

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN  
FUTSAL REAGEN DI KOTA JAMBI BERBASIS WEB**



**Oleh:**

**DEVA ARDHANA SAPUTRA**

**701190067**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
JAMBI 2023**

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN  
FUTSAL REAGEN DI KOTA JAMBI BERBASIS WEB**



**Oleh:**

**DEVA ARDHANA SAPUTRA**

**701190067**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi  
Sebagai persyaratan untuk mendapatkan  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
JAMBI 2023**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

NOTA DINAS

Jambi, September 2023

**Kepada**  
**Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi**  
**UIN Sulthan Thaha Saifuddin di Jambi**

**Assalamualaikum. wr. wb.**

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

**Judul** : Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web  
**Nama** : Deva Ardhana Saputra  
**NIM** : 701190067  
**Jurusan** : Sistem Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin untuk diujikan dalam Sidang Munaqsyah.

**Wassalamualaikum. wr.wb.**

**Pembimbing I,**



**M. Yusuf, S.Kom., M.S.I**

**NIP/NIDN:2014028804**

## NOTA DINAS

Jambi, 21 September 2023

**Kepada**

**Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin di Jambi**

Assalamualaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

**Judul** : Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web

**Nama** : Deva Ardhana Saputra

**NIM** : 701190067

**Jurusan** : Sistem Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin untuk diujikan dalam Sidang Munaqsyah.

Wassalamualaikum. wr.wb.

Pembimbing II,



Mutamasikin, M.Kom  
NIP/NIDN:199004092019031014

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Lintas Jambi Ma. Bulian Km. 16 Sei. Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi 36363  
Telp/Fax : (0741) 584118 Web. <https://uinjambi.ac.id>/email : [mail@uinjambi.ac.id](mailto:mail@uinjambi.ac.id)

### PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor : B- /D.VII/PP.009/08/2023

Skripsi/ Tugas Akhir dengan Judul : "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web"

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Deva Ardhana Saputra

NIM : 701190067

Telah dimunaqasahkan pada : 02 Oktober 2023

Nilai Munaqasah : 89,95

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

#### TIM MUNAQASAH :

Ketua Sidang



Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si  
NIP. 197603032005012005

Penguji I

Andreo Yudertha, ST., M. Eng  
NIP. 198907262020121006

Penguji II

Heru Kurniawan, M.Kom  
NIDN: 2029079003

Pembimbing I

M. Yusuf, S.Kom., M.S.I  
NIDN: 2014028804

Pembimbing II

Mutamassikin, M.Kom  
NIP.199004092019031014

Sekretaris Sidang

Mutamassikin, M.Kom  
NIP.199004092019031014

Jambi, 05-10-2023

Dean Fakultas Sains dan Teknologi



Iskandar, M.Pd., M.Si., MH., Ph. D  
NIP.197512242009121001

## HALAMAN KEASLIAN NASKAH

### PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Deva Ardhana Saputra

NIM : 701190067

Jurusan : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

#### **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL REAGEN DI KOTA JAMBI BERBASIS WEB**

Merupakan skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi adalah hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.



Jambi, 06 Oktober 2023

Deva Ardhana Saputra

701190067

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alaamin, Segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Tugas akhir ini saya persembahkan dan saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan pada waktunya.

Kedua orang tua saya, kepada Alm ayahanda Ade Irwan terima kasih sudah menjadi ayah yang terbaik buat saya, kepada ayah Drs. H.

Bukhari Katutu, M.M., yang sudah mau menerima dan membesarkan saya hingga detik ini, dan kepada Ibu saya yang tercinta, Ibu Holipah yang telah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, cinta, dan perjuangan yang luar biasa, terima kasih sudah berjuang hingga detik ini untuk memberikan yang terbaik kepada saya, baik secara materi maupun dukungan moral. Satu hal yang harus Ayah dan Ibu ketahui bahwa saya sangat menyayangi dan mencintai kalian berdua. Tolong hidup untuk lebih lama didunia ini, izinkan saya untuk mengabdikan dan membalas semua pengorbanan yang telah kalian lakukan hingga saat ini.

Adik dan mba saya, Della Octaviani dan Elsa febrina yang selalu memberikan do'a, dorongan dan semangat hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Rekan-rekan Mahasiswa/I Sistem Informasi angkatan 2019, terima kasih atas kenangan dan pengalaman selama kurang lebih 4 tahun ini.

5. Untuk semua yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

6. *Last but not least*, Terima kasih kepada diri saya sendiri Deva Ardhana Saputra karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih karna terus berusaha dan tidak menyerah. Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Terima kasih.

## MOTTO

Rasulullah bersabda : Barangsiapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”.

(HR. Muslim)

”Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim”

(HR. Ibnu Majah no. 224)



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk dapat memperoleh gelar sarjana strata satu pada Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari semua pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati atas bantuan semua pihak dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Su'aidi, MA., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Bapak Iskandar, S.Ag., M.Pd., M.S.I., Ph.D selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN STS Jambi.
3. Ibu Dr. Tanti, M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan dan Bapak Dr. Abd. Malik, M.si selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi keuangan dan Perencanaan. Fakultas Sains dan Teknologi UIN STS Jambi.
4. Ibu Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si selaku Ketua Prodi Sistem Informasi dan Bapak Mutamassikin, M.Kom selaku Sekretaris Prodi Sistem Informasi, sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama proses perkuliahan.
5. Bapak M. Yusuf, M.S.I selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mutamassikin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam pengerjaan Skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Fakultas Sains dan Teknologi UIN STS Jambi yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama proses perkuliahan.
7. Bapak, Ibu dan saudara/i yang telah mendukung dan memberikan motivasi untuk bisa sampai pada tahap ini.

8. Seluruh civitas akademik angkatan 2019 Prodi Sistem Informasi dan teman-teman seperjuangan yang telah memberi dukungan dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Almamaterku

Penulis memohon maaf jika terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis sertakan doa semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan agar berlipat ganda dan berkesan untuk mengabulkannya. Amin ya rabbal alamin. Semoga skripsi ini akan memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya.

Jambi, September 2023  
Penulis

Deva Ardhana Saputra  
701190067

## ABSTRAK

Dalam aktifitas layanan pemesanan lapangan pada reagen futsal serta aktifitas melihat jadwal yang tersedia di reagen futsal masih dilakukan secara manual atau konsumen harus datang langsung ke lapangan. Dengan ini untuk mengatasi layanan aktifitas yang masih dilakukan secara manual, maka diperlukan sebuah media informasi berbasis *website* yang dapat diakses kapan saja oleh admin lapangan atau konsumen, ataupun masyarakat umum yang ingin memesan lapangan selama tersambung dengan *internet*. Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk mengembangkan *website* yaitu dengan metode *waterfall*, dengan *framework* yang dipakai yaitu *codeigniter*.

Setelah pembuatan *website*, kemudian dilakukan tahap pengujian *website* dengan menggunakan metode *blackbox testing* dengan semua hasil pengujian berhasil serta dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan model *skala likert*, hasil dari uji kelayakan yang dilakukan menggunakan kuisioner dan didapatkan data dengan hasil rata-rata persentase 84%. Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan memungkinkan untuk menarik kesimpulan sebagai berikut: Penelitian ini menghasilkan media informasi berupa *website* pemesanan lapangan futsal reagen yang dapat membantu admin mengelola data-data, dan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan lapangan.

**Kata Kunci:** *Website* Pemesanan, Reagen. *Waterfall*

## ABSTRACT

field ordering service activities for futsal reagen and activities to view available schedules for futsal reagen are still done manually or consumers have to come directly to the field. With this, to overcome service activities that are still carried out manually, we need a website-based information media that can be accessed at any time by field admins or consumers, or the general public who want to order fields as long as they are connected to the internet. The system development method used to develop websites is the waterfall method, with the framework used, namely codeigniter.


After creating the website, the website testing stage was carried out using the black box testing method with all test results being successful and a feasibility test was carried out using a Likert scale model. The results of the feasibility test were carried out using a questionnaire and data was obtained with an average percentage of 84%. Conclusions based on the results of the research that has been carried out make it possible to draw the following conclusions: This research produces information media in the form of a futsal reagent field ordering website which can help admins manage data, and make it easier for consumers to make field orders.

**Keywords:** Ordering Website, Reagen. Waterfalls

## DAFTAR ISI

<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>3</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>8</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	5
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	21
3.5 Metode Analisis.....	22
3.6 Metode Perancangan .....	22
3.7 Metode Pengembangan Sistem .....	23
3.8 Kerangka Kerja Penelitian.....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Gambaran Umum Reagen Futsal.....	28
4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan .....	28

4.1.3	Analisis Sistem Yang Di Tawarkan.....	29
4.1.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
4.1.14	Struktur Menu <i>Website</i> .....	53
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>111</b>
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>113</b>


 Universitas Islam Jember  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

Hak cipta dimiliki oleh UIN Suntha Jambi  
 Hal yang diperbolehkan:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak, mengedarkan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

@ Hak cipta milik Universitas Trilogia Jember  
 Universitas Trilogia Jember  
 SULTHAN THALHA SAFURUDIN  
 J A M B I  
 Hak cipta dilindungi undang-undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b> Analisis sistem yang sedang berjalan .....	29
<b>Gambar 4.2</b> Analisis sistem yang ditawarkan .....	30
<b>Gambar 4.3</b> use case diagram admin .....	33
<b>Gambar 4.4</b> Use case diagram konsumen.....	34
<b>Gambar 4.5</b> Activity Diagram Login.....	37
<b>Gambar 4.6</b> Activity diagram kelola data pengguna .....	38
<b>Gambar 4.7</b> Activity diagram mengolah data booking.....	39
<b>Gambar 4.8</b> Activity Diagram mengolah data jadwal .....	40
<b>Gambar 4.9</b> Activity Diagram Website .....	41
<b>Gambar 4.10</b> Activity Diagram mengolah transaksi .....	42
<b>Gambar 4.11</b> Activity Diagram Mengolah Data Event .....	43
<b>Gambar 4.12</b> Activity Diagram Logout.....	44
<b>Gambar 4.13</b> Activity Diagram Login.....	45
<b>Gambar 4.14</b> Activity Diagram Registrasi Akun .....	46
<b>Gambar 4.15</b> Activity Diagram Jadwal .....	47
<b>Gambar 4.16</b> Activity Diagram Booking .....	48
<b>Gambar 4.17</b> Activity Diagram Pembayaran .....	49
<b>Gambar 4.18</b> Activity Diagram ubah password .....	50
<b>Gambar 4.19</b> Activity Diagram Logout.....	51
<b>Gambar 4.20</b> class diagram .....	52
<b>Gambar 4.21</b> Rancangan Form Login Admin .....	54
<b>Gambar 4.22</b> Perancangan Dashboard.....	55
<b>Gambar 4.23</b> Perancangan Menu Transaksi .....	56
<b>Gambar 4.24</b> Perancangan Menu Data Lapangan .....	56
<b>Gambar 4.25</b> Perancangan Menu Album .....	57
<b>Gambar 4.26</b> Perancangan Menu Edit Foto.....	58
<b>Gambar 4.27</b> Edit data Event.....	58

<b>Gambar 4.28</b>	Edit data kategori.....	59
<b>Gambar 4.29</b>	Perancangan Menu Slider.....	60
<b>Gambar 4.30</b>	Perancangan Menu Kontak.....	60
<b>Gambar 4.31</b>	Tampilan Utama Website.....	61
<b>Gambar 4.32</b>	Tampilan Login Pengguna.....	62
<b>Gambar 4.33</b>	Tampilan Daftar Akun.....	63
<b>Gambar 4.34</b>	Dashboard Konsumen.....	64
<b>Gambar 4.35</b>	Tampilan Event Konsumen.....	64
<b>Gambar 4.36</b>	Tampilan Menu Foto.....	65
<b>Gambar 4.37</b>	Perancangan Tampilan Profil.....	66
<b>Gambar 4.38</b>	Perancangan Ganti Password.....	66
<b>Gambar 4.39</b>	Tampilan Login Admin.....	74
<b>Gambar 4.40</b>	Tampilan Dashboard Admin.....	74
<b>Gambar 4.41</b>	Tampilan Data Transaksi.....	75
<b>Gambar 4.42</b>	Tampilan Menu Data Lapangan.....	75
<b>Gambar 4.43</b>	Menu Data Album.....	76
<b>Gambar 4.44</b>	Tampilan Menu Data Foto.....	76
<b>Gambar 4.45</b>	Tampilan Menu Data Event.....	77
<b>Gambar 4.46</b>	Tampilan Menu Kategori.....	77
<b>Gambar 4.47</b>	Tampilan Menu Slider.....	78
<b>Gambar 4.48</b>	Tampilan Menu Kontak.....	78
<b>Gambar 4.49</b>	Halaman Login Konsumen.....	79
<b>Gambar 4.50</b>	Halaman Registrasi Akun.....	79
<b>Gambar 4.51</b>	Tampilan Halaman Dashboard.....	80
<b>Gambar 4.52</b>	Tampilan Halaman Booking.....	80
<b>Gambar 4.53</b>	Tampilan Halaman Event.....	81
<b>Gambar 4.54</b>	Tampilan Halaman Foto.....	81
<b>Gambar 4.55</b>	Tampilan Halaman Profil Reagen.....	82
<b>Gambar 4.56</b>	Tampilan Halaman Keranjang Transaksi.....	82
<b>Gambar 4.57</b>	Tampilan Halaman Edit Profil.....	83

Universitas Islam Sebelas Maret  
 SURABAYA  
 J A M B I

Hak Cipta milik UIN Sunha Jember  
 Disiapkan dan Diilustrasikan oleh:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber aslinya.  
 a. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.



@ Hak cipta milik UIN Suntho Jambi  
 Tidak diperjual belikan kembali  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b> Aktor Use Case.....	34
<b>Tabel 4.2</b> Deskripsi Use Case Admin.....	35
<b>Tabel 4.3</b> Deskripsi Use Case Konsumen .....	36
<b>Tabel 4.4</b> Struktur menu Website.....	53
<b>Tabel 4.5</b> Rancangan Tabel User.....	67
<b>Tabel 4.6</b> Tabel Booking .....	68
<b>Tabel 4.7</b> Tabel Jam .....	68
<b>Tabel 4.8</b> Tabel Transaksi .....	69
<b>Tabel 4.9</b> Tabel Album.....	69
<b>Tabel 4.10</b> Tabel Bank .....	70
<b>Tabel 4.11</b> Tabel Company .....	70
<b>Tabel 4.12</b> Tabel Diskon .....	71
<b>Tabel 4.13</b> Tabel Event.....	71
<b>Tabel 4.14</b> Tabel Foto.....	72
<b>Tabel 4.15</b> Tabel Kategori.....	73
<b>Tabel 4.16</b> Tabel Kontak .....	73
<b>Tabel 4.17</b> Pengujian Halaman Login .....	84
<b>Tabel 4.18</b> Pengujian Halaman Menu Utama.....	85
<b>Tabel 4.19</b> Pengujian Halaman Menu Konsumen.....	85
<b>Tabel 4.20</b> Pengujian Halaman Lapangan.....	88
<b>Tabel 4.21</b> Pengujian Halaman Menu Album .....	90
<b>Tabel 4.22</b> Pengujian Halaman Foto .....	92
<b>Tabel 4.23</b> Pengujian Halaman Data <i>Event</i> .....	94
<b>Tabel 4.24</b> Pengujian Halaman Kategori.....	96
<b>Tabel 4.25</b> Pengujian Halaman Slider .....	98
<b>Tabel 4.26</b> Pengujian Halaman Kontak.....	100
<b>Tabel 4.27</b> Skala Likert .....	103
<b>Tabel 4. 28</b> Kategori Kelayakan.....	103
<b>Tabel 4.29</b> Pengujian user .....	104

**Tabel 4.30** Hasil Pengujian.....

 <b>UNIVERSITAS ISLAM AL-FARUQ</b> <b>SULTHAN THAHA SAIFUDDIN</b> <b>J A M B I</b>	<b>Hak cipta milik UIN Sutha Jambi</b>	<b>State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi</b>
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,</li><li>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi</li></ol></li><li>2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi</li></ol>		

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

### A. Identitas Diri

Nama : Deva Ardhana Saputra  
Jenis Kelamin :Laki-Laki  
Tempat/Tanggal Lahir :Jambi, 05 September 2001  
Alamat :Jl.Brigjend Katamso, Lr. Raja Batu,  
Rt 10, Kelurahan Tanjung Pinang,  
Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi  
Email :devaardhanasaputra@gmail.com  
Hp :085268869607



### B. Riwayat Pendidikan

#### 1. Pendidikan Formal :

- |                              |                   |
|------------------------------|-------------------|
| a. TK BHAYANGKARI KOTA JAMBI | Tahun : 2006-2007 |
| b. SD NEGERI 28 KOTA JAMBI   | Tahun : 2007-2013 |
| c. SMP NEGERI 6 KOTA JAMBI   | Tahun : 2013-2016 |
| d. SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI   | Tahun : 2016-2019 |

motto hidup:

“Dengan pendidikan kamu bisa mengubah dunia”.

“Hiduplah seakan akan kamu mati besok, belajarlh seakan akan kamu hidup selamanya”.

Jambi, 6 Oktober 2023

**Deva Ardhana Saputra**

NIM: 701190067



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi  
Stree Islamika University of Sumatra

# BAB I PENDAHULUAN

## 1. Latar Belakang Masalah

Menurut (Wamandaka Wardani, 2022) kebutuhan akan teknologi dan informasi sangat tinggi untuk membantu berbagai jenis bidang pekerjaan manusia. Teknologi Informasi ditujukan untuk membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini membuat masyarakat bisa membaca berita seputar olahraga melalui *website* seperti Bola.com, BolaSport.com dan lainnya.

Teknologi informasi dan komunikasi telah membawa arus perubahan besar dalam kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan TIK di era globalisasi sekarang, telah mengubah cara pandang dan pola pikir masyarakat dunia yang menuntut adanya percepatan dan efisiensi kerja. Saat ini teknologi sudah merambah ke dunia olahraga, teknologi dalam olahraga bisa digunakan dalam menjerial, pendataan profil atlit, proses latihan dan penayangan pertandingan dalam dunia digital baik *online* ataupun *offline* (Achmed Alfa Rizal dkk, 2018).

Pemanfaatan teknologi dalam olahraga dari tahun ke tahun diberbagai negara maju atau atlit professional mengalami perubahan dan peningkatan yang signifikan. Salah satu contoh yang menjadi perkembangan saat ini adalah pada bidang olahraga futsal. Olahraga futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sedang populer akhir-akhir ini.

Seiring berkembangnya olahraga futsal di era digital pada saat ini, maka memberi peluang pada sektor bisnis digital. Dalam dunia bisnis digital yang menggunakan fasilitas *internet* akan memberi kemudahan kepada konsumen dalam mengakses berbagai layanan yang disediakan. Salah satu perkembangan bisnis digital adalah usaha penyewaan lapangan futsal berbasis *website*.



Hal ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi di Indonesia semakin berkembang, sehingga berdampak pada meningkatnya perkembangan ekonomi digital pada saat ini. Dengan adanya perkembangan ekonomi digital dapat memungkinkan muncul nya model bisnis baru, integrasi antar sektor bisnis, serta perubahan model bisnis pada sektor yang sudah ada (Sindy, 2021).

Dari hasil observasi yang dilakukan pengelolaan bisnis penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara manual yakni penyewa datang langsung ke lokasi lapangan futsal kemudian pengelola mencatat secara manual tanpa memberi tanda bukti uang muka kepada penyewa, hanya dengan cara ini membuat pelanggan bisa datang untuk melakukan *booking* lapangan. Serta proses pembayaran yang masih belum bisa dilakukan secara online.

Dari hasil observasi tersebut maka muncul sebuah ide dan peluang untuk merancang website berupa sistem informasi untuk menunjang proses penyewaan lapangan futsal. Menurut (A Merdekawati, 2019) penyewaan lapangan futsal adalah sebuah usaha penyewaan yang menyediakan pelayanan jasa penyewaan lapangan futsal.

Saat ini perkembangan tempat penyewaan lapangan futsal sudah semakin berkembang dengan cepat, hal tersebut dapat dilihat sudah semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan futsal di berbagai daerah. Sistem informasi berbasis *website* untuk pemesanan lapangan yang lebih efektif dan efisien. Metode pemesanan dengan pertemuan langsung, janji ditelepon, dan penjadwalan dibuku tulis semuanya akan dihapus dan digantikan oleh sistem ini.

Dari hasil mini riset yang telah dilakukan oleh penulis pada reagen futsal, untuk itu dalam skripsi ini akan merancang sistem berbasis web untuk menangani masalah pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan serta pembayaran. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan futsal melakukan pendataan.

Disamping itu, pihak customer atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut. Berdasarkan kendala tersebut maka

dibutuhkan sistem *website* pemesanan lapangan futsal, *website* ini dapat membantu konsumen untuk melihat jadwal lapangan, serta dapat memesan sesuai waktu yang diinginkan. *Website* ini juga di rancang agar admin lapangan futsal dapat mengatur dan mengelola jadwal secara mudah.

Dari uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian pada tempat penyewaan lapangan futsal yang dituangkan kedalam penulisan topik skripsi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Website”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari berbagai uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang tersebut, penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut: Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan lapangan futsal Reagen?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hanya fokus pada sistem penyewaan lapangan futsal Reagen Jambi.
2. Sistem berbasis web yang dibuat hanya memuat menu pemesanan lapangan, pembatalan, daftar pemesanan, rekapitulasi keuangan dan *setting account*.
3. Pada penelitian ini hanya sampai *prototype* nya saja.

## 1.4 Tujuan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem berbasis web untuk pemesanan, dan pembatalan penggunaan lapangan futsal.
2. Mempermudah konsumen dalam memesan lapangan.
3. Meminimalisir terhadap kehilangan data *booking* yang masih menggunakan kertas catatan.

## 1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa:

1. Mempermudah konsumen untuk menyewa lapangan futsal agar tidak datang langsung ke lapangan, hingga dapat membuang waktu jika lapangan yang ingin di sewa sudah penuh.
2. Mempermudah pengelola futsal reagen melakukan pendataan terkait masyarakat yang ingin menyewa lapangan tidak lagi menggunakan kertas catatan sehingga pengelola tidak lagi kesulitan karna ada banyak kertas yang harus dikumpulkan, sehingga perlu ketelitian agar tidak terjadi kesalahan penulisan.
3. Menghasilkan perancangan *prototype*, sehingga dapat di kembangkan oleh peneliti selanjutnya ke tahap implementasi *website*.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Kajian Pustaka

#### 2.1.1 Perancangan Sistem

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan yang lengkap. Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan suatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi.

Menurut Al Fatta Hanif dalam Aris, dkk (2016:11-26) perancangan sistem antara lain adalah desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Arif Hidayat (2015:5) perancangan sistem adalah gambaran tentang sistem yang akan di bangun. Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan sistem merupakan spesifikasi baru yang menggambarkan secara rinci untuk tahap lanjutan dari proses menganalisa sistem tersebut.

#### 2.1.2 Konsep Sistem

Sistem adalah suatu alur input-proses-output dalam suatu lingkungan tertentu. Dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa sistem merupakan suatu kesatuan menyeluruh yang didalamnya terdapat langkah-langkah atau prosedur dan komponen yang saling berhubungan serta saling bergantung dalam suatu jaringan kerja, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebuah sistem dapat dikatakan suatu kesatuan yang memiliki stabilitas untuk menerima input lalu memprosesnya dan akhirnya menghasilkan suatu output. Suatu sistem terdiri dari elemen yang bisa berbentuk individu atau bagian-bagian yang terpisah, kemudian berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu (*Dictio Community, 2022*).



### 2.1.3 Konsep Informasi

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang dikelola tentang sesuatu yang berguna bagi penerimanya. Informasi biasanya diproses terlebih dahulu agar penerima dapat dengan mudah memahami informasi yang diberikan.

Informasi dapat ditemukan dalam format dan bentuk apa pun, baik di media cetak maupun media online. Terdapat beragam informasi, seperti informasi nyata, analisis, subjektif, dan objektif. Informasi yang nyata atau faktual adalah informasi yang hanya berkaitan dengan fakta. Secara umum, jenis informasi ini jarang memberikan latar belakang rinci tentang subjek tertentu. Sedangkan informasi analisis adalah informasi yang biasanya dihasilkan oleh peneliti dalam studi tertentu (merdeka.com, 2022)

### 2.1.4 Sistem Informasi

Menurut Fridayanthie dan Charter (2016:65) sistem informasi adalah kegiatan prosedur yang di organisasikan untuk menyediakan informasi pengambilan keputusan dan pengendalian pada sebuah organisasi. Dalam istilah bahasa, sistem informasi terdiri dari sistem yang dapat diartikan sebagai kumpulan orang atau beberapa orang yang saling bekerja sama dan secara terstruktur untuk memenuhi tujuan-tujuan tertentu pada suatu organisasi (Hermawan, 2019).

Menurut (Y. Arisandy, dkk 2017) "Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna"

Dari uraian diatas dapat diketahui tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi selalu melibatkan data-data penting di mana data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi.

### 2.1.5 Penyewaan

Bergertian sewa menurut kamus besar bahasa indonesia adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh pakai dengan membayar uang dengan uang.

Menurut Richard Edy (2010) sewa-menyewa adalah suatu persetujuan dengan mana pihak satu mengikat dirinya untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak lain selama waktu tertentu, dengan pembayaran suatu harga yang sudah di setujui oleh kedua pihak.

Penyewaan yakni proses yang dicoba pelanggan dengan pengelola buat memesan suatu dengan durasi yang ditetapkan (Mubarok & Simpony, 2016). Dari hasil uraian diatas dapat dikatakan bahwa penyewaan yaitu suatu perjanjian antara satu pihak dengan pihak yang lainnya.

### 2.1.6 Website

*Website* adalah kumpulan informasi atau kumpulan page yang biasa diakses lewat jalur *internet*. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bias dengan mudah menggunakannya selama terhubung secara online pada *internet*. Secara teknis *website* adalah kumpulan dari page, yang tergabung kedalam suatu domain atau subdomain tertentu (M Hamdan Romadhon, 2021).

Menurut (Banindro, 2019) dalam bukunya menyebutkan bahwa web atau istilah *World Wide Web* (WWW) dikembangkan pertama kali oleh tim Berners-Lee pada tahun 1989, *website* tersebut resmi diluncurkan secara online pada 6 Agustus 1991. Dokumen dapat saling berkaitan melalui suatu link, web merupakan bagian dari layanan yang dapat berjalan di atas teknologi internet. Halaman web dapat diakses dengan adanya teknologi *web server* sebagai penyedia layanan web, HTML sebagai bahasa baku dan HTTP sebagai jalur pengiriman dokumen web.

## 2.2 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan data yang di pakai dalam pembuatan perancangan website ini yaitu, metode perancangan *UML (Unified Modeling Language)*. *UML (Unified Modelling Language)* merupakan suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal

mulanya *UML* diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997.

*UML* merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem yang menggunakan bahasa grafis proses pendokumentasian serta melakukan spesifikasi awal pada sistem (S Mulyani, 2016)

*Unified Modelling Language (UML)* memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa *UML* yaitu sebagai berikut :





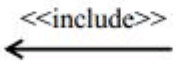
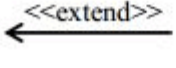
#### *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* adalah salah satu pemodelan dari berbagai jenis model diagram *UML* yang dapat menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor.

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya (2019:46) menyimpulkan bahwa, “*use case* adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor”.

Menurut Pratama (2019b), “*Use case diagram* adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua *actor*, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use case diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem. Di dalam *use case* ini akan diketahui fungsi-fungsi apa saja yang berada pada sistem yang dibuat”.

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

## 2. Activity Diagram



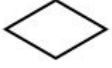



*Activity Diagram* adalah suatu pemodelan *UML* yang dapat memodelkan suatu proses yang terjadi pada sebuah sistem. Proses *diagram activity* dari suatu sistem digambarkan secara vertical. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya (2019:45) mendefinisikan bahwa, *diagram activity* memodelkan proses bisnis dan urutan aktifitas dalam

sebuah proses. Diagram ini sangat mirip dengan flowchart karena memodelkan *workflow* dari suatu aktifitas lainnya atau dari aktifitas ke status”.

Menurut Novitasari (2018) pengertian “*activity diagram* adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. *Activity diagram* di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan”.

**Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram.**

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

### 3. Class Diagram



*Class Diagram* merupakan suatu pemodelan *UML* yang digunakan untuk menggambarkan struktur dalam objek sistem. Dengan ini menunjukan *Class Object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *Class Object*.

#### 2.2.1 Metode Waterfall

Metode *waterfall* adalah suatu metode yang menggambarkan pendekatan secara sistematis atau beraturan (*step by step*) pada sebuah pengembangan *software*. Setelah tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu *planning*, permodelan, konstruksi, sebuah sistem dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Novitasari, 2018).

#### 2.2.2 Basis Data

Basis data (*database*) merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada satu media, tanpa adanya suatu kerangkapan data, sehingga mudah untuk digunakan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga apabila ada penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

Menurut (Indarajani, 2015) database atau basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi

#### 2.2.3 PHP

*PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman *opensource* yang sangat cocok digunakan untuk pengembangan *web* dan dapat di gunakan pada sebuah skripsi *HTML*. Bahasa *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman yaitu seperti *C*, *Java*, dan *perl* serta mudah untuk dipelajari.

Menurut tim EMS (2012:16) *PHP* adalah bahasa pelengkap *HTML* yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. Semua *syntax* yang

diberi sepenuhnya akan dijalankan pada *server* dan yang akan dikirimkan ke *browser* adalah hasilnya saja. Kemudian *PHP* adalah bahasa yang berbentuk *script* yang ditempatkan ke dalam *server* kemudian diproses di *server*. Hasilnya akan di kirim kepada *client* menggunakan *browser*. *PHP* dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting*, yang menyatu dengan tag-tag *HTML*, dieksekusi di *server*, dan digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis.

