

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aplikasi

Tahap ini berisi hasil dari analisis dan perancangan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dan untuk mengetahui apakah Aplikasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat berjalan dengan baik serta dapat menghasilkan output sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh pengguna.

4.2 Hasil Tampilan Antarmuka

Aplikasi Berikut tampilan antarmuka dari “Rancang Bangun Perangkat Lunak Penyewaan Lapangan *Badminton* Berbasis *Mobile* Menggunakan Algoritma *Sequential search*”. (Studi Kasus : GeOR *Badminton IKS SPORT*)” yang dibangun :

4.2.1 Tampilan *Login Admin*

Halaman ini untuk *Admin* melakukan *login*. Pada halaman ini terdapat kolom input *username* dan *Password Admin*

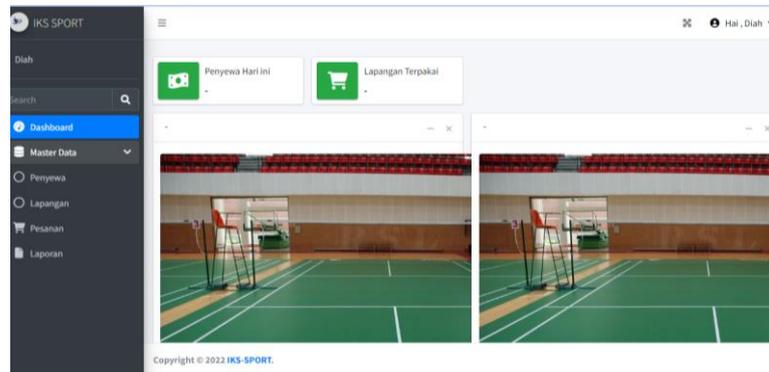


Gambar 4.1 Tampilan *Login Admin*

4.2.2 Tampilan *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard admin* lapangan merupakan halaman yang berisi menu utama. Terdapat beberapa menu yang tersedia diantaranya menu pesanan berguna untuk melihat data pesanan *user*, menu lapangan untuk mengelola lapangan, menu pelanggan untuk melihat data

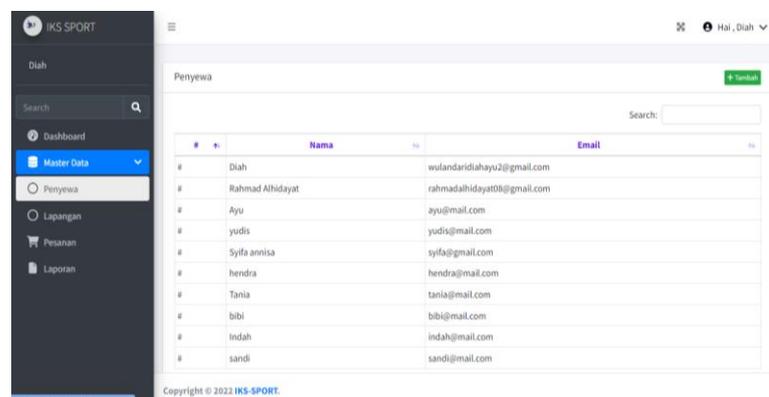
pelanggan, menulaporan untuk mencetak laporan, menu *administrator* untuk kelola *admin* lapangan dan menu keluar untuk keluar dari aplikasi



Gambar 4.2 Tampilan *Dashboard Admin*

4.2.3 Tampilan *Penyewa Admin*

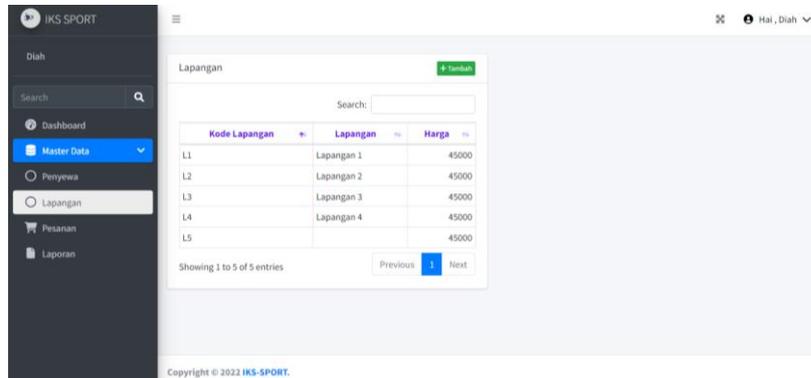
Halaman ini menampilkan dimna ketika pelanggan sudah melakukan *registrasi*.



