

## BAB IV

### ANALISA DAN PERANCANGAN

#### 4.1. Analisa Sistem Berjalan

##### 4.1.1. Gambaran Umum Sistem Berjalan

###### 1. Pelanggan/Tim Futsal

Pada saat ini, apabila ada tim yang ingin bermain futsal, mereka terlebih dahulu harus mencari lapangan-lapangan futsal yang ada disekitar mereka dengan cara mendatangi langsung lapangan futsal tersebut atau dengan cara menghubungi penyedia lapangan futsal untuk menanyakan hari dan jam yang mereka inginkan untuk bermain futsal kepada pegawai lapangan futsal, apabila lapangan yang mereka inginkan kosong atau belum ada yang melakukan *booking* lapangan maka mereka dapat melakukan *booking* lapangan tersebut dan harus datang kelapangan futsal untuk mengantarkan uang muka untuk memastikan bahwa mereka pasti bermain futsal. Apabila tidak ada jam kosong atau jam yang mereka inginkan penuh, maka mereka harus mencari tempat penyewaan lapangan futsal yang lainnya, hal ini tentu akan memakan waktu dan kurangnya jam bermain bagi tim tersebut karena waktu masing-masing tim untuk bermain futsal terbatas.

###### 2. Penyedia Lapangan Futsal

Sedangkan bagi penyedia lapangan futsal, pada saat ini proses penyewaan lapangan futsal yang di *booking* oleh pelanggan adalah memasukkan atau mencatat data pelanggan yang melakukan *booking* lapangan futsal pada buku besar, data yang terdapat didalam buku tersebut adalah nama yang melakukan *booking* lapangan futsal, jam bermain, serta pembayaran lapangan futsal (uang muka dan pelunasan). Namun apabila ada kesalahan dalam mencatat data pelanggan yang melakukan *booking* lapangan futsal, bisa menyebabkan terjadinya jadwal bentrok antar pelanggan lapangan futsal, hal ini tentunya akan menurunkan keinginan pelanggan untuk tetap bermain pada lapangan futsal tersebut. Dalam hal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

promosi lapangan futsalpun dinilai masih kurang karena hanya menggunakan plang nama saja yang menyebabkan pelanggan kurang mengetahui tentang adanya lapangan futsal di daerah mereka.

#### 4.1.2. Identifikasi Masalah

Dengan adanya sistem lama terdapat beberapa permasalahan yang timbul, antara lain:

1. Pelanggan yang tidak mempunyai kontak lapangan futsal tidak mengetahui jadwal dan akan kesulitan melakukan *booking* lapangan futsal.
2. Pelanggan tidak mengetahui informasi tentang lapangan futsal.
3. Pelanggan kesulitan mencari lokasi lapangan futsal.
4. Penyewaan jam bermain di lapangan futsal tidak optimal.
5. Promosi yang dilakukan dengan cara memasang plang nama kurang efektif.
6. Terjadinya jadwal bentrok antar pelanggan futsal yang menyebabkan kurang percayanya pelanggan kepada lapangan futsal.
7. Pembuatan data member dan laporan keuangan yang menggunakan buku masih menimbulkan resiko kehilangan atau manipulasi data.
8. Pimpinan lapangan futsal tidak mengetahui secara detail tentang laporan keuangan futsal.

#### 4.1.3. Identifikasi Penyebab Masalah

Secara umum pelanggan belum bisa mendapatkan atau melakukan *booking* lapangan futsal dengan mudah dan cepat karena masih terbatasnya cara penyewaan lapangan futsal yang ada pada saat ini.

1. Media pemesanan lapangan kurang, karena hanya menggunakan nomor telepon untuk melakukan pemesanan lapangan.
2. Media informasi yang sedikit, karena hanya memasang plang nama dan spanduk di dekat lapangan futsal. Hal ini menyebabkan ketidaktahuan pelanggan tentang adanya lapangan futsal di daerah tersebut.
3. Ketidaktahuan jadwal lapangan futsal oleh pelanggan, hal ini menyebabkan jam penyewaan lapangan futsal tidak optimal.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Lokasi lapangan futsal yang jauh dari jalan raya, hal ini menyebabkan pelanggan lapangan futsal kesulitan mencari lokasi lapangan futsal yang terkadang berada di dalam gang-gang perumahan.
5. Kurangnya kerjasama antar pegawai futsal dalam mencatat jam bermain pelanggan, hal ini menyebabkan terjadinya jadwal bentrok antar pelanggan lapangan futsal yang ingin bermain.
6. Media penyimpanan data yang masih berupa buku, hal ini menyebabkan besarnya potensi terjadi kehilangan atau manipulasi data oleh pegawai lapangan futsal.
7. Pelaporan keuangan masih menggunakan bon faktur yang menyebabkan pimpinan futsal tidak mengetahui secara detail pelaporan keuangan karena laporan tersebut dibuat setiap hari, yang menyebabkan bon faktur tersebut menumpuk lalu terjadi kehilangan data.

**4.2. Analisa Sistem Usulan**

***Tangible dan Intangible System***

Berikut adalah *Tangible* dan *Intangible* Sistem yang dapat dilihat pada

Tabel 4.1.

Tabel 4.1. *Tangible* dan *Intangible* Sistem

<b><i>Tangible</i></b>	<b><i>Intangible</i></b>
Dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang melakukan reservasi dan menambah penghasilan lapangan futsal, karena menggunakan sistem reservasi futsal berbasis android.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan dapat melakukan <i>booking</i> lapangan dengan cepat.</li> <li>2. Dengan adanya sistem ini dapat mengurangi tingkat kesalahan pada admin lapangan futsal.</li> <li>3. Meningkatkan promosi lapangan futsal.</li> </ol>

Aplikasi sistem reservasi futsal *online* merupakan sistem informasi reservasi futsal yang dapat diakses oleh setiap orang yang akan bermain dan melakukan *booking* lapangan futsal. Aplikasi ini dapat digunakan pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*smartphone* Android dan *Personal Computer* untuk admin master, admin lapangan serta pimpinan lapangan futsal dan membutuhkan jaringan internet. Sistem reservasi ini memiliki empat hak akses, yaitu *administrator*, admin lapangan, pimpinan dan *user* biasa yaitu pelanggan lapangan futsal. Setiap pelanggan yang ingin bermain futsal bisa mendapatkan informasi jadwal serta melakukan *booking* lapangan secara *online*, kemudian dapat memperkirakan tempat dan jarak lapangan futsal dari tempat mereka.

Beberapa kelebihan yang dimiliki dalam sistem yang dibangun diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *realtime* dari mana saja dengan koneksi internet.
2. Aplikasi reservasi tidak hanya untuk melakukan *booking* tetapi juga menampilkan informasi jadwal, fasilitas, panduan, kontak dan profil lapangan futsal, lebih dari itu juga memiliki menu peta serta navigasi yang dapat mempermudah pelanggan menemukan lokasi lapangan futsal.
3. Akses yang mudah untuk melakukan *booking* secara cepat dengan koneksi internet.
4. Menampilkan informasi yang lengkap tentang lapangan futsal yang ada disekitar pelanggan lapangan futsal.
5. Memudahkan admin lapangan futsal dalam memproses kegiatan *booking* lapangan futsal.
6. Membantu admin lapangan futsal mengurangi kesalahan dalam pengaturan jadwal dan pembuatan laporan.
7. Dapat menjadi media promosi bagi lapangan futsal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 4.3. Perancangan Sistem Usulan

#### 4.3.1. Event Table

*Event table* adalah sebuah hasil dokumentasi yang terdiri dari kolom dan baris yang berisi kejadian-kejadian dari sekumpulan proses.

