

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan *Software*

3.1.1. Tinjauan Perusahaan

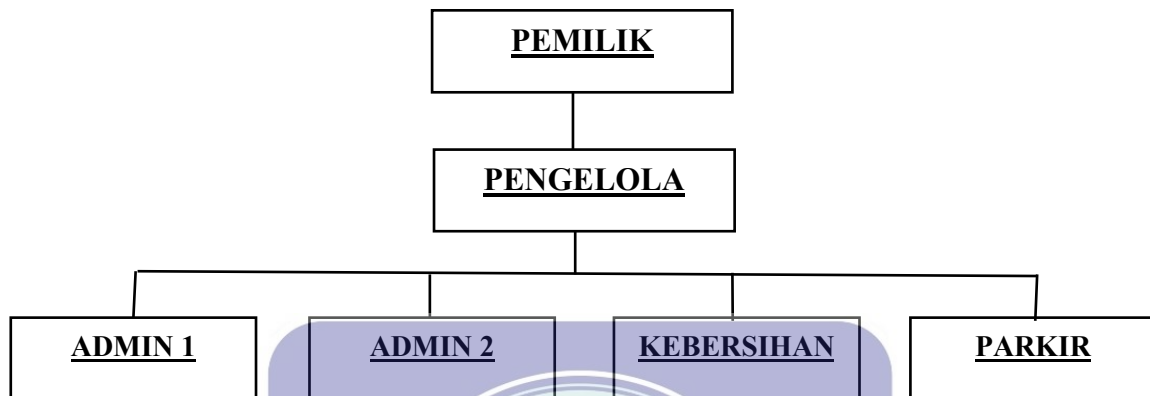
GOR Setia Putra adalah tempat sarana olahraga badminton dan futsal, didirikan oleh H. Enan Supriatna. SH, pada tahun 1996, berawal dari hobi keluarga beliau yang menyukai olahraga badminton. Pertama kali GOR dibangun adalah tiga lapangan badminton yang diberi nama “Setia Putra”, pemilik memberi nama tersebut dikarenakan anak H. Enan Supriatna. SH berjenis kelamin laki-laki semua. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2011 dibangun juga lapangan futsal karena peminat olahraga futsal juga semakin banyak.

Jam operasi GOR Setia Putra yaitu pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 23.00 WIB (tutup tergantung di permintaan pemain). GOR Setia Putra sendiri mempunyai fasilitas-fasilitas yang cukup memadai bagi pelanggan, diantaranya tempat parkir, kantin, toilet dan musholah. Akses menuju GOR Setia Putra sangat mudah dijangkau bagi pelanggan, akses dekat dengan kota karawang dan juga terhindar dari kemacetan.

1. Stuktur Organisasi dan Fungsi

Struktur Organisasi menunjukkan kerangka dan susunan fungsi-fungsi atau posisi maupun orang yang menunjukkan kedudukannya, serta tugas dan tanggung

jawabnya di dalam organisasi. Adapun bentuk bagan Struktur Organisasi yang dimiliki GOR Setia Putra adalah sebagai berikut :



Sumber : GOR Setia Putra (2019)

Gambar III.1. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi yang ada di GOR Setia Putra adalah sebagai berikut :

- a. Pemilik
 - 1) Memimpin Perusahaan dengan membuat kebijakan-kebijakan perusahaan.
 - 2) Memilih, menentukan dan mengawasi pekerjaan karyawan.
- b. Pengelola
 - 1) Mengelola keuangan pada GOR Setia Putra.
 - 2) Mengelola fasilitas pada GOR Setia Putra.
 - 3) Mengecek ketersediaan kelengkapan dan perlengkapan lapangan.
- c. Admin 1
 - 1) Melayani pemesanan dan pembayaran lapangan olahraga pada siang hari.
 - 2) Mengatur jadwal penggunaan lapangan.

d. Admin 2

- 1) Melayani pemesanan dan pembayaran lapangan olahraga pada malam hari.
- 2) Mengatur jadwal penggunaan lapangan.

e. Kebersihan

Yaitu menjaga kebersihan lingkungan di area GOR Setia Putra.

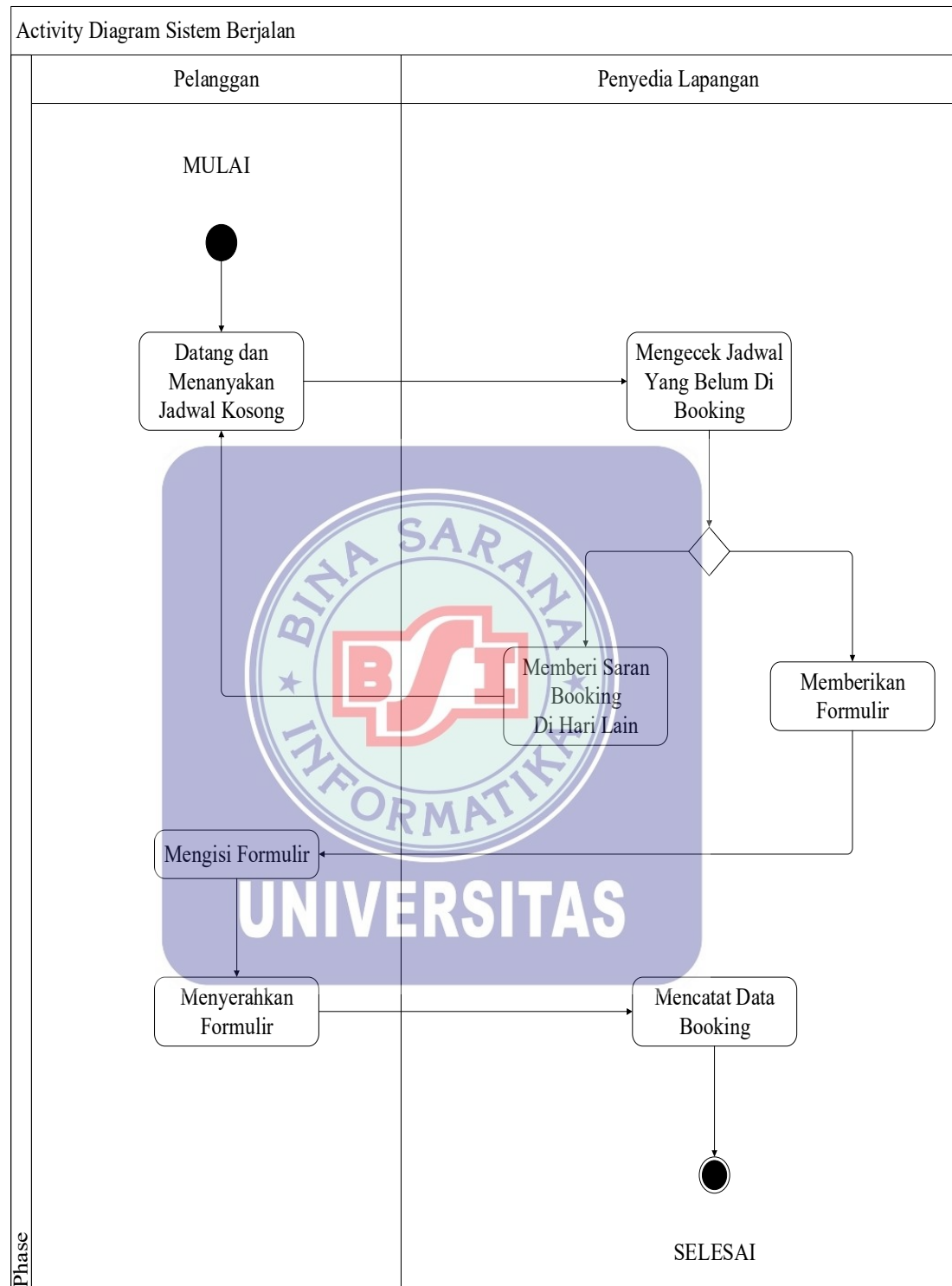
f. Parkir

Bertugas mengatur dan menjaga keamanan kendaraan pengguna lapangan.