Gambar 4.3 Tampilan *Penyewa Admin*

4.2.4 Tampilan Lapangan Admin

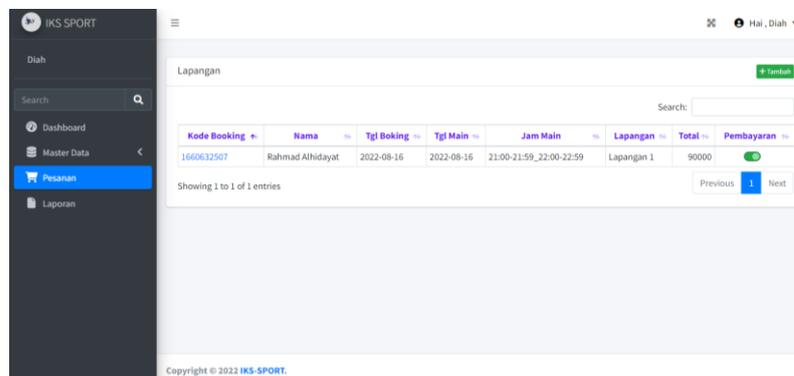
Halaman ini menampilkan beberapa lapangan dan bisa menambahkan lapangan jika ada penambahan lapangan.



Gambar 4.4 Tampilan Lapangan Admin

4.2.5 Tampilan Pesanan Admin

Halaman pesanan pada admin lapangan merupakan data pesanan setiap gor/lapangan dari user yang sudah memesan lapangan. Button detail untuk melihat detail pesanan user.



Gambar 4.5 Tampilan Pesanan Admin

4.2.6 Tampilan Laporan Admin

Halaman ini menampilkan fitur laporan yang dimana disini berisi total pendapatan perbulanya.

No Pesanan	Tanggal Main	Waktu Main		Total
		Jam	Lapangan	
Nama Penyewa : Rahmad Alhidayat				
1660632507	16-Aug-2022	21:00-21:59	22:00-22:59	Lapangan 1
				90000

Gambar 4.6 Tampilan Laporan Admin

4.2.7 Tampilan Registrasi User

Halaman daftar merupakan halaman yang berisi *form* pendaftaran untuk *user*. Terdapat beberapa kolom di *form* pendaftaran *user* diantaranya Kolom nama lengkap berguna untuk mengisi nama lengkap *user*. kolom *email* yang berguna untuk mengisi *email*. Kolom *password* berguna untuk mengisi *password*. *Button* untuk mengkonfirmasi pendaftaran aplikasi. Menu petunjuk *login* apabila *user* sudah mempunyai akun.

SewaLapangan

Register a new membership

Full name

Email

Password

Retype password

I agree to the terms

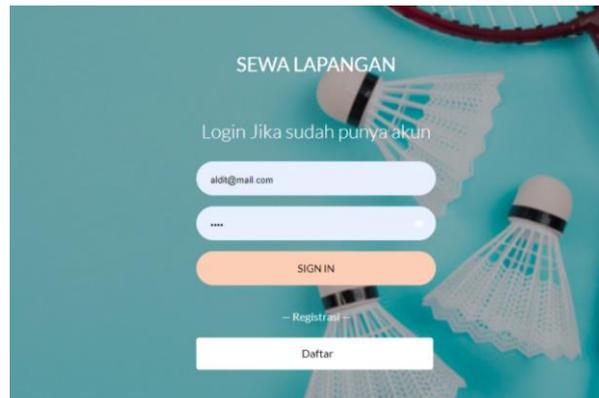
[I already have a membership](#)