## 2.2.4 HTML

Menurut (Yeni Kustianingsih, 2011) *HTML* atau *Hypertext Mark up Language*) adalah text murni yang dapat dibuat dengan editor text sembarang, dokumen ini dikenal sebagai *web page*. File-file *HTML* ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian di terjemahkan oleh browser yang berada dikomputer *client* (*user*) sehingga informasinya dapat ditampilkan secara visual di komputer *user*.

## 2.2.5 Pengertian MySQL

Menurut Rulianto Kurniawan 2010 : 16) *MySQL* merupakan suatu jenis *database server* yang sangat terkenal. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS* (*Relational Database Manajement System*). *MySQL* mendukung bahasa pemrograman *PHP*.

## 2.2.6 Xampp

*Xampp* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, *xampp* merupakan kompilasi dari berbagai program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*Localhost*), yang terdiri atas program Apache *HTTP server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, *xampp* merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan web yang dinamis (Alan Nur Aditya, 2016 : 16).

## 2.2.7 Framework Code Igniter

*Framework CodeIgniter* merupakan sebuah *framework* untuk mengembangkan sebuah *website* yang dibuat dengan format atau bahasa *PHP*. Format yang dibuat ini dapat digunakan untuk membuat sistem aplikasi *website* yang kompak. *Codeigniter* juga dapat mempercepat proses pembuatan *website*, karena semua *class* dan modul yang dibutuhkan sudah ada, dan programmer

hanya tinggal menggunakannya kembali pada aplikasi *website* yang akan dibuat (Domanul, 2010).

**2.2.8 Pengujian Black Box**

Menurut (Ayuliana, 2009) *black box testing* yaitu merupakan pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak tersebut.

**2.2.9 Skala Likert**

Menurut (Mawardi, 2019) *Skala likert* pertama kali dikembangkan oleh Rensis Linkert pada taun 1932 dalam mengukur sikap masyarakat. *Skala likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative, yang berupa kata-kata antara lain : sangat setuju (SS), Setuju (S), cukup (C), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

**2.3 Penelitian Terdahulu**

**Tabel 2.3** Penelitian Terdahulu

NO	Nama/Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Kesimpulan Penelitian
1.	A. Merdekawati <sup>1</sup> , L. K. Rahayu <sup>2</sup> , W. Yulianti <sup>3</sup> (2019)	Sistem Informasi Penewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi	Kualitatif	<i>Website</i> penewaan jadwal lapangan futsal ini dibuat untuk memudahkan penyewa mengetahui jadwal lapangan futsal yang kosong, untuk memberikan kemudahan dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruhnya  
 a. Perijinan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah  
 b. Perijinan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruhnya tanpa ijin dalam bentuk apapun tanpa ijin UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunhan Thaha Saifuddin Jambi



<p>melakukan proses penyewaan lapangan futsal tanpa harus dating langsung ke tempat futsal.</p>			
<p>Penyewaan futsal merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang olahraga. Tantangan yang dimaksud dititik beratkan pada Sistem Informasi penyewaan yang masih menggunakan sistem manual, dengan menggunakan media kertas sebagai sarana penyimpanan data, sehingga apabila dibutuhkan suatu data akan memerlukan waktu yang cukup</p>	<p>Kualitatif</p>	<p>Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web</p>	<p>Maimunah<sup>1</sup>, Hariyansyah<sup>2</sup>, Galu Jihadi<sup>3</sup> (2017)</p>



UNIVERSITAS ISLAM SEBELAS MAWAR INDONESIA  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Kalijaga  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Kalijaga

@ Hak cipta milik UIN Sunan Kalijaga

State Islamic University of Sunan Thaha Saifuddin Jambi

lama untuk mencarinya dan pelayanan yang diinginkan adalah tepat, cepat dan akurat. Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka perlu adanya rancangan sistem yang terkomputerisasi, karena dengan adanya sistem yang komputerisasi maka pekerjaan akan lebih mudah, cepat dan akurat dibanding dengan menggunakan sistem yang masih manual. Sistem yang terkomputerisasi juga dapat membantu menghindari penyimpangan data dan transaksi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

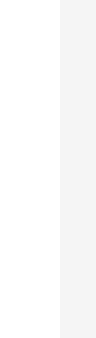
State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

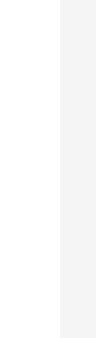


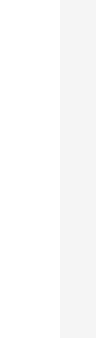
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

 <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surakarta  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surakarta</p>	<p>@ Hak cipta milik UIN Surakarta Jambi</p>		<p>penyewaan yang dapat mengakibatkan kerugian, sehingga penyewaan dapat memberikan keputusan yang baik.</p>
<p>3.</p>	<p>Heri Purwanto.  Fiqri Arya<sup>1</sup>  Nugraha<sup>3</sup>,  Mochamad  Raffnie<sup>3</sup>, Rafi  Martua  Syahputra<sup>4</sup> (2021)</p>	<p>Sistem Informasi  Penyewaan  Lapangan Futsal  Berbasis Web</p>	<p>Waterfall</p> <p>Futsal merupakan olahraga yang digemari oleh hampir semua kalangan, namun masih kebanyakan di tempat Futsal tidak mempunyai Website untuk mempermudah proses penyewaan dari jarak jauh maupun jarak dekat. Pembuatan sistem data web futsal ini diimplementasikan memakai Visual Studio Code, bahasa</p>

 <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:</li> <li>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</li> <li>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi</li> <li>2. Dilarang mempublikasi sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi</li> </ol>	<p>@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi</p>			<p>pemrograman PHP, database MySQL selaku buat penyimpanan informasi. Pembuatan pada aplikasi ini memakai metodologi waterfall.</p>
4.	<p>Rahmat Jaya<sup>1</sup>, Irfan Kusyadi<sup>2</sup> (2022)</p> <p>State Islamic University of Suthnan Thaha Saifuddin Jambi</p>	<p>Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Wilayah Cipondoh Berbasis Web</p>	<p>Kualitatif, Waterfall</p>	<p>Dengan adanya sistem informasi saat ini berbasis <i>website</i> akan semakin memudahkan bagi pemain futsal yang ingin menyewa lapangan dengan menggunakan sistem berbasis <i>website</i>. Dengan menggunakan sistem informasi berbasis <i>website</i> tersebut maka pemain yang menyewa</p>

 <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan dan menyebutkan sumber aslinya.</li> <li>2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi</li> </ol>	<p>5.</p>	<p>Rudi Khairizal<sup>1</sup>, Teguh Khristianto<sup>2</sup>, Isworo Nugroho<sup>3</sup> (2021)</p>	<p>Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Mobile</p>	<p>Waterfall</p>	<p>ewalapanganfutsa ldapatmelakukan booking, jadwallapanganfu tsal available,kondisi lapangan,waktupe nyewaanlapangan hinggatransaksipe mbayaran.Adapu ndalamrancangan sistemini menggunakan metode waterfall.</p> <p>Sistem reservasi Lapangan futsal Berbasis web dikembangkan untuk membantu memfasilitasi proses pemesanan atau penyewaan lapangan futsal. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML denganmengguna kan MySQL sebagai penyimpanan data. Tujuan dari mendesai n sisteminiuntuk memudahkan penggunamelakuk</p>
--	-----------	---	---	------------------	---

anpenyewaan lapangan futsal. Dengan adanya sistem reservasi lapangan futsal diharapkan dapat mempermudah dalam pengolahan data, penjadwalan dan pendaftaran anggota atau pelanggan. Pada akhirnya sistem ini diharapkan dapat membantu kinerja perusahaan, dan juga dapat memfasilitasi pelanggan dalam melakukan proses pemesanan.

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM SUTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis pengumpulan data atau kualitatif yang dibatasi hanya dilakukan hingga tahap perancangan *website*.

Penelitian kualitatif menekankan pada kualitas bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan bukan berasal dari kuisioner melainkan berasal dari wawancara, observasi langsung dan dokumen resmi yang terkait lainnya.

Penelitian kualitatif juga lebih mementingkan segi proses daripada hasil yang didapat. Hal tersebut disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas jika diamati dalam proses.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di lapangan Futsal Reagen yang beralamat di Payo Selincah, Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi, Jambi 36135 dan akan dilakukan selama 3 bulan. 1 (satu) bulan diperlukan untuk proses pengumpulan data, dan 2 (dua) bulan untuk proses perancangan sistem serta penyajian skripsi dan proses bimbingan.

### 3.3 Alat bantu dalam penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini mencakup perangkat keras dan perangkat lunak.

#### 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Adapun perangkat keras yang digunakan dalam merancang web penyewaan dari *website* perancangan program **“Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web”** :

- A. Laptop HP dengan prosesor Intel core i5 CPU 1.60 GHz 1.80 GHz, Ram 4GB, SSD 250GB.

## 2. Perangkat Lunak (Software)

### A. Google Chrome

Dengan browser Chrome, Anda dapat: Memperoleh hasil penelusuran yang dipersonalisasi yang langsung muncul saat Anda memasukkan teks. Menyinkronkan bookmark dan setelan di seluruh perangkat Anda. Menggunakan produk *Google Workspace*, seperti *Google Dokumen*, *Spreadsheet*, *Slide*, dan lainnya.

### B. Draw.io

*Draw.io* adalah layanan yang dikembangkan khusus membuat diagram secara *online*, dengan bermodalkan koneksi internet dan browser yang mendukung *HTML*.

### C. Visual Studio Code

Visual studio code adalah *software* code editor gratis buatan Microsoft yang bisa dijalankan di berbagai *operating system* pada perangkat desktop. Aplikasi ini mendukung hamper semua bahasa pemrograman seperti Node.js, JavaScript, TypeScript, dan lain sebagainya.

## 3.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Observasi (metode pengumpulan data)

Observasi yaitu terjun langsung ke lapangan guna melihat atau ikut dalam proses penyewaan. Melakukan Tanya jawab dengan yang punya lapangan atau yang berwenang untuk memperoleh data informasi yang diperlukan dan mengetahui alur kerja pada sistem tersebut.

### 2. Metode Wawancara

Wawancara yaitu bertanya langsung tentang sesuatu hal yang ada hubungannya dengan penelitian kepada yang mempunyai lapangan tersebut.





### 3.5 Metode Analisis

Pada tahapan metode analisis ini jenis data yang dikumpulkan adalah jenis data informasi tentang Reagen futsal, dan penulis mengaplikasikan proses riset lebih mendalam terhadap permasalahan yang tengah dialami dan mencari pemecahan yang pas buat menanggulangi kasus tersebut.

### 3.6 Metode Perancangan

Perancangan pada sesi ini peneliti merancang sistem dengan memakai tata cara UML( *United Modeling Language*) dimana didalamnya hendak dipaparkan semacam dengan *Diagram Use Cse*, *Diagram Activity*, *Diagram Class*.

#### A. Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah gambaran efek fungsionalitas yang diharapkan oleh sistem. *Diagram use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. *Diagram use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem yang akan dibuat.

#### B. Diagram Acticity

*Diagram activity* adalah diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal.

#### C. Class Diagram

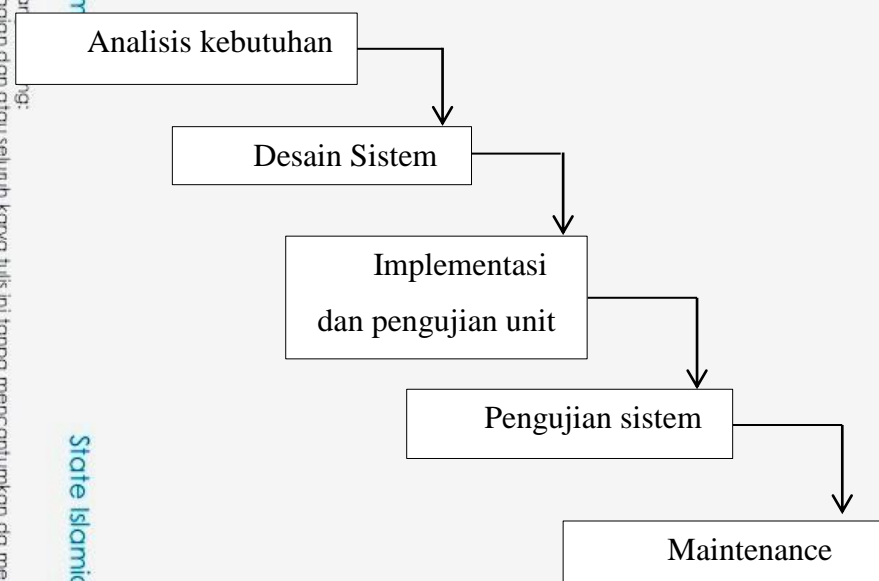
*Class diagram* atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi.



### 3.7 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan sistem adalah metode *waterfall*, karena langkah kerja metode tersebut bertahap sehingga kegiatan penelitian akan terstruktur dengan baik. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berturut dari analisis, *design*, pengodean dan pengujian.

Model *waterfall* yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.1



**Gambar 3.1** model *waterfall*

Berikut penjelasan tahapan dari metode pengembangan sistem dengan model *waterfall* adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis kebutuhan sistem

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survey, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian di analisa sehingga didapatkan data lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan *software* yang akan dikembangkan



## 2. Desain sistem

Pada tahap selanjutnya yaitu desain, desain dilakukan sebelum proses coding dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

## 3. Implementasi dan pengujian

Proses penulisan code ada ditahap ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan ke dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

## 4. Pengujian sistem

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah *software* sudah susai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

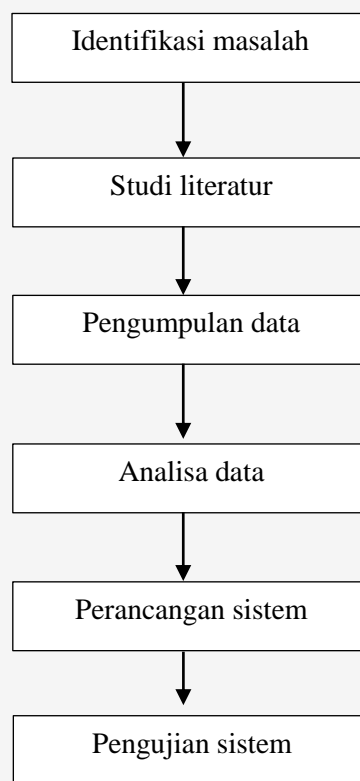
## 5. Maintenance/operasi

Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Disini *software* yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh pengguna nya.

### 3.8 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian dalam Perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal reagen di Kota Jambi berbasis web ini mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut:





**Gambar 3.2** Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan pada Gambar 3.2 Diatas, maka dapat di uraikan pembahasan masing-masing tahapan dalam penulisan sebagai berikut :

### 1. Identifikasi masalah

Pada tahap ini penulis menemukan apa saja yang jadi masalah pada sistem pengolahan data produksi pada Reagen Futsal, agar dapat menemukan permasalahan yang ada. Penulis melakukan kegiatan wawancara pada Pemilik sekaligus penjaga lapangan dan juga penelitian langsung ke Reagen futsal. Salah satu masalah yang ditemui adalah sistem penyewaan lapangan yang masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara pencatatan buku besar, Identifikasi masalah ini bertujuan agar pembuatan website ini dapat sesuai dengan sasaran dan tujuan yang diharapkan oleh penulis dan pihak Reagen Futsal.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## 2. Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian terhadap landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga *internet* untuk membantu penulis dalam menemukan landasan teori yang baik mengenai penelitian yang akan dilakukan dan pembuatan laporan. Melalui tahap ini penulis lalu menemukan sebuah topik yang berkaitan dengan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web, Karena melalui Studi Literatur dapat diketahui bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi komputer sehingga lambatnya dalam pengolahan data penyewaan lapangan yang mana dengan pencatatan buku besar. Lalu penulis mengambil salah satu objek penelitian pada Reagen Futsal sebagai bahan penelitian pembuatan tugas akhir perkuliahan (skripsi).

## 3. Pengumpulan Data

Sesuai dengan topik penelitian maka untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian sebagai bahan pendukung yang sangat berguna bagi penulis maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- A. Pengamatan (Observasi), yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui secara langsung bagaimana sistem penyewaan lapangan yang sedang berjalan saat ini pada Reagen Futsal.
- B. Wawancara (interview), yaitu melakukan tanya jawab langsung dengan pemilik sekaligus penjaga lapangan futsal Reagen, untuk mendapatkan keterangan dari objek yang ingin di teliti, khususnya untuk memperoleh data yang bersipat internal.



#### 4. Analisa Data

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi masalah mengenai sistem pengolahan data yang sedang berjalan dan memberikan usulan yang dapat dijadikan sebagai perbaikan dari kelemahan-kelemahan yang ada.

#### 5. Perancangan Sistem

Segala sesuatu yang akan kita kembangkan seharusnya memiliki kerangka kerja penelitian, demikian pula dengan langkah-langkah perancangan sistem/perangkat lunak. Adapun metode yang penulis gunakan dalam pembuatan laporan penulisan ilmiah adalah metode *design sprint* dengan metode perancangan *UML*.

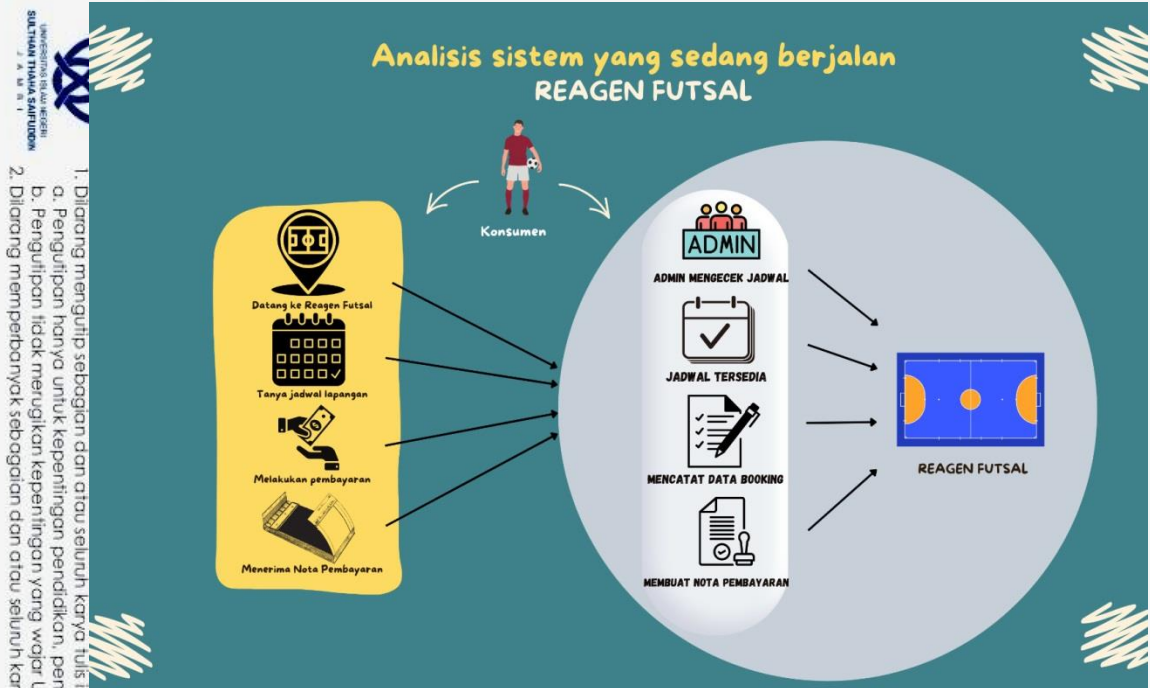
#### 6. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan suatu hal yang penting dalam membuat suatu website, pengujian sistem bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada website yang akan diuji.

Pengujian website menggunakan metode *Black Box Testing*. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak atau website yang dibuat. Adapun tujuannya yaitu pengujian proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Pengujian Black Box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

- a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- b. Kesalahan interface
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- d. Kesalahan kinerja inisialisasi dan kesalahan terminasi





Gambar 4.1 Analisis sistem yang sedang berjalan

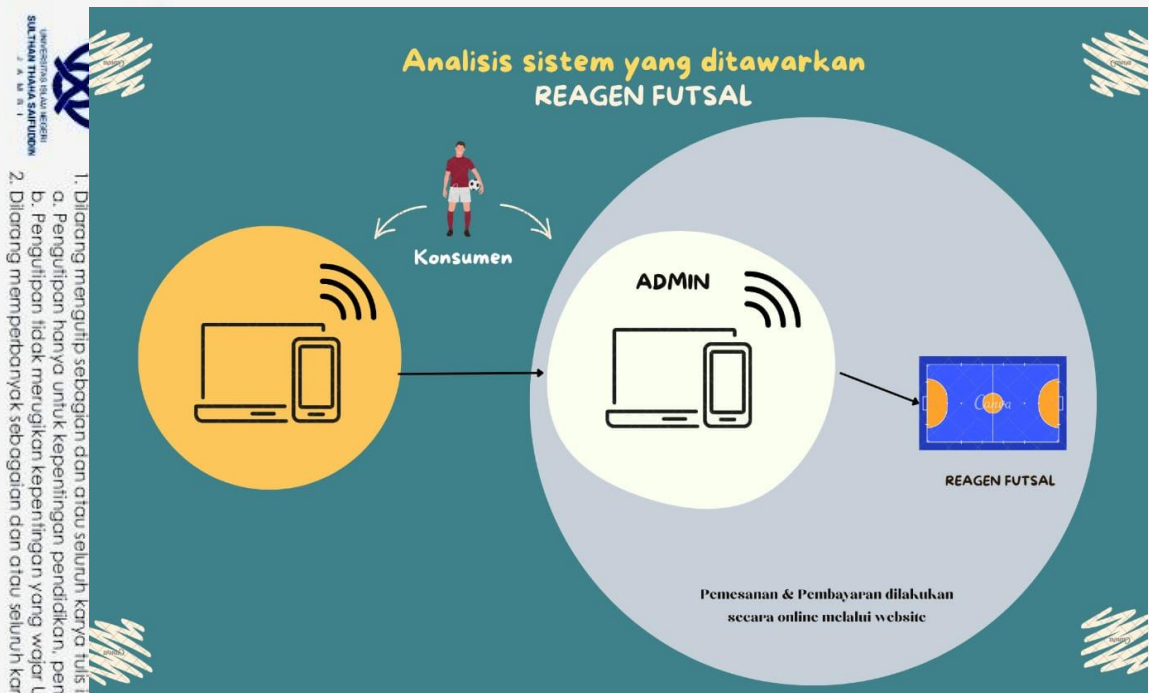
### 4.1.3 Analisis Sistem Yang Di Tawarkan

Berdasarkan pada sistem yang berjalan pada saat ini masih terdapat kelemahan, maka dari itu peneliti membuat solusi yang akan ditawarkan pada reagen futsal, solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah suatu perubahan sistem informasi penyewaan dimana sistem penyewaan pada reagen futsal ditawarkan dalam bentuk *digital* yang ditampilkan berupa *website*, dimana melalui sistem *website* ini konsumen dapat dimudahkan untuk mendapatkan informasi berupa jadwal lapangan yang tersedia untuk disewa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber atau dengan cara lain. 2. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

Universitas Sunha Jambi





**Gambar 4.2** Analisis sistem yang ditawarkan

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa solusi sistem informasi yang ditawarkan kepada reagen futsal dapat dijangkau secara global baik didalam atau diluar provinsi Jambi dengan menggunakan sistem informasi berbasis website.

Pada sistem informasi yang ditawarkan ini semua pemesanan dan pembayaran lapangan futsal dapat dilakukan secara online melalui website pemesanan lapangan reagen futsal. Dari gambar di atas sistem informasi yang ditawarkan dapat digolongkan pada warna gambar, yaitu:

1. Penjelasan warna kuning (konsumen)
  - a. Konsumen melakukan registrasi akun.
  - b. Konsumen melakukan *login* pada *website*.
  - c. Konsumen dapat mengedit profil.
  - d. Konsumen dapat melakukan pemesanan dan pembayaran secara online.
  - e. Konsumen dapat melihat riwayat *booking*.

## 2. Penjelasan warna putih (*admin*)

- a. Admin dapat melakukan edit data admin maupun pengguna.
- b. Admin dapat mengedit data lapangan.
- c. Admin dapat mengedit data foto.
- d. Admin dapat melihat data transaksi.

## 4.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan salah satu tahapan dalam pembuatan sistem. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemui dalam pembuatan sistem, serta mencari solusi untuk memecahkan masalah yang ada pada sistem yang akan dibuat. Tahap analisis digunakan untuk mengevaluasi sistem dan mendapatkan data yang diperlukan sebagai dasar untuk membangun sistem.

## 4.1.5 Perencanaan Sistem

Pada tahap perencanaan sistem, penulis mencoba untuk memahami permasalahan yang terjadi pada Reagen Futsal dan mendefinisikannya secara rinci, kemudian membuat tujuan pembuatan program dan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada Reagen Futsal. Berikut tahapan dalam perencanaan sistem :

### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu langkah awal untuk menganalisa sistem. Dalam tahap ini dapat mendefinisikan masalah yang harus dipecahkan, langkah ini dilakukan dengan mempelajari secara rinci bagaimana sistem yang sedang berjalan. Untuk mengatasi masalah yang ada, penulis membutuhkan data dari pihak Reagen futsal yang diambil dengan melakukan penelitian secara langsung ke lapangan.

## 2. Tahap Design

Tahap ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana pemecahan masalah yang di dapat pada tahap identifikasi masalah melalui pemodelan data.

Setelah data terkumpul selanjutnya penulis melakukan *design* program yang sudah dibangun dengan menggunakan alat bantu perancangan *UML (Unified Modeling Language)*, penulis menggunakan *Use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

## 3. Tahapan Implementasi

Tahapan implementasi merupakan tahap terakhir dimana desain ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman yang menghasilkan program komputer, sesuai dengan desain yang sudah di buat pada tahap desain.

### 4.1.6 Desain Sistem

Pada tahap desain sistem penulis merancang model sistem sebelum di translasikan ke dalam bahasa pemrograman dan menghasilkan program komputer berupa *website*, pada tahap desain sistem ini penulis menggunakan model perancangan *UML (Unified Modeling Language)*.

### 4.1.7 Use Case Diagram

*Use case diagram* sistem *monitoring* dalam gambar 1 terdiri dari dua actor yaitu user dan admin.

### 4.1.8 Use Case Diagram Admin

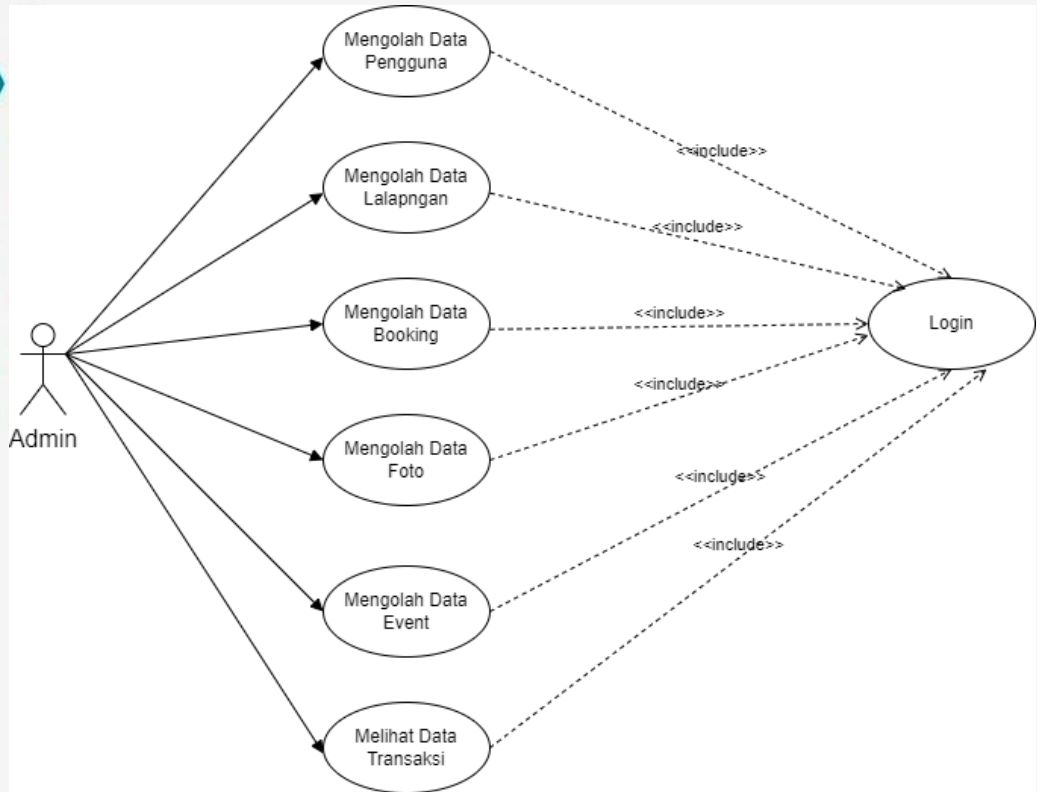
*Use case diagram admin* berupa gambaran suatu aktor yaitu khususnya admin dengan berbagai sistem yang ingin dibuat, berikut gambar use case diagram admin :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber aslinya.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi

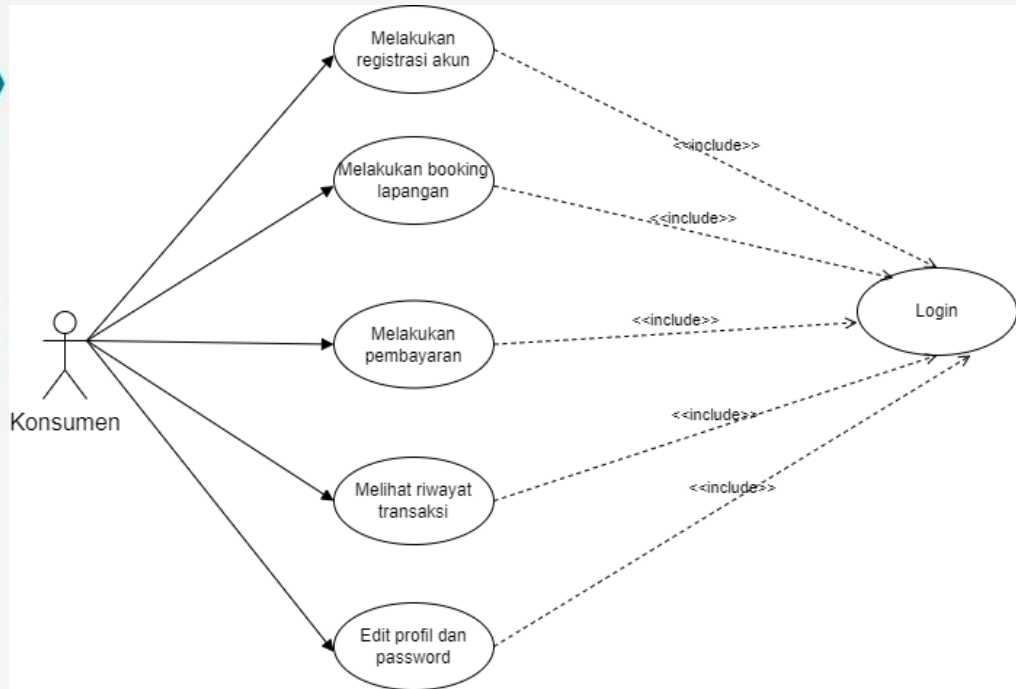
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



**Gambar 4.3** use case diagram admin

#### 4.1.9 Use Case Diagram Konsumen

*Use case diagram user* berupa gambaran suatu aktor yaitu khususnya user/pengguna dengan berbagai sistem yang ingin dibuat, berikut gambar use case diagram user :



**Gambar 4.4** Use case diagram konsumen

**Tabel 4.1** Aktor Use Case

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Orang yang bertugas sebagai pengelola data lapangan, pengelola data member, pengelola jadwal, dan mengolah aplikasi.
2.	Konsumen	Orang yang akan mengakses website untuk melihat jadwal lapangan, dan melakukan pemesanan lapangan, serta melakukan pembayaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Deskripsi *use case admin***Tabel 4.2** Deskripsi *Use Case Admin*

No	Usecase	Deskripsi
1	Login	Merupakan suatu proses untuk melakukan masuk kedalam website yang dapat dilakukan oleh admin dan konsumen.
2	Mengolah data booking	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh admin dalam mengelola data lapangan yang sudah dibooking oleh konsumen.
3	Kelola data pengguna	Merupakan suatu proses yang dilakukan oleh admin untuk mengelola data konsumen yang sudah registrasi pada website
4	Melihat data transaksi	Merupakan suatu proses yang dilakukan oleh admin untuk melihat data transaksi atau pembayaran yang sudah dilakukan oleh konsumen.
5	Mengolah aplikasi	Merupakan suatu proses yang dilakukan oleh admin untuk melakukan perbaikan pada data-data aplikasi.
6	Mengolah data event	Merupakan suatu proses yang dilakukan oleh admin untuk mengolah data event.
7	Logout	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh admin dan konsumen ketika sudah selesai beraktivitas di dalam website

2. Ditaring membarbayak sebgogalan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

nasalah.