3.1.2. Proses Bisnis Berjalan

Untuk mendapatkan informasi jadwal lapangan yang kosong pada setiap lapangan futsal yang ada di Gor Setia Putra, pelanggan harus mendatangi langsung dan menanyakan kepada penjaga atau penyedia lapangan. Kemudian penyedia lapangan mengecek jadwal yang belum di *booking* pada hari tersebut. Jika ada jadwal kosong maka pelanggan dapat *membooking* dengan cara mengisi formulir yang disediakan kemudian pelanggan menyerahkan kembali formulir yang telah diisi tersebut kepada penyedia lapangan. Kemudian penyedia lapangan mencatat data *booking* tersebut. Namun jika semua jam penuh dihari itu maka penyedia lapangan akan memberikan saran untuk *membooking* pada hari lain.

3.1.3. Activity Diagram



Gambar III.2. Activity Diagram Sistem Berjalan

3.1.4. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan *website* yang telah dirancang untuk pengunjung adalah pengunjung *website* dapat melihat jadwal lapangan yang kosong. Kemudian pengunjung dapat *membooking* dengan cara mendaftar sebagai member, adapun fungsi dari member ini adalah untuk mendapat diskon sewaktu-waktu jika ada promo. Kemudian pengunjung mendapatkan informasi cara *membooking* lewat *website* dan cara pembayaran yang tersedia.

Adapun analisa yang dirancang untuk kebutuhan admin sebagai penyedia lapangan yaitu, admin melakukan *login*, admin dapat mengelola data lapangan, admin dapat mengelola data *booking*, admin dapat mengelola data transaksi, admin dapat mengelola bukti pembayaran dan admin dapat mengelola laporan transaksi pemesanan.

1. Analisa Kebutuhan Pengunjung

- a. Pengunjung dapat melihat beranda
- b. Pengunjung dapat mendaftar akun
- c. Pengunjung dapat *login*
- d. Pengunjung dapat melihat data lapangan
- e. Pengunjung dapat melakukan pembayarann
- f. Pengunjung dapat melihat cara *booking*
- g. Pengunjung dapat melakukan *logout*

2. Analisa Kebutuhan Admin

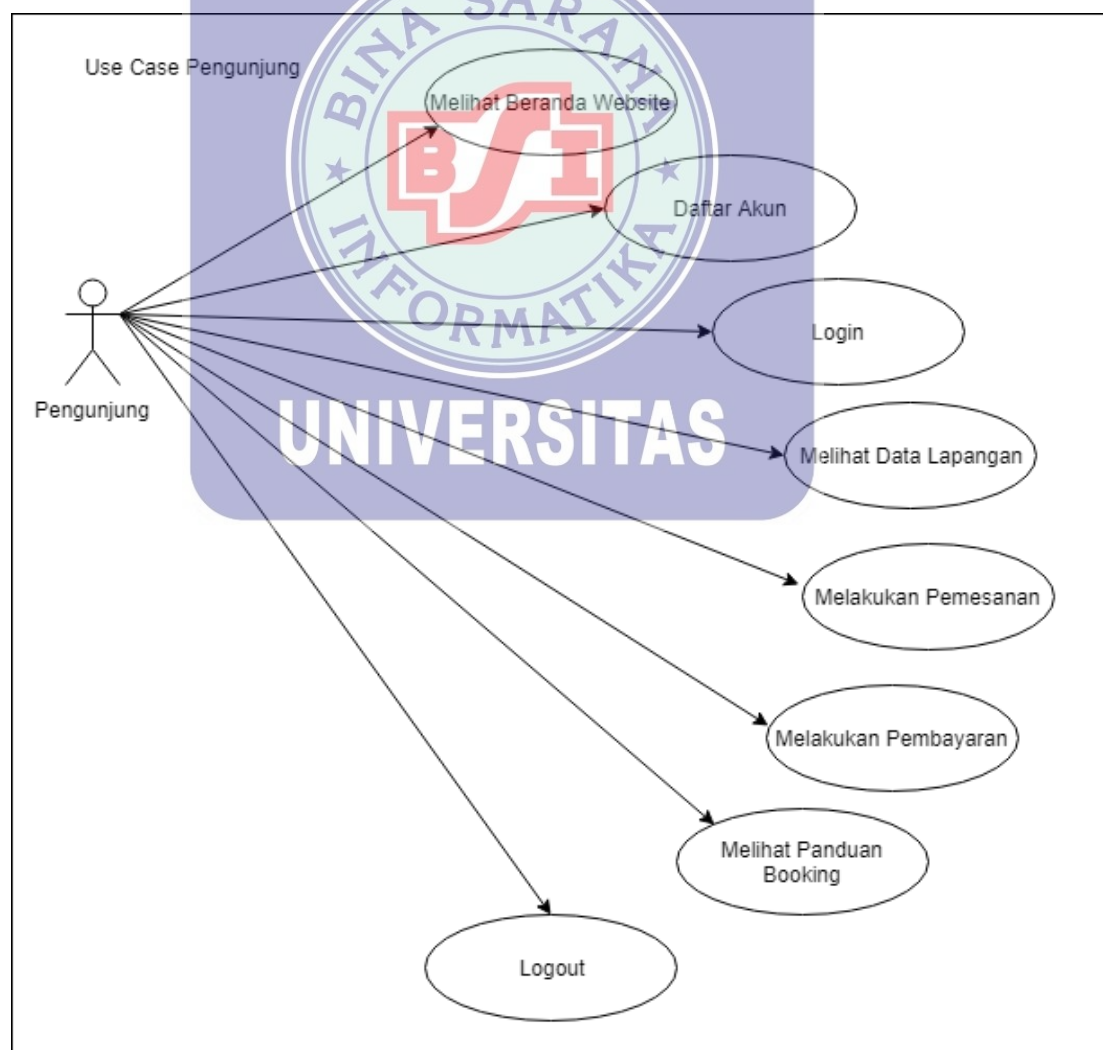
- a. Admin dapat melakukan *login*
- b. Admin dapat mengakses menu utama
- c. Admin dapat mengelola data lapangan
- d. Admin dapat mengelola data *booking*

- e. Admin dapat mengelola data transaksi
- f. Admin dapat mengelola bukti pembayaran
- g. Admin dapat mengelola laporan transaksi pemesanan
- h. Admin *logout*

3.1.5. Use Case Diagram

Berikut ini adalah *use case diagram* aktor yang dapat mengakses *website* sesuai dengan rancangan analisa kebutuhan pengunjung dan admin serta deskripsi dari masing-masing *usecase diagram* :