Register

Gambar 4.7 Tampilan registrasi user

4.2.8 Tampilan *Login User*

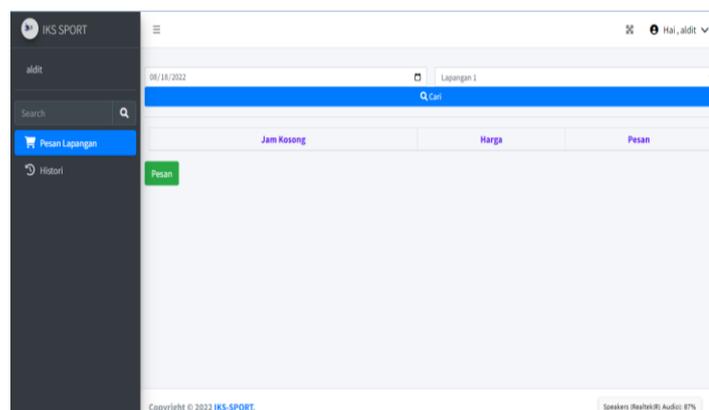
Halaman *login* merupakan halaman yang berisi *form login* untuk *login* untuk *user*, *admin* dan *master* mengakses aplikasi. Terdapat kolom *email* yang berguna untuk mengisi *email*. Kolom *password* berguna untuk mengisi *password* serta *button* untuk mengkonfirmasi *login* ke aplikasi serta menu petunjuk daftar apabila belum mempunyai akun.



Gambar 4.8 Tampilan *Login User*

4.2.9 Tampilan *Utama User*

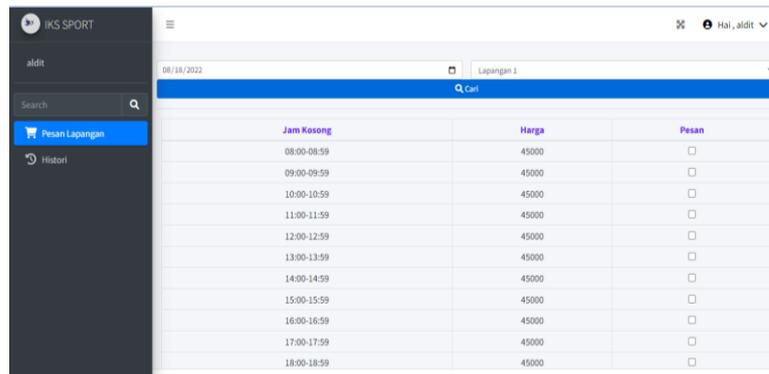
Halaman ini menampilkan yang dimana terdapat fitur pesan lapangan dan history pesanan.



Gambar 4.9 Tampilan *Utama User*

4.2.10 Tampilan Pesan Lapangan

Halaman ini menampilkan dimana *user* dapat membooking dan memilih tanggal main, memilih lapangan dan jam yang mereka inginkan. Jika kita sudah membooking sesuai yang kita inginkan maka nanti terdapat notifikasi bahwa *user* sudah melakukan booking lapangan.



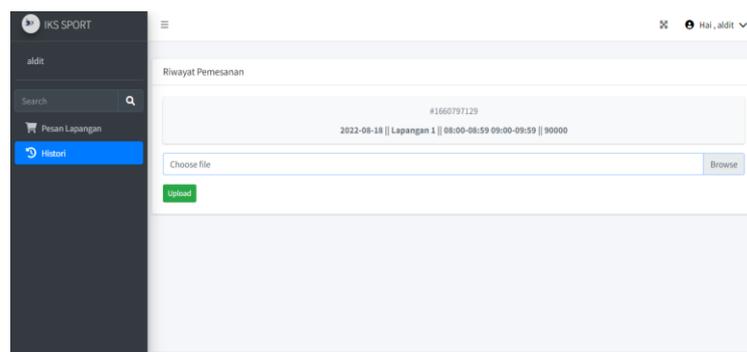
The screenshot shows a web application interface for booking a court. The left sidebar contains the user's name 'aldit', a search bar, and navigation options for 'Pesan Lapangan' (selected) and 'Histori'. The main content area displays a table with the following data:

Jam Kosong	Harga	Pesan
08:00-08:59	45000	<input type="checkbox"/>
09:00-09:59	45000	<input type="checkbox"/>
10:00-10:59	45000	<input type="checkbox"/>
11:00-11:59	45000	<input type="checkbox"/>
12:00-12:59	45000	<input type="checkbox"/>
13:00-13:59	45000	<input type="checkbox"/>
14:00-14:59	45000	<input type="checkbox"/>
15:00-15:59	45000	<input type="checkbox"/>
16:00-16:59	45000	<input type="checkbox"/>
17:00-17:59	45000	<input type="checkbox"/>
18:00-18:59	45000	<input type="checkbox"/>

