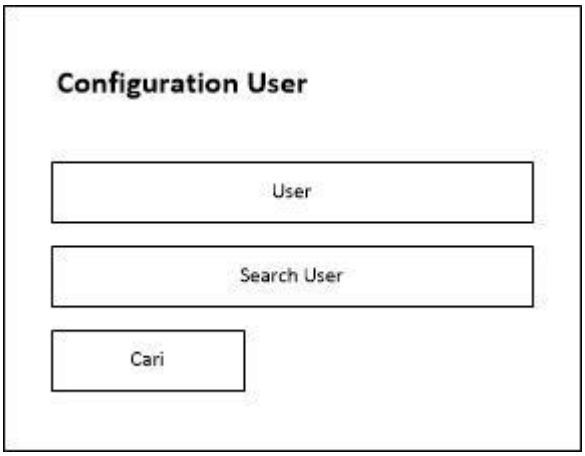
Form *add time* futsal, merupakan form yang berfungsi untuk menambahkan jam dan harga sewa lapangan futsal yang dikelola oleh operator.



Gambar 4.15 Form Form *Add Time* Futsal

5. Desain Form *Search User*

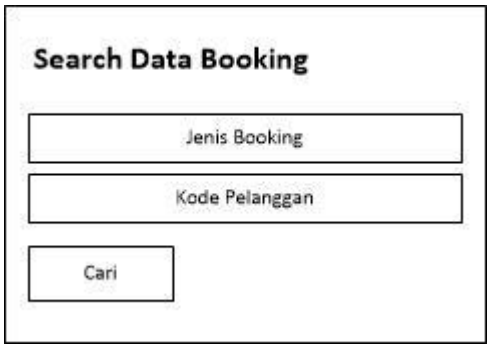
Form *search user*, merupakan form yang digunakan operator untuk mencari *user* lalu mengelola data *user* tersebut.



Gambar 4.16 Form *Search User*

6. Desain Form *Search Data Booking*

Form *search data booking*, merupakan form yang digunakan operator untuk mencari *data booking* (pemesanan) dan bisa dilakukan pencarian secara spesifik dengan menggunakan kode *booking* (kode pelanggan) yang pelanggan dapatkan ketika melakukan proses pemesanan.



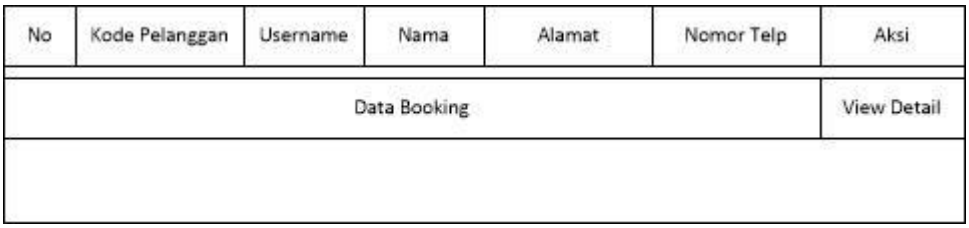
Gambar 4.17 Form *Search Data Booking*

4.2.3 Perancangan output

Perancangan output merupakan rancangan keluaran yang dihasilkan setelah data diolah. Adapun rancangan output dari pada sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal Dan GSG Bandung adalah sebagai berikut :

1. Desain Form *Data Booking*

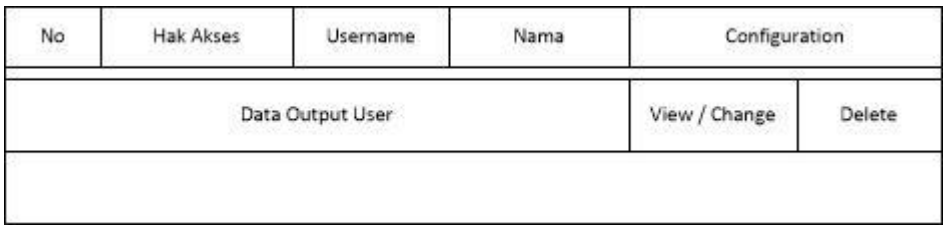
Form *data booking*, merupakan tampilan ketika sistem berhasil menyimpan data pemesanan yang telah dilakukan oleh pengguna.



Gambar 4.18 Form *Data Booking*

2. Desain Form *Data User*

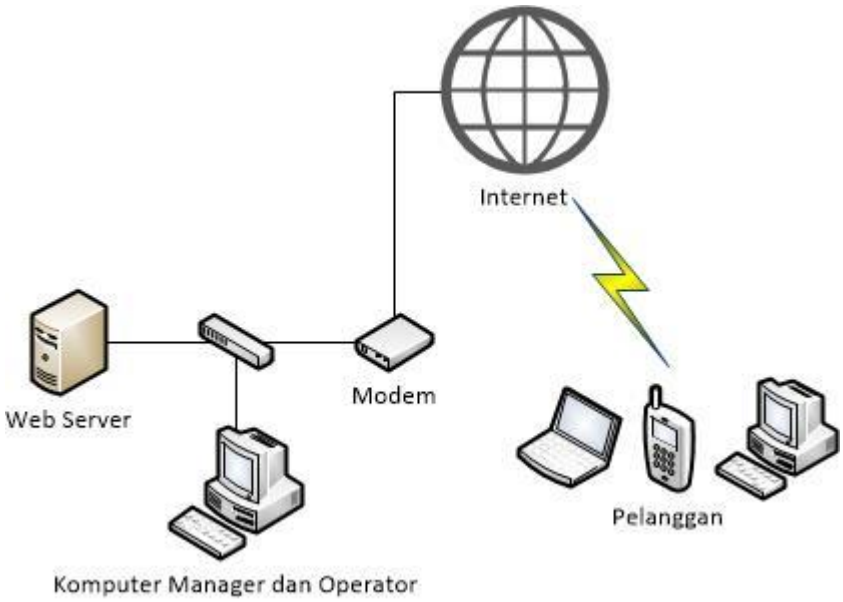
Form *data user*, merupakan tampilan ketika sistem berhasil menyimpan data user yang berhasil melakukan *registrasi*.



Gambar 4.19 Form *Data User*

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Pemesanan di Rizki Futsal Dan GSG menggunakan internet sebagai jaringannya. Dalam penggunaanya sistem ini akan dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan level *superuser* (manager/pemilik), *admin* (operator), dan *user* (pelanggan), dengan tujuan agar sistem dapat terkendali dan memudahkan penggunanya. Gambar dibawah ini akan menunjukkan bagaimana arsitektur jaringan sistem informasi penyewaan di Rizki Futsal dan GSG Bandung ini diakses oleh penggunanya.