1. Use Case Diagram Pengunjung



Gambar III.3. Use Case Diagram Halaman Pengunjung

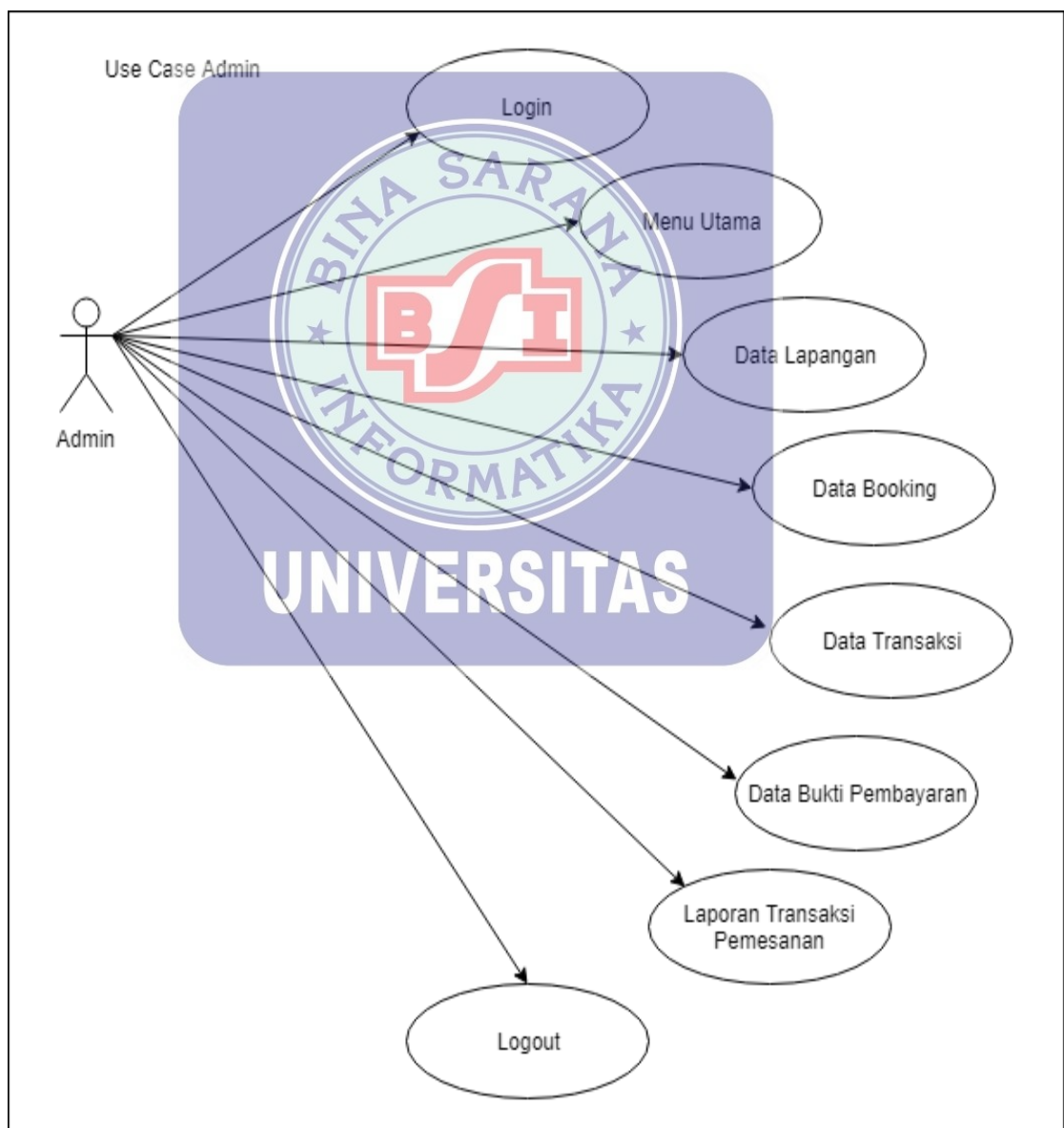
Tabel III.1.

Deskripsi Use Case Diagram Halaman Pengunjung

Use Case Narrative Halaman Pengunjung	
Tujuan	Pengunjung dapat mengakses <i>website</i> halaman pengunjung
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses halaman pengguna, mulai dari melihat beranda, daftar akun, <i>login</i> , melihat data lapangan, melakukan pemesanan, melakukan pembayaran, melihat panduan cara booking, dan <i>logout</i>
Skenario Utama	
Aktor	Pengunjung
Kondisi awal	Aktor Membuka Aplikasi Pembelian Barang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses halaman beranda	Sistem akan menampilkan informasi dan jam operasional
2. Aktor mendaftar akun	Sistem akan menyediakan halaman daftar akun
3. Aktor melakukan <i>login</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>login</i>
4. Aktor mengakses data lapangan	Sistem akan menampilkan halaman lapangan
5. Aktor melakukan pemesanan	Sistem akan menampilkan halaman pemesanan
6. Aktor melihat cara booking	Sistem akan menampilkan panduan cara booking

7. Aktor melakukan <i>logout</i>	Sistem akan keluar dari akun
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

2. Use Case Diagram Admin



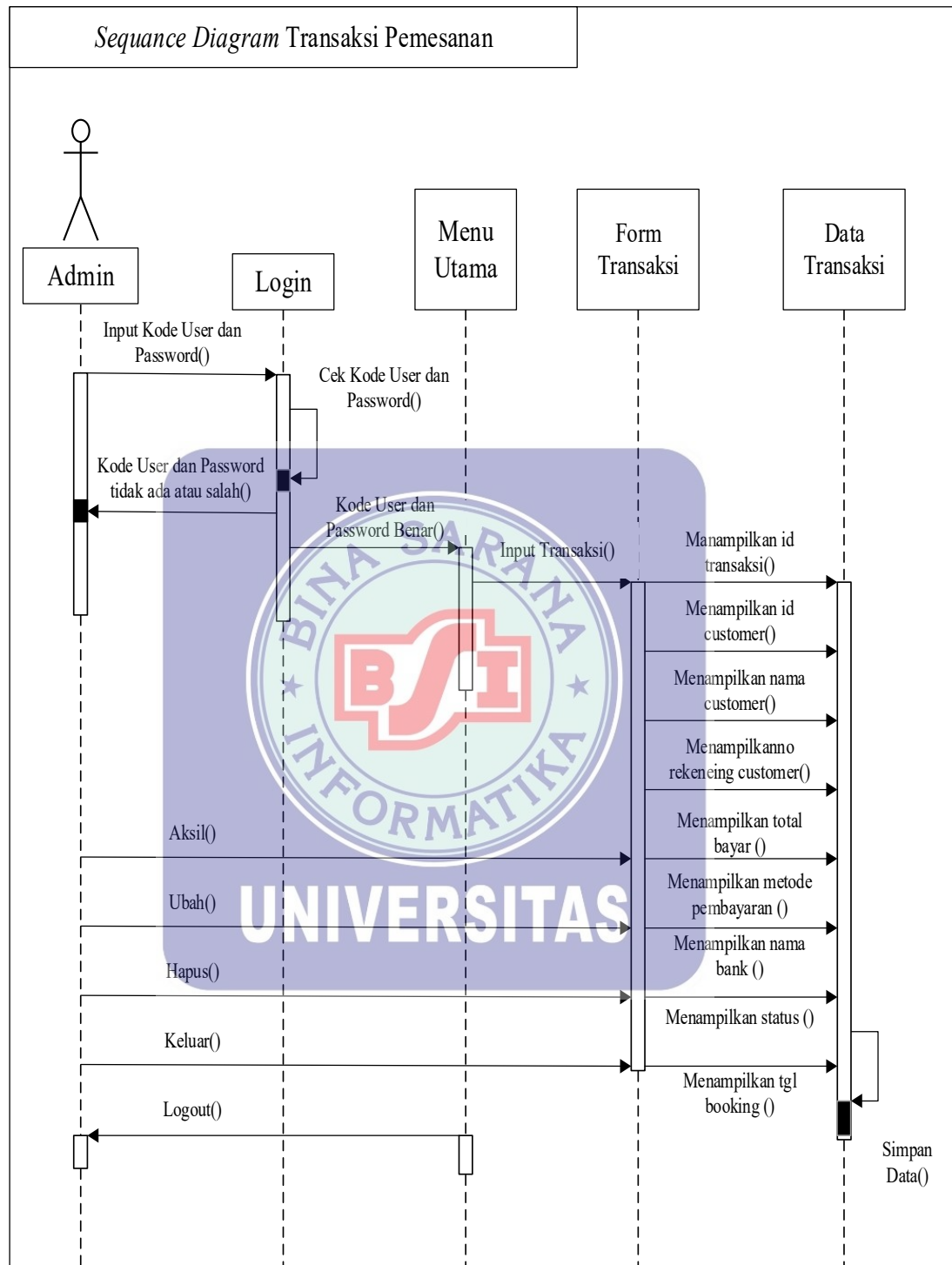
Gambar III.4. Use Case Diagram Halaman Admin

Tabel III.2.