 Deskripsi Use Case Konsumen

Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Konsumen

No	Use Case	Deskripsi
1	Registrasi Akun	Merupakan suatu proses pendaftaran yang dilakukan oleh konsumen agar dapat login ke dalam website.
2	Login	Merupakan suatu proses untuk melakukan masuk ke dalam website yang dapat dilakukan oleh admin dan konsumen.
3	Melihat jadwal lapangan	Merupakan suatu proses yang dilakukan oleh konsumen untuk melihat jadwal lapangan yang tersedia pada website
4	Melakukan <i>booking</i> lapangan	Merupakan proses yang dilakukan konsumen untuk melakukan booking lapangan yang tersedia pada website
5	Melakukan Pembayaran	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh konsumen untuk melakukan proses pembayaran pada lapangan yang sudah di pesan.
6	Mengganti <i>password</i>	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh konsumen yang ingin mengganti password
7	<i>Logout</i>	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh admin dan konsumen ketika sudah selesai beraktivitas di dalam website

#### 4.1.10 Activity Diagram

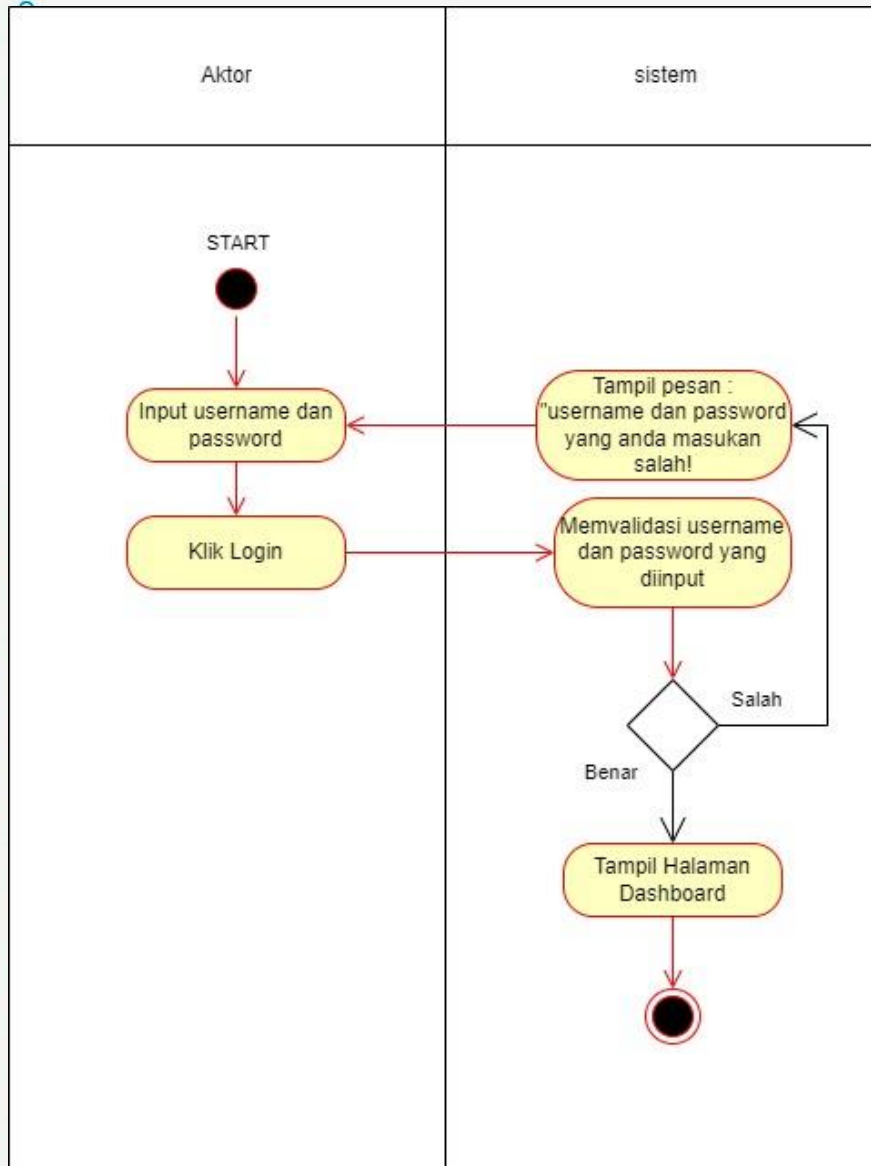
*Activity Diagram* adalah diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. Activity diagram merupakan pengembangan dari Use Case yang memiliki alur aktivitas.

Berikut ini merupakan tampilan *Activity Diagram* yang terjadi pada sistem *Permainan Futsal*.

#### 4.1.11 *Activity Diagram Admin*

Pada diagram berikut ini memperlihatkan aliran dari aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi pada admin.

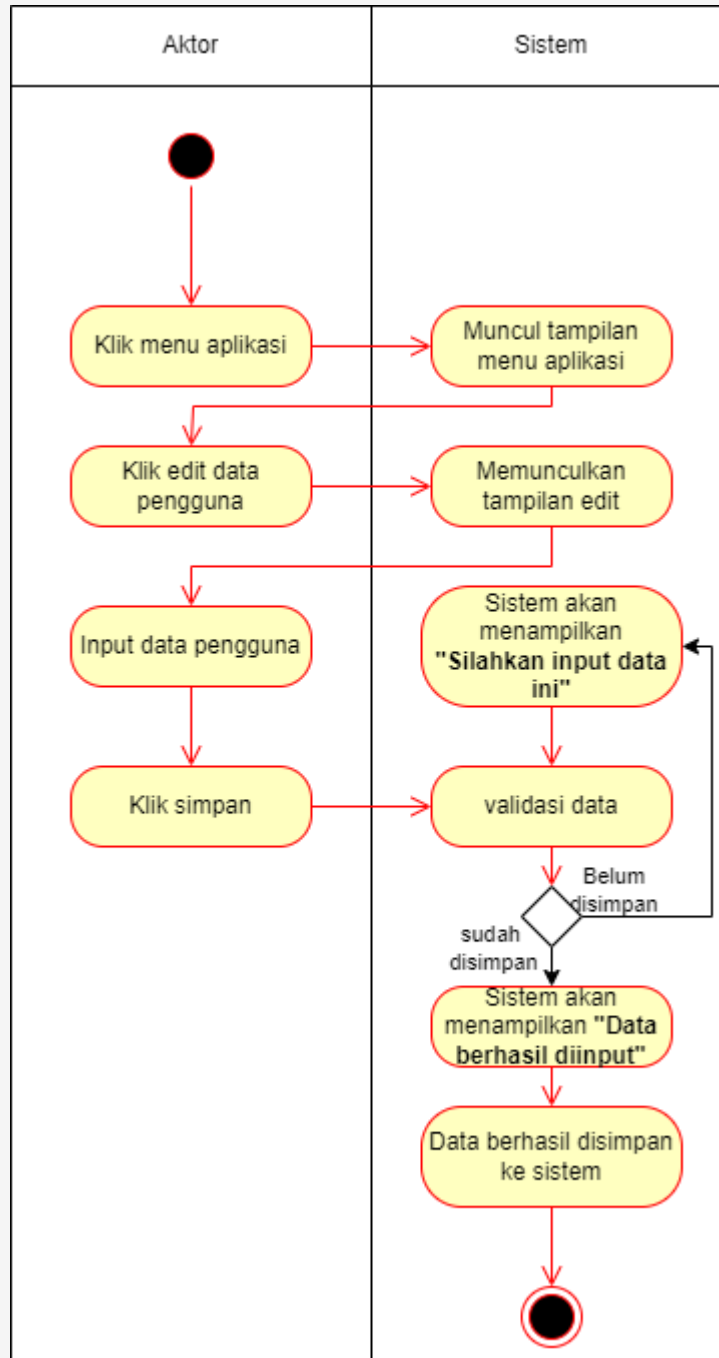
#### *Activity Diagram Login*



**Gambar 4. 5** *Activity Diagram Login*



## 2. Activity Diagram kelola data pengguna



**Gambar 4.6** Activity diagram kelola data pengguna



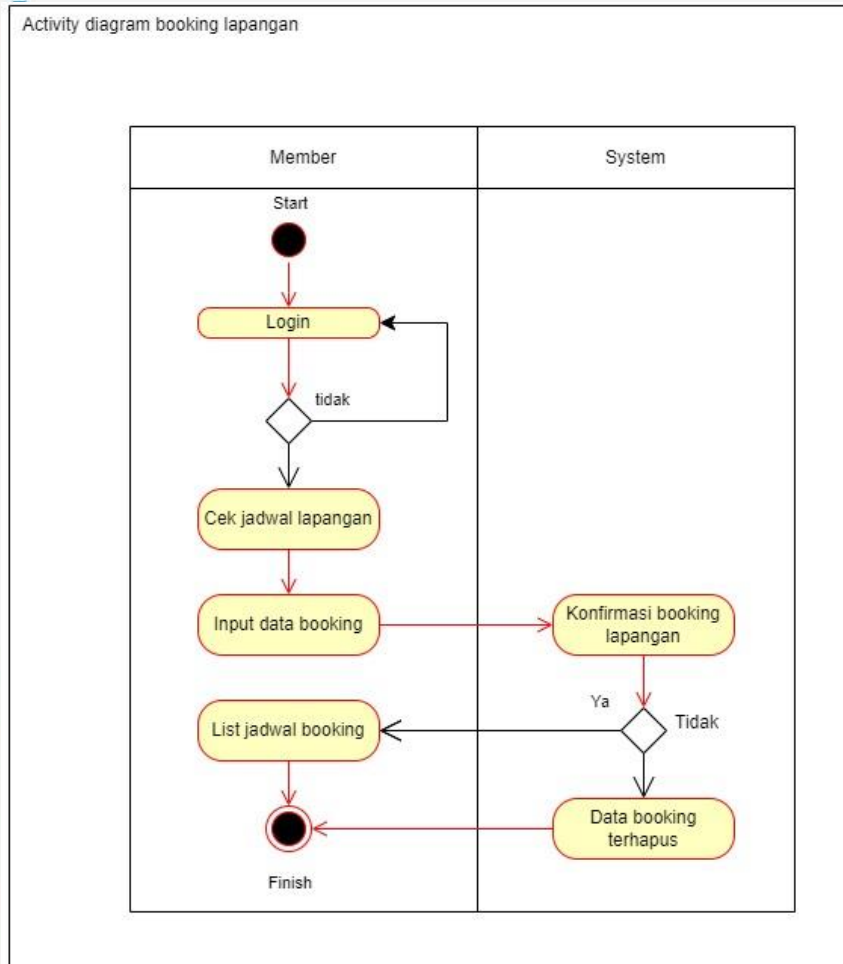
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunhan Thaha Saifuddin Jambi

### 3. Activity Diagram Mengolah Data Booking

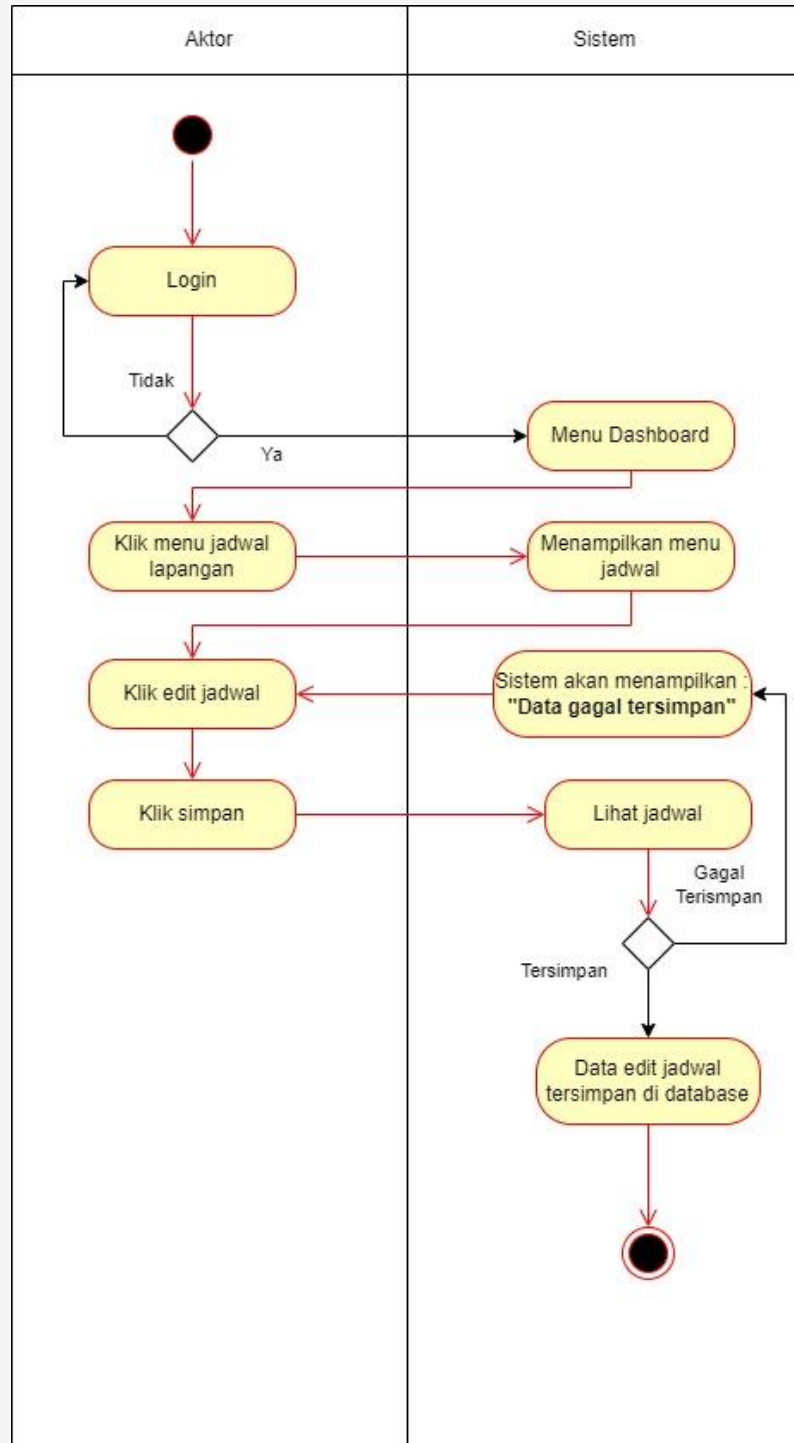
Activity diagram ini menampilkan bagaimana aktivitas admin untuk mengelola data booking lapangan.



**Gambar 4.7** Activity diagram mengolah data booking

### 4. Activity Diagram Mengolah Data Jadwal Lapangan

Activity diagram ini menampilkan bagaimana aktivitas admin untuk mengelola data jadwal lapangan yang tersedia.

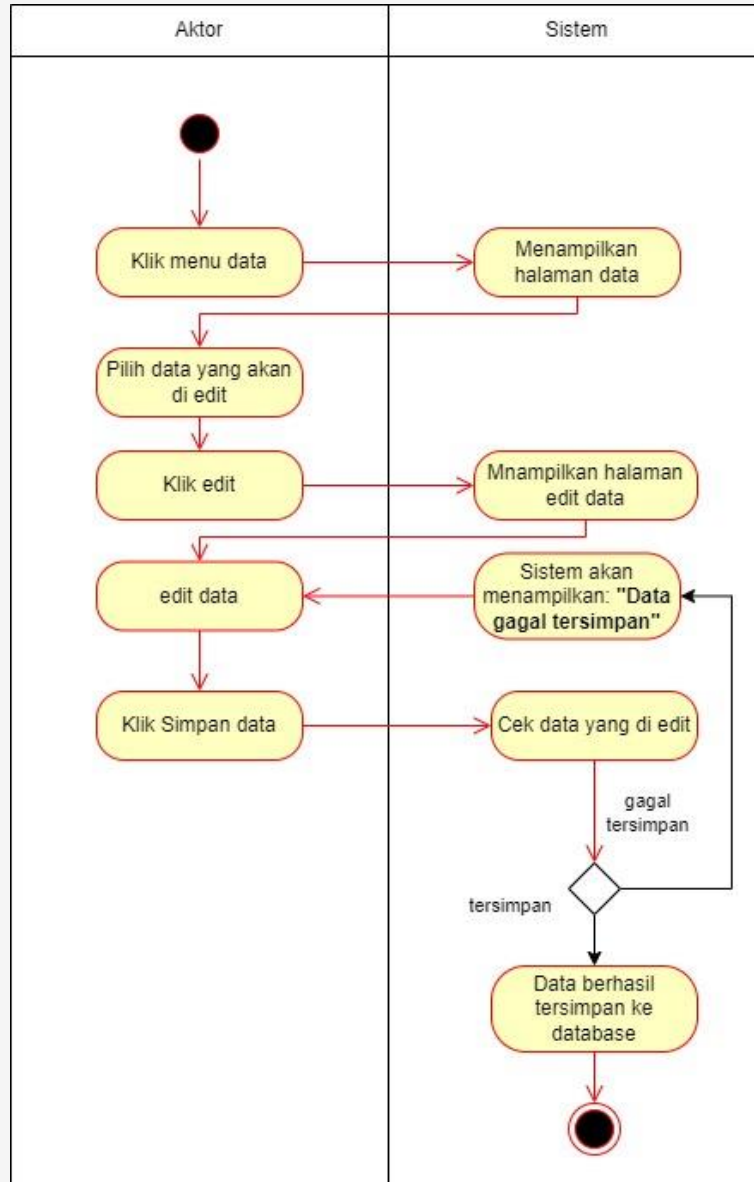


**Gambar 4.8** Activity Diagram mengolah data jadwal



## 5. Activity Diagram Admin Mengolah Website

Activity diagram ini menampilkan aktivitas admin dalam mengelola aplikasi.



Gambar 4.9 Activity Diagram Website





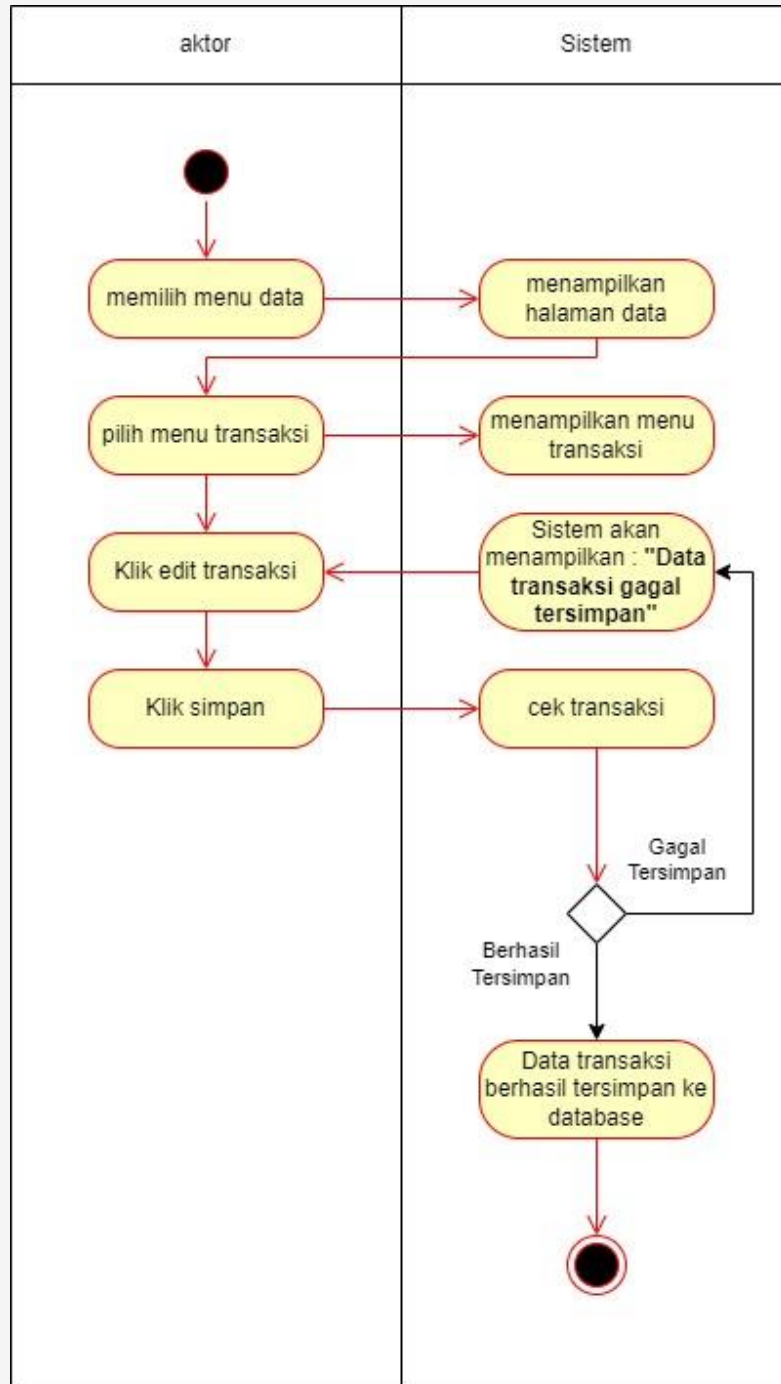
6. **Activity Diagram Mengolah Data Transaksi**

Activity diagram ini merupakan tampilan bagaimana aktivitas admin dalam mengelola data transaksi atau pembayaran yang dilakukan oleh user.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Hak Cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunthan Thaha Saifuddin Jambi

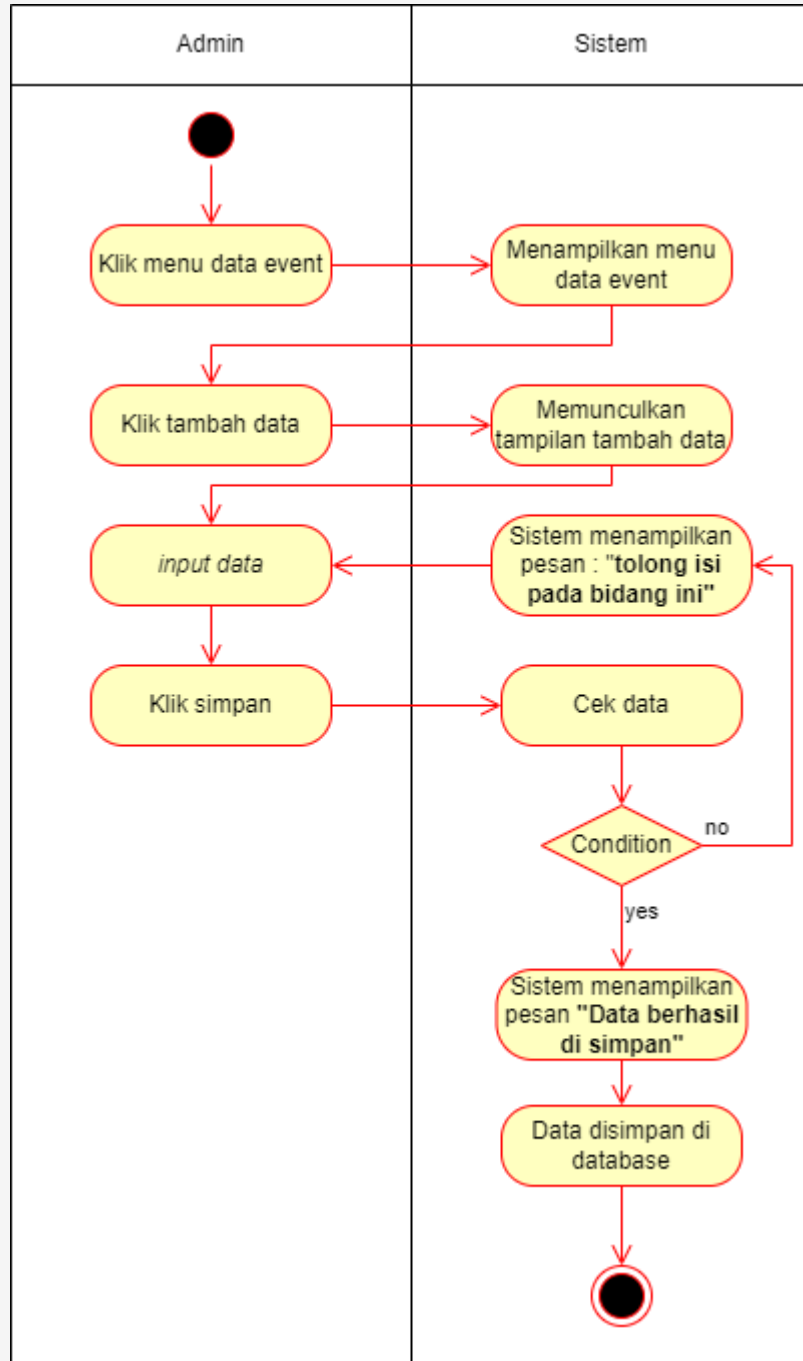


**Gambar 4.10** Activity Diagram mengolah transaksi



7. **Activity Diagram Mengolah Data Event**

Activity diagram ini menampilkan bagaimana aktivitas admin dalam mengelola event yang ada di reagen futsal.



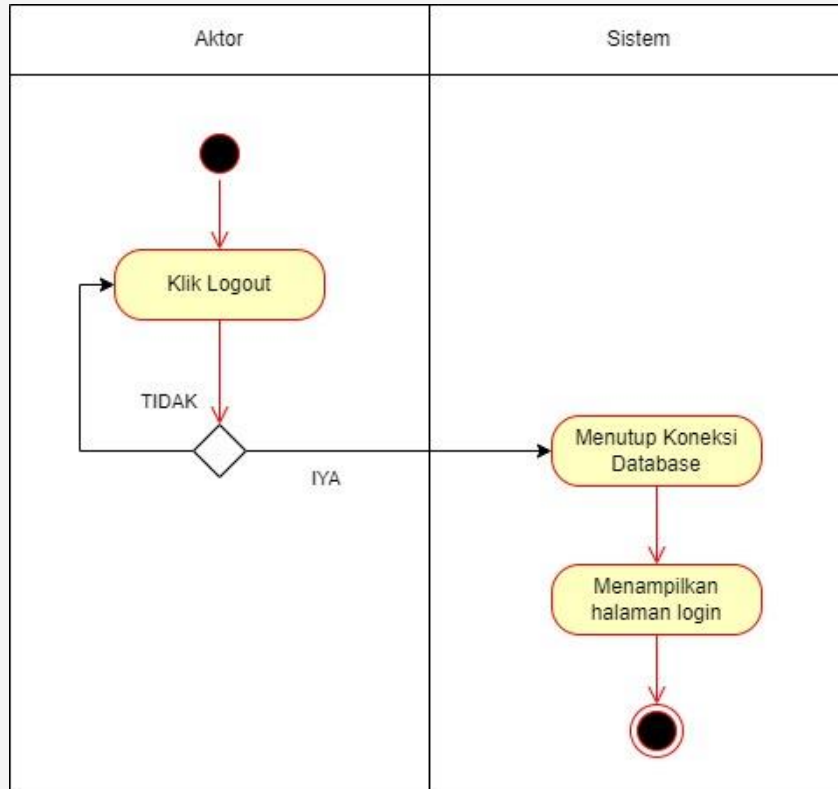
**Gambar 4.11** Activity Diagram Mengolah Data Event

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



8. **Activity Diagram Logout Admin**

Activity diagram ini menampilkan alur aktivitas admin dalam logout akun yang sudah selesai beraktivitas didalam website.



