

BAB IV

RANCANGAN SISTEM USULAN

4.1. Umum

Sistem yang dirancang untuk sistem penyewaan lapangan futsal pada Citra Kartini Futsal Pontianak memiliki alur sistem yang hampir serupa dengan sistem sebelumnya namun terdapat beberapa perubahan dikarenakan sistem yang dirancang bersifat komputerisasi agar Citra Kartini Pontianak dapat mengikuti sistem usulan ini dengan baik apabila direalisasikan.

4.2. Prosedur Sistem Usulan

Rancangan sistem usulan untuk sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Citra Kartini Futsal Pontianak memiliki beberapa tahapan. Adapun tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Proses *Login*.

Admin dan Pemilik Usaha wajib melakukan proses *login* untuk mengakses aplikasi yang dirancang ini dengan cara mengisi *username* dan *password* (UP) yang akan divalidasi oleh *file user*.

2. Pengolahan Data Lapangan dan Jadwal

Admin mengolah data lapangan (DL) dan jadwal main (JM) yang tersedia sebagai dasar untuk data untuk aplikasi agar dapat digunakan oleh konsumen yang tersimpan di *file* lapangan dan *file* jadwal.

3. Registrasi Konsumen

Konsumen mengakses sistem informasi dan melakukan registrasi *booking* terlebih dahulu agar dapat menyewa lapangan. Sebelum melakukan registrasi, Konsumen dapat mengakses data lapangan (DL) dan jadwal main (JM) yang bersumber dari *file* lapangan dan *file* jadwal. Konsumen mengisi biodata diri, lapangan yang dipilih dan jadwal main yang tersedia (*booking* lapangan (BL) yang tersimpan ke dalam *file* sewa.

4. Pembayaran

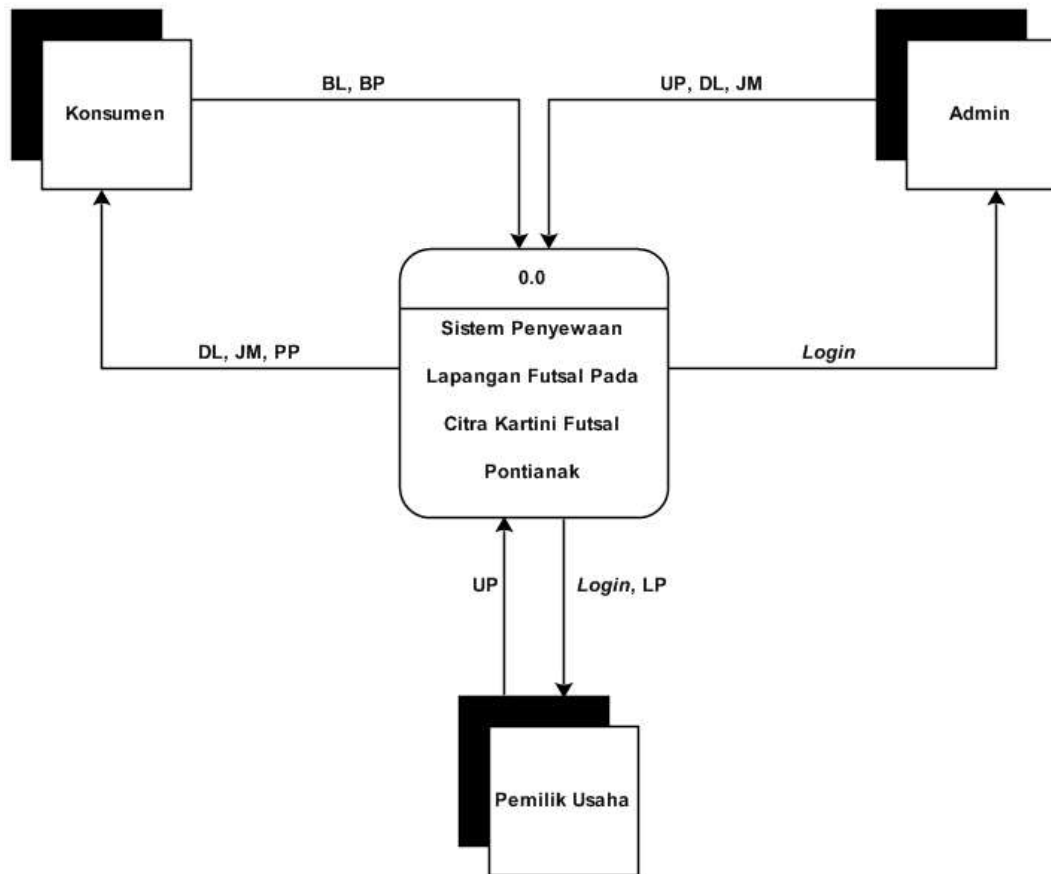
Konsumen kemudian melakukan pembayaran sesuai dengan tarif dari penyewaan dan mengunggah bukti pembayaran (BP) dan mendapatkan Konsumen mendapatkan balasan (*feed back*) berupa *playing pass* (PP) yang bersumber dari *file* pembayaran.

5. Laporan Penyewaan

Pemilik Usaha dapat mengakses laporan penyewaan (LP) sesuai dengan rentang waktu yang diinginkan yang bersumber dari *file* sewa dan *file* pembayaran.

4.3. Diagram Alir Data (DAD) Sistem Usulan

Prosedur sistem usulan ini diubah ke dalam diagram alir data (DAD) sebagai pemodelan untuk menggambarkan suatu sistem dan alirannya menggunakan simbol melalui suatu proses yang berhubungan. Hasil dari penggambaran diagram alir data (DAD) usulan dapat dilihat pada halaman berikut ini.