Gambar 4.20 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4 Pengujian

Sebuah program diterapkan di instansi, maka program harus bebas dari kesalahan-kesalahan atau error. Oleh karena itu, program harus diuji coba terlebih dahulu untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi, pengujian ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box berfokus

persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan antara lain :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data
4. Kesalahan kinerja

4.4.1 Rencana pengujian

Rencana pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut :

Tabel 4.9 Rencana Pengujian

Item Pengujian	Jenis Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi login SU	*Black Box*
	Verifikasi login Admin	*Black Box*
	Verifikasi login User	*Black Box*
Pemesanan Futsal	Isi data pemesanan	*Black Box*
Pemesanan Gedung	Isi data pemesanan	*Black Box*
Configuration user	Hapus data user	*Black Box*
	Ubah data user	*Black Box*
Add Time Futsal	Tambah jadwal futsal	*Black Box*

4.4.2 Kasus dan hasil pengujian

Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut :

1. **Pengujian Data Login Superuser**

Tabel 4.10 Pengujian Login Superuser

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	username : su password : superuser123
Yang Diharapkan	Data login dimasukkan dan klik login maka dilakukan proses pengecekan data login. Apabila data login benar maka akan mendapatkan haknya sebagai pengolah data dengan akses penuh (superuser)
Pengamatan	Dapat mengisi data login sebagai superuser dan tombol login dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

2. **Pengujian Data login Operator**

Tabel 4.11 Pengujian Login Operator

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	username : admin password : admin123
Yang Diharapkan	Data login dimasukkan dan klik login maka dilakukan proses pengecekan data login. Apabila data login benar maka akan mendapatkan haknya sebagai pengolah data dengan akses penuh (administrator)
Pengamatan	Dapat mengisi data login sebagai administrator dan tombol login dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

3. Pengujian Data Login User

Tabel 4.12 Pengujian Login User

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	username : user password : user123
Yang Diharapkan	Data login dimasukkan dan klik login maka dilakukan proses pengecekan data login. Apabila data login benar maka user tersebut mendapatkan haknya sebagai pelanggan (user)
Pengamatan	Dapat mengisi data login sebagai administrator dan tombol login dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

4. Pengujian Data Login Salah

Tabel 4.13 Pengujian Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	username : (dikosongkan) password : (dikosongkan)
Yang Diharapkan	Dapat menampilkan pesan kesalahan “harap isi kolom ini” yang dimaksudkan adalah kolom login dan password
Pengamatan	Pesan kesalahan “harap isi kolom ini” ditampilkan, tidak dapat melakukan login. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	username : om (sembarang) password : teloletom (sembarang)
Yang Diharapkan	Dapat menampilkan pesan kesalahan “username atau password tidak sesuai”
Pengamatan	Pesan kesalahan “username atau password tidak sesuai” ditampilkan, tidak dapat melakukan login. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

5. Pengujian Data Pemesanan Futsal

Tabel 4.14 Pengujian Pemesanan Futsal

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Tanggal, jam, nama, alamat, no telepon, nama tim
Yang Diharapkan	Data pemesanan yang dimasukan dan klik tombol booking maka dilakukan proses pemesanan, apabila benar maka user akan mendapatkan kode pelanggan
Pengamatan	Dapat mengisi data pemesanan sebagai user (pelanggan) dan tombol booking dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

6. Pengujian Data Pemesanan Futsal Salah

Tabel 4.15 Pengujian Data Salah Pemesanan Futsal

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Tanggal, jam, nama, alamat, no telepon, nama tim
Yang Diharapkan	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Sudah ada proses pemesanan" saat sudah ada yang melakukan pemesanan futsal pada lapang dan waktu tersebut
Pengamatan	Pesan kesalahan "Sudah ada proses pemesanan" ditampilkan, tidak dapat melakukan pemesanan. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

7. Pengujian Data Pemesanan Gedung

Tabel 4.16 Pengujian Pemesanan Gedung

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Tanggal, acara, nama, alamat, no telepon, nama tim
Yang Diharapkan	Data pemesanan yang dimasukan dan klik tombol booking maka dilakukan proses pemesanan, apabila benar maka user akan mendapatkan kode pelanggan
Pengamatan	Dapat mengisi data pemesanan sebagai user (pelanggan) dan tombol booking dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan
Kesimpulan	Diterima

8. Pengujian Data Pemesanan Gedung Salah

Tabel 4.17 Pengujian Data Pemesanan Gedung Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Tanggal, Acara, jam, nama, alamat, no telepon, nama tim
Yang Diharapkan	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Sudah ada proses pemesanan" saat sudah ada yang melakukan pemesanan pada hari tersebut baik futsal maupun gedung
Pengamatan	Pesan kesalahan "Sudah ada proses pemesanan" ditampilkan, tidak dapat melakukan pemesanan. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

9. Pengujian *Configuration user*

Tabel 4.18 Pengujian *Configuration* User

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Password, email, alamat, no telepon
Yang Diharapkan	Data user yang terbaru dimasukkan dan klik tombol *change* maka dilakukan proses ubah data user. Apabila tekan tombol *delete* maka *user* akan terhapus
Pengamatan	Dapat mengubah data dan menghapus user, tombol *create* dan *delete* dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

10. Pengujian Data *Add Time* Futsal

Tabel 4.19 Pengujian *Add Time* Futsal

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Data Masukan	Tanggal, jam, harga
Yang Diharapkan	Data jam dan harga futsal dimasukkan dan klik tombol tambah maka dilakukan proses penambahan data jam futsal. Apabila data pemanbahan jam futsal benar maka akan muncul "penambahan jam sukses" dan user bisa melakukan proses pemesanan pada waktu tersebut
Pengamatan	Dapat mengisi data penambahan jam sebagai administrator dan tombol tambah dapat berfungsi. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

11. Pengujian Data *Add Time* Futsal Salah

Tabel 4.20 Pengujian Data *Add Time* Futsal Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Data Masukan	Tanggal, jam, harga
Yang Diharapkan	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Sudah ada proses pemesanan" saat sudah ada yang melakukan pemesanan pada hari tersebut baik futsal maupun gedung
Pengamatan	Pesan kesalahan "Penambahan jam gagal karena sudah ada jam yang sama" ditampilkan, tidak dapat melakukan penambahan. Sesuai dengan yang diharapkan.
Kesimpulan	Diterima

4.4.3 Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses masih memungkinkan untuk terjadinya kesalahan pada *sintaks*, namun secara fungsional sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan.

4.5 Implementasi

Implementasi merupakan kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang dirancang. Langkah-langkah dari proses implementasi adalah urutan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir yang harus dilakukan dalam mewujudkan sistem yang dirancang. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik.

4.5.1 Implementasi perangkat lunak

Untuk mendukung sistem yang dibuat, maka diperlukan beberapa perangkat lunak (software).Perangkat lunak merupakan alat pendukung sistem yang terdiri dari sistem operasi dan aplikasi database. Perangkat lunak yang dipakai adalah sebagai berikut:

a. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate

b. Xampp.

c. Mysql.

4.5.1.1 Batasan Implementasi (optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak Sistem Informasi Penyewaan Di Rizki Futsal Dan GSG ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Penulis merancang aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis WEB
2. Database yang digunakan pada *localhost* ini adalah MySql database.
3. Perancangan aplikasi pemesanan lapangan futsal dan gedung ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.
4. Perancangan aplikasi pemesanan barang ini menggunakan tools Notepad++.

