

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

Untuk memudahkan melakukan pendataan dan pembayaran penyewaan lapangan Gedung Olahraga pada PT. Citra Mitra Panutan Utama Pontianak Kalimantan Barat, maka penulis akan menjelaskan secara garis besar sejarah dan struktur organisasinya.

3.1.1. Sejarah Singkat

Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama Pontianak atau yang lebih dikenal dengan nama GOR Citra Kartini ini berdiri pada bulan Februari 2004 yang didirikan oleh H.Suzaini, SE (Alm) beserta istri Hj. Titin Dwi Kartini. Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama Pontianak merupakan usaha keluarga yang bergerak dibidang pelayanan jasa penyewaan gedung olahraga sepak bola yang berada di dalam ruangan (futsal) dan lapangan badminton.

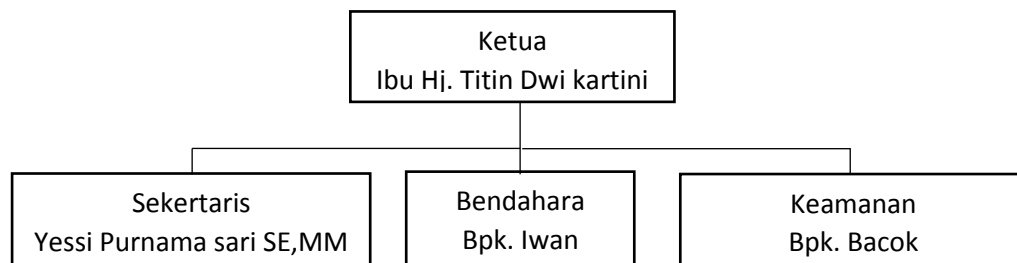
Awal mula berdirinya perusahaan ini bermula dari hobi. Dahulu Bapak H. Suzaini, SE (Alm) sering berolah raga futsal dan badminton dengan teman sebaya. dimana tempat futsal dan gedung badminton pada saat itu masih sedikit sehingga sulit untuk mencari tempat untuk berolahraga. Namun seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan berolah raga khususnya di bidang futsal dan badminton terus bertambah, maka dari itu Bapak H. Suzaini, SE (Alm) beserta sang istri Hj. Titin Dwi Kartini memiliki ide untuk membuka usaha di bidang penyewaan Gedung Olahraga.

Akhirnya Bapak H. Suzaini, SE (Alm) dan istri HJ. Titin Dwi Kartini. memutuskan untuk membangun Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama di Jalan Sungai Raya Dalam Komp. Mitra Indah Utama 5.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

1. Struktur Organisasi

Gambar III.1 berikut ini merupakan struktur organisasi pada Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama.



Sumber : Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama (2017)

Gambar III.1 Struktur Organisasi

2. Fungsi Organisasi

Berikut diuraikan beberapa fungsi organisasi berdasarkan Gambar III.1.

a. Ketua

Ketua berfungsi mengatur kegiatan perusahaan dengan program kerja yang ditentukan, merencanakan metode kerja dan memberdayakan tenaga kerja untuk memperoleh produktifitas yang optimal, memberikan tugas pada bawahan dan mengawasi pelaksanaan operasional perusahaan, menerima laporan dan memecahkan kesulitan dari bawahan.

b. Staf

Staf memiliki tugas dengan bagian yang sesuai dalam bidangnya masing-masing. Contohnya staf bagian administrasi keuangan yang mengatur laporan keuangan perusahaan.

c. Keamanan

Keamanan berfungsi dalam melaksanakan pengamanan secara menyeluruh di lokasi, memelihara aset perusahaan. Contohnya memeriksa dan menertibkan kendaraan pada saat parkir.

3.2. Tinjauan Kasus

3.2.1. Rancangan Dokumen Masukan (*input*)

Spesifikasi bentuk masukan merupakan rangkaian data yang masuk kedalam sistem dan proses sehingga menghasilkan suatu keluaran. Adapun spesifikasi bentuk masukan adalah sebagai berikut :

Nama Dokumen	: Booking
Sumber	: Karyawan
Tujuan	: Bukti booking lapangan
Media	: Papan tulis
Jumlah	: 1 Unit
Frekuensi	: Setiap Pemesanan lapangan
Bentuk	: Lampiran A-1

3.2.2. Rancangan Dokumen Keluaran (*Output*)

Spesifikasi bentuk keluaran adalah dokumen yang dihasilkan dari proses spesifikasi bentuk masukan.

Nama Dokumen	: Laporan
Sumber	: Karyawan
Fungsi	: Sebagai bukti laporan harian
Tujuan	: Pemilik
Media	: Buku
Jumlah	: 1 Unit
Frekuensi	: Setiap akhir jam kerja
Bentuk	: Lampiran B-1

3.3. Analisa Kebutuhan *Software*

3.3.1. Analisa Kebutuhan

Pada analisis yang dilakukan penulis di Gedung Olahraga Citra Kartini Pontianak Kalimantan Barat banyak ditemukan kelemahan-kelemahan dari sistem yang digunakan disana. Salah satu contoh kelemahan sistem yang terdapat di Gedung Olahraga Citra Kartini Pontianak Kalimantan Barat ini adalah pada pendataan member dan pembayaran penyewaan lapangan. Pada pendataan dan pembayaran penyewaan lapangan masih menggunakan pencatatan menggunakan papan tulis dan buku, dimana pencatatan seperti itu dapat merugikan pihak pengelola gedung. Kerugian yang tampak contohnya penggunaan kertas yang berlebihan, data tidak tersusun dengan rapi, dan susahny dalam pembuatan laporan.

Pencatatan yang masih menggunakan buku ini juga menyebabkan tidak tersimpannya data member yang datang secara aman, hal ini disebabkan tidak tersedianya penyimpanan yang lebih baik. Pada pembuatan laporan juga memakan waktu yang lama karena harus melihat data laporan pembayaran satu persatu.