Berikut *Event Table* Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android yang dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. *Event Table* Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android

No	Event	Trigger	Source	Use Case	Response	Destination
1	Melakukan login untuk mengakses sistem	Insert Username Dan Password	Administrator, Admin Lapangan, Pimpinan	Login	Login sukses, Login gagal.	Administrator, Admin Lapangan, Pimpinan
2	Administrator mengelola data admin lapangan	Klik Menu Tambah, Edit, Hapus dan View	Administrator	Kelola Admin	Tambah, Edit, Hapus dan View berhasil	Administrator
3	Administrator mengelola data lapangan futsal	Klik Menu Kelola Lapangan	Administrator	Kelola Lapangan	Tambah, Edit, Hapus dan View berhasil	Administrator
4	Admin lapangan melakukan kelola jadwal	Klik Menu Kelola Jadwal	Admin Lapangan	Kelola Jadwal	Edit, Hapus dan Cetak berhasil	Admin Lapangan
5	Admin lapangan melakukan kelola booking	Klik Menu Kelola Booking	Admin Lapangan	Kelola Booking	Tambah, Edit, Hapus dan Cetak berhasil	Admin Lapangan
6	Admin lapangan melakukan kelola user	Klik Menu User	Admin Lapangan	Kelola User	Tambah, Edit, Hapus dan View berhasil	Admin Lapangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.2. *Event Table* Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android (Lanjutan)

No	Event	Trigger	Source	Use Case	Response	Destination
7	Admin lapangan melakukan kelola lapangan	Klik Menu Kelola Lapangan	Admin Lapangan	Kelola Lapangan	Edit profil, fasilitas dan informasi berhasil	Admin Lapangan
8	Admin lapangan melihat dan mencetak laporan	Klik Menu Laporan	Admin Lapangan	Laporan	Melihat dan mencetak laporan berhasil	Admin Lapangan
9	Pimpinan lapangan melakukan kelola admin	Klik Menu Kelola Admin	Pimpinan	Kelola Admin	Tambah, Edit, dan Hapus berhasil	Pimpinan
10	Pimpinan lapangan melihat dan mencetak laporan	Klik Menu Laporan	Pimpinan	Laporan	Melihat dan mencetak laporan berhasil	Pimpinan
11	Pelanggan memilih lapangan futsal	Klik Lapangan Futsal	Pelanggan	Pilih Lapangan Futsal	Menu lapangan futsal tampil	Pelanggan
12	Pelanggan memilih menu jadwal	Klik Menu Jadwal	Pelanggan	View Jadwal	Informasi jadwal ditampilkan	Pelanggan
13	Pelanggan memilih menu booking	Mengisi Form Booking	Pelanggan	Booking	Simpan data booking	Pelanggan
14	Pelanggan memilih menu fasilitas	Klik Menu Fasilitas	Pelanggan	View Fasilitas	Informasi fasilitas ditampilkan	Pelanggan

Tabel 4.2. *Event Table* Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android (Lanjutan)

No	Event	Trigger	Source	Use Case	Response	Destination
15	Pelanggan memilih menu lokasi	Klik Menu Lokasi	Pelanggan	View Lokasi	Informasi Lokasi ditampilkan	Pelanggan
16	Pelanggan memilih menu panduan	Klik Menu Panduan	Pelanggan	View Panduan	Informasi Panduan ditampilkan	Pelanggan
17	Pelanggan memilih menu kontak	Klik Menu Kontak	Pelanggan	View Kontak	Informasi kontak ditampilkan	Pelanggan
18	Pelanggan memilih menu profil	Klik Menu Profil	Pelanggan	View Profil	Informasi Profil ditampilkan	Pelanggan
19	Pelanggan memilih menu about	Klik Menu About	Pelanggan	View About	Informasi sistem ditampilkan	Pelanggan

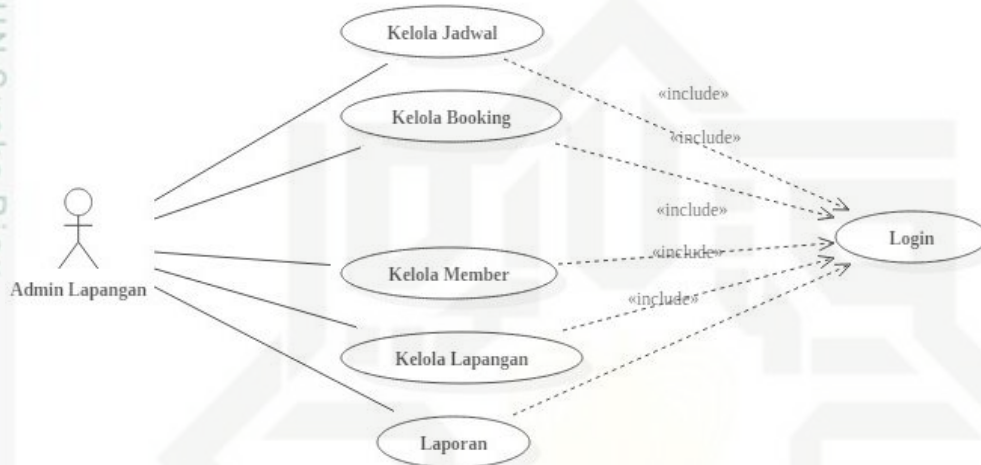
#### 4.3.2. Use Case Diagram

Menurut Salahuddin (2013) *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah *use case diagram* sistem usulan untuk sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis android yang dapat dilihat pada Gambar 4.1, Gambar 4.2, Gambar 4.3, dan Gambar 4.4. di bawah ini.



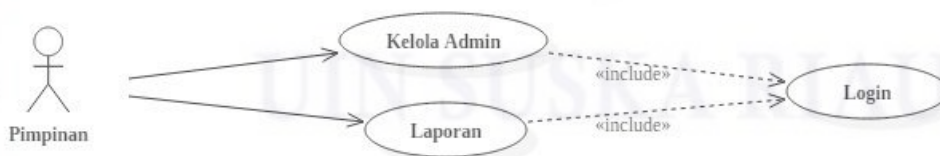
Gambar 4.1. *Use Case Diagram* Administrator

Gambar 4.1 merupakan *use case diagram* admin pada sistem administrator berbasis *website*. Pada sistem administrator, admin diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum dapat mengelola data. Pengelolaan data sepenuhnya dapat dilakukan pada sistem administrator berbasis *website* yang hanya dapat dilakukan oleh admin yang memiliki hak akses.



Gambar 4.2. *Use Case Diagram* Admin Lapangan

Gambar 4.2 merupakan *use case diagram* admin pada sistem berbasis *website*. Pada sistem admin lapangan diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum dapat mengelola data. Pengelolaan data sepenuhnya dapat dilakukan pada sistem berbasis *website* yang hanya dapat dilakukan oleh admin yang memiliki hak akses.