4.5.2 Implementasi perangkat keras

Konfigurasi minimal perangkat keras untuk mendukung sistem yang dirancang, adalah sebagai berikut :

a. *Processor* Intel i3 (2.4 GHz)

b. *Memory* 6GB

c. *Hard disk* 500 GB

d. *Mouse, keyboard*

e. *Monitor* 15''

4.5.3 Implementasi basis data

1. Tabel User

```
CREATE TABLE user (
        username varchar(50) NOT NULL,
        password varchar(50) NOT NULL,
        hak_akses varchar(50) NOT NULL,
        nama varchar(50) NOT NULL,
        email varchar(50) NOT NULL,
        nomor_telp varchar(50) NOT NULL,
        alamat varchar(100) NOT NULL,
        PRIMARY KEY (username)
);
```

2. Tabel Futsal

```
CREATE Table futsal(
        id_lapang int(50) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
        tanggal date,
```

```
    jam varchar(50) NOT NULL,
    harga varchar(50) NOT NULL,
    bayar varchar(50) NOT NULL,
    status varchar(50) NOT NULL,
    type varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_lapang)
);
```

3. Tabel Gedung

```
CREATE TABLE gedung(
    id_gedung int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    tanggal date,
    acara varchar(50) NOT NULL,
    bayar varchar(50) NOT NULL,
    status varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_gedung)
);
```

4. Tabel Pfutsal

```
CREATE TABLE pfutsal(
    id_pelanggan int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    id_lapang int(11) NOT NULL,
    kode_pelanggan varchar(50) NOT NULL,
    username varchar(50) NOT NULL,
    nama varchar(50) NOT NULL,
```

```
    alamat varchar(100) NOT NULL,
    nomor_telp varchar(50) NOT NULL,
    nama_tim varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_pelanggan)
);
```

5. Tabel Pgedung

```
CREATE TABLE pgedung(
    id_pelanggan int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    id_gedung int(11) NOT NULL,
    kode_pelanggan varchar(50) NOT NULL,
    username varchar(50) NOT NULL,
    nama varchar(50) NOT NULL,
    alamat varchar(100) NOT NULL,
    nomor_telp varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (id_pelanggan) );
```

6. Tabel Lfutsal

```
CREATE TABLE lfutsal(
    id_transaksi int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    operator varchar(50) NOT NULL,
    username varchar(50) NOT NULL,
    tanggal date,
    keuangan int(11) NOT NULL,
    kode_pelanggan varchar(50) NOT NULL,
```

```
        PRIMARY KEY (id_transaksi)
);
```

7. Tabel Lgedung

```
CREATE TABLE lgedung(
        id_transaksi int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
        operator varchar(50) NOT NULL,
        username varchar(50) NOT NULL,
        tanggal date,
        keuangan int(11) NOT NULL,
        kode_pelanggan varchar(50) NOT NULL,
        PRIMARY KEY (id_transaksi)
);
```

8. Tabel Detailfutsal

```
CREATE TABLE detailfutsal(
        kode_pelanggan varchar(50) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
        tanggal date,
        jam varchar(50) NOT NULL,
        nama varchar(50) NOT NULL,
```

```
    alamat varchar(50) NOT NULL,
    nomor_telp varchar(50) NOT NULL,
    nama_tim varchar(50) NOT NULL,
    harga int(11) NOT NULL,
    bayar varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (kode_pelanggan)
);
```

9. Tabel Detailgedung

```
CREATE TABLE detailgedung(
    kode_pelanggan varchar(50) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    tanggal date,
    nama varchar(50) NOT NULL,
    alamat varchar(50) NOT NULL,
    nomor_telp varchar(50) NOT NULL,
    harga int(11) NOT NULL,
    bayar varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (kode_pelanggan)
);
```

4.5.4 Implementasi antar muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah :

Tabel 4.21 Impelementasi Halaman Utama *Superuser*

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	File untuk menangani *login*	Login.php
Home	File halaman utama *superuser*	superuser.php
View Futsal	File untuk melihat pemesanan futsal	su-futsal-reservasi.php
View Gedung	File untuk melihat pemesanan gedung	su-gedung-reservasi.php
Search Booking	File untuk mencari data booking	su-search-reservasi.php
Add Time Futsal	File untuk menambah jadwal futsal	su-futsal-addtime.php
Report Futsal	File untuk lihat laporan futsal	su-futsal-laporan.php
Report Gedung	File untuk lihat laporan gedung	su-gedung-laporan.php
Detail Report	File untuk lihat laporan secara detail	su-detail-report.php
Config register Admin	File untuk register admin	su-admin-register.php

Tabel 4.22 Impelementasi Halaman Utama Operator

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	File untuk menangani *login*	Login.php
Home	File halaman utama admin	admin.php
View Futsal	File untuk melihat pemesanan futsal	admin-futsal-reservasi.php
View Gedung	File untuk melihat pemesanan gedung	admin-gedung-reservasi.php
Search Booking	File untuk mencari data booking	admin-search-reservasi.php
Add Time Futsal	File untuk menambah jadwal futsal	admin-futsal-addtime.php
Report Futsal	File untuk lihat laporan futsal	laporan-futsal.php

Report Gedung	File untuk lihat laporan gedung	laporan-gedung.php
Detail Report	File untuk lihat laporan secara detail	detail-report.php
Counfiguration User	File untuk edit dan hapus pelanggan	admin-config-user.php

Tabel 4.23 Impelementasi Halaman Utama *User*

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	File untuk menangani *login*	Login.php
Home	File halaman utama pelanggan	user.php
Reservasi Futsal	File untuk input data pemesanan futsal	user-futsal-reservasi.php
Reservasi Gedung	File untuk input data pemesanan gedung	user-gedung-reservasi.php
Contact	File untuk melihat kontak Instansi	contact.php
About	File untuk melihat tentang instansi	about.php
History	File untuk melihat riwayat pemesanan pelanggan	user-history.php

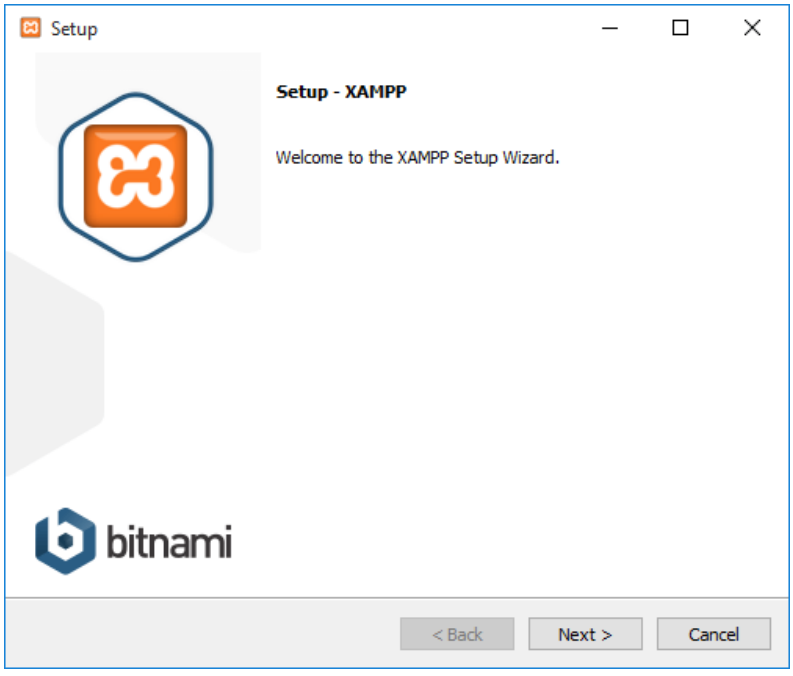
4.5.5 Implementasi instalasi program

Berikut ini merupakan implementasi instalasi program untuk menggunakan aplikasi penyewaan lapangan futsal