Gambar 4.12 Activity Diagram Logout

4.12 **Activity Diagram User**

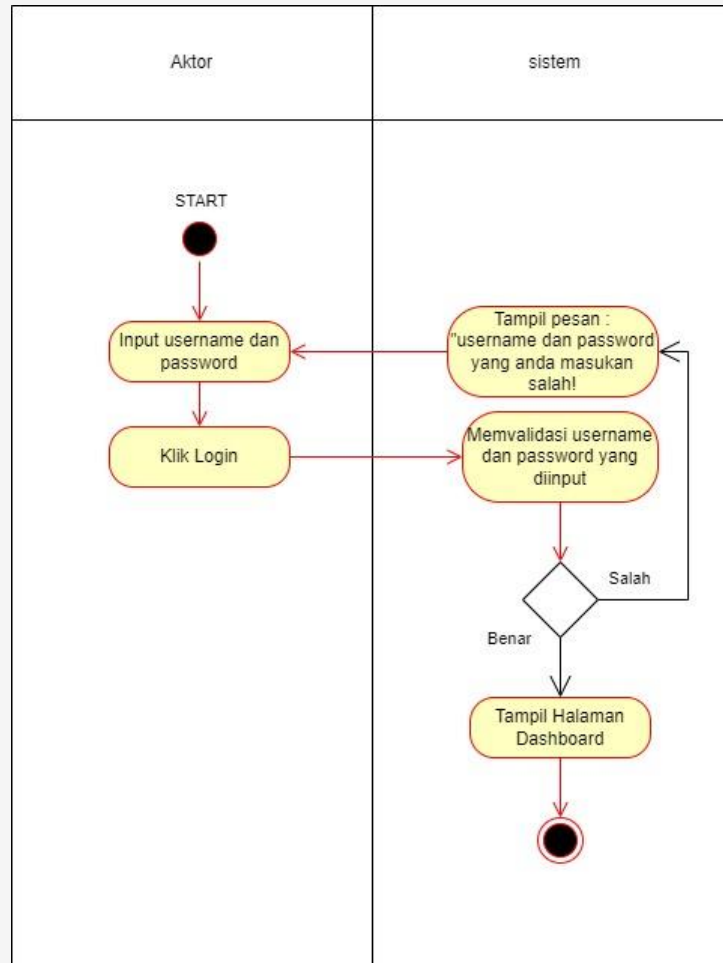
Pada diagram berikut ini memperlihatkan aliran dari aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi pada user

1. **Activity Diagram Login**

Activity diagram ini menampilkan bagaimana proses aktivitas login yang dilakukan oleh user di dalam website.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Hak cipta milik UIN Sunha Jambi  
 State Islamic University of Sunha Saifuddin Jambi

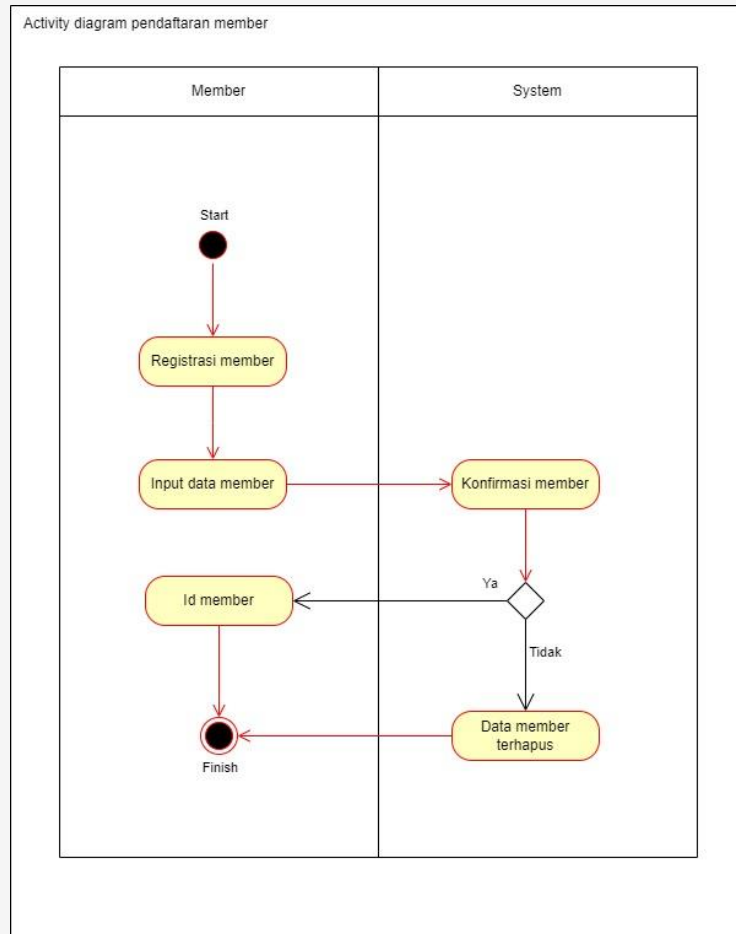


**Gambar 4.13** Activity Diagram Login

## 2 Activity Diagram Registrasi Akun

Activity diagram registrasi akun merupakan salah satu bagian dari aktivitas diagram *user*, diagram ini menampilkan bagaimana aktivitas *user* dalam membuat akun.

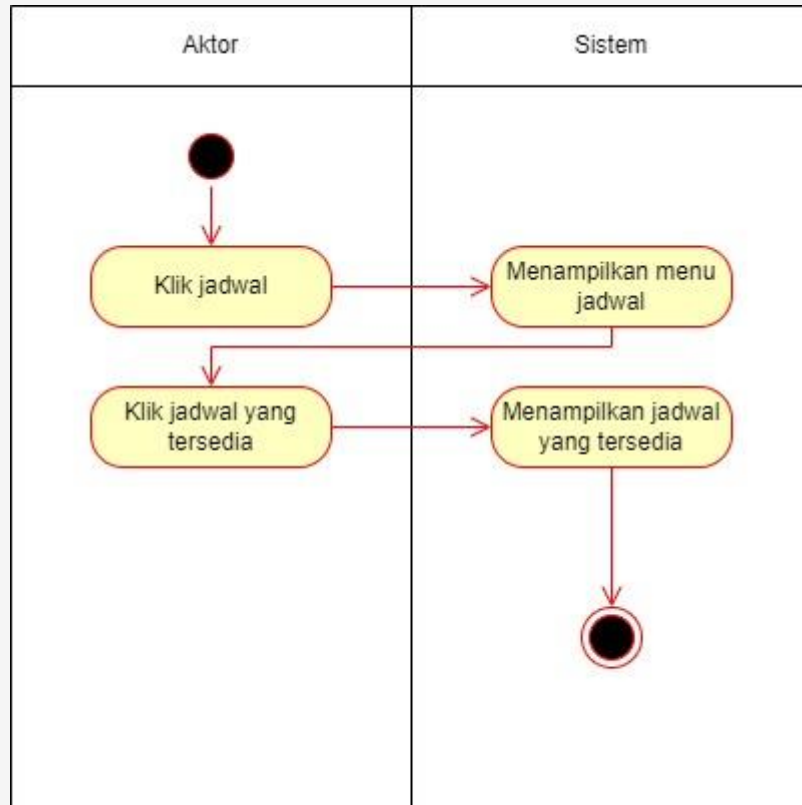




**Gambar 4.14** Activity Diagram Registrasi Akun

### 3. Activity Diagram Melihat Jadwal Lapangan

Activity diagram ini menampilkan bagaimana aktivitas *user* dalam melihat jadwal lapangan yang tersedia pada *website*.

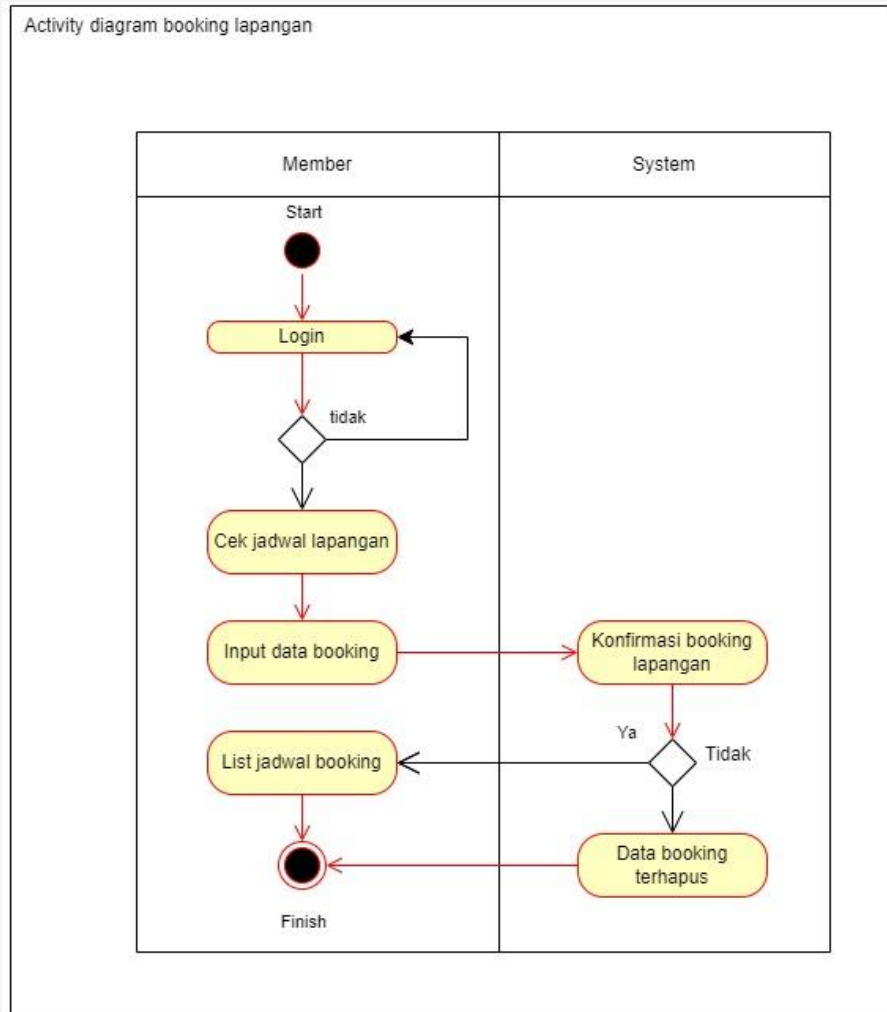


**Gambar 4.15** *Activity Diagram* Jadwal

#### 4. Activity Diagram Melakukan Booking Lapangan

*Activity diagram* ini menampilkan bagian proses aktivitas *user* dalam melakukan booking atau pemesanan lapangan yang tersedia pada *website*.

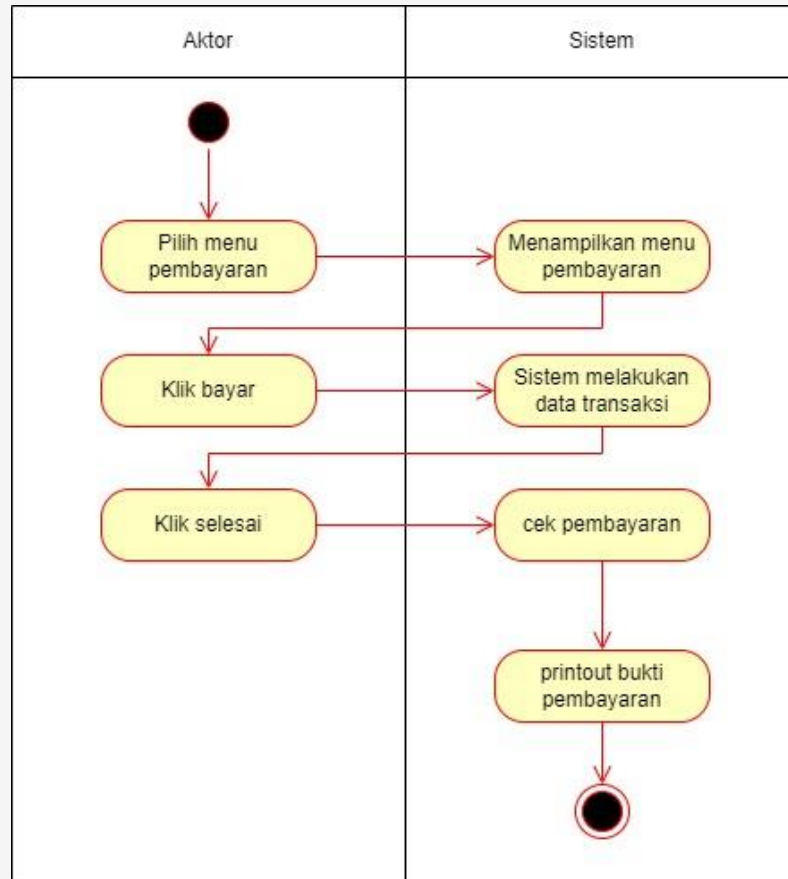




**Gambar 4.16** Activity Diagram Booking

### 5 Activity Diagram Pembayaran

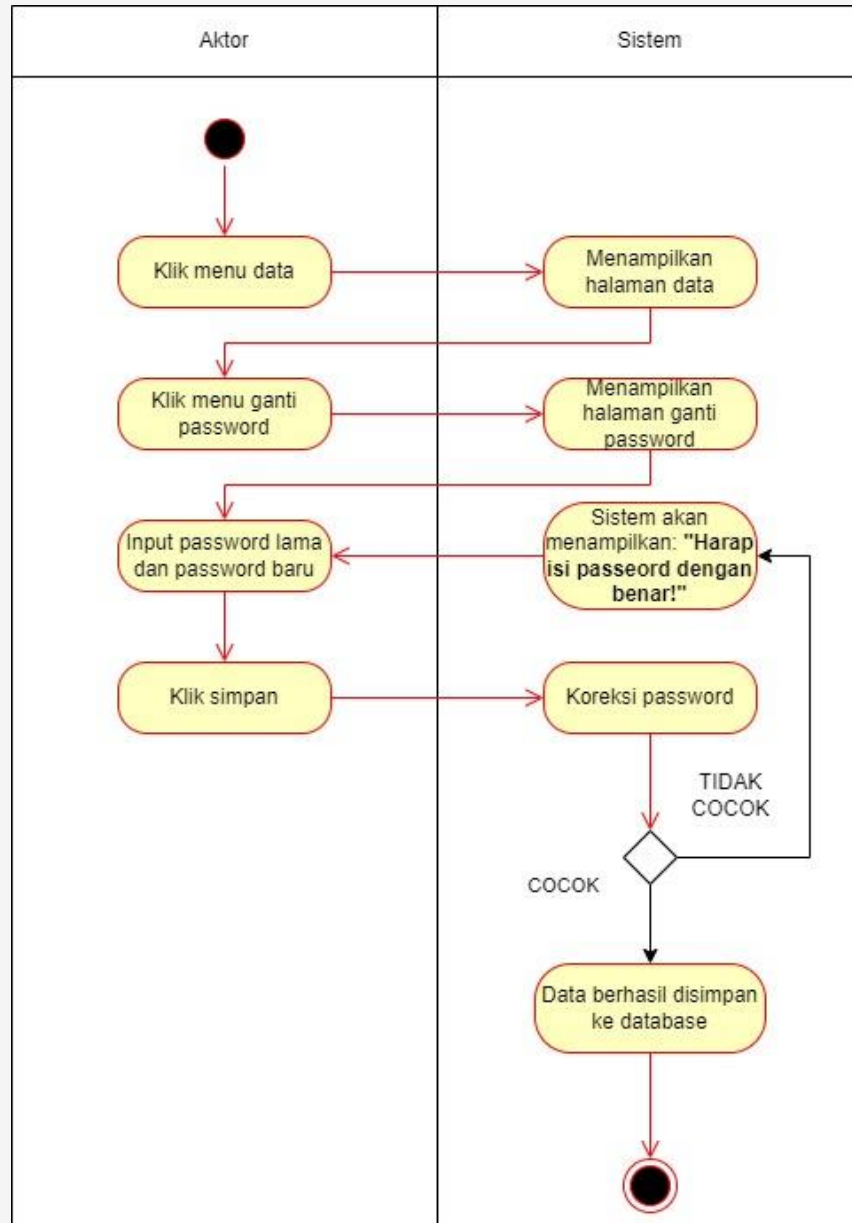
Activity diagram ini menampilkan bagan proses aktivitas *user* dalam melakukan pembayaran lapangan yang sudah di *booking* di dalam *website*.



**Gambar 4.17** Activity Diagram Pembayaran

### 9. Activity Diagram Ganti Password

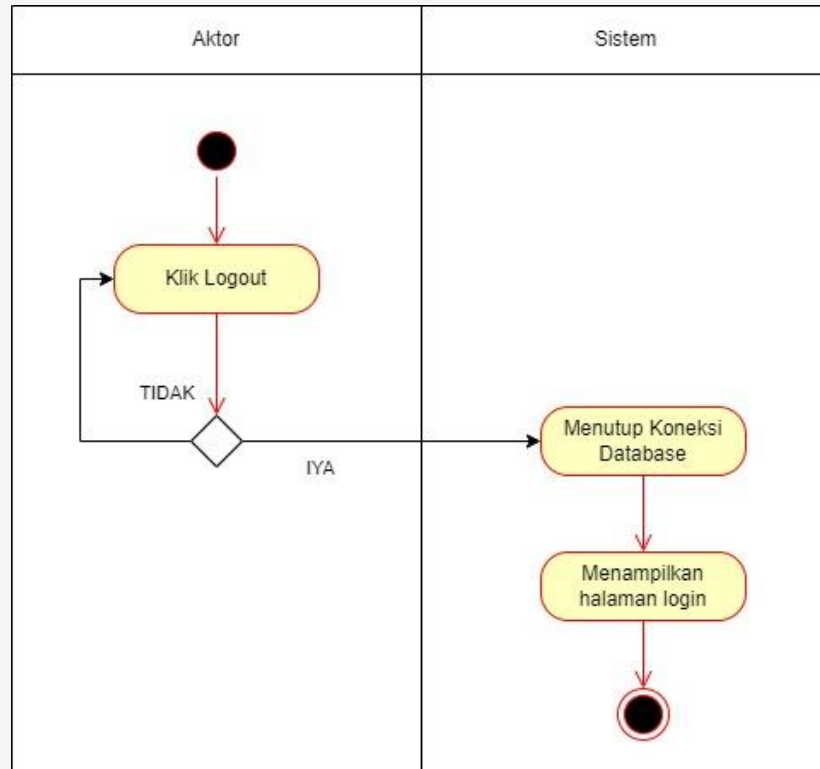
Activity Diagram ini menampilkan bagan proses aktivitas *user* dalam mengganti *password* pada akun *website*.



**Gambar 4.18** Activity Diagram ubah password

#### 10. Activity Diagram Logout

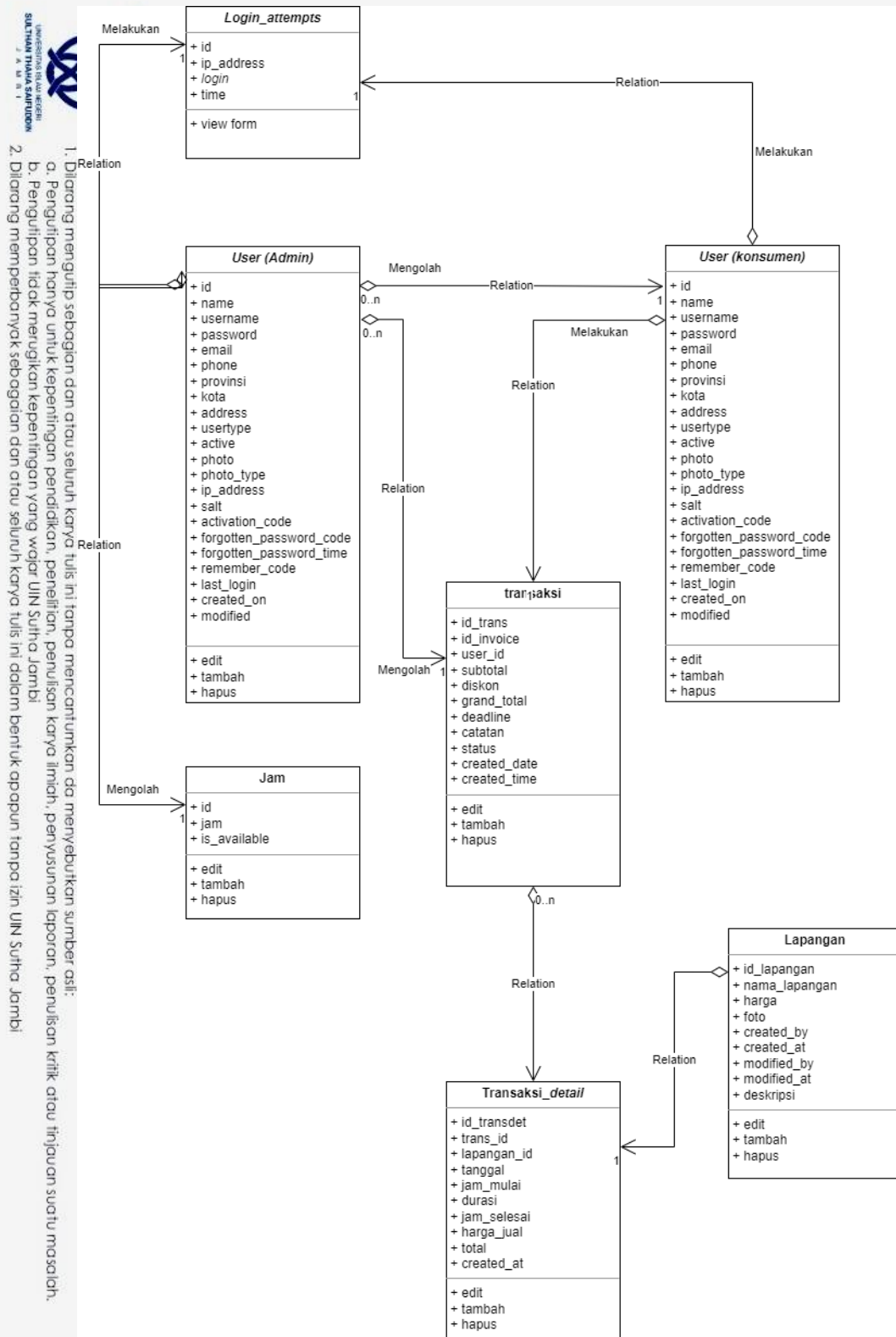
Activity diagram ini menampilkan bagan proses aktivitas *user* dalam *logout* akun setelah melakukan aktivitas di dalam *website*,



**Gambar 4.19** Activity Diagram Logout

#### 4.1.13 Class Diagram

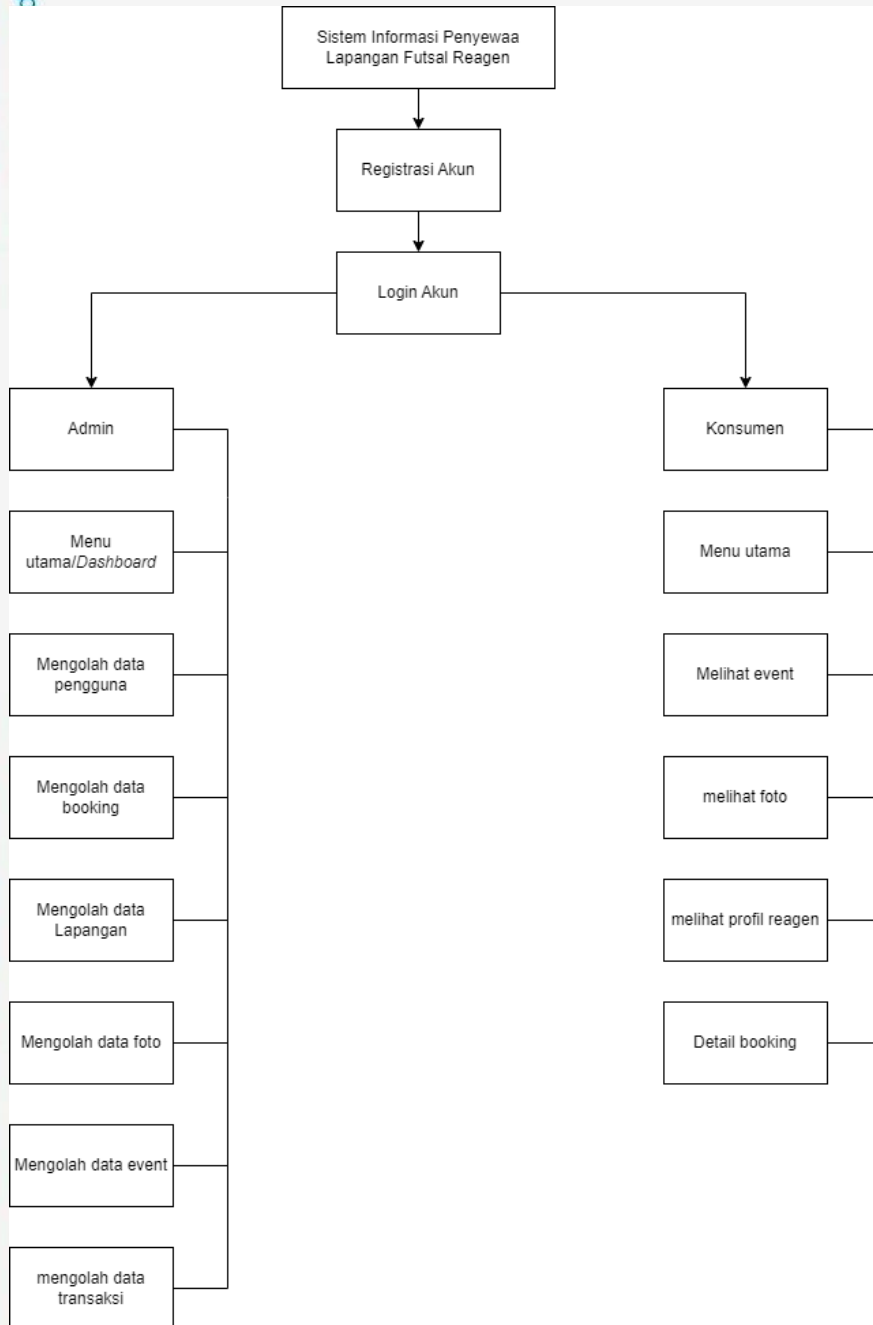
*Class Diagram* merupakan elemen terpenting dalam sistem berorientasi objek, kelas mendiskripsikan satu blok pembangunan sistem. *Class diagram* juga merepresentasikan konsep utama dari sistem yang dikembangkan, adapun yang tertera pada sistem ini adalah yang menyangkut pada perancangan sistem penyewaan lapangan futsal, berikut *diagram class* pada sistem informasi penyewaan lapangan futsal Reagen.



Gambar 4.20 class diagram

4.1.14 Struktur Menu Website

Tabel 4.4 Struktur menu Website



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang mempublikasi sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



Jambi



#### 4.1.15 Perancangan

Perancangan-perancangan berikut ini adalah perancangan sistem yang terdapat di dalam *website* Reagen futsal.

#### 4.1.16 Perancangan Khusus Admin

Perancangan berikut ini adalah perancangan yang terdapat di dalam *website* Reagen futsal yang di rancang untuk *admin* sebagai aktor pengelola sistem *website*.

##### 1. Perancangan *Form Login Admin*

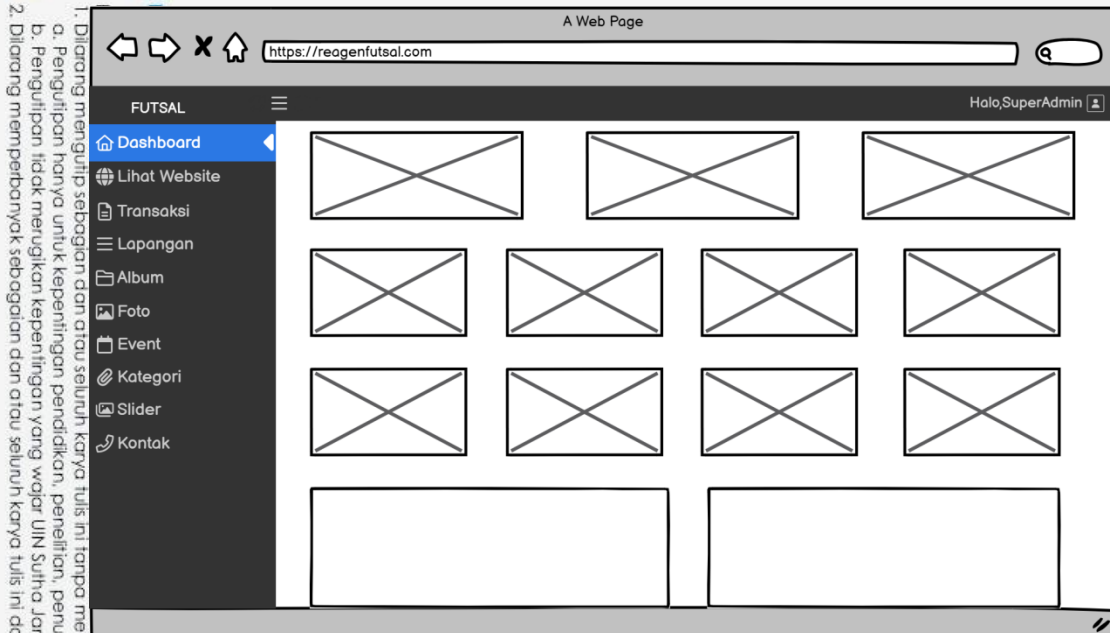
Perancangan berikut ini adalah rancangan yang akan dibuat untuk *admin* melakukan *login* ke dalam *website*.