Deskripsi Use Case Diagram Halaman Admin

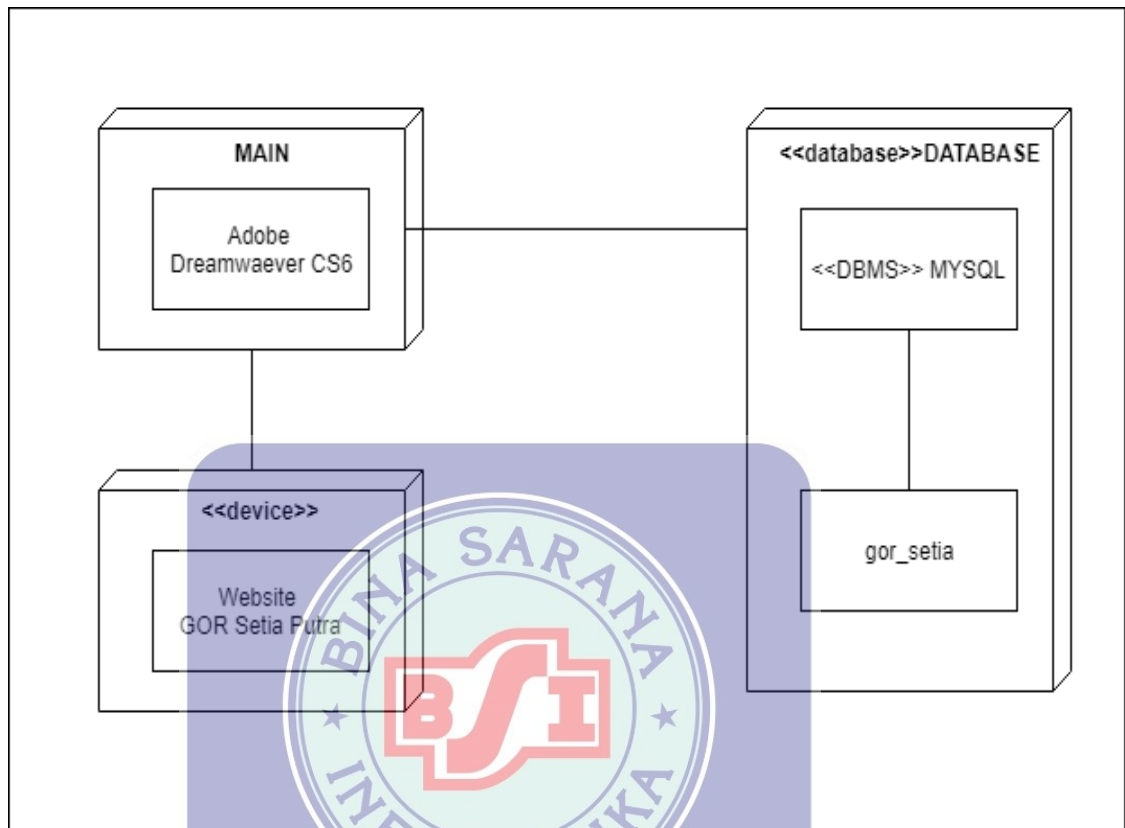
Use Case Narrative Halaman Admin	
Tujuan	Admin dapat mengakses halaman yang ada di halaman admin serta dapat mengelola data
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses halaman admin dimulai dari melakukan <i>login</i> , mengakses menu utama, mengelola data lapangan, mengelola data booking, mengelola data transaksi, mengelola data bukti pembayaran, mengelola laporan transaksi pemesanan dan <i>logout</i>
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Membuka Aplikasi Pembelian Barang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor melakukan <i>login</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>login</i> admin
2. Aktor menu utama	Sistem akan menyediakan halaman menu utama
3. Aktor lapangan	Sistem akan menampilkan data lapangan
4. Aktor booking	Sistem akan menampilkan data <i>booking</i>
5. Aktor transaksi	Sistem akan menampilkan data transaksi
6. Aktor bukti pembayaran	Sistem akan menampilkan bukti pembayaran
7. Aktor laporan transaksi pemesanan	Sistem akan menampilkan laporan transaksi pemesanan
8. Aktor melakukan <i>logout</i>	Sistem keluar dari halaman admin
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

3.1.6. Sequence Diagram



Gambar III.5. Sequence Diagram Transaksi Pemesanan

3.1.7. Deployment Diagram



Gambar III.6. Deployment Diagram

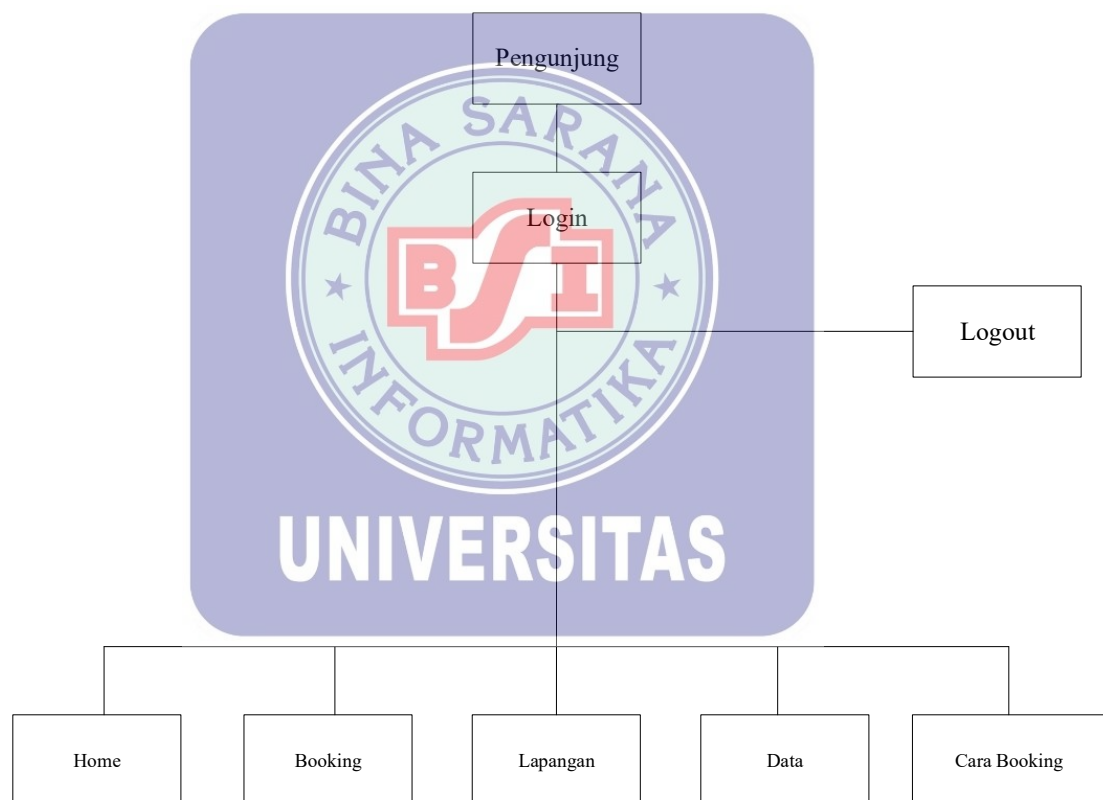
3.2. Desain

Dalam tahap desain ini penulis membuatkan struktur navigasi, *class diagram*, *spesifikasi file*, dan *user interface* seperti yang dijabarkan dibawah ini:

3.2.1. Struktur Navigasi

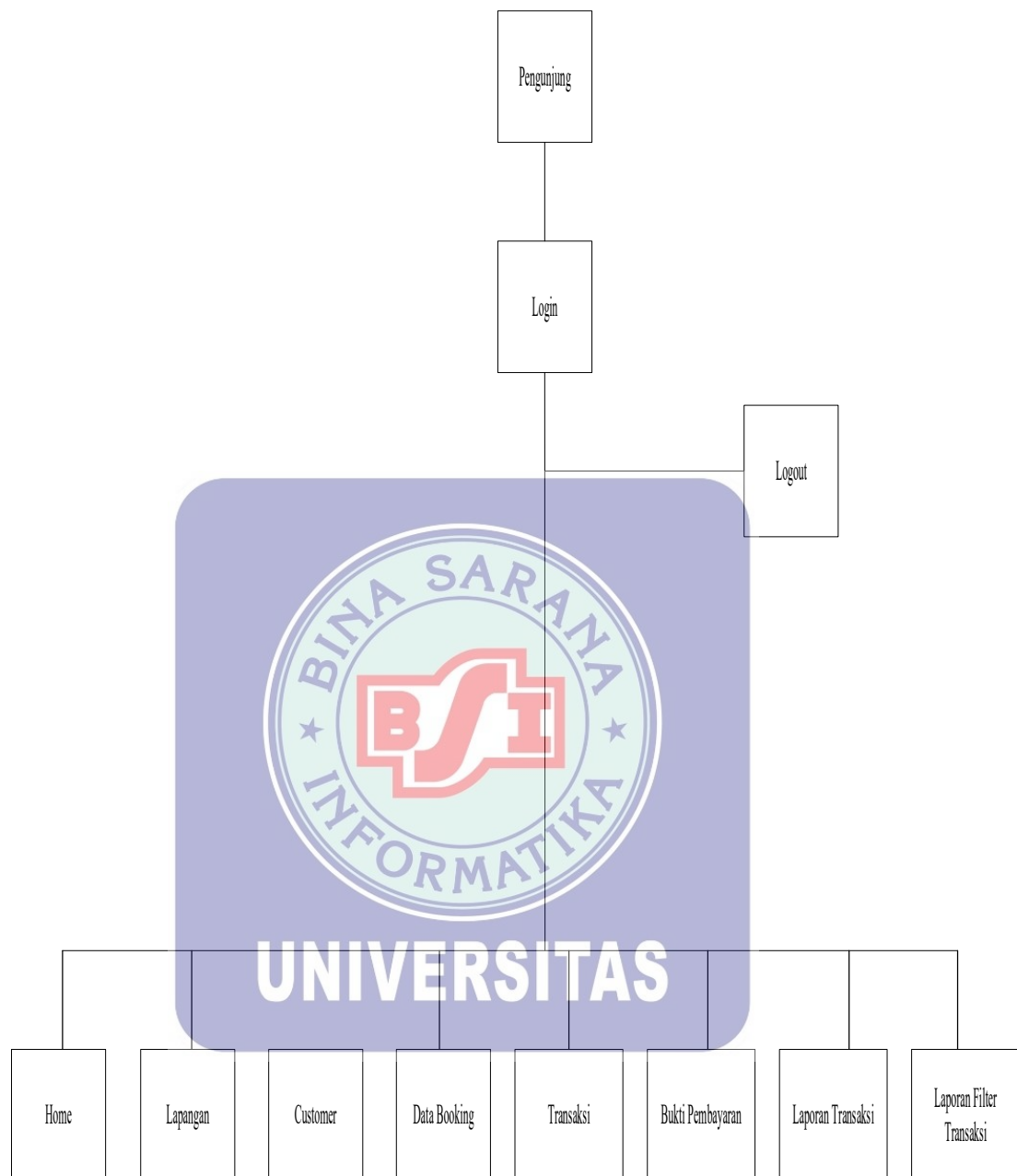
Berikut ini struktur navigasi yang terdiri dari struktur navigasi pengunjung dan struktur navigasi admin:

1. Struktur Navigasi Pengunjung



Gambar III.7. Struktur Navigasi Pengunjung

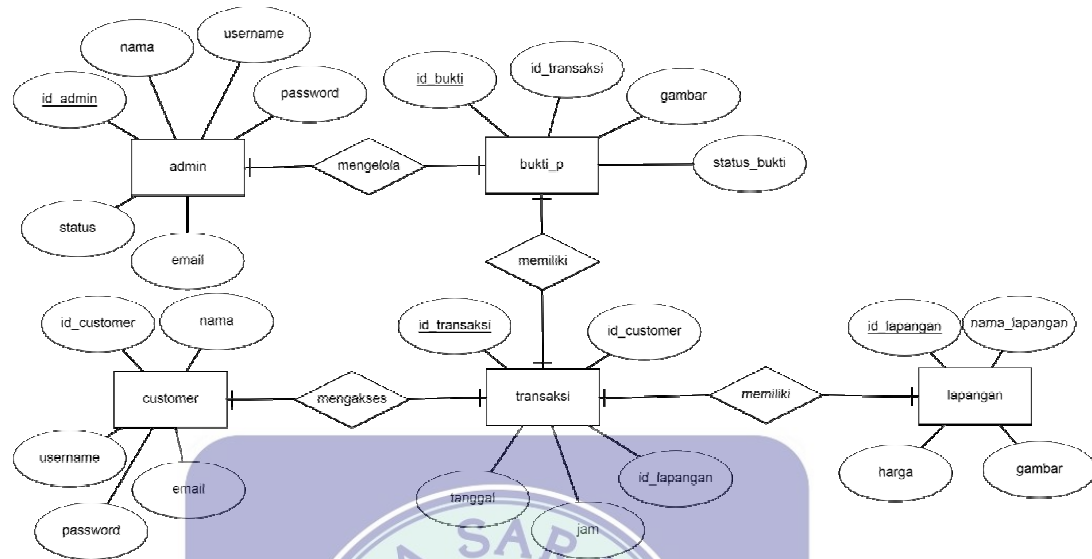
2. Struktur Navigasi Admin



Gambar III.8. Struktur Navigasi Admin

3.2.2. ERD (Entity Relationship Diagram)

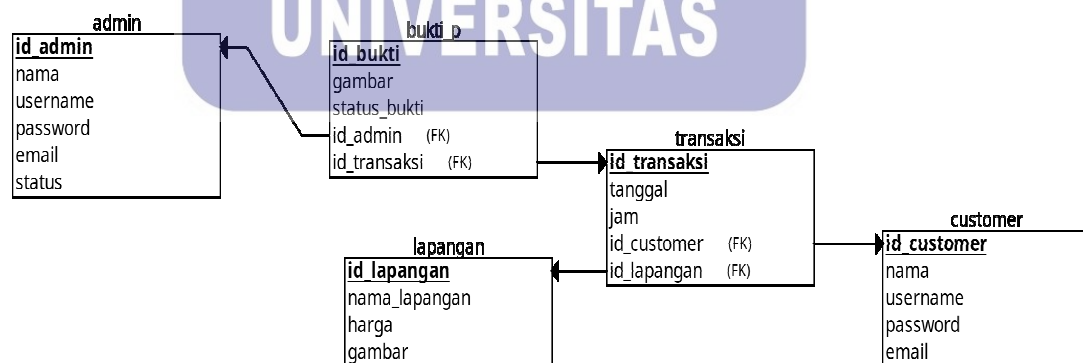
Berikut adalah ER-Diagram dalam perancangan website tugas akhir ini.



Gambar III.9 ER-Diagram GOR Setia Putra

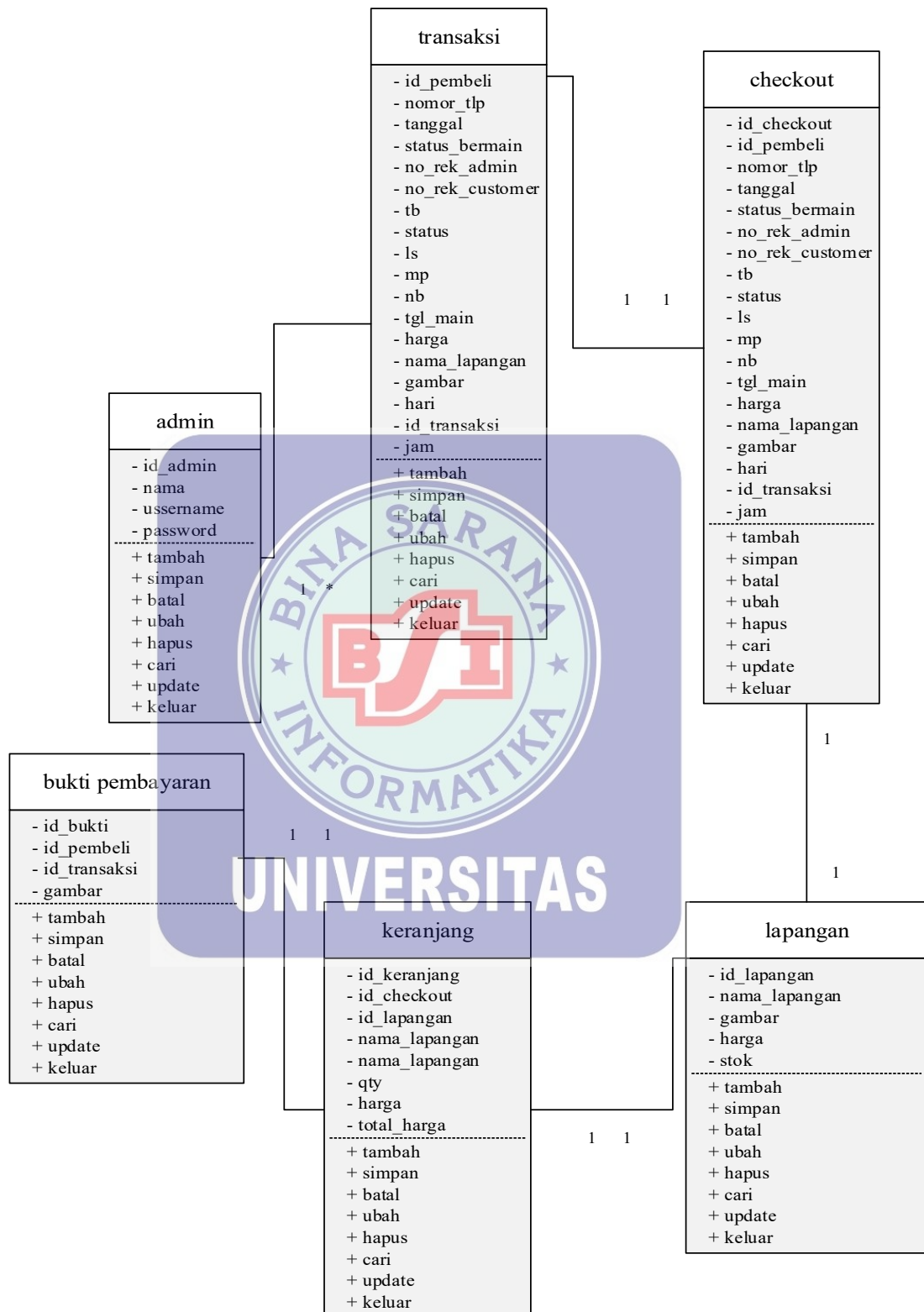
3.2.3. LRS (Logical Record Structure)