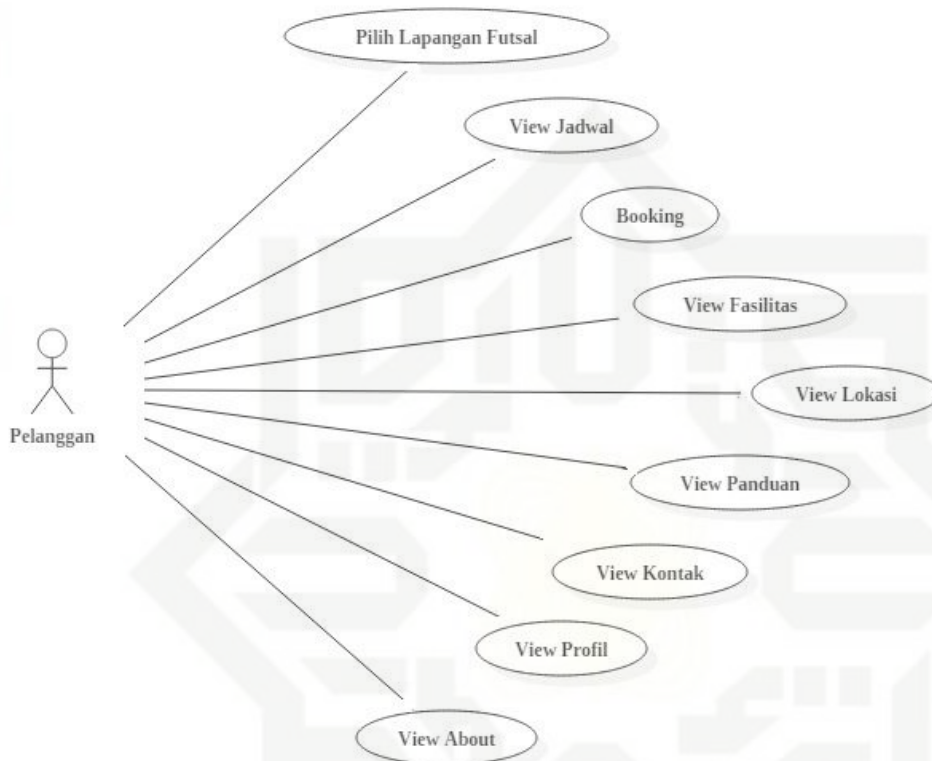


Gambar 4.3. *Use Case Diagram* Pimpinan

Gambar 4.3 merupakan *use case diagram* pimpinan pada sistem berbasis *website*. Pada sistem pimpinan lapangan diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum dapat mengelola data. Pengelolaan data sepenuhnya dapat dilakukan pada sistem



berbasis *website* yang hanya dapat dilakukan oleh admin yang memiliki hak akses.



Gambar 4.4. *Use Case Diagram* Pelanggan

Gambar 4.4 merupakan *use case diagram* pelanggan pada sistem berbasis *mobile*. Pada sistem ini pelanggan dapat melihat lapangan futsal, melihat jadwal, melakukan *booking*, melihat fasilitas, melihat panduan, melihat kontak, melihat profil dan melihat *about* tentang aplikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Definisi Aktor

Penjelasan aktor-aktor yang terlibat didalam sistem yang dibuat dapat dilihat pada Tabel 4.3. dibawah ini. Adapun aktor yang terlibat dalam sistem informasi reservasi lapangan futsal *online* berbasis android ini adalah:

Table 4.3. Daftar Aktor yang Terlibat Di Sistem.

No	Term	Synonym	Description
1	Admin Master	Administrator	Pihak yang berhak menambahkan lapangan futsal baru dan menambahkan admin lapangan futsal baru.
2	Admin Lapangan	Pegawai Futsal	Pihak yang berhak melakukan konfirmasi <i>booking</i> lapangan futsal, mengolah data reservasi lapangan, pengelolaan <i>user</i> , data pelanggan, data transaksi, data laporan keuangan dan melakukan ubah <i>password</i> pada sistem.
3	Pimpinan Futsal	Pemilik Futsal	Pihak yang berhak melakukan konfirmasi <i>booking</i> lapangan futsal dan menentukan admin pada lapangan futsal serta melihat data laporan keuangan lapangan futsal.
4	Pelanggan	Tim Futsal	Pihak yang berhak menggunakan sistem untuk melakukan <i>booking</i> lapangan futsal, melihat profil futsal, melihat <i>informasi</i> dan melihat layanan lainnya.

Tabel diatas adalah tabel daftar aktor-aktor yang terlibat di dalam sistem informasi *booking* futsal *online* berbasis android. Aktor-aktor yang terlibat antara lain administrator sebagai admin master dari sistem yang berhak menambahkan lapangan futsal dan mengedit data admin lapangan futsal, admin futsal sebagai pengelola sistem, pelanggan yang ingin melihat dan memesan lapangan dan pimpinan yang memantau dan mengecek perkembangan futsal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Adapun hak akses dan syarat aktor yang terlibat dalam sistem informasi reservasi lapangan futsal *online* berbasis android ini adalah:

Tabel 4.4. Hak Akses dan Syarat Aktor

No	Aktor	Hak akses	Persyaratan
1.	Administrator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelola Admin</li> <li>2. Kelola Lapangan</li> </ol>	Harus melakukan <i>Login</i>
2.	Admin Lapangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelola Jadwal</li> <li>2. Kelola <i>Booking</i></li> <li>3. Kelola <i>User</i></li> <li>4. Kelola Lapangan</li> <li>5. Kelola Laporan</li> </ol>	
3.	Pimpinan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelola Admin</li> <li>2. Kelola Laporan</li> </ol>	
4.	Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih Lapangan Futsal</li> <li>2. <i>View</i> Jadwal</li> <li>3. Melakukan <i>Booking</i></li> <li>4. <i>View</i> Fasilitas</li> <li>5. <i>View</i> Lokasi</li> <li>6. <i>View</i> Panduan</li> <li>7. <i>View</i> Kontak</li> <li>8. <i>View</i> Profil</li> <li>9. <i>View</i> About</li> </ol>	Tidak perlu <i>Login</i>

Tabel diatas merupakan tabel hak akses dan syarat aktor yang menjelaskan tentang hak akses yang dimiliki oleh masing-masing aktor yaitu, administrator, admin lapangan, pimpinan dan pelanggan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Deskripsi *Use Case*

Berikut adalah Tabel deskripsi *use case* administrator yang dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Deskripsi *Use Case* Administrator

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	<i>Login</i>	<i>Use case</i> menggambarkan administrator melakukan <i>login</i> .
2	Kelola Lapangan	<i>Use case</i> menggambarkan administrator mengelola lapangan futsal.
3	Kelola Admin	<i>Use case</i> menggambarkan administrator mengelola data admin lapangan futsal.

Berikut adalah Tabel deskripsi *use case* admin lapangan futsal yang dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Deskripsi *Use Case* Admin Lapangan Futsal

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	<i>Login</i>	<i>Use case</i> menggambarkan admin lapangan futsal melakukan <i>login</i> .
2	Jadwal dan <i>Booking</i>	<i>Use case</i> menggambarkan admin lapangan futsal mengelola data jadwal dan <i>booking</i>
3	Kelola Data <i>User</i>	<i>Use case</i> menggambarkan admin lapangan futsal mengelola data <i>user</i> .
4	Kelola Data Lapangan	<i>Use case</i> menggambarkan admin lapangan futsal mengelola data lapangan.
5	Kelola Laporan	<i>Use case</i> menggambarkan admin lapangan futsal mengelola laporan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut adalah Tabel deskripsi *use case* pimpinan yang dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7. Deskripsi *Use Case* Pimpinan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	<i>Login</i>	<i>Use case</i> menggambarkan pimpinan lapangan futsal melakukan <i>login</i> .
2	Kelola Admin	<i>Use case</i> menggambarkan pimpinan lapangan futsal mengelola data admin.
3	Kelola Laporan	<i>Use case</i> menggambarkan pimpinan lapangan futsal mengelola laporan.

Berikut adalah Tabel deskripsi *use case* pelanggan yang dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Deskripsi *Use Case* Pelanggan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	<i>View Lapangan Futsal</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat memilih lapangan futsal.
2	<i>View Jadwal</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat jadwal lapangan futsal.
3	<i>Booking</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melakukan <i>booking</i> lapangan futsal.
4	<i>View Fasilitas</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat fasilitas lapangan futsal.
5	<i>View Panduan</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat panduan cara <i>booking</i> lapangan futsal.
6	<i>View Lokasi</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat lokasi lapangan futsal.
7	<i>View Kontak</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat kontak lapangan futsal.

Tabel 4.8. Deskripsi *Use Case* Pelanggan (Lanjutan).