The image shows a web browser window with the URL 'https://reagenfutsal.com'. The page content includes the title 'Reagen Futsal' and a 'Login' section. The login form consists of two input fields: 'Email:' and 'Password:'. Below these fields are a 'Login' button and a 'Forgot password?' link. At the bottom of the login section, there is a 'Buat Akun' link.

**Gambar 4.21** Rancangan *Form Login Admin*

## 2. Rancangan Menu Utama/Dashboard

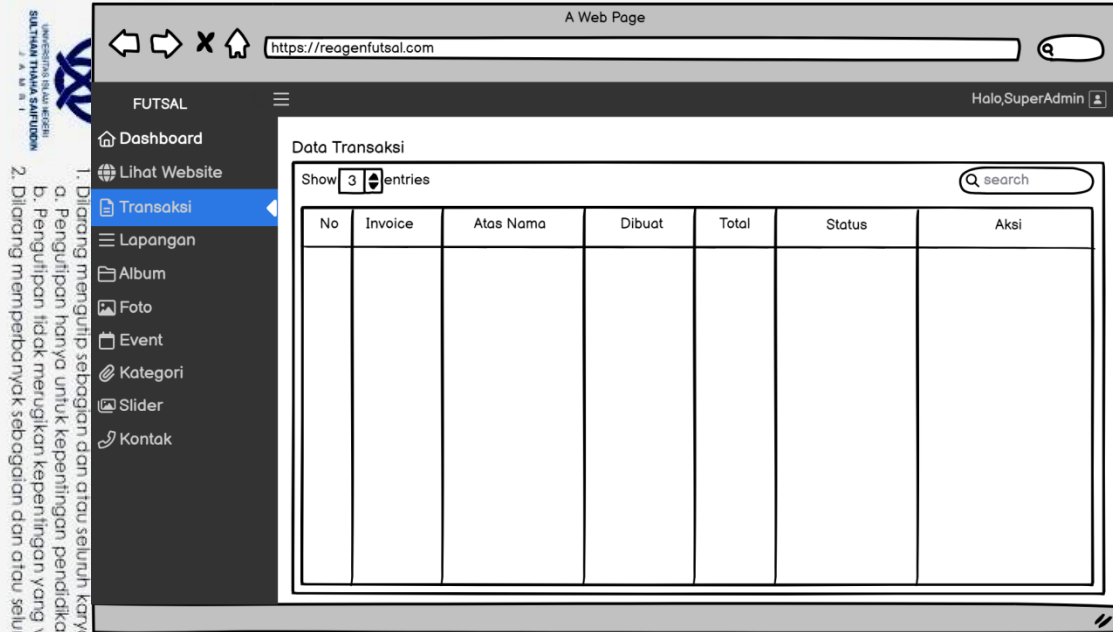
Perancangan menu utama adalah desain rancangan yang akan dibuat untuk halaman menu utama pada *website*.



**Gambar 4.22** Perancangan *Dashboard*

## 3. Rancangan Menu Transaksi

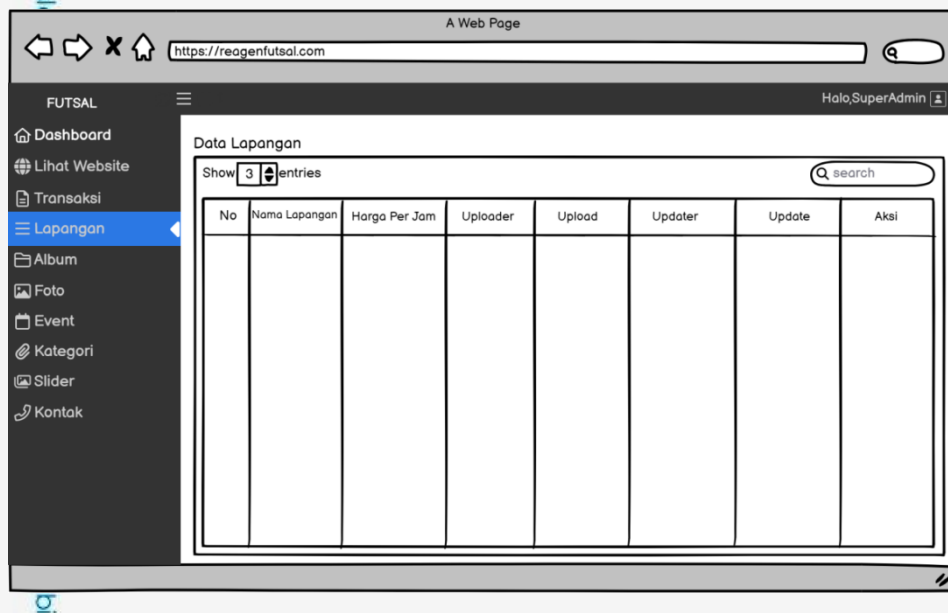
Pada perancangan berikut ini adalah rancangan tampilan pada menu transaksi yang dapat dilihat oleh *admin*.



**Gambar 4.23** Perancangan Menu Transaksi

#### 4. Perancangan Menu Lapangan

Perancangan berikut ini adalah rancangan menu lapangan yang akan di buat khusus *admin* pada *website*.

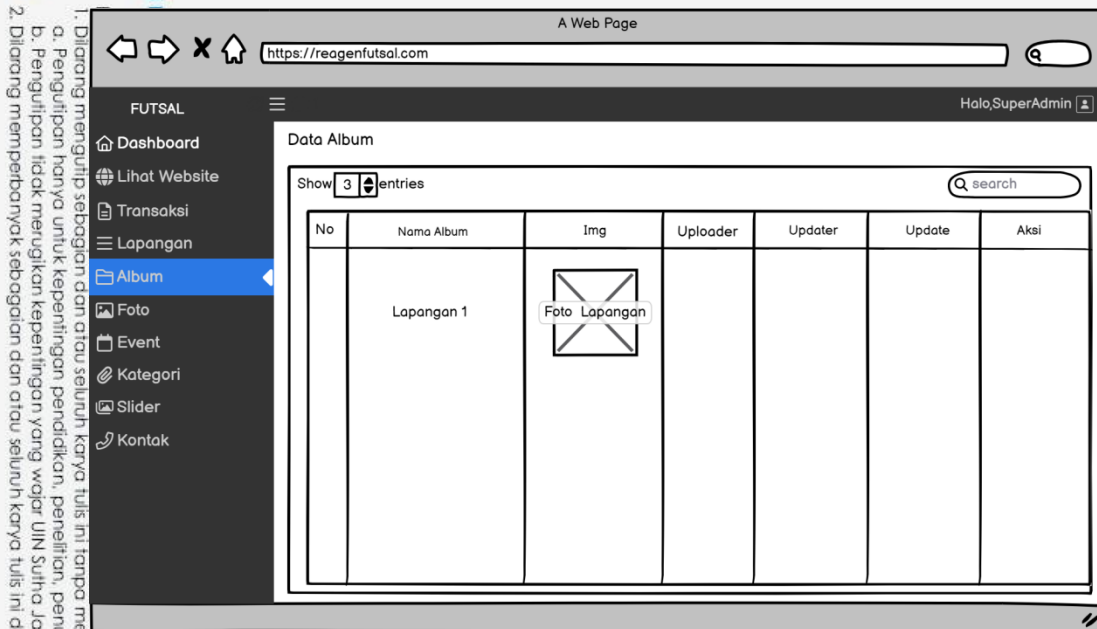


**Gambar 4.24** Perancangan Menu Data Lapangan

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## 5. Perancangan Menu Album

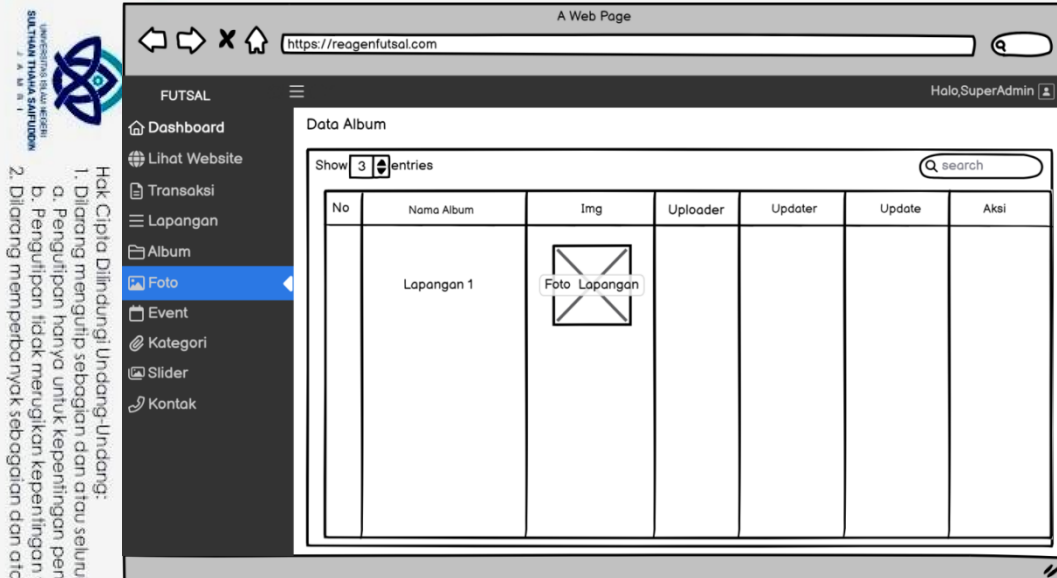
Pada perancangan berikut ini adalah rancangan *website* yang akan dibuat menu tampilan edit album foto yang ada pada reagen futsal.



**Gambar 4.25** Perancangan Menu Album

## 6. Perancangan Foto

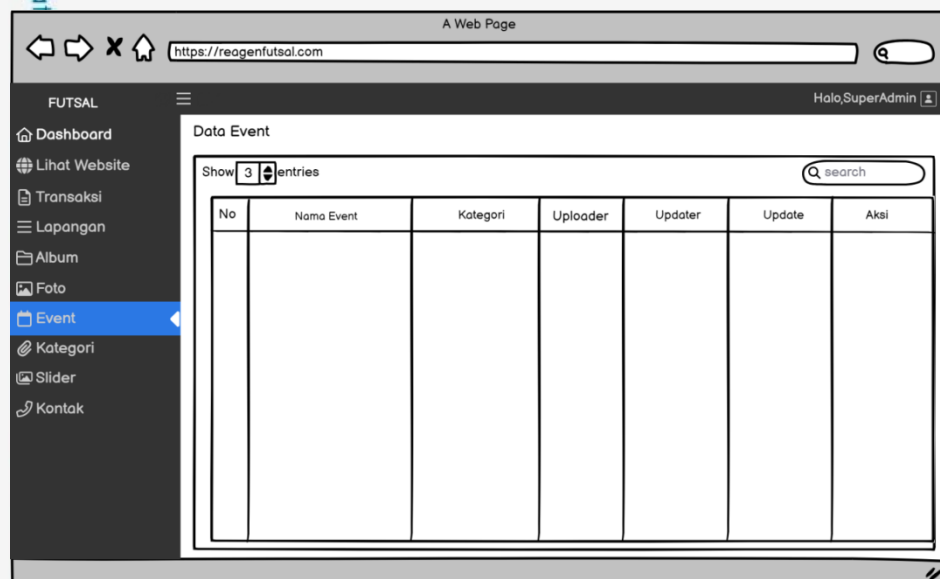
Pada perancangan berikut ini merupakan rancangan tampilan pada menu edit data foto pada *website*, menu ini hanya dapat di akses oleh *admin*.



**Gambar 4.26** Perancangan Menu Edit Foto

#### 7. Perancangan Data *Event*

Pada Perancangan berikut ini merupakan rancangan yang direncanakan untuk **admin** dalam mengelola *event* yang di adakan oleh reagen futsal.

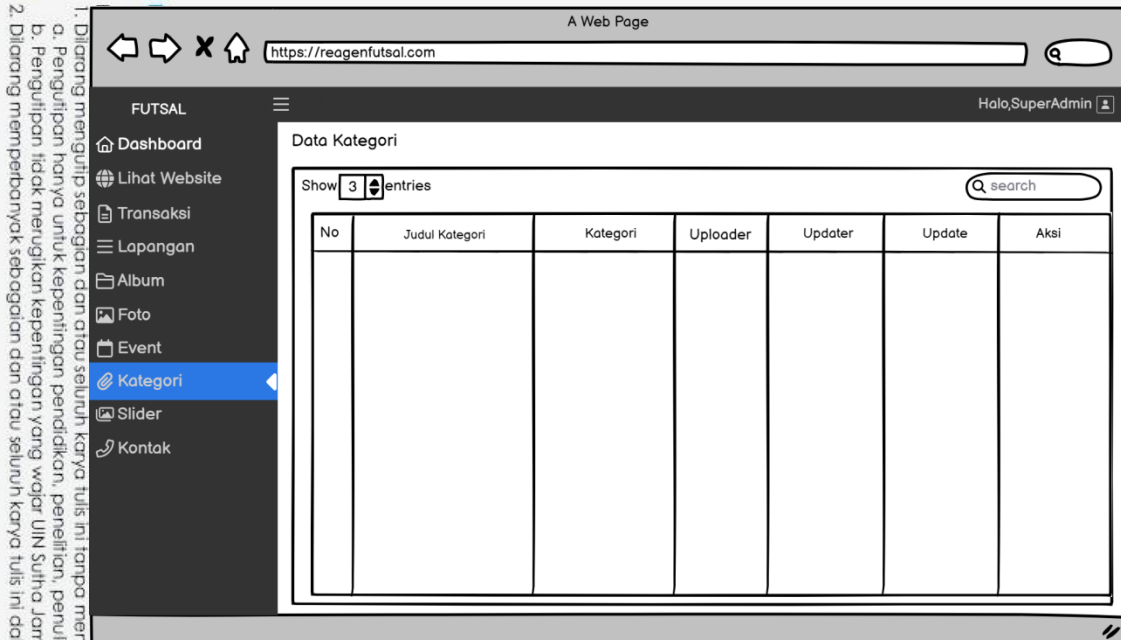


**Gambar 4.27** Edit data *Event*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## 8. Perancangan Edit Data Kategori

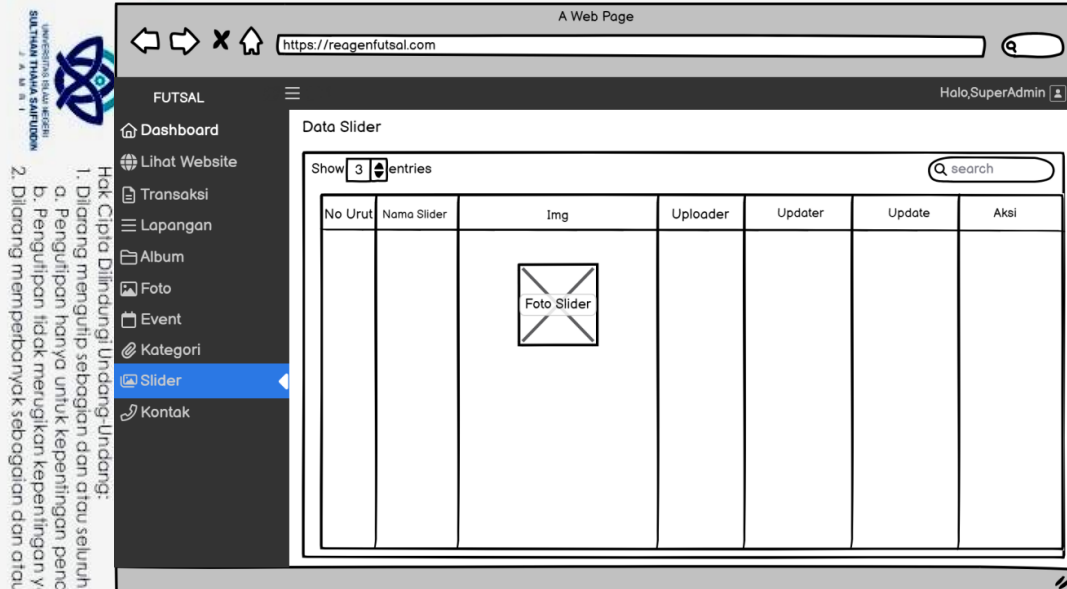
Perancangan berikut ini merupakan rancangan yang direncanakan untuk mengelola kategori yang terdapat didalam *website*.



**Gambar 4.28** Edit data kategori

## 9. Perancangan Menu Slider

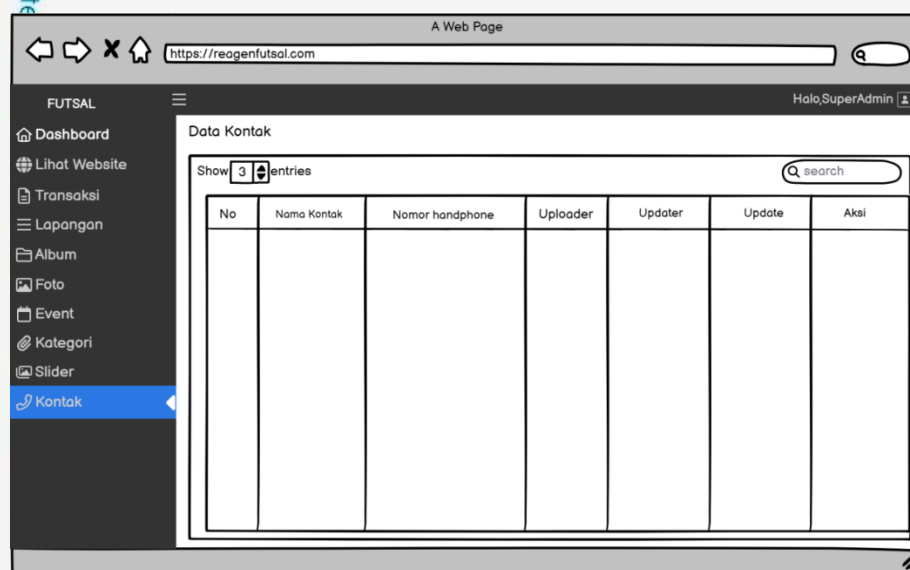
Pada perancangan berikut ini merupakan rancangan tampilan yang akan dibuat untuk mengedit data Slider foto yang ada di dalam *website* reagen futsal.



**Gambar 4.29** Perancangan Menu Slider

## 10 Perancangan Menu Kontak

Perancangan berikut ini merupakan rancangan yang direncanakan untuk membuat tampilan menu kontak *admin*.



**Gambar 4.30** Perancangan Menu Kontak

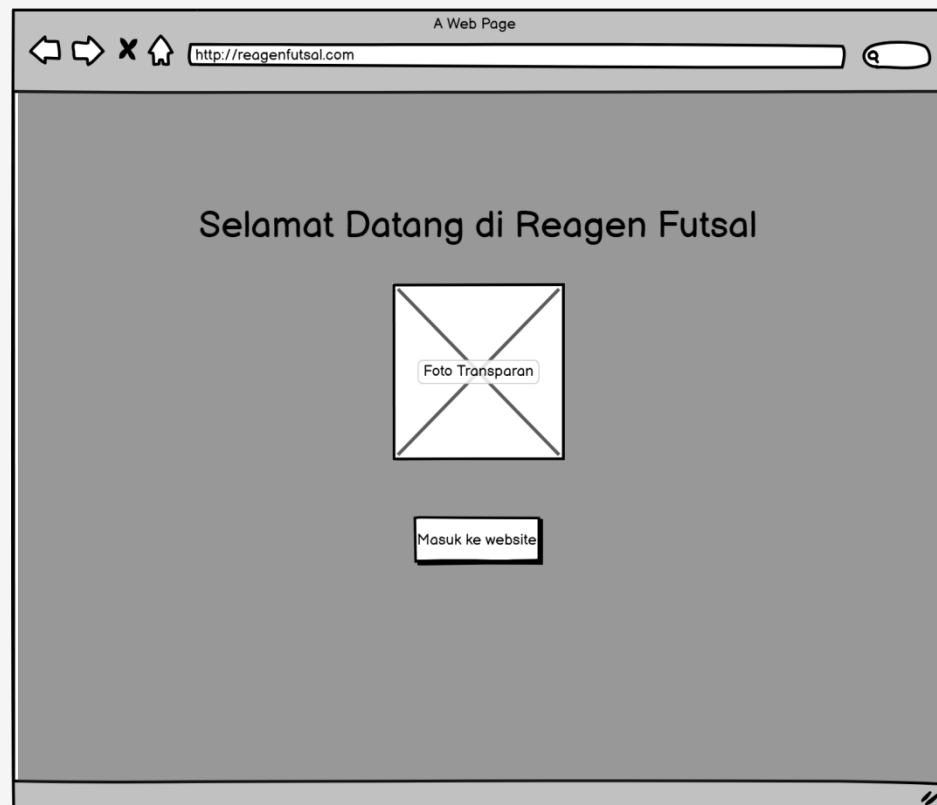
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

#### 4.1.17 Perancangan *Input* Pengguna

Perancangan berikut ini adalah perancangan yang direncanakan untuk pengguna atau konsumen sebagai aktor yang menggunakan *website* dan melakukan booking lapangan pada *website*.

##### 1. Perancangan Utama *Website*

Perancangan ini merupakan rencana dari tampilan pada menu utama yang ditampilkan untuk pengguna *website*.

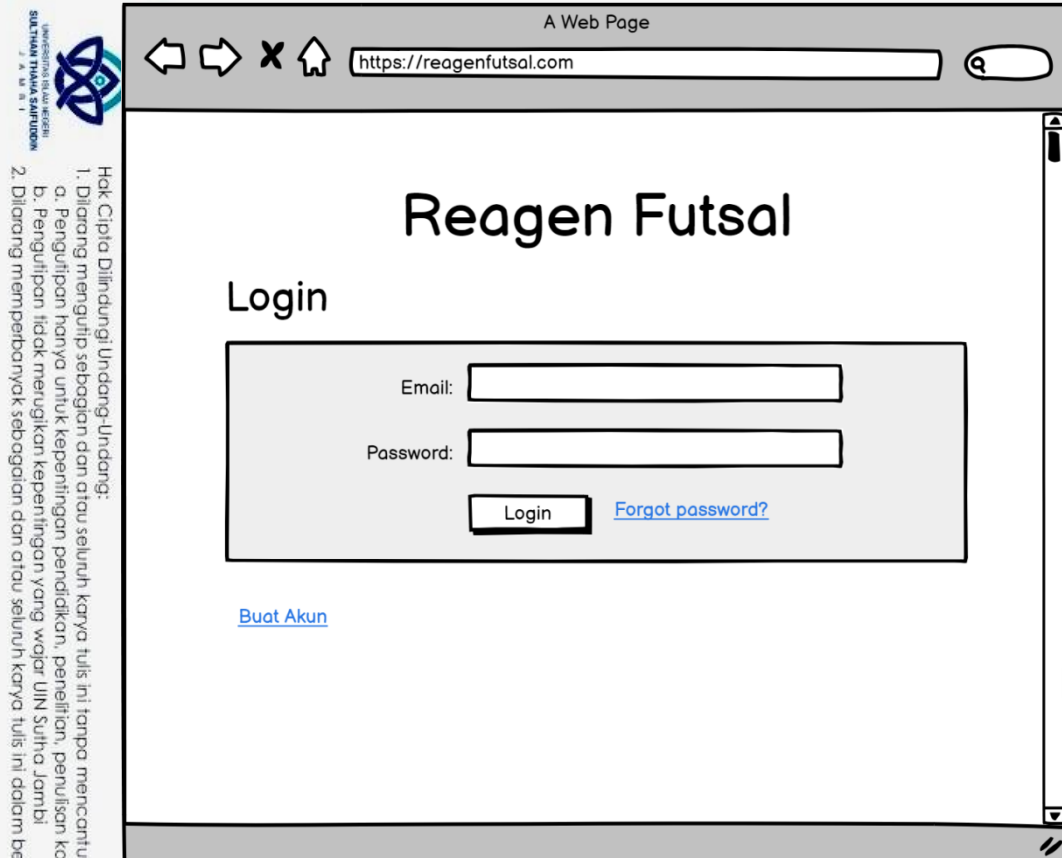


**Gambar 4.31** Tampilan Utama *Website*

##### 2. Tampilan *Form Login*

Perancangan berikut ini adalah rancangan yang direncanakan untuk pengguna melakukan *login* pada *website*.





**Gambar 4.32** Tampilan *Login* Pengguna

### 3 Perancangan Menu Registrasi

Pada perancangan berikut ini merupakan rancangan tampilan yang direncanakan untuk pengguna *website* dalam melakukan *registrasi* atau membuat akun baru.

A Web Page

https://reagenfutsal.com

## Sign Up

\* Name:

\* Email:

\* Password:  ?

\* Re-type password:

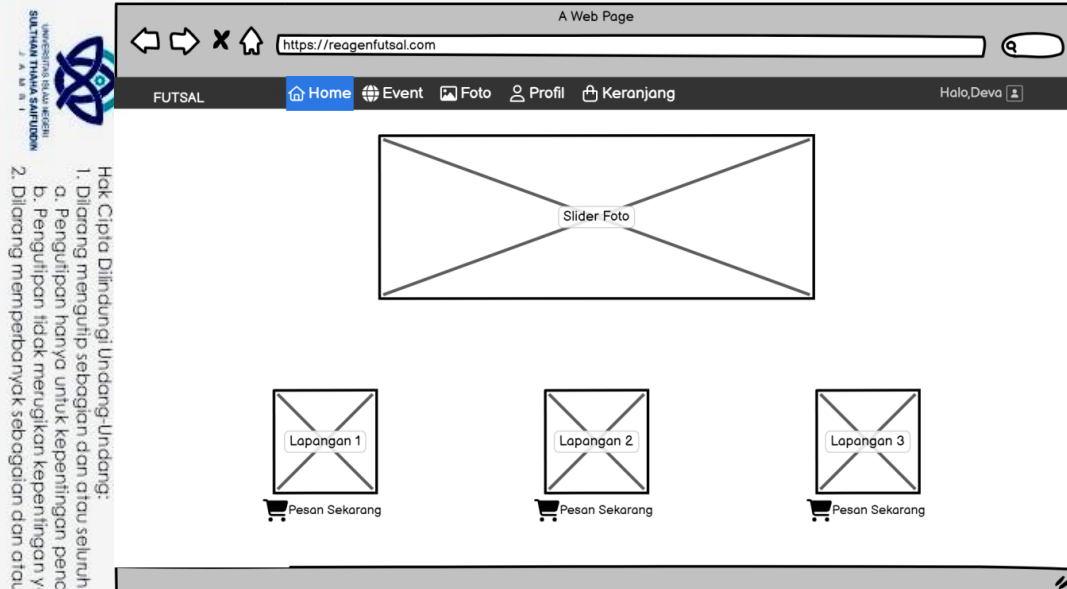
I agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).

[Learn more](#)

**Gambar 4.33** Tampilan Daftar Akun

#### 4. Tampilan Menu *Dashboard* Konsumen

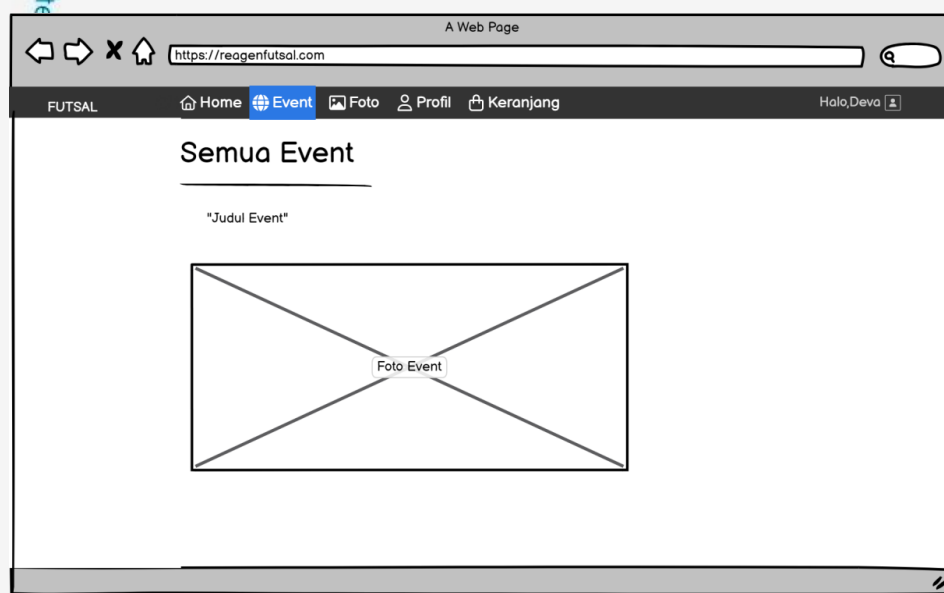
Perancangan berikut ini merupakan perancangan yang direncanakan untuk menampilkan *dashboard* konsumen.



**Gambar 4.34** *Dashboard Konsumen*

### 5. Perancangan Tampilan *Event* Konsumen

Perancangan berikut ini merupakan rancangan yang direncanakan untuk tampilan event yang dapat dilihat oleh konsumen.

