

BAB III

PEMBAHASAN

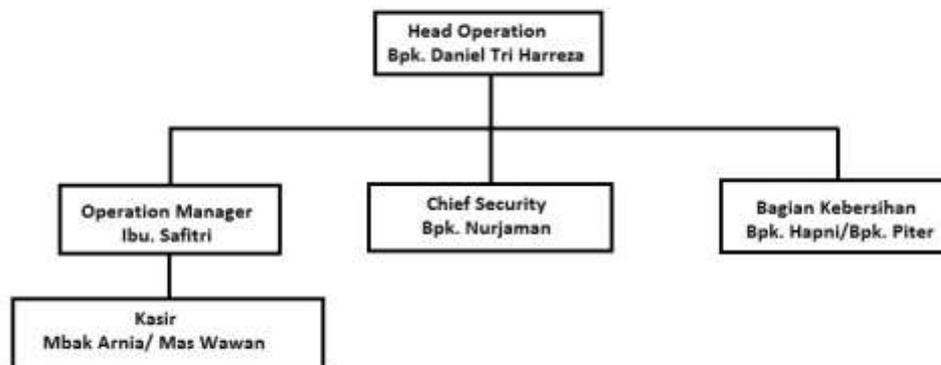
3.1. Tinjauan Perusahaan

Suatu perusahaan mempunyai sejarah tentang awal berdirinya dan struktur organisasi serta tugas dan fungsi yang berbeda-beda. Tujuan merupakan suatu yang hendak diwujudkan dan dapat dikatakan sebagai suatu motivasi dari aktivitas kerja. Karena tanpa adanya suatu tujuan tidak akan mungkin adanya usaha yang teratur dan keseimbangan. Pada sub bab ini, Penulis akan menjelaskan tentang sejarah dan struktur organisasi pada Estadio Futsal Arena beserta tugas dan fungsi dari masing-masing bagian.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

Estadio Futsal Arena di dirikan pada tahun 2014 oleh sekumpulan anak muda pencinta olahraga futsal dari usia remaja, mereka kerap kali bersama dan mencoba berbagai lapangan futsal yang berbeda-beda. Sampai suatu saat mereka beranjak dewasa mereka pun menyadari setiap lapangan futsal memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan akhirnya tercetus ide untuk mengakomodir segala kelebihan dan kekurangan tersebut kedalam sebuah *brand* lapangan futsal berstandart baik. Estadio Futsal Arena terletak di jalan Perjuangan No 66 Bekasi Utara.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi



Gambar III.1
Struktur Organisasi pada Estadio Futsal Arena

Fungsi dari Struktur Organisasi:

1. *Head Operation*

Fungsi dari *Head Operation* adalah untuk membantu *owner* dalam segala aktivitas operasional perusahaan (*non marketing*) baik *Internal* maupun *Eksternal* sesuai dengan sistem dan prosedur yang berlaku.

Tugas dari *Head Operation*:

- a. Melakukan verifikasi seluruh dokumen keuangan, baik dari segi nilai maupun lampirannya.
- b. Menandatangani seluruh dokumen dan laporan keuangan.
- c. Mengawasi seluruh pemakaian ATK, cetakan, biaya listrik dan biaya telepon (*efisiensi budget* biaya).
- d. Bertanggung jawab terhadap seluruh pekerjaan dari bagian yang dibawahinya.
- e. Melaporkan seluruh pekerjaan yang dilakukan kepada owner.

f. Bertanggung jawab atas keamanan, kenyamanan dan kebersihan lingkungan kerja.

2. *Operation Manager*

Tugas dari *Operation Manager*:

- a. Mengelola dan mengarahkan tim operasi untuk mencapai target bisnis.
- b. Membantu untuk mengembangkan atau memperbarui prosedur operasi standar untuk kegiatan operasional bisnis.
- c. Membangun hubungan yang kuat dengan menangani masalah dan keluhan pelanggan secara tepat waktu.
- d. Memberikan dukungan operasional dan bimbingan kepada staf.
- e. Memantau dan mengendalikan pengeluaran sesuai anggaran yang dialokasikan.
- f. Mengelola penugasan kerja dan alokasi untuk staf.
- g. Memastikan staf mengikuti prosedur operasi standar untuk semua fungsi operasional.
- h. Mendukung risiko operasional dan proses audit untuk tujuan pemeliharaan *preventif*.

3. *Chief Security*

Tugas dari Chief Security:

- a. Menerapkan dan mengawasi pelaksanaan *Standard Operation Procedure* (SOP).
- b. Mengorganisir dan mengendalikan seluruh anggota *security*.
- c. Melakukan pengawasan pelaksanaan kegiatan pengamanan secara umum.

4. *Kasier*

Tugas dari *Kasier*:

- a. Menerima dan melakukan penginputan pemesanan dan pembayaran.
- b. Melakukan pencetakan kwitansi sebagai alat bukti pemesanan atau pembayaran untuk *customer*.
- c. Bertanggung jawab terhadap penggunaan kwitansi kasir serta membuat laporan setiap harinya.
- d. Membuat laporan harian penerimaan dan pengeluaran .
- e. Membuat laporan bulanan penerimaan dan pengeluaran.

5. Bagian Kebersihan

Tugas dari Bagian kebersihan:

- a. Memastikan kebersihan lapangan setelah atau sebelum digunakan.
- b. Membuang sampah keseluruhan setiap hari.
- c. Memastikan kebersihan kamar ganti.
- d. Membantu menjaga dan memperbaiki sarana dan prasarana yang rusak.
- e. Mengecek instalasi listrik dan instalasi air agar berkerja dengan baik.

3.2. **Analisa Kebutuhan**

Tahap analisa kebutuhan adalah tahap untuk mengidentifikasi apa saja yang perlu dilakukan oleh sistem, apa yang di butuhkan oleh pengguna dari sistem yang dibuat. Dalam analisa yang di lakukan ini ada berbagai macam kebutuhan yang di inginkan. Dalam analisa kebutuhan ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

3.2.1. Kebutuhan pengguna

Pelanggan dan admin saling berinteraksi namun memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, diantaranya :

a. Kebutuhan Pelanggan

Pelanggan dapat mengunjungi *website* melihat lapangan yang disediakan, melihat informasi-informasi tentang tata cara *booking* dan lapangan, untuk *member* yang sudah melakukan *registrasi* dapat mempunyai hak akses melakukan pemesanan lapangan, melihat data *booking* dan melakukan transaksi.

b. Kebutuhan Admin

Admin menguasai penuh hak akses *website*. *Admin* dapat mengelola data pelanggan, mengelola data *booking* dan layanan atau lapangan yang dipilih pelanggan, mengelola konfirmasi pembayaran yang di kirim kepada *admin*, *admin* juga bertugas untuk meng-*edit* data informasi-informasi yang ada pada *website* tersebut.

3.2.2. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem adalah kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan kebutuhan perangkat keras (*software*) kebutuhan informasi dan kebutuhan pengguna (*user*), merupakan bagian yang mendukung dalam pembuatan system untuk membantu informasi pemesanan lapangan futsal. Berikut adalah kebutuhan system yang dapat di oprasikan.

