

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

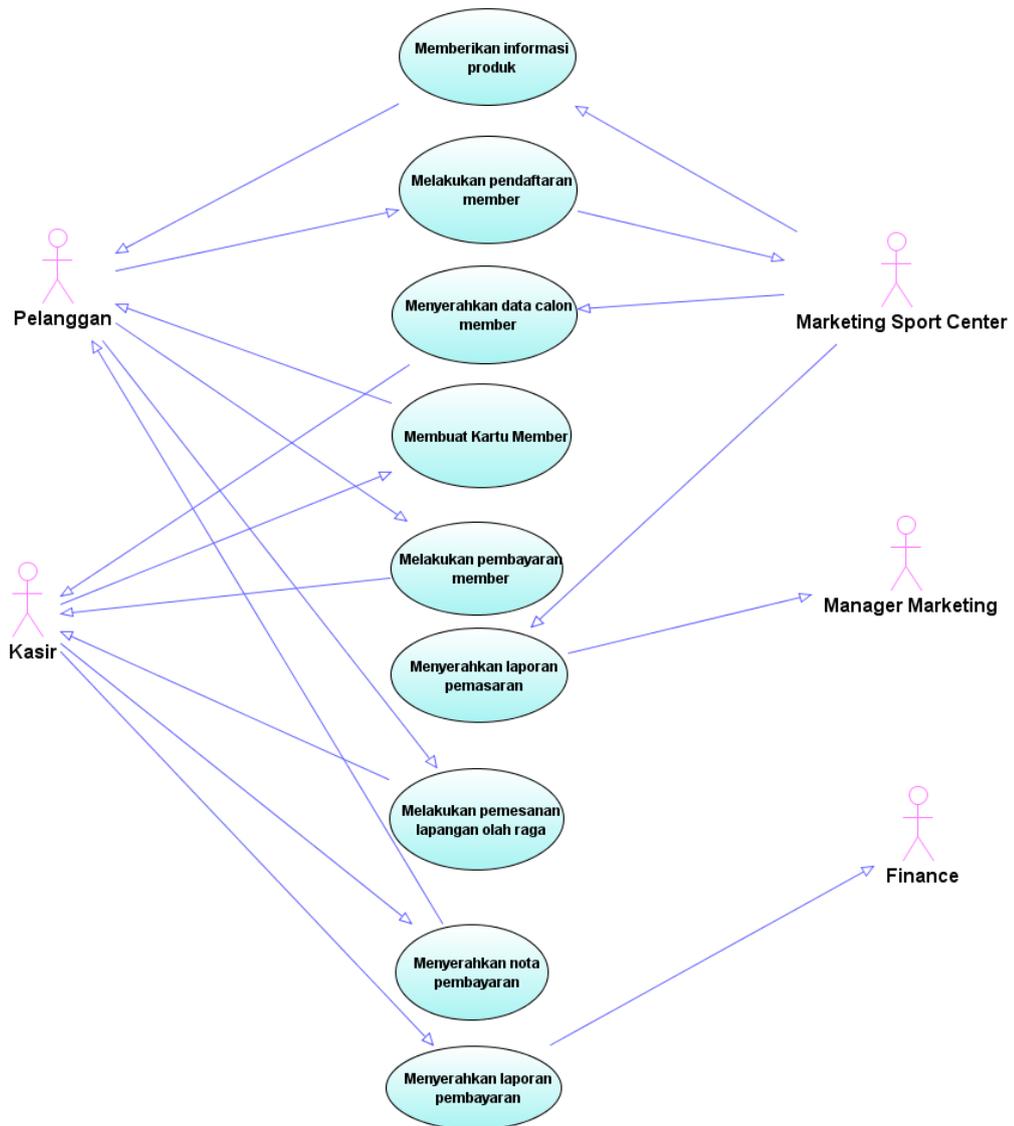
Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. pembahasan yang akan diuraikan pada bab ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam siklus hidup pengembangan sistem pada metode Analisis Desain Berorientasi Objek. Adapun tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan secara rinci pada sub-sub bab sebagai berikut:

4.1 Tahapan Pemodelan Bisnis

Pemodelan bisnis dilakukan untuk menggambarkan prosedur pengolahan data data pendaftaran member, pemesanan lapangan, dan pembayaran di Lampung *WalkSport Center* dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan agar dapat di usulkan solusi permasalahan .

4.1.1 Diagram Use Case

Adapun diagram Use-Case prosedur pengolahan data pendaftaran member, pemesanan lapangan, dan pembayaran di Lampung *WalkSport Center* akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Use Case Sistem yang sedang berjalan

Deskripsi prosedur pengolahan data pendaftaran member, pemesanan lapangan, dan pembayaran di Lampung *WalkSport Centery* yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Marketing Sport Center memberikan informasi produk
2. Pelanggan melakukan pendaftaran member
3. Pelanggan menyerahkan data calon member
4. Kasir membuat kartu member
5. Pelanggan melakukan pembayaran member
6. Marketing Sport Center menyerahkan laporan pemasaran
7. Pelanggan melakukan pemesanan lapangan olah raga
8. Kasir menyerahkan nota pembayaran kepada konsumen
9. Kasir menyerahkan laporan kepada bagian finance

4.1.2 Analisis *Use Case* sistem yang sedang berjalan

Nama *Use Case* : Marketing Sport Center memberikan informasi produk
 Actor : Marketing Sport Center
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Memberikan informasi produk kepada pelanggan
 Deskripsi : Dalam proses pemasaran, bagian Marketing Sport Center memberikan informasi produk yang ada di Lampung Walk Sport Center kepada para pelanggan yang membutuhkan informasi. Penjelasan seperti tabel 4.1

Tabel 4.1 Penjelasan *Use Case* pemberian informasi kepada pelanggan

Marketing Sport Center	Pelanggan
1. Menyiapkan informasi produk	
2. Memberikan informasi produk lampung walk dan informasi member	
	3. Menerima informasi produk dan member

Nama *Use Case* : Melakukan pendaftaran member
 Actor : Kasir
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Pendaftaran diri menjadi member lampung walk
 Deskripsi : setelah mengetahui informasi produk dan member yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pelanggan akan melakukan pendaftaran member. Penjelasan seperti tabel 4.2.

Tabel 4.2 Penjelasan *Use Case* Pendaftaran Member

Pemasaran	Pelanggan
1. Menyiapkan form pendaftaran	
2. Menyerahkan form pendaftaran	
	3. Menerima form pendaftaran
	4. Mengisi form pendaftaran
	5. Memberikan form pendaftaran terisi
6. Menerima form pendaftaran terisi	

Nama *Use Case* : Pelanggan menyerahkan data calon member

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Memberikan data diri calon member

Deskripsi :Setelah mengisi form pendaftaran pelanggan akan menyerahkan data diri kepada bagian kasir. Penjelasan seperti tabel 4.3.

Tabel 4.3 Penjelasan *Use Case* menyerahkan data diri calon member

Pelanggan	Kasir
1. Menyiapkan data diri	
2. Memberikan data diri	
	3. Menerima data diri calon member
	4. Memeriksa data diri calon member

Nama *Use Case* : Kasir membuat kartu member

Actor : Kasir

Type : *Primary Key*

Tujuan : Membuatkan kartu member calon

Deskripsi : Setelah semua berkas telah dilengkap, maka bagian kasir akan membuat kartu member dan menyerahkannya kepada pelanggan yang telah mendaftar menjadi member. Penjelasan seperti tabel 4.4.

Tabel 4.4 Penjelasan *Use Case* pembuatan kartu member

Kasir	Pelanggan
1. Menyiapkan data diri member	
2. Membuat kartu member	
3. Memberikan kartu member yang telah jadi	
	4. Menerima kartu member

Nama *Use Case* : Pelanggan melakukan pembayaran member

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pembayaran potongan harga member.

Deskripsi : Setelah menerima kartu member, pelanggan akan membayar sejumlah potongan harga sewa dari harga normal setiap melakukan pemakaian lapangan olah raga. Penjelasan seperti tabel 4.5.

Tabel 4.5 Penjelasan *Use Case* Pembayaran member

Pelanggan	Kasir
1. Menyiapkan uang pembayaran	
2. Memberikan uang pembayaran	
	3. Menerima uang pembayaran
	4. Membuatkan nota pembayaran
	5. Menyerahkan nota pembayaran
6. Menerima nota bukti pembayaran	

Nama *Use Case* : Pemasaran menyerahkan laporan pemasaran

Actor : Marketing Sport Center

Type : *Primary Key*

Tujuan : Penyerahan laporan kepada manajer marketing.

Deskripsi : Pemasaran menyerahkan laporan hasil Marketing Sport Center kepada manajer pemasaran sebagai pertanggung jawaban kepada manajer pemasaran. Penjelasan seperti tabel 4.6.

Tabel 4.6 Penjelasan *Use Case* penyerahan laporan

Marketing Sport Center	Manajemen Pemasaran
1. Membuat laporan pemasaran produk lampung walk	
2. Menyerahkan laporan pemasaran	
	3. Menerima laporan pemasaran
	4. Mengecek dan menandatangani laporan pemasaran

Nama *Use Case* : Pelanggan melakukan pemesanan lapangan olah raga

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pemesanan lapangan olah raga.

Deskripsi : pelanggan yang akan menggunakan lapangan olah raga akan datang langsung ke bagian kasir dan melakukan pemesanan lapangan secara langsung melalui kasir. Penjelasan seperti tabel 4.7.

Tabel 4.7 Penjelasan *Use Case* Pemesanan lapangan

Pelanggan	Kasir
1. Menyiapkan kartu member	
2. Meyerahkan kartu member	
	3. Menerima kartu member
	4. Memberikan informasi pemesanan lapangan
5. Menerima informasi pemesanan lapangan	
6. Booking lapangan	
	7. Mencatat bookingan lapangan

Nama *Use Case* : Kasir menyerahkan nota pembayaran kepada konsumen

Actor : Kasir

Type : *Primary Key*

Tujuan : Memberikan nota pembayaran

Deskripsi : Setelah pelanggan selesai menggunakan fasilitas olah raga, bagian kasir akan menyiapkan nota pembayaran kepada pelanggan. Penjelasan seperti tabel 4.8.

Tabel 4.8 Penjelasan *Use Case* nota pembayaran

Kasir	Pelanggan
1. Membuat nota pembayaran	
2. Memberikan nota pembayaran	
	3. Menerima nota pembayaran
	4. Menyiapkan uang
	5. Menyerahkan uang pembayaran
6. Menerima uang pembayaran	

Nama *Use Case* : Kasir menyerahkan laporan kepada bagian finance

Actor : Kasir

Type : *Primary Key*

Tujuan : Kasir menyerahkan laporan kepada finance.

Deskripsi : Pada akhir bulan bagian kasir akan membuat laporan bulanan dan menyerahkannya kepada finance . Penjelasan seperti tabel 4.9.

Tabel 4.9 Penjelasan *Use Case* penyerahan laporan bulanan

Kasir	Finance
1. Membuat laporan bulanan	
2. Menyerahkan laporan bulanan	
	3. Menerima laporan bulanan
	4. Memeriksa laporan bulanan
	5. Menandatangani laporan

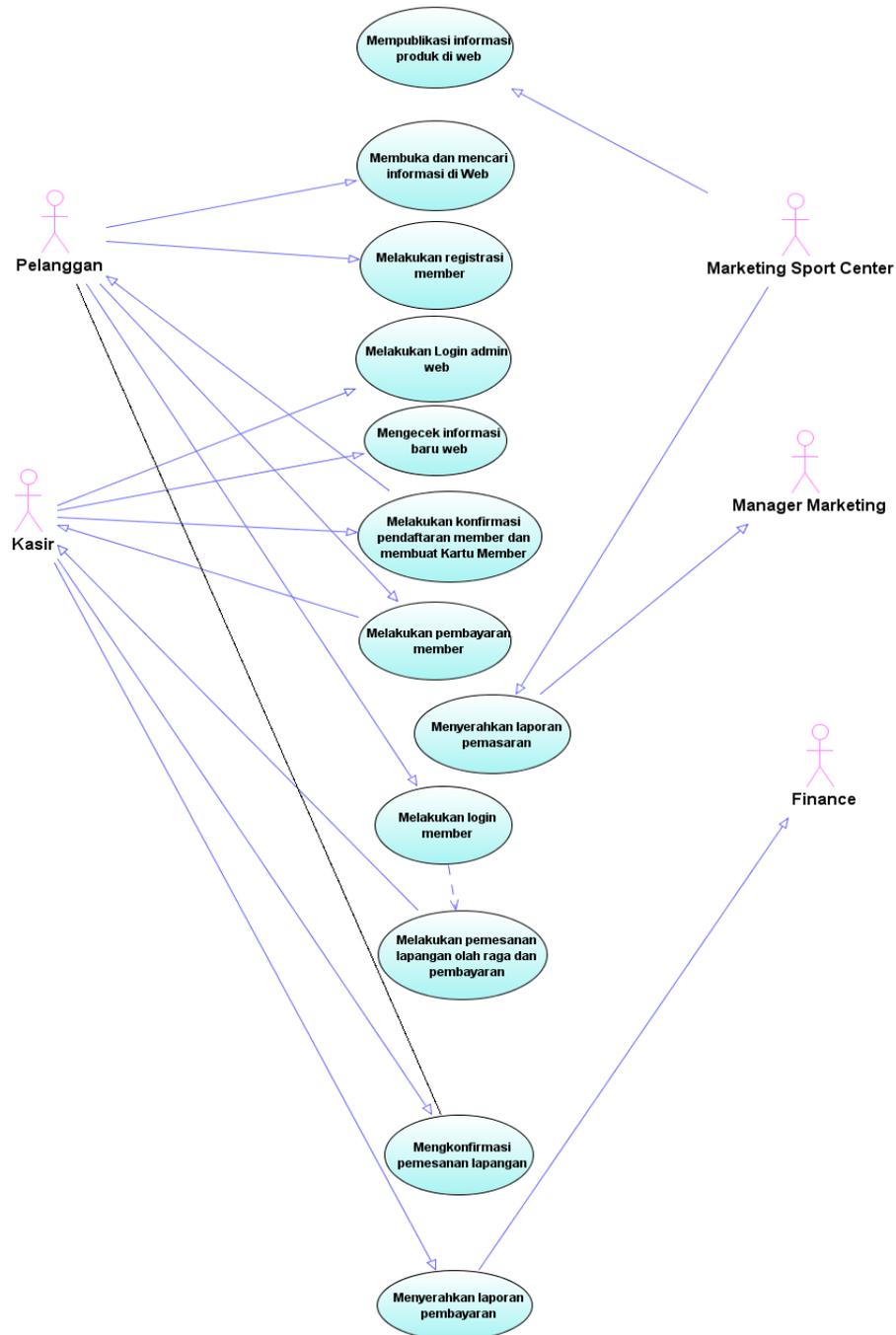
4.1.3 Kelemahan Sistem Berjalan

Adapun permasalahan yang ditemukan dari sistem berjalan adalah sebagai berikut:

1. Data yang disimpan pada proses pendaftaran member, pemesanan lapangan, dan pembayaran di Lampung *WalkSport Center* belum terintegrasi karena masih disimpan di dalam bentuk berkas. Hal ini tentu dapat akan menghambat pada lamanya proses *booking* fasilitas olah raga dan proses pembayaran yang dilakukan oleh setiap member karena harus mencari data member satu persatu di dalam arsip.
2. Saat ini pengolahan data yang masih dilakukan dengan penyimpanan dalam bentuk berkas dan pencatatan masih mengakibatkan seringnya data yang tidak dapat dilaporkan kepada pihak finance dan manager marketing dikarenakan data yang disimpan sering hilang. Di sisi lain sistem tersebut juga akan mengakibatkan lamanya proses pembuatan laporan dan tidak maksimalnya pelayanan terhadap pelanggan yang akan menyewa lapangan.

4.1.4 Use-Case yang diusulkan

Berikut akan dijelaskan tentang Use-Case sistem yang diusulkan yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 *Use-Case Diagram* yang Diusulkan

Deskripsi sub sistem pendaftaran member, pemesanan lapangan, dan pembayaran di Lampung *WalkSport Center* adalah sebagai berikut:

1. Marketing Sport Center mempublikasi informasi produk di web
2. Membuka dan mencari informasi di web
3. Melakukan registrasi member melalui web
4. Melakukan login admin web
5. Mengecek informasi web
6. Kasir mengkonfirmasi pendaftaran membuat kartu member
7. Pelanggan melakukan pembayaran member
8. Marketing Sport Center menyerahkan laporan
9. Pelanggan melakukan login kemudian pemesanan lapangan dan konfirmasi pembayaran melalui web
10. Mengkonfirmasi pemesanan lapangan
11. Kasir menyerahkan laporan kepada bagian finance

4.1.5 Analisis Use Case sistem yang diusulkan

Nama *Use Case* : Pemasaran mempublikasi informasi produk di web
 Actor : Marketing Sport Center
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Memberikan informasi produk kepada seluruh pelanggan
 Deskripsi : Dalam proses pemasaran, bagian Marketing memberikan informasi produk yang ada di Lampung Walk Sport Center kepada para pelanggan dengan mempublikasi informasi produk melalui web. Penjelasan berikut ini:

Tabel 4.10 Penjelasan *Use Case* pemberian informasi kepada pelanggan

Marketing Sport Center	Web Sistem
1. Login marketing	
	2. Memverifikasi akun login admin
3. Menyiapkan informasi produk	
4. Mengentrikan informasi produk	
	5. Menyimpan dan mempublikasi informasi di web

Nama *Use Case* : Membuka dan mencari informasi di web
 Actor : Pelanggan
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk mencari informasi di web Lampung Walk
 Deskripsi : Dalam proses pemasaran, bagian pemasaran akan mengarahkan pelanggan untuk membuka dan mencari informasi melalui web yang akan dibangun. Sepertitabel berikut:

Tabel 4.11 Penjelasan *Use Case* pencarian informasi web

Pelanggan	Web Sistem
1. Membuka web	
2. Mencari informasi melalui web	
	3. Menampilkan informasi web
4. Menerima informasi web	

Nama *Use Case* : Melakukan registrasi member melalui web

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pendaftaran diri menjadi member melalui web

Deskripsi : Setelah informasi yang diterima cukup, maka selanjutnya pelanggan akan melakukan registrasi pendaftaran member melalui web aplikasi dan mengupload beberapa persyaratan yang dibutuhkan kedalam web. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.12 Penjelasan *Use Case* Pendaftaran Member melalui web

Pelanggan	Web Sistem
1. Menyiapkan Persyaratan	
2. Mengisi form pendaftaran	
3. Mengupload persyaratan	
4. Menyimpan data pendaftaran	
	5. Menyimpan di dalam database web

Nama *Use Case* : Melakukan login admin web

Actor : Kasir

Type : *Primary Key*

Tujuan : Melakukan login admin ke web program

Deskripsi : Bagian kasir akan melakukan login ke web untuk mengecek pemberitahuan web dan untuk melakukan pengolahan data di web. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.13 Penjelasan *Use Case* Login Admin web

Kasir	Web Sistem
1. Menginputkan username dan password	
2. Melakukan login	
	3. Verifikasi username dan password
	4. Memberikan informasi login berhasil/gagal
5. Menerima informasi login berhasil/gagal	

Nama *Use Case* : Mengecek informasi web

Actor : Kasir

Type : *Primary Key*

Tujuan : Mengecek informasi yang telah masuk di web

Deskripsi : Kasir mengecek informasi pendaftaran member yang telah masuk di web program. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.14 Penjelasan *Use Case* CekInformasi program

Kasir	Web Sistem
1. Mengecek informasi di web	
	2. Menampilkan informasi web
3. Melihat informasi	

Nama *Use Case* : Mengkonfirmasi pendaftaran dan membuat kartu member

Actor : Kasir

Type : *Primary Key*

Tujuan : Menyetujui pendaftaran member

Deskripsi : Kasir akan menyetujui permintaan pendaftaran member yang sudah masuk ke web aplikasi. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.15 Penjelasan *Use Case* Konfirmasi Pendaftaran

Kasir	Web Sistem	Pelanggan
1. Menyetujui pendaftaran member		
	2. Menyimpan di tabel pendaftaran	
3. Membuat kartu member pelanggan		
4. Memberikan informasi kartu member sudah siap.		
		5. Informasi kartu member telah siap

Nama *Use Case* : Pelanggan melakukan pembayaran member

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pembayaran potongan harga member.

Deskripsi : Setelah menerima kartu member, pelanggan akan membayar sejumlah potongan harga sewa dari harga normal setiap melakukan pemakaian lapangan olah raga. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.16 Penjelasan *Use Case* Pembayaran member

Pelanggan	Web Sistem
1. Menyiapkan uang pembayaran	
2. Melakukan pembayaran	
3. Mengupload bukti pembayaran	
	4. Menyimpan transaksi pembayaran di dalam database

Nama *Use Case* : Marketing Sport Center menyerahkan laporan pemasaran

Actor : Marketing Sport Center

Type : *Primary Key*

Tujuan : Penyerahan laporan kepada manajer pemasaran.

Deskripsi : Pemasaran menyerahkan laporan hasil Marketing Sport Center kepada manajer pemasaran sebagai pertanggung jawaban kepada manajer pemasaran. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.17 Penjelasan *Use Case* penyerahan laporan

Marketing Sport Center	Manajemen Marketing
1. Membuat laporan pemasaran produk lampung walk	
2. Menyerahkan laporan pemasaran	
	3. Menerima laporan pemasaran
	4. Mengecek dan menandatangani laporan pemasaran

Nama *Use Case* : Pelanggan melakukan login kemudian pemesanan lapangan dan konfirmasi

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pemesanan lapangan olah raga.

Deskripsi : Pelanggan yang akan menggunakan lapangan olah raga melalui web aplikasi dan melakukan pemesanan lapangan secara langsung melalui web. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.18 Penjelasan *Use Case* Pemesanan lapangan

Pelanggan	Web Sistem
1. Melakukan login web	
	2. Login berhasil
3. Memesan lapangan	
4. Menyimpan data pemesanan	
	5. Menyimpan di database
	6. Memberikan informasi pembayaran
7. Informasi pembayaran	
8. Melakukan pembayaran	
9. Upload bukti pembayaran	
10. Menyimpan data pembayaran	
	11. Menyimpan data pembayaran di database
	12. Memberikan informasi pembayaran berhasil
13. Informasi pembayaran berhasil	

Nama *Use Case* : Mengkonfirmasi pemesanan lapangan
 Actor : Kasir
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Memberikan konfirmasi pemesanan lapangan
 Deskripsi : Setelah pelanggan selesai melakukan prosedur pemesanan lapangan melalui web, bagian administrasi akan melakukan konfirmasi pemesanan lapangan. Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.19 Penjelasan *Use Case* Konfirmasi pemesanan lapangan

Kasir	Web Sistem
1. Melakukan login admin	
	2. Menverifikasi login admin
3. Mengecek pemesanan lapangan	
4. Konfirmasi pemesanan	
	5. Mengkonfirmasi pemesanan lapangan di dalam database
	6. Memberikan informasi konfirmasi berhasil
7. Informasi konfirmasi berhasil	

Nama *Use Case* : Kasir menyerahkan laporan kepada bagian finance
 Actor : Kasir
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Kasir menyerahkan laporan kepada finance.
 Deskripsi : Pada akhir bulan bagian kasir akan mencetak laporan bulanan dan menyerahkannya kepada finance . Penjelasan seperti tabel berikut:

Tabel 4.20 Penjelasan *Use Case* penyerahan laporan bulanan

Kasir	Web Sistem	Finance
1. Menginputkan laporan yang akan dicetak		
	2. Membaca data di dalam database	
	3. Menampilkan data di web	
4. Mencetak laporan		
	5. Memproses cetakan laporan	
6. Hasil laporan yang dicetak		
7. Menyerahkan hasil laporan		
		8. Menerima hasil laporan
		9. Menandatangani laporan
		10. Mengarsipkan laporan

4.1.6 Activity Diagram sistem yang diusulkan

1. Activity Diagram penginputan informasi produk di web

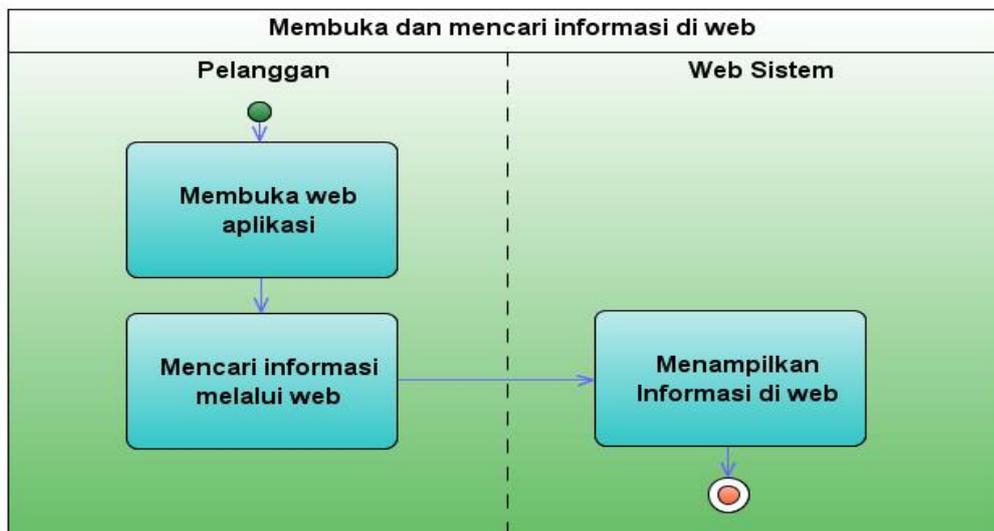
Activity diagram penginputan informasi produk di web ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara marketing dengan sistem dalam melakukan penginputan dan mempublikasikan informasi produk web dan menyimpannya di dalam database. Aktor dari Activity diagram ialah marketing. Marketing melakukan login terlebih dahulu ke sistem. Setelah berhasil melakukan login, marketing tersebut selanjutnya menginputkan data produk lampung walk untuk dipublikasikan melalui web sistem tersebut. Lebih jelasnya alur dari Activity diagram input penginputan informasi produk di web akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.3 Activity Diagram penginputan informasi produk di web

2. Activity Diagram Pencarian informasi melalui web

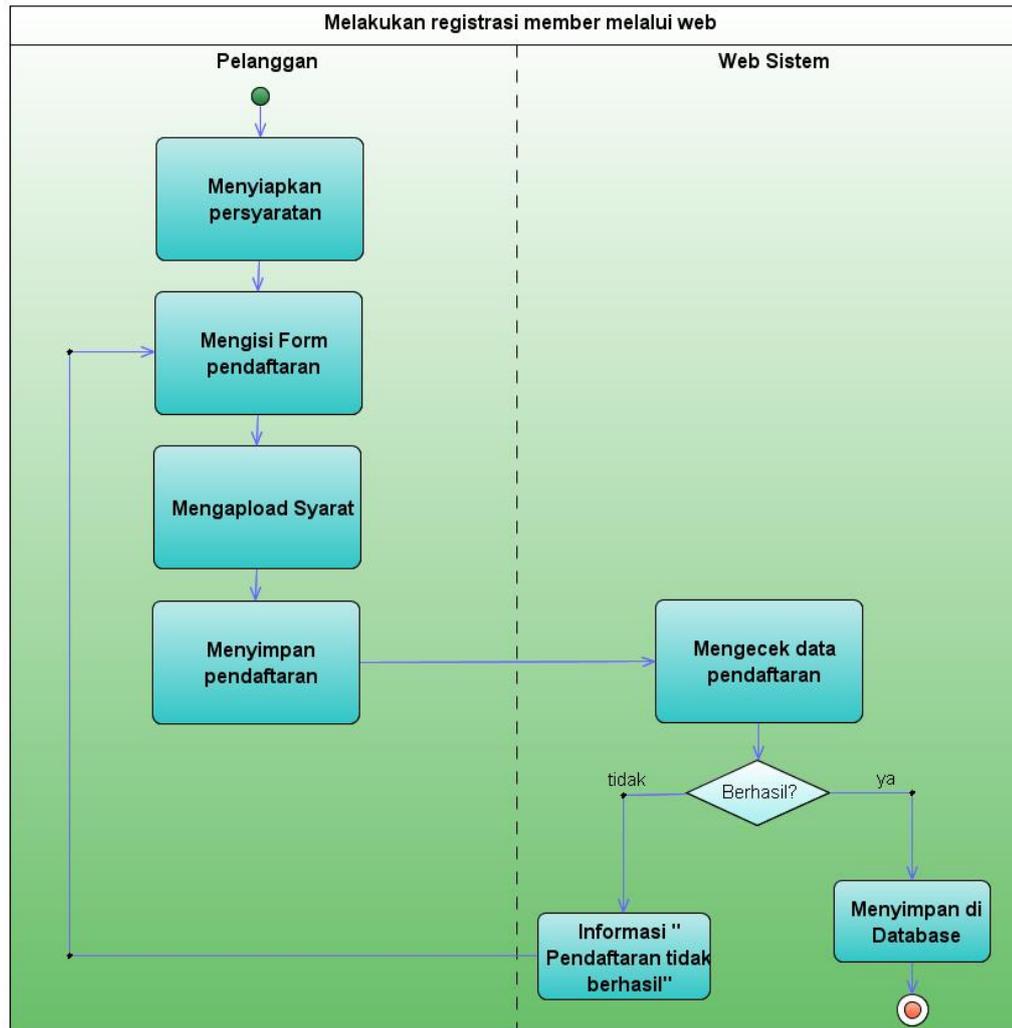
Activity diagram pencarian informasi melalui web ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara pelanggan dengan sistem dalam melakukan penginputan pencarian informasi produk lapangan di Lampung Walk. Aktor dari *Activity diagram* ialah pelanggan. Pelanggan pertama-tama dapat membuka web sistem Lampung Walk, selanjutnya pelanggan akan dihadapkan pada halaman utama sistem web untuk mencari informasi lapangan yang diinginkan. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* input pencarian informasi melalui web akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.4 Activity Diagram pencarian informasi melalui web

3. Activity Diagram registrasi member melalui web

Activity diagram registrasi member melalui web ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara pelanggan dengan sistem dalam melakukan registrasi member. Aktor dari *Activity diagram* ialah pelanggan. Pelanggan pertama-tama dapat membuka web sistem Lampung Walk, selanjutnya pelanggan akan menginputkan data pendaftaran member dan menyimpan data pendaftaran. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* input registrasi member melalui web akan dijelaskan pada gambar berikut ini:

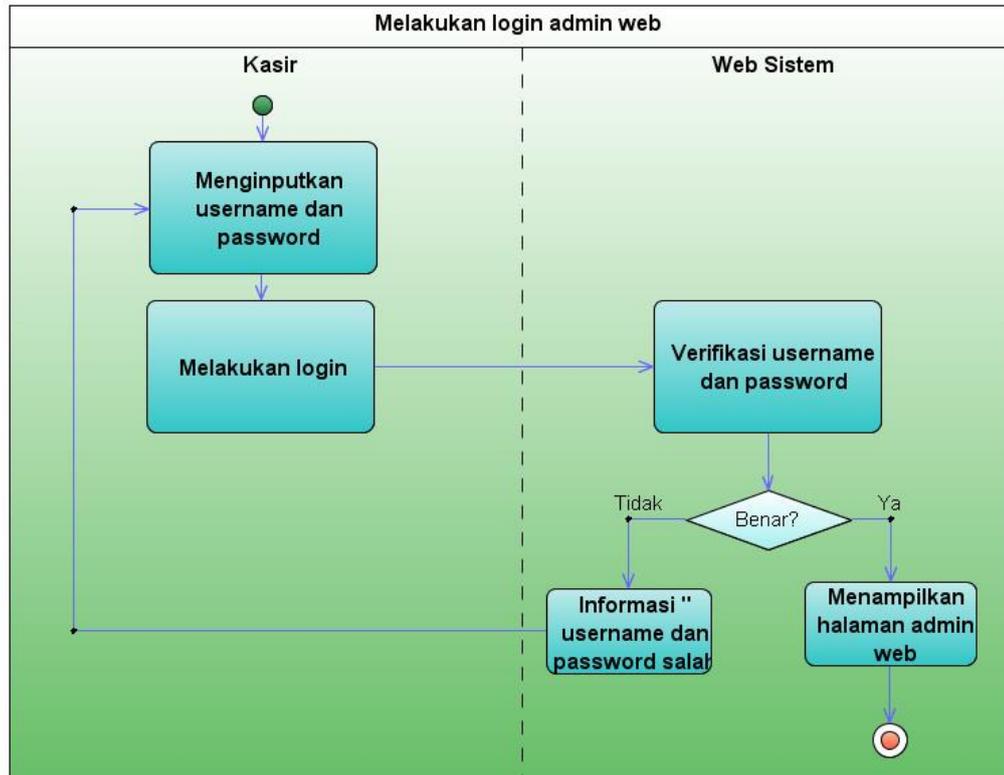


Gambar 4.5 Activity Diagram registrasi member melalui web

4. Activity Diagram login admin

Activity diagram login admin ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara kasir dengan sistem dalam melakukan login ke sistem. Aktor dari Activity diagram ialah kasir. Kasir pertama-tama dapat membuka web sistem Lampung Walk, selanjutnya kasir memasukkan *username* dan *password* ke sistem. Admin selanjutnya menekan tombol login sehingga sistem akan memverifikasi *username* dan *password* tersebut. Jika berhasil maka sistem akan menampilkan menu utama admin. Jika gagal maka admin diminta untuk memasukkan akun

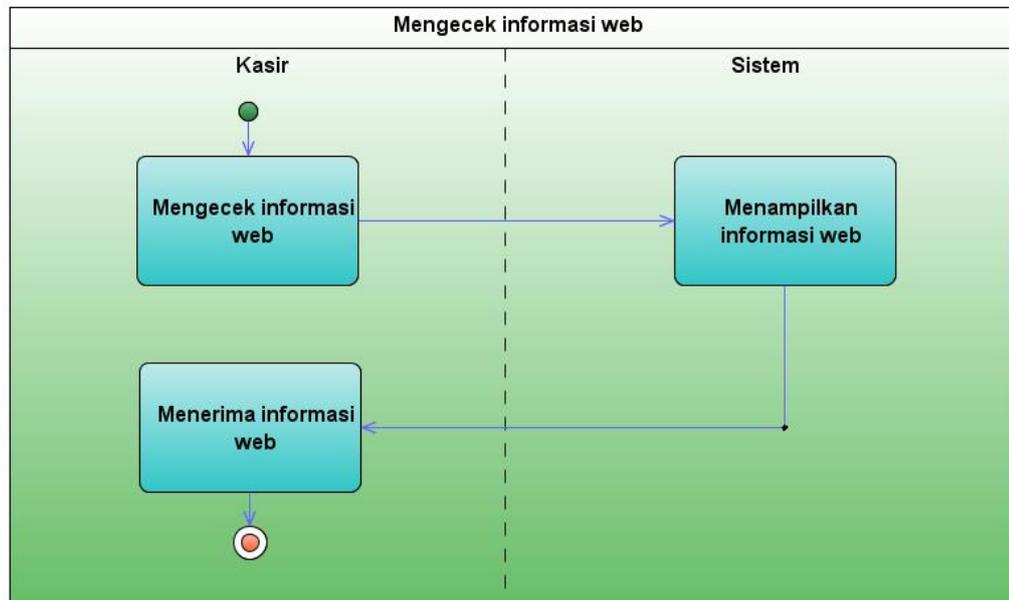
ulang. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* login admin akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 *Activity Diagram* login admin

5. *Activity Diagram* cek informasi web

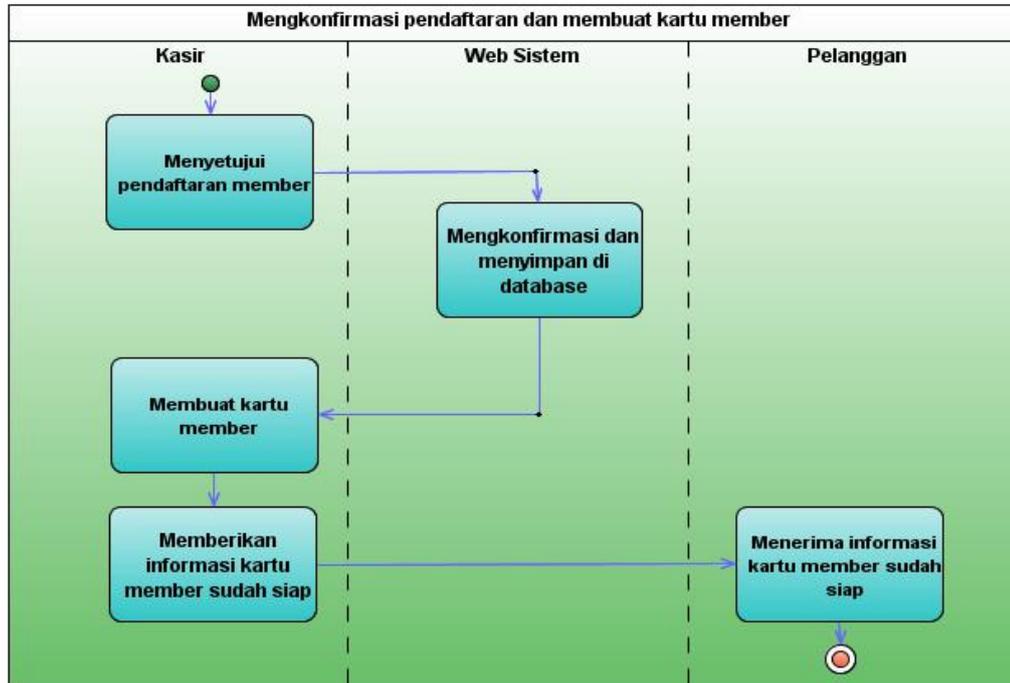
Activity diagram cek informasi web ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara kasir dengan sistem dalam melakukan pencarian informasi pendaftaran member maupun informasi pemesanan lapangan. Aktor dari *Activity diagram* ialah kasir. Kasir pertama-tama dapat melakukan login seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Admin selanjutnya mengecek informasi pendaftaran member maupun pemesanan lapangan yang telah masuk ke sistem. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* cek informasi web akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.7 Activity Diagram cek informasi web

6. Activity Diagram konfirmasi pendaftaran dan kartu member

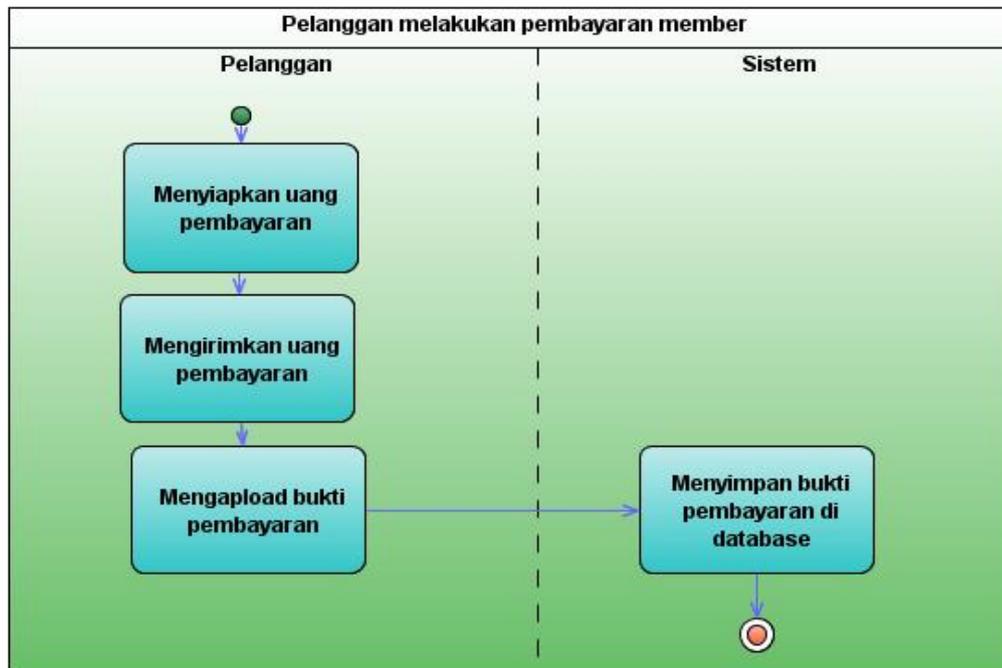
Activity diagram konfirmasi pendaftaran dan kartu member web ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara kasir dengan sistem dalam melakukan konfirmasi pendaftaran member yang telah masuk ke sistem. Aktor dari Activity diagram ialah kasir dan pelanggan. Kasir pertama-tama dapat melakukan login seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Admin selanjutnya mengecek informasi pendaftaran member yang telah masuk ke sistem dan melakukan konfirmasi atas pendaftaran tersebut dan membuat kartu member. Kasir memberikan informasi kartu member ke pelanggan yang telah mendaftar. Lebih jelasnya alur dari Activity diagram konfirmasi pendaftaran dan kartu member akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.8 *Activity Diagram* konfirmasi pendaftaran dan kartu member

7. *Activity Diagram* pembayaran member

Activity diagram pembayaran member ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara pelanggan dengan sistem dalam melakukan pembayaran member atas pendaftaran yang telah dilakukan sebelumnya. Aktor dari *Activity diagram* ialah pelanggan. Pelanggan pertama-tama melakukan transfer uang dan selanjutnya dapat melakukan login ke sistem. Pelanggan selanjutnya meng-Upload bukti pembayaran ke sistem dan selanjutnya menyimpannya ke sistem. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* pembayaran member akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.9 *Activity Diagram* pembayaran member

8. *Activity Diagram* penyerahan laporan pemasaran

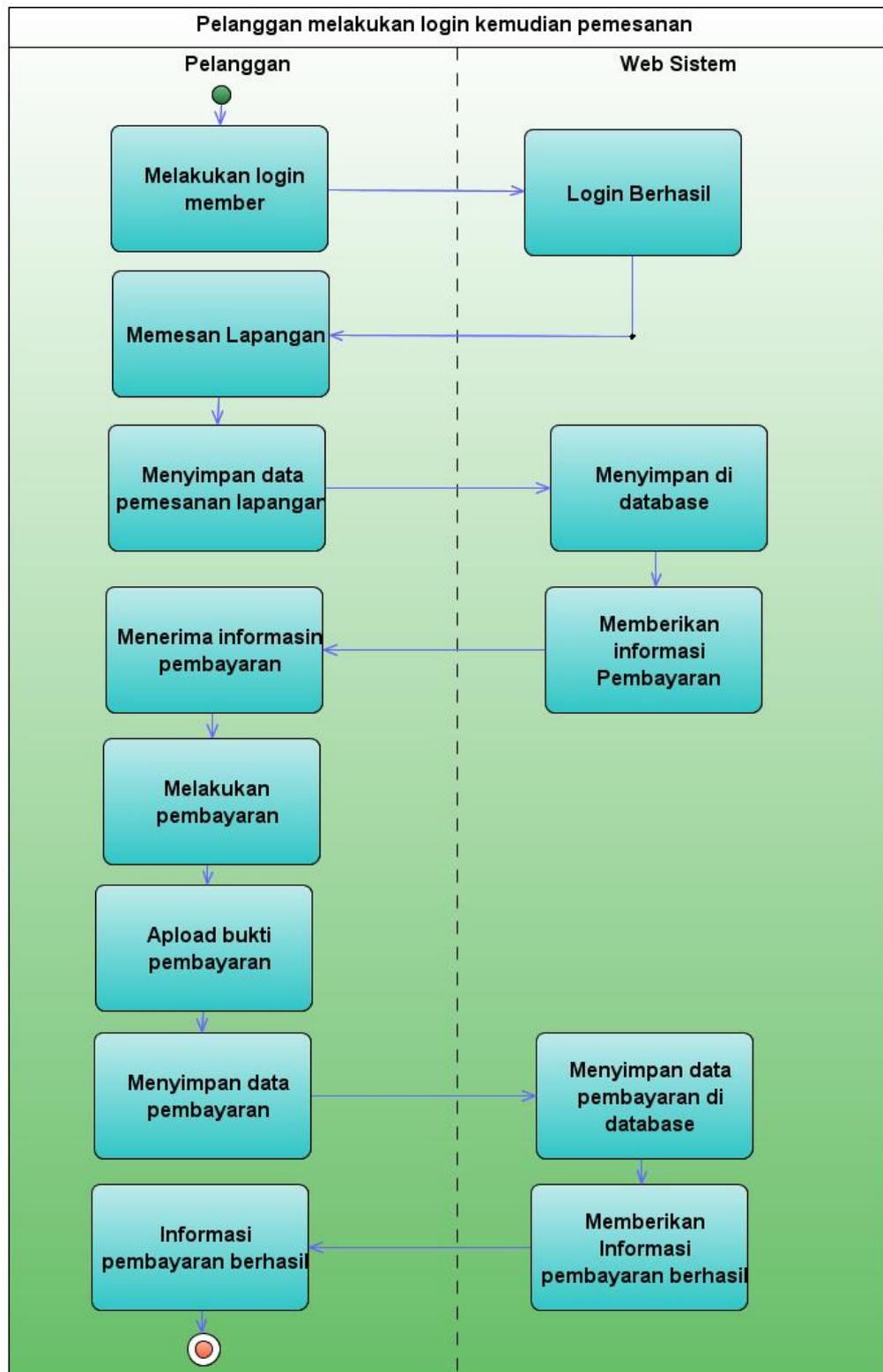
Activity diagram penyerahan laporan pemasaran ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara marketing dengan manajemen pemasaran dalam melakukan pembuatan laporan atas pemasaran yang telah dilakukan. Aktor dari *Activity diagram* ialah pemasaran dengan manajemen pemasaran. Pemasaran pertama-tama akan membuat laporan pemasaran. Pemasaran selanjutnya memberikan laporan ke bagian manajemen pemasaran. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* penyerahan laporan pemasaran akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.10 *Activity Diagram* penyerahan laporan pemasaran

9. *Activity Diagram* login member dan pemesanan lapangan

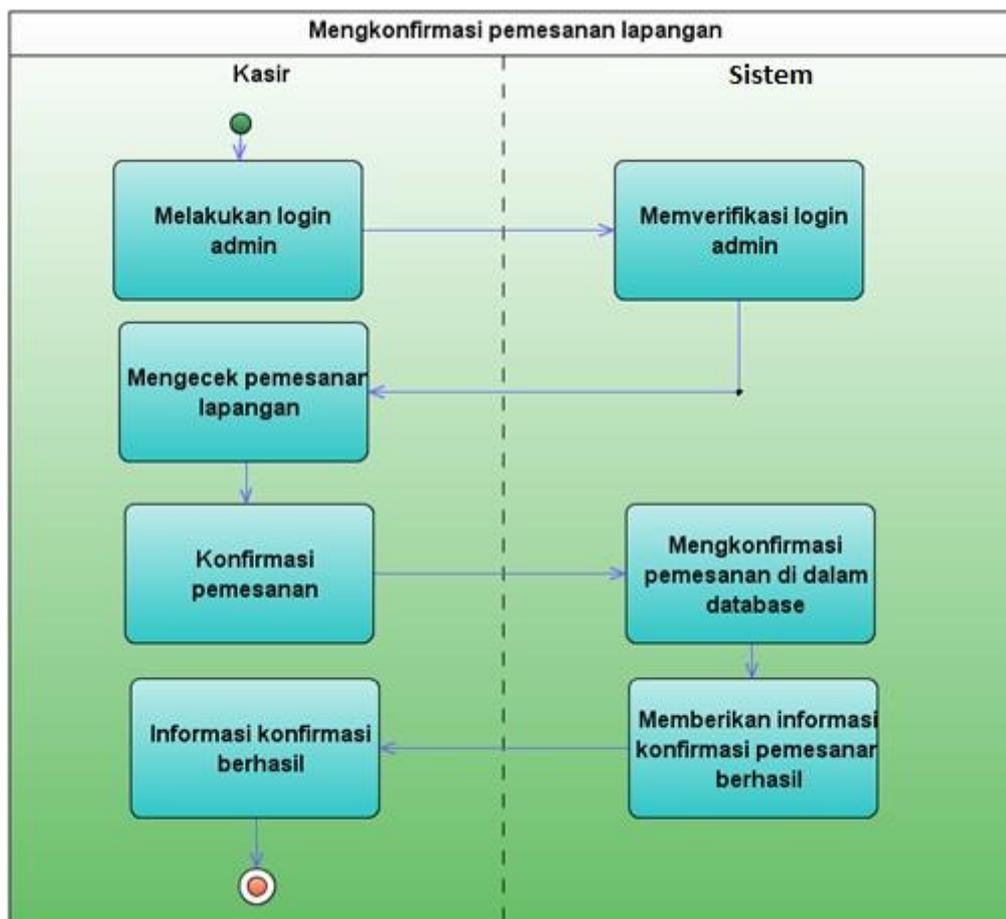
Activity diagram login member dan pemesanan lapangan ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara pelanggan dengan sistem dalam melakukan proses pemesanan lapangan melalui sistem. Aktor dari *Activity diagram* ini ialah pelanggan. Pelanggan pertama-tama akan melakukan login ke sistem dan selanjutnya pelanggan melakukan pemesanan lapangan yang diinginkan. Setelah melakukan pemesanan, pelanggan selanjutnya mentransfer sejumlah uang pembayaran atas pemesanan lapangan tersebut dan meng-Upload bukti pembayaran ke sistem. Lebih jelasnya alur dari *Activity diagram* login member dan pemesanan lapangan akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.11 *Activity Diagram* login member dan pemesanan lapangan

10. Activity Diagram konfirmasi pemesanan lapangan

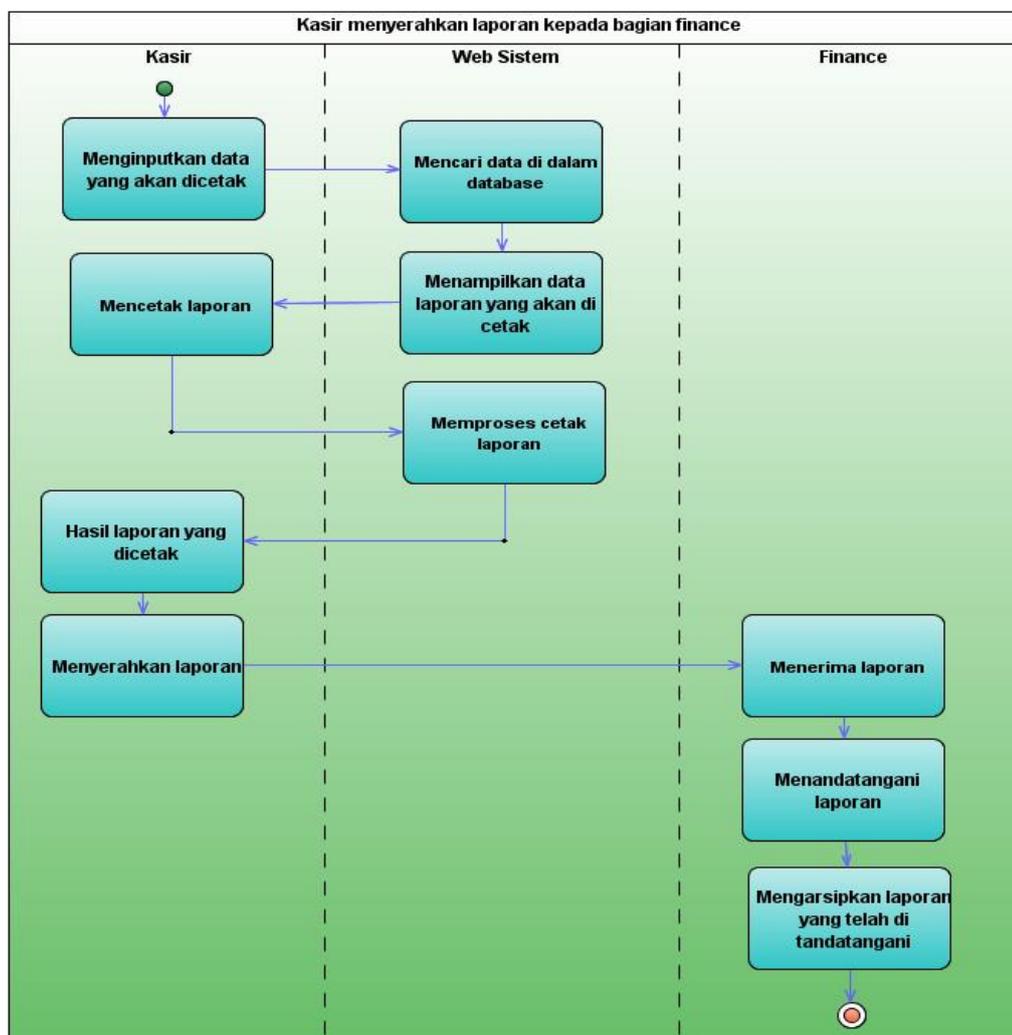
Activity diagram konfirmasi pemesanan lapangan ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara kasir dengan sistem dalam melakukan konfirmasi pemesanan lapangan yang telah masuk ke sistem. Aktor dari Activity diagram ini ialah kasir. Kasir pertama-tama akan melakukan login ke sistem dan selanjutnya kasir mengecek pemesanan lapangan yang telah masuk ke sistem, kasir selanjutnya mengkonfirmasi pemesanan lapangan yang telah masuk ke sistem. Lebih jelasnya alur dari Activity diagram login konfirmasi pemesanan lapangan akan dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.12 Activity Diagram konfirmasi pemesanan lapangan

11. Activity Diagram penyerahan laporan bulanan

Activity diagram penyerahan laporan bulanan ini menjelaskan tentang alur dari proses interaksi antara kasir, sistem, dan bagian finace dalam melakukan konfirmasi pemesanan lapangan yang telah masuk ke sistem. Aktor dari Activity diagram ini ialah kasir dan bagian finace. Kasir pertama-tama akan mencetak laporan dari sistem, kasir selanjutnya menyerahkan laporan tersebut kebagian finace. Finace selanjutnya menandatangani laporan dan mengarsipkan laporan tersebut. Lebih jelasnya alur dari Activity diagram penyerahan laporan bulanan akan dijelaskan pada gambar berikut ini:

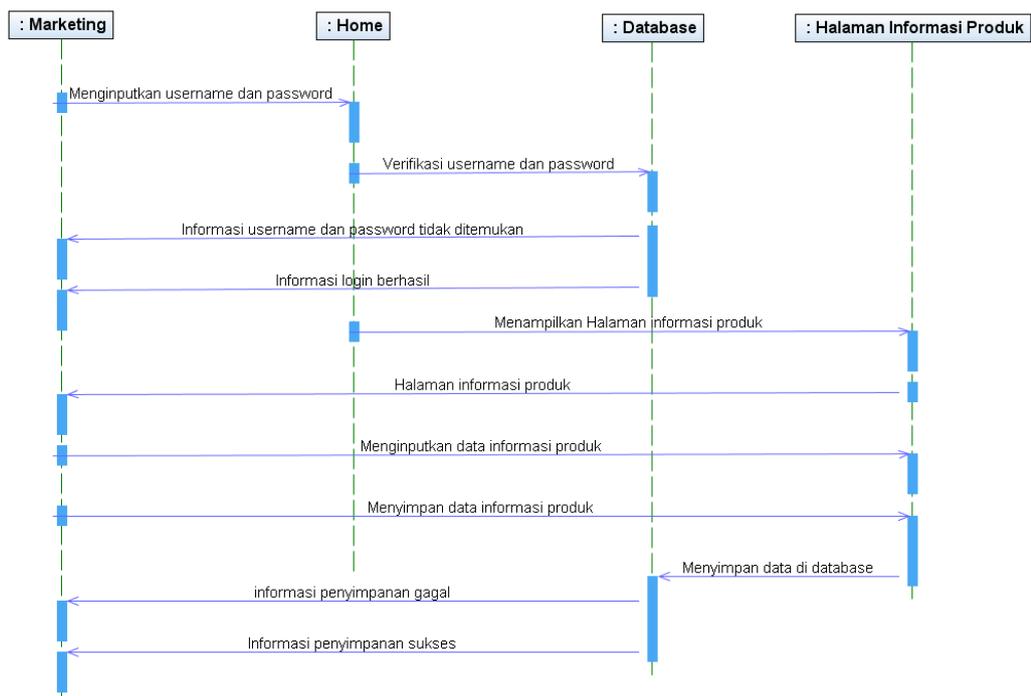


Gambar 4.13 Activity Diagram penyerahan laporan bulanan

4.1.7 Sequence Diagram sistem yang diusulkan

1. Sequence Diagram penginputan informasi produk di web

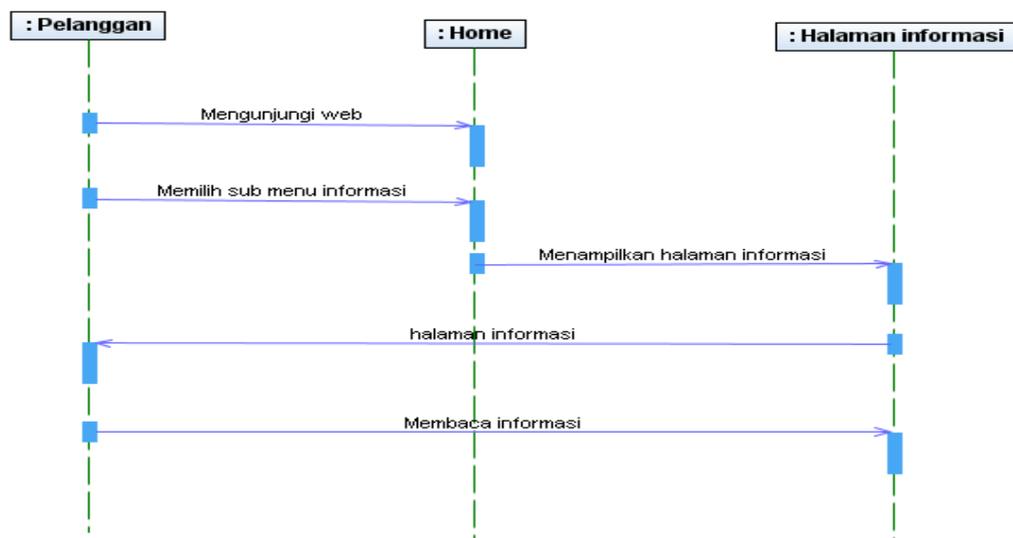
Sequence diagram penginputan informasi produk di web ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah penginputan informasi produk ke web sistem yang dilakukan oleh bagian marketing dan sistem akan memberikan respon dari perintah penginputan tersebut dengan menyimpannya di dalam database. Diawali dari marketing melakukan username dan password ke menu utama program selanjutnya sistem akan menampilkan halaman produk. Marketing selanjutnya menginputkan data produk ke sistem dan menyimpan data tersebut di database program. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* penginputan informasi produk di web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.14 *Sequence diagram* penginputan informasi produk di web

2. *Sequence Diagram* pencarian informasi di web

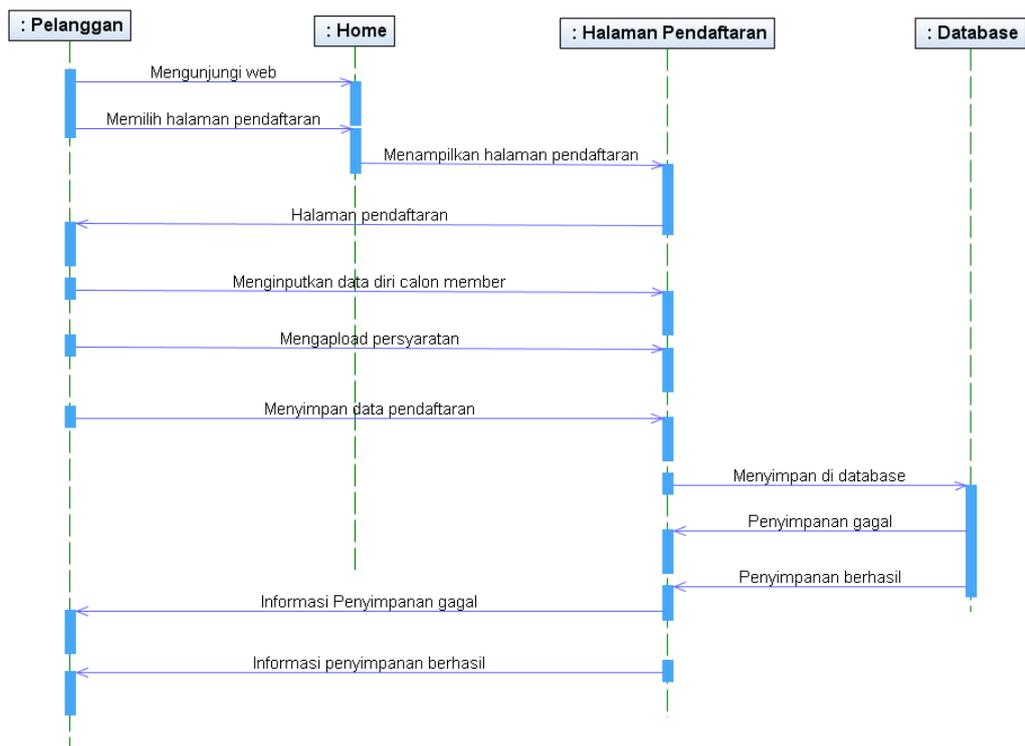
Sequence diagram pencarian informasi di web ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah pencarian informasi produk dari web sistem yang dilakukan oleh pelanggan dan sistem akan memberikan respon dari perintah pencarian informasi tersebut. Diawali dari pelanggan berkunjung di web sistem. Pelanggan selanjutnya mencari informasi yang diinginkan di web tersebut. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* pencarian informasi di web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.15 *Sequence diagram* pencarian informasi di web

3. *Sequence Diagram* registrasi member melalui web

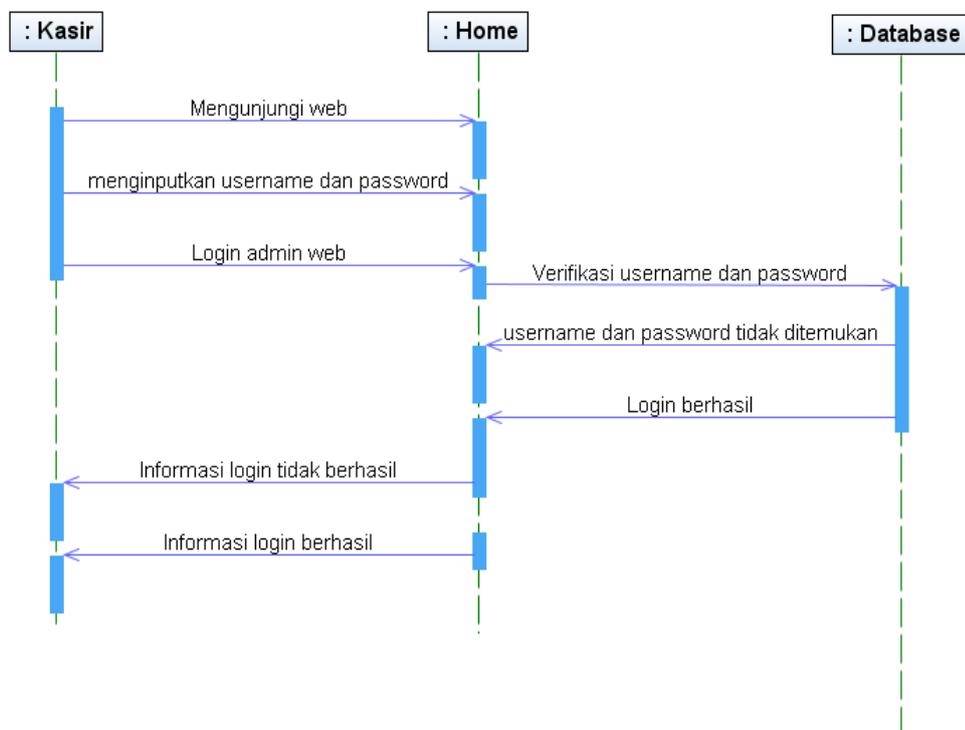
Sequence diagram registrasi member melalui web ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah pendaftaran member melalui web sistem yang dilakukan oleh pelanggan dan sistem akan memberikan respon dari perintah pendaftaran member tersebut. Diawali dari pelanggan berkunjung di web sistem. Pelanggan selanjutnya memilih halaman pendaftaran. Setelah halaman tersebut tampil, pelanggan akan menginputkan data member ke sistem dan menyimpannya. Sistem akan menyimpan data tersebut ke database sistem dan sistem akan memberikan respon atas proses penyimpanan tersebut. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* registrasi member melalui web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.16 *Sequence diagram* registrasi member melalui web

4. *Sequence Diagram login admin web*

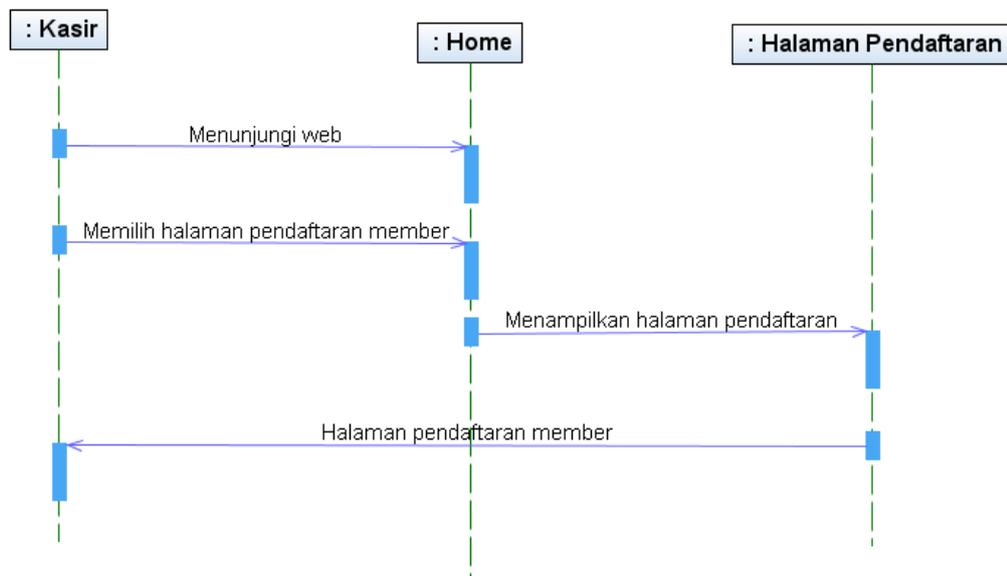
Sequence diagram login admin web ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah login admin melalui web sistem yang dilakukan oleh kasir dan sistem akan memberikan respon dari perintah login tersebut. Diawali dari kasir berkunjung di web sistem. Kasir selanjutnya menginputkan username dan password ke sistem dan menekan tombol login. Maka selanjutnya sistem akan menampilkan menu utama admin. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* login admin web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.17 *Sequence diagram* login admin web

5. *Sequence Diagram* pengecekan informasi web

Sequence diagram pengecekan informasi web ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah pengecekan informasi pendaftaran member yang telah masuk ke web sistem yang dilakukan oleh kasir dan sistem akan memberikan respon dari perintah pengecekan pendaftaran tersebut. Diawali dari kasir berkunjung di web sistem. Kasir selanjutnya memilih halaman pendaftaran member maka selanjutnya sistem akan menampilkan informasi pendaftaran member yang sudah masuk ke sistem. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* pengecekan informasi web dapat dilihat pada gambar berikut.

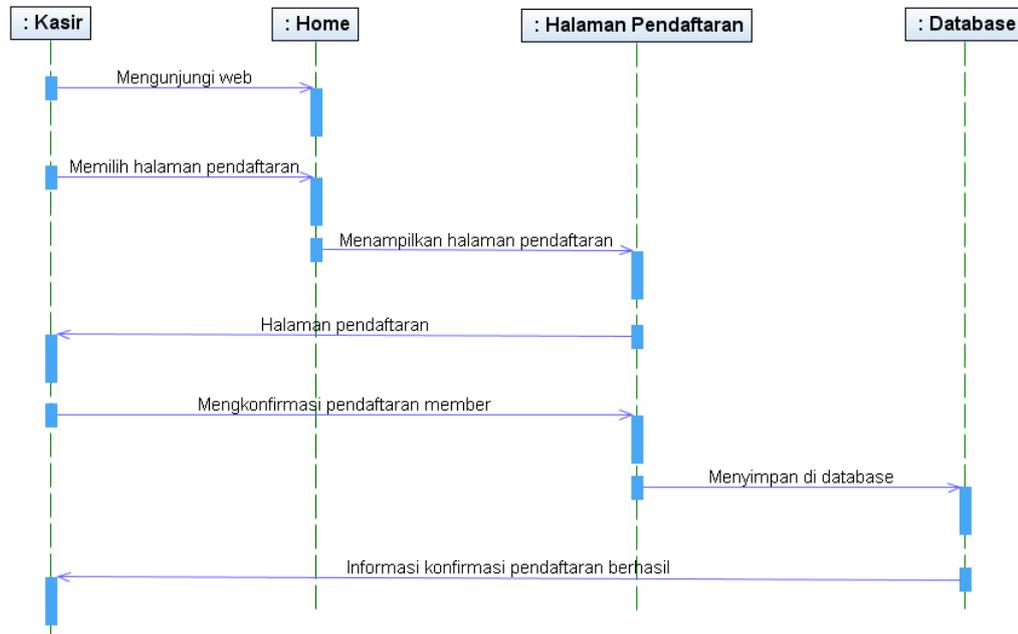


Gambar 4.18 *Sequence diagram* pengecekan informasi web

6. *Sequence Diagram* pendaftaran membuat kartu member

Sequence diagram konfirmasi pendaftaran member ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah konfirmasi pendaftaran member yang telah masuk ke sistem yang dilakukan oleh kasir dan sistem akan memberikan respon dari perintah konfirmasi tersebut. Diawali dari kasir berkunjung di web sistem. Kasir selanjutnya memilih halaman pendaftaran member maka selanjutnya sistem akan menampilkan informasi pendaftaran

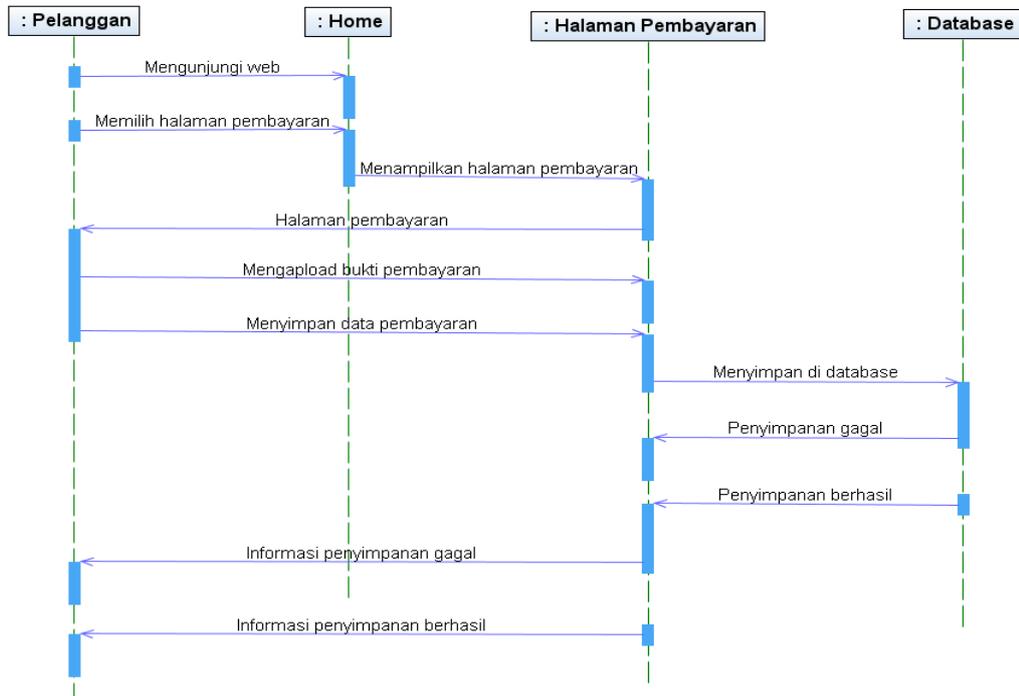
member yang sudah masuk ke sistem. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* konfirmasi pendaftaran member dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.19 *Sequence diagram* konfirmasi pendaftaran member

7. *Sequence Diagram* pembayaran member

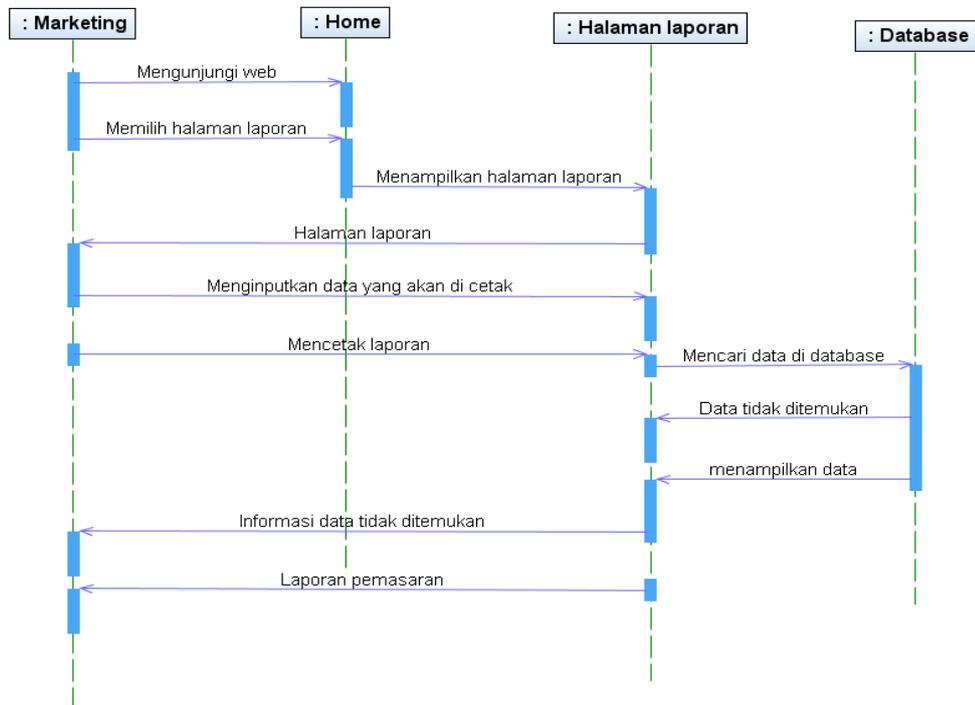
Sequence diagram pembayaran member ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah konfirmasi pembayaran member yang dilakukan oleh pelanggan dan sistem akan memberikan respon dari perintah pembayaran member tersebut. Diawali dari pelanggan berkunjung di web sistem, pelanggan selanjutnya memilih halaman pembayaran member maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman pembayaran dan selanjutnya pelanggan akan menginputkan data pembayaran yang telah dilakukan sebelumnya lalu menyimpannya ke sistem. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* pembayaran member dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.20 *Sequence diagram* pembayaran member

8. *Sequence Diagram* penyerahan laporan pemasaran

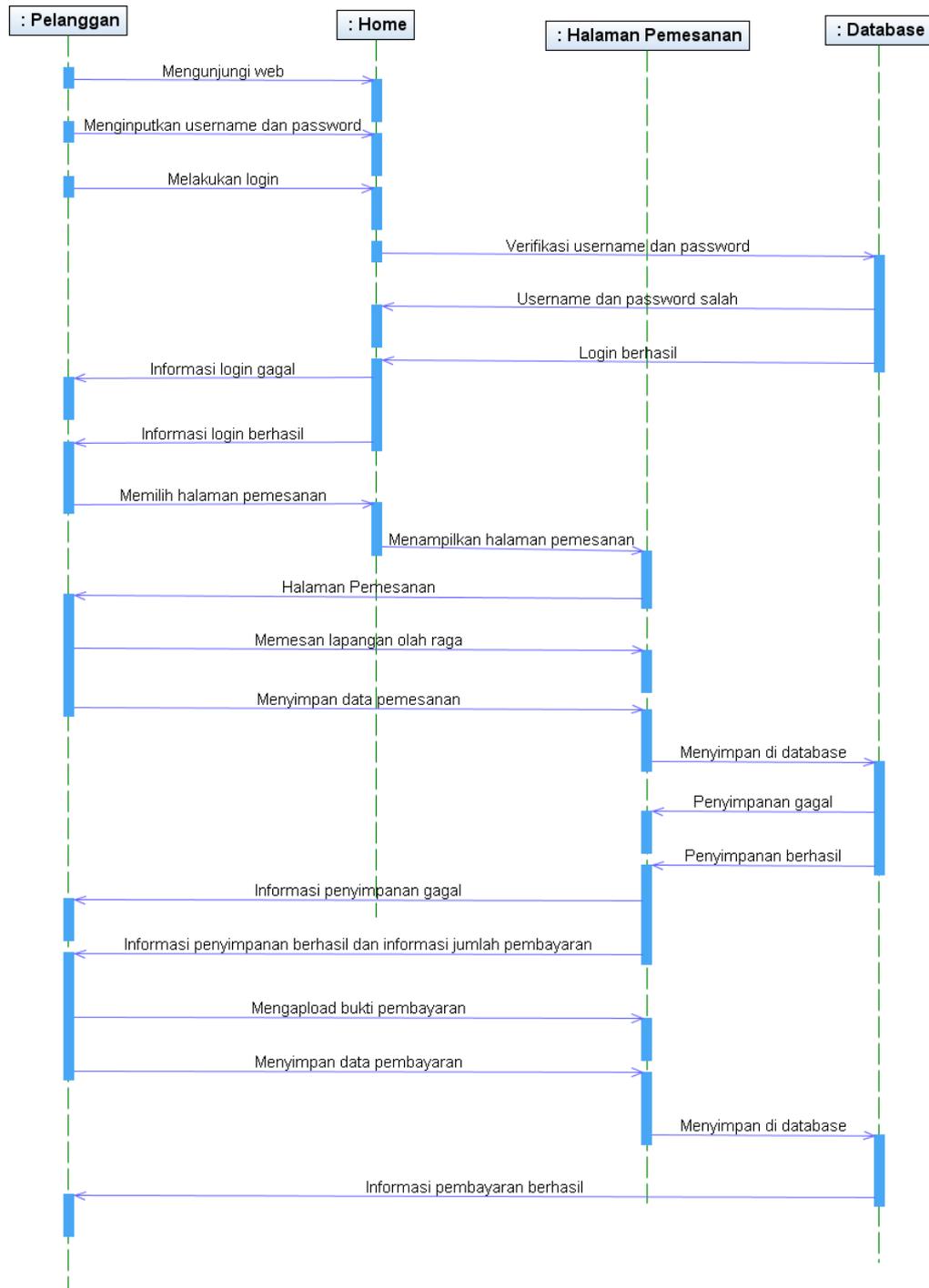
Sequence diagram penyerahan laporan pemasaran ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah penyajian laporan pemasaran yang dilakukan oleh bagian pemasaran dan sistem akan memberikan respon dari perintah pembuatan laporan tersebut. Diawali dari pemasaran berkunjung di web sistem. Pemasaran selanjutnya memilih halaman laporan maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman laporan dan selanjutnya pemasaran akan menginputkan data laporan yang akan dicetak lalu memilih tombol proses cetak maka sistem akan menampilkan output laporan yang diinginkan. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* penyerahan laporan pemasaran dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.21 *Sequence diagram* penyerahan laporan pemasaran

9. *Sequence Diagram* pemesanan dan konfirmasi pembayaran

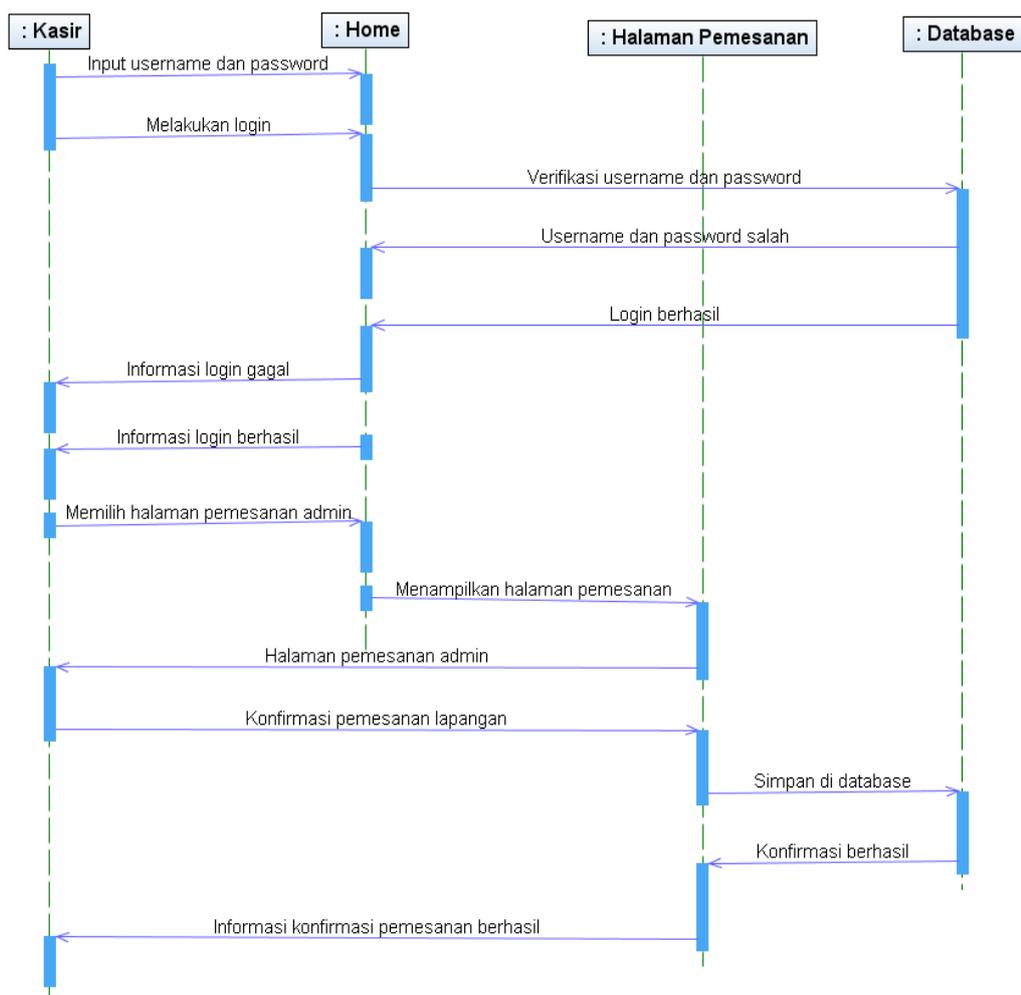
Sequence diagram pemesanan dan konfirmasi pembayaran ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah pemesanan lapangan dan pembayaran atas pemesanan tersebut yang dilakukan oleh pelanggan dan sistem akan memberikan respon dari perintah pemesanan dan konfirmasi pembayaran tersebut. Diawali dari pelanggan berkunjung di web sistem dan menginputkan username dan password untuk dapat melakukan pemesanan lapangan. Pelanggan selanjutnya memilih pemesanan lapangan maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman pemesanan tersebut dan selanjutnya pelanggan menginputkan data pemesanan lapangan yang diinginkan. Pelanggan selanjutnya melakukan transfer atas pemesanan yang dilakukan dan men-Upload bukti pembayaran ke sistem. Transaksi tersebut kemudian disimpan di dalam database. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* pemesanan dan konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.22 *Sequence diagram* pemesanan dan konfirmasi pembayaran

10. *Sequence Diagram* konfirmasi pemesanan lapangan

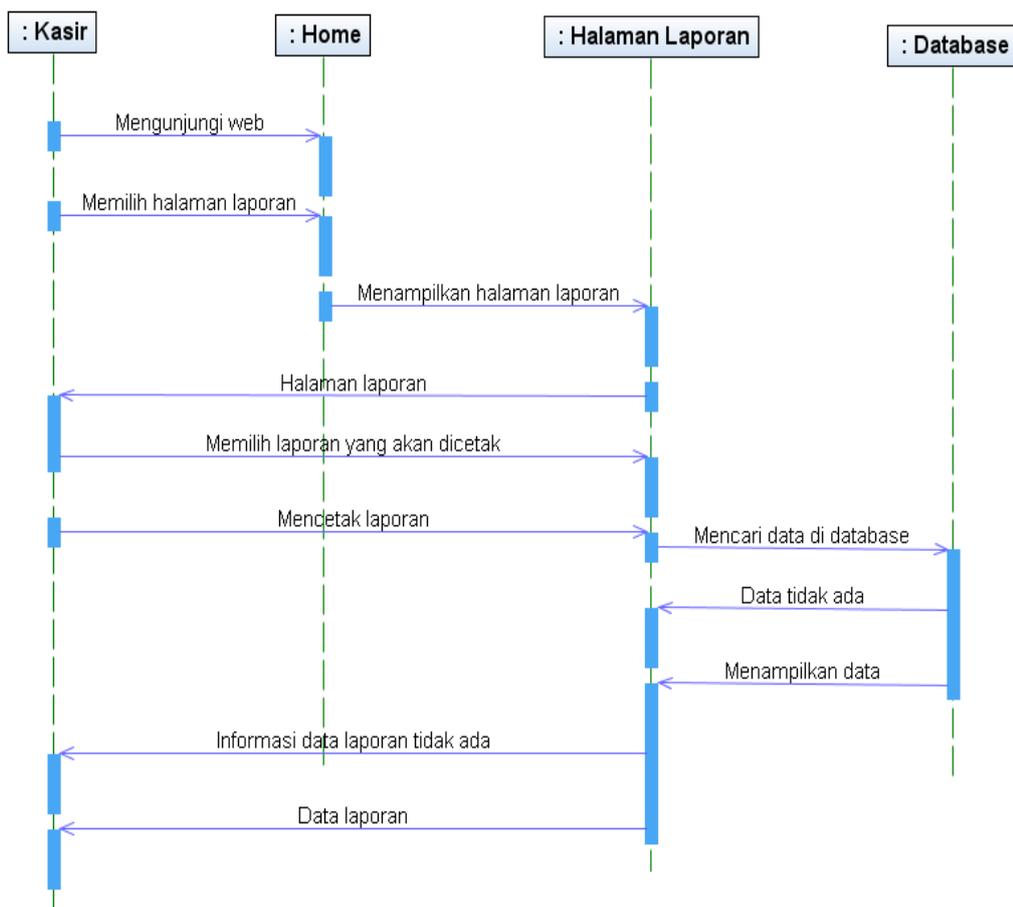
Sequence diagram konfirmasi pemesanan lapangan ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah konfirmasi pemesanan yang telah masuk ke sistem yang dilakukan oleh kasir dan sistem akan memberikan respon dari perintah konfirmasi tersebut. Diawali dari kasir berkunjung di web sistem. Kasir selanjutnya memilih halaman pemesanan lapangan maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman selanjutnya kasir mengkonfirmasi pemesanan lapangan yang telah masuk ke sistem dan telah melakukan pembayaran. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* konfirmasi pemesanan lapangan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.23 *Sequence diagram* konfirmasi pemesanan lapangan

11. *Sequence Diagram* penyerahan laporan kepada bagian finance

Sequence diagram penyerahan laporan kepada bagian finance ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah penyerahan laporan kepada bagian finance yang telah masuk ke sistem yang dilakukan oleh kasir dan sistem akan memberikan respon dari perintah konfirmasi tersebut. Diawali dari kasir berkunjung di web sistem. Kasir selanjutnya memilih halaman pemesanan laporan maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman laporan tersebut selanjutnya kasir menginputkan data yang akan dicetak dan mencetaknya dengan memilih tombol cetak maka sistem akan menampilkan laporan yang diinginkan. Lebih jelasnya alur *sequence diagram* penyerahan laporan kepada bagian finance dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.24 *Sequence diagram* penyerahan laporan kepada bagian finance

4.2 Rancangan Input dan Output

4.2.1 Rancangan *Output*

Rancangan *output* yang diusulkan adalah informasi yang dihasilkan dari proses *input* data yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis web.

a. *Output* Jadwal

Pada halaman ini pengguna lapangan dapat melihat berbagai informasi jadwal. Tampilan ini juga berfungsi sebagai panduan dalam pemesanan lapangan yang lebih akurat dan laporan pertanggung jawaban kepada manajer pemasaran. Rancangan halaman jadwal pemesanan dapat dilihat pada gambar berikut:

LOGO	LAMPUNG WALK SPORT CENTER BANDAR LAMPUNG <u>JADWAL PENGGUNAAN LAPANGAN</u>			
<hr/>				
JENIS LAPANGAN :				
TANGGAL :				
JAM	NAMA PELANGGAN	LAPANGAN		
		LAPANGAN 1	LAPANGAN 2	LAPANGAN 3

Gambar 4.25 *Output* Jadwal

b. *Output* Pemesanan Lapangan

Pada halaman ini pemesanan lapangan dapat melihat berbagai data pemesanan lapangan. Tampilan ini juga berfungsi sebagai panduan dalam pemesanan lapangan yang lebih akurat dan laporan pertanggung jawaban kepada manajer. Rancangan halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar berikut

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">LOGO</div> <div style="text-align: center;"> LAMPUNG WALK SPORT CENTER BANDAR LAMPUNG <u>PEMESANAN LAPANGAN</u> </div> </div>				
JENIS LAPANGAN				
TANGGAL PEMESANAN	NAMA PELANGGAN	LAPANGAN	TANGGAL	JAM

Gambar 4.26 *Output* pemesanan lapangan

c. *Output* Pembayaran

Pada halaman ini pembayaran lapangan dapat melihat berbagai data laporan pembayaran. Tampilan ini juga berfungsi sebagai panduan dalam pembayaran penggunaan lapangan yang lebih akurat dan laporan pertanggung jawaban kepada manajer. Rancangan halaman pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut:

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">LOGO</div> <div style="text-align: center;"> LAMPUNG WALK SPORT CENTER BANDAR LAMPUNG <u>LAPORAN PEMBAYARAN</u> </div> </div>								
PERIODE :								
TANGGAL	NAMA PELANGGAN	STATUS	LAPANGAN	TANGGAL	JAM	TOTAL	DISKON	BAYAR

Gambar 4.27 *Output* Pembayaran

d. *Output* Bukti Pembayaran

Pada halaman ini bukti pembayaran lapangan dapat melihat rincian pemesanan lapangan yang dilakukan oleh pelanggan. Tampilan ini juga berfungsi sebagai bukti pembayaran pelanggan. Rancangan output buktipembayaran dapat dilihat pada gambar berikut:

LOGO	LAMPUNG WALK SPORT CENTER BANDAR LAMPUNG <u>BUKTI PEMBAYARAN</u>
<hr/>	
NOMOR PEMBAYARAN	:
TANGGAL PEMBAYARAN	:
JUMLAH BAYAR	:
TERBILANG	:
BUKTI PEMBAYARAN	:

Gambar 4.28 *Output* Bukti Pembayaran

4.2.2 Rancangan *Input*

Rancangan *input* yang diusulkan pada system informasi layanan pusat kebugaran pada Lampung Walk Sport Center Bandar Lampung dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

a. *Form Login*

Rancangan input login ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan mengakses sistem yang akan dibuat. Form ini digunakan dengan menginputkan *username* dan *password* lalu selanjutnya memilih tombol login yang berada di form login tersebut. Jika berhasil maka sistem akan menampilkan menu utama sistem. Lebih jelasnya rancangan form login ini dapat dilihat pada gambar berikut:

LOGIN

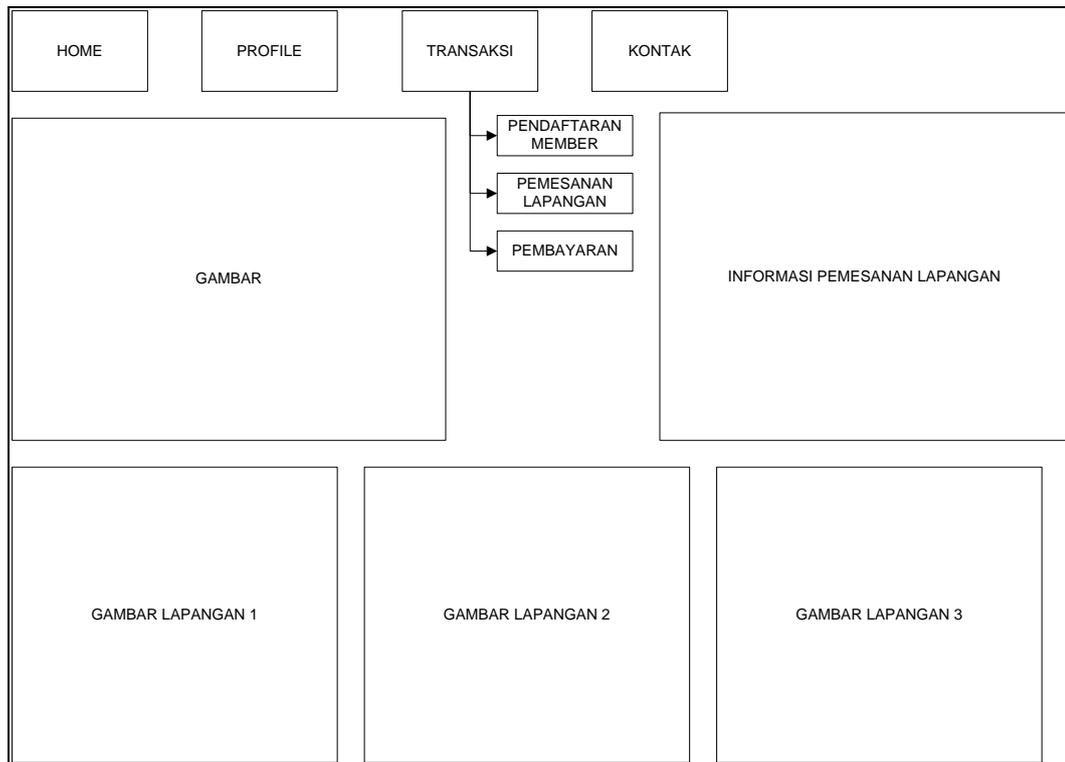
USERNAME

PASSWORD

Gambar 4.29 *Form login*

b. *Form home*

Rancangan *form home* ini merupakan form yang berfungsi untuk menampilkan menu utama program ketika pertama kali mengunjungi sistem. Form ini form ini akan menampilkan beberapa menu program yang dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi tentang lampung walk. Lebih jelasnya rancangan *form home* ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.30 *Form home*

c. *Form Lapangan*

Design input ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan master lapangan yang ada di Lampung Walk. Form ini memiliki tiga button yaitu baru untuk menyimpan data baru, ubah untuk mengubah data yang telah tersimpan, dan hapus untuk menghapus data dari database sistem. Lebih jelasnya *design input* lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

DATA LAPANGAN

KODE LAPANGAN

NAMA LAPANGAN

LAPANGAN JENIS

KODE LAPANGAN	NAMA LAPANGAN	KODE JENIS		
			UBAH	HAPUS
			UBAH	HAPUS
			UBAH	HAPUS

Gambar 4.31 *Form lapangan*d. *Form Jenis Lapangan*

Design input ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan master Jenis Lapangan yang ada di Lampung Walk. Form ini memiliki tiga button yaitu baru untuk menyimpan data baru, ubah untuk mengubah data yang telah tersimpan, dan hapus untuk menghapus data dari database sistem. Lebih jelasnya *design* input Jenis Lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

DATA JENIS LAPANGAN

KODE JENIS

JENIS LAPANGAN

KODE JENIS	NAMA JENIS		
		<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>
		<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>
		<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>

Gambar 4.32 *Form* Jenis lapangan.

e. *Form* Data Club

Design input ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan master data club yang telah terdaftar di Lampung Walk. Form ini memiliki empat button yaitu baru untuk menyimpan data baru, ubah untuk mengubah data yang telah tersimpan, hapus untuk menghapus data dari database sistem, dan foto untuk mengunggah foto club. Lebih jelasnya *design* input data club dapat dilihat pada gambar berikut:

DATA CLUB

KODE CLUB

NAMA CLUB

ALAMAT

NOMOR TELP

STATUS CLUB ▼

USERNAME

PASSWORD

KODE MEBER	NAMA MEMBER	ALAMAT	TELP	PEKERJAAN	USERNAME	PASSWORD		
							<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>
							<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>
							<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>

Gambar4.33 *Form Data Club*f. *Form Data Pendaftaran member*

Design input ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan transaksi pendaftaran member Lampung Walk. Form ini memiliki dua button yaitu daftar sekarang untuk menyimpan data pendaftaran member dan upload foto untuk mengupload foto club yang didaftarkan. Lebih jelasnya *design* input data pendaftaran member club dapat dilihat pada gambar berikut:

DATA PENDAFTARAN MEMBER

KODE PENDAFTARAN

TANGGAL

NAMA

ALAMAT

NOMOR TELP

PEKERJAAN

APLOAD FOTO

USERNAME

PASSWORD

DAFTAR SEKARANG

KODE PENDAFTARAN	TANGGAL	NAMA	ALAMAT	TELP	USERNAME	PASSWORD	FOTO

Gambar4.34 *Form* data pendaftaran member

g. *Form* Pemesanan Lapangan

Design input ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan transaksi Pemesanan Lapangan di Lampung Walk. Form ini memiliki satu button yaitu pesan untuk menyimpan data pemesanan lapangan yang diinginkan oleh pelanggan. Lebih jelasnya *design* input Data Pemesanan Lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

DATA PEMESANAN LAPANGAN

KODE PEMESANAN

TANGGAL

KODE MEMBER

NAMA

ALAMAT

TELP

JENIS LAPANGAN

LAPANGAN

TANGGAL

JAM

KODE PEMESANAN	TANGGAL	KODE MEMBER	KD LAPANGAN	TANGGAL	JAM

Gambar4.35 *Form Data Pemesanan Lapangan*

h. *Form Pembayaran*

Design input ini merupakan form yang berfungsi untuk menginputkan transaksi Pembayaran atas pemesanan Lapangan di Lampung Walk. Form ini memiliki dua button yaitu konfirmasi untuk menyimpan data pembayaran atas pemesanan lapangan dan upload bukti untuk meng-upload bukti tranfer yang telah dilakukan. Lebih jelasnya *design* input Data Pemesanan Lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

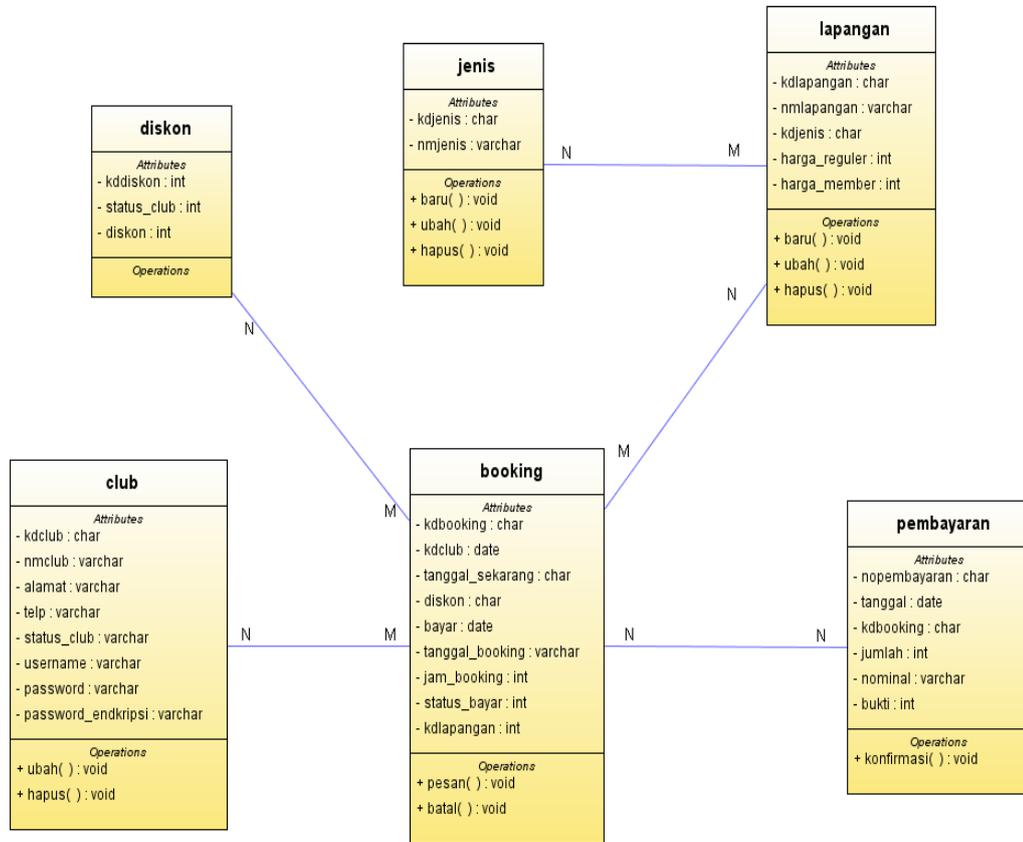
DATA PEMBAYARAN

KODE KONFIRMASI	<input type="text"/>	
TANGGAL	<input type="text"/>	
		<input type="button" value="APLOAD BUKTI"/>
KODE PEMESANAN	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NAMA	<input type="text"/>	
ALAMAT	<input type="text"/>	
TELP	<input type="text"/>	
	<input type="button" value="KONFIRMASI"/>	

Gambar4.36 *Form* Pembayaran

4.2.3 Rancangan Database

Rancangan *class diagram* merupakan suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antar *class* di sistem yang akan dibangun. Rancangan *class diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.37 Class diagram

Keterangan

- N** : *One*
- M** : *Many*

4.2.4 Rancangan Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari relasi class diagram. Didalam kamus data terdapat penjelasan dari nama-nama *field*, baik tentang *type field*, *size*, maupun keterangannya.

Kamus Data Jenis

Nama tabel : jenis

Primary key : kdjenis

Media penyimpanan : *harddisk*

Tabel4.21 Kamus data jenis

<i>Field nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
kdjenis	Int	3	Kode jenis lapangan
nmjenis	Varchar	15	Nama jenis lapangan

Kamus Data Lapangan

Nama tabel : lapangan

Primary key : kode_lapangan

Media penyimpanan : *harddisk*

Tabel 4.22 Kamus data lapangan

<i>Field nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
kdlapangan	Int	4	Kode lapangan
nmlapangan	Varchar	25	Nama lapangan
kdjenis	Char	3	Kode jenis lapangan
harga_meber	Int		Harga untuk member
harga_reguler	Int		Harga untuk reguler

Kamus Data Club

Nama tabel : club

Primary key : kode_member

Media penyimpanan : *harddisk*

Tabel 4.23 Kamus data Club

<i>Field nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
kdclub	Int	5	Kode club
nmclub	Varchar	25	Nama club
alamat	Varchar	50	Alamat club
telp	Varchar	15	Nomor telp
status_club	Varchar	15	Status club
username	Varchar	25	usrname
password	Varchar	50	password
password_enkripsi	Varchar	100	Password endkripsi

Kamus Data Diskon

Nama tabel : diskon

Primary key : kddiskon

Media penyimpanan : *harddisk*

Tabel4.24 Kamus data diskon

<i>Field nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
kddiskon	Char	8	Kode diskon
Status_club	Varchar	30	Status diskon
diskon	Varchar	50	Jumlah diskon

Kamus Data Booking

Nama tabel : booking

Primary key : kdbooking

Media penyimpanan : *harddisk*

Tabel 4.25 Kamus data Booking

<i>Field nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
kdbooking	Varchar	15	Kode booking
kdclub	Int	3	Kode club
tanggal_sekarang	Date	0	Tanggal pemesanan
diskon	Int	10	Diskon
bayar	Int	10	Total bayar
tanggal_booking	Date	0	Tanggal yang pesan
jam_booking	Varchar	5	Jam yan dipesan
status_bayar	Varchar	15	Status pembayaran
kdlapangan	Int	5	Kode lapangan

Kamus Data Pembayaran

Nama tabel : pembayaran

Primary key : nopembayaran

Media penyimpanan : *harddisk*

Tabel 4.26 Kamus data pembayaran

<i>Field nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
nopembayaran	Varchar	15	Nomor pembayaran
tanggal	Date	0	Tanggal
kdbooking	Varchar	15	Kode pemesanan
jumlah	Int	10	Jumlah pembayaran
nominal	Int	10	Jumlah yang di bayar
bukti	Varchar	100	Bukti pembayaran

1. Sistem Pengkodean jenis, lapangan, club, dan diskon menggunakan pengkodean nomor urut seperti 1,2,3,4,5 dan seterusnya.

2. Sistem Pengkodean Pembayaran

Sistem pengkodean pembayaran merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki delapan karakter.

Contoh: 1-NB-02/17

Keterangan : 1 menunjukkan nomor urut transaksi, NB menerangkan nota pembayaran 02 menunjukkan bulan transaksi, dan 17 menunjukkan tahun transaksi.

3. Sistem Pengkodean Booking

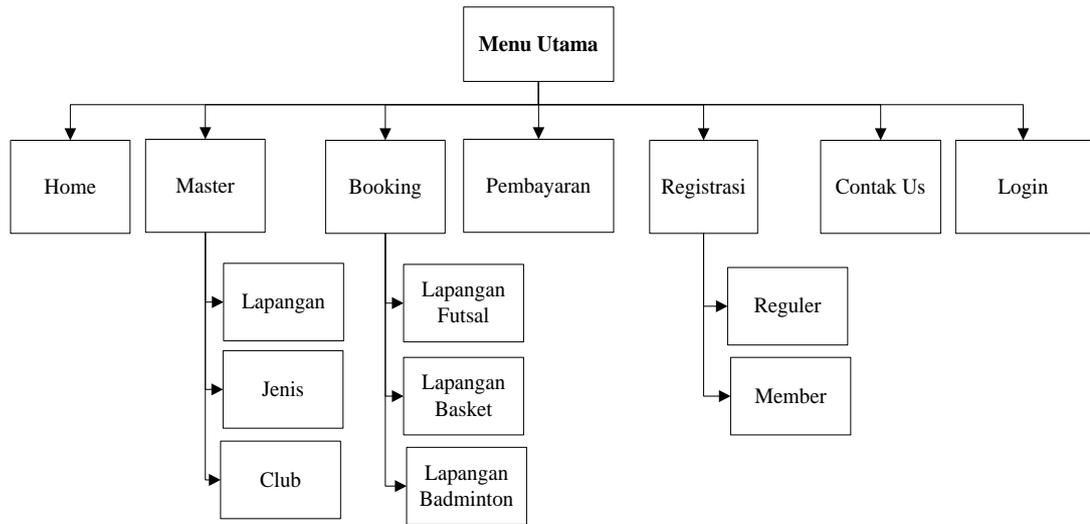
Sistem pengkodean booking merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki delapan karakter.

Contoh: 1-BOKS-02/17

Keterangan : 1 menunjukkan nomor urut transaksi, BOKS menerangkan booking 02 menunjukkan bulan transaksi, dan 17 menunjukkan tahun transaksi.

4.2.5 Rancangan Menu Utama

Rancangan menu utamamerupakan bentuk umum dari suatu perancangan program yang dapat mempermudah untuk melihat dan memfungsikan sesuai dengan kebutuhanya. Perancangan struktur program tersebut merupakan perancangan program secara keseluruhan dari program yang dibangun. Maksud dari Hirarki *Input Proses Output* adalah untuk memberikan suatu deskripsi tentang program yang dibuat.

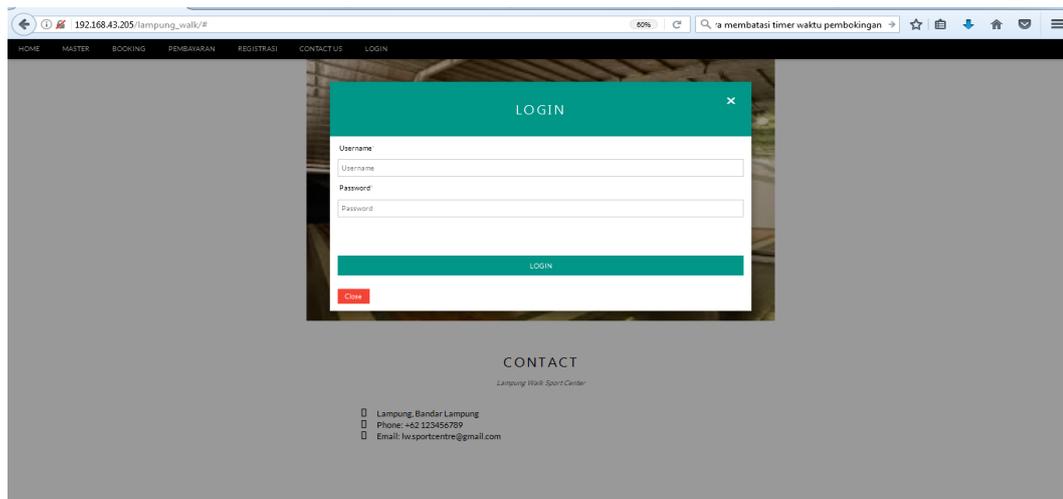


Gambar 4.38 Rancangan Menu Utama

4.3 Hasil Implementasi

1. Tampilan *Form Login*

Gambar di bawah ini adalah *form login* yang digunakan memulai aplikasi. Form ini terdapat menu login yang digunakan untuk melakukan akses ke sistem. Fungsi login ini adalah untuk membatasi siapa yang bisa mengakses aplikasi ini atau melihat data yang terdapat pada sistem. Untuk menggunakan form ini pengguna sistem dapat menginputkan *username* dan *password* terlebih dahulu dan selanjutnya memilih *button* login. Jika berhasil maka sistem akan menampilkan menu utama program, dan jika gagal maka sistem akan memberikan informasi untuk menginputkan *username* dan *password* ulang. Tampilan *form login* dapat dilihat pada Gambar berikut:



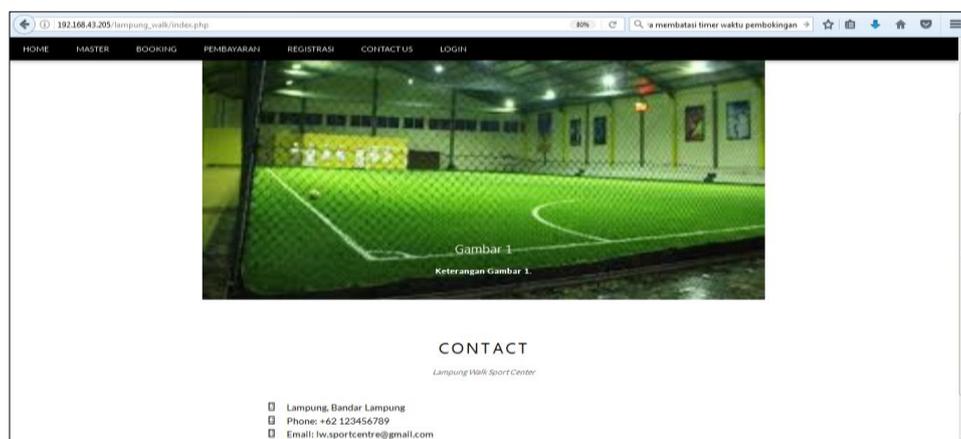
Gambar 4.39 *Form Login*

2. Tampilan Form Menu Utama

Tampilan menu utama ini merupakan tampilan awal ketika mengunjungi web. Ditampilkan menu utama ini terdapat beberapa menu yang disediakan oleh sistem. Menu-menu tersebut yaitu menu *Home*, *Master*, *Booking*, *Pembayaran*, *registrasi*, *Contact us*, dan *Login*. Adapun menu-menu tersebut akan dijelaskan seperti berikut ini:

- a. Home
Menu home ini berfungsi untuk menampilkan tampilan awal dari sistem ketika awal berkunjung maupun ketika selesai melakukan transaksi.
- b. Master
Menu master ini berisi form-form master data yang bersumber dari Lampung Walk seperti master lapangan, master jenis, dan master pelanggan.
- c. Booking
Menu booking ini berisi tentang form yang akan digunakan untuk melakukan pemesanan lapangan.
- d. Pembayaran
Menu pembayaran ini berisikan form yang akan digunakan untuk transaksi pembayaran pemesanan lapangan.
- e. Contact us
Menu Contact Us ini berisi form yang menampilkan data-data kontak seperti telp, email, no.Reg, dan lain sebagainya yang dimiliki oleh pihak manajemen Lampung Walk.
- f. Login
Menu login ini berfungsi untuk menampilkan form login seperti yang telah dijelaskan di atas.

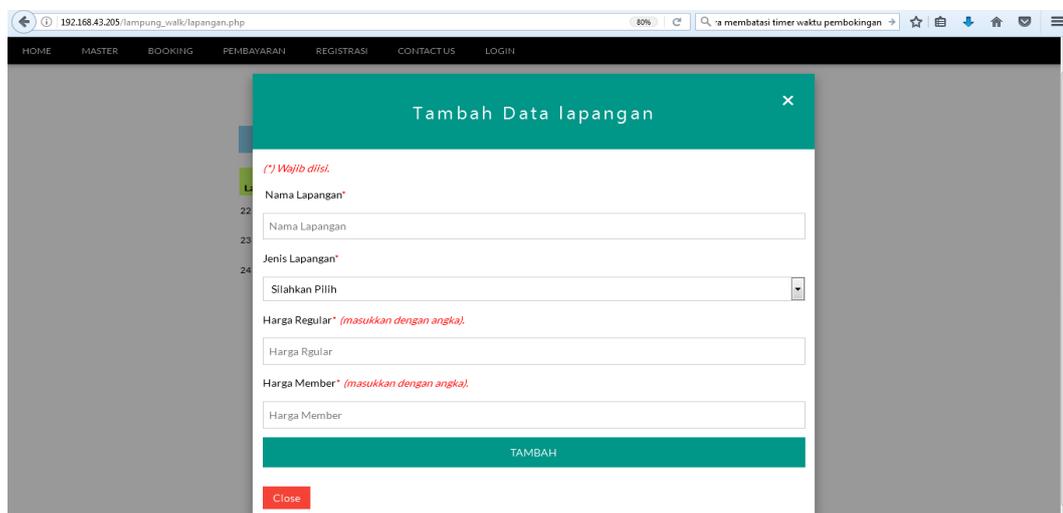
Lebih jelasnya menu utama dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4.40 Tampilan *Form* Menu Utama

3. Tampilan Form Data Lapangan

Gambar di bawah adalah tampilan form data lapangan, yang berfungsi untuk menambah data lapangan. Form ini menyediakan button tambah berfungsi untuk menambah data master lapangan yang baru yang diawali dengan menginputkan data-data lapangan kedalam form lalu menekan *button* tambah maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam database program. *Button close* untuk keluar dari form data lapangan. Tampilan data lapangan dan input data lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

The image shows a web browser window with a dark navigation bar at the top containing links for HOME, MASTER, BOOKING, PEMBAYARAN, REGISTRASI, CONTACT US, and LOGIN. The main content area displays a modal form titled "Tambah Data lapangan" with a close button (X) in the top right corner. The form contains several input fields: a text field for "Nama Lapangan" with a red asterisk and "Wajib diisi." above it; a dropdown menu for "Jenis Lapangan" with a red asterisk and "Wajib diisi." above it; a text field for "Harga Regular" with a red asterisk and "(masukkan dengan angka)." above it; and another text field for "Harga Member" with a red asterisk and "(masukkan dengan angka)." above it. At the bottom of the form, there is a green button labeled "TAMBAH" and a red button labeled "Close".

Gambar 4.41 Tampilan *Form* data lapangan

4. Tampilan Form Data Jenis Lapangan

Gambar di bawah adalah tampilan form data jenis lapangan, yang berfungsi untuk menambah, data jenis lapangan. Form ini menyediakan button tambah berfungsi untuk menambah data master jenis lapangan yang baru yang diawali dengan menginputkan data-data jenis lapangan kedalam form lalu menekan *button* tambah maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* program. *Button close* untuk keluar dari *form* data jenis lapangan. Tampilan data lapangan dan input data jenis lapangan dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.42 Tampilan *Form* data Jenis lapangan

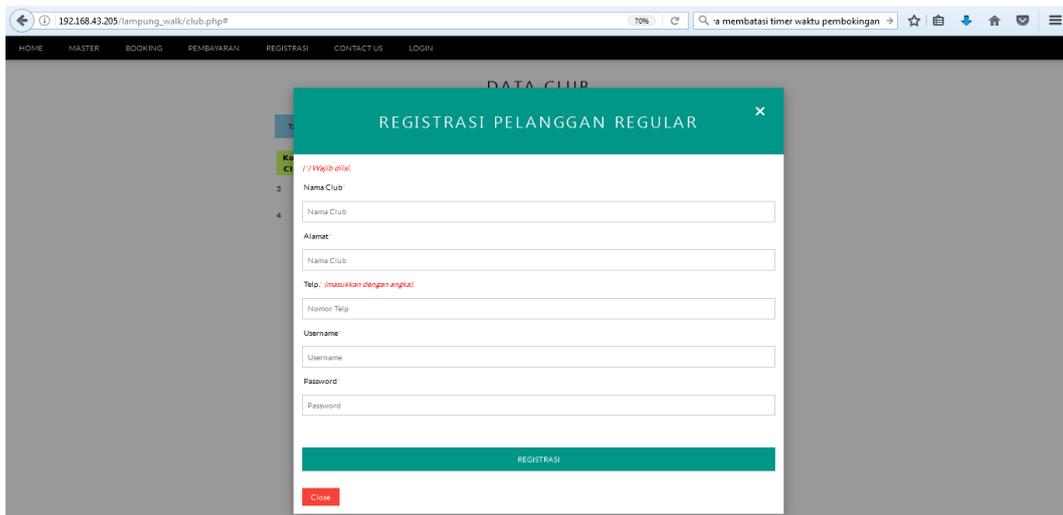
5. Tampilan Form Data Club

Gambar di bawah adalah tampilan form data *club*, yang berfungsi untuk menambah, data *club* yang terdaftar di Lampung Walk. Form ini menyediakan button tambah berfungsi untuk menambah data master *club* yang baru yang diawali dengan menginputkan data-data *club* kedalam form lalu menekan *button* tambah maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* program. *Button close* untuk keluar dari *form* data *club*. Tampilan data lapangan dan input data *club* dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.43 Tampilan *Form* data *club*

6. Tampilan Form Data Registrasi Pelanggan Reguler

Gambar di bawah adalah tampilan form registrasi pelanggan reguler, yang berfungsi untuk menginputkan data transaksi registrasi pelanggan reguler. Form ini menyediakan button registrasi berfungsi untuk menambah data transaksi registrasi pelanggan reguler yang diawali dengan menginputkan data-data registrasi kedalam form lalu menekan *button* registrasi maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* program. *Button close* untuk keluar dari *form* data registrasi pelanggan reguler. Tampilan data registrasi pelanggan reguler dapat dilihat pada gambar berikut:

The image shows a web browser window with a URL of 192.168.43.205/lampung_walki/club.php#. The browser's address bar shows a search for 'membatasi timer waktu pembokingan'. The website's navigation menu includes HOME, MASTER, BOOKING, PEMBAKARAN, REGISTRASI, CONTRACTUS, and LOGIN. The main content area displays a modal form titled 'REGISTRASI PELANGGAN REGULAR'. The form contains several input fields: 'Nama Club' (twice), 'Alamat', 'Telp. (masukkan dengan angka)', 'Nomor Telp.', 'Username', and 'Password'. At the bottom of the form, there is a green 'REGISTRASI' button and a red 'Close' button.

Gambar 4.44 Tampilan *Form* Registrasi Pelanggan Reguler

7. Tampilan Form Data Registrasi Pelanggan member

Gambar di bawah adalah tampilan form registrasi pelanggan member, yang berfungsi untuk menginputkan data transaksi registrasi pelanggan member. Form ini menyediakan button registrasi berfungsi untuk menambah data transaksi registrasi pelanggan member yang diawali dengan menginputkan data-data registrasi kedalam form lalu menekan *button* registrasi maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* program. *Button close* untuk keluar dari *form* data registrasi pelanggan member. Tampilan data registrasi pelanggan member dapat dilihat pada gambar berikut:

The screenshot shows a web browser window with the URL `192.168.43.205/lampung_walk/club.php#`. The page title is "DATA CLUB". A modal form titled "REGISTRASI PELANGGAN MEMBER" is displayed. The form contains the following fields and elements:

- Nama Club:** A text input field.
- Alamat:** A text input field.
- Telp. (masukkan dengan angka):** A text input field.
- Username:** A text input field.
- Password:** A text input field.
- Buttons:** A green "REGISTRASI" button and a red "Close" button.

Gambar 4.45 Tampilan *Form* data user

8. Tampilan Form Data Pembayaran

Gambar di bawah adalah tampilan form data pembayaran, yang berfungsi untuk menginputkan data transaksi data pembayaran. Form ini menyediakan button bayar berfungsi untuk konfirmasi pembayaran atas pemesanan lapangan yang telah dilakukan oleh pelanggan. Button ini akan menampilkan form pembayaran yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk meng-upload bukti pembayaran. *Button* batal pada form ini berfungsi untuk membatalkan pemesanan lapangan yang telah dilakukan pelanggan sebelumnya. Tampilan data pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut:

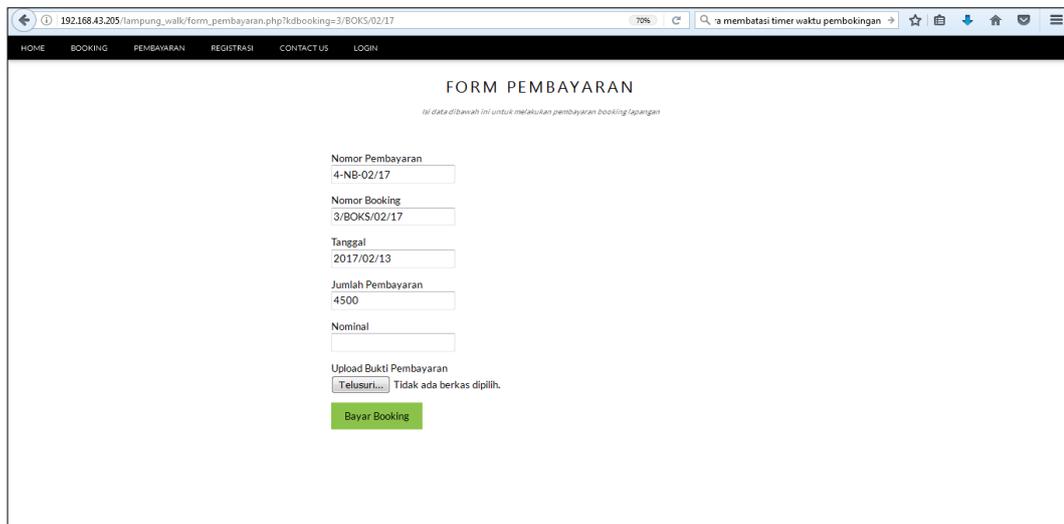
The screenshot shows a web browser window with the URL `192.168.43.205/lampung_walk/pembayaran.php`. The page title is "PEMBAYARAN BOOKING". The table displays the following data:

Kode Booking	Kode Club	Diskon	Bayar	Tanggal Booking	Jam Booking	Status Bayar	Kode Lapangan	Aksi
1/BOKS/02/17 1	10	1800	2017-02-09	10:00	Sudah Dibayar	3		
2/BOKS/02/17 1	10	4500	2017-02-09	08:00	Sudah Dibayar	2		
3/BOKS/02/17 1	10	4500	2017-02-09	18:00	Belum Bayar	2	Batal	Bayar
4/BOKS/02/17 1	10	9000	2017-02-08	08:00	Belum Bayar	1	Batal	Bayar
5/BOKS/02/17 1	10	9000	2017-02-09	08:00	Belum Bayar	1	Batal	Bayar
6/BOKS/02/17 1	10	9000	2017-02-09	22:00	Sudah Dibayar	1		

Gambar 4.46 Tampilan *Form* data pembayaran

9. Tampilan Form Pembayaran

Gambar di bawah adalah tampilan form pembayaran, yang berfungsi untuk menginputkan data transaksi pembayaran. Form ini menyediakan button bayar *booking* berfungsi untuk konfirmasi pembayaran atas pemesanan lapangan yang telah dilakukan oleh pelanggan. Button ini akan menyimpan data pembayaran yang telah diinputkan oleh pelanggan di dalam form. Tampilan data pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut:



The screenshot shows a web browser window with the URL `192.168.43.205/lampung_walk/form_pembayaran.php?kdbooking=3/BOKS/02/17`. The page title is "FORM PEMBAYARAN" and it includes a sub-header: "isi data di bawah ini untuk melakukan pembayaran booking lapangan". The form contains the following fields and values:

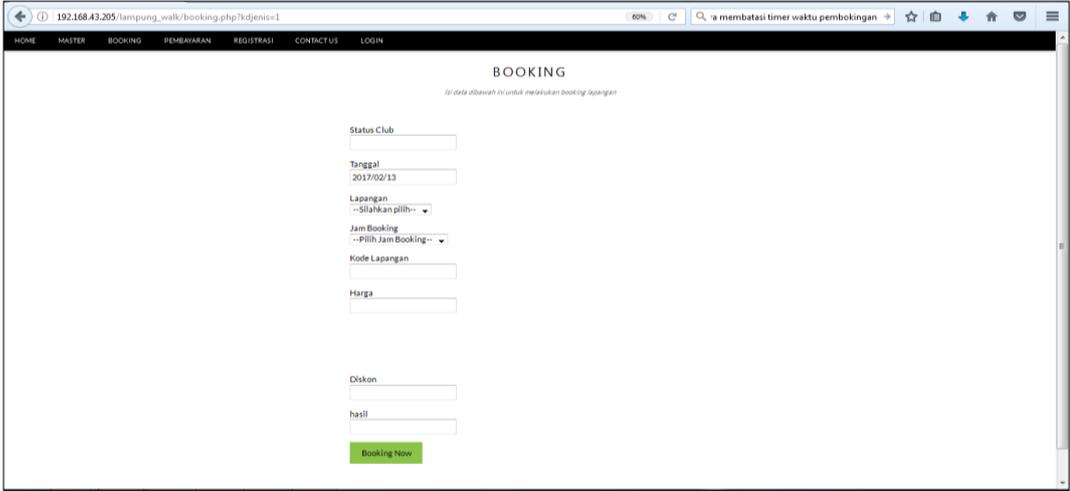
- Nomor Pembayaran: 4-NB-02/17
- Nomor Booking: 3/BOKS/02/17
- Tanggal: 2017/02/13
- Jumlah Pembayaran: 4500
- Nominal: (empty field)

Below the fields is an "Upload Bukti Pembayaran" section with a "Telusuri..." button and the text "Tidak ada berkas dipilih.". At the bottom of the form is a green "Bayar Booking" button.

Gambar 4.47 Tampilan *Form* Pembayaran

10. Tampilan Form *Booking*

Gambar di bawah adalah tampilan form data *booking*, yang berfungsi untuk menginputkan data transaksi pemesanan lapangan. Form ini menyediakan button *booking now* berfungsi untuk konfirmasi pemesanan lapangan yang telah dilakukan oleh pelanggan. Button ini akan menyimpan data pemesanan lapangan yang telah diinputkan di dalam form tersebut. Tampilan data *booking* dapat dilihat pada gambar berikut:



The image shows a web browser window with the URL `192.168.43.205/lampung_walk/booking.php?idjenis=1`. The browser's address bar shows a search for "membatasi timer waktu pembokian". The page title is "BOOKING" and the subtitle is "Di data dibawah ini untuk melakukan booking lapangan". The form contains the following fields:

- Status Club:
- Tanggal:
- Lapangan:
- Jam Booking:
- Kode Lapangan:
- Harga:
- Diskon:
- hasil:

A green "Booking Now" button is located at the bottom of the form.

Gambar 4.48 Tampilan *Form Booking*

Di bawah ini merupakan tampilan dari beberapa output program, mulai dari laporan pemesanan lapangan, data pelanggan, maupun laporan pembayaran.

a. Laporan *Club*

Laporan ini berfungsi untuk menampilkan data-data atau informasi club yang telah terdaftar di Lampung Walk. Dengan laporan ini maka penerima laporan dapat mengetahui informasi *club* dari kode *club* yang difungsikan sebagai kode identitas club, nama club, alamat club, nomor telp *club*, dan status *club*. Status *club* ini terdapat dua macam status yaitu reguler dan member. Lebih jelasnya output laporan club ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Kode Club	Nama Club	Alamat	No. Telp.	Status Club
3	Real madrid CF	Madrid	02313464	Regular
11	Chelsea	England	78520	Regular
12	rita	kedaton	045848	Regular

Gambar 4.49 Tampilan laporan data Club

b. Laporan Data Pemesanan

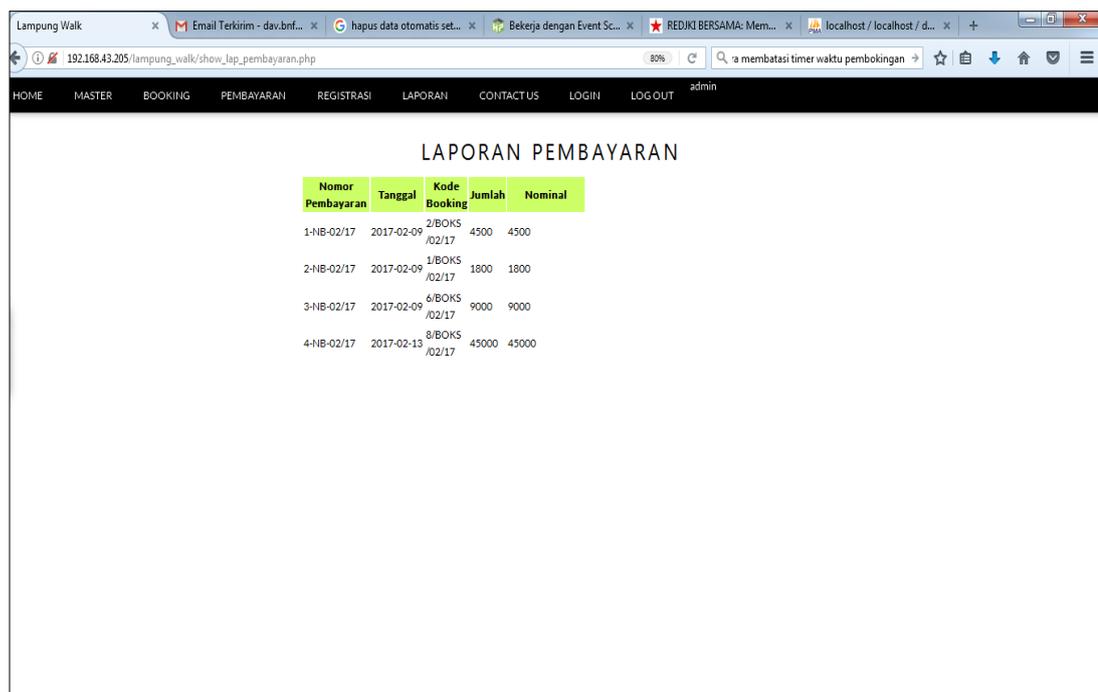
Laporan ini berfungsi untuk menampilkan data-data atau informasi hasil transaksi pemesanan lapangan selama periode tertentu. Dengan laporan ini maka penerima laporan dapat mengetahui informasi jumlah transaksi pemesanan lapangan yang terjadi selama periode tertentu. Laporan ini menampilkan beberapa informasi transaksi dari kode *booking* yang difungsikan sebagai kode transaksi, kode *club*, diskon yang diberikan, tanggal *booking*, jam *booking*, status pembayaran, dan kode lapangan yang dipesan oleh pelanggan.. Lebih jelasnya output laporan pemesanan lapangan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Kode Booking	Kode Club	Diskon Bayar	Tanggal Booking	Jam Booking	Status Bayar	Kode Lapangan
1BOKS02/17 1	10	1800	2017-02-09	10:00	Sudah Dibayar	3
2BOKS02/17 1	10	4500	2017-02-09	08:00	Sudah Dibayar	2
3BOKS02/17 1	10	4500	2017-02-09	18:00	Belum Bayar	2
4BOKS02/17 1	10	9000	2017-02-08	08:00	Belum Bayar	1
5BOKS02/17 1	10	9000	2017-02-09	08:00	Belum Bayar	1
6BOKS02/17 1	10	9000	2017-02-09	22:00	Sudah Dibayar	1
7BOKS02/17 1	10	45000	2017-02-13	20:00	Belum Bayar	22
8BOKS02/17 1	10	45000	2017-02-13	10:00	Sudah Dibayar	22

Gambar 4.50 Tampilan laporan data pemesanan

a. Laporan Data Pembayaran

Laporan ini berfungsi untuk menampilkan data-data atau informasi hasil transaksi pembayaran atas pemesanan lapangan selama periode tertentu. Dengan laporan ini maka penerima laporan dapat mengetahui informasi jumlah pendapatan yang diterima dari hasil pemesanan lapangan yang terjadi selama periode tertentu. Laporan ini menampilkan beberapa informasi transaksi dari kode *booking* yang difungsikan sebagai kode pembayaran, tanggal pembayaran, kode *booking*, jumlah pembayaran, dan nominal pembayaran. Lebih jelasnya output laporan pembayaran ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Nomor Pembayaran	Tanggal	Kode Booking	Jumlah	Nominal
1-NB-02/17	2017-02-09	2/BOKS /02/17	4500	4500
2-NB-02/17	2017-02-09	1/BOKS /02/17	1800	1800
3-NB-02/17	2017-02-09	6/BOKS /02/17	9000	9000
4-NB-02/17	2017-02-13	8/BOKS /02/17	45000	45000

Gambar 4.51 Tampilan laporan data pembayaran