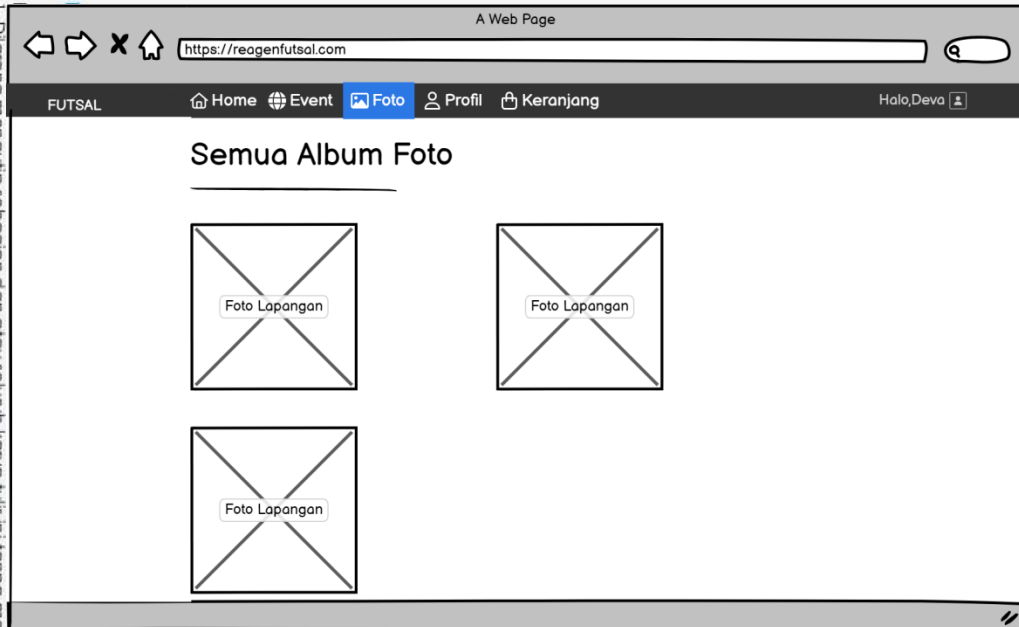


**Gambar 4.35** *Tampilan Event Konsumen*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## 6. Perancangan Tampilan Menu Foto Konsumen

Berdasarkan perancangan berikut ini menampilkan rancangan yang direncanakan untuk melihat tampilan menu foto lapangan bagi pengguna *website*.

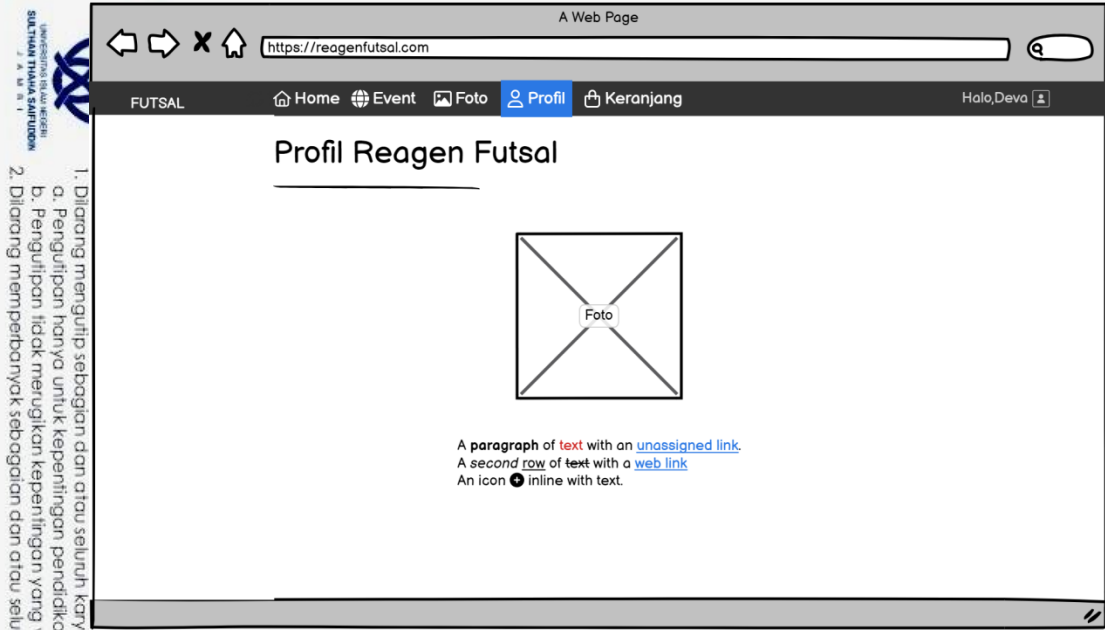


**Gambar 4.36** Tampilan Menu Foto

## 7. Perancangan Tampilan Profil

Perancangan berikut ini merupakan rancangan yang direncanakan untuk menu tampilan profil reagen futsal yang dapat dilihat oleh pengguna di dalam *website*.

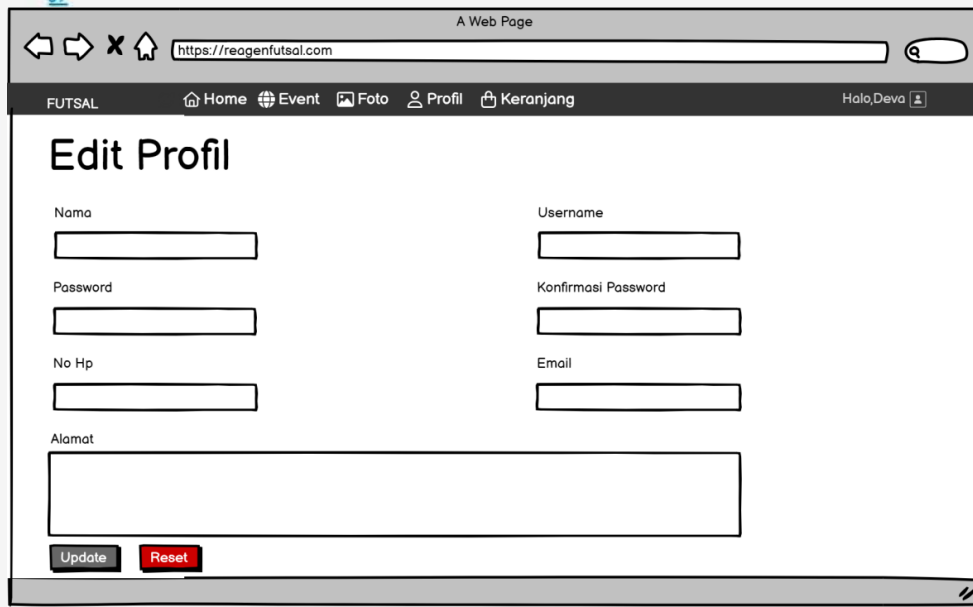
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



Gambar 4.37 Perancangan Tampilan Profil

8 Perancangan Ganti Password Konsumen

Perancangan berikut ini merupakan suatu rancangan yang direncanakan untuk membuat tampilan ganti *password* Konsumen.



Gambar 4.38 Perancangan Ganti *Password*

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pengujian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

#### 4.1.18 Rancangan Struktur Data

Struktur data yang digunakan dalam rancangan sistem yang akan dikembangkan dapat dilihat dari table-table berikut ini.

##### 1. Tabel Pengguna

Table data member mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data pengguna. Didalam database nama tabel *user* adalah tabel *login*. Rancangan database tabel *login* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.5 Rancangan Tabel User**

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Id</i>	Int	11	<i>Id</i>
<i>Nama</i>	Varchar	50	Nama
<i>Username</i>	Varchar	100	<i>username</i>
<i>Password</i>	varchar	255	<i>password</i>
<i>Email</i>	Varchar	100	Email
<i>Phone</i>	Varchar	20	<i>Phone</i>
<i>Provinsi</i>	Int	11	Provinsi
<i>Kota</i>	Int	11	Kota
<i>Address</i>	Text	-	<i>Address</i>
<i>Usertype</i>	Int	11	<i>Usertype</i>
<i>Active</i>	Tinyint	3	<i>Active</i>
<i>Photo</i>	Text	-	<i>Photo</i>
<i>Photo_type</i>	Varchar	10	<i>Photo_type</i>
<i>Ip_address</i>	Varchar	45	<i>Ip_address</i>
<i>Salt</i>	Varchar	255	<i>Salt</i>
<i>Activation_code</i>	Varchar	40	<i>Activation_code</i>
<i>Forgotten_password_code</i>	Varchar	40	<i>Forgotten_password_code</i>
<i>Forgotten_password_time</i>	Int	10	<i>Forgotten_password_time</i>
<i>Remember_code</i>	Varchar	40	<i>Remember_code</i>
<i>last_login</i>	Int	11	<i>Last_login</i>

<i>created_on</i>	Int	11	<i>Created_on</i>
<i>Modified</i>	Datetime	-	<i>Modified</i>

### 2. Tabel *Booking*

Tabel *booking* berfungsi untuk menyimpan data-data *booking* lapangan futsal. Nama tabel *booking* didalam *database* adalah lapangan. Tabel *booking* dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 4.6** Tabel *Booking*

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>id_lapangan</i>	Int	11	<i>Id_lapangan</i>
<i>nama_lapangan</i>	Varchar	100	<i>Nama_lapangan</i>
<i>Harga</i>	Int	11	<i>Harga</i>
<i>Foto</i>	Text	-	<i>Foto</i>
<i>created_by</i>	Varchar	50	<i>Created_by</i>
<i>created_at</i>	Datetime	-	<i>Created_at</i>
<i>modified_by</i>	Varchar	50	<i>Modified_by</i>
<i>Modified_at</i>	Datetime	-	<i>Modified_at</i>

### 3. Tabel *Jam*

Tabel *jam* berfungsi untuk menyimpan data-data *jam* pada *website* lapangan futsal reagen. Nama tabel *login* didalam *database* adalah *jam*. Tabel *jam* dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 4.7** Tabel *Jam*

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Id</i>	Int	11	<i>Id</i>
<i>Jam</i>	Varchar	50	<i>Jam</i>
<i>is_available</i>	Tinyint	4	<i>Is_available</i>

#### 4. Tabel Transaksi

Tabel transaksi mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data transaksi. Nama tabel *login* didalam *database* adalah transaksi. Dibawah ini adalah tabel transaksi.

**Tabel 4.8** Tabel Transaksi

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
id_trans	Int	11	id_trans
id_invoice	Char	15	id_invoice
user_id	Int	11	user_id
Subtotal	Int	11	Subtotal
grand_total	Int	11	Grand_total
Deadline	Datetime	-	Deadline
Catatan	Text	-	Catatan
Status	Int	11	Status
created_date	Date	-	Created_date
created_time	Time	-	Created_time

#### 5. Tabel Album

Tabel album mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data album. Nama tabel didalam *database* adalah album. Berikut ini adalah tabel album.

**Tabel 4.9** Tabel Album

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
id_album	Int	11	id_album
nama_album	Char	50	nama_album
slug_album	Char	50	Slug_album
Foto	Text	-	foto
created_by	Char	20	Created_by
created_at	Datetime	-	Created_at



modified_by	Char	20	Modified_by
modified_at	Datetime	-	Modified_at

### 6. Tabel Bank

Tabel bank mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data bank. Nama tabel didalam *database* adalah bank. Berikut dibawah ini dapat dilihat tabel bank.

**Tabel 4.10** Tabel Bank

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
id_bank	Int	11	id_bank
nama_bank	Varchar	100	nama_bank
atas_nama	Varchar	100	atas_nama
Norek	Varchar	100	Norek
Logo	Varchar	100	Logo

### 7. Tabel Company

Tabel company yaitu berfungsi untuk menyimpan data company. Nama tabel didalam *database* adalah company. Berikut dibawah ini dapat dilihat tabel company.

**Tabel 4.11** Tabel *Company*

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
id_company	Int	11	id_company
company_name	Varchar	100	company_name
company_desc	Text	-	Company_desc
company_address	Text	-	Company_address
Company_maps	Text	-	Company_maps
Company_phone	Char	30	Company_phone
Company_phone2	Char	30	Company_phone2

Company_fax	Char	30	Company_fax
Company_email	Char	30	Company_email
Foto	Text	-	Foto
Foto_type	Char	10	Foto_type
Created	Datetime	-	Created
Modified	Datetime	-	Modified
Created_by	Char	50	Created_by
Modified_by	Char	50	Modified_by

## 8. Tabel Diskon

Tabel diskon memiliki fungsi untuk menyimpan data diskon. Nama didalam *database* adalah diskon. Berikut di bawah ini merupakan tabel diskon.

**Tabel 4.12** Tabel Diskon

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Id</i>	Int	11	<i>Id</i>
Harga	Int	11	Harga

## 9. Tabel Event

Tabel *event* memiliki fungsi untuk menyimpan data-data *event*. Nama tabel didalam *database* adalah *event*. Berikut ini merupakan tabel dari *event*.

**Tabel 4.13** Tabel Event

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Id_event</i>	Int	11	<i>Id_event</i>
Nama_event	Varchar	100	Nama_event
Slug_event	Varchar	100	Slug_event
Deskripsi	Text	-	Deskripsi
Kategori	Int	11	Kategori

Foto	Text	-	Foto
Foto_type	Char	10	Foto_type
Created_at	Datetime	-	Created_at
Created_by	Char	50	Created_by
Modified_at	Datetime	-	Modified_at
Modified_by	Char	50	Modified_by

#### 10. Tabel Foto

Tabel foto mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data foto. Nama didalam *database* adalah foto. Berikut dibawah ini merupakan tabel foto.

**Tabel 4.14** Tabel Foto

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Id</i> foto	Int	11	<i>Id</i> foto
Album_id	Int	11	Album_id
Nama_foto	Char	100	Nama_foto
Slug_foto	Char	100	Slug_foto
Foto	Text	-	Foto
Created_by	Char	20	Created_by
Created_at	Datetime	-	Created_at
Modified_by	Char	20	Created_by
Modified_at	Datetime	-	Created_at

#### 11. Tabel Kategori

Tabel kategori mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data kategori. Nama didalam *database* adalah kategori. Berikut dibawah ini merupakan tabel kategori.

Tabel 4.15 Tabel Kategori

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kategori	Int	11	Id_kategori
Nama_kategori	Varchar	20	Nama_kategori
Slug_kat	Varchar	20	Slug_kat
Created_by	Char	50	Created_by
Created_at	Datetime	-	Created_at
Modified_by	Char	50	Modified_by
Modified_at	Datetime	-	Modified_at

## 12. Tabel Kontak

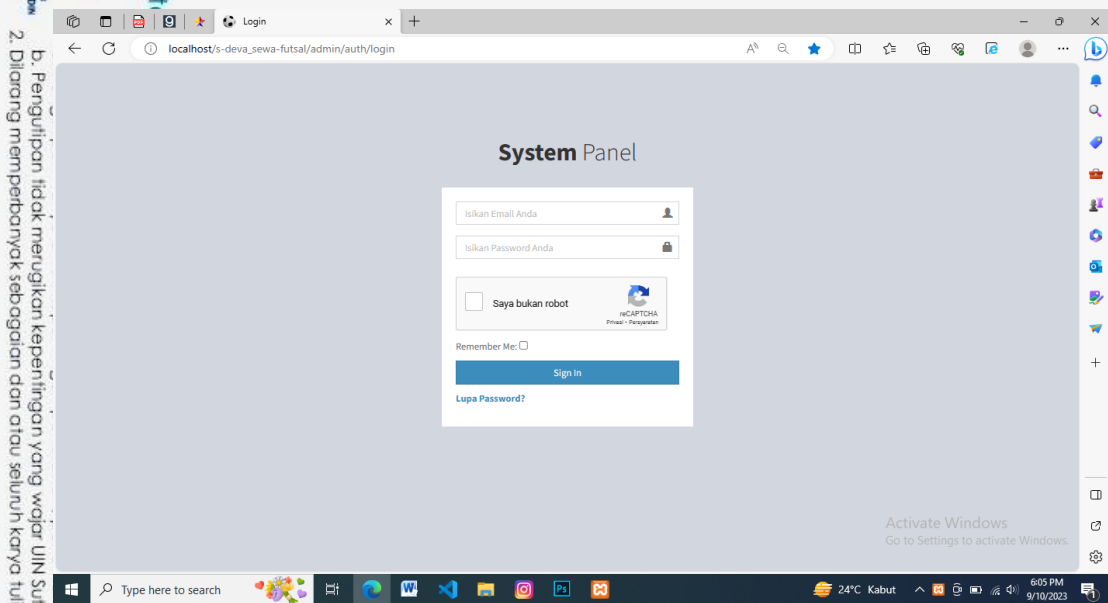
Tabel kontak mempunyai fungsi untuk menyimpan data-data kontak. Nama tabel didalam *database* adalah kontak. Berikut dibawah ini merupakan tabel dari *database* kontak.

Tabel 4.16 Tabel Kontak

Nama Tabel	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kontak	Int	11	Id_kontak
Nama_kontak	Char	50	Nama_kontak
Nohp	Char	50	Nohp
Created_by	Char	50	Created_by
Created_at	Datetime	-	Created_at
Modified_by	Char	50	Modified_by
Modified_at	Datetime	-	Modified_at

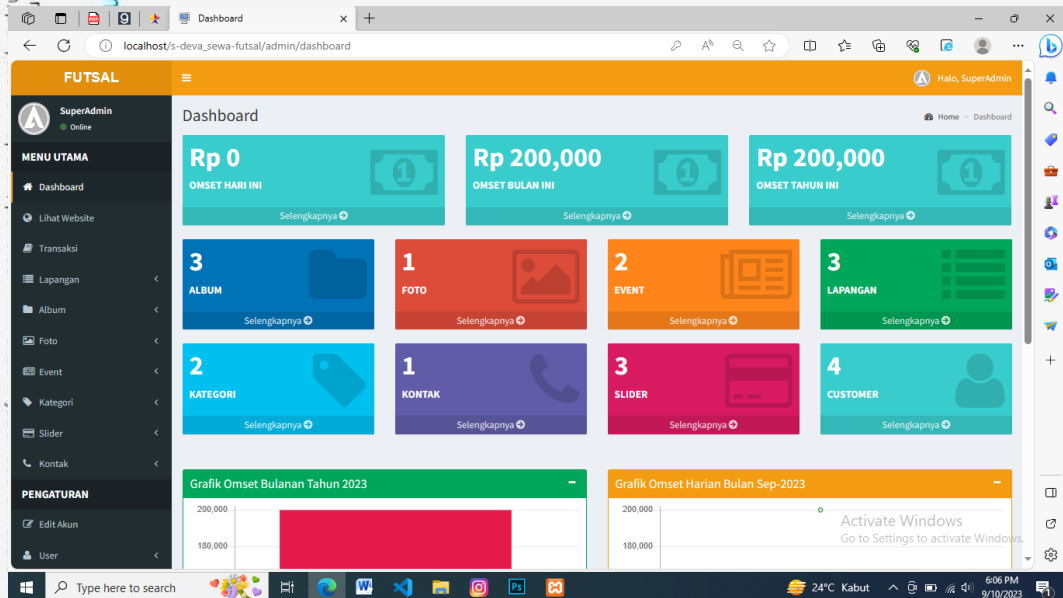
#### 4.1.19 Hasil Implementasi User Interface (Admin)

##### Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 4.39 Tampilan Login Admin

##### Tampilan Menu Dashboard Admin



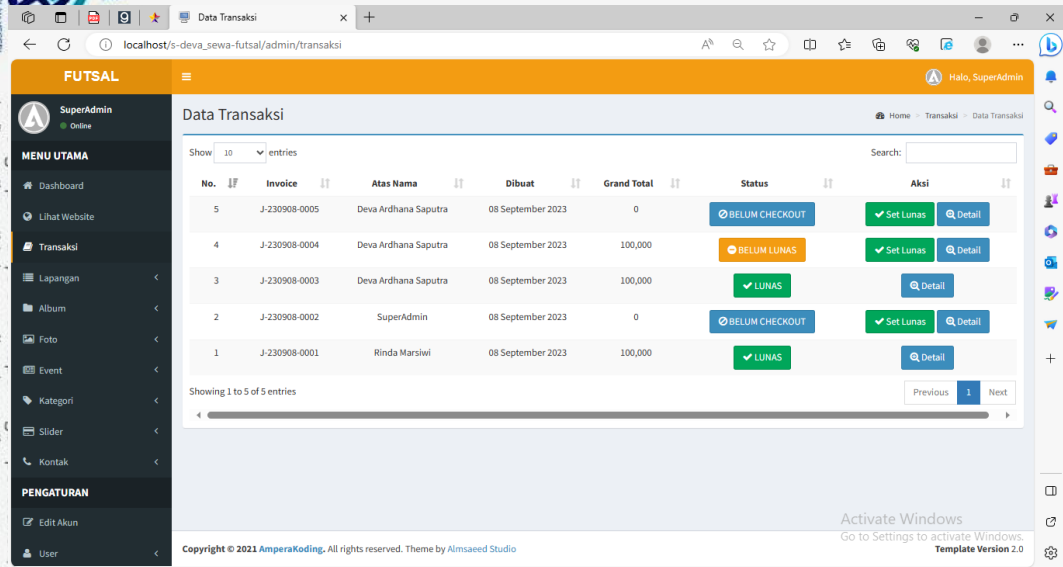
Gambar 4.40 Tampilan Dashboard Admin

### 3. Tampilan Menu Transaksi

2. Dilarang membarikayak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surha Jambi.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surha Jambi.

ni tanpa mencantumkan referensi, penulisan karya



The screenshot displays the 'Data Transaksi' page in the FUTSAL admin dashboard. The page features a sidebar menu with options like Dashboard, Transaksi, Lapangan, Album, Foto, Event, Kategori, Slider, Kontak, and Pengaturan. The main content area shows a table of transactions with the following data:

No.	Invoice	Atas Nama	Dibuat	Grand Total	Status	Aksi
5	J-230908-0005	Deva Ardhana Saputra	08 September 2023	0	BELUM CHECKOUT	Set Lunas, Detail
4	J-230908-0004	Deva Ardhana Saputra	08 September 2023	100,000	BELUM LUNAS	Set Lunas, Detail
3	J-230908-0003	Deva Ardhana Saputra	08 September 2023	100,000	LUNAS	Detail
2	J-230908-0002	SuperAdmin	08 September 2023	0	BELUM CHECKOUT	Set Lunas, Detail
1	J-230908-0001	Rinda Marsiwi	08 September 2023	100,000	LUNAS	Detail

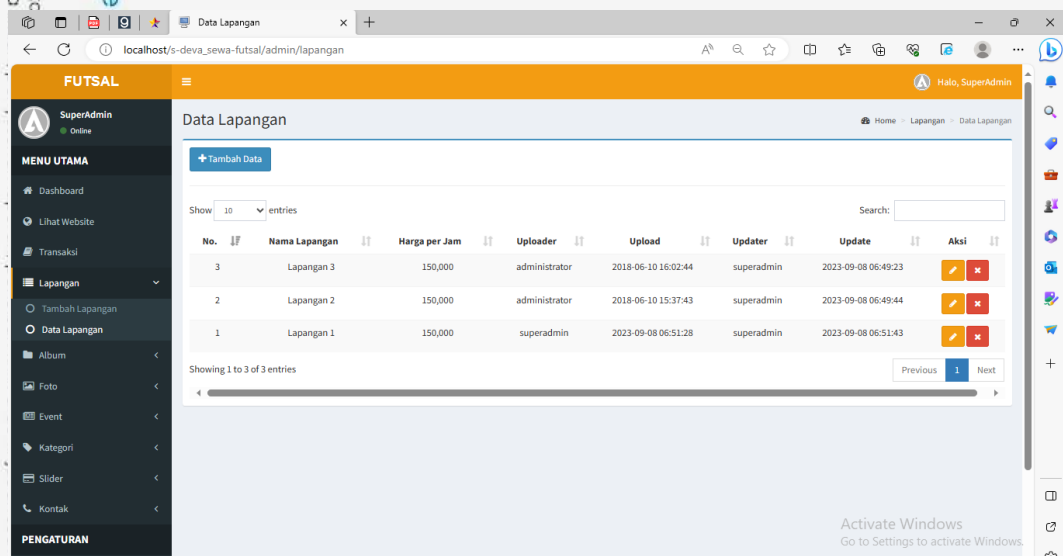
Showing 1 to 5 of 5 entries

Copyright © 2021 AmperaKoding. All rights reserved. Theme by Almsaeed Studio

Gambar 4.41 Tampilan Data Transaksi

### Tampilan Menu Data Lapangan

ni tanpa mencantumkan referensi, penulisan karya



The screenshot displays the 'Data Lapangan' page in the FUTSAL admin dashboard. The page features a sidebar menu with options like Dashboard, Transaksi, Lapangan, Album, Foto, Event, Kategori, Slider, Kontak, and Pengaturan. The main content area shows a table of field data with the following data:

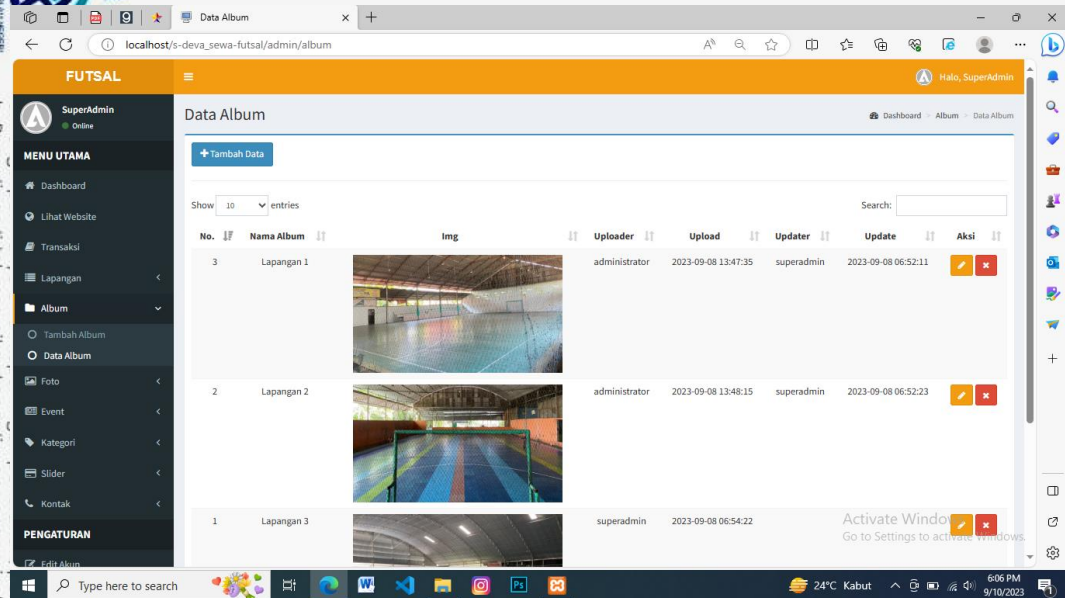
No.	Nama Lapangan	Harga per Jam	Uploader	Upload	Updater	Update	Aksi
3	Lapangan 3	150,000	administrator	2018-06-10 16:02:44	superadmin	2023-09-08 06:49:23	Detail, Delete
2	Lapangan 2	150,000	administrator	2018-06-10 15:37:43	superadmin	2023-09-08 06:49:44	Detail, Delete
1	Lapangan 1	150,000	superadmin	2023-09-08 06:51:28	superadmin	2023-09-08 06:51:43	Detail, Delete

Showing 1 to 3 of 3 entries

Copyright © 2021 AmperaKoding. All rights reserved. Theme by Almsaeed Studio

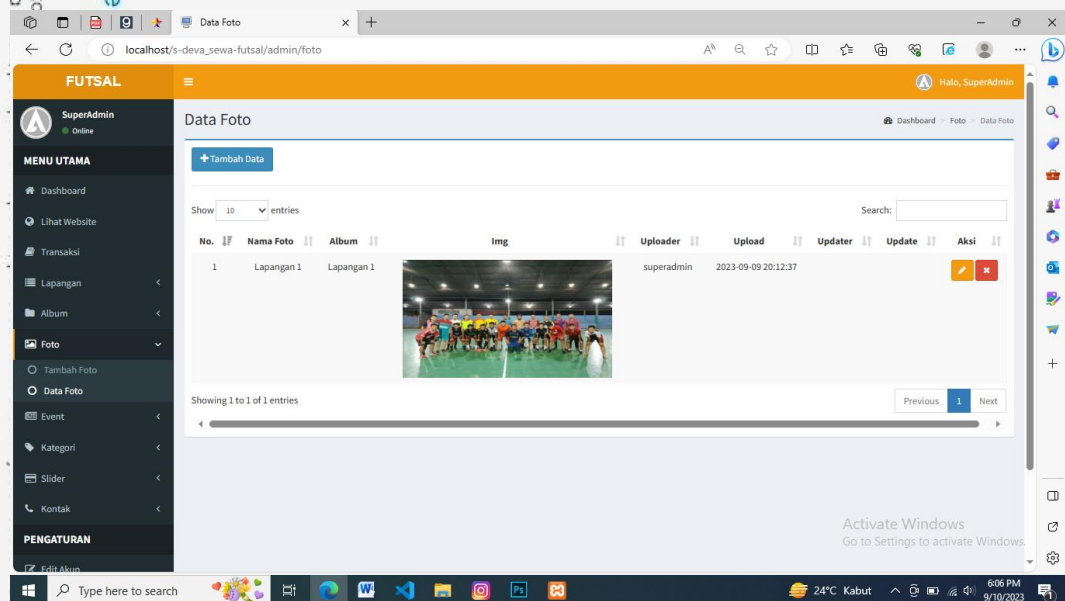
Gambar 4.42 Tampilan Menu Data Lapangan

## 5. Tampilan Menu Data Album



Gambar 4.43 Menu Data Album

## 6. Tampilan Menu Data Foto



Gambar 4.44 Tampilan Menu Data Foto

## 7. Tampilan Menu Data *Event*

The screenshot displays the 'Data Event' interface. The table contains the following data:

No.	Nama Event	Kategori	Uploader	Upload	Updater	Update	Aksi
2	Futsal Championship 2023: Pertandingan Seru Antar Tim Terbaik!	Turnamen	administrator	2018-07-23 08:38:39	administrator	2023-09-08 14:03:16	[Edit] [Delete]
1	Turnamen Futsal Amal 'Kick for a Cause' 2023: Bermain Futsal, Membantu Sesama!	Kerja Sama	administrator	2018-07-23 08:38:39	administrator	2023-09-08 14:03:16	[Edit] [Delete]