1. Kebutuhan *Hardware*

Sistem informasi yang terkomputerisasi harus memenuhi segala kebutuhan *hardware*, kebutuhan *hardware* berpengaruh pada proses terjadinya pengoprasian sistem informasi pemesanan lapangan. *Hardware* yang digunakan untuk sistem informasi pemesanan lapangan adalah sebagai berikut:

a. Laptop

1.processor : intel(R) celeron(R) CPU N3060 @1.60GHz 1.6GHz

2.Ram : 2 GB

3. 64-bit *Operating System*, x64-based *processor*

4. *Mouse Optical / Touchpad*

2. Kebutuhan *Software*

Sistem aplikasi selain membutuhkan *hardware* juga membutuhkan *software* yang sesuai penunjang keberhasilan sebagai perancangan program ini.

a. Sistem Operasi : *Windows 7 Ultimate 64-bit*

b. *Web Editor* : *Dreamweavear CS6*

c. Aplikasi *web server* yang digunakan adalah XAMPP yang terdiri dari beberapa komponen didalamnya, yaitu:

1. Apache : Apache Versi 3.1.0

2. *MySQL*: *MySQL* Versi 3.1.0

d. Aplikasi Browser : *Mozilla Firefox / Google Chrome*

3.3. Rancangan Dokumen

3.3.1. Rancangan Dokumen Masukan (*Input*)

Menguraikan secara rinci setiap rancangan dokumen masukan yang digunakan dalam sistem dengan uraian parameter-parameter dokumen tersebut dengan parameter-parameter dokumennya sebagai berikut :

1. *Form Registrasi Pelanggan*

Nama Dokumen : Data pemesanan

Fungsi : Sebagai data pemesanan

Sumber : Pelanggan

Tujuan : *Admin*

Media	: Kertas
Jumlah	: 1 (satu) Lembar
Frekuensi	: Setiap <i>Registrasi</i> Pelanggan
Bentuk	: Lihat Lampiran A.1

2. *Form* Pemesanan

Nama Dokumen	: Pemesanan
Fungsi	: Sebagai salah satu pemesanan
Sumber	: Pelanggan
Tujuan	: <i>Admin</i>
Media	: Kertas
Jumlah	: 1 (satu) Lembar
Frekuensi	: Setiap melakukan pemesanan lapangan
Bentuk	: Lihat Lampiran A.2

3.2.2. Rancangan Dokumen Keluaran (*Output*)

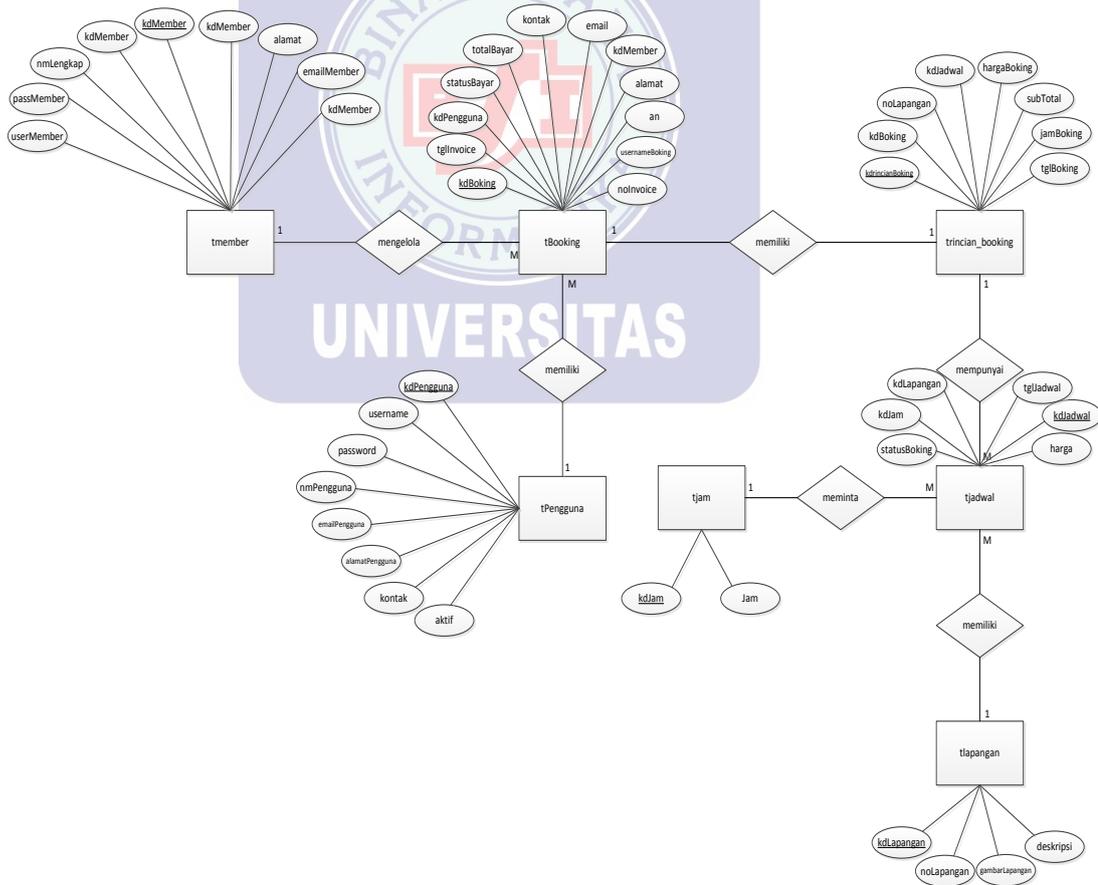
Menguraikan secara rinci setiap rancangan dokumen masukan yang digunakan dalam sistem dengan uraian parameter-parameter dokumen tersebut dengan parameter-parameter dokumennya sebagai berikut :

1. Nama Dokumen	: <i>Invoice</i> pemesanan
Fungsi	: Bukti pemesanan lapangan
Sumber	: Sistem
Tujuan	: Pelanggan
Media	: Cetak
Jumlah	: 1 (Satu)
Frekuensi	: Setiap kali Pemesanan lapangan
Bentuk	: Lihat Lampiran B.1

- 2. Nama Dokumen : Laporan Transaksi
- Fungsi : Bukti Laporan Transaksi
- Sumber : Sistem
- Tujuan : Pemilik
- Media : Cetak
- Jumlah : 1 (Satu)
- Frekuensi : Setiap kali ingin memuat Laporan Transaksi
- Bentuk : Lihat Lampiran B.2