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
8	<i>View Profil</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat profil lapangan futsal.
9	<i>View About</i>	<i>Use case</i> menggambarkan setiap pelanggan dapat melihat tentang aplikasi lapangan futsal.

### 3. Skenario *Use Case*

Skenario *use case* akan menggambarkan alur atau proses yang terjadi didalam sistem yang akan dibuat.

#### a. Skenario *Use Case Login Administrator*

Berikut ini merupakan skenario *use case login* administrator yang dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9. Skenario *Use Case Login Administrator*.

<i>Use case</i>	: <i>Login.</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan setiap pengguna wajib melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem.
Aktor	: Administrator.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan <i>form login</i> .
Kondisi Akhir	: Menampilkan halaman utama sistem.
<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin menjalankan sistem administrator.	
	2. Sistem menampilkan halaman atau <i>form login</i> .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 4.9. Skenario *Use Case Login Administrator* (Lanjutan).

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Administrator mengisi <i>form login</i> atau memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> .	
	4. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i> .
	5. Sistem menampilkan halaman utama.
<b>Skenario Gagal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin menjalankan sistem administrator.	
	2. Sistem menampilkan halaman atau <i>form login</i> .
3. Administrator mengisi <i>form login</i> atau memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> .	
	4. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i> .
	5. Sistem menampilkan pesan <i>login</i> gagal dan <i>username</i> atau <i>password</i> salah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

b. Skenario *Use Case* Kelola Data Lapangan Administrator

Berikut ini merupakan skenario *use case* kelola lapangan oleh administrator yang dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10. Skenario *Use Case* Kelola Lapangan.

<i>Use case</i>	: Kelola Lapangan.
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan administrator melakukan kelola data lapangan futsal.
Aktor	: Administrator.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman kelola lapangan.
Kondisi Akhir	: Data lapangan yang telah dikelola disimpan ke <i>database</i> .
<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika Administrator melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola lapangan.	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola lapangan.
3. Administrator melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> data lapangan.	
	4. Data lapangan yang telah di <i>input</i> atau dikelola disimpan kedalam <i>database</i> .



Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Kelola Lapangan (Lanjutan).

Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika Administrator melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola lapangan.	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola lapangan.
3. Administrator melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> data lapangan.	
	4. Menampilkan pesan <i>form</i> belum terisi dengan benar.
	5. Data tidak tersimpan ke <i>database</i> .

Untuk skenario *use case* administrator lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

c. Skenario *Use Case Login Admin Lapangan*

Berikut ini merupakan skenario *use case login* admin lapangan yang dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11. Skenario *Use Case Login Admin Lapangan*.

<i>Use case</i>	: <i>Login</i> .
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan setiap pengguna wajib melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem.
Aktor	: Admin Lapangan.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan <i>form login</i> .
Kondisi Akhir	: Menampilkan halaman utama sistem.

Tabel 4.11. Skenario *Use Case Login Admin Lapangan* (Lanjutan).

<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin menjalankan sistem.	
	2. Sistem menampilkan halaman atau <i>form login</i> .
3. Admin mengisi <i>form login</i> atau <i>username</i> dan <i>password</i>	
	4. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i> .
	5. Sistem menampilkan halaman utama.
<b>Skenario Gagal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin menjalankan sistem.	
	2. Sistem menampilkan halaman atau <i>form login</i> .
3. Admin mengisi <i>form login</i> atau memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> .	
	4. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i> .
	5. Sistem menampilkan pesan <i>login</i> gagal dan <i>username</i> atau <i>password</i> salah.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Skenario *Use Case* Kelola Jadwal dan *Booking*

Berikut ini merupakan skenario *use case* kelola jadwal dan *booking* oleh admin yang dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12. Skenario *Use Case* Kelola Jadwal dan *Booking*.

<i>Use case</i>	: Kelola Jadwal Dan <i>Booking</i> .
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan admin melakukan kelola data jadwal dan <i>booking</i> .
Aktor	: Admin Lapangan.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman kelola jadwal dan <i>booking</i> .
Kondisi Akhir	: Data jadwal dan <i>booking</i> yang telah dikelola disimpan ke <i>database</i> .
<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika Admin melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola jadwal dan <i>booking</i> .	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola jadwal dan <i>booking</i> .
3. Admin melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> data jadwal dan <i>booking</i> .	
	4. Data jadwal dan <i>booking</i> yang telah di <i>input</i> atau dikelola disimpan kedalam <i>database</i> .

Tabel 4.12. Skenario *Use Case* Kelola Jadwal dan *Booking* (Lanjutan).

Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika Admin melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola data jadwal dan <i>booking</i> .	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola jadwal dan <i>booking</i> .
3. Admin melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> data jadwal dan <i>booking</i> .	
	4. Menampilkan pesan <i>form</i> belum terisi dengan benar.
	5. Data tidak tersimpan ke <i>database</i> .

Untuk skenario *use case* admin lapangan lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

e. Skenario *Use Case Login* Pimpinan Lapangan

Berikut ini merupakan skenario *use case login* pimpinan lapangan yang dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13. Skenario *Use Case Login* Pimpinan.

<i>Use case</i>	: <i>Login</i> .
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan setiap pengguna wajib melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem.
Aktor	: Pimpinan.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan <i>form login</i> .
Kondisi Akhir	: Menampilkan halaman utama sistem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.13. Skenario *Use Case Login* Pimpinan (Lanjutan).

Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pimpinan menjalankan sistem.	
	2. Sistem menampilkan halaman atau <i>form login</i> .
3. Pimpinan mengisi <i>form login</i> atau memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> .	
	4. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i> .
	5. Menampilkan halaman utama.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pimpinan menjalankan sistem.	
	2. Sistem menampilkan halaman atau <i>form login</i> .
3. Pimpinan mengisi <i>form login</i> atau memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> .	
	4. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i> .
	5. Sistem menampilkan pesan <i>login</i> gagal dan <i>username</i> atau <i>password</i> salah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Skenario *Use Case* Kelola Admin Futsal Pimpinan

Berikut ini merupakan skenario *use case* kelola admin futsal pimpinan yang dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14. Skenario *Use Case* Kelola Admin Pimpinan.

<i>Use case</i>	: Kelola Admin.
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan administrator melakukan kelola admin lapangan futsal.
Aktor	: Pimpinan.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman kelola admin.
Kondisi Akhir	: Data admin yang telah dikelola disimpan ke <i>database</i> .
<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pimpinan melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola admin.	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola admin.
3. Pimpinan melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> data admin.	
	4. Data admin yang telah di <i>input</i> atau dikelola disimpan kedalam <i>database</i> .

Tabel Skenario *Use Case* kelola admin futsal pimpinan (Lanjutan).

Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pimpinan melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola admin.	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola admin.
3. Pimpinan melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> data admin.	
	4. Menampilkan pesan <i>form</i> belum terisi dengan benar.
	5. Data tidak tersimpan ke <i>database</i> .

g. Skenario *Use Case* Kelola Data Laporan

Berikut ini merupakan skenario *use case* kelola data laporan pimpinan lapangan yang dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15. Skenario *Use Case* kelola laporan.

<i>Use case</i>	: Kelola laporan.
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan pimpinan melakukan kelola data laporan.
Aktor	: Pimpinan.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman kelola laporan.
Kondisi Akhir	: Data laporan yang telah dikelola disimpan ke <i>database</i> .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 4.15 Skenario *Use Case* kelola laporan (Lanjutan).

<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pimpinan melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola laporan.	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola laporan.
3. Pimpinan mencetak data laporan.	
	4. Data laporan berhasil dicetak.
<b>Skenario Gagal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pimpinan melakukan <i>login</i> dan masuk ke menu kelola laporan.	
	2. Sistem menampilkan halaman menu kelola laporan.
3. Pimpinan mencetak data laporan.	
	4. Menampilkan pesan <i>form</i> belum terisi dengan benar.
	5. Laporan belum tercetak.



h. Skenario *Use Case View Lapangan Futsal*

Berikut ini merupakan skenario *use case view* lapangan futsal oleh pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16. Skenario *Use Case View Lapangan Futsal*.

<i>Use case</i>	: <i>View Lapangan Futsal</i> .
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan pengguna melihat data lapangan futsal.
Aktor	: Pengguna.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman lapangan futsal.
Kondisi Akhir	: Sistem menampilkan lapangan futsal.
<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pengguna masuk ke halaman utama lapangan futsal.	
	2. Sistem menampilkan halaman utama lapangan futsal.
3. Pengguna memilih salah satu lapangan futsal.	
	4. Sistem menampilkan halaman salah satu lapangan futsal.
<b>Skenario Gagal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pengguna masuk ke halaman utama lapangan futsal.	
	2. Sistem menampilkan halaman utama lapangan futsal.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.16. Skenario *Use Case View Lapangan Futsal* (Lanjutan).

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Pengguna memilih salah satu lapangan futsal.	
	4. Sistem tidak menampilkan halaman salah satu lapangan futsal.

i. Skenario *Use Case View Jadwal Futsal*

Berikut ini merupakan skenario *use case view* jadwal futsal oleh pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17. Skenario *Use Case View Jadwal Futsal*.

<i>Use case</i>	: <i>View Jadwal Futsal.</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan pengguna melihat data jadwal futsal.
Aktor	: Pengguna.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman jadwal futsal.
Kondisi Akhir	: Sistem menampilkan jadwal yang dicari.
<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pengguna masuk ke halaman utama lapangan futsal.	
	2. Sistem menampilkan halaman utama lapangan futsal.
3. Pengguna memilih menu jadwal futsal.	

Tabel 4.17. Skenario *Use Case View* Jadwal Futsal (Lanjutan).

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	4. Sistem menampilkan jadwal futsal yang dicari.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pengguna masuk ke halaman utama lapangan futsal.	
	2. Sistem menampilkan halaman utama lapangan futsal.
3. Pengguna memilih menu jadwal futsal.	
	4. Sistem tidak menampilkan halaman jadwal futsal.

j. Skenario *Use Case Booking* Lapangan Futsal

Berikut ini merupakan skenario *use case booking* futsal oleh pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18. Skenario *Use Case Booking* Futsal.

<i>Use case</i>	: <i>Booking</i> Futsal.
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan pengguna melakukan <i>booking</i> lapangan futsal.
Aktor	: Pengguna.
Kondisi Awal	: Sistem menampilkan halaman lapangan futsal.
Kondisi Akhir	: Lapangan futsal sudah di <i>booking</i> .

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.18. Skenario *Use Case Booking* Futsal (Lanjutan).

<b>Skenario Normal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pengguna masuk ke halaman utama lapangan futsal.	
	2. Sistem menampilkan halaman utama lapangan futsal.
3. Pengguna melakukan <i>booking</i> lapangan futsal.	
	4. Sistem menampilkan batas waktu pembayaran DP lapangan yang sudah di <i>booking</i> .
<b>Skenario Gagal</b>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pengguna masuk ke halaman utama lapangan futsal.	
	2. Sistem menampilkan halaman utama lapangan futsal.
3. Pengguna melakukan <i>booking</i> lapangan futsal.	
	4. Sistem tidak menampilkan batas waktu pembayaran DP lapangan yang sudah di <i>booking</i> .

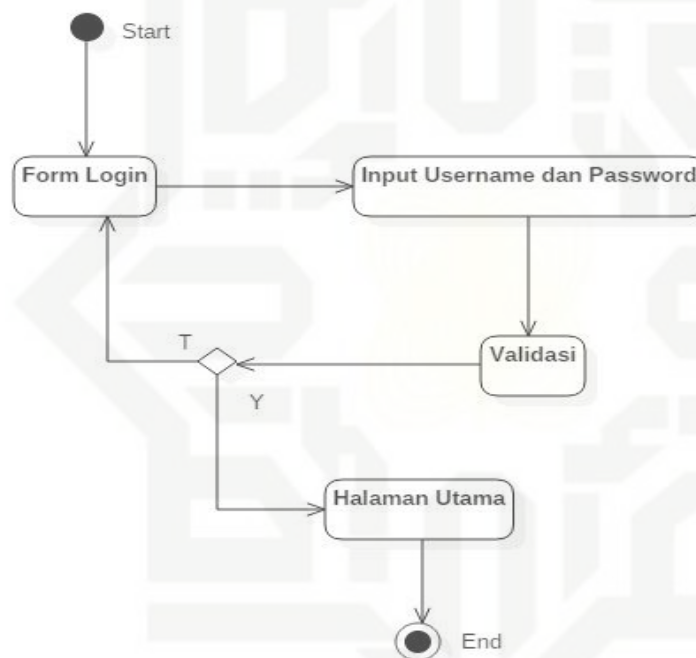
Untuk skenario *use case* pengguna lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

### 4.3.3. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Berikut adalah *activity diagram* dari sistem yang akan dibuat yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

#### 1. Activity Diagram Login Administrator

Berikut adalah *Activity Diagram Login Administrator* yang bisa dilihat pada Gambar 4.5. di bawah ini.

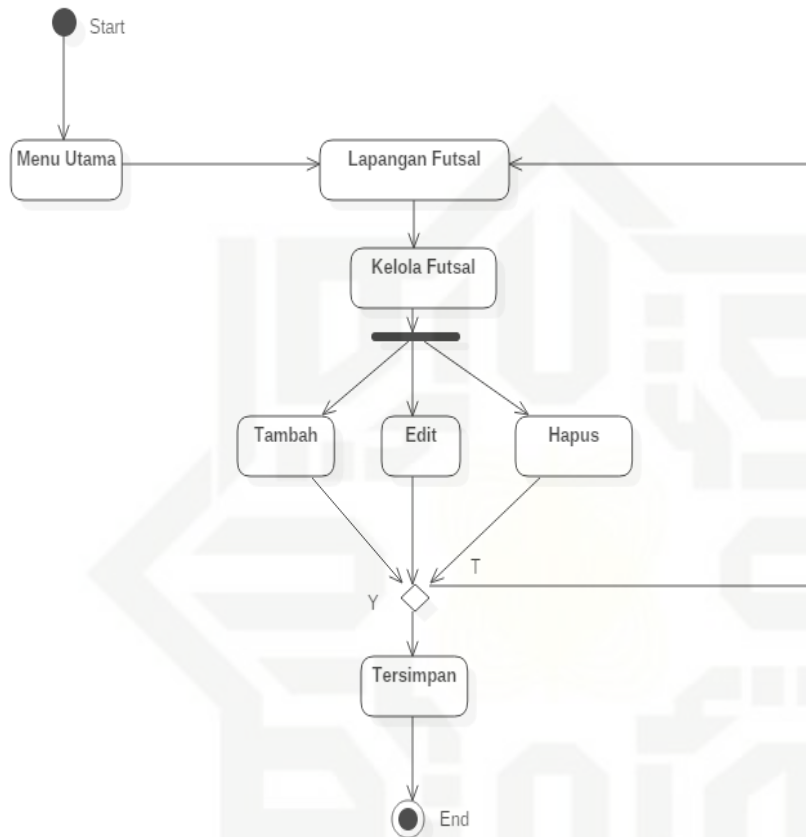


Gambar 4.5. *Activity Diagram Login Administrator*

Pada Gambar 4.5 merupakan *activity diagram login* pada sistem administrator. Admin memasukkan data di menu *login* untuk dapat masuk ke halaman utama sistem.