Gambar 4.10 Tampilan Pesan Lapangan

4.2.11 Tampilan *History* Pesanan

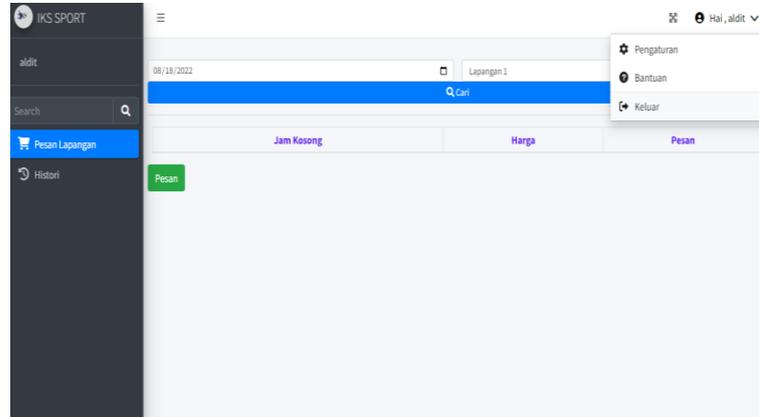
Halaman ini menampilkan halaman history pesanan yang dimana jika *user* sudah melakukan booking lapangan terdapat pada halaman ini. Di dalam halaman history terdapat fitur dimana *user* bisa melakukan upload bukti pembayaran jika *user* ingin melakukan pembayaran secara online.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman *History* Pesanan

4.2.12 Tampilan *Logout*

Jika sudah melakukan booking dan konfirmasi pesanan maka *user* bisa melakukan *logout* terdapat pada pojok kanan atas jika kita sudah melakukan pemesanan .



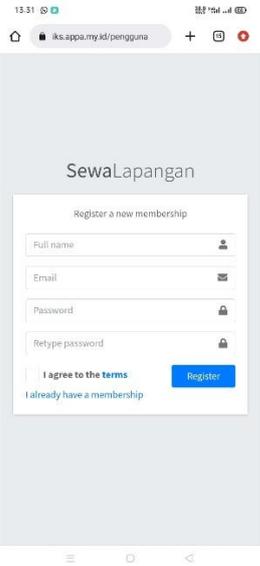
Gambar 4.12 Tampilan *Logout*

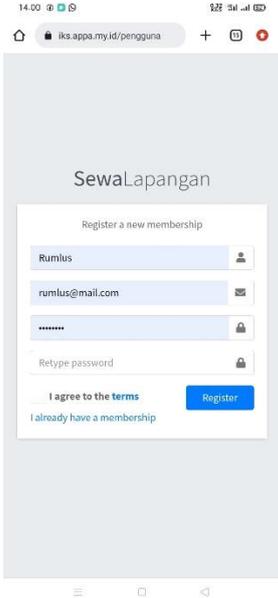
4.3 Pengujian *Black Box Testing*

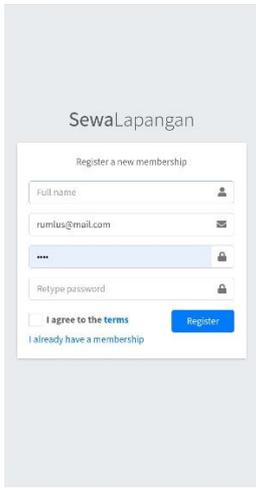
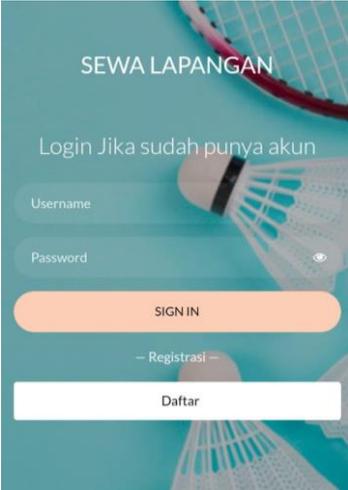
Berikut ini merupakan hasil pengujian *black box testing* aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis mobile.