3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

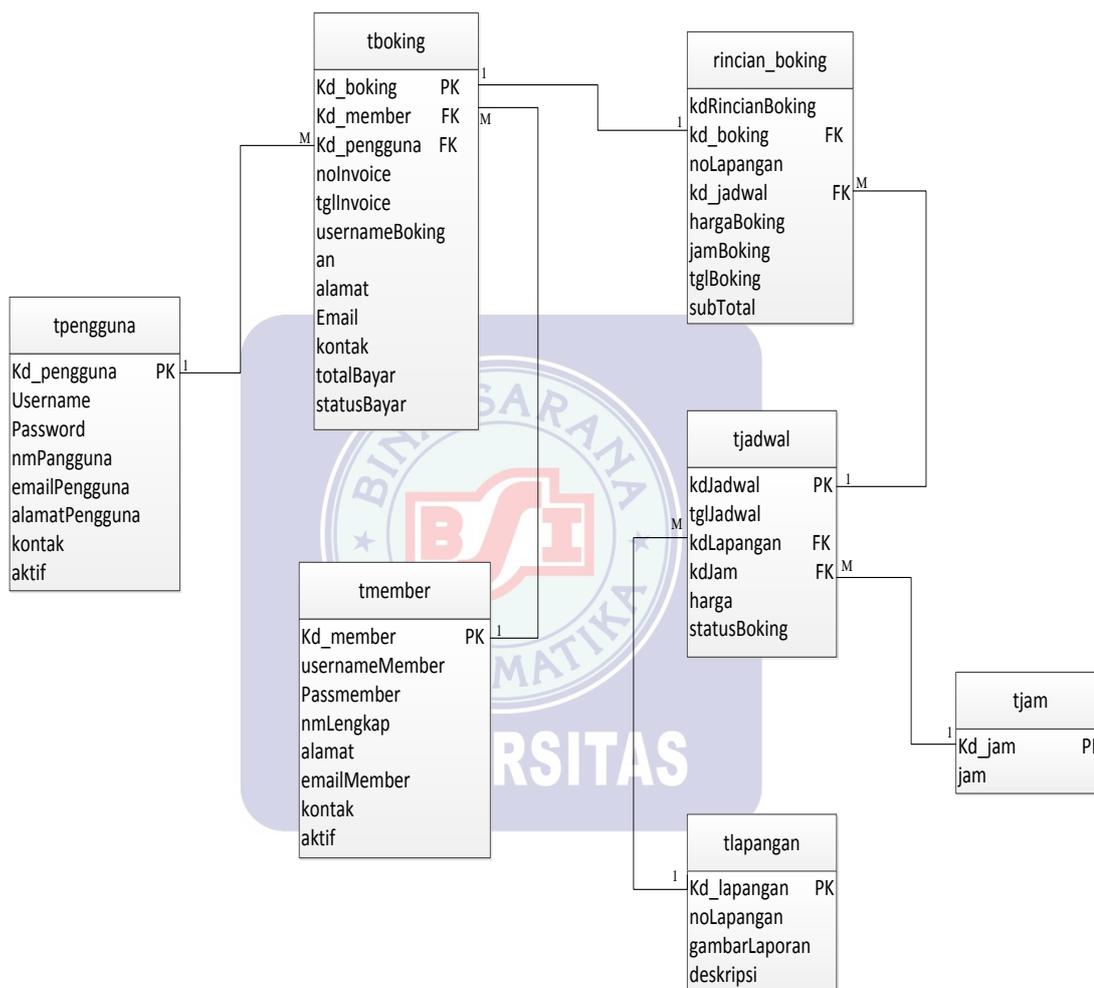
3.4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar III.2
Entity Relationship Diagram Pemesanan Lapangan Futsal

3.4.2 Logical Relational Structure (LRS)

Logical Record Structure ini digunakan untuk menentukan kardinalitas jumlah tabel, *primary key* (PK), dan *foreign key* (FK). Adapun gambar dan penjelasan mengenai hubungan *Logical Record Structure* adalah sebagai berikut:



Gambar III.3
Logical Relational Structure Pemesanan Lapangan Futsal

3.5 Spesifikasi File

Pesifikasi *file* yang digunakan dalam perancangan program pemesanan lapangan futsal berbasis web ini terdiri dari satu *database*, diantaranya :

1. Spesifikasi File Pengguna

Nama File : tpengguna

Akronim : pengguna

Fungsi : Menyimpan data pengguna
 Tipe File : Master
 Organisasi File : *Indexed Sequential*
 Akses File : *random*
 Media : *Hard Disk*
 Panjang Record : *127 byte*
 Kunci Field : kdPengguna
 Software : *xampp*

Tabel III.1
Spesifikasi file pengguna

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kd Pengguna	kdPengguna	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	User name	username	<i>Varchar</i>	25	
3	Password	password	<i>Varchar</i>	25	
4	Nm Pengguna	nmPengguna	<i>Varchar</i>	25	
5	Email Pengguna	emailPengguna	<i>Varchar</i>	25	
6	Alamat Pengguna	alamatPengguna	<i>Varchar</i>	25	
7	Kontak	Kontak	<i>Varchar</i>	15	
8	Aktif	Aktif	<i>Char</i>	1	

2 . Spesifikasi file *Member*

Nama File : tmember
 Akronim : *member*
 Fungsi : Menyimpan data *member*
 Tipe File : Master
 Organisasi File : *Indexed Sequential*
 Akses File : *Random*
 Media : *Hard Disk*
 Panjang Record : *127 byte*
 Kunci Field : kdMember
 Software : *xampp*

Tabel III.2
Spesifikasi file *Member*

No	Elemen data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kd member	kdMember	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	User member	usermember	<i>Varchar</i>	25	
3	Pass member	passmember	<i>Varchar</i>	25	
4	Nm lengkap	nmLengkap	<i>Varchar</i>	25	
5	Alamat	Alamat	<i>Text</i>		
6	Email member	emailMember	<i>Varchar</i>	25	
7	Kontak	Kontak	<i>Varchar</i>	15	
8	Aktif	Aktif	<i>Char</i>	1	

3 . Spesifikasi File Lapangan

Nama File	: tlapanan
Akronim	: lapangan
Fungsi	: Menyimpan data lapangan futsal
Tipe File	: Master
Organisasi File	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses File	: <i>Random</i>
Media	: <i>Hard Disk</i>
Panjang Record	: 32 bytes
Kunci Field	: kdLapangan
Software	: <i>xampp</i>

Tabel III.3

Spesifikasi file lapangan

No	Elemen data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kd lapangan	kdLapangan	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	No lapangan	noLapangan	<i>Varchar</i>	20	
3	Gambar lapangan	gambarLapangan	<i>Varchar</i>	1	
4	Deskripsi	Deskripsi	<i>Longtext</i>		

4 . Spesifikasi File *Booking*

Nama File : tbooking
 Akronim : *booking*
 Fungsi : Menyimpan data *booking*
 Tipe File : Master
 Organisasi File : *Indexed Sequential*
 Akses File : *Random*
 Media : *Hard Disk*
 Panjang Record : 135 byte
 Kunci Field : kdBooking
 Software : *xampp*

Tabel III.4
Spesifikasi file booking

No	Elemen Data	Akrononim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kd booking	kdBooking	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Kd pengguna	kdPengguna	<i>Varchar</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3	Kd member	kdMember	<i>Varchar</i>	11	<i>Foreign Key</i>
4	Username booking	usernameBooking	<i>Varchar</i>	25	
5	Tgl invoice	tglInvoice	<i>Date</i>		
6	No invoice	noInvoice	<i>Varchar</i>	11	
7	An	An	<i>Varchar</i>	25	
8	Alamat	Alamat	<i>Text</i>		
9	Email	Email	<i>Varchar</i>	25	
10	Kontak	Kontak	<i>Varchar</i>	15	
11	Total bayar	Totalbayar	<i>Double</i>		
12	Status bayar	Statusbayar	<i>Char</i>	1	