Berikut adalah LRS dari perancangan web GOR SetiaPutra.



Gambar III.10 LRS GOR Setia Putra

3.2.2. Class Diagram



Gambar III.11. Class Diagram

3.2.3. Spesifikasi *File*

1. Spesifikasi *File* Admin

Nama <i>File</i>	: <i>File</i> Admin
Fungsi	: Digunakan untuk mengelola data admin
Akronim	: admin.myd
Tipe <i>File</i>	: Master
Media <i>File</i>	: <i>Harddisk</i>
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang <i>Record</i>	: 221 <i>Byte</i>
Field <i>Key</i>	: id_admin
Software	: <i>MySql</i>

Tabel III.3.
Spesifikasi *File* Admin

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Admin	id_admin	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Nama Admin	Nama	<i>Varchar</i>	100	
3.	Username	Username	<i>Varchar</i>	60	
4.	Password	Password	<i>Varchar</i>	50	

2. Spesifikasi *File* Lapangan

Nama *File* : *File* Lapangan

Fungsi : Digunakan untuk mengelola data lapangan

Akronim : lapangan.myd

Tipe *File* : Master

Media *File* : *Harddisk*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Panjang *Record* : 221 *Byte*

Field Key : id_lapangan

Software : *MySql*

Tabel III.4.
Spesifikasi *File* Lapangan

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Lapangan	id_lapangan	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	Nama Lapangan	nama_lapangan	<i>Varchar</i>	50	
3.	Gambar	Gambar	<i>Text</i>		
4.	Harga	Harga	<i>Varchar</i>	10	
5.	Stok	Stok	<i>Varchar</i>	10	

3. Spesifikasi *File* Bukti Pembayaran

Nama <i>File</i>	: <i>File</i> Bukti Pembayaran
Fungsi	: Digunakan untuk mengelola data pembayaran
Akronim	: pembayaran.myd
Tipe <i>File</i>	: Master
Media <i>File</i>	: <i>Harddisk</i>
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Panjang <i>Record</i>	: 12 <i>Byte</i>
<i>Field Key</i>	: id_pembayaran
<i>Software</i>	: <i>MySql</i>

Tabel III.5
Spesifikasi *File* Pembayaran

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Lapangan	id_bukti	<i>Int</i>	4	<i>Primary Key</i>
2.	ID Pembeli	id_pembeli	<i>Int</i>	4	
3.	ID Transaksi	id_transaksi	<i>Int</i>	4	
4.	Gambar	Gambar	<i>Text</i>		

4. Spesifikasi *File* Keranjang

Nama *File* : *File* Keranjang

Fungsi : Digunakan untuk mengelola data keranjang

Akronim : keranjang.myd

Tipe *File* : Transaksi

Media *File* : *Harddisk*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Panjang *Record* : 233 *Byte*

Field Key : id_keranjang

Software : *MySql*

Tabel III.6
Spesifikasi *File* Keranjang

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Keranjang	id_keranjang	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	ID Checkout	id_checkout	<i>Int</i>	11	
3.	ID Lapangan	id_lapangan	<i>Int</i>	11	
4.	Nama Lapangan	nama_lapangan	<i>Varchar</i>	50	
5.	QTY	Qty	<i>Varchar</i>	50	
6.	Harga	Harga	<i>Varchar</i>	50	
7.	Total Harga	total_harga	<i>Varchar</i>	50	

5. Spesifikasi *File* Transaksi

Nama *File* : *File* Transaksi

Fungsi : Digunakan untuk mengelola data transaksi

Akronim : transaksi.myd

Tipe *File* : Transaksi

Media *File* : *Harddisk*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Panjang *Record* : 233 *Byte*

Field Key : id_pembeli

Software : *MySql*

Tabel III.7.
Spesifikasi *File* Transaksi

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Pembeli	id_pembeli	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	No Telepon	nomor_tlp	<i>Varchar</i>	14	
3.	Tanggal	Tanggal	<i>Date Time</i>		
4.	Status Bermain	status_bermain	<i>Enum</i>		
5.	No Rek Admin	no_rek_admin	<i>Varchar</i>	40	
6.	No Rek Customer	no_rek_customer	<i>Varchar</i>	40	
7.	TB	Tb	<i>Varchar</i>	40	
8.	Status	Status	<i>Enum</i>		
9.	Ls	Ls	<i>Varchar</i>	35	
10.	Mp	Mp	<i>Varchar</i>	35	
11.	Nb	Nb	<i>Varchar</i>	35	

12.	Tgl Main	tgl_main	<i>Date</i>		
13.	Harga	Harga	<i>Varchar</i>	35	
14.	Nama lapangan	nama_lapangan	<i>Varchar</i>	40	
15.	Gambar	Gambar	<i>Varchar</i>	100	
16.	Hari	Hari	<i>Enum</i>		
17.	ID Transaksi	id_transaksi	<i>Int</i>	4	
18.	Jam	Jam	<i>Varchar</i>	100	

6. Spesifikasi *File Check Out*

Nama File	: <i>File check out</i>
Fungsi	: Digunakan untuk mengelola data check out
Akronim	: checkout.myd
Tipe File	: Transaksi
Media File	: <i>Harddisk</i>
Organisasi File	: <i>Index Sequential</i>
Akses File	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 233 Byte
Field Key	: id_checkout
Software	: <i>MySql</i>

Tabel III.8
Spesifikasi *File Check Out*

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	ID Check Out	id_checkout	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	ID Pembeli	id_pembeli	<i>Int</i>	11	
3.	Nomor telp	nomor_tlp	<i>Varchar</i>	14	
4.	Tanggal	Tanggal	<i>Date Time</i>		

5.	Status Bermain	status_bermain	<i>Enum</i>		
6.	No Rek Admin	no_rek_admin	<i>Varchar</i>	40	
7.	No Rek Customer	no_rek_customer	<i>Varchar</i>	40	
8.	Tb	Tb	<i>Varchar</i>	40	
9.	Status	Status	<i>Enum</i>		
10.	Ls	Ls	<i>Varchar</i>	35	
11.	Mp	Mp	<i>Varchar</i>	35	
12.	Nb	Nb	<i>Varchar</i>	35	
13.	Tgl Main	tgl_main	<i>Date</i>		
14.	Harga	Harga	<i>Varchar</i>	35	
15.	Nama lapangan	nama_lapangan	<i>Varchar</i>	40	
16.	Gambar	Gambar	<i>Text</i>	100	
17.	Hari	Hari	<i>Enum</i>		
18.	S Book	s_book	<i>Varchar</i>	100	
19.	Jam	Jam	<i>Varchar</i>	100	