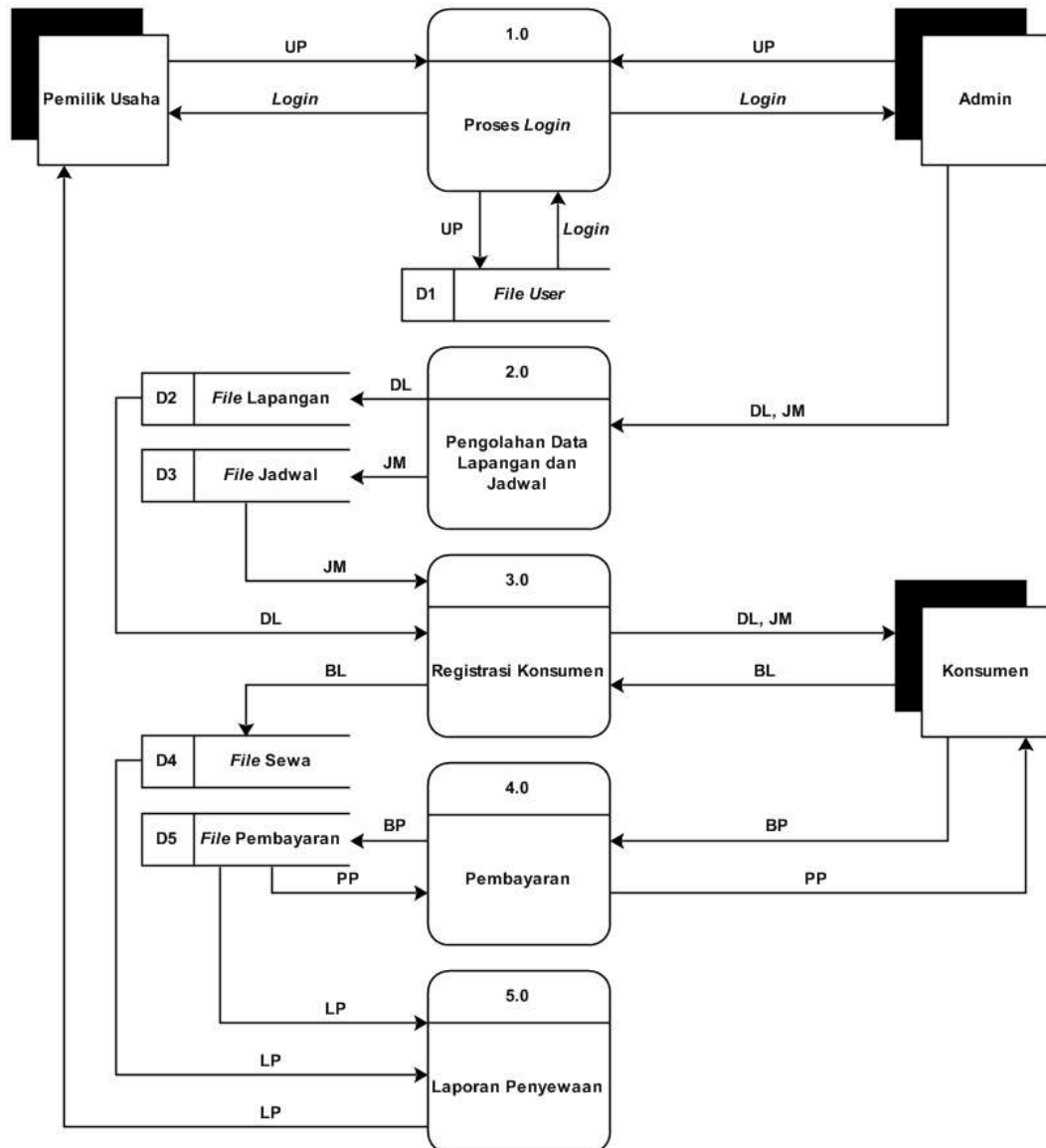


Keterangan:

- UP = Username dan Password
- DL = Data Lapangan
- JM = Jadwal Main
- BL = Booking Lapangan
- BP = Bukti Pembayaran
- PP = Playing Pass
- LP = Laporan Penyewaan

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.1. Diagram Konteks Sistem Usulan



Keterangan:

UP = Username dan Password

DL = Data Lapangan

JM = Jadwal Main

BL = Booking Lapangan

BP = Bukti Pembayaran

PP = Playing Pass

LP = Laporan Penyewaan

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.2. Diagram Nol Sistem Usulan

4.4. Kamus Data

Kamus data menguraikan tentang data-data yang mengalir pada diagram alir data (DAD) yang dirancang. Kamus data memberikan keterangan yang jelas tentang data yang masuk dan keluar dan mirip dengan spesifikasi *file*. Pada uraian kamus data ini, akan dijelaskan tentang kamus data dokumen masukan dan kamus data dokumen keluaran yang berhubungan dengan rancangan sistem penyewaan lapangan futsal pada Citra Kartini Futsal Pontianak.

4.4.1. Kamus Data Masukan

1. Nama Dokumen : Username dan *Password*
 Alias : UP
 Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer
 Arus data : Admin – Proses 1.0 – *File User*
 Pemilik Usaha – Proses – *File User*
 Penjelasan : Sebagai verifikasi masuk ke aplikasi
 Volume : Setiap proses *login*
 Struktur data : Isi
 Isi = username+password
2. Nama Dokumen : Data Lapangan
 Alias : DL
 Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer
 Arus data : Admin – Proses 2.0 – *File Lapangan*
 File Lapangan – Proses 3.0 – Konsumen
 Penjelasan : Sebagai daftar lapangan dan tarif harga
 Volume : Setiap pengolahan data lapangan