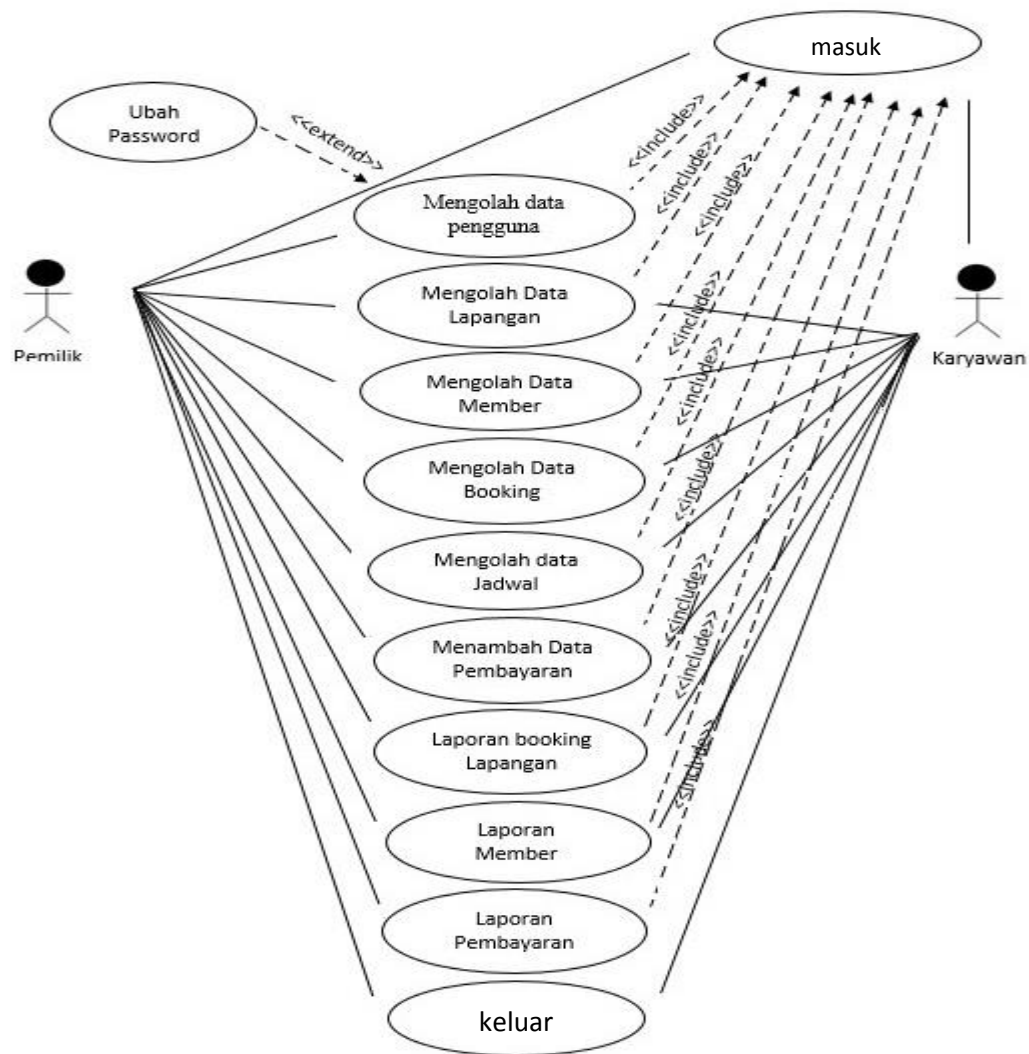
Untuk itu dari permasalahan-permasalahan yang terdapat di Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama Pontianak, penulis menawarkan solusi dengan menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi ini menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic.Net yang akan memudahkan dalam pembuatan aplikasi pendataan dan pembayaran penyewaan gedung. Dengan menggunakan aplikasi yang penulis tawarkan dapat mempermudah dalam pendataan dan pembayaran lapangan, penyimpanan data member yang menggunakan *database*, mempermudah dalam pembuatan laporan member yang menyewa lapangan di Gedung Olahraga PT. Citra Mitra Panutan Utama Pontianak Kalimantan Barat.

1. Tahap analisa bagian karyawan
 - a. Bagian karyawan dapat melakukan login untuk masuk ke menu utama, bertujuan untuk mencegah pihak yang tidak berkepentingan dapat mengakses aplikasi.
 - b. Karyawan dapat mengolah data lapangan untuk menambah jumlah lapangan atau jenis lapangan.
 - c. Karyawan dapat mengolah data member yang bertujuan untuk menambah anggota member baru.
 - d. Karyawan dapat mengolah data booking yang bertujuan untuk membooking lapangan atau membatalkan bookingan sesuai keinginan member.
 - e. Karyawan dapat mengolah data jadwal untuk mengubah jadwal atau menghapus jadwal.

- f. Karyawan dapat mengolah transaksi pembayaran yang dilakukan setelah member selesai melakukan penyewaan lapangan.
2. Tahap analisa bagian pemilik.
- a. Bagian pemilik dapat melakukan login untuk masuk ke menu utama, bertujuan untuk mencegah pihak yang tidak berkepentingan dapat mengakses aplikasi..
 - b. Pemilik dapat mengolah data pengguna untuk dapat menambah data karyawan baru pada aplikasi.
 - c. Pemilik dapat mengolah data lapangan untuk menambah jumlah lapangan atau jenis lapangan.
 - d. Pemilik dapat mengolah data member yang bertujuan untuk menambah anggota member baru.
 - e. Pemilik dapat mengolah data booking bertujuan untuk membooking lapangan atau membatalkan bookingan sesuai keinginan member.
 - f. Pemilik dapat mengolah data jadwal untuk mengubah jadwal atau menghapus jadwal.
 - g. Pemilik dapat mengolah transaksi pembayaran yang dilakukan setelah member selesai melakukan penyewaan lapangan.
 - h. Pemilik dapat mencetak laporan transaksi pembayaran.

2.3.2. Use Case Diagram

Gambar III.2 berikut ini merupakan *use case diagram* dari Aplikasi Pendataan Member Dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.2 Use Case Diagram

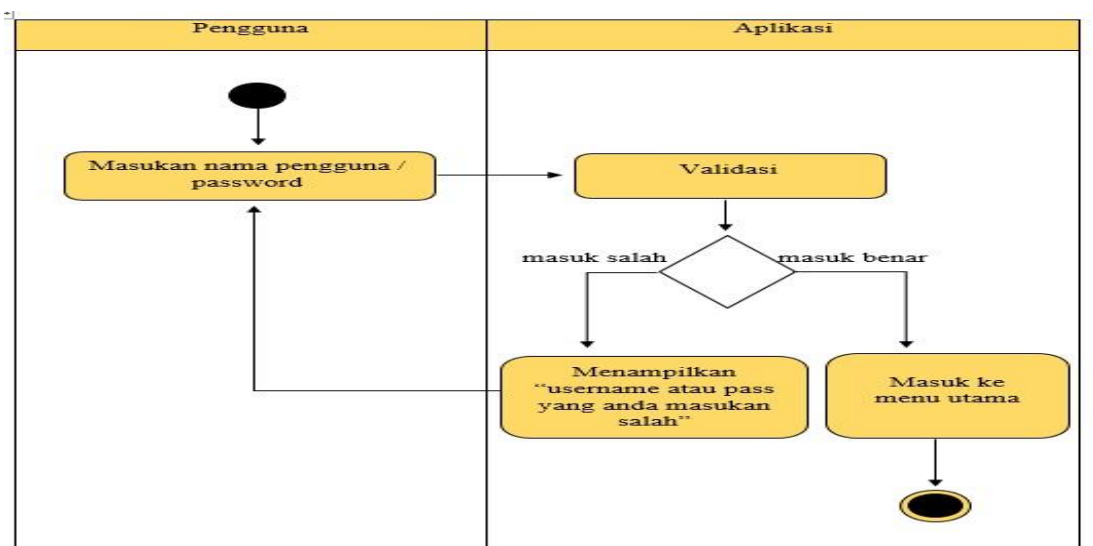
Use Case Diagram di atas merupakan *use case* dari Aplikasi Pendataan member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama yang dapat diakses dua pengguna yaitu pemilik dan karyawan, pemilik dapat mengolah data pengguna, data lapangan, data member, data booking, data jadwal, data pembayaran, laporan member, laporan booking dan laporan pembayaran. Sedangkan karyawan dapat mengolah data lapangan,

data member, data booking, data jadwal, data pembayaran, laporan member, laporan booking dan transaksi pembayaran.