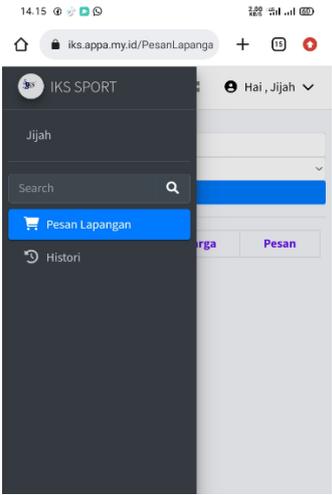
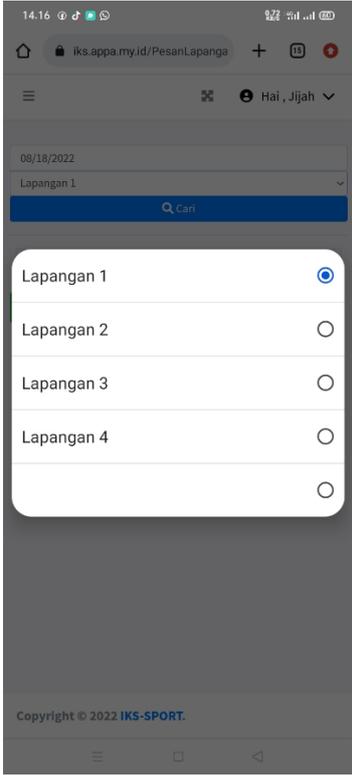
Tabel 4.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

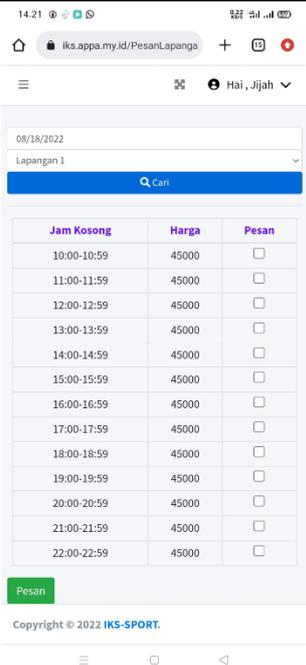
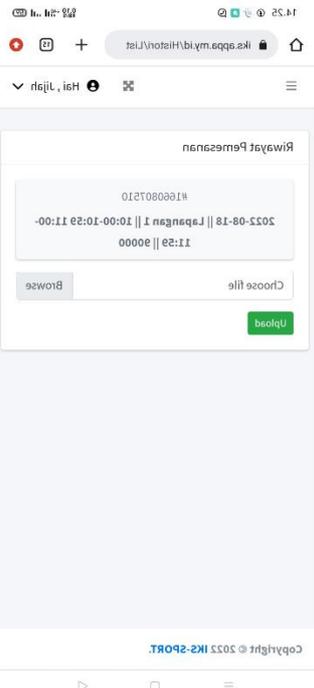
Aktivitas pengujian	Relasi yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Membuka aplikasi	Muncul tampilan beranda	Muncul beranda	Valid

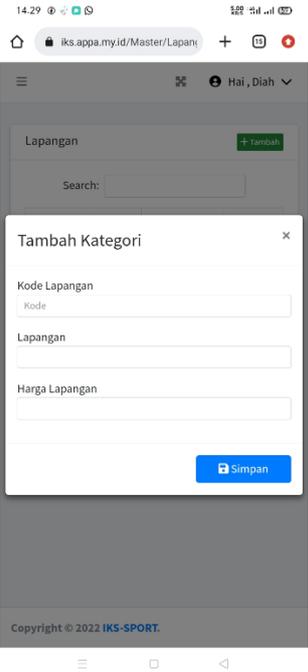
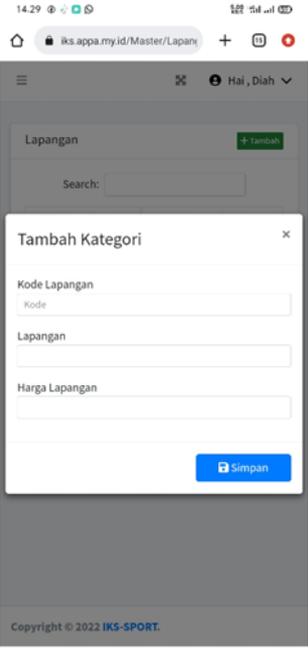
Mengosongkan <i>email</i>	System akan menolak dan memberi peringatan	System menolak	Valid
			