4.5.5.1 Instalasi xampp control panel

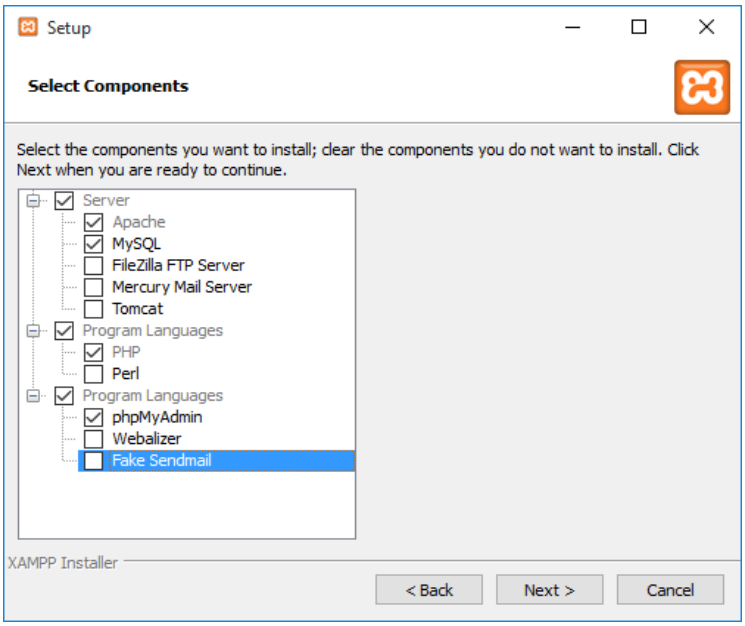
Untuk dapat menggunakan sistem informasi pemesanan tiket ini maka kita harus menginstal xampp terlebih dahulu. Proses instalasi program pada dasarnya dilakukan seperti biasa tanpa ada perbedaan ketika menginstalasi program-program pada umumnya. Pada rancangan ini penulis menggunakan perangkat lunak xampp versi 1.8.2. Adapun tahap-tahap instalasi seperti berikut :

1. Dobel klik file xampp, selanjutnya akan muncul jendela "*setup XAMPP*", kemudian *next*.



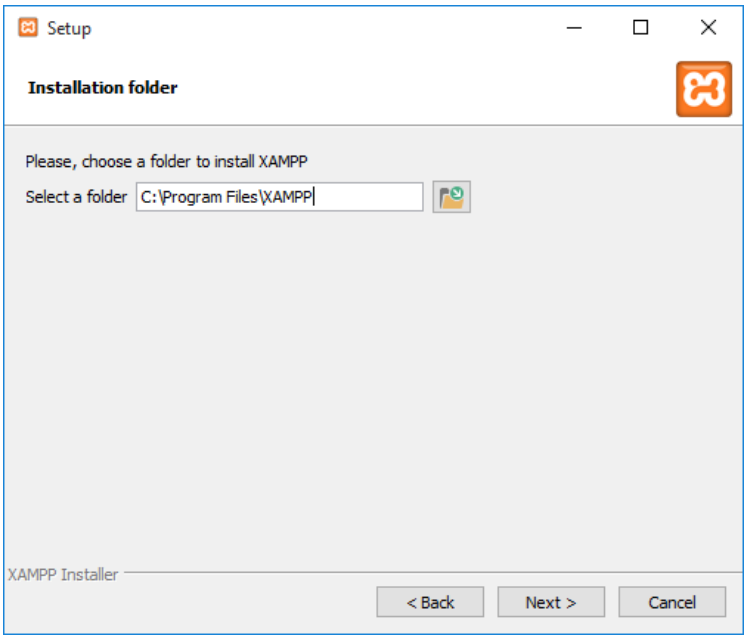
Gambar 4.21 Instalasi Xampp *setup wizard*

2. Selanjutnya akan muncul jendela yang isinya meminta untuk memilih komponen apa saja yang akan di install, klik tombol *Next*.



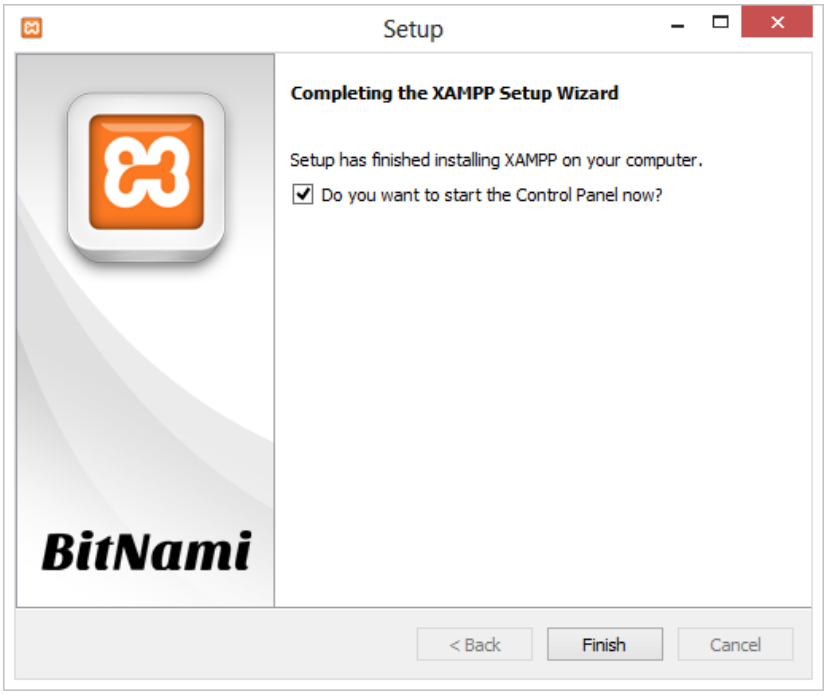
Gambar 4.22 Instalasi Xampp *select components*

3. Kemudian kita diminta untuk menentukan lokasi folder penyimpanan file-file dan folder XAMPP. Secara *default* akan diarahkan ke lokasi c:\xampp.