3.3.3. Activity Diagram

1. Activity Diagram Masuk

Gambar III.3 berikut ini merupakan *Activity Diagram Login* dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



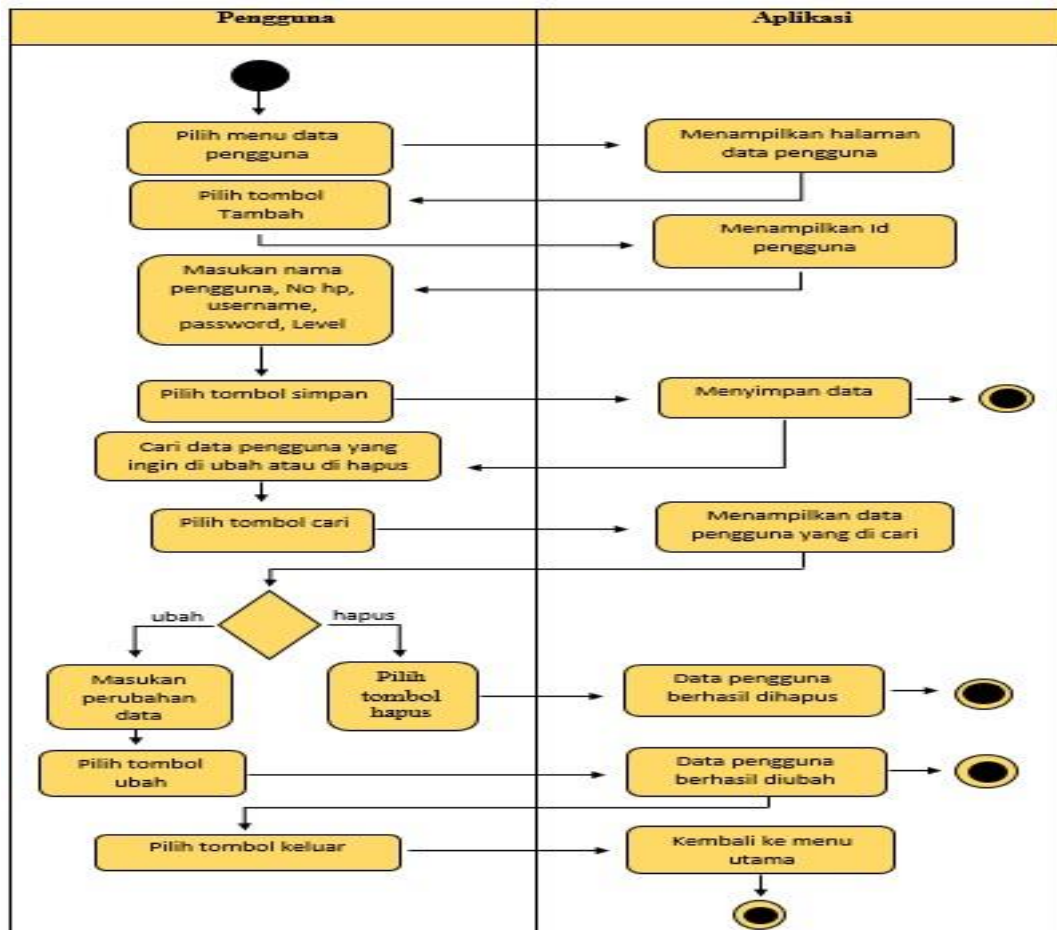
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.3 Activity Diagram Login

Penjelasan dari *activity diagram login / masuk* diatas adalah ketika pengguna menjalankan aplikasi sistem akan menampilkan form login dimana pengguna diwajibkan mengisi username dan password, jika password dan username salah maka aplikasi akan menampilkan pesan “ *username* atau *password* yang anda masukan salah” dan aplikasi akan mengembalikan pengguna ke form login, dan jika password dan username benar maka sistem akan menampilkan halaman menu utama.

2. Activity Diagram Data Pengguna

Gambar III.4 berikut ini merupakan *Activity Diagram* data pengguna dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



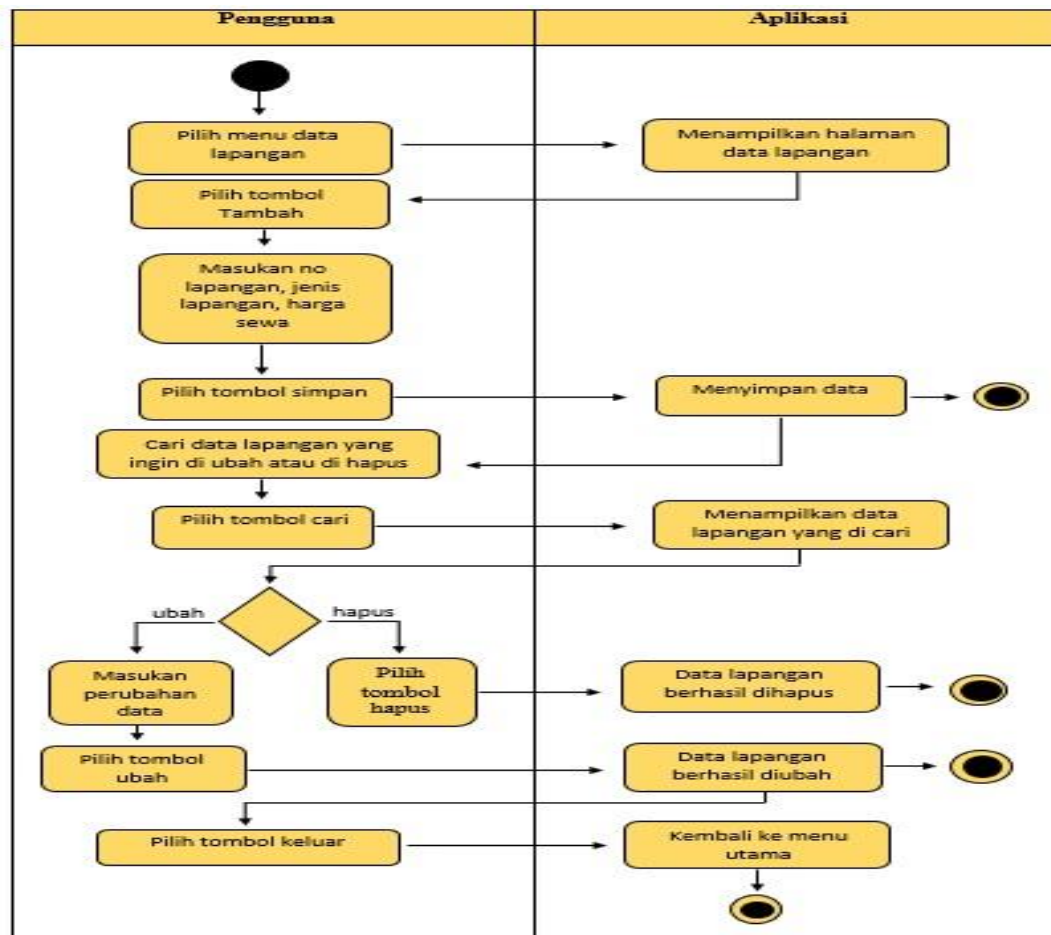
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.4 Activity Diagram Data Pengguna

Penjelasan dari *activity diagram* data pengguna diatas adalah ketika pengguna memilih menu data pengguna aplikasi akan menampilkan halaman data pengguna, pilih tombol tambah untuk menambah data pengguna maka aplikasi akan secara otomatis menampilkan id pengguna, isi data dengan benar nama pengguna, no hp, username, password, dan level. Pilih dan klik salah satu nama pengguna untuk mengubah atau menghapus pengguna.