5 . Spesifikasi File Jadwal

Nama File : tJadwal
 Akronim : Jadwal Lapangan
 Fungsi : Menyimpan data Jadwal Lapangan
 Tipe File : Master
 Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : *Random*
 Media : *Hard Disk*
 Panjang Record : *27 bytes*
 Kunci Field : *kdJadwal*
 Software : *xampp*

Tabel III.5
Spesifikasi file Jadwal

No	Elemen data	Akronim	Tipe	Panjang	keterangan
1	Kd Jadwal	kdJadwal	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Tgl Jadwal	tglJadwal	<i>Date</i>		
3	Kd Lapangan	kdLapangan	<i>Varchar</i>	5	<i>Foreign Key</i>
4	Kd Jam	kdJam	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>
5	Harga	Harga	<i>Double</i>		
6	Status Booking	statusBooking	<i>Char</i>	1	

6 . Spesifikasi File Rincian *Booking*

Nama File : *trincian_booking*
 Akronim : *rincian booking*
 Fungsi : *Menyimpan data rincian booking*
 Tipe File : *Master*
 Organisasi File : *Indexed Sequential*
 Akses File : *Random*
 Media : *Hard Disk*
 Panjang Record : *56 bytes*
 Kunci Field : *kdRincianBooking*
 Software : *xampp*

Tabel III.6
Spesifikasi file Rincian Booking

No	Elemen data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kd rincian booking	kdRincianBooking	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Kd booking	kdBooking	<i>Int</i>	5	
3	No Lapangan	noLapangan	<i>Int</i>	5	
4	Kd jadwal	kdJadwal	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>

5	Harga booking	hargaBooking	Double		
6	Jam booking	jamBooking	Varchar	15	
7	Tgl booking	tglBooking	Varchar	15	
8	Sub total	subTotal	Double		

7 . Spesifikasi File Jam

Nama File	: tjam
Akronim	: kdJam
Fungsi	: Menyimpan data Jam penyewaan
Tipe File	: Master
Organisasi File	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses File	: <i>Random</i>
Media	: <i>Hard Disk</i>
Panjang Record	: <i>25 bytes</i>
Kunci Field	: kdJam
Software	: <i>xampp</i>

Tabel III.7
Spesifikasi file data Jam

No	Elemen data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kd Jam	kdJam	<i>int</i>	5	<i>Primary key</i>
2	Jam	<i>Jam</i>	<i>Varchar</i>	20	

3.6. Spesifikai Komputer

Spesifikasi sistem komputer ini akan membahas tentang spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan website pemesanan lapangan futsal.

1. Kebutuhan *Hardware*

a. Laptop

1.processor : intel(R) celeron(R) CPU N3050 @1.60GHz 1.60GHz

2.Ram : 2 GB

3. 64-bit *Operating System*, x64-based *processor*

4. *Mouse Optical / Touchpad*

2. *Kebutuhan Software*

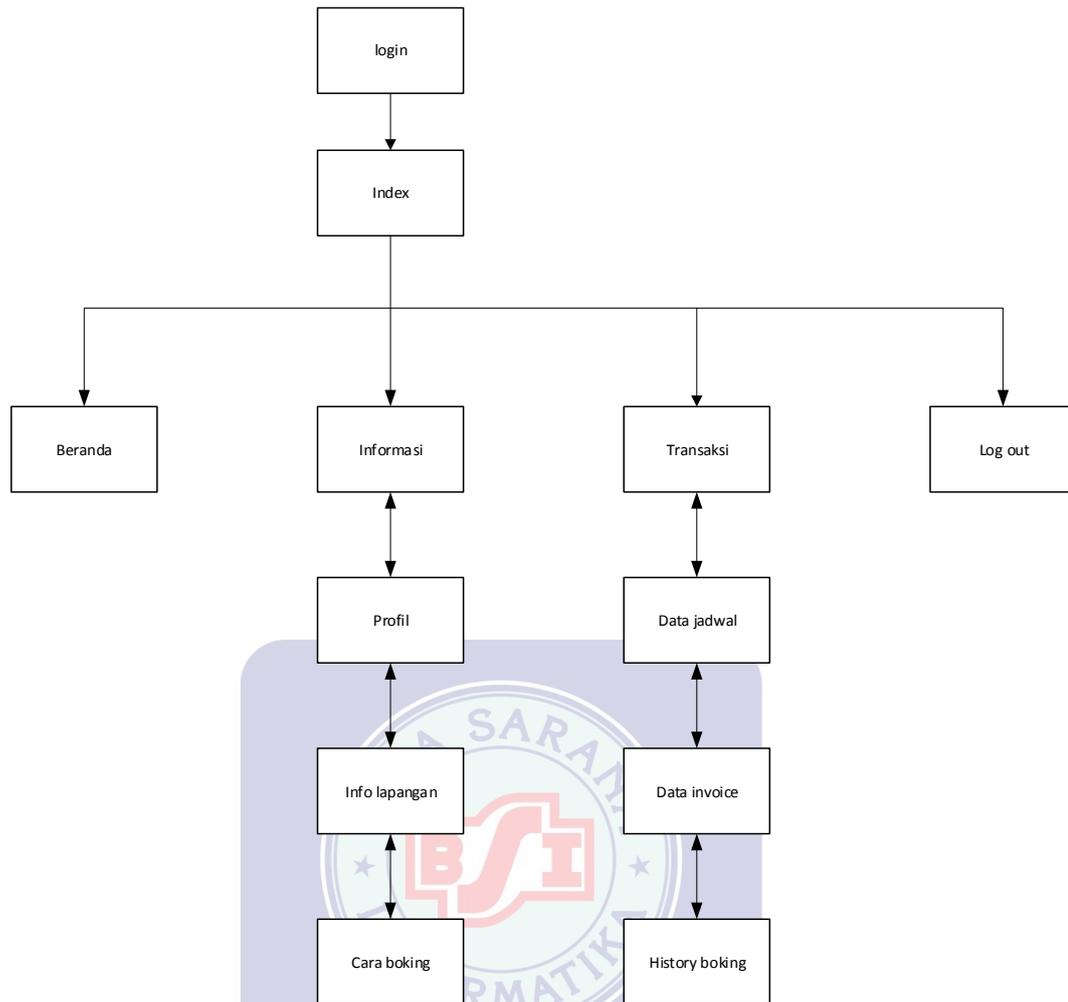
- a. *Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate 64-bit*
- b. *Web Editor : Dreamweaver CS6*
- c. *Aplikasi web server yang digunakan adalah XAMPP yang terdiri dari beberapa komponen didalamnya, yaitu:*
 - 1 *Apache : Apache Versi 3.1.0*
 2. *MySQL: MySQL Versi 3.1.0*
- d. *Aplikasi Browser : Mozilla Firefox*

3.7. **Struktur Navigasi**

Dalam program pemesanan lapangan futsal berbasis *web* penulis menggunakan struktur campuran. Yang dimaksud non linier adalah tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada *masterpage* dan *slavepage*. Didalam struktur navigasi ini memiliki 2 struktur navigasi yaitu struktur navigasi halaman *Front end (user)* dan struktur navigasi halaman *Back end (admin)*. Berikut adalah penjelasannya:

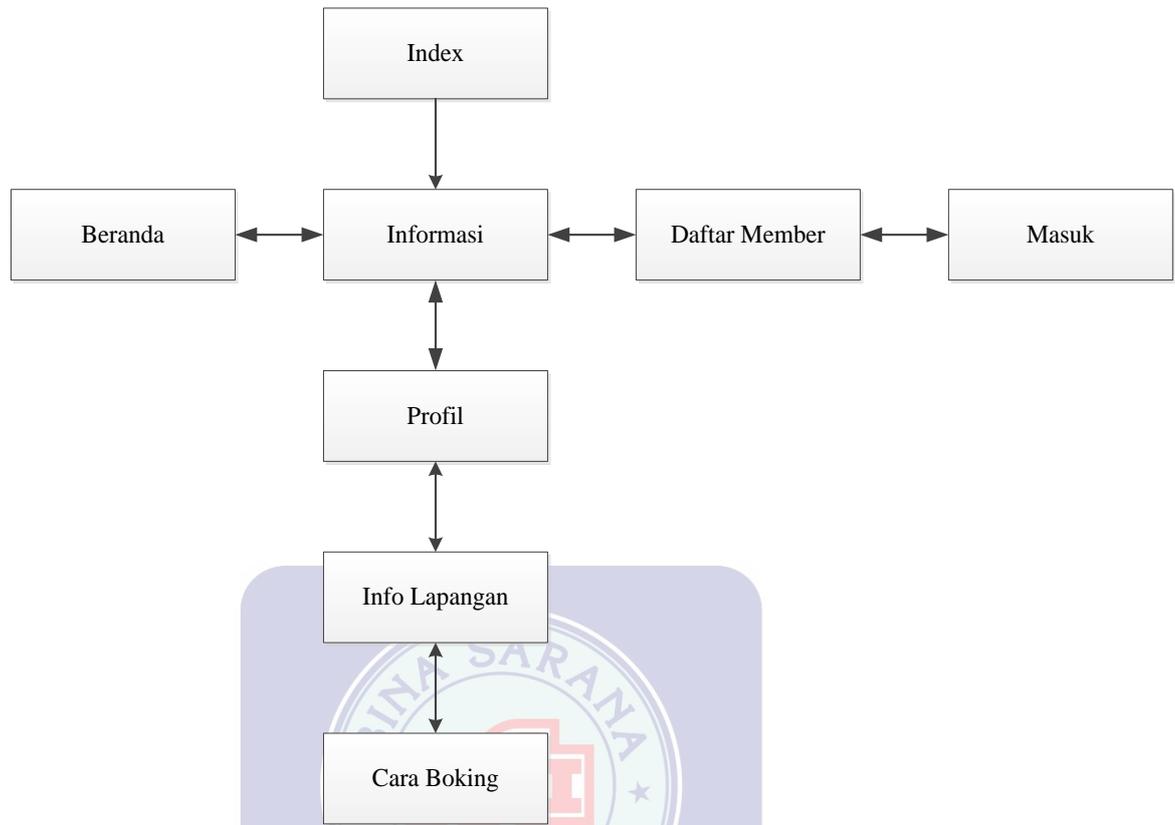
1. Struktur Navigasi *Front End* member

Berikut ini adalah rancangan struktur navigasi halaman *front end (user)*. Adapun penjelasannya adalah ketika *user* ingin memesan lapangan futsal maka *user* harus *login* terlebih dahulu, bila mana *user* belum memiliki akun maka diwajibkan *user* tersebut melakukan registrasi atau melakukan pendaftaran agar bisa melakukan pemesanan lapangan futsal, Pertama kali *user login* langsung menuju halaman beranda, dimana dalam halaman ini *user* dapat mengelola menu-menu yang ada di halaman beranda seperti melakukan *booking*, melihat informasi tentang lapangan yang akan disewa, dan melihat informasi-informasi yang ada pada *website* tersebut.



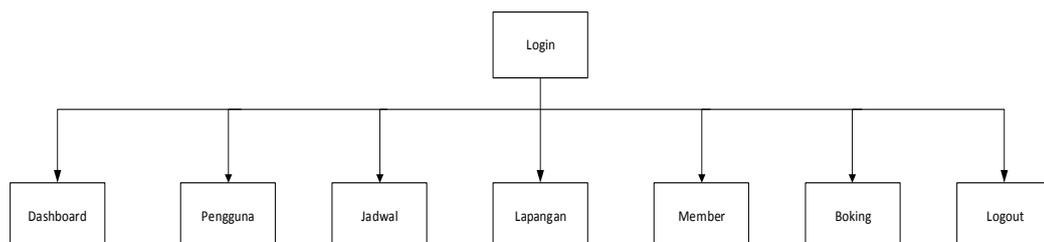
Gambar III.4
Struktur Navigasi Halaman *Member*

2. Struktur Navigasi *Front End* pengunjung



Gambar III.5
Struktur Navigasi Halaman Pengunjung

3. Struktur Navigasi *Back End* (*Admin*) Berikut ini adalah rancangan struktur navigasi halaman *Back end* (*admin*). Adapun penjelasannya adalah ketika *admin* login pertama kali langsung menuju halaman *admin*, dimana *admin* dapat mengelola menu-menu yang ada di halaman *admin* seperti kelola *admin*, kelola pesanan dan kelola apa saja yang ada pada *web* tersebut.



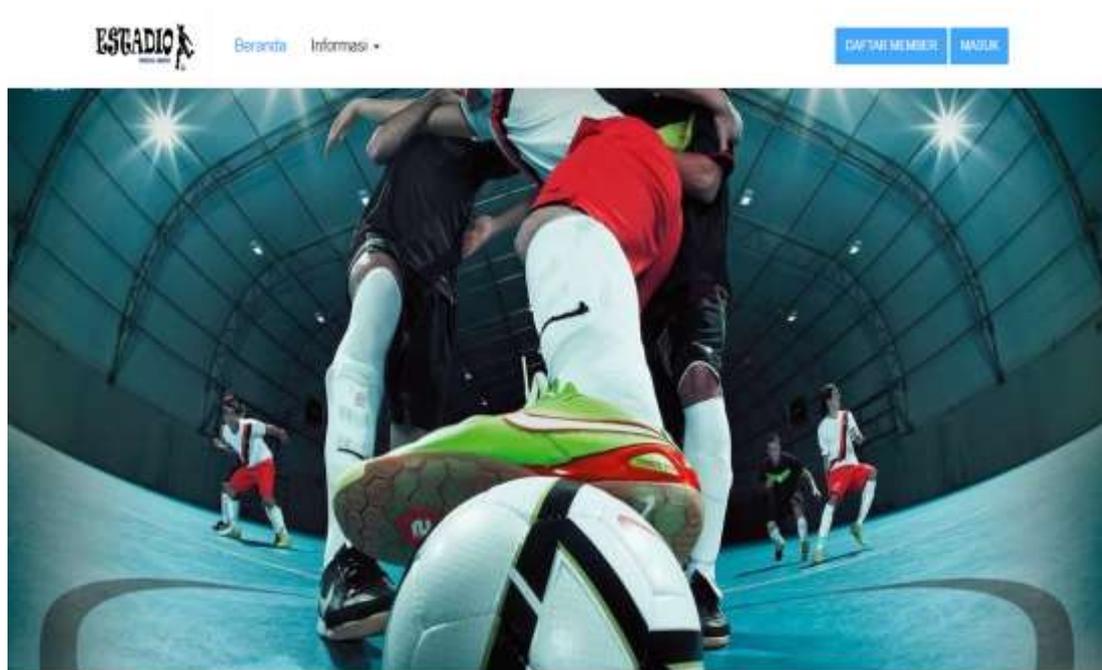
Gambar III.6
Struktur Navigasi Halaman Admin

3.8. Implementasi

Dalam tahapan ini yang penulis lakukan adalah *implementasi*, realisasi sistem berdasarkan desain yang dibuat dan bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dihasilkan sesuai dengan rancangan tahapan sebelumnya.