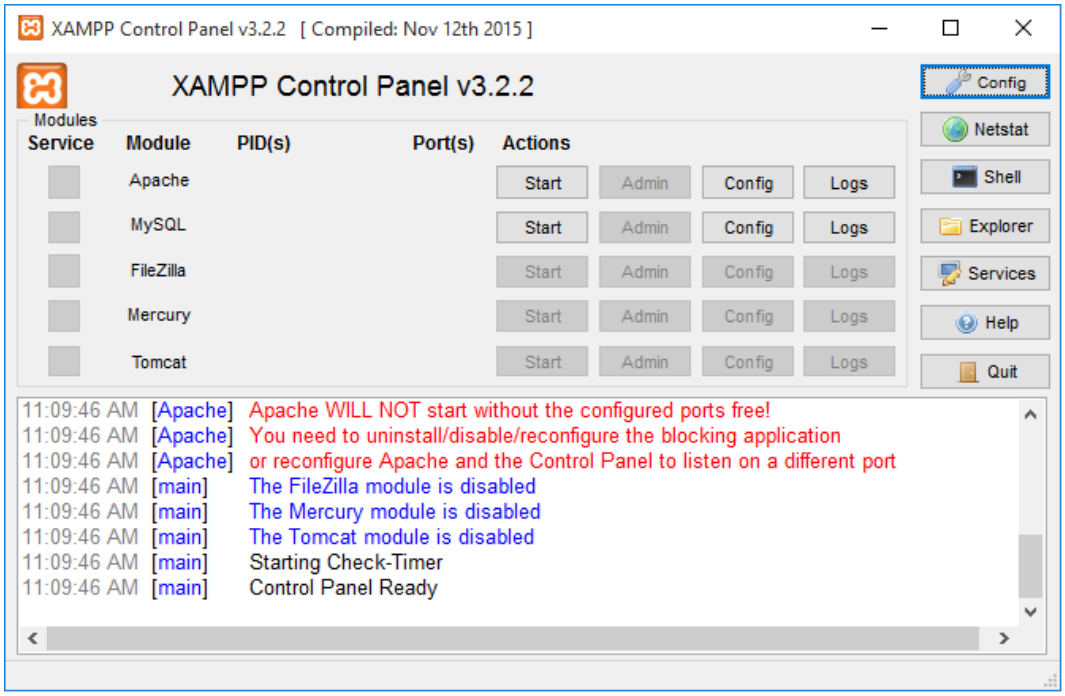
Gambar 4.23 Instalasi Xampp *Install Location*

4. Tunggu beberapa menit hingga proses intalasi selesai, klik tombol Finish untuk menyelesaikannya.



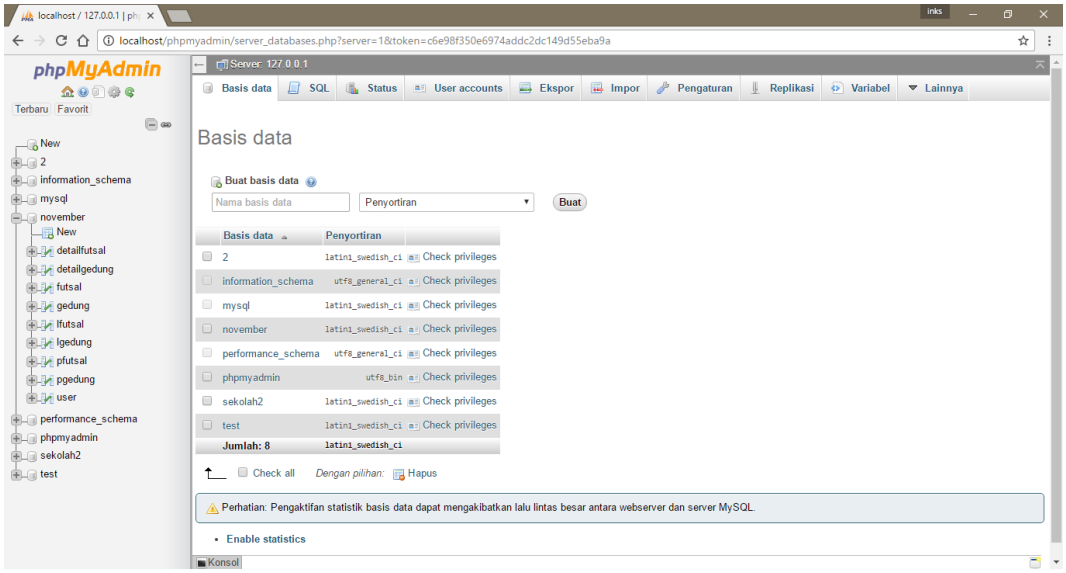
Gambar 4.24 Instalasi Xampp Selesai

5. Jika program Xampp telah berhasil di instal, setelah itu jalankan program Xampp pada desktop komputer.
6. Setelah itu akan muncul program Control Panel yang berfungsi untuk menjalankan *web server* yang ada pada XAMPP, yaitu dengan cara beri tanda ceklis pada module SVC server Apache dan MySQL kemudian klik *start* sampai muncul status *Running*.



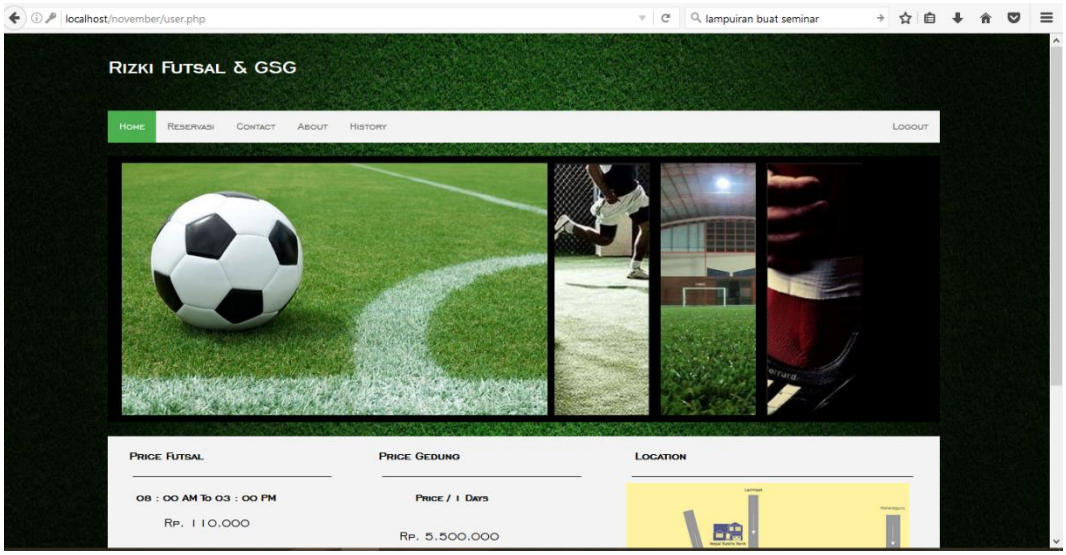
Gambar 4.25 Xampp *Control Panel*

7. Selanjutnya buka halaman localhost/PHPMyAdmin pada kolom *create database* isikan nama *database* pada kotak yang tersedia untuk membuat database baru.



Gambar 4.26 Membuat *Database*

8. Setelah database terbentuk, langkah selanjutnya adalah menyimpan source-code pada folder XAMPP/htdocs. Kemudian kita ketikan localhost/travel_agen pada browser.