- Struktur data : Isi
- Isi = id_lapangan+jenis_karpet+harga
3. Nama Dokumen : Jadwal Main
- Alias : JM
- Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer
- Arus data : Admin – Proses 2.0 - *File* Jadwal
- Penjelasan : Sebagai jadwal main yang tersedia
- Volume : Setiap pengolahan jadwal main
- Struktur data : Isi
- Isi = id_jadwal+id_lapangan+tgl+jam+status
4. Nama Dokumen : *Booking* Lapangan
- Alias : BL
- Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer
- Arus data : Konsumen – Proses 3.0 – *File* Sewa
- Penjelasan : Sebagai registrasi penyewaan
- Volume : 1 BL per 1 *booking*
- Struktur data : Isi
- Isi = id_booking+id_lapangan_id_jadwal+nm+
durasi+tgl+jam
5. Nama Dokumen : Bukti Pembayaran
- Alias : BP
- Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer
- Arus data : Konsumen – Proses 4.0 –*File* Pembayaran
- Penjelasan : Sebagai pembayaran sewa lapangan

Volume : 1 BP per 1 pembayaran

Struktur data : Isi

Isi = id_pembayaran+id_booking+jumlah+nm_bank+
foto

4.4.2. Kamus Data Keluaran

1. Nama Dokumen : *Login*

Alias : *Login*

Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer

Arus data : *File User* – Proses 1.0 – Admin
File User – Proses 1.0 – Pemilik Usaha

Penjelasan : Sebagai konfirmasi proses *login*

Volume : 1 per *login*

Struktur data : Isi

Isi = notification(yes+no)
2. Nama Dokumen : *Playing Pass*

Alias : PP

Bentuk data : Dokumen Cetak Komputer

Arus data : *File Pembayaran* – Proses 4.0 – Konsumen

Penjelasan : Sebagai bukti penyewaan dan izin main lapangan

Volume : 1 PP

Struktur data : Isi

Isi = id_play+id_booking+id_pembayaran+nm_team+
tgl+jam+id_lapangan+harga

3. Nama Dokumen	: Laporan Penyewaan
Alias	: LP
Bentuk data	: Dokumen Cetak Komputer
Arus data	: <i>File</i> Sewa – Proses 5.0 – Pemilik Usaha <i>File</i> Pembayaran – Proses 5.0 – Pemilik Usaha
Penjelasan	: Sebagai laporan penyewaan
Volume	: 1 LP
Struktur data	: Isi
Isi	= no+id_sewa+id_lapangan+tgl+jam+durasi+ harga+sub_total+total

4.5. Spesifikasi Rancangan Sistem Usulan

Spesifikasi rancangan sistem usulan ini menguraikan tentang hasil dari rancangan sistem penyewaan lapangan futsal pada Citra Kartini Futsal Pontianak yang terdiri dari spesifikasi dokumen masukan dan keluaran, rancangan basis data (ERD, LRS dan spesifikasi *file*), struktur kode, dan spesifikasi program.

4.5.1. Bentuk Dokumen Masukan

1. Nama Dokumen	: <i>Username</i> dan <i>Password</i>
Fungsi	: identitas untuk masuk ke aplikasi
Sumber	: Admin dan Pemilik Usaha
Tujuan	: <i>File User</i>
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap pengaksesan

- | | |
|--------|---------------|
| Bentuk | : <i>File</i> |
|--------|---------------|
2. Nama Dokumen : Data Lapangan

Fungsi	: Sebagai data lapangan dan tarif lapangan
Sumber	: Admin
Tujuan	: <i>File</i> Lapangan – Konsumen
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap pengolahan data lapangan
Bentuk	: <i>File</i>
 3. Nama Dokumen : Jadwal Main

Fungsi	: Sebagai jadwal main yang tersedia
Sumber	: Admin
Tujuan	: <i>File</i> Jadwal – Konsumen
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap pengolahan data jadwal main
Bentuk	: <i>File</i>
 4. Nama Dokumen : *Booking* Lapangan

Fungsi	: Sebagai registrasi penyewaan lapangan
Sumber	: Konsumen
Tujuan	: <i>File</i> Sewa
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap registrasi penyewaan

Bentuk	: <i>File</i>
5. Nama Dokumen	: Bukti Pembayaran
Fungsi	: Sebagai pelunasan penyewaan
Sumber	: Konsumen
Tujuan	: <i>File</i> Pembayaran
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap pembayaran penyewaan
Bentuk	: <i>File</i>