1. Halaman utama pengunjung

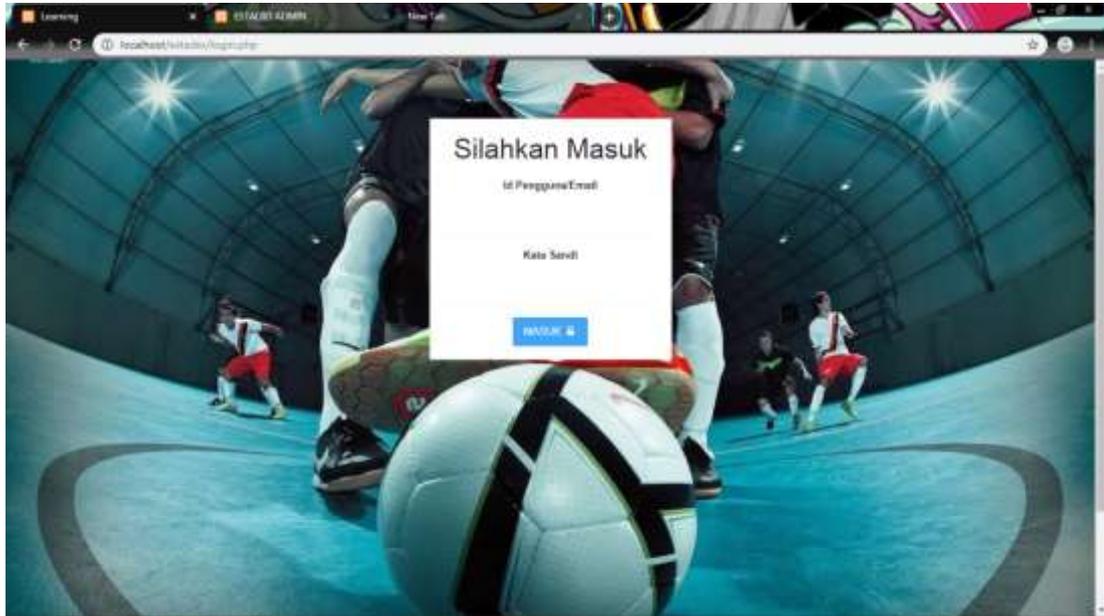
Halaman utama pengunjung hanya dapat melihat cara *booking*, *profil web*, *contact*, daftar member dan *login* yang sudah mempunyai akun :



Gambar III.7
Implementasi Halaman Pengunjung

2. Halaman *login* pengunjung

Halaman *login* ini digunakan *customer* untuk masuk kedalam *website* bila mana *customer* sudah memiliki akun :

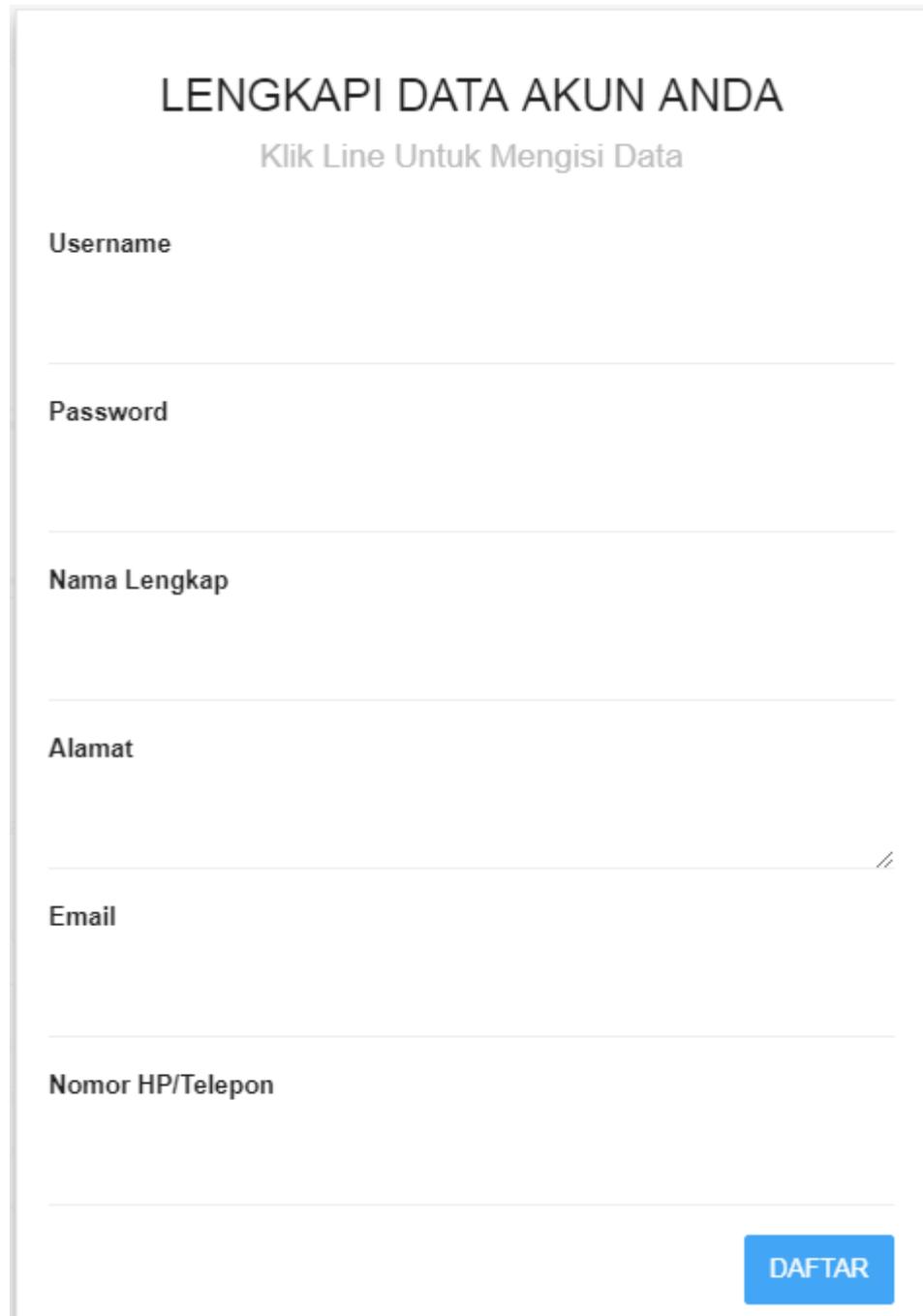


Gambar III.8
Implementasi Halaman Login Pengunjung

UNIVERSITAS

3. Halaman Daftar Pengunjung

Halaman daftar ini untuk pengunjung yang belum memiliki akun dan ingin melakukan penyewaan lapangan futsal :