3.2.4. User Interface

1. User interface Halaman Pengunjung



Gambar III.12. Halaman Pengunjung



Gambar III.13. Halaman Login

Daftar Disini

Gambar III.14. Halaman Daftar Akun

GORSETIA PUTRA

[Home](#) | [Booking: 0 Lapangan](#) | [Data](#) | [Cara Booking](#) | [imawati](#)

UNIVERSITAS

Data Kosong

Metode Pembayaran:



Alamat:

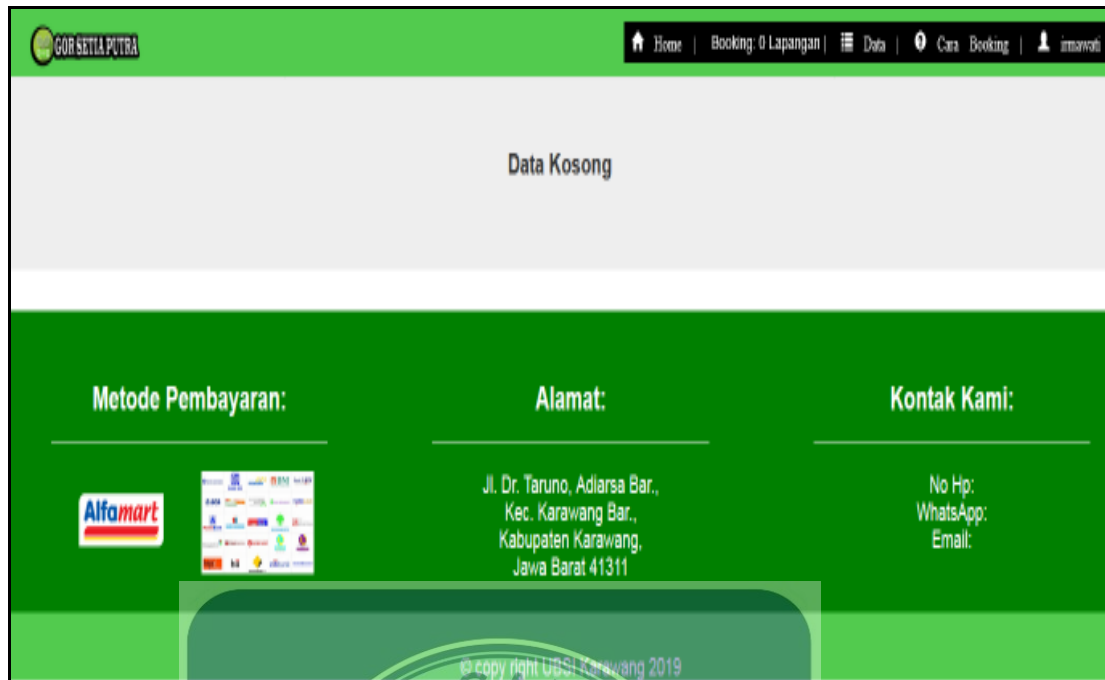
Jl. Dr. Taruno, Adlarsa Bar.,
Kec. Karawang Bar.,
Kabupaten Karawang,
Jawa Barat 41311

Kontak Kami:

No Hp:
WhatsApp:
Email:

© copy right UBSI Karawang 2019

Gambar III.15. Halaman Data Lapangan

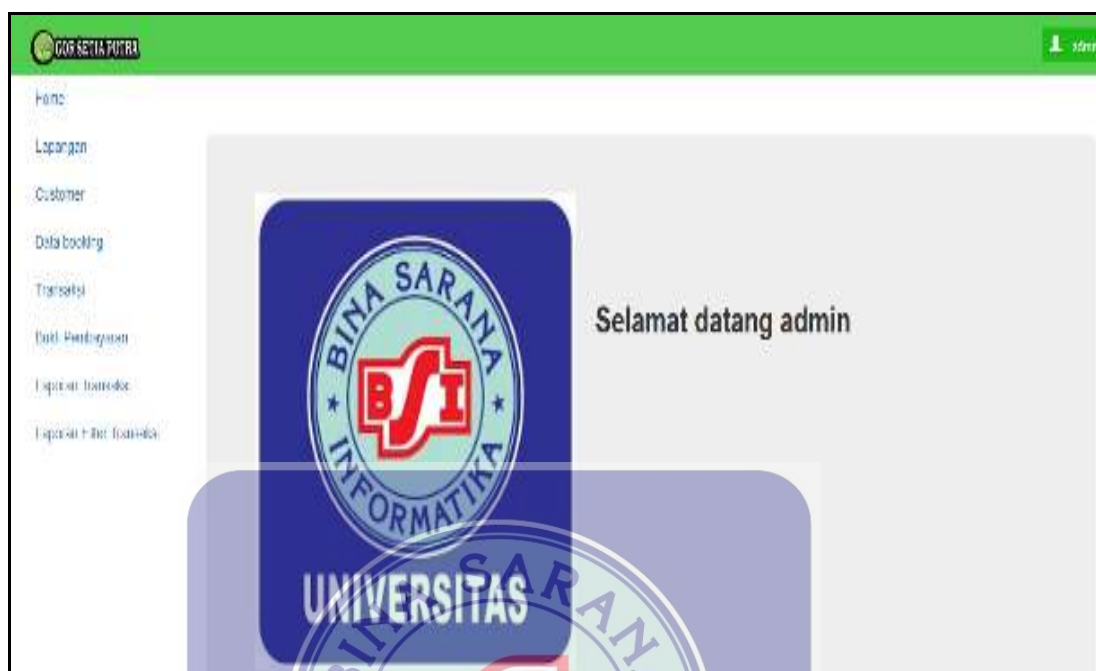


Gambar III.16. Halaman Data Transaksi



Gambar III.17. Halaman Cara Pembayaran

2. *User interface* Halaman Admin



Gambar III.18. Halaman Admin



Gambar III.19. Halaman Data Lapangan

Gambar III.20. Halaman Tambah Lapangan

No	ID Customer	Nama Customer	Status Pesanan	Nama Lapangan	Lama Sewa	Jami Valid	Tgl Booking
1	1-233	user	customer		000	000	2023-11-27 10:11:58.123

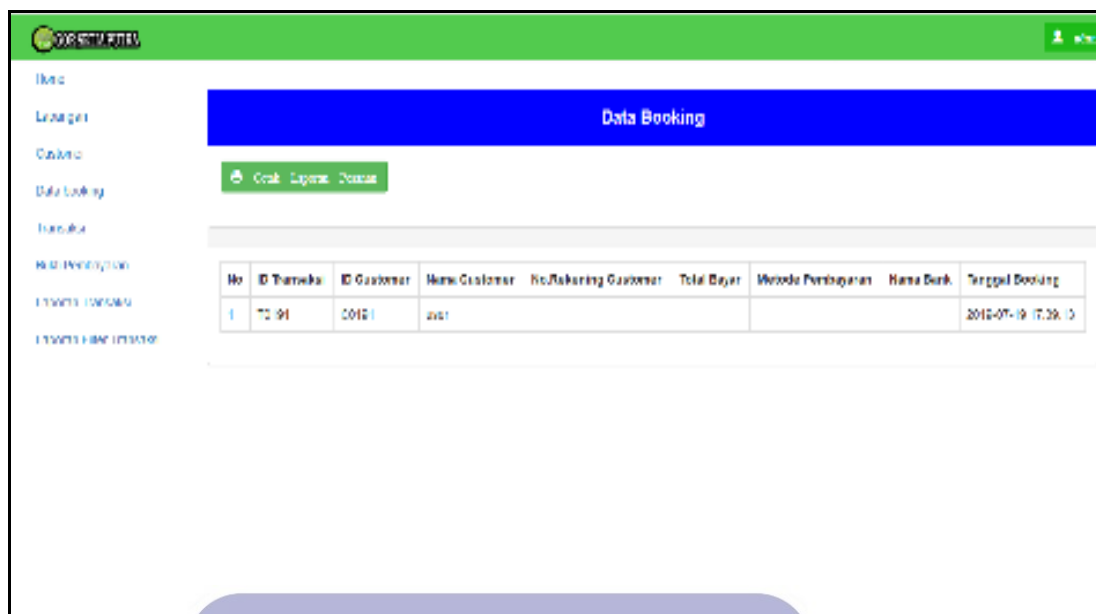
Gambar III.21. Data Booking

No. Transaksi	ID Customer	Nama Customer	No. Rekening Customer	Total Bayar	Metode Pembayaran	Nama Bank	Status	Tgl Booking	Aksi
1	T0101	C0101	last				Menunggu Konfirmasi	2019-07-19 17:33:13	