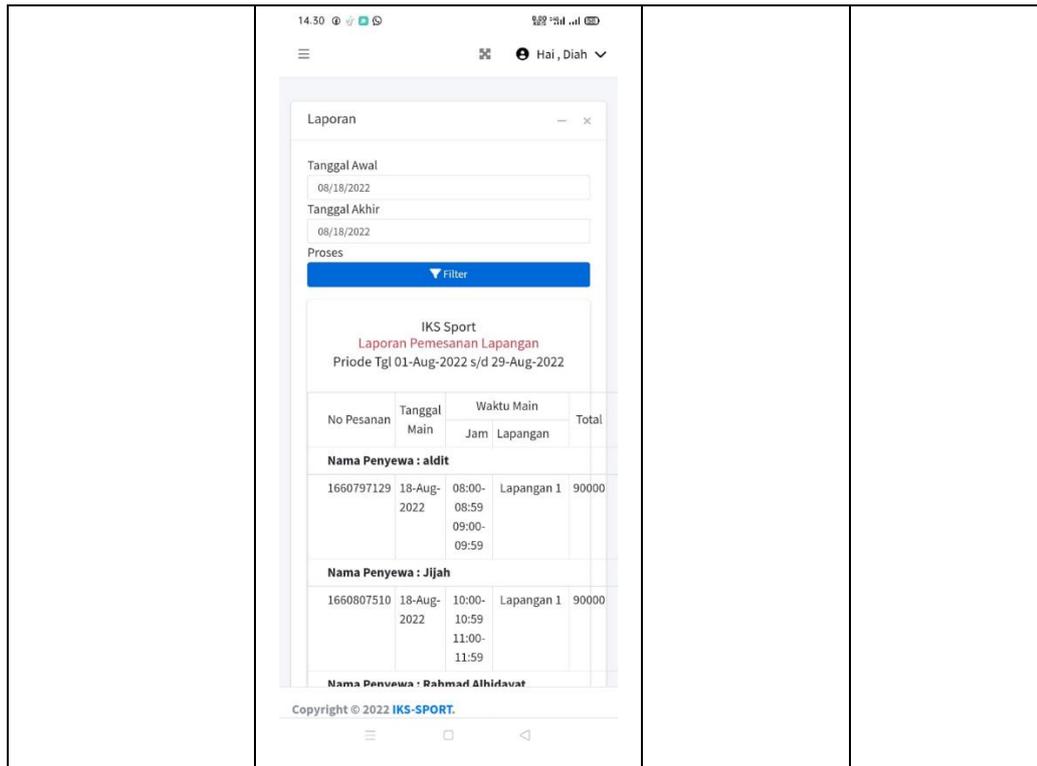
Aktivitas pengujian	Relasi yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Mengosongkan <i>password</i>	System akan menolak dan memberi peringatan	System menolak	Valid
			
Aktivitas pengujian	Relasi yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Mengosongkan	System akan menolak dan	System	<i>Valid</i>

nama	memberi peringatan	menolak	
			
Mengisi daftar dengan lengkap	System akan masuk ke halaman <i>login</i>	Masuk ke halaman <i>login</i>	<i>Valid</i>
			
Mengisi <i>form login</i> dengan lengkap	System akan masuk ke halaman beranda	System akan masuk ke halaman beranda	<i>Valid</i>

			
<p>Memilih cari gor/lapangan di submenu</p>	<p>System akan masuk ke halaman daftar gor/lapangan</p> 	<p>Masuk ke daftar gor/lapangan yang tersedia</p>	<p><i>Valid</i></p>
<p>Memilih gor/lapangan</p>	<p>System akan masuk ke detail lapangan (harga, jam, pilihan lapangan)</p>	<p>Masuk ke detail lapangan</p>	<p><i>Valid</i></p>

			
<p>Membuka <i>history</i> transaksi</p>	<p>System akan masuk ke halaman <i>history</i> transaksi</p> 	<p>Masuk ke <i>history</i> transaksi</p>	<p><i>Valid</i></p>

<p>form tambah gor/lapangan</p>			
<p>Mengosongkan salah satu kolom pada form edit data gor/lapangan</p>		<p>System menolak</p>	<p><i>Valid</i></p>
<p>From laporan</p>	<p>From laporan jika di akses</p>		<p><i>valid</i></p>



4.4 Pembahasan

Adapun kelebihan dan kekurangan dari perancangan penyewaan Lapangan *Badminton* yaitu :

4.2.1 Kelebihan

- a) Mempermudah pengguna untuk memesan secara online
- b) Pengunjung dapat mengetahui jadwal lapangan yang sudah di *booking* atau yang belum di *booking*
- c) *Admin* dapat menambah, mengedit dan menghapus data lapangan, *Admin* dapat mengelola data *booking*
- d) *Admin* dapat melihat pemesanan, detail pemesanan, dan statusnya

4.2.1 Kekurangan

- a) Program ini belum mendukung untuk aplikasi Ios
- b) Aplikasi ini belum mendukung sistem pembayaran lewat e-wallet.