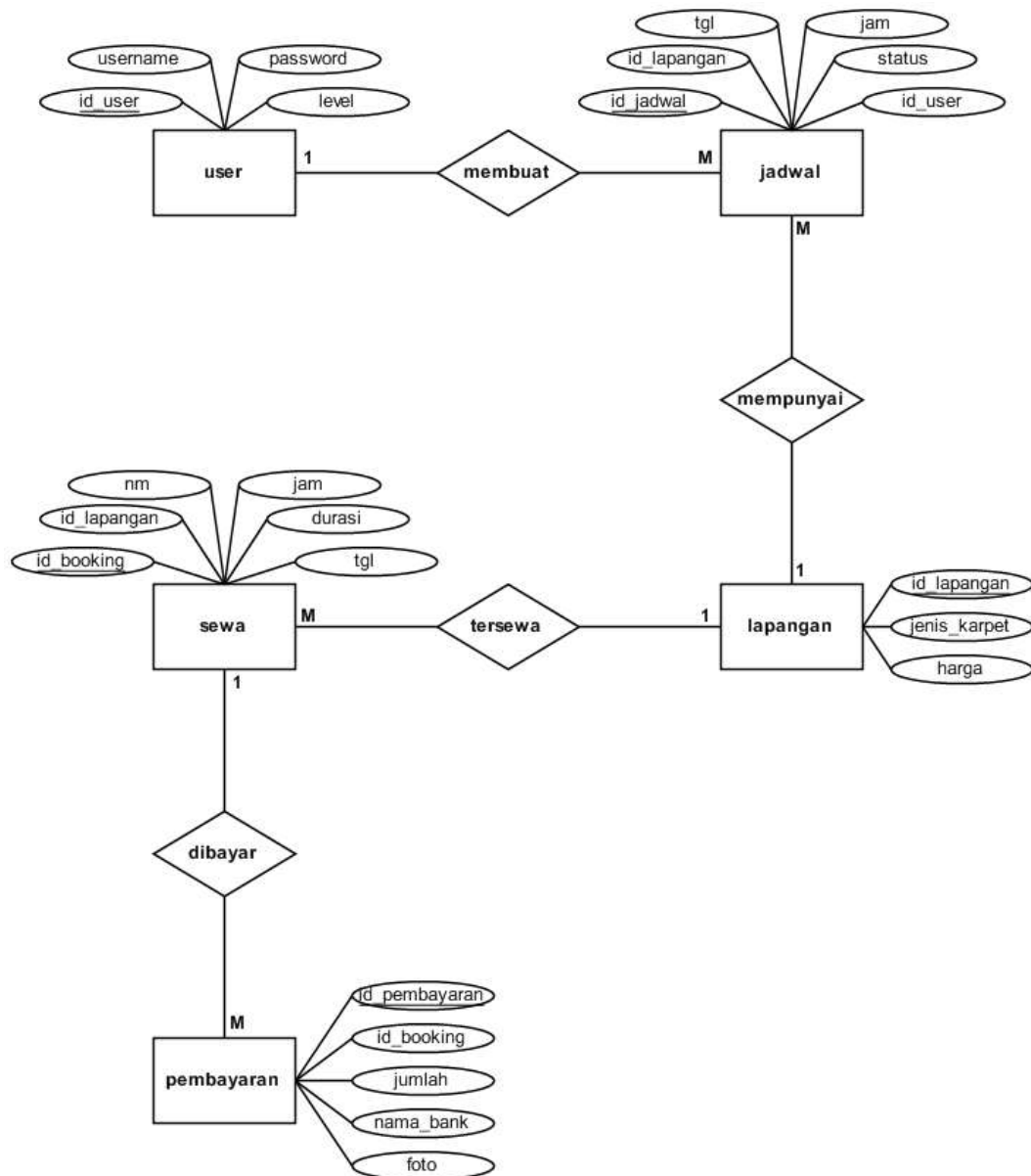
4.5.2. Bentuk Dokumen Keluaran

1. Nama Dokumen	: <i>Login</i>
Fungsi	: Sebagai konfirmasi proses <i>login</i>
Sumber	: <i>File User</i>
Tujuan	: Admin – Pemilik Usaha
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap selesai konfirmasi <i>login</i>
Bentuk	: <i>File</i>
2. Nama Dokumen	: <i>Playing Pass</i>
Fungsi	: Sebagai bukti <i>booking</i> dan izin main lapangan
Sumber	: <i>File</i> Pembayaran
Tujuan	: Konsumen
Media	: Dokumen Cetak Komputer
Jumlah	: Satu Lembar

Frekuensi	: Setiap selesai pembayaran sewa
Bentuk	: <i>File</i>
3. Nama Dokumen	: Laporan Penyewaan
Fungsi	: Sebagai laporan penyewaan
Sumber	: <i>File Sewa – File Pembayaran</i>
Tujuan	: Pemilik Usaha
Media	: Dokumen Cetak dan Komputer
Jumlah	: Satu Lembar
Frekuensi	: Setiap Pengaksesan
Bentuk	: <i>File</i>

4.5.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram (ERD) digunakan sebagai teknik pemodelan untuk menggambarkan entitas-entitas yang terdapat pada rancangan basis data dan hubungan yang terjadi antar entitas tersebut. Berikut ini adalah hasil dari rancangan basis data menggunakan teknik pemodelan ERD.

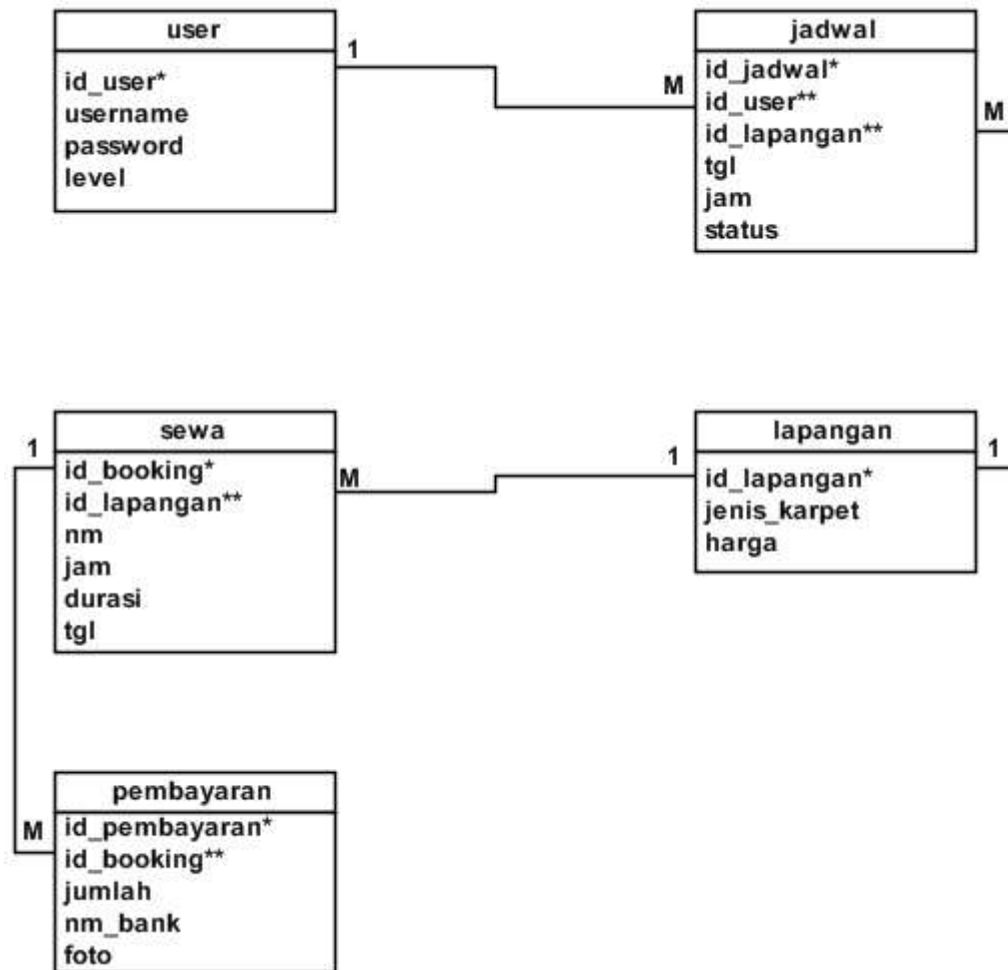


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.3. Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