## 2. Activity Diagram Kelola Lapangan Administrator

Berikut adalah *Activity Diagram* kelola lapangan administrator yang bisa dilihat pada Gambar 4.6. di bawah ini.



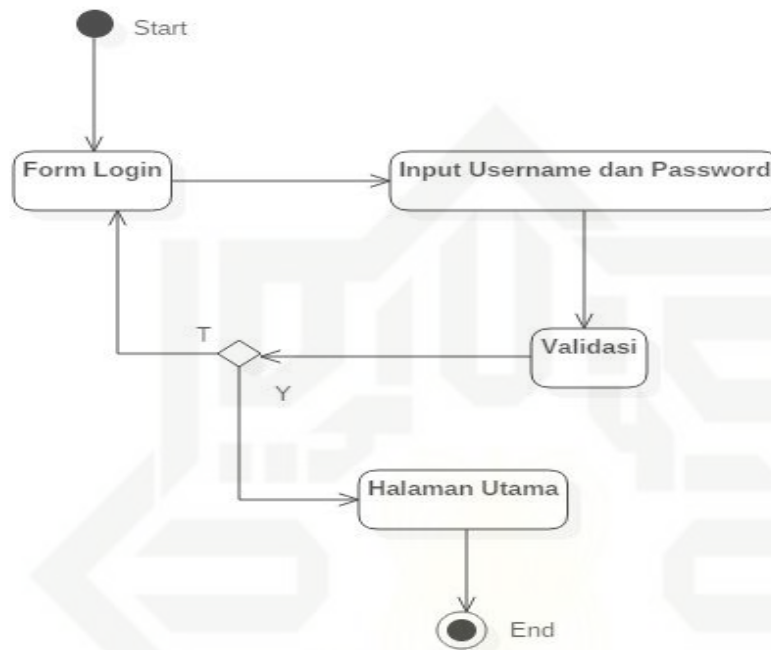
Gambar 4.6. *Activity Diagram* Kelola Lapangan Administrator

Pada Gambar 4.6 merupakan *activity diagram* kelola data lapangan pada sistem administrator. Admin masuk ke halaman administrator untuk dapat melakukan penambahan data, *edit* data dan hapus data lapangan futsal.

Untuk *activity diagram* administrator lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

### 3. Activity Diagram Login Admin Futsal

Berikut adalah *Activity Diagram login* admin futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.7. di bawah ini.

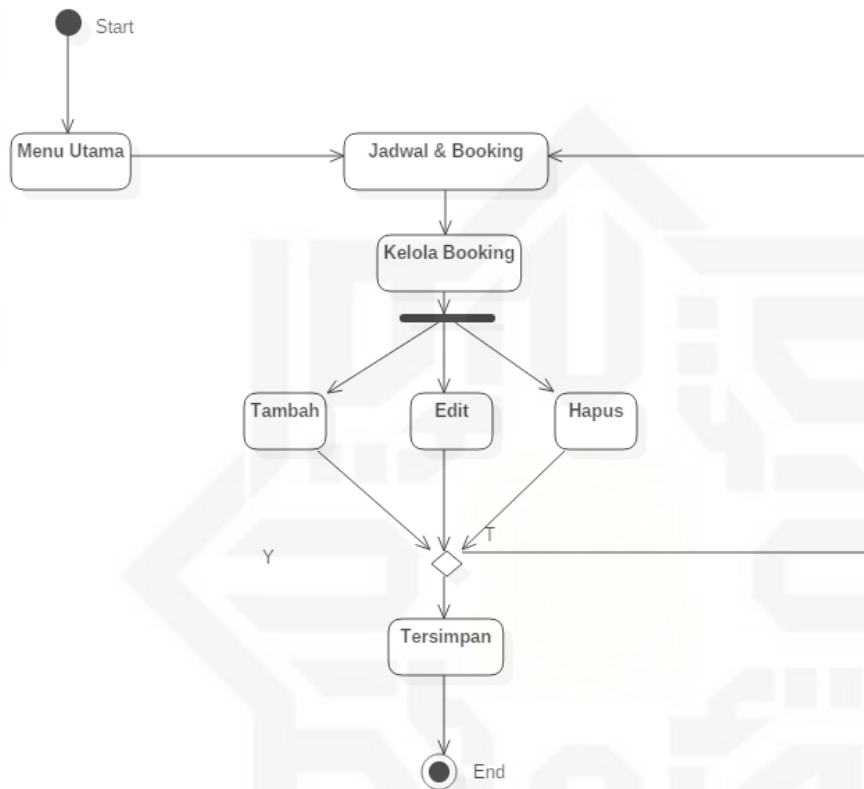


Gambar 4.7. Activity Diagram Login Admin Futsal

Pada Gambar 4.7 merupakan *activity diagram login* pada sistem admin. Admin memasukkan data di menu *login* untuk dapat masuk ke halaman utama sistem.

#### 4. Activity Diagram Kelola Jadwal dan Booking

Berikut adalah Activity Diagram Kelola jadwal dan Booking yang bisa dilihat pada Gambar 4.8. di bawah ini.



Gambar 4.8. Activity Diagram Kelola Jadwal dan Booking

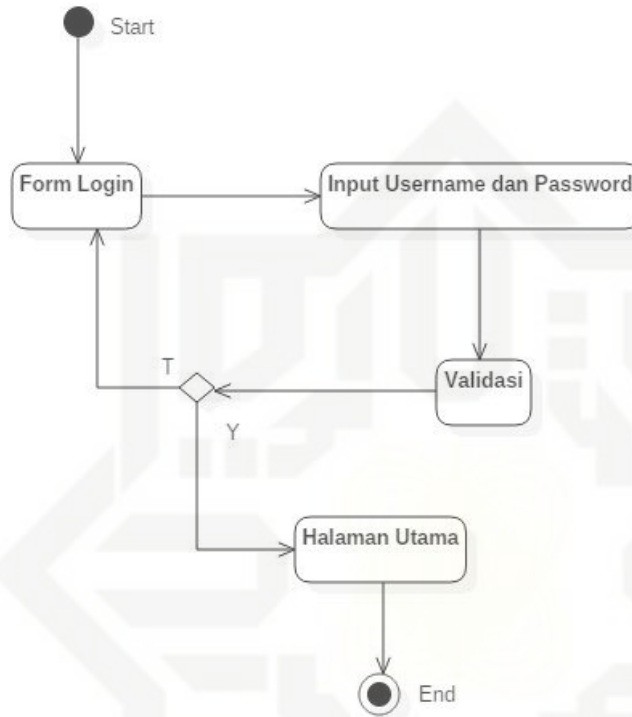
Pada Gambar 4.8 merupakan *activity diagram* kelola data jadwal dan *booking* pada sistem admin. Admin masuk ke halaman jadwal dan *booking* untuk dapat melakukan *input* data, *edit* data dan *delete* data jadwal dan *booking*.

Untuk *activity diagram* admin lapangan lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.



### 5. Activity Diagram Login Pimpinan Futsal

Berikut adalah Activity Diagram login pimpinan futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.9. di bawah ini.

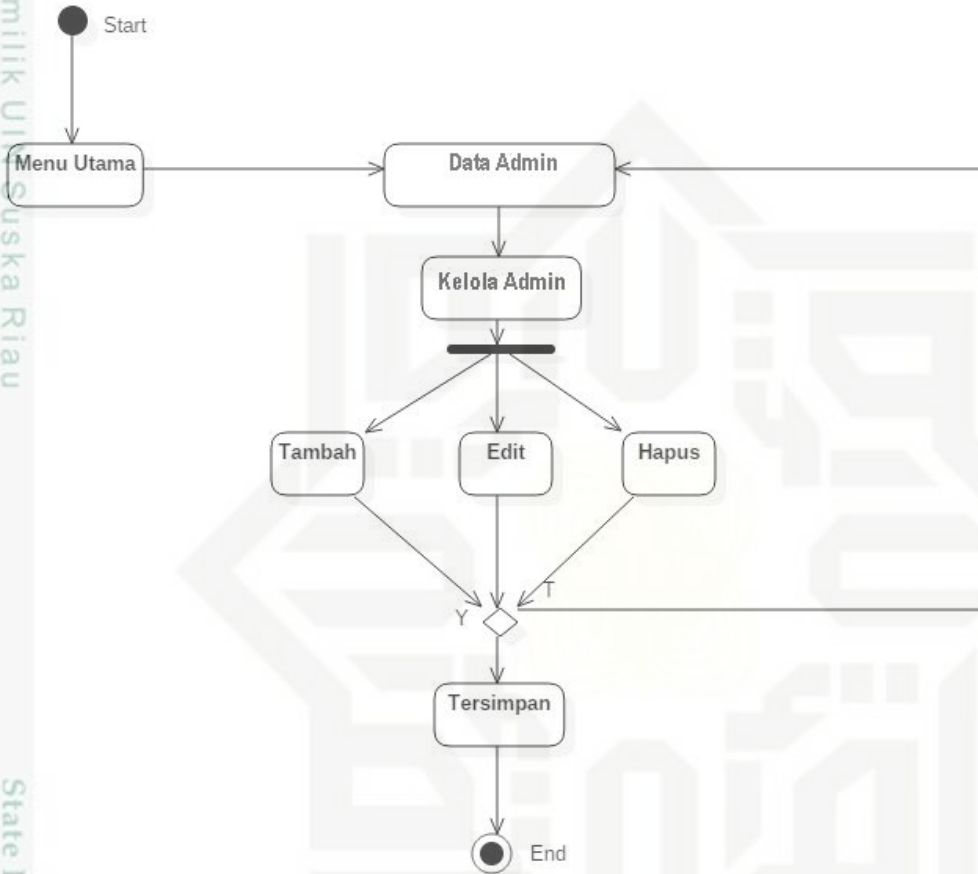


Gambar 4.9. Activity Diagram Login Pimpinan.

Pada Gambar 4.9 merupakan *activity diagram login* pada sistem pimpinan. pimpinan memasukkan data di menu *login* untuk dapat masuk ke halaman utama sistem.

6. *Activity Diagram* Kelola Admin Pimpinan.

Berikut adalah *Activity Diagram* kelola admin futsal oleh pimpinan yang bisa dilihat pada Gambar 4.10 di bawah ini.

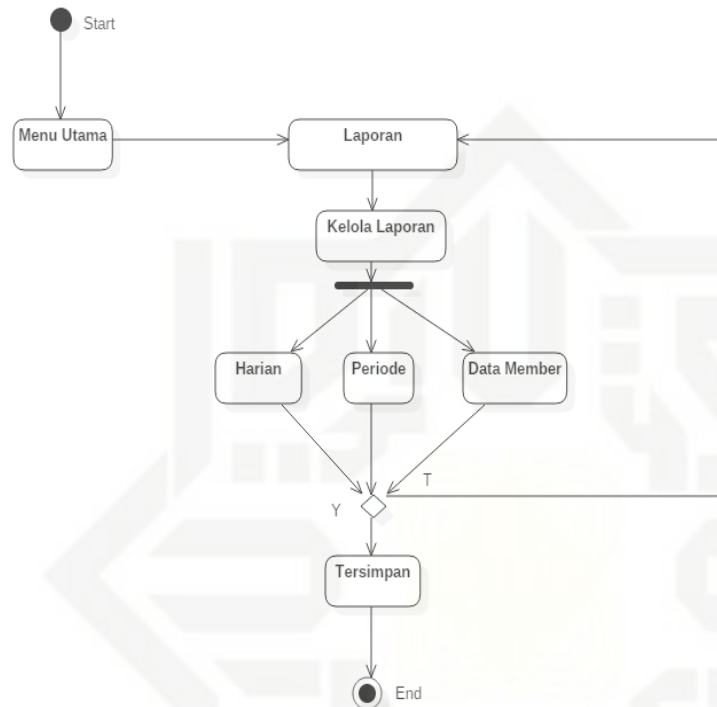


Gambar 4.10 *Activity Diagram* Kelola Admin Pimpinan.

Pada Gambar 4.10 merupakan *activity diagram* kelola admin pada sistem pimpinan. pimpinan masuk ke halaman admin untuk dapat melakukan *input*, *edit* dan *delete* admin lapangan futsal.

7. *Activity Diagram* Laporan Pimpinan Futsal.

Berikut adalah *Activity Diagram* Laporan pimpinan Futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.11 di bawah ini.



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Laporan Pimpinan Futsal.

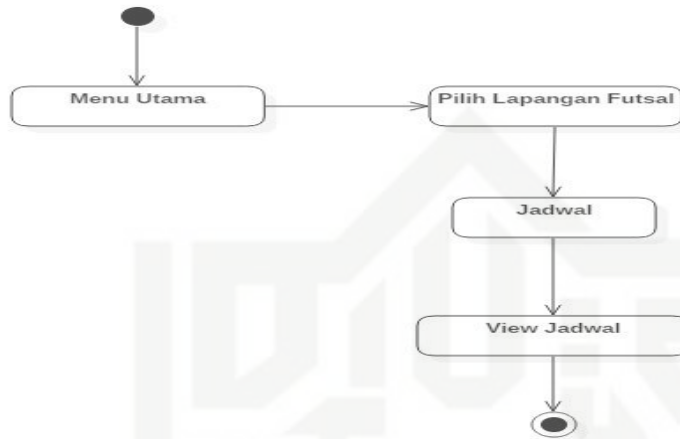
Pada Gambar 4.11 merupakan *activity diagram* kelola laporan pada sistem pimpinan. Pimpinan masuk ke halaman laporan untuk dapat melihat data laporan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

### 8. Activity Diagram View Jadwal

Berikut adalah *Activity Diagram view* jadwal Futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.12. di bawah ini.

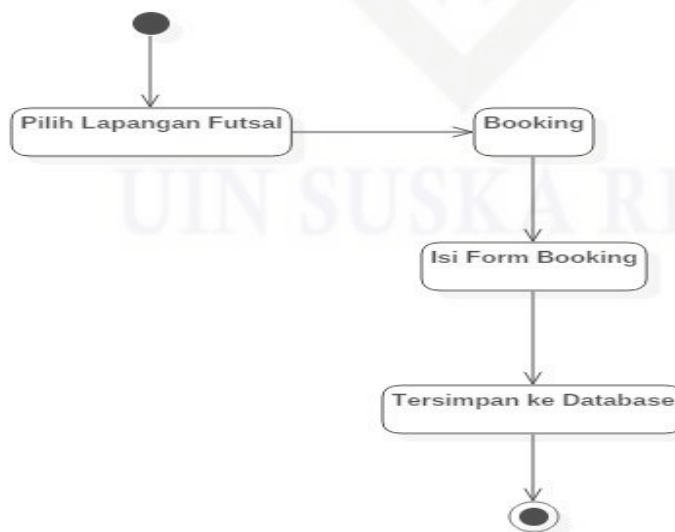


Gambar 4.12. *Activity Diagram View* Jadwal

Pada Gambar 4.12 merupakan *activity diagram view* jadwal pada sistem pelanggan. Pelanggan masuk ke halaman jadwal untuk dapat melihat data jadwal lapangan futsal.

### 9. Activity Diagram Booking

Berikut adalah *Activity Diagram booking* Futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.13. di bawah ini.