3. Activity Diagram Data Lapangan

Gambar III.5 berikut ini merupakan *Activity Diagram* data Lapangan dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



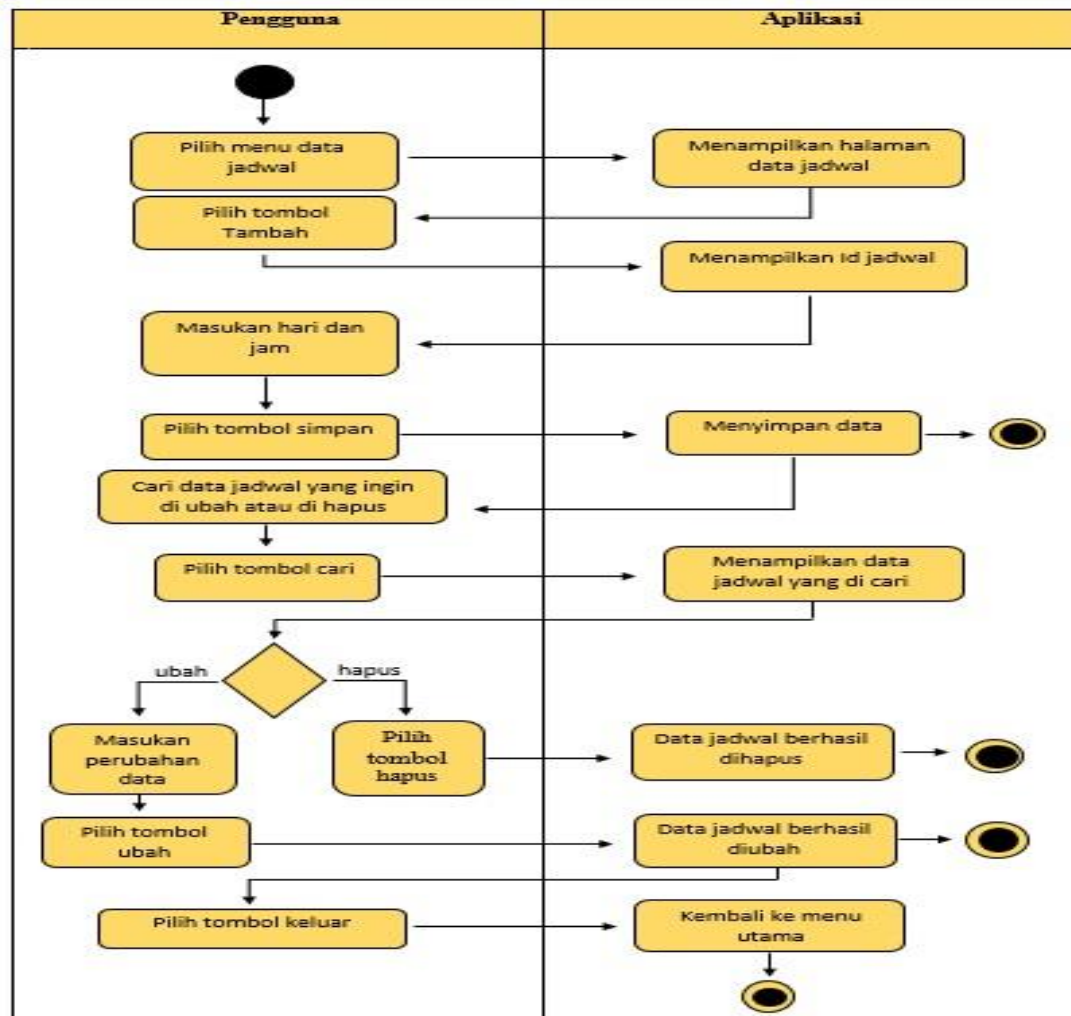
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.5 Activity Diagram Data Lapangan

Penjelasan dari *activity diagram* data lapangan diatas adalah ketika pengguna memilih menu data lapangan aplikasi akan menampilkan halaman data lapangan, pilih tombol tambah untuk menambah data lapangan, isi data dengan no lapangan, jenis lapangan, harga sewa lapangan. Pilih dan klik salah satu nama lapangan untuk mengubah atau menghapus data lapangan.

4. Activity Diagram Jadwal

Gambar III.6 berikut ini merupakan *Activity Diagram* jadwal dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



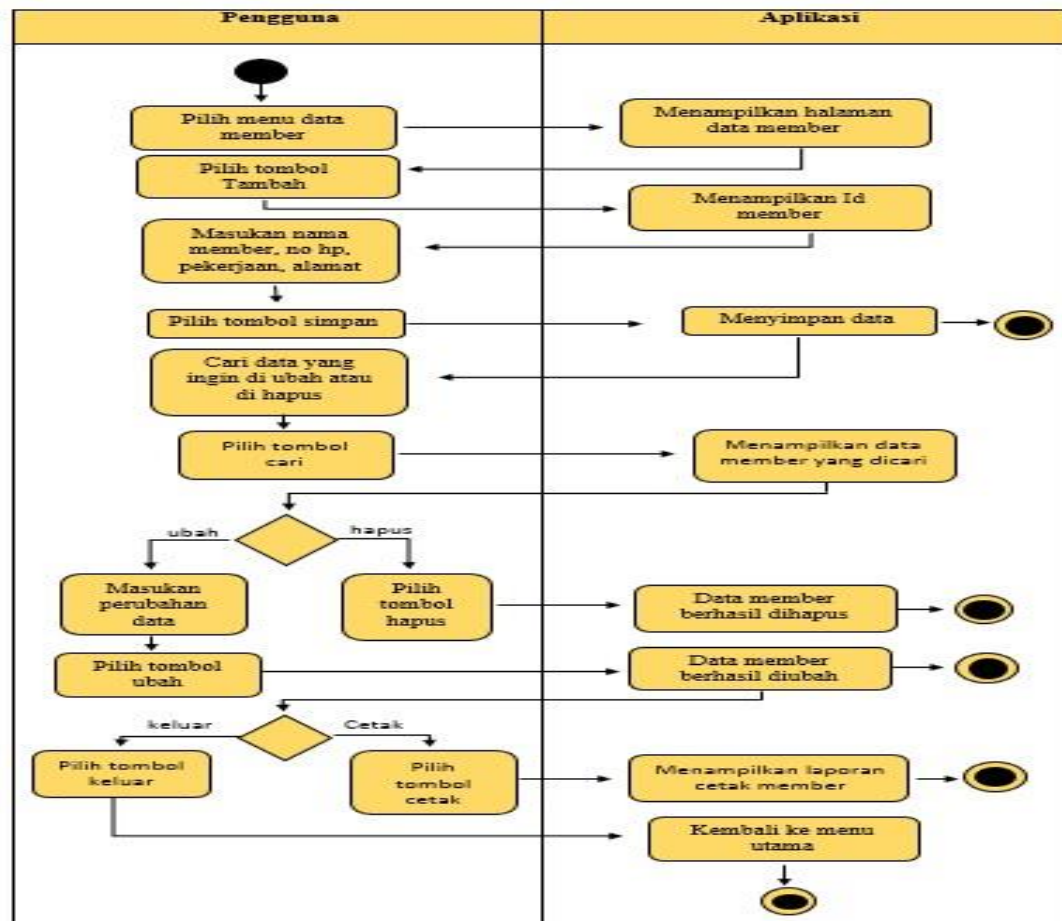
Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.6 Activity Diagram Jadwal

Penjelasan dari *activity diagram* Jadwal diatas adalah ketika pengguna memilih menu data jadwal aplikasi akan menampilkan halaman data jadwal, pilih tombol tambah untuk menambah data jadwal maka aplikasi akan secara otomatis menampilkan id jadwal, isi data dengan hari dan jadwal. Pilih dan klik salah satu nama jadwal untuk mengubah atau menghapus data jadwal.