4.5.4. Logical Record Structure (LRS)

Logical record structure (LRS) menggambarkan hasil transformasi dari ERD menjadi LRS sesuai dengan kardinalitas. Berikut ini adalah hasil dari rancangan LRS.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.4. Rancangan *Logical Record Structure* (LRS)

4.5.5. Spesifikasi *File*

Setiap entitas yang berada pada rancangan basis data yang telah digambarkan ke dalam bentuk ERD dan LRS akan diuraikan lebih rinci dengan spesifikasi *file*. berikut ini adalah spesifikasi *file* setiap entitas yang berada pada rancangan basis data.

1. Spesifikasi *file user*

Nama *File* : user

Akronim : user.sql

Fungsi : untuk menyimpan data pengguna

Tipe File : *File Master*
Organisasi File : *Indexed Sequential*
Akses File : *Random*
Media : *Harddisk*
Panjang record : 56
Kunci Field : -
Software : MySQL

Tabel IV.1.

Spesifikasi *File User*

No	Nama <i>Field</i>	Tipe	Panjang	Ket
1	id_user	varchar	6	<i>Primary Key</i>
2	username	varchar	20	
3	password	varchar	20	
4	level	varchar	10	

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

2. Spesifikasi *file* jadwal

Nama File : *jadwal*
Akronim : *jadwal.sql*
Fungsi : *untuk menyimpan data jadwal*
Tipe File : *File Master*
Organisasi File : *Indexed Sequential*
Akses File : *Random*
Media : *Harddisk*
Panjang record : 43
Kunci Field : *id_jadwal*
Software : MySQL

Tabel IV.2.

Spesifikasi *File Jadwal*

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Ket
1	id_jadwal	varchar	6	<i>Primary Key</i>
2	id_user	varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3	id_lapangan	varchar	6	<i>Foreign Key</i>
4	tgl	date	10	
5	jam	time	8	
6	status	varchar	7	

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

3. Spesifikasi *file* lapangan

Nama *File* : lapangan

Akronim : lapangan.sql

Fungsi : untuk menyimpan data lapangan

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : Harddisk

Panjang *record* : 37

Kunci *Field* : id_lapangan

Software : MySQL

Tabel IV.3.

Spesifikasi *File Lapangan*

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Ket
1	id_lapangan	varchar	6	<i>Primary Key</i>
2	jenis_karpet	varchar	20	
3	harga	int	11	

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

4. Spesifikasi *file* sewa

Nama *File* : sewa
 Akronim : sewa.sql
 Fungsi : untuk menyimpan data sewa
 Tipe *File* : *File Master*
 Organisasi *File* : *Indexed Sequential*
 Akses *File* : *Random*
 Media : Harddisk
 Panjang *record* : 66
 Kunci *Field* : id_booking
 Software : MySQL

Tabel IV.4.

Spesifikasi *File* Sewa

No	Nama <i>Field</i>	Tipe	Panjang	Ket
1	id_booking	varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	id_lapangan	varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3	nm	varchar	30	
4	jam	time	8	
5	durasi	int	2	
6	tgl	date	10	

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

5. Spesifikasi *file* pembayaran

Nama *File* : pembayaran
 Akronim : pembayaran.sql
 Fungsi : untuk menyimpan data pembayaran
 Tipe *File* : *File Master*
 Organisasi *File* : *Indexed Sequential*
 Akses *File* : *Random*

Media : Harddisk

Panjang *record* : 81

Kunci *Field* : id_pembayaran

Software : MySQL

Tabel IV.5.

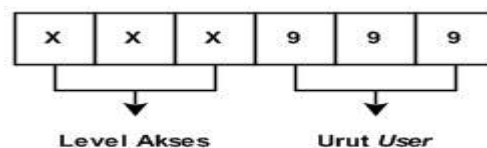
Spesifikasi *File* Pembayaran

No	Nama <i>Field</i>	Tipe	Panjang	Ket
1	id_pembayaran	varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	id_booking	varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	jumlah	int	11	
4	nm_bank	varchar	20	
5	foto	text	30	

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

4.5.6. Struktur Kode

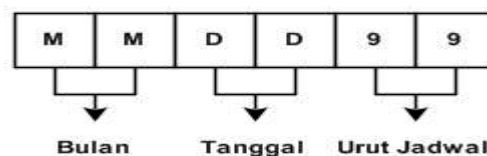
Setiap *primary key* atau *foreign key* yang terdapat pada spesifikasi *file* memiliki struktur kode agar data yang tersimpan bersifat unik dan dapat diidentifikasi. Adapun struktur kode yang diuraikan terdiri dari:

1. Struktur kode *user*

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.5. Struktur Kode *User*

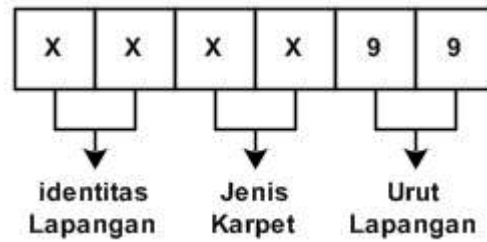
2. Struktur kode jadwal



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.6. Struktur Kode Jadwal

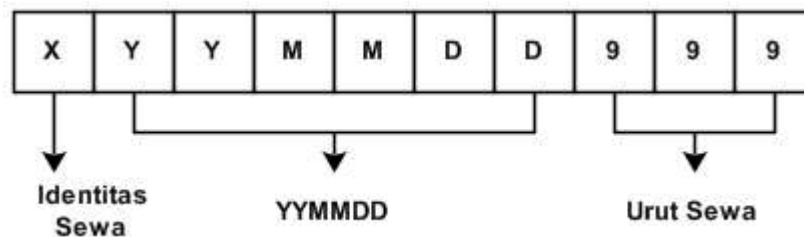
3. Struktur kode lapangan



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.7. Struktur Kode Lapangan

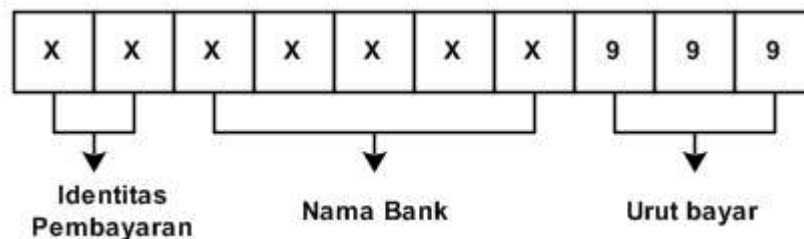
4. Struktur kode sewa



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.8. Struktur Kode Sewa

5. Struktur kode pembayaran



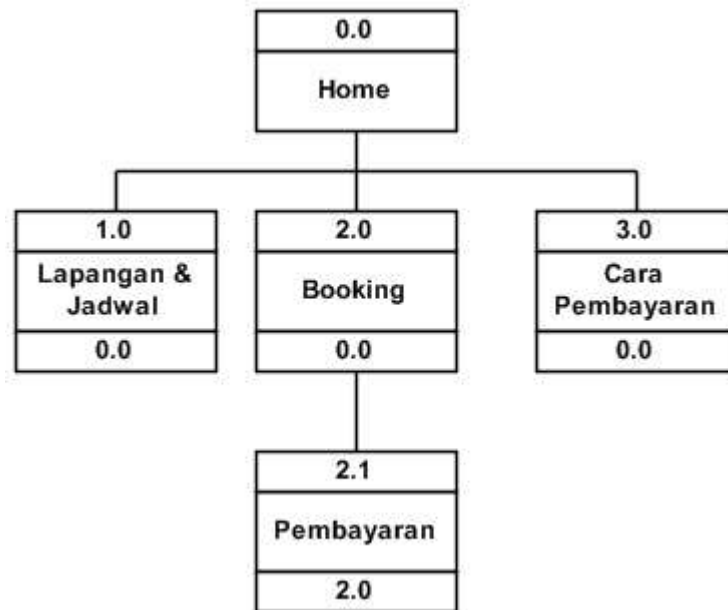
Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.9. Struktur Kode Pembayaran

4.5.7. Spesifikasi Program

Spesifikasi program menjelaskan fungsi-fungsi dari sistem yang dirancang. Sebelum menjelaskan spesifikasi program, terlebih dahulu penulis menggambarkan *hierarchy input process output* (HIPO) dari sistem yang dirancang.

A. Spesifikasi Program Level Konsumen



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.10. Rancangan HIPO Konsumen

1. Spesifikasi Program Menu *Home*

Nama Program : home

Akronim : home.php

Fungsi : Induk dari aplikasi khusus

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran C-1

Proses Program :

- a. Pada menu *home* memberikan sekilas informasi tentang profil Citra Kartini.
- b. Klik lapangan&jadwal untuk menampilkan lapangan yang tersedia dan jadwalnya.
- c. Klik *booking* untuk melakukan proses penyewaan lapangan futsal.

- d. Klik cara pembayaran untuk mengakses tata cara *booking* dan pembayaran.

2. Spesifikasi Program Menu Lapangan&Jadwal

Nama Program : jadwal lapangan

Akronim : jadwallapangan.php

Fungsi : memberikan informasi lapangan dan jadwal yang tersedia

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran C-2

Proses Program :

- a. Tampilan pertama dari menu ini adalah menampilkan lapangan dan jadwal informasi yang tersedia.
- b. Ketik di kolom cari untuk melakukan pencarian lapangan dan jadwal yang tersedia dan klik cari.

3. Spesifikasi Program *Booking*

Nama Program : booking

Akronim : booking.php

Fungsi : melakukan penyewaan lapangan

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran C-3

Proses Program :

- a. Isi kolom yang tersedia pada menu *booking*.

b. Klik *booking* untuk menyimpan dalam basis data, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Jika semua terisi maka data tersebut akan tersimpan.

c. Klik batal untuk mengulangi pengisian kolom *booking*.

4. Spesifikasi Program Pembayaran

Nama Program : pembayaran

Akronim : pembayaran.php

Fungsi : mengunggah bukti pembayaran

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran C-4

Proses Program :

a. Isi kolom yang tersedia pada menu pembayaran.

b. Klik bayar untuk menyimpan dalam basis data, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Jika semua terisi maka data tersebut akan tersimpan.

c. Klik batal untuk mengulangi pengisian kolom pembayaran.

d. Apabila sudah selesai melakukan pembayaran, maka sistem otomatis memberikan cetakan *playing pass* yang digunakan sebagai izin bermain di lapangan yang telah di sewa dan dibayar.

5. Spesifikasi Program Cara Pembayaran

Nama Program : carapembayaran

Akronim : carapembayaran.php

Fungsi : tata cara pembayaran

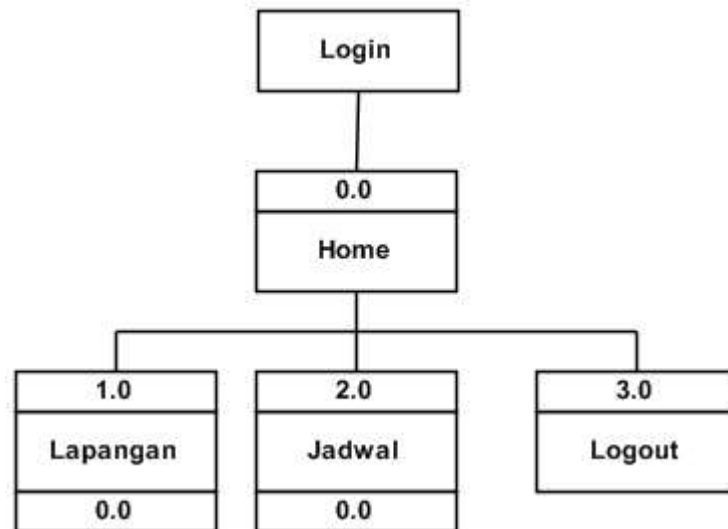
Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran C-5

Proses Program :

Menu kontak kami menyajikan informasi berupa tata cara pembayaran dan nomor rekening Citra Kartini Futsal Pontianak.

B. Spesifikasi Program Level Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.11. Rancangan HIPO Admin

1. Spesifikasi Program *Login*

Nama Program : *Login*

Akronim : login.php

Fungsi : masuk ke aplikasi

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran D-1

Proses Program :

- a. *Isi username* dan *password* untuk masuk ke dalam aplikasi.

- b. Klik *login* untuk masuk ke dalam aplikasi, apabila salah satu, semua kolom tidak terisi atau isian kolom tersebut salah, maka aplikasi akan memberikan pesan pemberitahuan

2. Spesifikasi Program Menu *Home*

Nama Program	: home
Akronim	: home.php
Fungsi	: Induk dari aplikasi khusus admin
Bahasa Pemograman	: Php
Bentuk Program	: Lampiran D-2
Proses Program	:

- a. Pada menu *home* merupakan halaman pertama yang diakses setelah proses *login*.
- b. Klik lapangan untuk menampilkan pilihan menu lapangan.
- c. Klik jadwal untuk menampilkan menu jadwal.
- d. Klik *logout* untuk melakukan pergantian pengguna atau keluar dari aplikasi.

3. Spesifikasi Program Lapangan

Nama Program	: lapangan
Akronim	: lapangan.php
Fungsi	: melakukan pengolahan data lapangan
Bahasa Pemograman	: Php
Bentuk Program	: Lampiran D-3
Proses Program	:

- a. Menu lapangan menampilkan data lapangan yang telah diisi.

- b. Klik tambah untuk menampilkan menu tambah lapangan.
- c. Klik ubah untuk menampilkan menu ubah lapangan.
- d. Klik hapus untuk menghapus data lapangan.

4. Spesifikasi Program Tambah Lapangan

Nama Program : tambah lapangan

Akronim : tambahlapangan.php

Fungsi : melakukan penambahan data lapangan

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran D-4

Proses Program :

- a. Isi kolom-kolom yang tersedia pada menu tambah lapangan.
- b. Klik tambah untuk menambah data lapangan, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Jika semua terisi maka data tersebut akan tersimpan ke dalam data lapangan dan kembali pada menu lapangan.
- c. Klik batal untuk mengulangi proses pengisian tambah lapangan.

5. Spesifikasi Program Ubah Lapangan

Nama Program : ubah lapangan

Akronim : ubahlapangan.php

Fungsi : melakukan pengubahan data lapangan

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran D-5

Proses Program :

- a. Ubah kolom-kolom yang tersedia pada menu ubah lapangan.

- b. Klik ubah untuk mengubah data lapangan, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Dan kembali pada menu lapangan.
- c. Klik batal untuk membatalkan proses pengubahan di ubah lapangan dan kembali pada menu lapangan.
- d. Spesifikasi Program Ubah Lapangan

6. Spesifikasi Program Jadwal

Nama Program	: jadwal
Akronim	: jadwal.php
Fungsi	: melakukan pengolahan data jadwal
Bahasa Pemograman	: Php
Bentuk Program	: Lampiran D-6
Proses Program	:

- a. Menu jadwal menampilkan data jadwal sesuai dengan lapangan yang telah diisi.
- b. Klik tambah untuk menampilkan menu tambah jadwal.
- c. Klik ubah untuk menampilkan menu ubah jadwal.

7. Spesifikasi Program Tambah Jadwal

Nama Program	: tambah jadwal
Akronim	: tambahjadwal.php
Fungsi	: melakukan penambahan data jadwal
Bahasa Pemograman	: Php
Bentuk Program	: Lampiran D-7
Proses Program	:

- a. Isi kolom-kolom yang tersedia pada menu tambah jadwal.
- b. Klik tambah untuk menambah jadwal, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan.
- c. Klik batal untuk mengulangi proses pengisian tambah jadwal.

8. Spesifikasi Program Ubah Jadwal

Nama Program : ubah jadwal

Akronim : ubahjadwal.php

Fungsi : melakukan pengubahan data jadwal

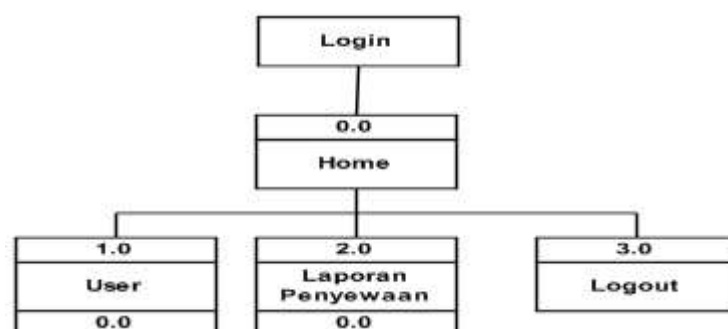
Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran D-8

Proses Program :

- a. Ubah kolom-kolom yang tersedia pada menu ubah jadwal.
- b. Klik ubah untuk mengubah data pencucian, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Dan kembali pada menu jadwal
- c. Klik batal untuk membatalkan proses pengubahan di ubah jadwal dan kembali pada menu jadwal.