Gambar 4.45 Tampilan Menu Data *Event*

## Tampilan Menu Kategori

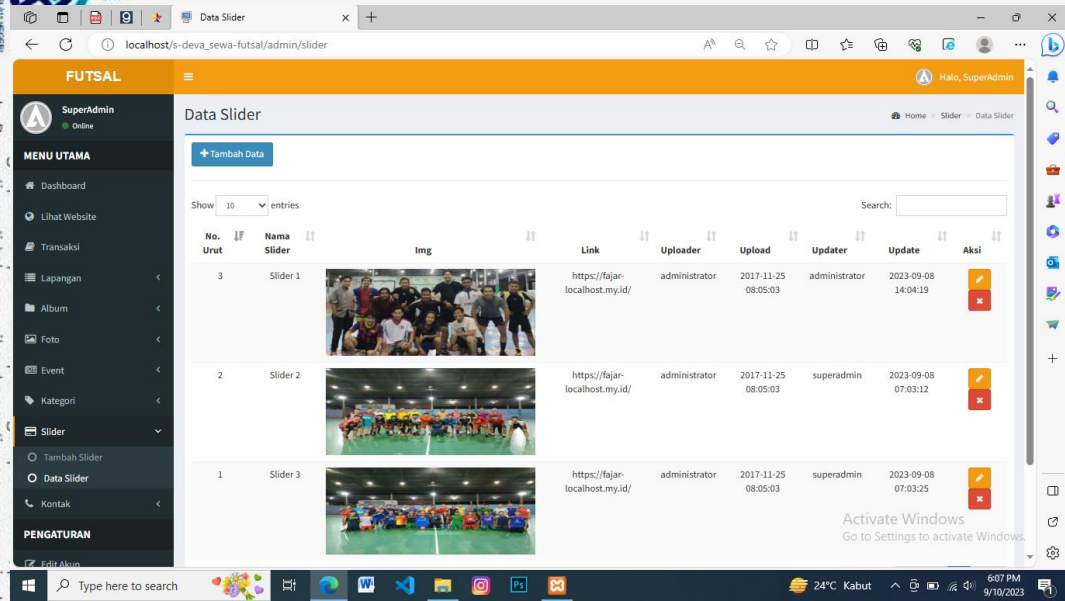
The screenshot displays the 'Data Kategori' interface. The table contains the following data:

No.	Judul Kategori	Uploader	Upload	Updater	Update	Aksi
2	Kerja Sama	administrator	2018-07-23 08:38:39	administrator	2023-09-08 14:03:16	[Edit] [Delete]
1	Turnamen	administrator	2018-07-23 08:38:39	administrator	2023-09-08 14:03:16	[Edit] [Delete]

Gambar 4.46 Tampilan Menu Kategori

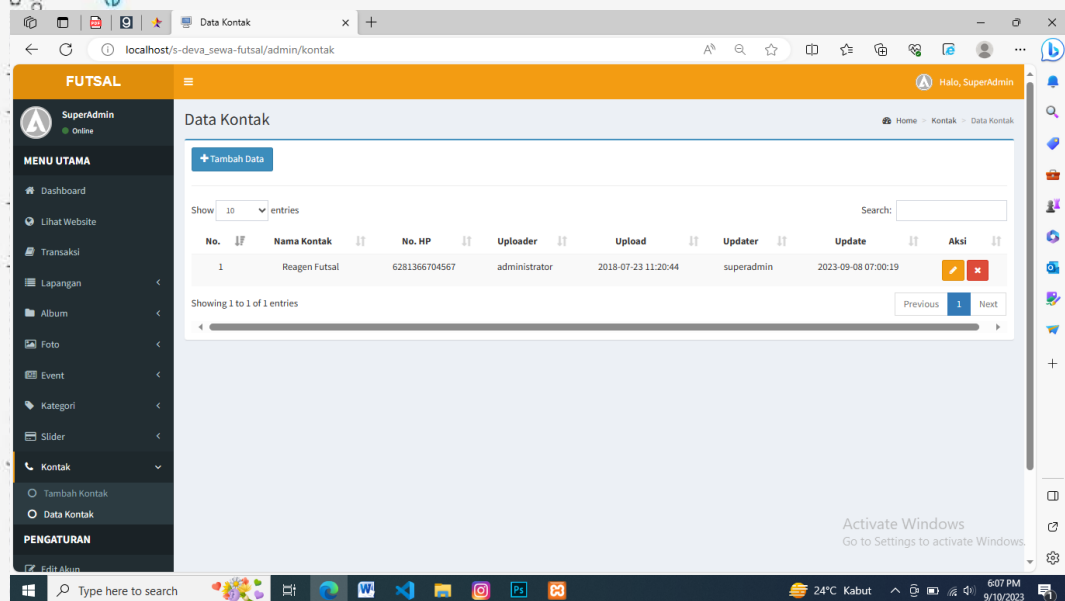


## 9. Tampilan Menu Slider (foto)



Gambar 4.47 Tampilan Menu Slider

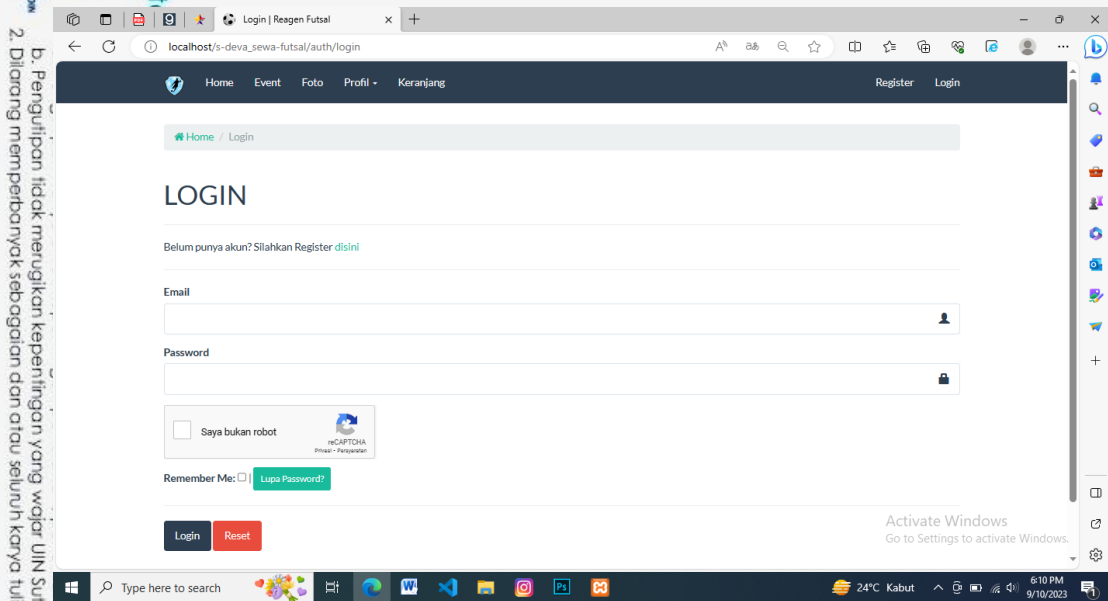
## 10. Tampilan Menu Kontak



Gambar 4.48 Tampilan Menu Kontak

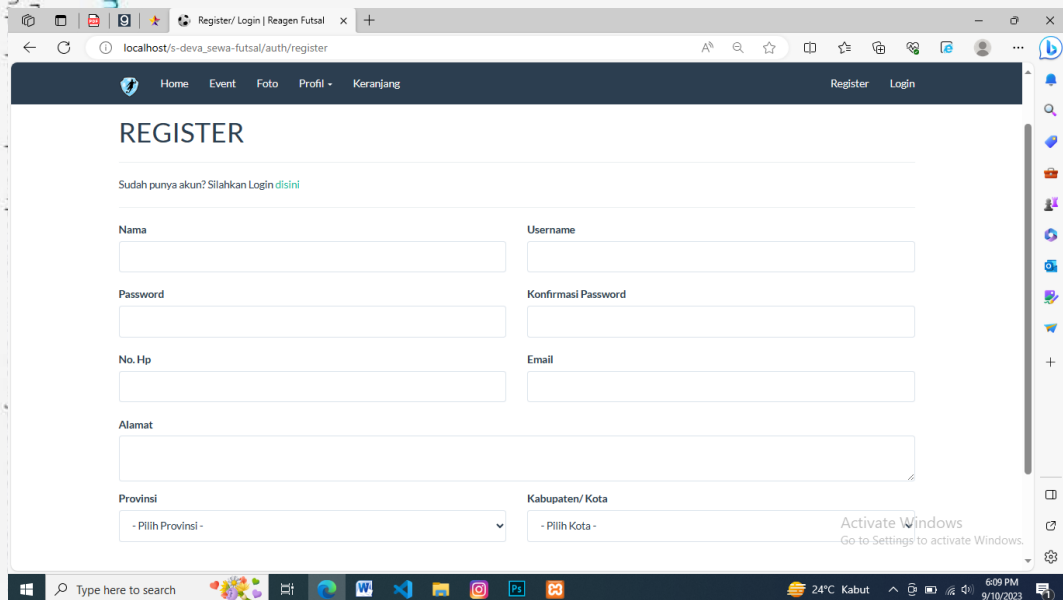
#### 4.1.20 Hasil Implementasi *User Interface* (konsumen)

##### Tampilan Halaman Login Konsumen



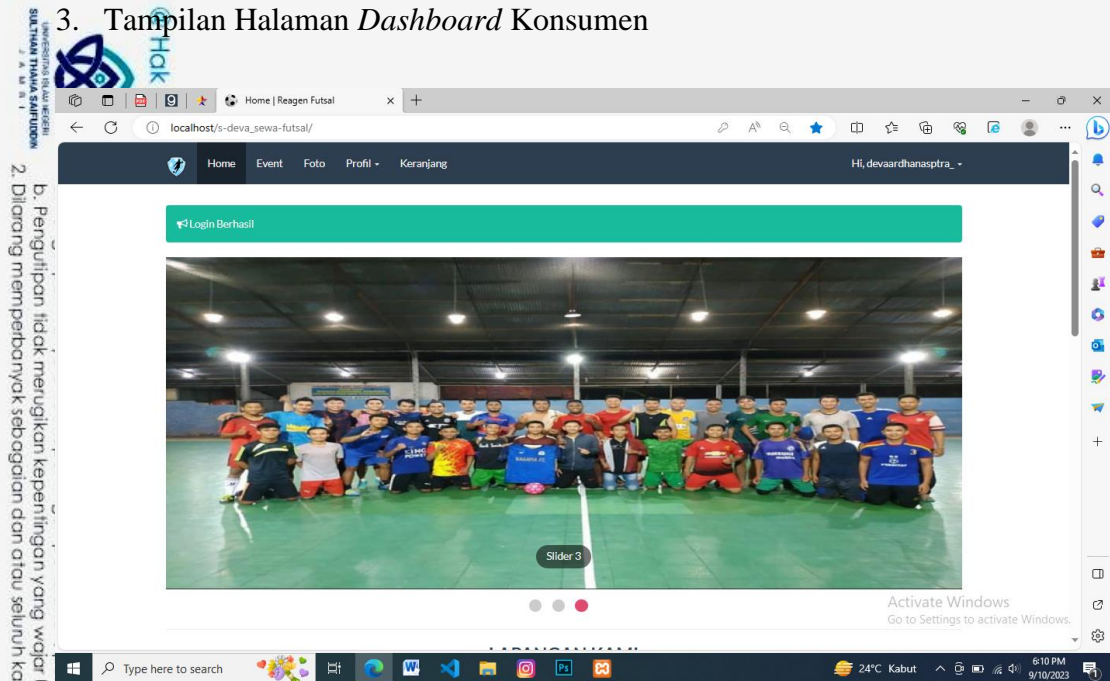
Gambar 4.49 Halaman *Login* Konsumen

##### Tampilan Halaman Registrasi Akun Konsumen



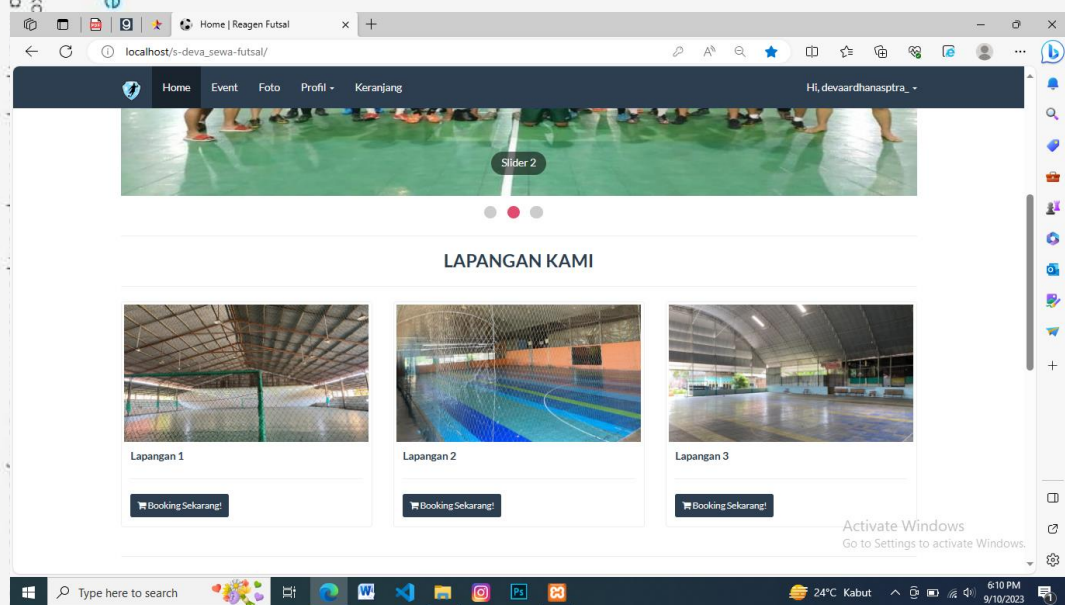
Gambar 4.50 Halaman *Registrasi Akun*

### 3. Tampilan Halaman *Dashboard* Konsumen



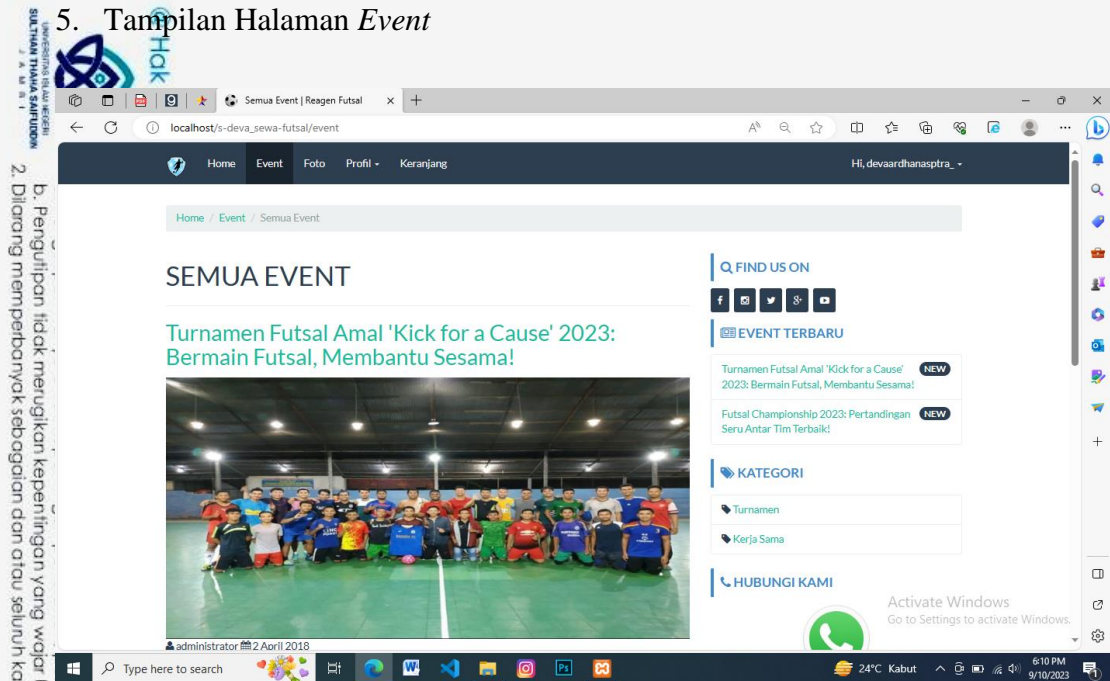
**Gambar 4.51** Tampilan Halaman *Dashboard*

### Tampilan Halaman *Booking*



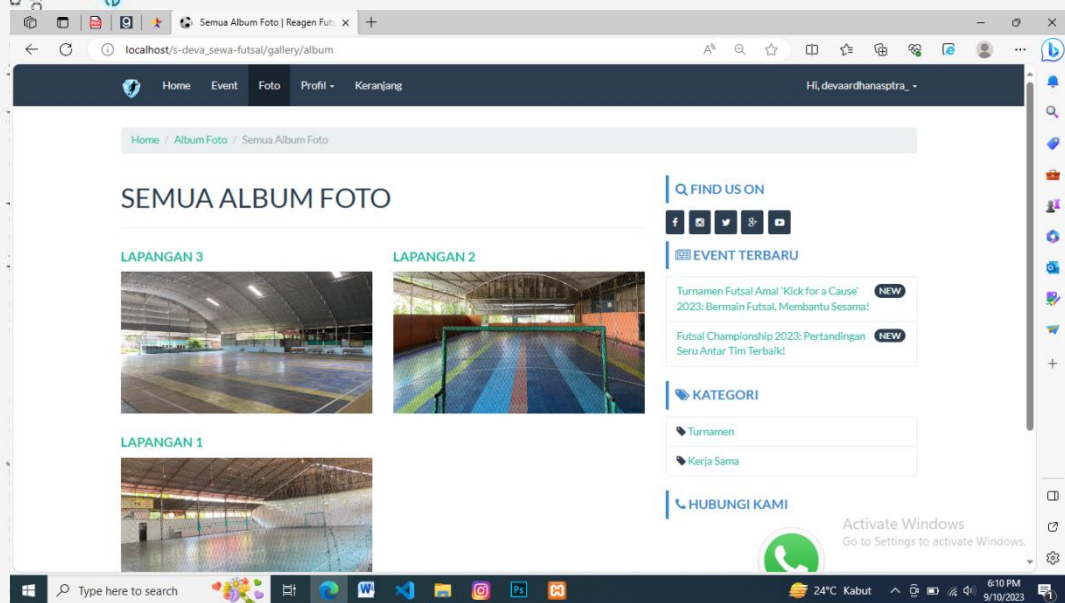
**Gambar 4.52** Tampilan Halaman *Booking*

## 5. Tampilan Halaman Event



Gambar 4.53 Tampilan Halaman Event

## 6. Tampilan Halaman Foto



Gambar 4.54 Tampilan Halaman Foto

## 7. Tampilan Halaman Profil Reagen

2. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh isi dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.

ni tanpa mencantumkan  
sifatnya, penulisan  
nyanya

Alamat:

**Gambar 4.55** Tampilan Halaman Profil Reagen

## Tampilan Halaman Detail Transaksi

mbi

Lapangan	Harga	Tanggal	Jam Mulai	Durasi	Jam Selesai	Total	Aksi
Lapangan 1	150,000	<input type="text"/>	- Pilih Tanggal Dulu - v	<input type="text"/>			<input type="button" value="x"/>
Lapangan 3	150,000	<input type="text"/>	- Pilih Tanggal Dulu - v	<input type="text"/>			<input type="button" value="x"/>

SubTotal Rp

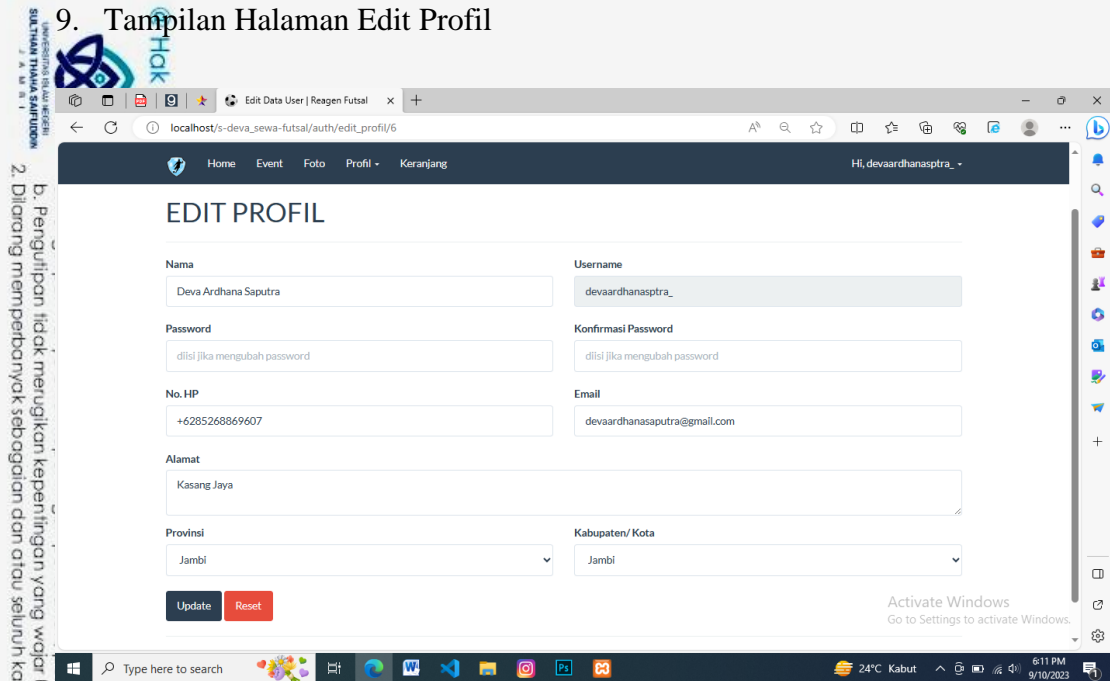
Diskon (Member) Rp

Grand Total Rp

Catatan

**Gambar 4.56** Tampilan Halaman Keranjang Transaksi

## 9. Tampilan Halaman Edit Profil



**Gambar 4.57** Tampilan Halaman Edit Profil

### 4.1.21 Pengujian Sistem

Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox testing* yaitu dengan pengujian yang hanya dilakukan untuk mengamati hasil dari *software*. Pengamatan hasil ini melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak itu sendiri.

#### 1. Pengujian Halaman *Login*

Pengujian halaman *login* dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua tahap. Tahap yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 4.17 Pengujian Halaman *Login*

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>Login</i> BERHASIL	-Buka <i>webbrowser</i> -Tampilkan Menu halaman <i>login</i> -Input <i>email</i> dan <i>password</i> -Klik tombol <i>login</i>	-Input <i>email</i> BENAR -Input <i>password</i> BENAR	Menampilk an halaman menu utama atau <i>dashboard</i>	Menampilkan halaman menu utama atau <i>dashboard</i>	Baik
<i>Login</i> GAGAL	-Buka <i>webbrowser</i> -Tampilkan halaman menu <i>login</i> -Input <i>email</i> dan <i>password</i> -Klik tombol <i>login</i>	-Input <i>email</i> SALAH -Input <i>password</i> SALAH	Tampil pesan “ <i>user</i> tidak ditemukan”	Tetap pada halaman <i>login</i>	Baik
<i>Login</i> GAGAL	-Buka <i>webbrowser</i> -tampilkan halaman menu <i>login</i> -Tidak input <i>email</i> dan <i>password</i> -Klik tombol <i>login</i>	-Tanpa <i>email</i> -Tanpa <i>password</i>	Tampil pesan “ <i>user</i> tidak ditemukan”	Tetap pada halaman <i>login</i>	Baik

## 2. Pengujian Halaman Menu Utama

Pengujian halaman utama dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional normal dan terbebas dari *error*.

Tabel 4.18 Pengujian Halaman Menu Utama

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu utama BERHASIL	-Tampilkan menu utama -Cek satu persatu menu-menu yang ada	Klik semua menu yang terdapat pada menu utama	Tampilkan halaman berdasarkan menu yang diklik pada menu utama	Tampil menu yang dipilih beserta tombol yang tersedia pada menu	Baik


### 3. Pengujian Halaman Menu Konsumen


Pengujian halaman konsumen dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional normal dan terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 4.19 Pengujian Halaman Menu Konsumen

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah User BERHASIL	-Klik tombol tambah -Tampil halaman tambah -Input data -Klik <i>submit</i>	Tambah data user LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil dibuat”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah user GAGAL	-Klik tombol tambah -Tampil	Tambah data konsumen TIDAK	Tampil Pesan “Data ini mohon	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik




	<p>halaman tambah</p> <p>-Input data</p> <p>-Klik <i>submit</i></p>	<p>LENGKAP</p>	<p>diisi”</p>		
<p><b>Edit user BERHASIL</b></p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: 1. Dilarang menjiplak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber aslinya. a. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jember b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jember</p> <p>2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jember</p>	<p>-Pilih data yang akan diedit</p> <p>-Klik tombol edit</p> <p>-Tampil halaman edit</p> <p>-Edit data</p> <p>-Klik <i>submit</i></p>	<p>Edit data <i>user</i></p> <p>LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Update data berhasil”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> diedit</p>	<p>Baik</p>
<p><b>Edit user GAGAL</b></p>	<p>-Pilih data yang akan diedit</p> <p>-Klik tombol edit</p> <p>-Tampil halaman edit</p> <p>-Edit data</p> <p>-Klik <i>submit</i></p>	<p>Edit data <i>user</i></p> <p>TIDAK LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Data ini mohon diisi”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak diedit</p>	<p>Baik</p>
<p><b>Hapus user BERHASIL</b></p>	<p>-Pilih data yang akan dihapus</p>	<p>Klik <i>OK</i></p>	<p>Tampil pesan “Hapus</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> terhapus</p>	<p>Baik</p>

 <p>Hak Cipta milik UIN Suntho Jambi</p>	<p>-Klik tombol hapus</p> <p>-Tampil option hapus pesan (Ok/cancel)</p>		<p>data berhasil”</p>		
<p>Hapus user</p> <p><b>BATAL</b></p>	<p>-Pilih data yang akan dihapus</p> <p>-Klik tombol hapus</p> <p>-Tampil option hapus pesan (Ok/cancel)</p>	<p>Klik <i>CANCEL</i></p>	<p>Tetap pada halaman <i>user</i></p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus</p>	<p>Baik</p>

#### 4. Pengujian Halaman Lapangan

Pengujian halaman lapangan dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional berjalan normal dan terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.



 <p>Hak Cipta milik UIN Suftha Jambi</p>	<p>halaman edit</p> <p>-Edit data</p> <p>-Klik simpan</p>				
<p>State Islamic University of Sufthan Thaha Saifuddin Jambi</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:</p> <p>1. Dilarang memperjualbelikan dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber aslinya.</p> <p>a. Pengutipan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi</p> <p>2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi</p>	<p>Halaman Edit data lapangan</p> <p>GAGAL</p> <p>-Pilih data yang akan diedit</p> <p>-Klik tombol edit</p> <p>-Tampil halaman edit</p> <p>-Edit data</p> <p>-Klik simpan</p>	<p>Edit data lapangan</p> <p>TIDAK LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Mohon isi bidang ini”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak diedit</p>	<p>Baik</p>
<p>State Islamic University of Sufthan Thaha Saifuddin Jambi</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:</p> <p>1. Dilarang memperjualbelikan dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber aslinya.</p> <p>a. Pengutipan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi</p> <p>2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi</p>	<p>Halaman Hapus data lapangan</p> <p>BERHASIL</p> <p>-Pilih data yang akan dihapus</p> <p>-Klik tombol hapus</p> <p>-Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)</p>	<p>Klik OK</p>	<p>Tampil pesan “Data berhasil dihapus”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> terhapus</p>	<p>Baik</p>
<p>State Islamic University of Sufthan Thaha Saifuddin Jambi</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:</p> <p>1. Dilarang memperjualbelikan dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber aslinya.</p> <p>a. Pengutipan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi</p> <p>2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi</p>	<p>Halaman Hapus data lapangan</p> <p>BATAL</p> <p>-Pilih data yang akan dihapus</p> <p>-Klik</p>	<p>Klik <i>CANCEL</i></p>	<p>Tetap pada halaman data lapangan</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus</p>	<p>Baik</p>

 <p>Hak Cipta milik UIN Sutha Jambi</p>	tombol hapus -Tampil option (Ok/Cancel)				
--	---	--	--	--	--



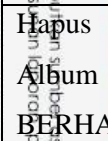
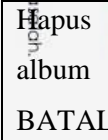
5. Pengujian Halaman Album

Pengujian halaman album dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional normal dan terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 4.21 Pengujian Halaman Menu Album

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Album BERHASIL	-Klik tombol tambah -Tampil halaman tambah -Input data album -Klik simpan	Tambah data album LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil disimpan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah data album GAGAL	-Pilih tombol tambah -Tampil halaman tambah -input data album -Klik simpan	Tambah data album TIDAK LENGKAP	Tampil pesan “Album wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik

2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin UIN Sutha Jambi

<p>    <b>Edit data</b>  <b>BERHASIL</b> </p>	<p>           -Pilih data album yang akan diedit            -Klik tombol edit            -Tampil halaman edit            -Edit data album            -Klik simpan         </p>	<p>           Edit data album  <b>LENGKAP</b> </p>	<p>           Tampil pesan “Data berhasil disimpan”         </p>	<p>           Data pada <i>gridview</i> diedit         </p>	<p>Baik</p>
<p>    <b>Edit data</b>  <b>GAGAL</b> </p>	<p>           -Pilih data yang akan diedit            -Klik tombol edit            -Tampil halaman edit            -Edit data album            -Klik simpan         </p>	<p>           Edit data album  <b>TIDAK LENGKAP</b> </p>	<p>           Tampil pesan”Album wajib diisi”         </p>	<p>           Data pada <i>gridview</i> tidak diedit         </p>	<p>Baik</p>
<p>    <b>Hapus data</b>  <b>Album</b>  <b>BERHASIL</b> </p>	<p>           -Pilih data yang akan dihapus            -Klik tombol hapus            -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)         </p>	<p>Klik OK</p>	<p>           Tampil pesan “Data berhasil dihapus”         </p>	<p>           Data pada <i>gridview</i> terhapus         </p>	<p>Baik</p>
<p>    <b>Hapus data</b>  <b>album</b>  <b>BATAL</b> </p>	<p>           -Pilih data yang akan dihapus            -Klik tombol         </p>	<p>Klik CANCEL</p>	<p>           Tetap pada halaman data album         </p>	<p>           Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus         </p>	<p>Baik</p>

2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumbernya.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan buku, dan penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumbernya.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan buku, dan penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi

 <p>Hak Cipta milik UIN Sutha</p>	hapus -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)				
--	--	--	--	--	--


6. Pengujian Halaman Foto

Pengujian halaman foto dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 4.22 Pengujian Halaman Foto

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah data foto <b>BERHASIL</b>	-Klik tombol tambah foto -Tampil halaman tambah -Input data foto -Klik simpan	Tambah data foto LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil disimpan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah data foto <b>GAGAL</b>	-Klik tombol tambah -Tampil halaman tambah -Input data foto -Klik	Tambah data foto TIDAK LENGKAP	Tampil pesan “Nama foto wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber aslinya.  
 a. Pengutipan harus untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat, dan atau seluruhnya yang wajar.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sumatera Utara.  
 2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sumatera Utara.