5. Activity Diagram Data Member

Gambar III.7 berikut ini merupakan *Activity Diagram* data member dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

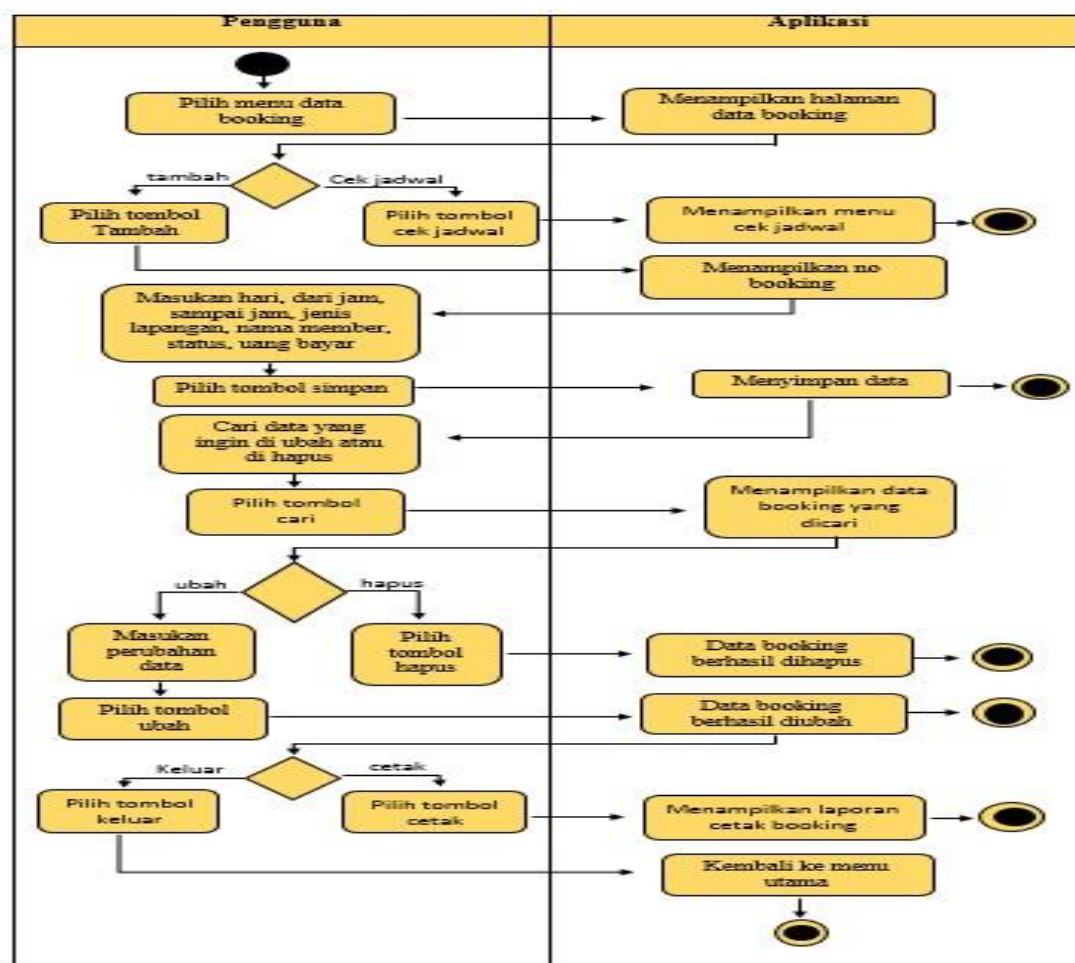
Gambar III.7 Activity Diagram Data Member

Penjelasan dari *activity diagram* data member diatas adalah ketika pengguna memilih menu data member aplikasi akan menampilkan halaman data member, pilih tombol tambah untuk menambah data member maka aplikasi akan secara otomatis menampilkan id member, isi data dengan memasukkan nama member, no hp, pekerjaan dan alamat. Masukan salah satu nama member pada kolom pencarian kemudian klik tombol cari maka aplikasi akan menampilkan nama data

member yang dicari untuk mengubah atau menghapusnya. Pilih tombol cetak untuk mencetak laporan data member atau pilih tombol keluar untuk kembali ke menu utama.

6. Activity Diagram Data Booking

Gambar III.8 berikut ini merupakan *Activity Diagram* data booking dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

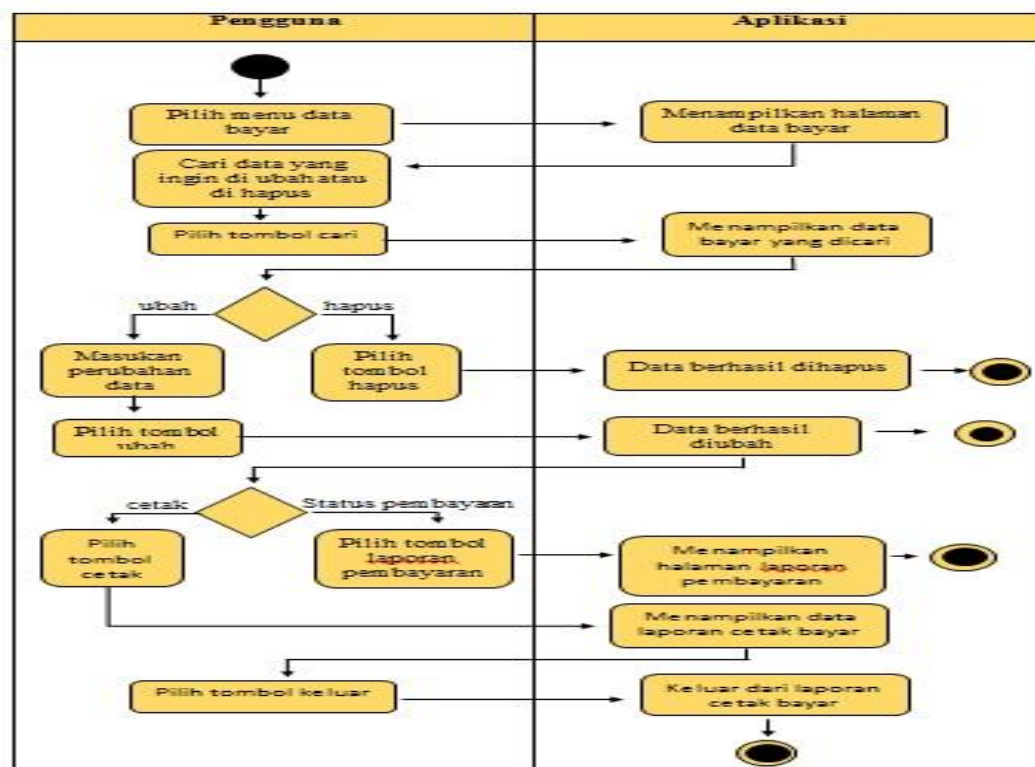
Gambar III.8 Activity Diagram Data Booking

Penjelasan dari *activity diagram* data booking diatas adalah ketika pengguna memilih menu data booking aplikasi akan menampilkan halaman data booking,

pilih tombol cek jadwal untuk melihat jadwal yang masih kosong atau yang sudah di booking. Klik tombol tambah untuk menambah data booking maka aplikasi akan secara otomatis menampilkan no booking, isi data dengan memasukan hari, dari jam, sampai jam, jenis lapangan dan id member. Masukan salah satu nama member pada kolom pencarian kemudian klik tombol cari maka aplikasi akan menampilkan nama data booking yang dicari untuk mengubah atau menghapusnya. Pilih tombol cetak untuk mencetak laporan data booking atau pilih tombol keluar untuk kembali ke menu utama.

7. Activity Diagram Data Bayar

Gambar III.9 berikut ini merupakan *Activity Diagram* data bayar dari Aplikasi Pendataan Member dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

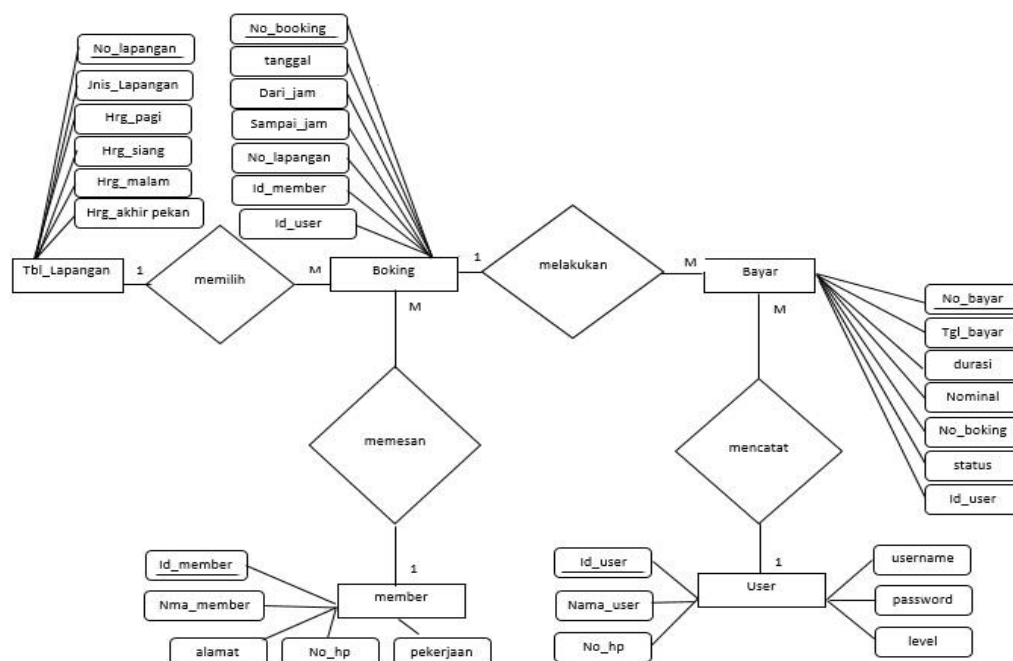
Gambar III.9 Activity Diagram Data Bayar

Penjelasan dari *activity diagram* data bayar diatas adalah ketika pengguna memilih menu data bayar aplikasi akan menampilkan halaman data bayar, klik nama member untuk mengubah atau menghapus, mengubah bertujuan untuk mengganti status booking menjadi lunas dan juga untuk mengganti jumlah uang yang dibayarkan sesuai dengan durasi penyewaan. Pilih tombol status bayar untuk melihat status yang masih booking atau pun yang sudah lunas kemudian klik tombol cetak laporan untuk membuat laporan bayar dan klik tombol keluar untuk keluar dari menu laporan.

3.4. Desain

3.4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar III.10 berikut ini merupakan *Entity Relationship Diagram* dari Aplikasi Pendataan Member Dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



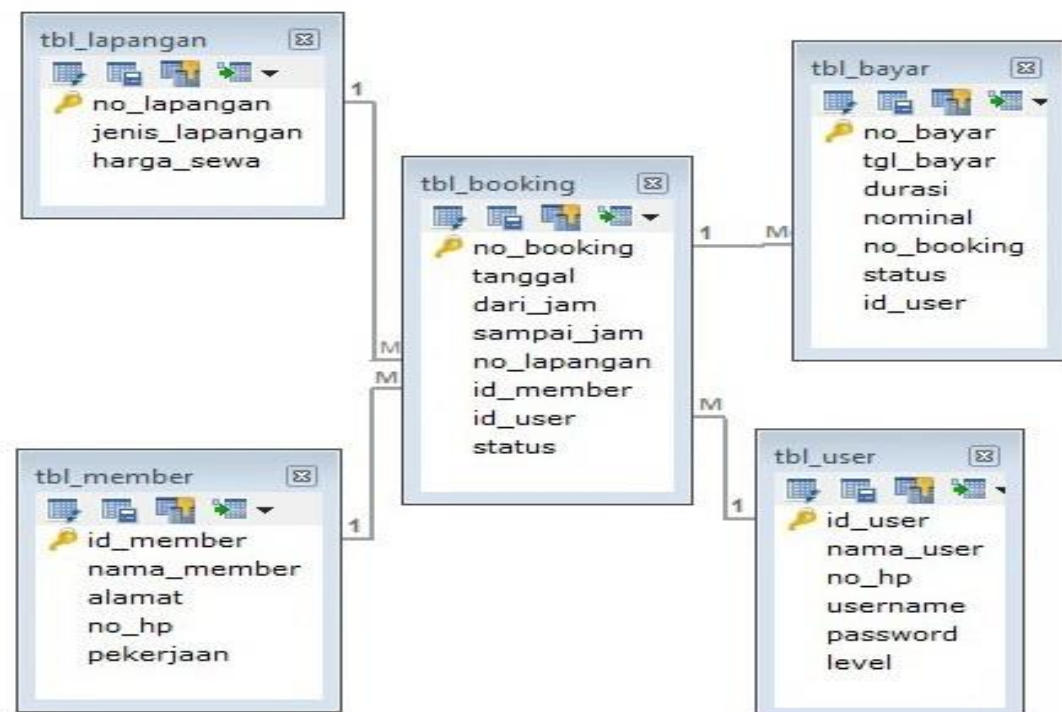
Sumber :Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.10 Entity Relationship Diagram

Penjelasan dari *Entity Relationship Diagram (ERD)* diatas adalah pada aplikasi pendataan dan pembayaran penyewaan lapangan gedung olahraga pada PT.Citra Mitra Panutan Utama yang terdiri dari lima entitas yaitu entitas lapangan, entitas booking, entitas bayar, entitas member dan entitas user. Aktivitas erd di atas yaitu entitas lapangan yang bercardinalitas satu ke banyak dengan entitas booking, entitas booking bercardinalitas satu ke banyak dengan entitas bayar, entitas booking bercardinalitas banyak ke satu dengan entitas member, dan entitas bayar bercardinalitas banyak ke satu dengan entitas user.

3.4.2. Logical Record Structure (LRS)

Gambar III.11 berikut ini merupakan *Logical Record Strukture* dari Aplikasi Pendataan Member Dan Pembayaran Penyewaan Lapangan Gedung Olahraga Pada PT. Citra Mitra Panutan Utama.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.11 Logical Record Structure

Penjelasan dari *logical Record Structure* (LRS) diatas memiliki tujuh tabel yaitu tabel lapangan, tabel member, tabel booking, tabel bayar dan tabel user. Dimana tabel - tabel tersebut saling berelasi.

3.4.3. Spesifikasi File

1. Spesifikasi File Pengguna

Nama *File* : tbl_user.MYD

Akronim : tbl_user

Fungsi : Menambah data pengguna

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 103

Kunci *Field* : id_user

Software : *MySQL*

Tabel III.1

Spesifikasi File tbl_user.MYD

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID User	id_user	<i>char</i>	4	<i>Primary key</i>
2.	Nama Pengguna	nama_user	<i>varchar</i>	25	
3.	No HP	no_hp	<i>varchar</i>	14	

4.	Username	username	<i>varchar</i>	20	
5.	Password	password	<i>varchar</i>	20	
6.	Level	level	<i>char</i>	20	

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

2. Spesifikasi File Member

Nama File : *tbl_member.MYD*

Akronim : *tbl_member*

Fungsi : Mengisi data member

Tipe File : *File Master*

Organisasi File : *Index Sequential*

Akses File : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang Record : 71

Kunci Field : *id_member*

Software : *MySQL*

Tabel III.2

Spesifikasi File *tbl_member.MYD*

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Member	<i>id_member</i>	<i>char</i>	7	<i>Primary key</i>
2.	Nama Member	<i>nama_member</i>	<i>varchar</i>	20	

3.	No HP	no_hp	<i>varchar</i>	14	
4.	Pekerjaan	pekerjaan	<i>varchar</i>	30	
5.	Alamat	alamat	<i>text</i>		

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

3. Spesifikasi File Lapangan

Nama File : tbl_lapangan.MYD

Akronim : tbl_lapangan

Fungsi : Menyimpan data lapangan

Tipe File : File Master

Organisasi File : Index Sequential

Akses File : Random

Media : Hard Disk

Panjang Record : 14.2

Kunci Field : no_lapangan

Software : MySQL

Tabel III.3

Spesifikasi File tbl_lapangan.MYD

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	No lapangan	no_lapangan	<i>char</i>	4	<i>Primary key</i>

2	Jenis lapangan	jenis_lapangan	<i>enum</i>		
3	Harga sewa	harga_sewa	<i>decimal</i>	10,2	

Sumber : Hasil Penelitian(2017)

4. Spesifikasi *File* Pemesanan

Nama *File* : tbl_booking,MYD

Akronim : tbl_booking

Fungsi : Booking lapangan

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 35

Kunci *Field* : no_booking

Software : *MySQL*

Tabel III.4

Spesifikasi *File* tbl_booking,MYD

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	No Booking	no_booking	<i>varchar</i>	7	<i>Primary key</i>
2.	Tanggal	tanggal	<i>date</i>		

3.	Dari jam	dari_jam	<i>varchar</i>	5	
4.	Sampai jam	sampai_jam	<i>varchar</i>	5	
5.	No Lapangan	no_lapangan	<i>char</i>	4	<i>Forgein key</i>
6.	ID Member	id_member	<i>char</i>	7	<i>Forgein key</i>
7.	ID User	id_user	<i>char</i>	7	<i>Forgein key</i>
8.	Status	status	<i>enum</i>	Booking / Lunas	

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

5. Spesifikasi *File* Bayar

Nama *File* : tbl_bayar.MYD

Akronim : tbl_bayar

Fungsi : Bayar penyewaan

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 36.2

Kunci *Field* : no_bayar

Software : *MySQL*

Tabel III.5

Spesifikasi *File tbl_bayar.MYD*

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	No Bayar	no_bayar	<i>integer</i>	8	<i>Primary key</i>
2.	Tanggal Bayar	tgl_bayar	<i>date</i>		
3.	Durasi	durasi	<i>char</i>	3	
4.	Nominal	nominal	<i>decimal</i>	10.2	
5.	No Booking	no_booking	<i>varchar</i>	7	<i>Forgein key</i>
6.	Status	status	<i>enum</i>	Booking / Lunas	
7.	ID User	id_user	<i>char</i>	4	<i>Forgein key</i>

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

3.4.3. User Interface

Pada tahapan ini akan menjelaskan mengenai rancangan antarmuka aplikasi yang dibuat pada pendataan dan pembayaran penyewaan lapangan pada Gedung Olahraga PT.Citra Mitra Panutan Utama yaitu sebagai berikut.

1. Halaman Login

Sebelum melakukan proses pengolahan data seorang user diharuskan untuk login terlebih dahulu yang bertujuan untuk menghindari manipulasi data oleh pihak – pihak yang tidak berkepentingan. Proses login dilakukan dengan menginput *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* login benar maka aplikasi akan langsung terbuka.



Sumber : Hasil penelitian (2017)

Gambar III.12 Form Login

2. Halaman Menu Utama



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.13 Menu utama

3. Halaman Data Pengguna

:::Registrasi User:::

ID User

Nama Pengguna User Name

No Hp Password

Level

:::Data User Lapangan:::

Pencarian

	id_user	nama_user	no_hp	username	password	level
▶	01	wawan	0000000	wawan	wawan	Pemilik
*	02	Kohar	081345519105	kohar	kohar	Karyawan

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.14 Data Pengguna

4. Halaman Data Member

:::Registrasi Member:::

ID Member

Nama Member Pekerjaan

No Hp Alamat

:::Data Member Lapangan:::

Pencarian

	id_member	nama_memb	alamat	no_hp	pekerjaan
▶	IM-0001	ujang	jln. Pramuka	08982393...	Swasta
	IM-0002	toto	jln. Purnama	08xxxxxx...	pengangg...
	IM-0003	dani	jln. syurga	08989898...	Mahasiswa
	IM-0004	abun	ketapang	08989234...	swasta
	IM-0005	yessi	pontianak...	0811561089	Swasta
	IM-0006	Basri	jln. Perdana	0811561023	mahasiswa
	IM-0007	erna	Wonodad...	08134554...	Mahasiswa
	IM-0008	iono	kota baru	080989999	swasta

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.15 Data Member

5. Halaman Data Lapangan

:::Registrasi Lapangan:::

No Lapangan Jenis Lapangan

Harga Sewa Rp.

:::Data Lapangan:::

Pencarian

no_lapangan	jenis_lapangan	harga_sewa
Bd01	Badminton	35000,00
Bd02	Badminton	35000,00
Bd03	Badminton	35000,00
R01	Futsal	70000,00
R02	Futsal	120000,00
R03	Futsal	70000,00

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.16 Data Lapangan

6. Halaman Jadwal

:::Registrasi Jadwal:::

:::Data Jadwal Lapangan:::

Pencarian

ID Jadwal

Hari

Jam

id_jadwal	hari	jam
1	Senin	06.30-07.30
2	Senin	07.30-08.30
3	Senin	08.30-09.30
4	Senin	09.30-10.30
5	Senin	10.30-11.3
6	Senin	11.30-12.3
7	Senin	12.30-13.3
8	Senin	13.30-14.3
9	Senin	14.30-15.3
10	Senin	15.30.16.3
11	Senin	16.30-17.3
12	Senin	17.30-18.3
13	Senin	18.30-19.3

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.17 Data Jadwal

7. Form Data Booking

:::Registrasi Booking:::

No Booking Tanggal ID User

Hari Jenis Lapangan

Dari Jam Sampai Jam Harga Sewa

Durasi Jam Total Harga

Uang DP ID Member

Nama Member

Status ☒ Booking ☐ Lunas

:::Data Booking Lapangan:::

Pencarian

no_booking	tanggal	dari_jam	sampai_jam	id_member	nama_member	jenis_lapangan	harga
NB00014	02/08/2017	12.30	13.30	IM-0011	ubi	Badminton	3500
NB00015	02/08/2017	06.30	07.30	IM-0008	jono	Badminton	3500
NB00016	06/08/2017	09.30	10.30	IM-0003	dani	Badminton	3500
NB00018	05/08/2017	08.30	10.30	IM-0013	shelvi	Badminton	3500
NB00019	05/10/2017	07.30	09.30	IM-0002	toto	Badminton	3500
NB00020	05/10/2017	08.30	10.30	IM-0003	dani	Futsal	7000

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.18 Data Booking

8. Halaman Data Pembayaran

:::Registrasi Bayar:::

No Bayar ID User

Tanggal Bayar Nominal

Durasi Jam No Booking

Status

:::Data Bayar Lapangan:::

Pencarian

year	durasi	nominal	no_booking	no_lapangan	status	id_member	nama_member
/2017	1	35000.00	NB00014	Bd01	Lunas	IM-0011	ubi
/2017	1	35000.00	NB00015	Bd01	Lunas	IM-0008	jono
/2017	1	35000.00	NB00016	Bd01	Lunas	IM-0003	dani
/2017	2	0.00	NB00018	Bd01	Lunas	IM-0013	shelvi
/2017	2	20000.00	NB00019	Bd01	Booking	IM-0002	toto
/2017	2	40000.00	NB00020	Fl01	Booking	IM-0003	dani
/2017	2	20000.00	NB00021	Bd02	Booking	IM-0009	udin

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.19 Data Bayar

3.5. Implementasi

1. Spesifikasi perangkat keras

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk implementasi antara lain:

a. CPU

- 1) Prosesor Intel(R) Celeron(R) CPU 1019Y @1.00GHz
- 2) Ram 2GB
- 3) *System type* 32-bit Operating System
- 4) Hard Disk 500GB

b. Mouse

c. Keyboard

d. Monitor dengan resolusi layar 1366x768

e. Printer Epson L550

2. Spesifikasi perangkat lunak

Adapun spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk implementasi adalah:

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows 7.
- b. Aplikasi server yang digunakan Xampp 32bit 7.0.4.
- c. Aplikasi database yang digunakan MySQL.
- d. Aplikasi dirancang menggunakan Microsoft Visual Studio 2010.