Gambar III.22. Data Transaksi

No	ID Transaksi	ID Customer	Nama Customer	Gambar Bukti Pembayaran	Aksi
----	--------------	-------------	---------------	-------------------------	------

Gambar III.23. Data Bukti Pembayaran



Gambar III.24. Data Booking



Gambar III.25. Data Pesanan



No	ID Transaksi	ID Customer	Nama Customer	No.Rakening Customer	Total Bayar	Metode Pembayaran	Nama Bank	Tanggal Booking
1	100001	000001	BAR					2018-07-16 17:00:10

Gambar III.26. Data Laporan



3.3. Implementasi

3.3.1. Code Generation

Berikut adalah Code Generation dari Aplikasi Penyewaan Lapangan Berbasis Web Pada GOR Setia Putra Adiarsa Karawang.

1. Transaksi *Booking*

```
<?php
```

```
class Booking extends CI_Controller {
```

```
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
        $this->load->model('model_cart');
        $this->load->model('model_lapangan');
        $this->load->model('model_kategori');
        $this->load->model('model_checkout');
        $this->load->model('M_transaksi');
        $this->load->model('model_customer');
```

```
        if ( ! $this->session->userdata('username') ) {
            $this->session->set_flashdata('pesan', 'Anda harus melakukan
            LOGIN terlebih dahulu sebelum melakukan pemesanan');
```

```
            redirect('login');
```

```
        }
    }
}
```

```
public function index()
```

```
{
    $data['lapangan'] = $this->model_lapangan->getAllLapangan();
```

```

        $data['customer'] = $this->model_customer->getAllCustomer();
        $data['chek'] = $this->model_checkout->getAllchek3();
        $data['chek2'] = $this->db->query("SELECT * FROM checkout T,
customer A WHERE T.id_pembeli=A.id_pembeli")->result();
        $this->load->view('admin/template/header');
        $this->load->view('admin/booking/index', $data);
        $this->load->view('admin/template/footer');
    }

```

```

public function hapus($id_transaksi)

```

```

    {
        $this->model_checkout->hapuspesanan($id_transaksi);
        $this->session->set_flashdata('data', 'Dihapus');
        redirect('pesanan');
    }

```

```

public function ubah($id_transaksi)

```

```

    {
        $data['chek'] = $this->model_checkout->getAllchek3();
        $data['chek'] = $this->model_checkout->getById($id_transaksi);
        $this->form_validation->set_rules('status', 'status konfirmasi',
'required');

```

```

        if ( $this->form_validation->run() == FALSE) {

```

```

            $this->load->view('admin/template/header');
            $this->load->view('admin/pesanan/ubah', $data);
            $this->load->view('admin/template/footer');

```

```

        } else {

```

```

            $this->model_checkout->ubahData();
            $this->session->set_flashdata('pesan', 'Diubah');
            redirect('pesanan');

```

```

    }
}

}

```

2. Script Coding Pemesanan

```
<?php
```

```

class Pesanan extends CI_Controller {

    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
        $this->load->model('model_cart');
        $this->load->model('model_lapangan');
        $this->load->model('model_kategori');
        $this->load->model('model_checkout');
        $this->load->model('M_transaksi');
        $this->load->model('model_customer');

        if ( ! $this->session->userdata('username') ) {
            $this->session->set_flashdata('pesan', 'Anda harus melakukan
LOGIN terlebih dahulu sebelum melakukan pemesanan');
            redirect('login_admin');
        }
    }
}

```

```

public function index()
{
    $data['lapangan'] = $this->model_lapangan->getAllLapangan();
    $data['customer'] = $this->model_customer->getAllCustomer();
    $data['chek'] = $this->model_checkout->getAllchek3();
    $data['chek2'] = $this->db->query("SELECT * FROM transaksi T,
customer A WHERE T.id_pembeli=A.id_pembeli")->result();
    $this->load->view('admin/template/header');
    $this->load->view('admin/pesanan/index', $data);
    $this->load->view('admin/template/footer');
}

public function hapus($id_transaksi)
{
    $this->model_checkout->hapuspesanan($id_transaksi);
    $this->session->set_flashdata('data', 'Dihapus');
    redirect('pesanan');
}

public function ubah($id_transaksi)
{
    $data['chek'] = $this->model_checkout->getAllchek3();
    $data['chek'] = $this->model_checkout->getById($id_transaksi);
    $this->form_validation->set_rules('status', 'status konfirmasi',
'required');

    if ( $this->form_validation->run() == FALSE) {
        $this->load->view('admin/template/header');
        $this->load->view('admin/pesanan/ubah', $data);
        $this->load->view('admin/template/footer');
    } else {

```

```
$this->model_checkout->ubahData();  
$this->session->set_flashdata('pesan', 'Diubah');  
redirect('pesanan');  
}  
}  
  
}
```



3.3.2. Black Book Testing

Tabel III.9.

Hasil Pengujian Blackbox Testing Login

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Admin menambahkan data lapangan, semua data lapangan kosong, lalu klik simpan.	Muncul pesan “The stok field is required”	Menampilkan pesan “The stok field is required” atau harus memasukan data.	Sesuai harapan	Valid
2.	Admin menambahkan data lapangan, semua data lapangan di isi sesuai spesifikasi, lalu klik simpan.	Data lapangan baru langsung ditambahkan.	Data lapangan baru langsung ditambahkan.	Sesuai harapan	Valid
3.	Admin klik menu hapus data lapangan	Data lapangan terhapus.	Data lapangan terhapus.	Sesuai harapan	Valid

Tabel III.10.

Hasil Pengujian Blackbox Testing Menu Pengunjung

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Pelanggan klik menu cara booking	Muncul tampilan tatacara cara booking/pembayaran.	Muncul tampilan tatacara cara booking/pembayaran.	Sesuai harapan	Valid
2.	Pelanggan memilih lapangan, lalu klik chekout	Muncul tampilan isi data cekout lapangan, dan menu isi data pelanggan.	Muncul tampilan isi data cekout lapangan, dan menu isi data pelanggan.	Sesuai harapan	Valid
3.	Menu checkout, pelanggan mengosongi data, lalu klik selesai	Maka akan muncul pesan "Data Kosong".	Maka akan muncul pesan "Data Kosong".	Sesuai harapan	Valid
4.	menu checkout, pelanggan mengisi data, lalu klik selesai	Maka akan muncul data booking dari pelanggan.	Maka akan muncul data booking dari pelanggan.	Sesuai harapan	Valid

3.3.3. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Komponen perangkat keras adalah perangkat yang terdiri dari unsur-unsur perangkat keras komputer, yang digunakan untuk membantu proses kerja manusia dan bersifat fisik.

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Prosesor : AMD A10-9600P RADEON R5, 10 COMPUTE
CORES 4C+6G 2.40GHz
- b. Memory (RAM) : 8,00 GB
- c. Monitor : 16"
- d. System type : 64-bit operating sistem, x64-based processor
- e. Keyboard : Standard PS/2 Keyboard
- f. Printer : Cannon E400

2. *Software* (Perangkat Lunak)

Komponen perangkat lunak adalah serangkaian unsur-unsur yang terdiri dari beberapa perangkat lunak program komputer yang digunakan untuk membantu proses kerja manusia dan bersifat non fisik.

Adapun spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : Windows 10
- b. Sistem Aplikasi : Netbeans
- c. Database : PHPMYAdmin
- d. Program Pendukung : Sublime