C. Spesifikasi Program Level Pemilik Usaha



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar IV.12. Rancangan HIPO Pemilik Usaha

1. Spesifikasi Program *Login*

Nama Program	: <i>Login</i>
Akronim	: login.php
Fungsi	: masuk ke aplikasi
Bahasa Pemograman	: Php
Bentuk Program	: Lampiran E-1
Proses Program	:

- c. *Isi username* dan *password* untuk masuk ke dalam aplikasi.
- d. Klik *login* untuk masuk ke dalam aplikasi, apabila salah satu, semua kolom tidak terisi atau isian kolom tersebut salah, maka aplikasi akan memberikan pesan pemberitahuan

2. Spesifikasi Program Menu *Home*

Nama Program	: home
Akronim	: home.php
Fungsi	: Induk dari aplikasi khusus pemilik usaha
Bahasa Pemograman	: Php
Bentuk Program	: Lampiran E-2
Proses Program	:

- a. Pada menu *home* merupakan halaman pertama yang diakses setelah proses *login*.
- b. Klik *user* untuk menampilkan pilihan menu *user*.
- c. Klik *jadwal* untuk menampilkan menu laporan penyewaan.
- d. Klik *logout* untuk melakukan pergantian pengguna atau keluar dari aplikasi.

3. Spesifikasi Program *User*

- Nama Program : *user*
- Akronim : *user.php*
- Fungsi : melakukan pengolahan data *user*
- Bahasa Pemograman : *Php*
- Bentuk Program : Lampiran E-3
- Proses Program :
- Menu *user* menampilkan data *user* yang telah diisi.
 - Klik tambah untuk menampilkan menu tambah *user*.
 - Klik ubah untuk menampilkan menu ubah *user*.
 - Klik hapus untuk menghapus data *user*.

4. Spesifikasi Program Tambah *User*

- Nama Program : tambah *user*
- Akronim : *tambahuser.php*
- Fungsi : melakukan penambahan data *user*
- Bahasa Pemograman : *Php*
- Bentuk Program : Lampiran E-4
- Proses Program :
- Isi kolom-kolom yang tersedia pada menu tambah *user*
 - Klik tambah untuk menambah data *user*, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Jika semua terisi maka data tersebut akan tersimpan ke dalam data *user* dan kembali pada menu *user*.
 - Klik batal untuk mengulangi proses pengisian tambah *user*.

5. Spesifikasi Program Ubah *User*

Nama Program : ubah *user*

Akronim : ubahuser.php

Fungsi : melakukan pengubahan data *user*

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran E-5

Proses Program :

- a. Ubah kolom-kolom yang tersedia pada menu ubah *user*.
- b. Klik ubah untuk mengubah data *user*, jika salah satu atau semua kolom tidak terisi maka akan muncul pesan pemberitahuan. Dan kembali pada menu *user*.
- c. Klik batal untuk membatalkan proses pengubahan di ubah *user* dan kembali pada menu *user*.

6. Spesifikasi Program Laporan Penyewaan

Nama Program : laporan penyewaan

Akronim : laporanpenyewaan.php

Fungsi : melakukan pengolahan laporan penyewaan

Bahasa Pemograman : Php

Bentuk Program : Lampiran E-6

Proses Program :

- a. Terdapat kolom pencarian berdasarkan periode (tanggal awal dan tanggal akhir) yang wajib diisi.
- b. Klik cari untuk melakukan proses pencarian data penyewaan lapangan.
- c. Klik cetak untuk menghasilkan laporan penyewaan lapangan.

4.6. Spesifikasi Sistem Komputer

Sistem komputer yang diperlukan dalam perancangan sistem ini memerlukan kombinasi dari perangkat keras dan perangkat lunak.

4.6.1. Umum

Sistem komputer terbagi menjadi dua yaitu perangkat lunak dan perangkat keras ini memiliki peranan penting dalam merancang sistem.

4.6.2. Hardware

Adapun spesifikasi dari perangkat keras yang diperlukan dalam merancang sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Citra Kartini Pontianak terdiri dari:

1. CPU (*Central Processing Unit*)
 - a. Processor : Intel ® Celeron ® 1.9 GHz
 - b. Memory : 2 GB
 - c. Harddisk : 320 GB
2. *Monitor* : Resolusi Layar Maksimum (1366 x 768)
3. *Keyboard* : 86 keys
4. *Mouse* : *Optical*

4.6.3. Software

Adapun spesifikasi dari perangkat lunak yang diperlukan dalam merancang sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Citra Kartini Pontianak terdiri dari:

1. Sistem Operasi : Windows 7 32-bit
2. *Web Server* : Wamp Server 2.1
 - a. Apache : Apache 2.2.17

- b. MySQL : MySQL 5.5.8
- c. PHP : PHP 5.3.5
- 3. *Web Editor* : Notepad ++ 6.9.2
- 4. *Web Browser*
 - b. Mozilla Firefox : Versi 53.0.3
 - c. Google Chrome : Versi 58.0.3029.110

4.7. Jadwal Implementasi

Dalam usaha untuk merancang sebuah sistem, diperlukan langkah-langkah/tahapan-tahapan kegiatan agar sistem dapat dirancang sesuai kebutuhan. Adapun rincian kegiatannya yaitu:

Tabel IV.6.

Jadwal Implementasi

No	Tahapan Kegiatan	Waktu Kegiatan Per minggu											
		Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penelitian Tempat Riset												
2.	Pengumpulan Data												
3.	Analisa Kebutuhan Sistem												
4.	Perancangan Sistem												
5.	Evaluasi Sistem												

Sumber: Hasil Penelitian (2017)