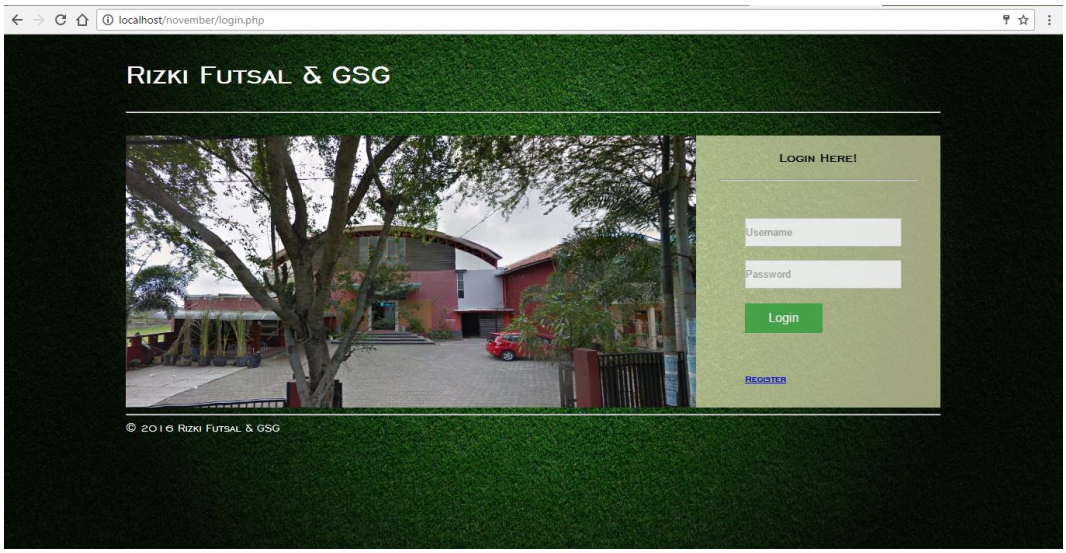
Gambar 4.27 Sistem Informasi Pemesanan di Rizki Futsal Dan GSG

4.5.6 Penggunaan Program

Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana cara-cara mengaplikasikan program sistem informasi web lapangan futsal berikut ini berupa interface yang dapat digunakan dalam oleh pengguna untuk mengolah data.

1. Form Login

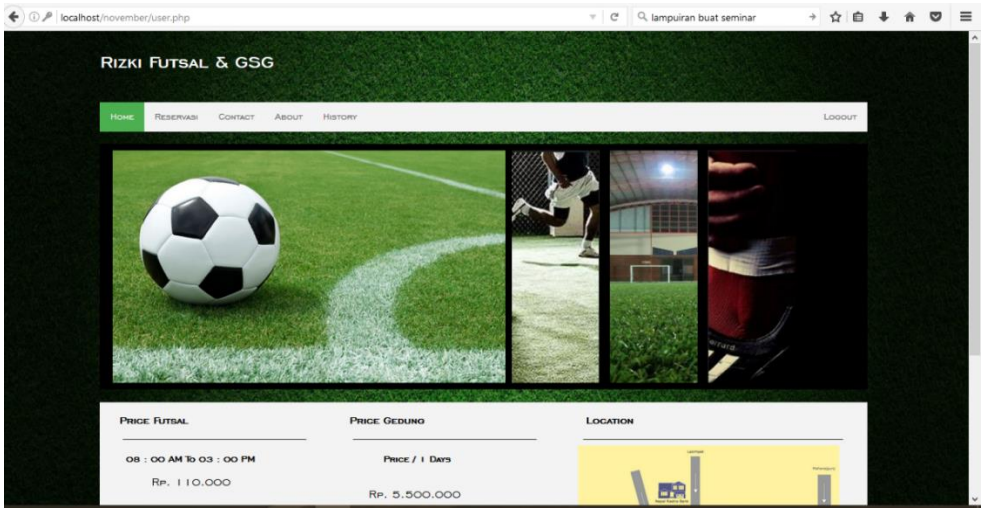
Untuk dapat masuk ke dalam sistem informasi akademik, maka pengguna sistem harus mengisikan *username* dan *password* terlebih dahulu sesuai hak akses yang dimiliki. Pengguna sistem menginputkan username dan password, kemudian klik tombol login untuk masuk kedalam sistem.



Gambar 4.28 Form Login

2. Tampilan Halaman Utama User

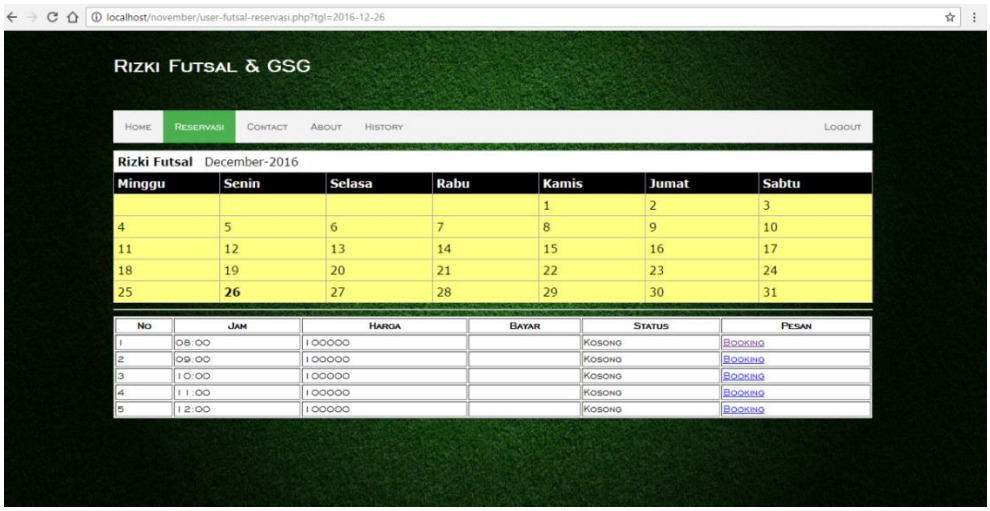
Form tampilan awal *interface* pelanggan dimana nantinya pelanggan yang akan menentukan untuk memilih sub menu lainnya.



Gambar 4.29 Tampilan Halaman Utama Pelanggan

3. Tampilan Pemesanan Futsal

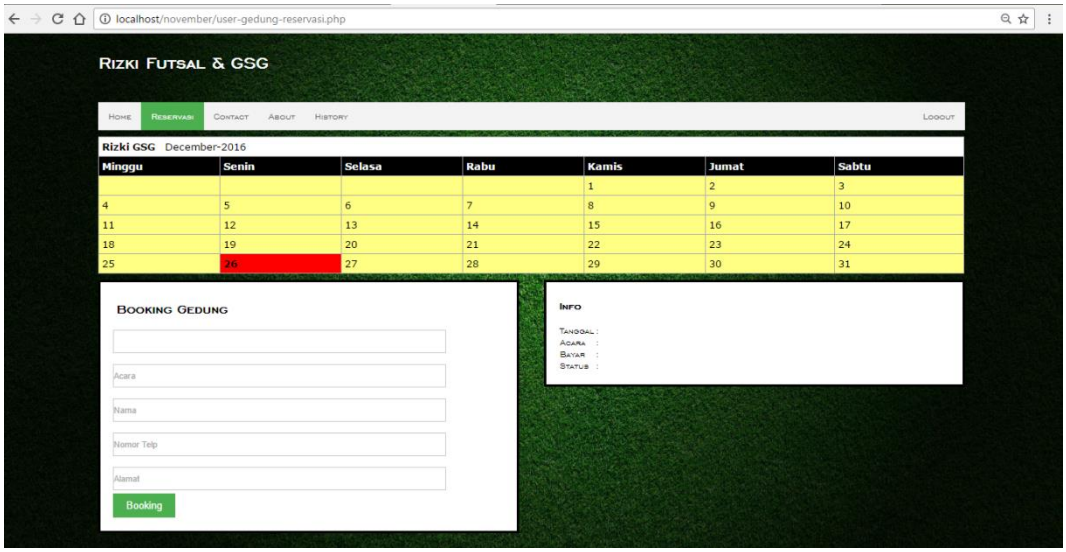
Halaman pemesanan ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan lapangan futsal dengan kata lain sering disebut halaman input buat booking.



Gambar 4.30 Tampilan Pemesanan Futsal

4. Tampilan Input Pemesanan Gedung

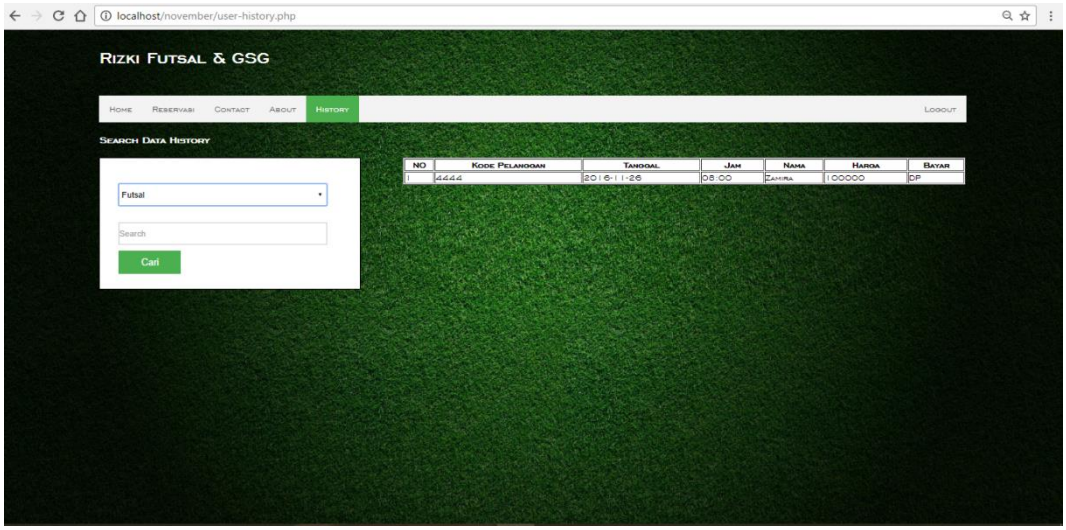
Halaman pemesanan ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan gedung dengan kata lain sering disebut halaman input buat booking.



Gambar 4.31 Tampilan Input Pemesanan gedung

5. Tampilan History Pemesan Member

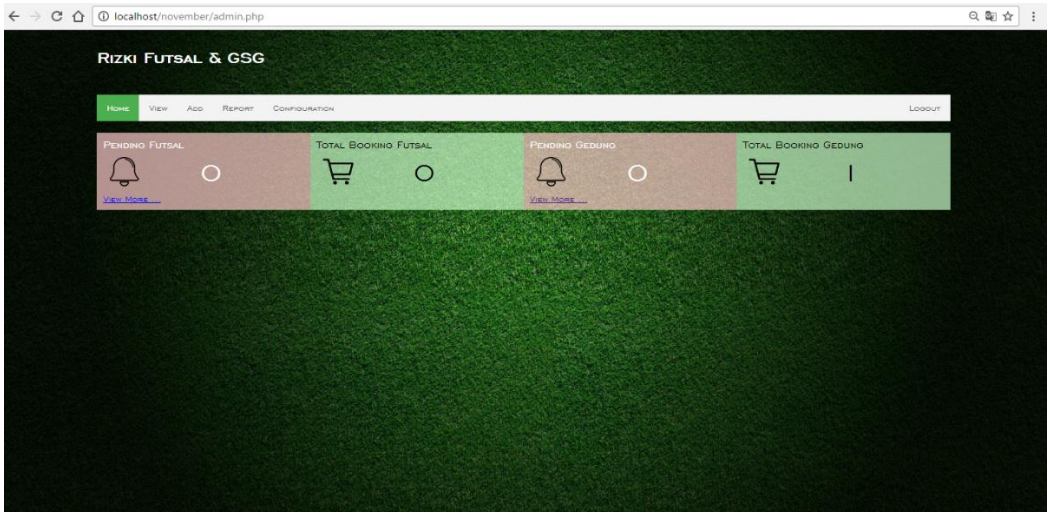
Berfungsi untuk melihat riwayat pemesanan penyewaan lapangan yang pernah pelanggan pesan.



Gambar 4.32 Tampilan History Pemesan

6. Tampilan Menu Utama Operator

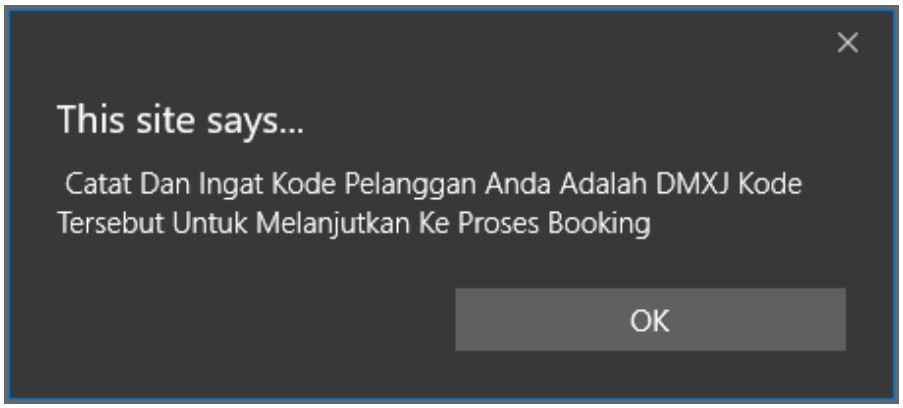
Halaman yang digunakan oleh Operator setelah login dengan autentifikasi bagian Operator.



Gambar 4.33 Tampilan Menu Utama Admin

7. Tampilan Kode Pelanggan

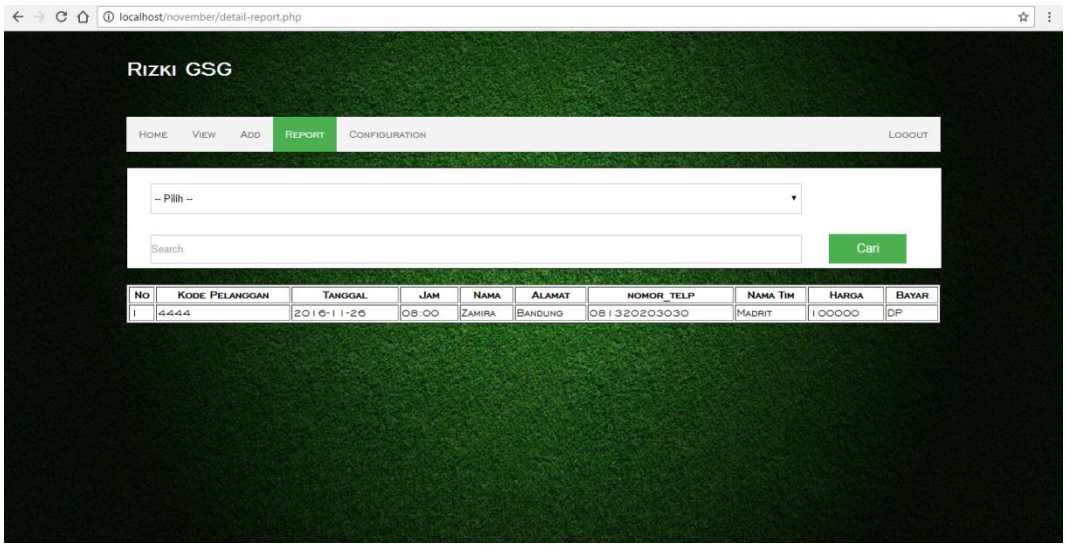
Ini adalah tampilan ketika pelanggan berhasil melakukan proses pemesanan.



Gambar 4.34 Tampilan Kode Pelanggan

8. Tampilan Laporan Detail Futsal

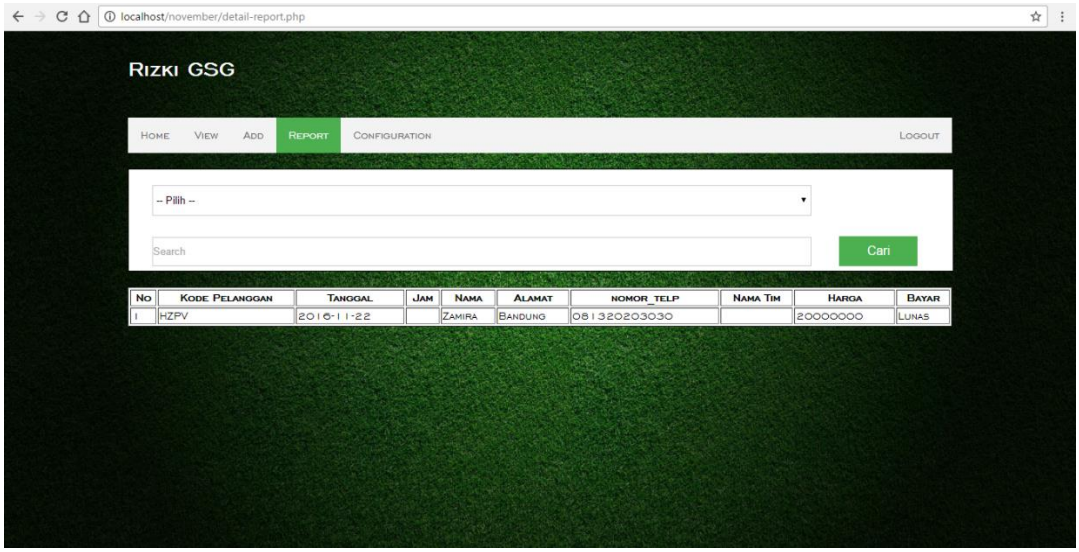
Halaman ini digunakan oleh admin (operator) untuk melihat data pemesanan futsal.



Gambar 4.35 Tampilan Laporan Detail Futsal

9. Tampilan Laporan Detail Gedung

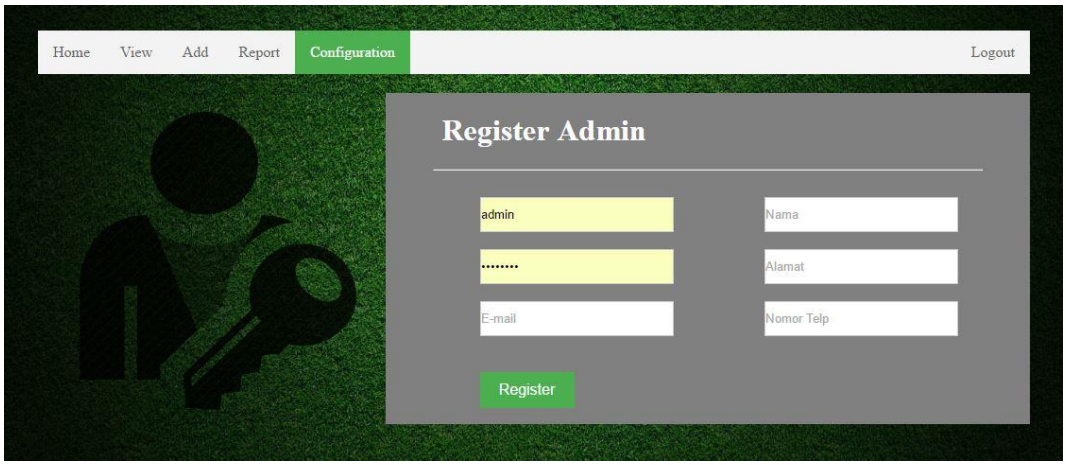
Halaman ini digunakan oleh admin (operator) untuk melihat data pemesanan gedung.



Gambar 4.36 Tampilan Laporan Detail Gedung

10. Tampilan *Register* Operator

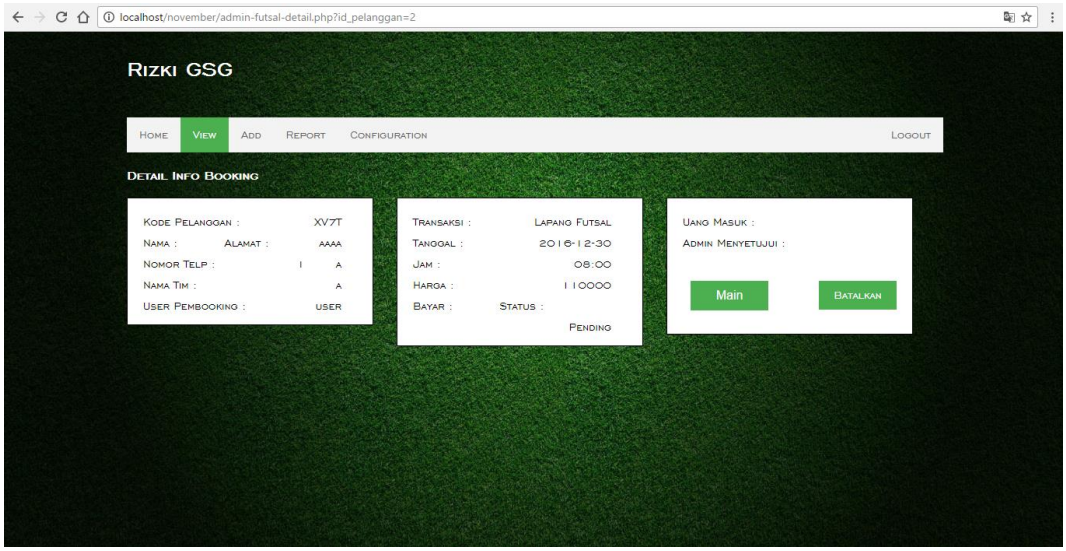
Halaman ini digunakan oleh *Superuser* (manager/pemilik) untuk melakukan edit data operator dan bisa juga untuk membuat operator baru.



Gambar 4.37 Tampilan *Register* admin (operator)

11. Tampilan Menu Pembayaran Dan Pembatalan Pemesanan

Halaman ini digunakan oleh operator (admin) untuk melakukan input data pembayaran dan juga untuk membatalkan pemesanan.



Gambar 4.38 Tampilan Menu Pembayaran dan Pembatalan