 <p>BERHASIL</p>	simpan data -Pilih data yang akan diedit -Klik tombol edit -Tampil halaman edit -Edit data -Klik simpan	Edit data foto LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil disimpan”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
<p>GAGAL</p>	data -Pilih data yang akan diedit -Klik tombol edit -Tampil halaman edit -Edit data -Klik simpan	Edit data foto TIDAK LENGKAP	Tampil pesan “nama foto wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
<p>BERHASIL</p>	data Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)	Klik OK	Tampil Pesan “Data berhasil dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
<p>BATAL</p>	data Pilih data yang hendak dihapus -	Klik CANCEL	Tetap pada halaman foto	Data pada <i>griedview</i> tidak	Baik

2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruhnya tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan nama penulis, penerbit, penulisan karya ilmiah, penyusunan dan penyajian karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Kalijaga.

BERHASIL


BERHASIL

GAGAL

BERHASIL

BATAL



 <p>Hak cipta milik UIN Sunthra Jambi</p>	Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)			terhapus	
--	---	--	--	----------	--


7. Pengujian Halaman Data *Event*

Pengujian halaman *event* dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

**Tabel 4.23** Pengujian Halaman Data *Event*

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah data <i>event</i> BERHASIL	-Klik tombol tambah -Tampil halaman tambah -Input data <i>event</i> -Klik simpan	Tambah data <i>event</i> LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil disimpan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah data <i>event</i> GAGAL	-Klik tombol tambah -Tampil halaman tambah -Input data <i>event</i>	Tambah data <i>event</i> TIDAK LENGKAP	Tampil pesan “Nama <i>event</i> wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra  
 2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi


 <p>State Islamic University of Sultan Hassanudin Saifuddin Jambi</p>	<p>-Klik simpan</p>				
<p>BERHASIL</p>	<p>-Pilih data yang akan diedit -Klik tombol edit -Tampil halaman edit -Edit data -Klik simpan</p>	<p>Edit data <i>event</i> LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Data berhasil disimpan”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> diedit</p>	<p>Baik</p>
<p>GAGAL</p>	<p>-Pilih data yang akan diedit -Klik tombol edit -Tampil halaman edit -Edit data -Klik simpan</p>	<p>Edit data <i>event</i> TIDAK LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Nama <i>event</i> wajib diisi”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak diedit</p>	<p>Baik</p>
<p>BERHASIL</p>	<p>-Pilih data yang akan dihapus -Klik tombol hapus -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)</p>	<p>Klik OK</p>	<p>Tampil pesan “Data berhasil dihapus”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> terhapus</p>	<p>Baik</p>
<p></p>	<p>-Pilih data yang akan</p>	<p>Klik CANCEL</p>	<p>Tetap pada halaman</p>	<p>Data pada <i>gridview</i></p>	<p>Baik</p>

2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

BERHASIL

GAGAL

BERHASIL

<p><b>BATAL</b></p>  <p>Hak Cipta milik UIN Sultha Jambi</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:              1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber atau sebaliknya.              a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan umum yang sah.              b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi.              2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi.</p>	<p>dihapus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Klik tombol hapus</li> <li>-Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)</li> </ul>		<p><i>event</i></p>	<p>tidak terhapus</p>	
---	---	--	---------------------	-----------------------	--

8. Pengujian Halaman Kategori


Pengujian halaman kategori dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

**Tabel 4.24** Pengujian Halaman Kategori

Kondisi pengujian	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<p>Tambah data kategori BERHASIL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Klik tombol tambah</li> <li>-Tampil Halaman tambah</li> <li>-Input data - Klik Simpan</li> </ul>	<p>Tambah data kategori LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Data berhasil dibuat”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> bertambah</p>	<p>Baik</p>
<p>Tambah data kategori GAGAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Klik tombol tambah</li> <li>-Tampil Halaman tambah</li> <li>-Input data - Klik Simpan</li> </ul>	<p>Tambah data kategori TIDAK LENGKAP</p>	<p>Tampil pesan “Nama kategori wajib diisi”</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah</p>	<p>Baik</p>

Edit data kategori <b>BERHASIL</b>	-Pilih data yang akan diedit -Klik tombol edit -Tampil halaman edit -Edit data -Klik simpan	Edit data kategori <b>LENGKAP</b>	Tampil pesan “Edit data berhasil”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit data kategori <b>GAGAL</b>	-Pilih data yang akan diedit -Klik tombol edit -Tampil halaman edit -Edit data -Klik simpan	Edit data kategori <b>TIDAK LENGKAP</b>	Tampil pesan “Nama kategori wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus data kategori <b>BERHASIL</b>	-Pilih data yang akan dihapus -Klik tombol hapus -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)	Klik OK	Tampil pesan “Data berhasil dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus data kategori <b>BATAL</b>	-Pilih data yang akan dihapus	Klik CANCEL	Tetap pada halaman kategori	Data pada <i>gridview</i> tidak	Baik

Hak Cipta milik UIN Suntha Jambi  
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi





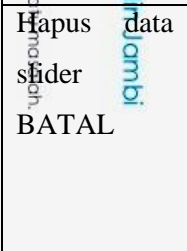
 <p>Hak Cipta milik UIN Suntho Jambi</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber aslinya; a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan umum yang sah; b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi. 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi.</p>	-Klik tombol hapus -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)			terhapus	
---	--	--	--	----------	--

9.4 Pengujian Halaman Slider


Pengujian halaman slider dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 4.25 Pengujian Halaman Slider

Kondisi pengujian	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah data slider BERHASIL	-Klik tombol tambah -Tampil Halaman tambah -Input data - Klik Simpan	Tambah data slider LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil dibuat”	Data pada <i>gridview</i> ditambah	Baik
Tambah data slider GAGAL	-Klik tombol tambah -Tampil halaman tambah -Input data	Tambah data slider TIDAK LENGKAP	Tampil pesan “Nourut wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik

	-Klik simpan				
	Edit data slider <b>BERHASIL</b>	-Klik tombol edit -Tampil Halaman edit Edit data -Klik Simpan	Edit data slider <b>LENGKAP</b>	Tampil pesan “Data berhasil disimpan”	Data pada <i>gridview</i> diedit Baik
	Edit data slider <b>GAGAL</b>	-Klik tombol edit -Tampil Halaman edit Edit data -Klik Simpan	Edit data slider <b>TIDAK          LENGKAP</b>	Tampil pesan”No urutan wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit Baik
	Hapus data slider <b>BERHASIL</b>	-Pilih data yang akan dihapus -Klik tombol hapus -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)	Klik OK	Tampil pesan “Data berhasil dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus Baik
	Hapus data slider <b>BATAL</b>	-Pilih data yang akan dihapus -Klik tombol	Klik <b>CANCEL</b>	Tetap pada halaman slider	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus Baik

2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

 <p>Hak Cipta milik UIN Sutha</p>	hapus -Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)				
--	--	--	--	--	--

10. Pengujian Halaman Kontak

Pengujian halaman kontak dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 4.26 Pengujian Halaman Kontak

Kondisi pengujian	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah data kontak BERHASIL	-Klik tombol tambah -Tampil Halaman tambah -Input data -Klik Simpan	Tambah data kontak LENGKAP	Tampil pesan “Data berhasil disimpan”	Data pada <i>gridview</i> ditambah	Baik
Tambah data kontak GAGAL	-Klik tombol tambah -Tampil Halaman tambah -Input data -Klik	Tambah data kontak TIDAK LENGKAP	Tampil pesan “Nama kontak wajib diisi”	Data pada <i>gridview</i> tidak ditambah	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber aslinya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan pengkajian yang tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN S  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN S  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





 <p>Hapus kontak BATAL</p> <p>Hak Cipta milik UIN Suntha Jambi</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis atau lain-lain yang diterbitkan atau tidak diterbitkan di media massa atau komunikasi massa atau jaringan komputer. a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi. 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi.</p>	<p>-Pilih data yang akan dihapus</p> <p>-Klik tombol hapus</p> <p>-Tampil option hapus pesan (Ok/Cancel)</p>	<p>Klik CANCEL</p>	<p>Tetap pada halaman kontak</p>	<p>Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus</p>	<p>Baik</p>
--	--	--------------------	----------------------------------	---	-------------

Setelah dilakukan pengujian sistem diatas, selanjutnya akan dilakukan pengujian *user* untuk mengetahui kelayakan pada sistem dengan menggunakan metode *skala likert*. Menurut (Bahrun, Alifah, dan Mulyono, 2018) *skala likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa dan fenomena social.

Terdapat dua bentuk pertanyaan dalam *skala likert*, yaitu yang pertama adalah bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan yang kedua bentuk pertanyaan negative untuk mengukur skala negative. Pertanyaan positif diberi skor 5,4,3,2, dan 1. Sedangkan untuk pertanyaan negative akan diberikan skor 1,2,3,4, dan 5.

*Skala likert* juga merupakan skala yang umum digunakan dalam kuisisioner, dan paling banyak digunakan dalam riset yang berupa survei yang dapat memudahkan responden dalam memilih jawaban. Secara umum, lima opsi dan skor yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.27 Skala Likert

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Cukup Setuju (CS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah itu, presentase temuan diterapkan untuk memberikan jawaban kelayakan faktor yang akan diperiksa. Baik nilai maksimum dan minimum adalah 100%. Tabel dibawah ini menunjukkan bagaimana kategori dibagi.

Tabel 4. 28 Kategori Kelayakan

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Layak	81% - 100%
2	Layak	61% - 80%
3	Cukup Layak	41% - 60%
4	Tidak Layak	21% - 40%
5	Sangat Tidak Layak	<20%

Perhitungan jumlah skor dari hasil kuisisioner kemudian dihitung melalui perhitungan berikut.

Skor T x Pn

$$\text{Index Kelayakan} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan : **T** = Total jumlah responden yang memilih

**Pn** = Pilihan skor Likert

**Y** = Skor tertinggi likert x jumlah responden

Tabel berikut adalah tabel untuk pernyataan *user*.

**Tabel 4.29** Pengujian *user*

No	Pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
1	Apakah tampilan <i>user interface website</i> ini menarik bagi <i>user</i> ?					
2	Apakah fitur atau menu didalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh <i>user</i> ?					
3	Apakah tampilan menu utama yang disajikan oleh <i>website</i> mudah dipahami oleh <i>user</i> ?					
4	Apakah <i>website</i> tersebut membantu konsumen dalam melakukan <i>booking</i> dan melihat jadwal lapangan dengan waktu yang lebih efektif?					
5	Apakah <i>website</i> pemesanan lapangan futsal reagen ini sudah cukup baik?					

Setelah jawaban responden sudah terkumpul melalui penyebaran kuisisioner tersebut diolah menjadi informasi. Adapun responden yang terlibat dalam pengujian ini berjumlah 4 (empat) orang yang terdiri dari, 1 orang dari reagen futsal, 2 orang dari konsumen reagen futsal, dan 1 orang dosen sistem informasi.

Pertanyaan No 1. : a. Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 5 = 5$$

b. Responden yang menjawab setuju (S)

$$\text{Skor T x pn} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Total skor} = 5 + 12 = 17$$

$$\text{Indeks kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$$

$$= \frac{17}{5 \times 4} \times 100$$



@ Hak cipta milik UIN Suthan Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suthan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suthan Jambi

$$\begin{aligned} & \frac{17}{20} \times 100 \\ & = 0,85 \times 100 \\ & = 85 \% \text{ (sangat layak)} \end{aligned}$$

Pertanyaan No. 2 : a. Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 5 = 5$$

b. Responden yang menjawab setuju (S)

$$\text{Skor T x Pn} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Total skor} = 5 + 12 = 17$$

$$\text{Indeks kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{y} \times 100$$

$$= \frac{17}{5 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{17}{20} \times 100$$

$$= 0,85 \times 100$$

$$= 85\% \text{ (sangat layak)}$$

Pertanyaan No. 3 : a. Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 5 = 5$$

b. Responden yang menjawab setuju (S)

$$\text{Skor T x Pn} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Total skor} = 5 + 12 = 17$$

$$\text{Indeks kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{y} \times 100$$

$$= \frac{17}{5 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{17}{20} \times 100$$

$$= 0,85 \times 100$$

$$= 85\% \text{ (sangat layak)}$$

Pertanyaan No. 4 : a. Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 5 = 5$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunhan Thaha Saifuddin Jambi

b. Responden yang menjawab setuju (S)

$$\text{Skor T x Pn} = 2 \times 4 = 8$$

c. Responden yang menjawab cukup setuju (CS)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 3 = 3$$

$$\text{Total skor} = 5 + 8 + 3 = 16$$

$$\text{Indeks kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$$

$$= \frac{16}{5 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{16}{20} \times 100$$

$$= 0,8 \times 100$$

$$= 80\% \text{ (layak)}$$

Pertanyaan No. 5 : a. Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 5 = 5$$

b. Responden yang menjawab setuju (S)

$$\text{Skor T x pn} = 3 \times 4 = 12$$

$$\text{Total skor} = 5 + 12 = 17$$

$$\text{Indeks kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$$

$$= \frac{17}{5 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{17}{20} \times 100$$

$$= 0,85 \times 100$$

$$= 85\% \text{ (sangat layak)}$$

Tabel 4.30 Hasil Pengujian

No	Pertanyaan	Jawaban					Persentase	Kategori
		5	4	3	2	1		
1	Apakah tampilan <i>user interface website</i> ini menarik bagi <i>user</i> ?	1	3				85%	Sangat layak
2	Apakah fitur atau menu didalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh <i>user</i> ?	1	3				85%	Sangat layak
3	Apakah tampilan menu utama yang disajikan oleh <i>website</i> mudah dipahami oleh <i>user</i> ?	1	3				85%	Sangat layak
4	Apakah <i>website</i> tersebut membantu konsumen dalam melakukan dan melihat jadwal lapangan dengan waktu yang lebih efektif?	1	2	1			80%	Layak
5	Apakah <i>website</i> pemesanan lapangan futsal reagen ini sudah cukup baik?	1	3				85%	Sangat layak

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata presentase} &= \frac{\text{Jumlah Presentase}}{\text{Jumlah skor kuisioner}} \\
 &= \frac{85 + 85 + 85 + 80 + 85}{5} \\
 &= \frac{420}{5} \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli.  
 a. Pengutipan harus mencantumkan sumber asli.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.  
 @ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi  
 Universitas Islam Sunha  
 Sunha Jambi

#### 4.1.22 Saran *Maintenance Software*

Maintenance website adalah kegiatan pemeliharaan website yang bertujuan untuk merawat website agar tetap berada pada performa yang baik, terupdate, dan terhindar dari berbagai permasalahan yang dapat merugikan website.

*Maintenance website* sendiri terbagi dari dua macam, yaitu *maintenance* mingguan dan bulanan, berikut saran cara untuk melakukan *maintenance website* mingguan :

1. *Backup Data Website*

Data (*file*) *website* yang terdapat dalam hosting harus di backup secara berkala untuk mengantisipasi keadaan yang merugikan *website*, seperti serangan *hacker* atau virus yang mengancam keamanan *website*.

2. Perhatikan Serangan Virus atau *Hacker*

Virus atau *hacker* dapat menyerang berbagai *website*, Serangan ini dapat merusak aktifitas *website*, bahkan mencuri data-data yang terdapat pada *website*. Dalam hal ini *developer* bisa menggunakan tools *Google Search Console*. Tools ini akan memberitahu *developer* mengenai berbagai *script* berbahaya sebagai salah satu upaya penyerangan virus atau *hacker*.

3. Pastikan Seluruh Halaman Berjalan Dengan Baik

Langkah selanjutnya yaitu memastikan seluruh halaman dan tautan yang ada di *website* dapat berjalan dengan baik. Jangan sampai halaman *website* atau *link* tersebut menampilkan *error* 404. Tentu hal ini akan membuat pengunjung meninggalkan *website* anda dan mungkin tidak akan kembali lagi ke *website*.

4. Periksa Seluruh Update Komponen *Website*

Kemudian *developer* juga perlu memperbaharui seluruh komponen *website*. Jika anda berpikir *website* akan tetap aman tanpa diperbaharui, bisa saja tiba-tiba *malware* dapat menyerang *website*. Bukan hanya *malware* saja, tetapi juga berbagai gangguan lain yang merugikan *website*.

5. Melakukan Dan Memeriksa *Hosting Website*

Hak Cipta dimiliki UIN Sunha Jambi  
 Ditinjau dari segi keabsahan hukum, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah, a. Pengutipan tidak melupakan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak, mengedarkan, atau menjual karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Langkah terakhir yang perlu *developer website* lakukan yaitu memeriksa *hosting website* agar kecepatan *website* tetap stabil. Karena berbagai aktivitas pengunjung di *website* dapat menyebabkan *CPU usage* yang semakin meningkat dan menyebabkan *loading website* menjadi lambat. Periksa kondisi *hosting* paling lama untuk memastikan *CPU usage* berada dalam keadaan aman.

#### 4.1.23 Pembahasan Penelitian

Penelitian perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal reagen di kota Jambi berbasis web ini merupakan sistem baru yang direncanakan di erapkan di reagen futsal. Pada penelitian ini, selain mendapat keunggulan tentu juga memiliki kekurangan. Adapun keunggulan yang dimiliki yaitu sistem ini dapat digunakan oleh konsumen untuk menjadi member pada sistem informasi penyewaan lapangan futsal reagen kota jambi ini, dengan memanfaatkan fungsi booking dan melihat jadwal pada sistem ini sehingga memudahkan konsumen untuk melakukan pengecekan jadwal agar tidak membuang waktu untuk datang ke lapangan, serta kosumen juga dapat melakukan booking lapangan secara online melalui website.

Perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal reagen di kota Jambi berbasis web ini menggunakan metode pengembangan waterfall yang sistem pendekatannya secara sistematis dan berurutan dalam melakukan pengembangan perangkat lunak. Dalam desain perancangan website ini penulis dibantu menggunakan Xampp sebagai penyimpan database, Visual Studio code sebagai alat bantu coding, dan framework Codeigniter.

Pengujian perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal reagen di kota Jambi berbasis web ini menggunakan metode pengujian blackbox. Berdasarkan hasil dari pengujiannya berjalan sesuai dengan rancangan, dan dengan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa perancangan sistem perangkat lunak ini sudah tercapai dan dapat memberikan informasi kepada owner reagen futsal dalam mengelola sistem serta konsumen dapat melihat jadwal dan





melakukan booking serta melakukan pembayaran melalui website pada saat koneksi dengan internet.



Hak Cipta milik UIN Sunan Jambi

State Islamic University of Sunan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen di Kota Jambi Berbasis Web, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen di Kota Jambi Berbasis Web berhasil dibuat sebagai media untuk membantu mendapatkan informasi jadwal dan pemesanan lapangan futsal yang lebih efektif.
2. Pada pembuatan sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web ini dapat membantu admin dalam mengelola website seperti, mengolah data konsumen dan data admin, mengolah data lapangan, mengolah data album, mengolah data foto, mengolah data event, mengolah data kategori, mengolah data slider foto, dan mengolah data kontak serta terdapat menu halaman dashboard khusus admin.
3. Hasil pengujian sistem perangkat lunak ini menggunakan *Blackbox Testing* dengan hasil yang dinyatakan berhasil, dan duji kelayakan menggunakan metode *skala likert* menghasilkan skor 84% (sangat layak), secara keseluruhan memberikan hasil yang sukses dan sesuai dengan apa yang telah di rancang.

#### 5.2 Saran

Dalam proses perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal reagen di kota Jambi berbasis web. Terdapat beberapa saran yang mungkin dapat digunakan sebagai penyempurnaan lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Perancangan ini diharapkan untuk kedepannya memiliki fitur khusus untuk konsumen yang tidak harus melakukan registrasi akun dan *login* untuk bisa melakukan *booking* lapangan futsal.



2. Diharapkan admin atau *developer website* memberlakukan *maintenance website* dalam waktu 1 (satu) kali seminggu atau 3 (tiga) kali dalam sebulan.



UNIVERSITAS ISLAM SUTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

@Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Merdekawati, L. K. Rahayu, W. Yulianti, "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB PADA FUTSAL STATION BEKASI" Bekasi: J. Pendidik. Teknol. dan Kejur., vol. 15, no. 2, Januari 2019
- Anggoro, D., & Hidayat, A. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web Guna Meningkatkan Efektivitas Layanan Pustakawan. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(1), 151–160.
- Apay yang dimaksud dengan Sistem atau System? - Komputer / Sistem Informasi - Dictio Community. (n.d.). Retrieved February 7, 2022.
- Arif, Dini Andriani, Apriyani Romondor & Dian Eka Sari. 2016. *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Tiket Pada Pt. Nur Risky Pratama Travel Berbasis Web*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia. Stmik Amikom Yogyakarta. ISSN: 2302-3805 Vol. 4 No. 1.
- Arif Hidayat. 2015. *Aplikasi Manajemen Kegiatan Untuk Organisasi Non Profit Berbasis Website*". *Jurnal MIKROTIK* Vol 5 No 2.
- Aryanto. (2016). *Soal Latihan Pengolahan Database MySql Tingkat Dasar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Ayuliana. 2009. *Testing dan Implementasi*. <http://www.gunadarma.ac.id> di akses tanggal 5 maret 2018
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Dr. Musnaini, S.E., M.M. 2020. *Digital Business*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada Redaksi
- EMS, Tim. 2012. *Pengantar PHP dan MySQL*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Fata N Sugeng M. Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner. *INFOKAM* Vol 15, No 2 (2019), <https://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/174>.

Fridayanthie, Eka W, Jimmy Charter. Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus: Pt. Arta Buana Sakti Tangerang). Jurnal Techno Nusa Mandiri. Vol. XIII, No. 2 September 2016.

Hermawan. 2019. "Pengertian Sistem Informasi Beserta Komponen Dan Contoh Penerapan Sistem Informasi." September 09. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-sistem-informasi/> (October 4, 2020).

Heri Purwanto, dkk (2021) Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak Vol. 3, No. 2, September 2021, Hal. 100-104

J. S. P. Tyoso. Sistem Informasi Manajemen. Ed.1, Cet.2. Yogyakarta : Deepublish. 2017.

Julianur, S, Pd., M. Pd . 2020. "Modul Mata kuliah Futsal" .

Jurnal Merdekawati, " Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi," Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 16, No. 1, Januari 2019 P-ISSN : 0216-3241 E-ISSN : 2541-0652

K. Fahriya, "Rancang Bangun Simawa (Sistem Informasi Rusunawa) Berbasis Web Application Menggunakan Framework Laravel," J. Manaj. Inform., vol. 8, no. 2, pp. 121–128, 2018.

Hakim, Lukmanul. 2010. Bikin Website Super Keren Dengan PHP dan jQuery. Yogyakarta : Lokomedia

Indrajani, Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.

M. Taufiq, A. H. Sumitro, P. Studi, and M. Informatika, "Implementasi desain sprint dalam pembuatan sistem informasi prakerin untuk smk dan cv," pp. 643–657, 2019

Mawardi, M., Wardani, N. S., Hardini, A. T. A., & Kristin, F. (2019). Model Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Kontekstual Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Belajar Siswa SD. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(1), 48-61

Mubarok, R. S., & Simpony, B. K. (2016). Rancangan Aplikasi Futsal Booking System Berbasis Web. Jurnal Technoper, 2, 1–7.

M. Hilmi, M., & Java, C. (2015). Membangun Sms Gateway Dengan Gammu

Dan Kalkun. Jakarta: Elex Media Computindo.

Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Novitasari, Chandra. 2018a. "Pengertian Activity Diagram Dan Simbol Simbolnya." 28 September. <https://pelajarindo.com/pengertianactivity-diagram-simbol/> (November 4, 2019).

Novitasari, Chandra. 2018b. "Pengertian Metode Waterfall." 17 Agustus. <https://pelajarindo.com/pengertian-metode-waterfall/> (October 4, 2019)

Pratama, Aditya Rahmatullah. 2017. "Belajar Unified Modeling Language (UML) Pengenalan." 21 Januari. <https://www.codepolitan.com/unifiedmodeling-language-uml> (November 4, 2019).

Pratama, Aditya Rahmatullah. 2019b. "Belajar UML - Use Case Diagram." 21 January. <https://www.codepolitan.com/mengenaluml-diagram-use-case> (November 4, 2019).

Rahmat Jaya , Irpan Kusyadi (2022). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Wilayah Cipondoh Berbasis Web. OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Volume 1, No. 10, Oktober 2022.

Rizky, S. (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka.

R. W. Soetam. Rekayasa Perangkat Lunak. Malang : Seribu Bintang. 2017.

S. Ahdan and S. Setiawansyah, "Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm," IJAIT (International J. Appl. Inf. Technol., pp. 1– 15, 2021.

Sindy Lita Kumala, (2021) Perkembangan Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia. JOURNAL OF ECONOMICS AND REGIONAL SCIENCE Vol. 1 No. 2

Subandi & Syahidi, A. A. (2018). Dasar Teori Praktik Menggunakan Office. Yogyakarta: Proban Press.

S. Mulyani. Metode Analisis Dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.

Tabrani, Muhamad, and Insan Rezqy Aghniya. 2019. "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PROGRAM SIMPAN PINJAM." Jurnal Interkom 14(1): 44–53.

Wamandaka Wardani (2022), "PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL MENGGUNAKAN ALGORITMA FIRST COME FIRST SERVE (FCFS) BERBASIS WEB" Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK) Vol.6, No. 2

Widhi, S. 2020. Metode Offline Forensic Untuk Analisis Digital Artefak Pada TOR Browser di Sistem Operasi Linux

Y. Arisandy, dkk . *Sistem Informasi Manajemen (Teori dan Implementasi dalam Bisnis)*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta. 2017.

Yuniar, S. (2015). Sistem Penjualan Service Part Kendaraan dengan VB. 6.0 dan MySQL. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.





## Lampiran

D. Pengujian Blackbox Testing Perancangan Sistem Informasi  
 2. Dilarang membarikayak sebgagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi

### Angket Pengujian *Blackbox Testing* Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web

Nama : Reagen

Jabatan : Admin

#### PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
1	Apakah tampilan <i>user interface website</i> ini menarik bagi <i>user</i> ?				✓	
2	Apakah fitur atau menu didalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh <i>user</i> ?				✓	
3	Apakah tampilan menu utama yang disajikan oleh <i>website</i> mudah dipahami oleh <i>user</i> ?				✓	
4	Apakah <i>website</i> tersebut membantu konsumen dalam melakukan dan melihat jadwal lapangan dengan waktu yang lebih efektif?				✓	
5	Apakah <i>website</i> pemesanan lapangan futsal reagen ini sudah cukup baik?				✓	

#### KETERANGAN

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

### Angket Pengujian *Blackbox Testing* Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web

Nama : Dendy Neurokchim

Jabatan : Konsumen

#### PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
1	Apakah tampilan <i>user interface website</i> ini menarik bagi <i>user</i> ?					√
2	Apakah fitur atau menu didalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh <i>user</i> ?				√	
3	Apakah tampilan menu utama yang disajikan oleh <i>website</i> mudah dipahami oleh <i>user</i> ?				√	
4	Apakah <i>website</i> tersebut membantu konsumen dalam melakukan dan melihat jadwal lapangan dengan waktu yang lebih efektif?			√	.	
5	Apakah <i>website</i> pemesanan lapangan futsal reagen ini sudah cukup baik?				√	

#### KETERANGAN

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

### Angket Pengujian *Blackbox Testing* Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web

Nama : M. Hafiz Zulfah

Jabatan : Konsumen

#### PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
1	Apakah tampilan <i>user interface website</i> ini menarik bagi <i>user</i> ?				✓	
2	Apakah fitur atau menu didalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh <i>user</i> ?				✓	
3	Apakah tampilan menu utama yang disajikan oleh <i>website</i> mudah dipahami oleh <i>user</i> ?				✓	
4	Apakah <i>website</i> tersebut membantu konsumen dalam melakukan dan melihat jadwal lapangan dengan waktu yang lebih efektif?				✓	
5	Apakah <i>website</i> pemesanan lapangan futsal reagen ini sudah cukup baik?				✓	

#### KETERANGAN

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

### Angket Pengujian *Blackbox Testing* Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Reagen Di Kota Jambi Berbasis Web

Nama : Mhd. Theo Ari Bangsa, M.Gs.  
 Jabatan : Dosen Sistem Informasi

#### PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pertanyaan	STS	TS	CS	S	SS
1	Apakah tampilan <i>user interface website</i> ini menarik bagi <i>user</i> ?				✓	
2	Apakah fitur atau menu didalam <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh <i>user</i> ?					✓
3	Apakah tampilan menu utama yang disajikan oleh <i>website</i> mudah dipahami oleh <i>user</i> ?					✓
4	Apakah <i>website</i> tersebut membantu konsumen dalam melakukan dan melihat jadwal lapangan dengan waktu yang lebih efektif?					✓
5	Apakah <i>website</i> pemesanan lapangan futsal reagen ini sudah cukup baik?					✓

#### KETERANGAN

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju