

**APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL BERBASIS
WEBSITE PADA WIJAYA PUTRA FUTSAL**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Diploma**

Oleh:

**Dewangga Wahyu Herman Pratama
20.31.0020**



PROGRAM STUDI D-3 Sistem informasi

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS
WEBSITE PADA WIJAYA PUTRA FUTSAL**

Oleh:
Dewangga Wahyu Herman Pratama
NIM: 20.31.0020

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 10 Juni 2023

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Heri Purnomo, S.Kom., MMSI
NIK 02.08.01.043

Pembimbing II



Dian Wahyuningsih, S.Kom., MMSI
NIK 09.03.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi D-3 Sistem Informasi



Linda Suci Rahmawati, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.003

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS
WEBSITE PADA WIJAYA PUTRA FUTSAL**

**Tugas Akhir oleh Dewangga Wahyu H.P ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 19 Juni 2023**

Dewan Penguji,
Ketua

Jauharul Maknunah, S.E., M.M.
NIK 00.12.01.008

Anggota I



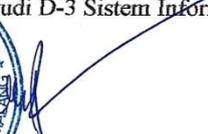
Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.003

Anggota II



Heri Purnomo, S.Kom., MMSI
NIK 02.08.01.043

Mengetahui,
Ketua Program Studi D-3 Sistem Informasi



Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.003



Mengesahkan,
Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita



Dr. Tubagus M. Akhriza, S.SI, MMSI., Ph.D
NIK 00.12.01.002

**PERNYATAAN
ORISINALITAS TUGAS AKHIR**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah TUGAS AKHIR ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah TUGAS AKHIR ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia TUGAS AKHIR ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (AHLI MADYA) dibatalkan,serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 30 November 2023

Mahasiswa,



Nama : Dewangga Wahyu H. P.

NIM : 20.31.0020

HALAMAN MOTTO

“Karena menghapus adalah bagian dari menulis, maka istirahat adalah bagian dari perjuangan”

ABSTRAK

Pratama, Dewangga Wahyu Herman. 2023. Aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website pada wijaya putera futsal. Program Studi D3 Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita. Pembimbing: (1) Bapak Heri Purnomo, S.Kom., MMSI, (II) Ibu Dian Wahyuningsih, S.Kom., MMSI

Kata Kunci: *Reservasi, Futsal, Lapangan*

Sistem reservasi lapangan futsal yang sedang berjalan mengharuskan customer datang ke tempat untuk reservasi lapangan atau juga bisa lewat Whatsapp admin. Jika customer melakukan reservasi dengan datang atau melalui Whatsapp, admin tidak menerima pembayaran atau DP(*Down Payment*) reservasi, sehingga jika terjadi pembatalan maka pemilik akan dirugikan. Dengan begitu akan membuat sebuah permasalahan tetapi dapat diatasi dengan cara membangun aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website yang akan mempermudah customer dalam melakukan transaksi reservasi tanpa perlu datang lagi ke tempat lapangan futsal hanya. Adapun dalam perancangan sistem ini menggunakan metode waterfall dengan menggunakan framework Codeigniter 3 dan bahasa pemrograman PHP. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasipemesanan lapangan futsal berbasis website sehingga mempermudah customer dan admin dalam transaksi reservasi. Akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website yang dapat mempermudah customer dapat melakukan reservasi lapangan futsal, mempermudah admin dalam mengelola reservasi dan tentunya mengurangi kerugian dalam pembatalan customer.,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer..

Kami menyadari tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan tugas akhir ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk, hidayah serta karunianya dalam pembuatan tugas akhir dan penyusunan laporan sehingga dapat berjalan dengan baik dari awal hingga akhir.
2. Kedua orang tua kami yang telah memberikan doa dan dukungannya.
3. Bapak Dr. Tb. Mohammad Akhriza, S.Si, M.M.S.I, selaku Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita.
4. Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi D-3 Sistem Informasi..
5. Bapak Heri Purnomo, S.Kom., MMSI dan Ibu Dian Wahyuningsih, S,Kom., MMSI selaku dosen pembimbing tugas akhir.
6. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan tugas akhir dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 06 Mei 2023

Penulis



Nama : Dewangga Wahyu H.P

NIM : 20.31.0020

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Kontribusi Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Futsal.....	6
2.2. Penyewaan Lapangan Futsal.....	6
2.3. Website	7
2.4. Sistem Informasi	7
2.5. Metode Waterfall	8
2.6. Star UML	9
2.7. CodeIgniter3	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1. Analisis Permasalahan	11

3.2. Solusi yang Diusulkan	11
3.2.1. Use Case Activity.....	12
3.2.2. Activity Diagram.....	13
3.2.3. Desain Database	19
3.2.4. Class Diagram	20
3.2.5. Rancangan Interface Aplikasi	21
3.3. Rancangan Eksperimen.....	27
3.3.1. Alat Pengujian.....	29
3.3.2. Bahan Pengujian (Testing).....	29
3.3.3. Indikator Peforma Pengujian.....	29
3.3.4. Parameter Pengujian.....	30
3.3.5. Lingkungan Pengujian	30
BAB IV PENGUJIAN DAN HASIL.....	31
4.1. Hasil Pengujian Sistem	31
4.2. Implementasi Interface.....	34
4.3. Hasil Pengujian/Pengukuran.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

No	Nama Tabel	Halaman
Tabel 3. 1	Activity Diagram Daftar Customer	13
Tabel 3. 2	Activity Diagram Login Customer	14
Tabel 3. 3	Activity Diagram Reservasi Customer	15
Tabel 3. 4	Activity Diagram Login Admin	16
Tabel 3. 5	Activity Diagram Menerima Rekap Admin	17
Tabel 3. 6	Activity Diagram Menerima/Menolak Reservasi	18
Tabel 3. 7	Kuesioner	27
Tabel 3. 8	Percobaan Waktu	28
Tabel 3. 9	Pengujian Admin	28
Tabel 3. 10	Parameter Pengujian	30
Tabel 4. 1	Tabel Testing Daftar Customer	31
Tabel 4. 2	Testing Login Customer	32
Tabel 4. 3	Testing Dashboard Customer	32
Tabel 4. 4	Testing Jadwal Customer	33
Tabel 4. 5	Testing Login Admin	33
Tabel 4. 6	Testing Reservasi Admin	34
Tabel 4. 7	Interval	50
Tabel 4. 8	Hasil Pengujian Waktu	51
Tabel 4. 9	Metode Lama dan Baru	52
Tabel 4. 10	Pengujian Metode Tradisional dan baru	52

DAFTAR GAMBAR

No	Nama Gambar	Halaman
	Gambar 2. 1 Metode Waterfall.....	8
	Gambar 3. 1 Usecase Activity.....	12
	Gambar 3. 2 Desain Databse.....	19
	Gambar 3. 3 Class Diagram.....	20
	Gambar 3. 4 Halaman Home Aplikasi.....	21
	Gambar 3. 5 Halaman Daftar Customer.....	21
	Gambar 3. 6 Halaman Login Customer.....	22
	Gambar 3. 7 Halaman Dashboard Customer.....	22
	Gambar 3. 8 Halaman Profil Customer.....	23
	Gambar 3. 9 Halaman Jadwal Customer.....	23
	Gambar 3. 10 Halaman Reservasi Customer.....	24
	Gambar 3. 11 Halaman Home Admin.....	25
	Gambar 3. 12 Halaman Login Admin.....	25
	Gambar 3. 13 Halaman Reservasi Admin.....	26
	Gambar 3. 14 Halaman Jadwal Admin.....	26
	Gambar 4. 1 Halaman Home Admin dan Customer.....	35
	Gambar 4. 2 Halaman Daftar Customer.....	36
	Gambar 4. 3 Halaman Login Customer.....	36
	Gambar 4. 4 Halaman Dashboard Customer.....	37
	Gambar 4. 5 Halaman Jadwal Customer.....	38
	Gambar 4. 6 Halaman Jadwal Customer.....	39
	Gambar 4. 7 Halaman Jadwal Customer.....	39
	Gambar 4. 8 Halaman Jadwal Customer.....	40
	Gambar 4. 9 Halaman Profil Customer.....	41
	Gambar 4. 10 Halaman Pesanan Customer.....	42
	Gambar 4. 11 Halaman Pesanan Customer.....	42
	Gambar 4. 12 Halaman Bantuan Customer.....	44
	Gambar 4. 13 Halaman Profile Customer Acc.....	44
	Gambar 4. 14 Halaman Pesanan Customer ACC.....	45
	Gambar 4. 15 Halaman Home Admin.....	46
	Gambar 4. 16 Halaman Login Admin.....	47
	Gambar 4. 17 Halaman Reservasi Admin.....	48
	Gambar 4. 18 Rekap Pesanan Customer di Admin.....	49
	Gambar 4. 19 Jadwal di halaman Reservasi Admin.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

- | No | Nama Lampiran |
|----|------------------------|
| 1. | Riwayat Hidup |
| 2. | Berita Acara Bimbingan |
| 3. | Source Code |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Futsal merupakan salah satu olahraga populer di antara kalangan remaja negara Indonesia. Dengan adanya keuntungan kepopuleran olahraga futsal tersebut dapat menciptakan ladang bisnis hingga lapangan pekerjaan pada sektor olahraga. Saat ini sudah banyak tersedia bisnis dalam bidang olahraga yang menawarkan jasa untuk persewaan lapangan, khususnya di Kota Malang sendiri salah satu tempat persewaan lapangan futsal terdapat pada Wijaya Putra Futsal.

Wijaya Putra Futsal terletak di Jalan Tenaga Selatan No 12, Blimbing Kota Malang, Kota Malang, Jawa Timur. Wijaya Putra sendiri berawal dari perusahaan Bus Pariwisata yang mengembangkan bisnis lain di bidang lapangan futsal. Wijaya Putra Futsal buka selama 13 jam, mulai dari jam 9 Pagi hingga 10 malam. Hingga kini Wijaya Putra Futsal total telah memiliki 3 buah lapangan futsal yang disewakan. Rata rata reservasi lapangan futsal di Wijaya Putra sehari bisa sampai 25 hingga 30 reservasi yang dilakukan customer dalam 3 buah lapangan futsal.

Sistem reservasi lapangan futsal yang sedang berjalan mengharuskan customer datang ke tempat untuk reservasi lapangan atau juga bisa lewat Whatsapp admin. Jika customer melakukan reservasi dengan datang atau melalui Whatsapp, admin tidak menerima pembayaran atau DP (*Down Payment*) reservasi, sehingga jika terjadi pembatalan maka pemilik akan dirugikan.

Akan tetapi masih banyak customer yang membatalkan reservasi secara sepihak. Dengan pembatalan itu dapat merugikan pemilik lapangan futsal karena terjadi pengurangan pemasukan. Permasalahan tersebut dapat diminimalisir dengan memberlakukan pemesanan lapangan melalui website dan customer diharuskan untuk membayar secara penuh diawal. Sehingga jika ada pembatalan maka pemilik tidak dirugikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan terdapat rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

Bagaimana membangun aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website dimana customer akan melakukan pembayaran penuh di awal.

1.3. Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa Tujuan dari penelitian dalam tugas akhir ini adalah :

1. Membangun aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis website
2. Mempermudah customer dalam reservasi lapangan futsal tanpa harus datang ke tempat.
3. Mempersingkat waktu dalam melakukan reservasi lapangan futsal
4. Mempermudah admin dalam mengelola reservasi yang dilakukan oleh customer.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan tugas akhir ini tidak meluas, maka dibatasi ruang lingkup permasalahan. Batasan masalah pada penelitian Website Sistem Reservasi Online Lapangan Futsal adalah :

1. Sistem reservasi lapangan futsal ini berbasis website dan menggunakan bahasa pemrograman php Framework Code Igniter.
2. Sistem pembayaran yang digunakan adalah dengan menggunakan pembayaran online dengan mengupload bukti transfer pada nomor rekening yang terkait.

1.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website adalah :

1. Customer dapat melakukan reservasi dan transaksi dalam memesan lapangan futsal
2. Admin dapat mengelola reservasi customer dengan lebih mudah.
3. Dapat mengurangi kerugian dalam pembatalan pemesanan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Jurnal (Triansyah, SISTEM INFORMASI BOOKING LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DENGAN FITUR FIND MATCH, 2022)) yang berjudul “Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal Berbasis Website Dengan Fitur Find Match” Penelitian ini menggunakan metode yang difokuskan pada teknik pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 cara, yaitu dengan studi pustaka, wawancara dan observasi. Sementara dalam metode pengembangan peneliti menggunakan metode waterfall seperti model yang paling banyak dipakai oleh peneliti lain.

Jurnal (Rahayu, 2019) yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web pada Futsal Station Bekasi” Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara, yaitu pengamatan, wawancara dan studi pustaka. Selain itu metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan SDLC (Software Development Life Cycle) atau biasa disebut dengan metode waterfall. Permasalahan yang terjadi pada jurnal ini adalah mengatasi permasalahan masih mengharuskan customer datang dalam melakukan reservasi, petugas melakukan pencatatan reservasi customer dalam buku pesanan sehingga dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan. Pada akhirnya memberikan hasil dengan adanya sistem informasi reservasi lapangan futsal dapat membantu customer dalam memesan lapangan futsal. Selain itu dapat membantu petugas dalam mengolah data reservasi dari customer.

Jurnal (Purwanto, 2021) yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web” Penelitian ini menggunakan perancangan sistem dengan tata cara UML (United Modeling Language) di mana letaknya dipaparkan dengan diagram Usecase, Diagram Activity, dan Diagram Class. Permasalahan yang terjadi yakni menanggulangi permasalahan dalam reservasi lapangan futsal secara konvensional. Sehingga mendapat hasil menggunakan teknologi terbaru dengan sebaik baiknya untuk mencakup luas ke kalangan masyarakat yang masih memesan lapangan secara konvensional.

Jurnal (Jaya, 2022) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Wilayah Cipondoh Berbasis Web” dalam penelitian ini menggunakan beberapa fase antara lain: Communication yaitu mengadakan komunikasi dengan customer untuk memahami dan mencapai tujuan yang diinginkan. Planning yaitu perencanaan tentang estimasi, resiko dan yang lain. Modeling yaitu tahap perancangan dan pemodelan sistem. Construction, merupakan proses menjadikannya bentuk desain menjadi bentuk dalam bahasa pemrograman. Deployment merupakan tahapan implementasi software ke customer. Permasalahan yang terjadi pada jurnal ini adalah customer mengalami kesulitan informasi dalam penyewaan lapangan futsal. Selain itu customer harus datang ke lokasi untuk melakukan reservasi lapangan. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah memudahkan customer dalam reservasi lapangan dengan menggunakan sistem berbasis website.

Jurnal (Sidiarta, 2018) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web” dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall yang menuju pada hasil penelitian dengan tujuan

seperti yang ingin dicapai. Permasalahan yang terjadi adalah informasi jadwal lapangan kosong di lapangan futsal sangat dibutuhkan oleh calon customer penyewa lapangan futsal. Selain itu dengan tidak adanya informasi lapangan kosong yang didapatkan oleh customer tidak didapatkan secara langsung. Sehingga dengan penelitian pada jurnal ini memberikan hasil yakni mempermudah customer dalam memberikan informasi serta mempermudah dalam melakukan transaksi reservasi.

2.1.Futsal

Futsal merupakan olahraga yang digemari oleh hampir semua kalangan, baik remaja hingga keatas. Mamun masih kebanyakan di tempat Futsal tidak mempunyai Website untuk mempermudah proses penyewaan dari jarak jauh maupun jarak dekat.

2.2.Penyewaan Lapangan Futsal

Menurut L.K.Rahayu (2019)), yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web pada Futsal Station Bekasi”, Penyewaan lapangan futsal adalah sebuah bisnis 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.

Aplikasi berbasis website penyewaan jadwal lapangan futsal juga dapat digunakan untuk memudahkan customer mengetahui jadwal lapangan futsal yang

sedang kosong . untuk memberikan kemudahan dalam melakukan proses resercasi lapangan futsal tanpa harus datang langsung ke tempat futsal.

2.3.Website

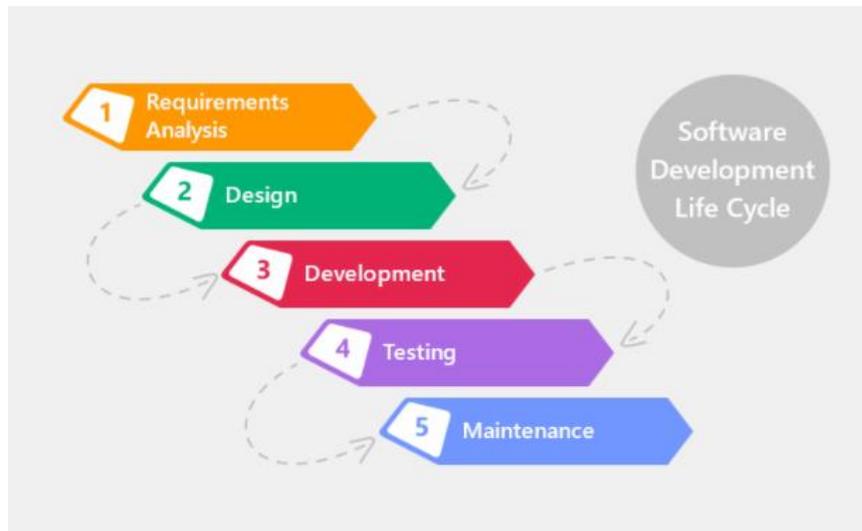
Dalam Penjelasan Rahmat Jaya(2022) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Wilayah Cipondoh Berbasis Web” Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

2.4.Sistem Informasi

Dengan ide Rahmat Jaya (2022), yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Wilayah Cipondoh Berbasis Web”, adanya sistem informasi saat ini berbasis website akan semakin memudahkan bagi pemain futsal yang ingin menyewa lapangan dengan menggunakan sistem berbasis aplikasi maupun website.

Bagaimanapun sistem informasi sudah mulai juga memasuki dalam bidang olahraga. Dengan menggunakan sistem indormasi berbasis website maka customer dapat melakukan reservasi secara lebih efisien.

2.5. Metode Waterfall



Gambar 2. 1Metode Waterfall

Sumber : <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/>

Pada Penjelasan Rizkie Triansyah (2022) yang berjudul “Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal Berbasis Website Dengan Fitur Find Match” Model waterfall ini dikenal juga dengan nama lain model klasik. Tahap pertama pada metode Waterfall adalah analisis, tahap ini adalah tahapan dilakukannya identifikasi masalah. Metode Waterfall memiliki berbagai macam tahapan sebagai berikut: Analisis , Penjelasan, Implementasi, Pengujian, dan pemeliharaan.

1. Analisis

Sebelum melakukan pengembangan, pengembang harus mengetahui dan memahai seluruh informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi juga dapat diperoleh dengan cara diskusi, survei, wawancara dan sebagainya.

2. Desain

Pada tahap selanjutnya dari berbagai informasi yang telah diperoleh maka dilanjutkan dengan pengimplementasikan pada desai pengembangan. Bertujuan untuk memberi gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan.

3. Implementasi

Tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu tahap pemrograman. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul kecil yang nanti akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.

4. Pengujian

Ketika tahap pemrograman selesai maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah software yang telah sesuai dengan desain yang diinginkan apakah sudah tidak ditemukan kesalahan.

5. Pengembangan

Tahap terakhir adalah pengembangan, dimana software yang sudah jadi akan dijalankan dan digunakan oleh penggunanya. Setelah itu juga dilakukan pemeliharaan berkala seperti perbaikan kesalahan, dan peningkatan sistem sesuai kebutuhan baru.

2.6. Star UML

Penjelasan pada buku “Aplikasi Clustering Gangguan Jaringan Menggunakan Metode K-Means Clustering”, UML adalah himpunan struktur beserta teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek beserta aplikasinya. UML merupakan metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut.

UML adalah standar bahasa yang digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berbasis objek

2.7. CodeIgniter3

Framework merupakan banyak kode, yang disimpan dalam beberapa file yang terpisah, dan memudahkan dalam penggunaan kode yang digunakan secara berulang-ulang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Analisis Permasalahan

Hasil observasi yang dilakukan melalui sesi wawancara dengan pemilik Wijaya Putra futsal menemukan permasalahan yaitu, pemilik Wijaya Putra Futsal merasa dirugikan ketika customer yang memesan membatalkan reservasi sepihak. Hal itu dapat merugikan pihak pemilik karena tidak mendapat pemasukan dari adanya pembatalan secara tiba-tiba oleh customer.

Kemudian, penulis juga mendapat hasil dari kuisisioner yang ditujukan kepada responden tentang studi kasus reservasi lapangan futsal dengan adanya permasalahan seperti kendala customer ketika ingin memesan lapangan futsal yang diharuskan secara langsung datang ke tempat lapangan futsal. Hal itu membuat permasalahan karena merugikan customer dalam segi waktu maupun usaha. Jika customer ingin memesan melalui media komunikasi Whatsapp, tidak jarang admin membalas dengan cepat sehingga customer harus menunggu sedikit lebih lama.

3.2. Solusi yang Diusulkan

Metode tradisional dalam reservasi lapangan futsal yang dilakukan oleh customer adalah dengan datang langsung ke tempat lapangan futsal untuk melakukan pemesanan kepada admin. Dengan adanya metode tersebut menemukan titik permasalahan jika customer sudah datang ke tempat tetapi lapangan sedang penuh akan mengecewakan bagi customer itu sendiri.

Selain itu, pihak pemilik futsal menerima pembayaran ketika customer sudah menghabiskan jam yang dipeservasi. Hal tersebut membuat titik permasalahan ketika customer melakukan pembatalan sepihak dalam reservasi tersebut.

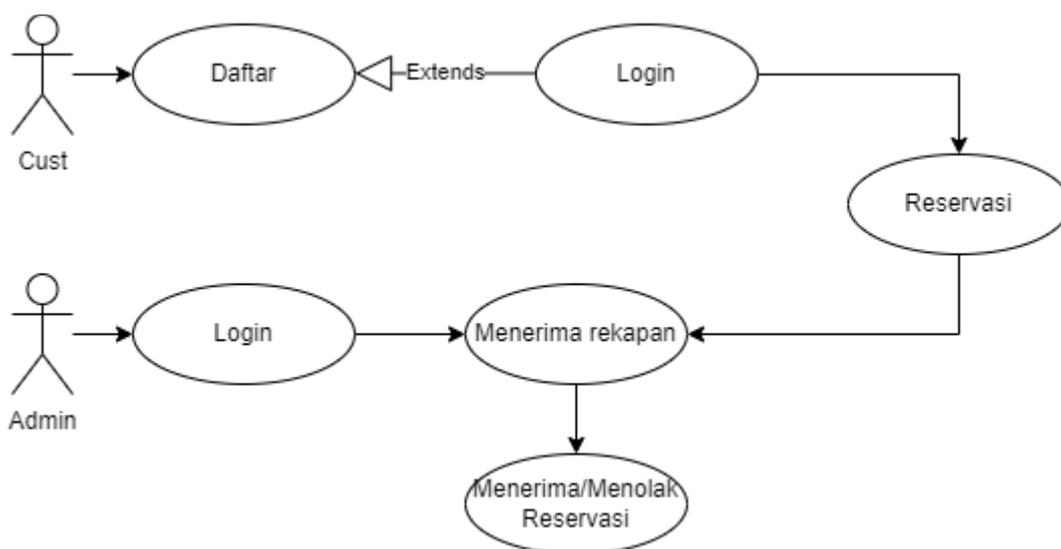
Berdasarkan permasalahan yang telah terjadi, maka solusi yang diusulkan adalah membuat sebuah sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis website. Sistem informasi ini adalah website yang dapat mempermudah customer dalam memesan lapangan futsal sehingga dapat lebih efisien dalam hal waktu dan tenaga. Selain itu juga dapat memberi jawaban tentang permasalahan pemilik Wijaya Putra futsal perihal banyaknya pembatalan reservasi sepihak oleh customer yang selama ini terjadi.

3.2.1. Use Case Activity

Usecase activity dibagi menjadi dua bagian yaitu customer dan admin dimana saling berkaitan antara lain.

Customer dimulai dengan mendaftar akun terlebih dahulu jika belum memiliki akun, kemudian customer melakukan login sehingga dapat melakukan reservasi lapangan futsal.

Admin dimulai dengan melakukan login dengan akun admin lalu masuk dalam halaman dashboard admin yang dapat menerima rekapan reservasi dan dapat menerima dan menolak reservasi tersebut.



Gambar 3. 1 Usecase Activity

3.2.2. Activity Diagram

1. Activity Diagram Daftar Customer

Tabel 3. 1 Activity Diagram Daftar Customer

Nama Use Case	
Activity Diagram Daftar Customer	
Actor Yang Terlibat	
Customer	
Flow of Event	
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Pilih 'Daftar Sekarang' 3. Masukkan Nama, Email, No Hp, Foto KTP, Password, dan Confirm Password 4. Tekan Tombol 'Daftar' 5. Selesai
Activity Diagram	<pre> graph TD A[Memilih "Daftar Sekarang"] --> B[Menampilkan Form Daftar] B --> C[Mengisi Nama] C --> D{ } D -- Ya --> E[Mengisi Email] D -- Tidak --> C E --> F{ } F -- Ya --> G[Mengisi No HP] F -- Tidak --> E G --> H{ } H -- Ya --> I[Mengisi Foto KTP] H -- Tidak --> G I --> J{ } J -- Ya --> K[Mengisi Password] J -- Tidak --> I K --> L{ } L -- Ya --> M[Mengisi Confirm Password] L -- Tidak --> K M --> N{ } N -- Ya --> O[Daftar Berhasil Disimpan] N -- Tidak --> M </pre>
Keadaan Sesudah Proses	
Akun Terdaftar	

Customer membuka website Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal lalu memilih ‘Daftar Sekarang’ yang akan menuju pada Halaman daftar. Kemudian Customer mengisi data diri dengan benar yang terdiri dari :

1. Nama
 2. Email
 3. No Handphone
 4. Foto KTP
 5. Password
 6. Confirm Password
2. Activity Diagram Login Customer

Tabel 3. 2 Activity Diagram Login Customer

Nama Use Case	
Activity Diagram Login Customer	
Actor Yang Terlibat	
Customer	
Flow of Event	
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Pilih ‘Login’ 3. Masukkan Email dan Password 4. Tekan Tombol ‘Masuk’ 5. Selesai
Activity Diagram	<pre> graph TD A[Memilih 'Login'] --> B[Menampilkan Form Login] B --> C[Username dan Password] C --> D{ } D -- Ya --> E[Menuju Halaman Dashboard] D -- Tidak --> B </pre>
Kadaan Sesudah Proses	
Masuk Halaman Dashboard Customer	

Setelah melakukan daftar akun, customer memilih 'Login' dan masuk kedalam halaman login. Di halaman login customer mengisi Username dan Password sesuai dengan yang telah terdaftar.

3. Activity Diagram Reservasi Customer

Tabel 3. 3 Activity Diagram Reservasi Customer

Nama Use Case	
Activity Diagram Reservasi Customer	
Actor Yang Terlibat	
Customer	
Flow of Event	
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Pilih Halaman "Jadwal" 3. Pilih Tanggal sesuai yang diinginkan 4. Pilih No Lapangan 5. Pilih Jam 6. Upload bukti pembayaran 7. Tekan Tombol 'Submit' 8. Selesai
Activity Diagram	<pre> graph TD A[Memilih Jadwal] --> B[Memilih Tanggal] B --> C{ } C -- Tidak --> B C -- Ya --> D[Memilih No Lapangan] D --> E{ } E -- Tidak --> D E -- Ya --> F[Memilih Jam] F --> G{ } G -- Tidak --> F G -- Ya --> H[Meng-upload Bukti Pembayaran] H --> I{ } I -- Tidak --> H I -- Ya --> J[Submit] </pre>
Keadaan Sesudah Proses	
Reservasi sedang di proses	

Customer masuk dalam halaman ‘Jadwal’ dimana tempat customer untuk melakukan reservasi dengan cara :

1. Memilih tanggal reservasi
 2. Memilih nomor lapangan
 3. Memilih jam reservasi
 4. Melakukan transfer
 5. Dan meng-upload bukti pembayaran yang valid.
4. Activity Diagram Login Admin

Tabel 3. 4 Activity Diagram Login Admin

Nama Use Case	
Activity Diagram Login Admin	
Actor Yang Terlibat	
Customer	
Flow of Event	
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Pilih “Login” 3. Isi Username dan Password admin 4. Selesai
Activity Diagram	<pre> graph TD A[Memilih 'Login'] --> B[Menampilkan Form Login] B --> C[Username dan Password] C --> D{ } D -- Tidak --> B D -- Ya --> E[Menuju Halaman Reservasi] </pre>
Keadaan Sesudah Proses	
Masuk Halaman Reservasi Admin	

Admin memilih ‘Login’ dan masuk kedalam halaman login. Di halaman login admin mengisi Username dan Password sesuai dengan yang telah terdaftar.

5. Activity Diagram Menerima Rekap Admin

Tabel 3. 5 Activity Diagram Menerima Rekap Admin

Nama Use Case	
Activity Diagram Login Admin	
Actor Yang Terlibat	
Customer	
Flow of Event	
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Masuk Halaman 'Reservasi' 3. Melihat Halaman Reservasi 4. Menampilkan Rekapan Reservasi
Activity Diagram	<pre> graph TD A[Memilih Halaman Reservasi] --> B[Menampilkan Halaman Reservasi] B --> C[Menampilkan Rekapan Reservasi] C --> D[No Lap] C --> E[Tanggal] C --> F[Jam] C --> G[Bukti] C --> H[KTP] C --> I[No Telp] C --> J[Aksi] </pre>
Keadaan Sesudah Proses	
Menerima atau Menolak Reservasi	

Admin masuk kedalam halaman reservasi yang menampilkan rekapan reservasi yang dilakukan oleh customer.

6. Activity Diagram Menerima/Menolak Reservasi

Tabel 3. 6 Activity Diagram Menerima/Menolak Reservasi

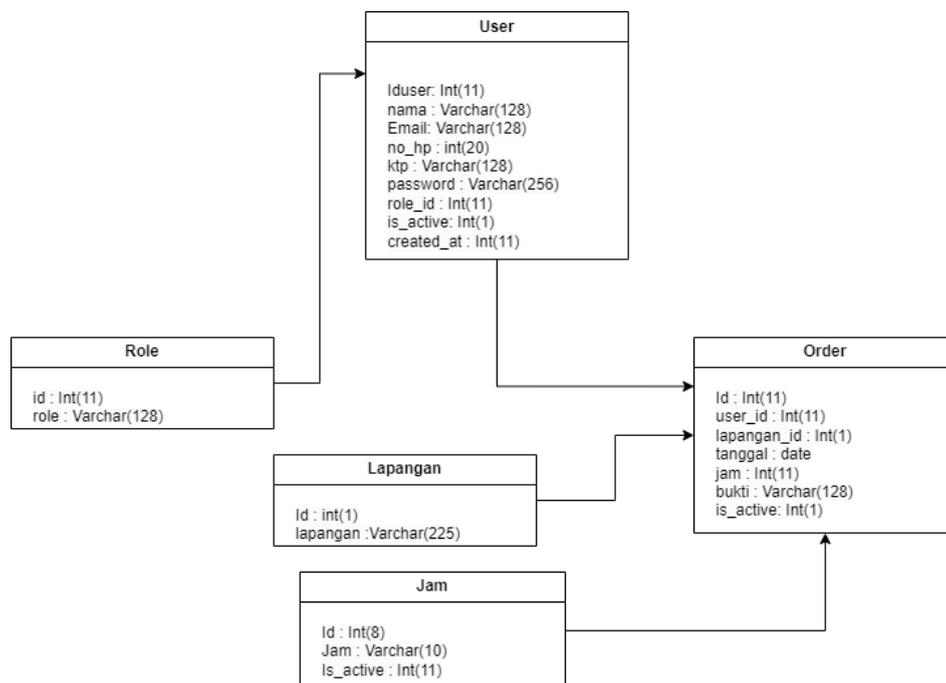
Nama Use Case	
Activity Diagram Menerima/Menolak Reservasi	
Actor Yang Terlibat	
Customer	
Flow of Event	
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Pilih Halaman 'Reservasi' 3. Melihat Bukti Pembayaran 4. Melihat KTP 5. Menentukan Reservasi Diterima atau Ditolak
Activity Diagram	<pre> graph TD A[Memilih halaman 'Reservasi'] --> B[Menampilkan Halaman Reservasi] B --> C[Menampilkan Rekapian Reservasi] C --> D[Melihat Bukti Pembayaran] D --> E[Melihat KTP] E --> F{ } F -- Ya --> G[Pesanan Diterima] F -- Tidak --> H[Pesanan Ditolak] </pre>
Keadaan Sesudah Proses	
Reservasi Diterima atau Ditolak	

Admin melihat bukti reservasi dan ktp lalu memvalidasinya. Jika sesuai maka admin dapat meng-acc reservasi customer tersebut. jika tidak valid maka admin juga dapat menolak reservasi customer.

3.2.3. Desain Database

Desain database terdapat beberapa bagian yaitu :

- Role
- User
- Order
- Jam
- Lapangan



Gambar 3. 2 Desain Database

3.2.4. Class Diagram

Desain database terdapat beberapa bagian yaitu :

- Role

Pada bagian Role terdapat akun oleh customer dan admin.

- User

Pada bagian user dapat melakukan register akun dan login akun.

- Order

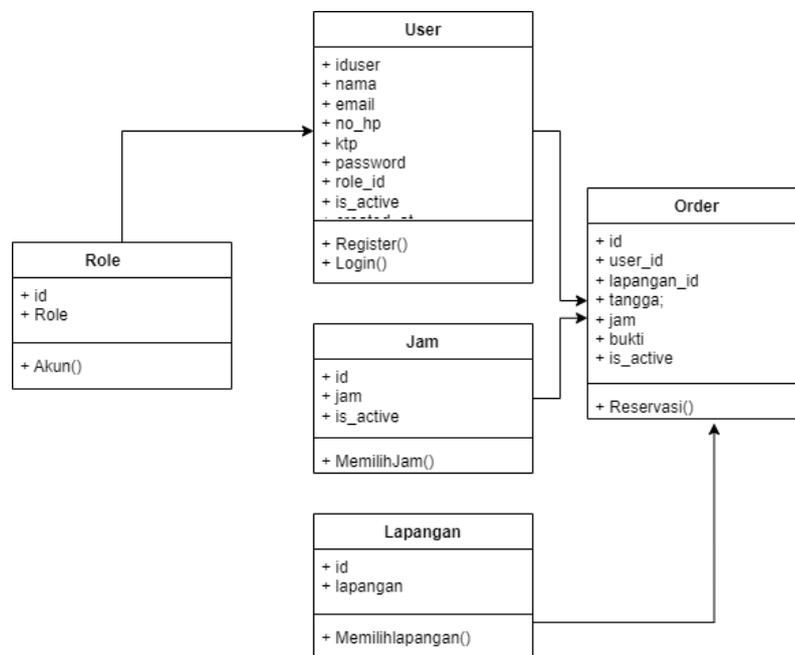
Pada bagian order dapat melakukan reservasi lapangan.

- Jam

Pada bagian jam dapat memilih jam lapangan yang tersedia.

- Lapangan

Pada bagian lapangan dapat memilih lapangan yang tersedia.

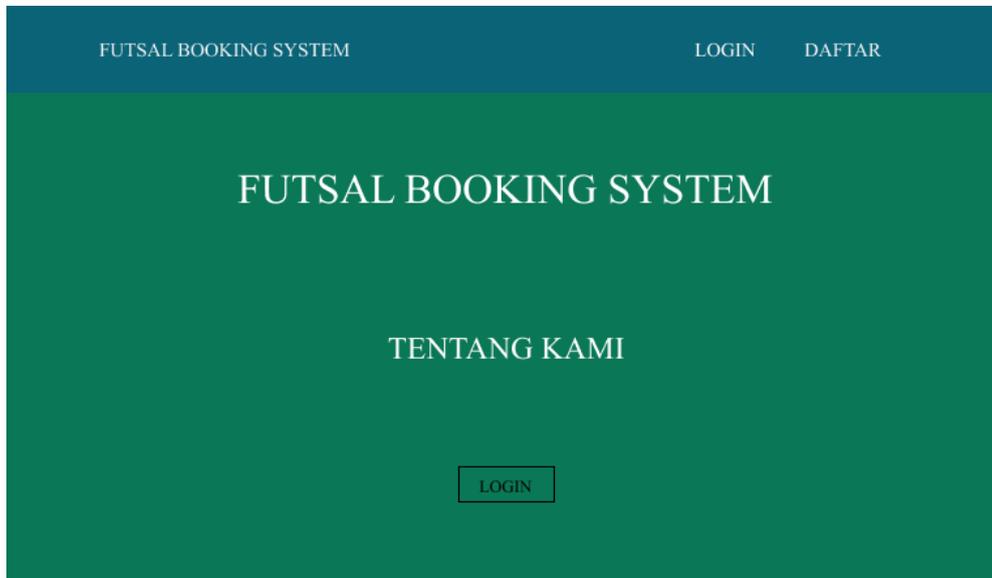


Gambar 3. 3 Class Diagram

3.2.5. Rancangan Interface Aplikasi

Interface Customers

Pada gambar 3.4 menampilkan halaman pertama dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website ini adalah halaman home yang berisi 'Daftar' dan 'Login'.

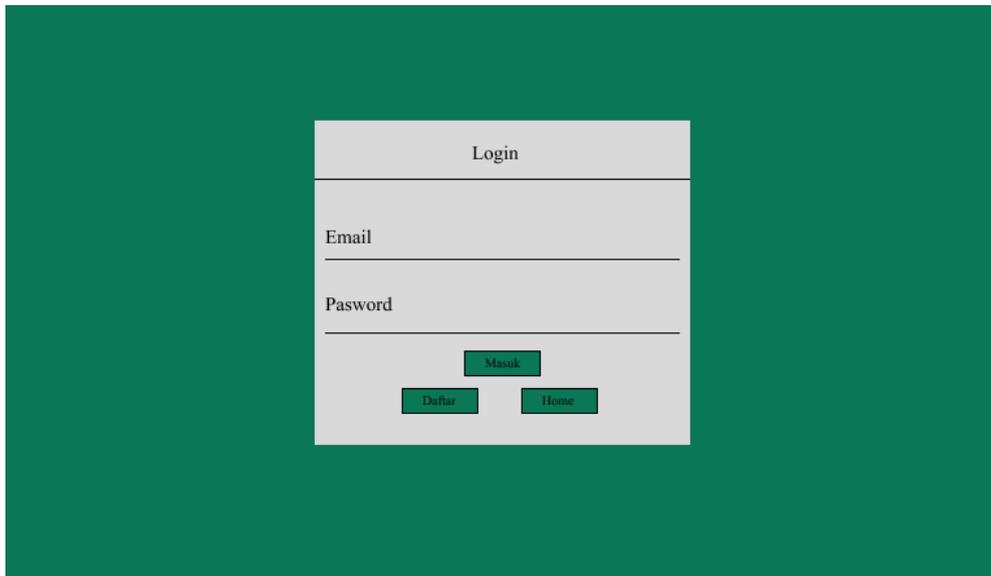


Gambar 3. 4 Halaman Home Aplikasi

Pada gambar 3.5 menampilkan halaman daftar Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website dimana ketika ingin mendaftar harus mengisi nama, email, no hp, foto ktp, dan password.

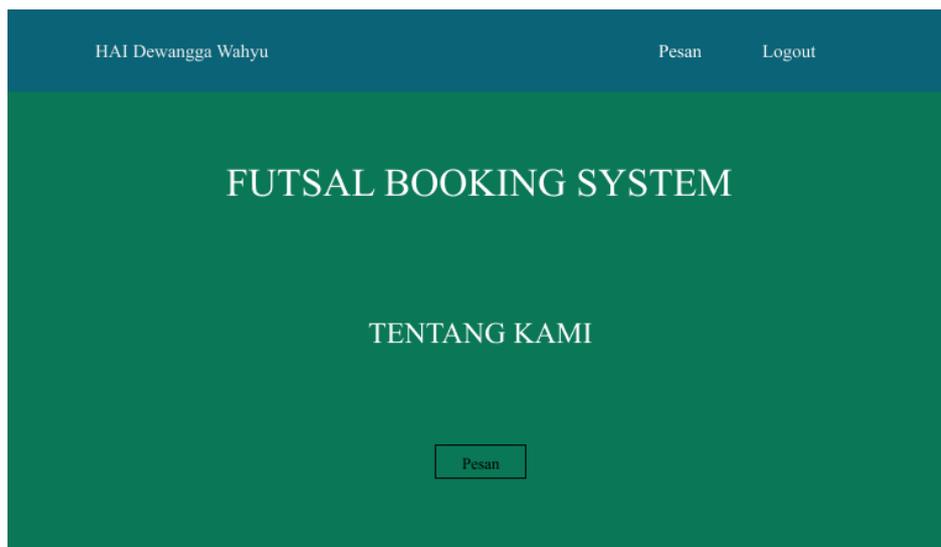
Gambar 3. 5 Halaman Daftar Customer

Pada gambar 3.6 menampilkan halaman login Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website yang harus menginputkan email dan password untuk dapat masuk.



Gambar 3. 6 Halaman Login Customer

Pada gambar 3.7 menampilkan halaman Dashboard Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website ini adalah halaman login yang harus menginputkan email dan password.



Gambar 3. 7 Halaman Dashboard Customer

Pada gambar 3.8 menampilkan halaman Profile dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website yang berisikan data diri customer.

Pesanan Pending	Pesanan Hari Ini	Profil
1	0	Nama : Dewangga Wahyu Email : Wahyudewangga395@gmail.com Telp : 085730109312

Gambar 3. 8 Halaman Profil Customer

Pada gambar 3.9 menampilkan halaman jadwal dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website yang berisikan reservasi lapangan futsal.

Tanggal	Lapangan 1	Lapangan 2	Lapangan 3
<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Jam					
09.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00
15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00
21.00	22.00				

Total Bayar : Rp 100.000

Silahkan Transfer sejumlah Rp. 100.000 Pada No rek 1231313213.
Dan upload bukti pembayarannya

Gambar 3. 9 Halaman Jadwal Customer

Pada gambar 3.9 menampilkan halaman Pesanan dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website yang berisikan history pesanan yang dilakukan customer.



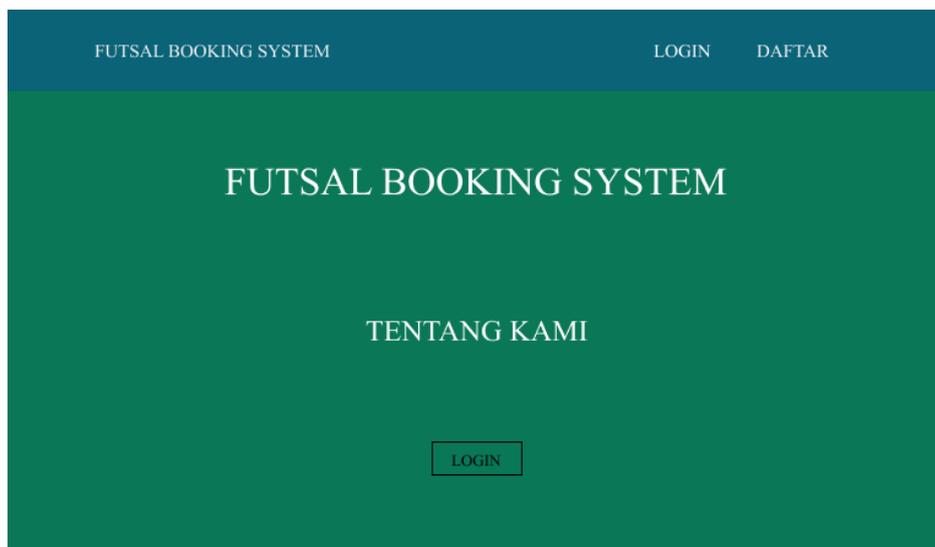
Total Jumlah	History Pesanan			
	Lapangan	Tanggal	Jam	Status
2				

Jadwalmu Hari Ini			
Lapangan	Tanggal	Jam	Status

Gambar 3. 10 Halaman Reservasi Customer

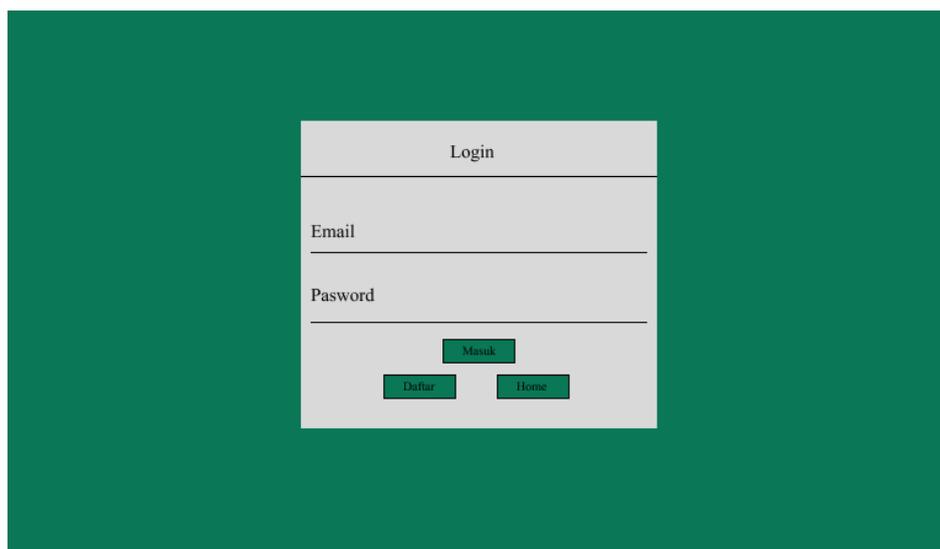
Interface Admin

Pada gambar 3.11 menampilkan halaman pertama dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website ini adalah halaman home yang berisikan daftar dan login.



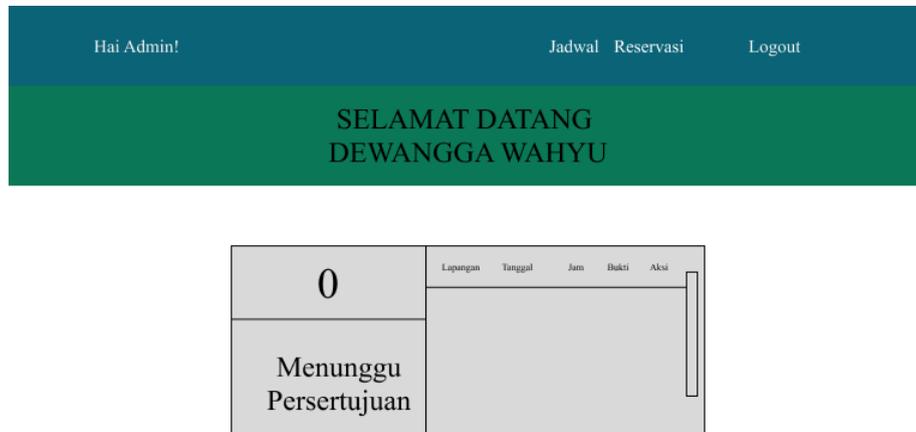
Gambar 3. 11 Halaman Home Admin

Pada gambar 3.12 menampilkan halaman login Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website yang harus menginputkan email dan password untuk dapat masuk.



Gambar 3. 12 Halaman Login Admin

Pada gambar 3.13 menampilkan halaman Reservasi admin dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website menampilkan rekapan reservasi yang dilakukan oleh customer



Gambar 3. 13 Halaman Reservasi Admin

Pada gambar 3.14 menampilkan halaman jadwal Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website yang harus menampilkan jadwal dari customer.



Gambar 3. 14 Halaman Jadwal Admin

3.3. Rancangan Eksperimen

Dengan adanya suatu website reservasi lapangan futsal secara online ini maka dapat menjawab keresahan customer dalam reservasi lapangan futsal yang sebelumnya dilakukan secara manual atau metode tradisional. Metode manual atau tradisional yang dilakukan untuk memesan lapangan futsal yakni dengan datang langsung pada tempat lapangan futsal yang tersedia. Jika lapangan sedang penuh tentunya akan membuat customer kecewa

Penilaian user dilakukan melalui media kuesioner. Pengujian kuesioner merupakan pengujian yang dilakukan dengan membuat kuesioner mengenai penilaian user terhadap aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website.

Tabel 3. 7 Kuesioner

Nama Pengujian						
Penilaian customer dalam Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website						
No	Pertanyaan	TS	KS	CS	S	SS
1.	Apakah website reservasi ini mudah digunakan oleh customer?					
2.	Apakah website reservasi ini berjalan dengan lancar?					
3.	Apakah tampilan menu sesuai dengan fungsi aplikasi?					
4.	Apakah website reservasi akan mempermudah customer dalam melakukan reservasi lapangan?					
5.	Apakah website reservasi ini dapat mempersingkat waktu dalam melakukan reservasi?					

Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website ini juga dapat mempersingkat waktu dalam melakukan reservasi lapangan futsal. Hal itu dapat dibuktikan dengan percobaan berikut ini :

Tabel 3. 8 Percobaan Waktu

No	Pengujian	Waktu Terpakai
1.	Melakukan reservasi secara manual dengan datang langsung ke tempat	
2.	Melakukan reservasi melalui web dengan menggunakan E-banking	
3.	Melakukan reservasi melalui web tetapi tidak menggunakan E-banking	
4.	Digunakan oleh orang yang gaktek tetapi menggunakan E-banking	
5.	Digunakan oleh orang yang gaktek tetapi tidak menggunakan E-banking	

Selain mempermudah customer aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website juga dapat mempermudah admin dalam mengelola reservasi yang dilakukan customer.

Tabel 3. 9 Pengujian Admin

Nama Pengujian						
Penilaian Admin dalam Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website						
No	Pertanyaan	TS	KS	CS	S	SS
1.	Apakah aplikasi berjalan dengan lancar?					
2.	Apakah tampilan sesuai dengan fungsi aplikasi?					
3.	Apakah tampilan menu sesuai dengan fungsi aplikasi?					
4.	Apakah dengan adanya Website ini dapat membantu kinerja admin dalam mengelola reservasi?					

3.3.1. Alat Pengujian

Alat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan Prosesor Intel® dengan tipe Celeron ®
2. Menggunakan memori dengan kapasitas 4GB RAM

3.3.2. Bahan Pengujian (Testing)

Bahan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website ini adalah sebagai berikut:

1. Figma digunakan untuk membuat interface aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website.
2. Visual Code untuk merancang aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website.
3. Bahasa Pemrograman Php dengan menggunakan framework Code Igniter 3

3.3.3. Indikator Peforma Pengujian

Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website ini menggunakan indikator fungsional menu dan tombol – tombol aktif aplikasi. Setiap bagian dari aplikasi servis ini diuji secara menyeluruh yang bertujuan untuk mencari kesalahan yang dialami. Kriteria dalam pengukuran pengujian sebagai berikut :

1. Berhasil (*Valid*)

Dikatakan berhasil jika dalam pengujian sistem informasi sesuai dengan apa yang dirancang sebelumnya dan inputan juga sesuai dengan fungsinya.

2. Gagal (Tidak Valid)

Dikatakan gagal apabila sistem informasi tidak berjalan sesuai rancangan dan fungsinya.

3.3.4. Parameter Pengujian

Pengujian kuesioner merupakan pengujian secara langsung di lapangan yang dilakukan secara objektif oleh Dewangga Wahyu sebagai peneliti dengan membuat kuesioner mengenai penilaian user terhadap aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website dengan mengambil sample yang merupakan calon customer. Penilaian pengujian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala yang dirancang untuk menilai sejauh mana subjek atau responden setuju atau tidak setuju dengan pernyataan pada skala titik 5 dengan susunan sebagai berikut :

Tabel 3. 10 Parameter Pengujian

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

3.3.5. Lingkungan Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan sistem daring seperti Internet. Pengujian dilakukan kepada pengguna reservasi lapangan dan Admin WP Futsal.

BAB IV

PENGUJIAN DAN HASIL

Pada bab ini menjelaskan hasil sistem dan kuisioner yang dilakukan oleh peneliti. Pengujian sistem akan dilakukan secara keseluruhan sistem dengan menggunakan metode black box testing.

4.1. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan black box testing.

1. Halaman Daftar Customer

Tabel 4. 1 Tabel Testing Daftar Customer

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Customer tidak mengisi data diri	Customer tidak bisa mendaftar	Daftar Gagal
2.	Customer mengisi data diri kecuali Nama atau Email atau Nomor Handphone atau Upload KTP atau Password atau Confirm Password	Customer tidak bisa mendaftar	Daftar Gagal
3.	Customer mengisi Nama dengan huruf dan nomor	Customer dapat mendaftar	Daftar Sukses
4.	Customer mengisi Nama hanya dengan huruf atau angka	Customer masih dapat mendaftar	Daftar Sukses
5.	Customer mengisi email tanpa menggunakan @	Customer tidak bisa mendaftar	Daftar Gagal
6.	Customer mengisi email dengan huruf atau angka tetapi memakai @	Customer masih dapat mendaftar	Daftar Sukses
7.	Customer mengisi Nomor Handphone dengan huruf	Customer tidak bisa mendaftar	Daftar Gagal
8.	Customer meng-upload KTP dengan gambar non KTP	Customer masih dapat mendaftar	Daftar Sukses
9.	Customer meng-upload KTP asli	Customer dapat mendaftar	Daftar Sukses
10.	Password diisi dengan menggunakan huruf dan	Customer dapat mendaftar	Daftar Sukses

	angka		
11.	Password hanya diisi hanya dengan menggunakan huruf	Customer dapat mendaftar	Daftar Sukses
12.	Password hanya diisi hanya dengan menggunakan angka	Customer tidak bisa mendaftar	Daftar Gagal

2. Halaman Jadwal Customer

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Customer tidak mengisi Email dan Password	Customer tidak dapat login	Gagal Login
2.	Customer hanya mengisi Email atau Password	Customer tidak dapat login	Gagal Login
3.	Customer mengisi Email hanya dengan Huruf atau angka tetapi @	Customer masih dapat login	Sukses Login
4.	Customer mengisi Email tanpa @	Customer tidak dapat login	Gagal Login
5.	Customer mengisi Password hanya dengan huruf	Customer berhasil login	Sukses Login
6.	Customer mengisi password hanya dengan angka	Customer tidak dapat login	Gagal Login
7.	Customer mengisi Email dan Password sesuai akun	Customer berhasil login	Sukses Login

Tabel 4. 2 Testing Login Customer

3. Halaman Dashboard Customer

Tabel 4. 3 Testing Dashboard Customer

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Tampilan halaman Dashboard saat pertama kali masuk halaman Dashboard	Menampilkan halaman Dashboard yang terdapat : Profile Pesan Lapangan Logout	Sukses Menampilkan Dashboard
2.	Menekan Profile di header	Menampilkan halaman profile	Sukses menampilkan halaman profile
3.	Menekan Logout di Header	Logout Akun	Sukses Logout
4.	Menekan Button Pesan Sekarang	Menampilkan Halaman Jadwal	Sukses Menampilkan halaman Jadwal

4. Halaman Jadwal Customer

Tabel 4. 4 Testing Jadwal Customer

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Memilih Jam reservasi lapangan yang sudah dipesan	Customer tidak dapat memilih jam lapangan	Gagal memilih Jam
2.	Memilih Jam reservasi lapangan yang belum dipesan	Customer dapat memilih jam reservasi	Sukses memilih jam reservasi
4.	Customer tidak meng-uplad bukti pembayaran	Customer tidak dapat melakukan reservasi	Gagal reservasi
5.	Customer meng-uplad bukti pembayaran	Customer berhasil reservasi	Sukses Reservasi
6.	Menekan Reservasi di Header	Menampilkan Halaman Reservasi	Sukses
7.	Menekan Profile di Header	Menampilkan Halaman Profile	Sukses
8.	Menekan Bantuan di Header	Menampilkan Halaman Bantuan	Sukses
9.	Menekan Logout di Header	Berhasil Logout	Sukses

5. Halaman Login Admin

Tabel 4. 5 Testing Login Admin

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Admin tidak mengisi Email dan Password	Admin tidak dapat login	Gagal Login
2.	Amin hanya mengisi Email atau Password	Admin tidak dapat login	Gagal Login
3.	Admin mengisi Email hanya dengan Hurug atau angka tetapi @	Admin masih dapat login	Sukses Login
4.	Admin mengisi Email tanpa @	Admin tidak dapat login	Gagal Login
5.	Admin mengisi Password hanya dengan huruf	Admin berhasil login	Sukses Login
6.	Admin mengisi password hanya dengan angka	Admin tidak dapat login	Gagal Login
7.	Admin mengisi Email dan Password sesuai akun	Admin berhasil login	Sukses Login

6. Halaman Reservasi Admin

Tabel 4. 6 Testing Reservasi Admin

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Admin menekan ‘Bukti Bayar’	Admin dapat melihat bukti bayar	Sukses
2.	Admin menekan “KTP”	Admin dapat melihat KTP	Sukses
3.	Admin menerima reservasi	Reservasi diterima	Sukses

4.2. Implementasi Interface**CUSTOMER :****4.2.1 Halaman Home Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website**

Pada gambar 4.1 menampilkan halaman pertama dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website ini adalah halaman home.

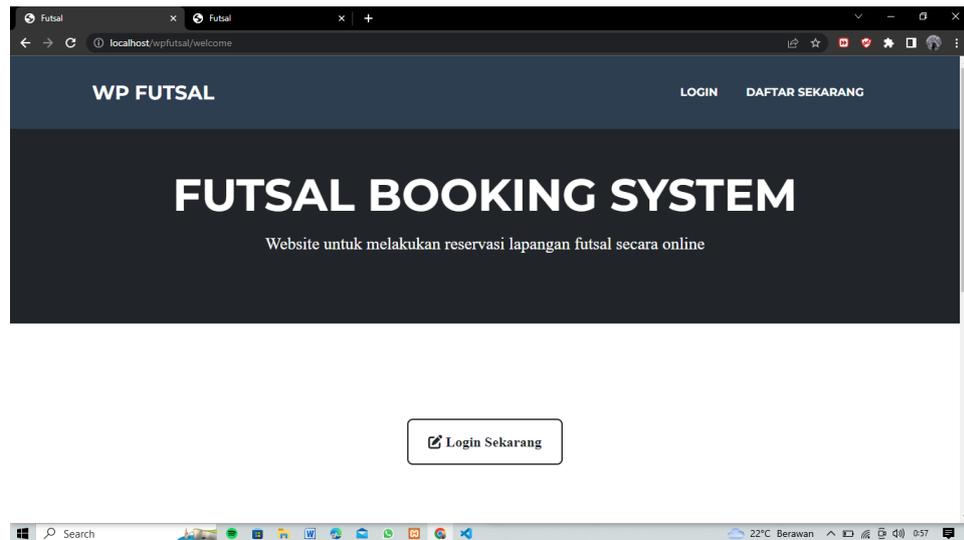
Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Login

Login akan menuju halaman login dimana customer dapat melakukan login dengan memasukkan username dan password.

2. Daftar Sekarang

Pada gambar 4.1 pada halaman daftar sekarang akan menuju halaman Daftar Customer yang dapat digunakan customer untuk mendaftar akun dengan mengisi data diri.



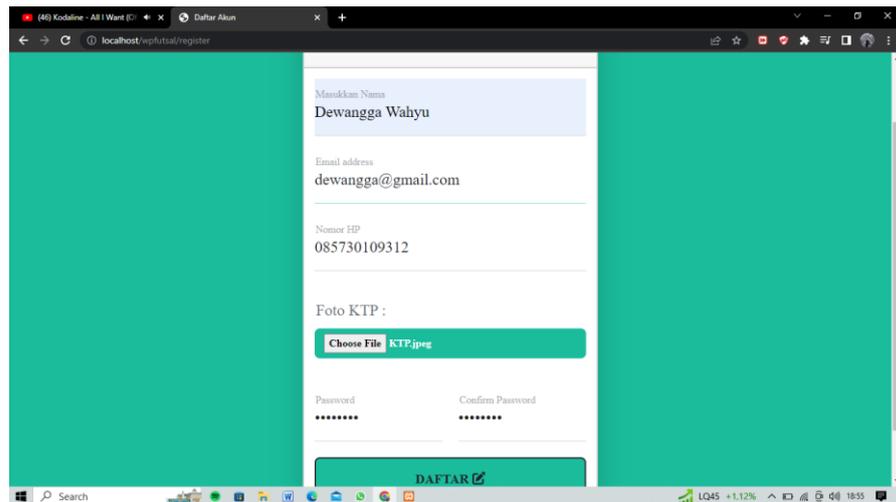
Gambar 4. 1 Halaman Home Admin dan Customer

4.2.2 Halaman Daftar Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.2 menampilkan halaman Daftar Customer yang dapat digunakan customer untuk mendaftar akun dengan mengisi data diri antara lain :

1. Nama
2. Email
3. Nomor Telepon
4. Foto KTP
5. Password
6. Confirm Password

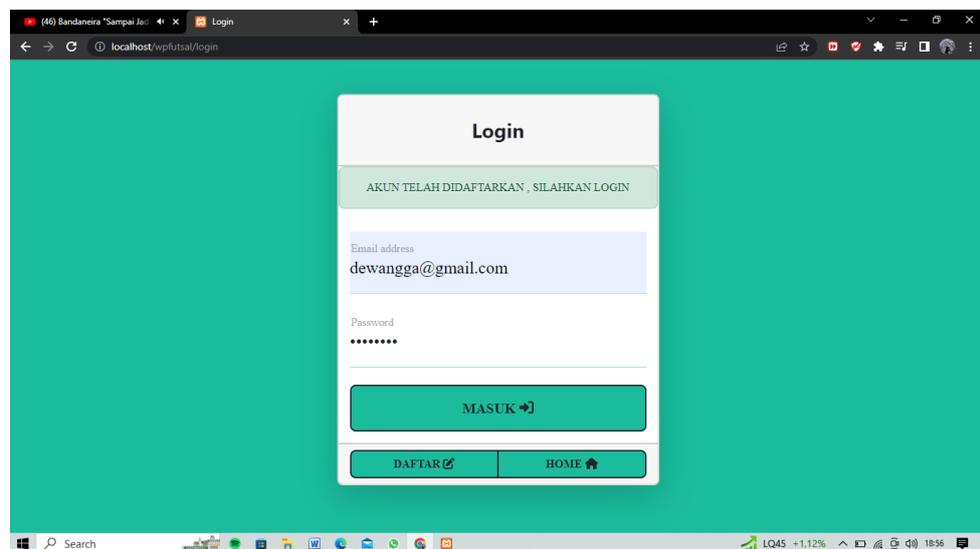
Setelah mengisi data diri dengan lengkap dan benar, customer dapat mendaftar akun.



Gambar 4. 2 Halaman Daftar Customer

4.2.3 Halaman Login Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.3 menampilkan halaman login customer setelah mendaftarkan akun. Di halaman login ini customer mengisi Username dan Password sesuai yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah diverifikasi dan sesuai dengan akun yang sudah terdaftar, maka customer berhasil login.



Gambar 4. 3 Halaman LoginCustomer

4.2.4 Halaman Dashboard Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.4 Menampilkan halaman dashboard customer yang terdapat button 'Pesan Sekarang' yang akan menuju halaman jadwal untuk melakukan reservasi lapangan.

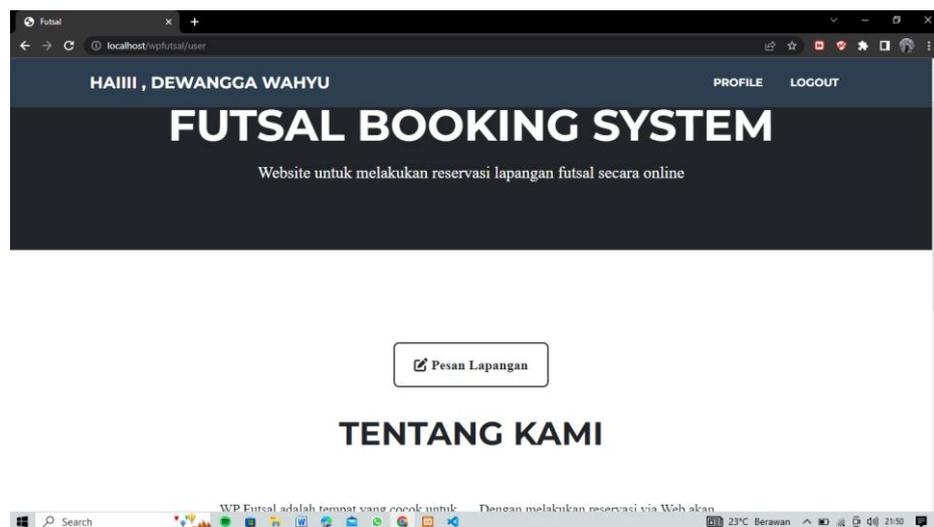
Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Profile

Profile akan menuju halaman profile yang menampilkan data diri customer.

2. Logout

Sesi keluar.



Gambar 4. 4 Halaman Dashboard Customer

4.2.5 Halaman Jadwal Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.5 adalah halaman jadwal dimana tempat customer melakukan reservasi lapangan futsal.

Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Pesanan

Pada halaman reservasi akan menampilkan ‘Pesanan Hari Ini’ dan ‘History Pesanan’

2. Profile

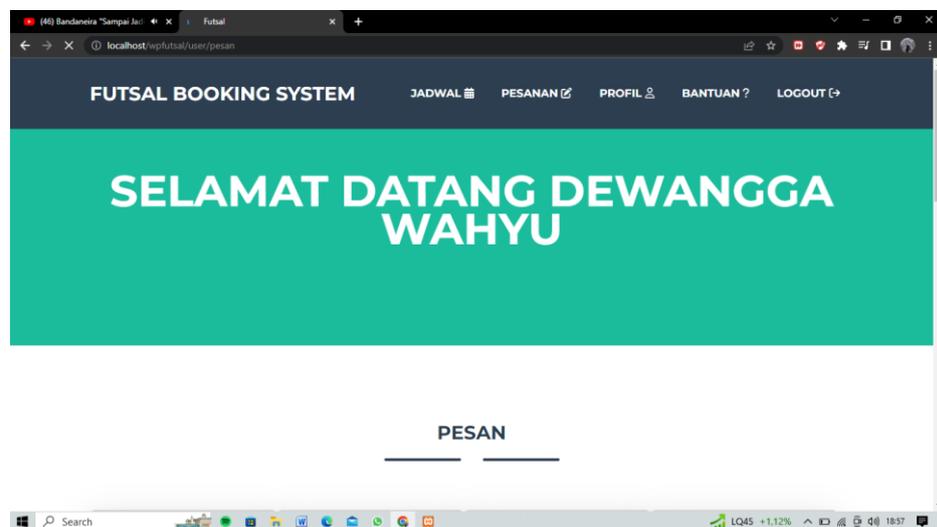
Profile akan menuju halaman profile yang menampilkan data diri customer.

3. Bantuan

Bantuan adalah halaman jika customer mendapat kesalahan dalam reservasi maka dapat menghubungi admin pada halaman bantuan

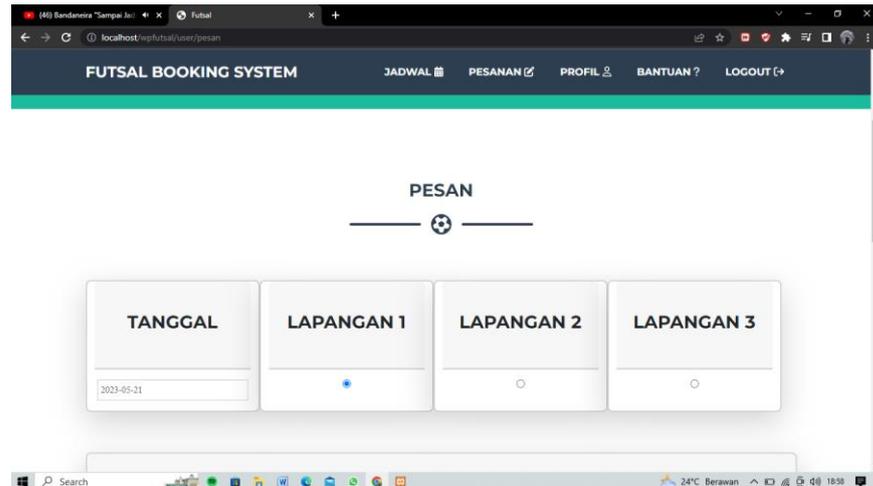
4. Logout

Sesi keluar.



Gambar 4. 5 Halaman Jadwal Customer

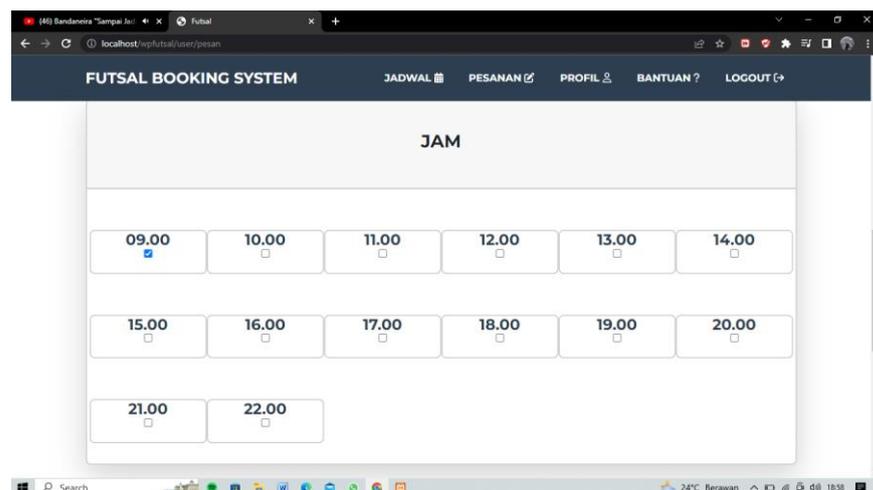
Pada gambar 4.6 menunjukkan halaman jadwal, ketika customer ingin melakukan reservasi lapangan futsal adalah memilih Tanggal dan No Lapangan yang akan di reservasi.



Gambar 4. 6 Halaman Jadwal Customer

Pada gambar 4.7 menunjukkan setelah memilih tanggal dan no lapangan yang akan dipeservasi, customer memilih jam sesuai dengan yang ingin dipesan. Terdapat indikator dalam pemilihan jam, yaitu :

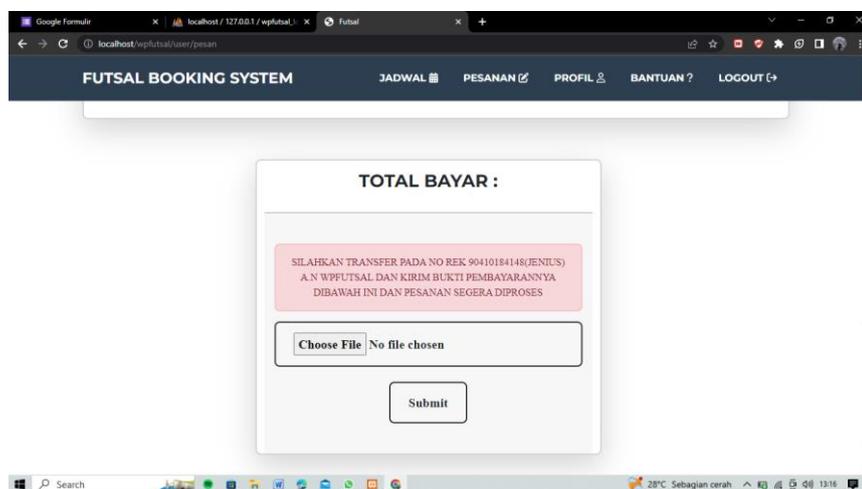
1. Kotak kosong pada bagian bawah jam, yang dapat di 'klik' menunjukkan jam tersebut belum dipeservasi atau masih kosong.
2. Kotak kosong pada bagian bawah jam, yang tidak dapat di 'klik' menunjukkan jam tersebut sudah dipeservasi.



Gambar 4. 7 Halaman Jadwal Customer

Pada gambar 4.8 menunjukkan setelah memilih Tanggal, No Lapangan, dan jam yang sesuai, maka total pembayaran yang harus ditransfer oleh customer pada

nomor rekening yang tertera sudah muncul. Customer harus meng-upload bukti transfer pembayaran maka setelah itu berhasil, reservasi dapat dilakukan.



Gambar 4. 8 Halaman Jadwal Customer

4.2.6 Halaman Profile Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.9 adalah halaman profile dimana akan menampilkan identitas customer, pesanan pending(belum diterima) dan pesanan hari ini.

Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Jadwal

Pada halaman jadwal adalah halaman customer dalam melakukan reservasi lapangan.

2. Reservasi

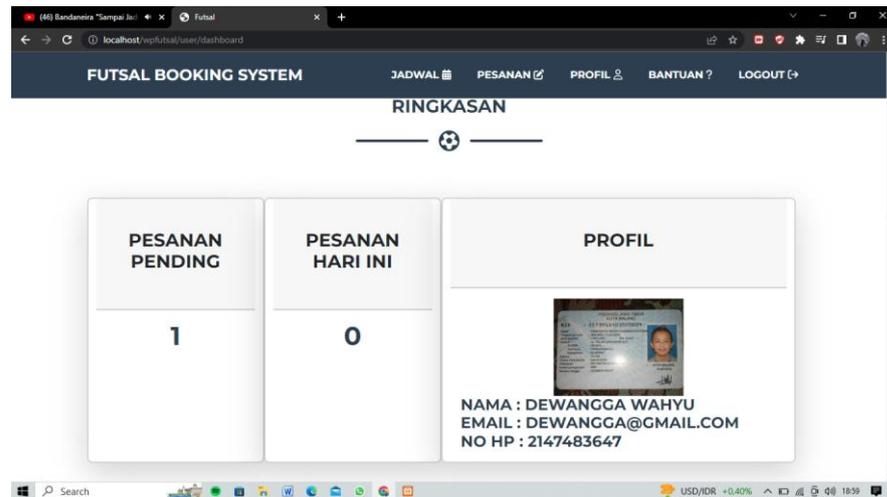
Pada halaman ini menampilkan ‘Pesanan Hari Ini’ dan ‘History’

3. Bantuan

Bantuan adalah halaman jika customer mendapat kesalahan dalam reservasi maka dapat menghubungi admin pada halaman bantuan

4. Logout

Sesi keluar.



Gambar 4. 9 Halaman Profil Customer

4.2.7 Halaman Pesanan Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.10 adalah halaman pesanan yang menampilkan ‘jadwalmu hari ini’ jika pada hari itu terdapat reservasi yang sudah dipesan.

Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Jadwal

Pada halaman jadwal adalah halaman customer dalam melakukan reservasi lapangan.

2. Profile

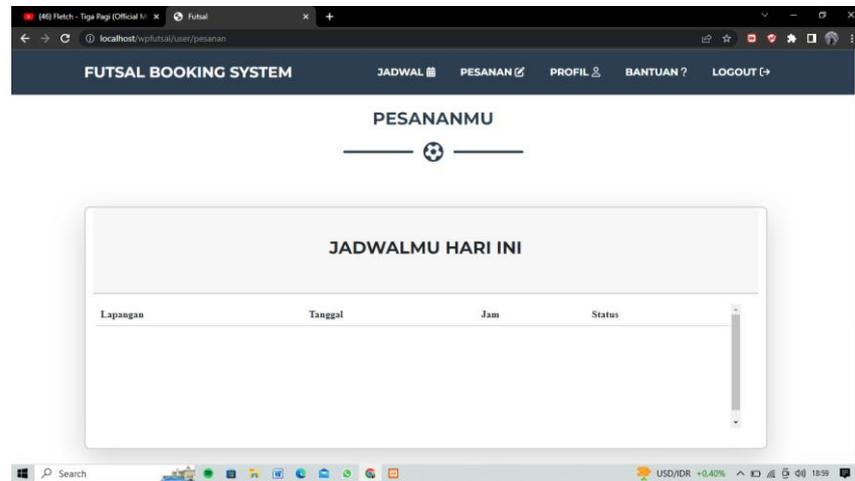
Profile akan menuju halaman profile yang menampilkan data diri customer.

3. Bantuan

Bantuan adalah halaman jika customer mendapat kesalahan dalam reservasi maka dapat menghubungi admin pada halaman bantuan

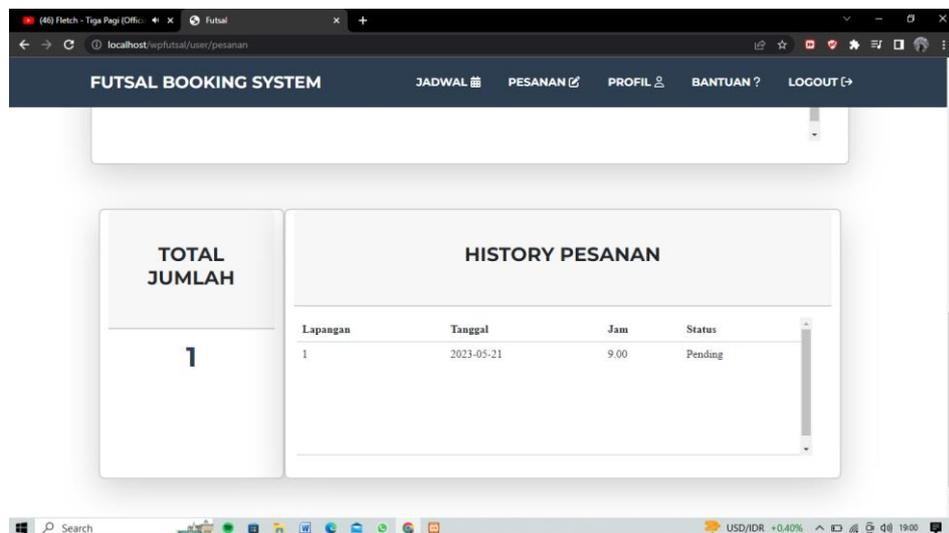
4. Logout

Sesi keluar.



Gambar 4. 10 Halaman Pesanan Customer

Pada gambar 4.11 halaman pesanan juga terdapat 'history pesanan' yang menampilkan history pemesanan yang dilakukan oleh customer selama mendaftar akun.



Gambar 4. 11 Halaman Pesanan Customer

4.2.8 Halaman Bantuan Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.12 adalah halaman bantuan yang digunakan jika customer mendapat kendala atau informasi yang kurang jelas pada website dapat menghubungi kontak admin yang tersedia.

Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Jadwal

Pada halaman jadwal adalah halaman customer dalam melakukan reservasi lapangan.

2. Pesanan

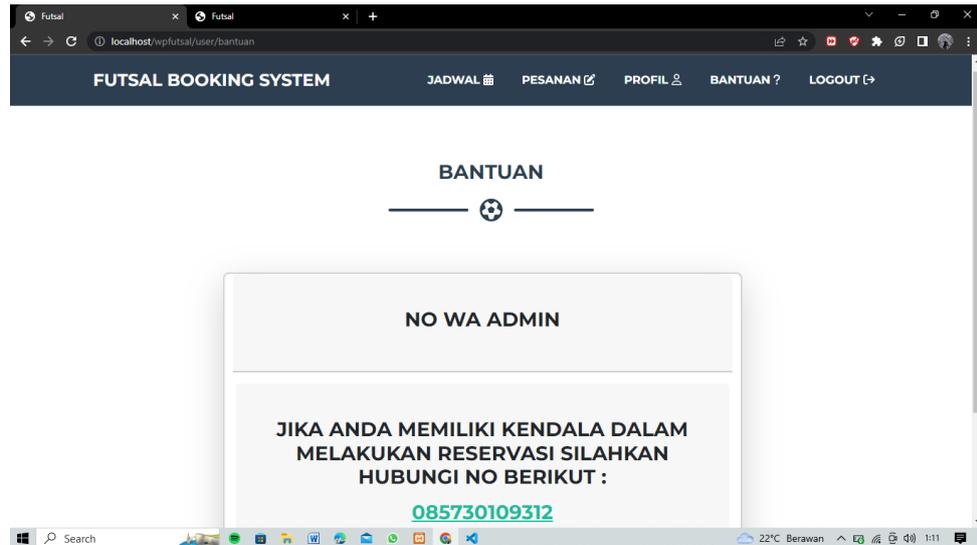
Pada halaman pesanan akan menampilkan ‘Pesanan Hari Ini’ dan ‘History Pesanan’

3. Profile

Profile akan menuju halaman profile yang menampilkan data diri customer.

4. Logout

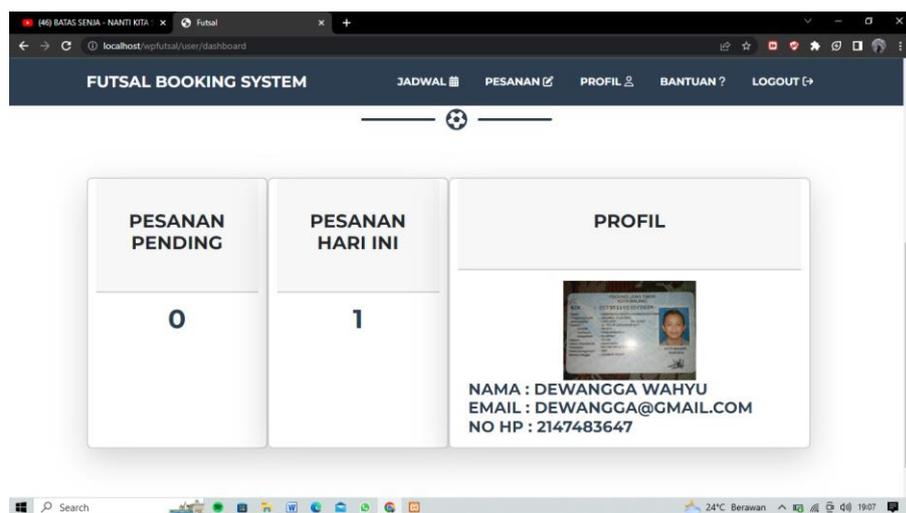
Sesi keluar.



Gambar 4. 12 Halaman Bantuan Customer

4.2.9 Halaman Profile (ACC) Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

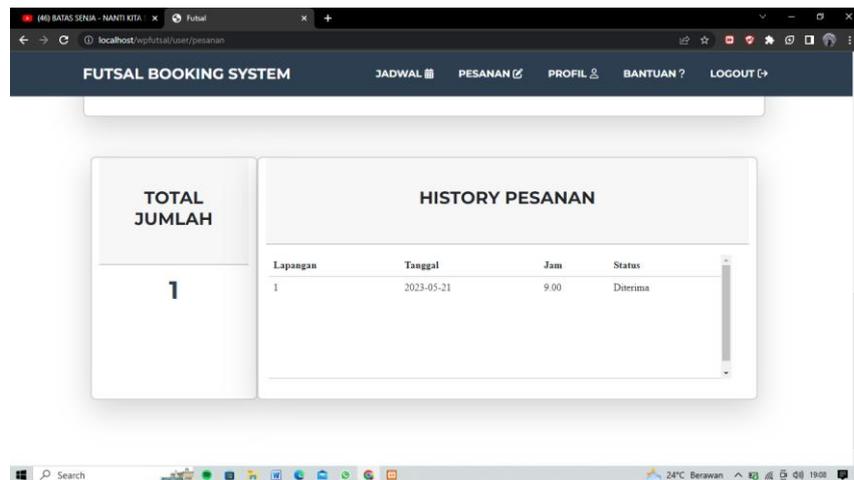
Pada gambar 4.13 pesanan yang sudah dilakukan oleh customer yang sebelumnya masuk kedalam ‘pesanan pending’ dimana belum diterima oleh admin, ketika sudah diterima oleh admin maka dalam ‘pesanan pending’ akan berubah menjadi 0 atau sejumlah pesanan yang belum diterima.



Gambar 4. 13 Halaman Profile Customer Acc

4.2.10 Halaman Reservasi (ACC) Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

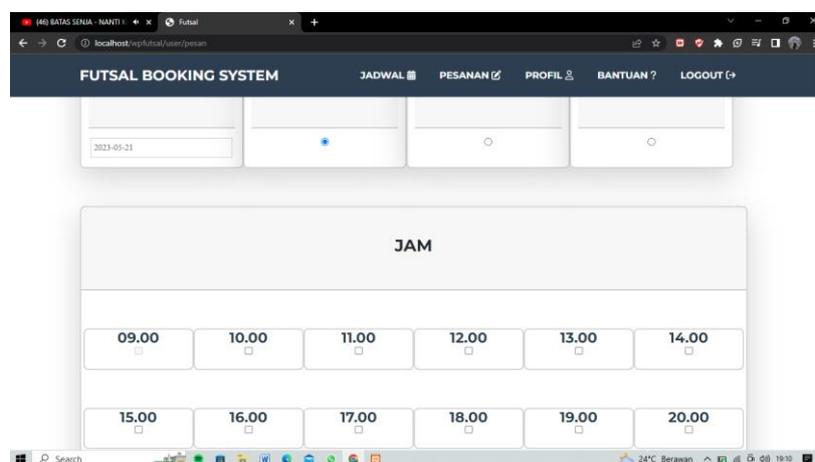
Pada gambar 4.14 menunjukkan reservasi yang sudah diterima oleh admin maka akan berubah status pada 'History Pesanan' menjadi 'Diterima'



Gambar 4. 14 Halaman Pesanan Customer ACC

4.2.11 Halaman Jadwal (ACC) Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.15 menunjukkan jam yang sudah diterima oleh admin, maka secara otomatis akan merubah jadwal yang tersedia dimana jadwal yang sudah dipesan tidak dapat lagi dipesan kembali.



Gambar 4.15. Halaman Jadwal Customer Acc

ADMIN :

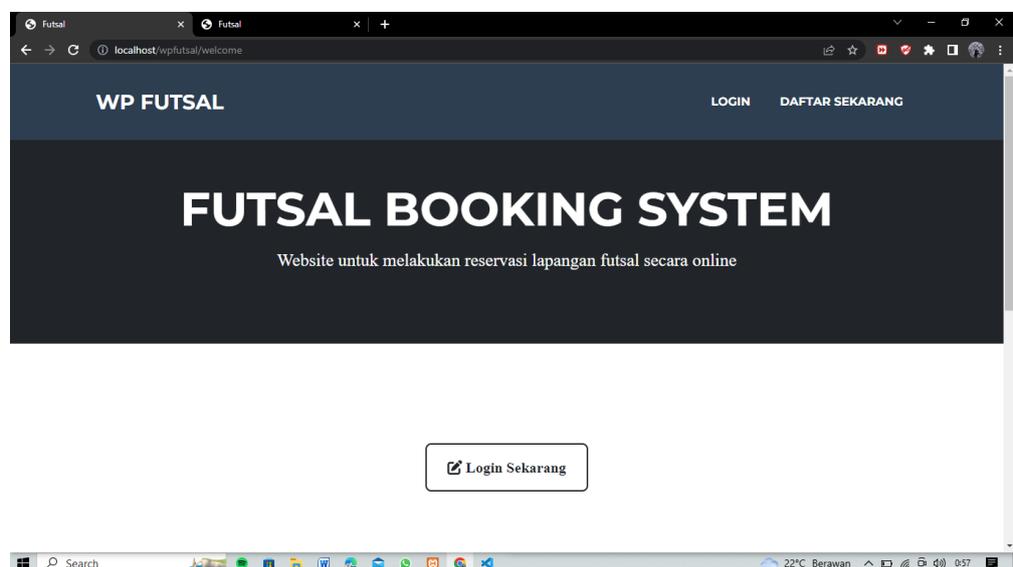
4.2.12 Halaman Home Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.16 menampilkan halaman home dari Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal berbasis Website ini adalah halaman home.

Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Login

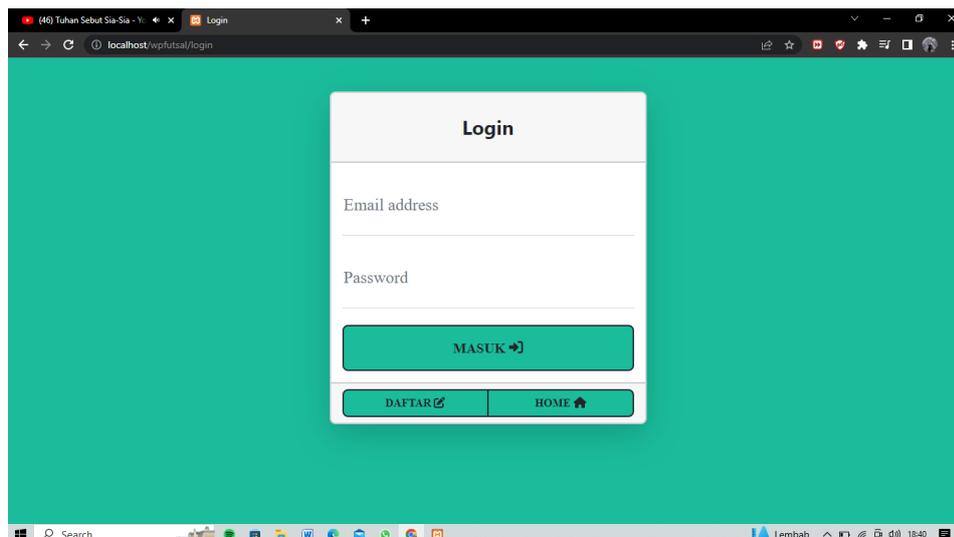
Login akan menuju halaman login dimana admin dapat melakukan login dengan memasukkan username dan password.



Gambar 4. 15 Halaman Home Admin

4.2.13 Halaman Login Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.17 menampilkan halaman login admin dan admin mengisi Username dan Password sesuai yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah diverifikasi dan sesuai dengan akun yang sudah terdaftar, maka admin berhasil login.



Gambar 4. 16 Halaman Login Admin

4.2.14 Halaman Reservasi Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website

Pada gambar 4.18 menampilkan halaman reservasi admin yang berisi rekapan data reservasi yang dilakukan oleh customer. Rekapan data reservasi customer tersebut mencakupi :

1. No Lapangan
2. Tanggal
3. Jam
4. Bukti
5. KTP
6. Nomor Telepon
7. Aksi

Pada aksi tersebut, admin dapat menerima atau menolak reservasi customer dengan melihat KTP dan Bukti Pembayaran kemudian memvalidasinya.

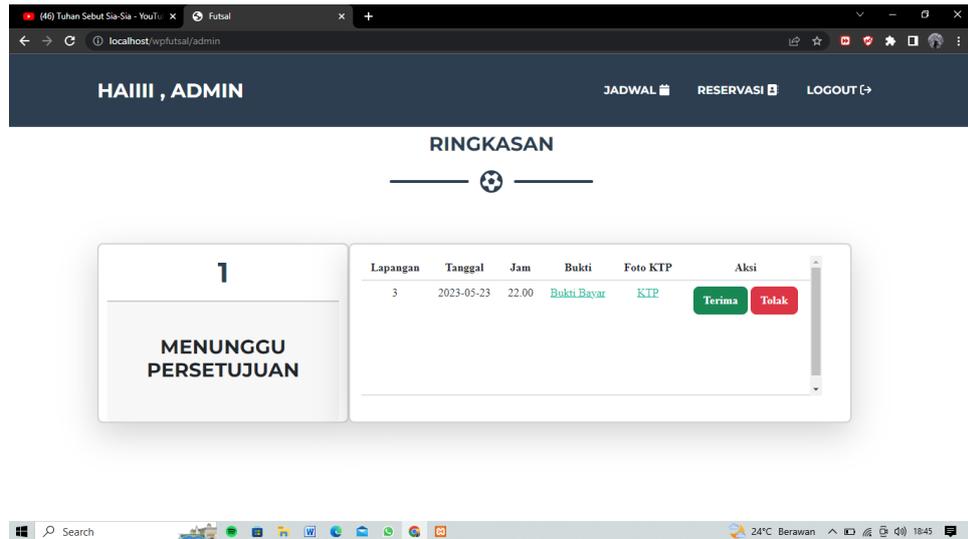
Bagian Navbar juga terdiri dari :

1. Jadwal

Pada halaman jadwal menampilkan jadwal yang belum dan sudah dipesan oleh customer.

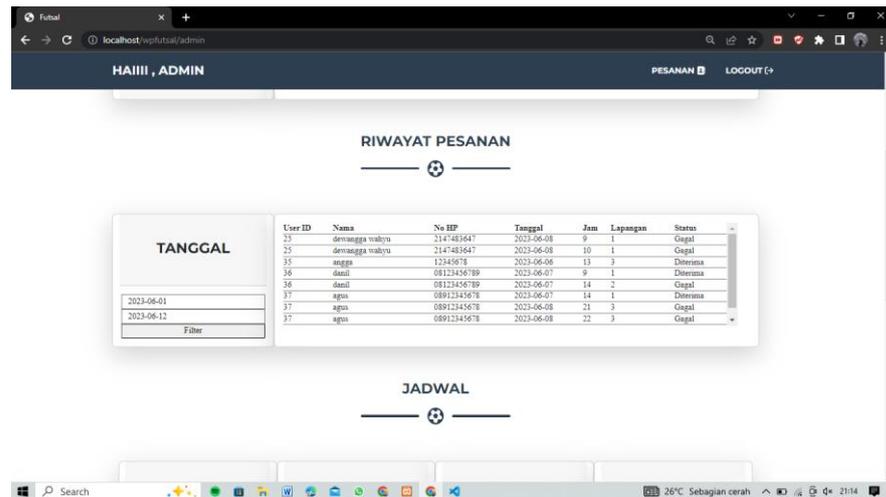
2. Logout

Sesi Keluar



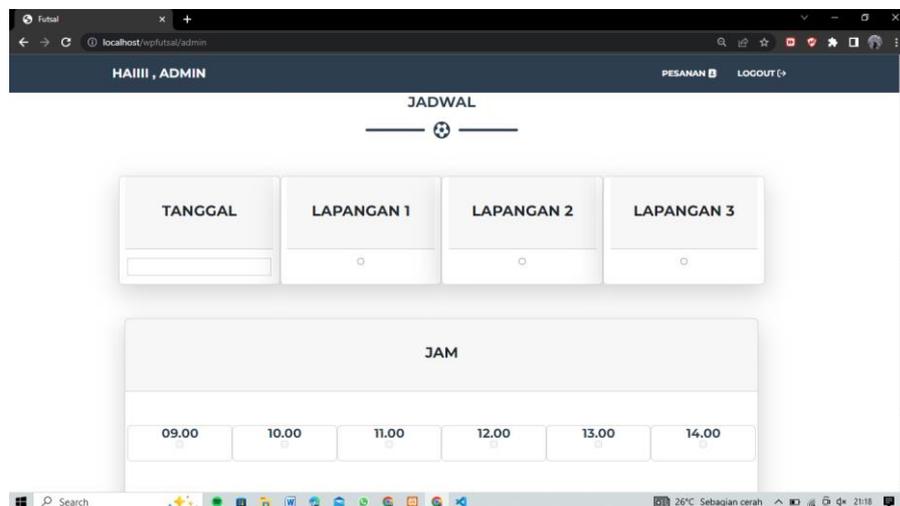
Gambar 4. 17 Halaman Reservasi Admin

Pada gambar no 4.18 halaman reservasi admin juga terdapat rekapitan laporan atau biasa disebut dengan riwayat pesanan yang dilakukan oleh customer. Laporan tersebut dapat dipilih atau difilter sesuai tanggal yang diinginkan.



Gambar 4. 18 Rekap Pesanan Customer di Admin

Pada gambar no 4.19 halaman Reservasi Admin menampilkan halaman jadwal dimana admin dapat melihat jadwal yang masih tersedia ataupun sudah dipesan oleh customer.



Gambar 4. 19 Jadwal di halaman Reservasi Admin

4.3. Hasil Pengujian/Pengukuran

4.3.1 Hasil Pengujian Kuesioner Terhadap Customer

Hasil pengujian kuesioner dilakukan dengan data uji yang didapat sebanyak 9 sample. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada calon user yang sudah mencoba aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website. Interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100% adalah 20. Sehingga didapatkan kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Interval

% Jumlah Skor	Kriteria
80% - 100%	Sangat Setuju
60% - 79,99%	Setuju
40% - 59,99%	Cukup Setuju
20% - 39,99%	Kurang Setuju
0% - 19,99%	Tidak Setuju

Berikut hasil perhitungan dari responden :

- Responden yang menjawab sangat setuju (5) = $21 \times 5 = 105$
- Responden yang menjawab setuju (4) = $12 \times 4 = 48$
- Responden yang menjawab cukup setuju (3) = $9 \times 3 = 27$
- Responden yang menjawab kurang setuju (2) = $2 \times 2 = 4$
- Responden yang menjawab tidak setuju (1) = $1 \times 1 = 1$

Total Skor = 185

Sehingga penyelesaian akhir dari perhitungan dapat dilihat sebagai berikut

1. Skor Ideal(16)

Skor Ideal = skor tertinggi x jumlah responden

Skor Ideal = 5 x 45

Skor Ideal = 225

2. %Skor Aktual

$$\%Skor\ Aktual = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

$$\%Skor\ Aktual = \frac{185}{225} \times 100\%$$

$$\%Skor\ Aktual = 82,22\%$$

Dari perhitungan nilai diatas, didapatkan hasil %skor aktual dari kuesioner sebesar 82,22% yang berada pada kategori kriteria interpretasi “Sangat Setuju”. Hal tersebut membuktikan bahwa Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website ini dapat mempermudah customer dalam melakukan reservasi lapangan futsal tanpa harus datang ke tempat.

4.3.2 Hasil Pengujian terhadap waktu dalam melakukan reservasi

Hasil pengujian dilakukan dengan beberapa uji coba sebanyak 5 kali. Pengujian dilakukan dengan menghitung berapa banyak waktu yang digunakan dalam berbagai sample coba.

Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Waktu

No	Pengujian	Waktu Terpakai
1.	Melakukan reservasi secara manual dengan datang langsung ke tempat	20 Menit
2.	Melakukan reservasi melalui web dengan menggunakan E-banking	10 Menit
3.	Melakukan reservasi melalui web tetapi tidak menggunakan E-banking	15 Menit
4.	Digunakan oleh orang yang gptek tetapi menggunakan E-banking	10 Menit
5.	Digunakan oleh orang yang gptek tetapi tidak menggunakan E-banking	15 Menit

4.3.3 Perbandingan Metode Lama dan Metode baru

Perbandingan dilakukan dengan cara membandingkan metode yang lama dengan metode baru setelah adanya Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website yang dilakukan oleh customer. Dengan begitu dapat mengambil kesimpulan metode mana yang lebih cocok untuk digunakan.

Tabel 4. 9 Metode Lama dan Baru

Metode Lama	Metode Baru
Customer melakukan reservasi lapangan dengan datang ke tempat	Customer dapat melakukan reservasi dimanapun dan kapanpun
Customer tidak dapat melihat jadwal lapangan	Customer dapat melihat jadwal yang tersedia

Tabel 4. 10 Pengujian Metode Tradisional dan baru

No	Pengujian	Waktu Terpakai
1.	Metode Tradisional	20 Menit
2.	Metode Baru	10 Menit

4.3.4 Hasil Pengujian Kuesioner Terhadap Admin

Hasil pengujian kuesioner dilakukan dengan data uji yang didapat melalui sample yang dilakukan admin. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kepada admin yang sudah mencoba aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website.

Berikut hasil perhitungan dari responden :

- Responden yang menjawab sangat setuju (5) = 3 x 5 = 15
- Responden yang menjawab setuju (4) = 1 x 4 = 4

- Responden yang menjawab cukup setuju (3) = 0 x 3 = 0
- Responden yang menjawab kurang setuju (2) = 0 x 2 = 0
- Responden yang menjawab tidak setuju (1) = 0 x 1 = 0

Total Skor = 19

Sehingga penyelesaian akhir dari perhitungan dapat dilihat sebagai berikut

3. Skor Ideal(1)

Skor Ideal = skor tertinggi x jumlah responden

Skor Ideal = 5 x 4

Skor Ideal = 20

4. %Skor Aktual

$$\%Skor\ Aktual = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

$$\%Skor\ Aktual = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\%Skor\ Aktual = 95\%$$

Dari perhitungan nilai diatas, didapatkan hasil %skor aktual dari kuesioner sebesar 95% yang berada pada kategori kriteria interpretasi “Sangat Setuju”. Hal tersebut membuktikan bahwa Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website ini dapat membantu admin dalam mengelola reservasi yang dilakukan oleh customer

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website menggunakan framework Codeigniter 3 dapat diimplementasikan dengan baik. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan hasil pengujian kuesioner skala likert yang mendapatkan hasil sebagai berikut :

Sebesar 82,22% responden dari customer sangat setuju aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website lebih mudah digunakan oleh customer untuk melakukan reservasi.

Mempersingkat waktu sebesar 50% yang dilakukan customer dalam melakukan reservasi lapangan futsal yang awalnya membutuhkan waktu 20 menit menjadi 10 menit tanpa perlu pergi ke tempat lapangan futsal.

Sebesar 95% responden dari admin sangat setuju aplikasi reservasi lapangan futsal berbasis website lebih memudahkan admin dalam mengelola reservasi lapangan yang dilakukan oleh customer

5.2. Saran

Untuk mencapai hasil yang lebih baik di penelitian di masa mendatang maka dapat dilakukan pengembangan sebagai berikut :

Pembayaran customer dilakukan dengan payment gateway yang dapat menjadikan aplikasi lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- interprise, J. (2020). Amalia, N. *Informatika*, 23.
- Jaya, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Wilayah Cipondoh Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1665.
- Missaoui, R., & Abdessalem, T. (2017). *Trends in Social Network Analysis*. Switzerland: Springer.
- Purwanto, H. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 104.
- Rahayu, L. (2019). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web pada Futsal Station Bekasi. *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 31.
- Sidiarta, P. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*, 10.
- Triansyah, R. (2022). SISTEM INFORMASI BOOKING LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DENGAN FITUR FIND MATCH. *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen*, 22.
- Triansyah, R. (2022). Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal Website Dengan Fitur Find Match. *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen*, 12.

RIWAYAT HIDUP

Dewangga Wahyu Herman Pratama dilahirkan di Kota Malang pada tanggal 14 Maret 2002 oleh sepasang orang tuanya. Kemudian menempuh pendidikan selama TK – SD – SMP – SMA juga di Kota Malang. Dengan itu, dirinya menjadikan Malang sebagai tempat berserjarah dihidupnya. Pernah sekali dititik bangga secara pribadi menjadi bagian dari lulusan SMA “ISLAM” MALANG, karena pernah ada.

Setelah lulus SMA, takdir membawa seorang Dewangga Wahyu Herman Pratama untuk melanjutkan study-nya di STMIK PPKIA Pradnya Paramitha dengan mengambil jurusan D3-Sistem Informasi. Alhamdulillah, dapat bertahan, dan lulus.

Kemudian, saya pribadi disini memutuskan tidak ingin menulis dengan lengkap tentang prestasi maupun pengalaman luar biasa, karena takutnya nanti terkategori sombong oleh Allah SWT. Biarlah semua itu yang terjadi di masa lalu perihal hal membanggakan hadir pada hati pribadi saya sendiri tanpa perlu adanya validasi.

Jika saja saya dipaksa mengutip prestasi saya sebagai manusia, maka prestasi tersebut adalah “tetap hidup”. Aku selalu menghargai itu.

Karena selain hidup adalah karunia Allah, hidup sebenarnya adalah soal tetap “bertahan”.

Terimakasih.



STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

FORMULIR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/TA/TPK

KODE FORM : FM-BAAK-023-3
REVISI : 00
TANGGAL : 20 Juli 2010

1. Nama : Dewangga Kelahyu
2. NIM : 20.31.0020
3. Program Studi : D3 Sistem Informasi
4. Judul Laporan : Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis
WebSite pada Utilisasi Putera Futsal

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1	20 Des 2022	Bimbingan judul	
2	23 Des 2022	BAB I	
3	25 Des 2022	Revisi Bab I	
4	2 Jan 2023	Bab II	
5	5 Jan 2023	Revisi Bab II	
6	12 Jan 2023	Bab III	
7	20 Jan 2023	Revisi Bab III	
8	17 Mei 2023	Konsultasi program	
9	11 Juni 2023	Bimbingan Bab IV - V	
10	15 Juni 2023	Revisi Bab IV - V	

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Malang, .../.../.....
Pembimbing I / II

Heri Purmono



STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG

FORMULIR **BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/TA/TPK**

KODE FORM : FM-BAAK-023-3
REVISI : 00
TANGGAL : 20 Juli 2010

1. Nama : Dewangga W/1040
2. NIM : 20-31-0020
3. Program Studi : D.3. Sistem Informatika
4. Judul Laporan : Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Website pada Website Pustaka Ekstra

No.	Tanggal Konsultasi	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	27-1-2023	Konsultasi Bab I	f
2.	9-2-2023	" "	f
3.	17-02-2023	Konsultasi Bab I & II	f
4.	14-03-2023	ACC bab I, konsul bab II & III	f
5.	21-03-2023	konsul bab II dan 3	f
6.	28-03-2023	ACC bab II dan 3	f
7.	03-04-2023	konsul bab 4-5	f
8.	24-05-2023	ACC bab I - 5	f

Mengetahui,
Ketua Program Studi

.....

.....

Malang, .../.../.....
Pembimbing I / II

man Wanyuningsih

Navbar

```
<!-- Navigation-->
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no" />
  <meta name="description" content="" />
  <meta name="author" content="" />
  <title>Futsal</title>
  <link rel="icon" type="image/x-icon" href="assets/favicon.ico"
/>
  <script
src="https://use.fontawesome.com/releases/v6.3.0/js/all.js"
crossorigin="anonymous"></script>
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Montserrat:400,700"
rel="stylesheet" type="text/css" />
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Lato:400,700,400italic
,700italic" rel="stylesheet" type="text/css" />
  <link href="<?= base_url('assets/') ?>home/css/styles.css"
rel="stylesheet" />

</head>
<nav class="navbar navbar-expand-md bg-secondary text-uppercase
fixed-top" id="mainNav">
  <div class="container">
    <a class="navbar-brand">
      <?php if ($this->session->userdata('role_id') == 1) { ?>
        Haiiii , <?php echo ($this->session-
>userdata('role_id') == 1) ? 'admin' : ''; ?>
      <?php } else if ($this->session->userdata('role_id') ==
2){ ?>
        Haiiii , <?php echo $this->session-
>userdata('nama'); ?>
      <?php } else {?>
        WP Futsal
      <?php } ?>
    </a>
    <button class="navbar-toggler text-uppercase font-
weight-bold bg-primary text-white rounded" type="button" data-bs-
toggle="collapse" data-bs-target="#navbarResponsive" aria-
controls="navbarResponsive" aria-expanded="false" aria-label="Toggle
navigation">
      Menu
      <i class="fas fa-bars"></i>
    </button>
```

```

        <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarResponsive">
            <ul class="navbar-nav ms-auto">
                <?php if ($this->session->userdata('role_id') == 1)
{ ?>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<? = site_url('admin')
?>">Pengaturan</a></li>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<? = site_url('login/logout')
?>">Logout</a></li>
                <?php } else if ($this->session->userdata('role_id')
== 2){ ?>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<? = site_url('user/dashboard')
?>">Profile</a></li>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<? = site_url('login/logout')
?>">Logout</a></li>
                <?php } else {?>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<? = site_url('login')
?>">Login</a></li>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<? = site_url('register')
?>">Daftar Sekarang</a></li>
                <?php } ?>
            </ul>
        </div>
    </div>
</nav>

```

Nav User

```
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no" />
  <meta name="description" content="" />
  <meta name="author" content="" />
  <title>Futsal</title>
  <link rel="icon" type="image/x-icon" href="assets/favicon.ico"
/>
  <script
src="https://use.fontawesome.com/releases/v6.3.0/js/all.js"
crossorigin="anonymous"></script>
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Montserrat:400,700"
rel="stylesheet" type="text/css" />
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Lato:400,700,400italic
,700italic" rel="stylesheet" type="text/css" />
  <link href="<?= base_url('assets/') ?>home/css/styles.css"
rel="stylesheet" />
  <link rel="stylesheet"
href="//cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/timepicker/1.3.5/jquery.timep
icker.min.css">
  <!-- jQuery -->
  <script src="https://code.jquery.com/jquery-
3.6.0.min.js"></script>
  <!-- Plugin datepicker dan timepicker -->
  <script src="//code.jquery.com/ui/1.12.1/jquery-ui.js"></script>
  <script src="//cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery-
timepicker/1.10.0/jquery.timepicker.min.js"></script>
  <script src="<?= base_url('node_modules/')
?>moment/moment.js"></script>
  <script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/moment.js/2.29.1/moment.
min.js"></script>
</head>

<!-- Navigation-->
<nav class="navbar navbar-expand-md bg-secondary text-uppercase
fixed-top" id="mainNav">
  <div class="container">
    <a class="navbar-brand" href="<?= site_url('welcome') ?>">
      Futsal Booking System
    </a>
    <button class="navbar-toggler text-uppercase font-weight-
bold bg-primary text-white rounded" type="button" data-bs-
```

```

toggle="collapse" data-bs-target="#navbarResponsive" aria-
controls="navbarResponsive" aria-expanded="false" aria-label="Toggle
navigation">
    Menu
    <i class="fas fa-bars"></i>
</button>
<div class="collapse navbar-collapse" id="navbarResponsive">
    <ul class="navbar-nav ms-auto">
        <?php if ($this->session->userdata('role_id') == 1)
{ ?>
            <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?=
site_url('welcome/useradmin') ?>">Pengaturan</a></li>
            <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('login/logout')
?>">Logout</a></li>
            <?php } else if ($this->session->userdata('role_id')
== 2){ ?>
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('user/pesan')
?>">Jadwal <i class="fas fa-calendar-days"></i></a></li>
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('user/pesanan')
?>">Reservasi <i class="fas fa-pen-to-square"></i></a></li>
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('user/dashboard')
?>">Profil <i class="far fa-user text-center"></i></a></li>
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('user/bantuan')
?>">Bantuan <i class="fas fa-question"></i></a></li>
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('login/logout')
?>">Logout <i class="fas fa-arrow-right-from-bracket"></i></a></li>
                <?php } else {?>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('login')
?>">Login</a></li>
                    <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('register')
?>">Daftar Sekarang</a></li>
                <?php } ?>
            </ul>
        </div>
    </div>
</nav>

```

Nav Admin

```
<!-- Navigation-->
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1, shrink-to-fit=no" />
  <meta name="description" content="" />
  <meta name="author" content="" />
  <title>Futsal</title>
  <link rel="icon" type="image/x-icon" href="assets/favicon.ico"
/>
  <script
src="https://use.fontawesome.com/releases/v6.3.0/js/all.js"
crossorigin="anonymous"></script>
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Montserrat:400,700"
rel="stylesheet" type="text/css" />
  <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Lato:400,700,400italic
,700italic" rel="stylesheet" type="text/css" />
  <link href="<?= base_url('assets/') ?>home/css/styles.css"
rel="stylesheet" />
  <script
src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.9.1/jquery.min.js
"></script>
  <!-- jQuery -->
  <script src="https://code.jquery.com/jquery-
3.6.0.min.js"></script>
  <!-- Plugin datepicker dan timepicker -->
  <script src="//code.jquery.com/ui/1.12.1/jquery-ui.js"></script>
  <script src="//cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery-
timepicker/1.10.0/jquery.timepicker.min.js"></script>

</head>
<nav class="navbar navbar-expand-md bg-secondary text-uppercase
fixed-top" id="mainNav">
  <div class="container">
    <a class="navbar-brand">
      <?php if ($this->session->userdata('role_id') == 1) { ?>
        Haiiii , <?php echo ($this->session-
>userdata('role_id') == 1) ? 'admin' : ''; ?>
      <?php } else if ($this->session->userdata('role_id') ==
2){ ?>
        Haiiii , <?php echo $this->session-
>userdata('nama'); ?>
      <?php } else {?>
        WP Futsal Booking System
```

```

        <?php } ?>
    </a>
    <button class="navbar-toggler text-uppercase font-
weight-bold bg-primary text-white rounded" type="button" data-bs-
toggle="collapse" data-bs-target="#navbarResponsive" aria-
controls="navbarResponsive" aria-expanded="false" aria-label="Toggle
navigation">
        Menu
        <i class="fas fa-bars"></i>
    </button>
    <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarResponsive">
        <ul class="navbar-nav ms-auto">
            <?php if ($this->session->userdata('role_id') == 1)
{ ?>
                <!-- <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a
class="nav-link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?=
site_url('admin/jadwal') ?>">Jadwal <i class="fas fa-
calendar"></i></a></li> -->
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('admin')
?>">Pesanan <i class="fas fa-address-book"></i></a></li>
                <li class="nav-item mx-0 mx-lg-1"><a class="nav-
link py-3 px-0 px-lg-3 rounded" href="<?= site_url('login/logout')
?>">Logout <i class="fas fa-arrow-right-from-bracket"></i></a></li>
            <?php } else if ($this->session->userdata('role_id')
== 2){ ?>
                <?php } else {?>
                <?php } ?>
        </ul>
    </div>
</div>
</nav>

```