3.6. Testing

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box testing* yaitu melakukan pengujian *input / output* dari program dengan cara

mencoba program dengan memasukan data – data pada *form input*. Adapun hal – hal yang akan diuji dengan *black box testing* adalah sebagai berikut:

1. Pengujian *Login*

Tabel III.6

Hasil Pengujian *Black Box Testing* halaman *Login*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Tidak bisa login	Sesuai harapan	Valid
2.	<i>Username</i> diisi <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> wawan <i>Password:</i> (kosong)	Tidak bisa login	Sesuai harapan	Valid
3.	<i>Username</i> tidak diisi <i>password</i> diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> 1234	Tidak bisa login	Sesuai harapan	Valid
4.	Mengetikan salah satu kondisi salah pada <i>Username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> 1234 <i>Password:</i> wawan	Tidak bisa login	Sesuai harapan	Valid
5.	Mengetikan salah satu <i>Username</i> dan <i>password</i> yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> wawan <i>Password:</i> 1234	Login berhasil dan menampilkan menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

2. Pengujian halaman Data Pengguna

Tabel III.7

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Data Pengguna

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu data pengguna	Menampilkan <i>form</i> data pengguna	Sesuai harapan	Valid
2.	Salah satu menu <i>input</i> data pengguna kosong kemudian klik Tambah	Sistem tidak menyimpan dan menampilkan pesan “ harap isi semua data dengan benar”	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua registrasi data pengguna telah diisi kemudian klik Tambah	Sistem menyimpan data <i>input</i> dan menampilkan pada halaman Data Pengguna	Sesuai harapan	Valid
4.	Klik salah satu inputan pada halaman data pengguna kemudian klik ubah	Sistem akan mengubah data pengguna	Sesuai harapan	Valid
5.	Klik salah satu inputan pada halaman data pengguna kemudian klik hapus	Sistem akan menghapus inputan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
6.	Klik simpan pada menu data pengguna	Sistem akan menyimpan inputan data baru ataupun data yang telah diubah	Sesuai harapan	Valid
7.	Klik keluar pada menu data pengguna	Sistem akan kembali ke menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

3. Pengujian halaman Data Member

Tabel III.8

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Data Member

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu data member	Menampilkan <i>form</i> data member	Sesuai harapan	Valid
2.	Salah satu menu <i>input</i> data member kosong kemudian klik tambah	Sistem tidak menyimpan dan menampilkan pesan “ harap isi semua data dengan benar”	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua registrasi data member telah diisi kemudian klik tambah	Sistem menyimpan data <i>input</i> dan menampilkan pada halaman data member	Sesuai harapan	Valid
4.	Klik salah satu inputan pada halaman data member lapangan kemudian klik ubah	Sistem akan mengubah data member lapangan	Sesuai harapan	Valid
5.	Klik salah satu inputan pada halaman data member lapangan kemudian klik hapus	Sistem akan menghapus inputan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
6.	Klik simpan pada menu data member lapangan	Sistem akan menyimpan inputan data baru ataupun data yang telah diubah	Sesuai harapan	Valid
7.	Klik keluar pada menu data member	Sistem akan kembali ke menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

4. Pengujian halaman Data Lapangan

Tabel III.9

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Data Lapangan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu data lapangan	Menampilkan <i>form</i> data lapangan	Sesuai harapan	Valid
2.	Salah satu menu <i>input</i> data lapangan kosong kemudian klik tambah	Sistem tidak menyimpan dan menampilkan pesan “ harap isi semua data dengan benar”	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua registrasi data lapangan telah diisi kemudian klik tambah	Sistem menyimpan data <i>input</i> dan menampilkan pada halaman Data Lapangan	Sesuai harapan	Valid
4.	Klik salah satu inputan pada halaman data lapangan kemudian klik ubah	Sistem akan mengubah inputan data lapangan	Sesuai harapan	Valid
5.	Klik salah satu inputan pada halaman data lapangan kemudian klik hapus	Sistem akan menghapus inputan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
6.	Klik simpan pada menu data lapangan	Sistem akan menyimpan inputan data baru ataupun data yang telah diubah	Sesuai harapan	Valid
7.	Klik keluar pada menu data lapangan	Sistem akan kembali ke menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

5. Pengujian halaman Data Jadwal

Tabel III.10

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Data Jadwal

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu jadwal	Menampilkan <i>form</i> jadwal	Sesuai harapan	Valid
2.	Salah satu menu <i>input</i> data jadwal kosong kemudian klik tambah	Sistem tidak menyimpan dan menampilkan pesan “ harap isi semua data dengan benar”	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua registrasi data jadwal telah diisi kemudian klik tambah	Sistem menyimpan data <i>input</i> dan menampilkan pada halaman data jadwal lapangan	Sesuai harapan	Valid
4.	Klik salah satu inputan pada halaman data jadwal lapangan kemudian klik ubah	Sistem akan mengubah data jadwal lapangan	Sesuai harapan	Valid
5.	Klik salah satu inputan pada halaman data jadwal lapangan kemudian klik hapus	Sistem akan menghapus inputan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
6.	Klik simpan pada menu data Jadwal	Sistem akan menyimpan inputan data baru ataupun data yang telah diubah	Sesuai harapan	Valid
7.	Klik keluar pada menu data jadwal	Sistem akan kembali ke menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

6. Pengujian halaman Data Booking

Tabel III.11

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Data Booking

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu data booking	Menampilkan <i>form</i> data booking	Sesuai harapan	Valid
2.	Salah satu menu <i>input</i> data booking kosong kemudian klik tambah	Sistem tidak menyimpan dan menampilkan pesan “ harap isi semua data dengan benar”	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua registrasi data booking telah diisi kemudian klik tambah	Sistem menyimpan data <i>input</i> dan menampilkan pada halaman data booking	Sesuai harapan	Valid
4.	Klik salah satu inputan pada halaman data booking lapangan kemudian klik ubah	Sistem akan merubah data booking lapangan	Sesuai harapan	Valid
5.	Klik salah satu inputan pada halaman data booking lapangan kemudian klik hapus	Sistem akan menghapus inputan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
6.	Klik simpan pada menu data booking	Sistem akan menyimpan inputan data baru ataupun data yang telah diubah	Sesuai harapan	Valid
7.	Klik keluar pada menu data booking	Sistem akan kembali ke menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

7. Pengujian halaman Data Bayar

Tabel III.12

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Data Bayar

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu data bayar	Menampilkan <i>form</i> data bayar	Sesuai harapan	Valid
2.	Klik salah satu nama member kemudian klik ubah	Sistem akan otomatis menampilkan data yang akan diubah	Sesuai harapan	Valid
3.	Semua registrasi data bayar telah diubah kemudian klik status pembayaran	Sistem akan menampilkan halaman status pembayaran	Sesuai harapan	Valid
5.	Klik salah satu inputan pada halaman data bayar lapangan kemudian klik hapus	Sistem akan menghapus inputan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
6.	Klik cetak pada halaman cek status	Sistem akan menampilkan halaman laporan harian	Sesuai harapan	Valid
7.	Klik keluar pada menu data bayar	Sistem akan kembali ke menu utama	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

8. Pengujian *Form Logout***Tabel III.13****Hasil Pengujian *Black Box Testing Form Logout***

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik menu keluar pada menu utama	Sistem keluar dari aplikasi	Sesuai harapan	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibuat sudah dapat berjalan dan berfungsi sesuai harapan.