LENGKAPI DATA AKUN ANDA
Klik Line Untuk Mengisi Data

Username

Password

Nama Lengkap

Alamat

Email

Nomor HP/Telepon

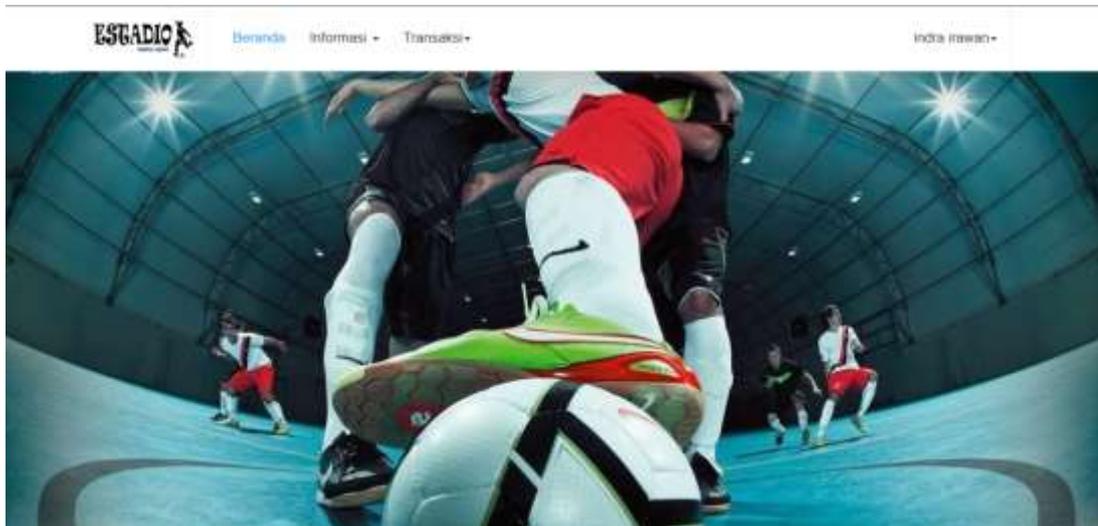
DAFTAR

Gambar III.9

Implementasi Halaman Daftar Pengunjung

4. Halaman Member

Halaman *member* ini untuk melakukan kegiatan transaksi yang tersedia di *website*:



Gambar III.10
Implementasi Halaman Member

5. Halaman daftar jadwal lapangan

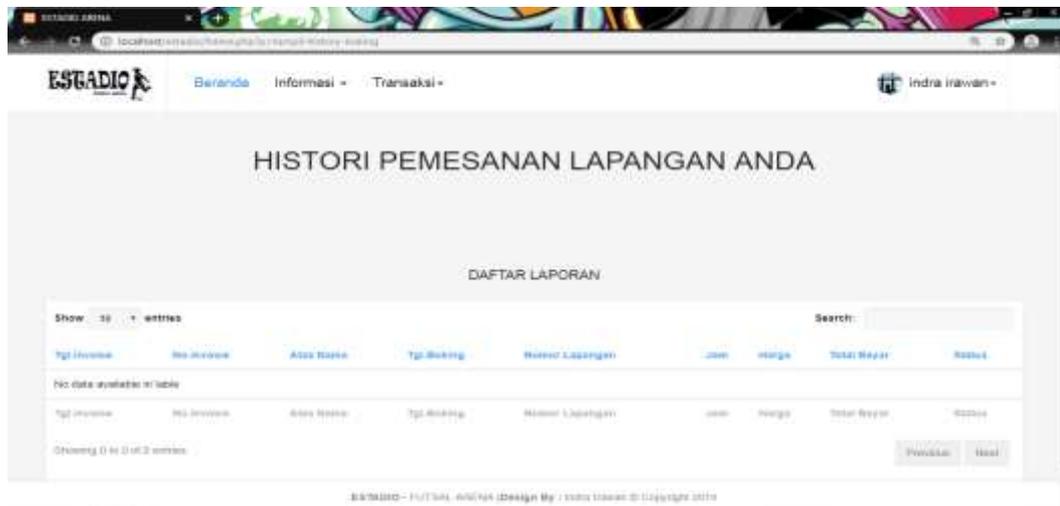
Halaman daftar jadwal lapangan ini digunakan *customer* untuk melihat jadwal-jadwal lapang yang tersedia di *website* :

No	Tgl. Jadwal	Nomor Lapangan	Jam	Harga	Status
1	01 Jan 2019	1	10:00	300.000	Sudah Dibooking
2	01 Jan 2019	1	20:00	300.000	Sudah Dibooking
3	02 Jan 2019	2	10:00	300.000	Sudah Dibooking

Gambar III.11
Implementasi Halaman Daftar Jadwal Lapangan

6. Halaman histori pemesanan lapangan

Halaman histori pemesanan lapangan ini untuk memberikan *member* histori pemesanan yang telah *member* pesan:



Gambar III.12

Implementasi Halaman Histori Pemesanan Lapangan

7. Halaman *Login Admin*

Halaman *Login Admin* ini adalah halaman yang digunakan admin untuk masuk kedalam halaman *admin*. Dalam halaman ini admin diharuskan mengisi *username* dan *password* agar dapat masuka kedalam *website*:



Gambar III.13

Implementasi Halaman Login Admin

8. Halaman Utama *Admin*

Halaman utama *admin* ini halaman yang dari bagian *back end* sebuah *website*. Halaman ini sama seperti halaman utama pada *front end*, tetapi *link-link* yang terdapat dihalaman utama *admin* berbeda dengan yang ada dihalaman *front end*:



Gambar III.14
Implementasi Halaman Utama Admin

UNIVERSITAS

9. Halaman daftar anggota pada *admin*

Halaman daftar anggota pada *admin* ini untuk melihat ada berapa *member* yang telah ter-*register* di halaman *front end* :

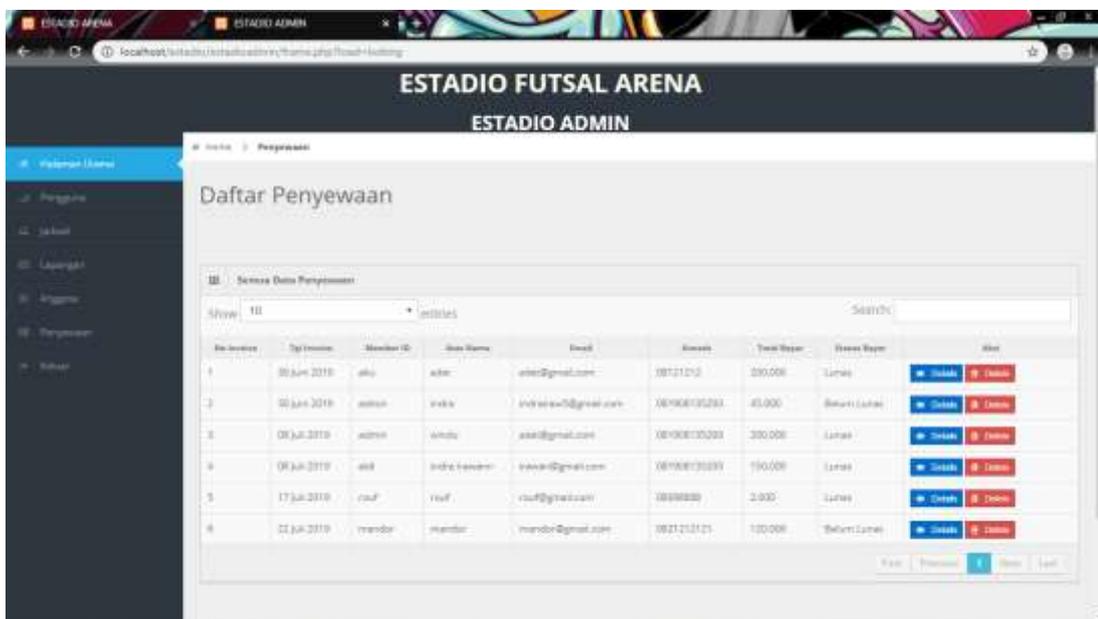


Gambar III.15
Implementasi Halaman daftar anggota pada *admin*

UNIVERSITAS

10. Halaman daftar penyewaan pada *admin*

Halaman daftar penyewaan pada *admin* ini untuk memberi informasi dan konfrimasi pesanan penyewaan lapangan oleh *admin*:



Gambar III.16
Implementasi Halaman daftar penyewaan pada *admin*

11. Halaman panduan cara penyewaan lapangan futsal

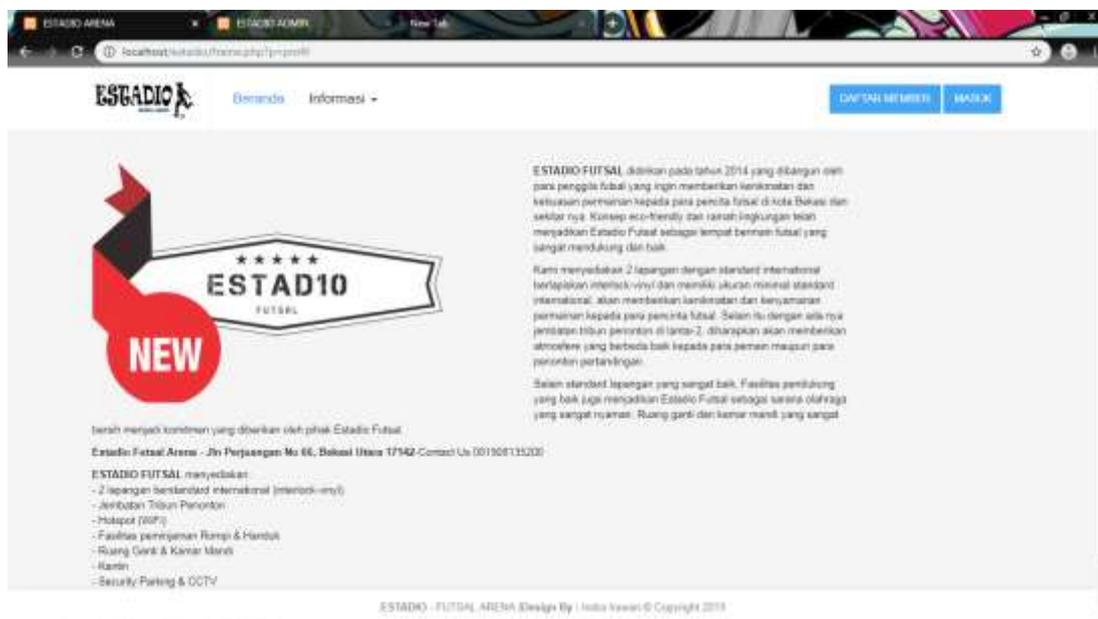
Halaman panduan ini untuk memberikan informasi terhadap pengunjung tata cara *booking*:



Gambar III.17
Implementasi Halaman panduan cara penyewaan lapangan futsal

12. Halaman *profil*

Halaman *profil* ini untuk memberi tahu kepada pengunjung tentang sejarah, *contact person* dan alamat:



Gambar III.18
Implementasi Halaman Profil

3.9. Pengujian Unit

Pengujian yang dilakukan terhadap program yang dibuat menggunakan *black box testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program untuk mengetahui kekurangan dari program dan program berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

A. Pengujian terhadap halaman *login admin*

Tabel III.8

Hasil pengujian *black box testing* pada halaman *login admin*

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak	Username (kosong)	Sistem akan menolak akses	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	Password (kosong)	masuk <i>admin</i>		
2	Mengetikkan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username :</i> (<i>admin</i>) <i>Password:</i> (<i>kosong</i>)	Sistem akan menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan “masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	<i>Username</i> tidak diisi (kosong) dan <i>password</i> diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (<i>kosong</i>) <i>Password:</i> <i>admin</i>	Sistem akan menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan “masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada <i>username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	isi(salah)	Sistem akan menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan “masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5	Mengetikkan <i>Username</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User ID: Isi</i> (<i>benar</i>) <i>Password: Isi</i> (<i>benar</i>)	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian langsung menampilkan menu utama.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

B. Pengujian pada *Login User*

Tabel III.9
 Hasil pengujian *black box testing* pada halaman *Login User*

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)	Sistem akan menolak akses masuk <i>user</i> dan menampilkan pesan “masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar”	Sesuai harapan	Valid
2	Mengetikkan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (<i>admin</i>) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>masukan username dan password dengan benar</i> ”	Sesuai harapan	Valid
3	<i>username</i> tidak diisi (<i>kosong</i>) dan <i>password</i> diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (<i>kosong</i>) <i>Password:</i> <i>Isi</i>	Sistem akan menolak untuk <i>login</i> dan menampilkan pesan “ <i>masukan username dan password dengan benar</i> ”	Sesuai harapan	Valid
4	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada	Isi (salah)	Sistem akan menolak untuk <i>login</i> dan	Sesuai harapan	Valid

	<i>username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>		menampilkan pesan “ <i>gagal login</i> ”		
5	Mengetikkan <i>Username</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User ID: Isi (benar)</i> <i>Password: Isi (benar)</i>	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian menampilkan menu utama	Sesuai harapan	Valid

C. Pengujian pada halaman penyewaan

Tabel III.10
Hasil pengujian *black box testing* pada halaman penyewaan

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Pilih lapangan dan pilih waktu tidak diisi kemudian klik tombol tambah	Pilih lapangan(kosong) Pilih waktu(kosong)	Sistem akan menolak akses tambah lapangan dan menampilkan jam tidak dikenal	Sesuai harapan	<i>Valid</i>