Gambar 4.13. *Activity Diagram Booking* Futsal

Pada Gambar 4.13 merupakan *activity diagram booking* futsal pada sistem pelanggan. Pelanggan masuk ke halaman *booking* untuk dapat melakukan *booking* lapangan futsal.

Untuk *activity diagram* pengguna lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

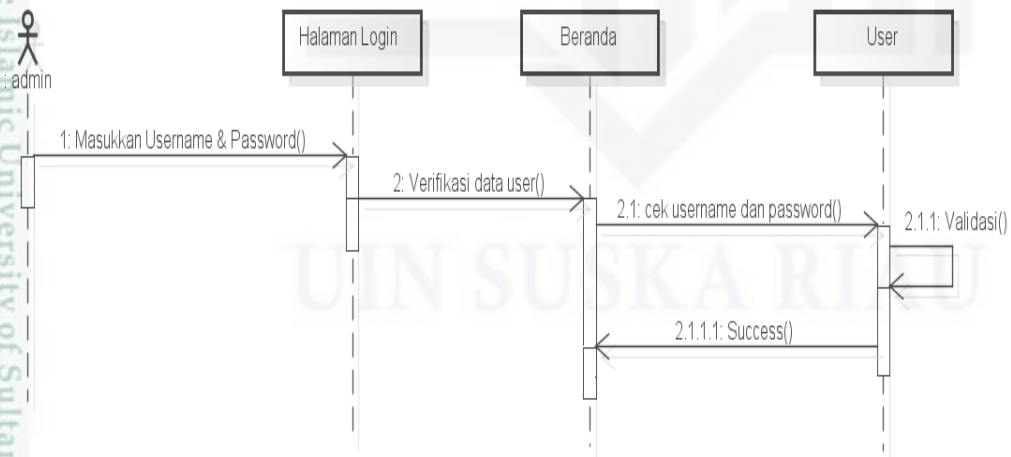
#### 4.3.4. Sequence Diagram

Diagram *sequence* merupakan salah satu diagram *interaction* yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan *message* (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Obyek-obyek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

Berikut adalah *sequence diagram* dari sistem yang akan dibuat yang dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.

##### 1. Sequence Diagram Login Administrator

Berikut adalah *Sequence diagram Login* administrator yang bisa dilihat pada Gambar 4.14. di bawah ini.

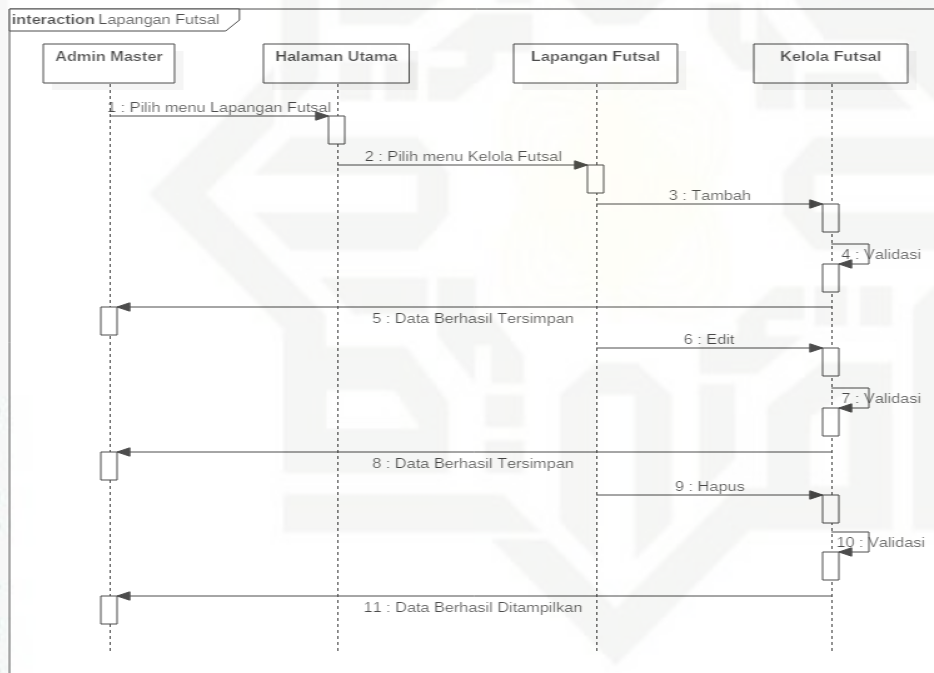


Gambar 4.14. *Sequence Diagram Login* Administrator

Gambar 4.14 adalah gambar *sequence diagram login* administrator, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah administrator. Hal yang dilakukan pertama kali untuk *login* adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman *login*. Kemudian aktor memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem memverifikasi data. Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan memuat halaman utama atau beranda.

## 2. Sequence Diagram Kelola Data Lapangan Futsal

Berikut adalah *Sequence diagram* Kelola Data Lapangan Futsal administrator yang bisa dilihat pada Gambar 4.15. di bawah ini.

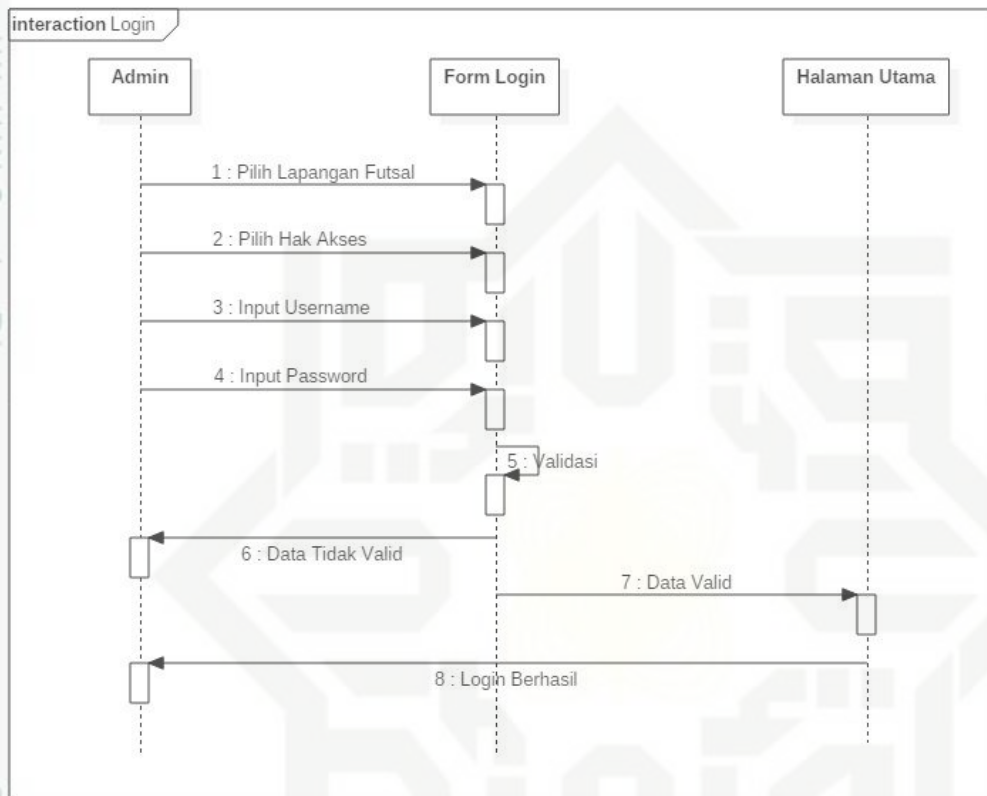


Gambar 4.15. *Sequence Diagram* Kelola Data Lapangan Futsal Administrator

Gambar 4.15 adalah gambar *sequence diagram* kelola data lapangan futsal administrator, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah administrator. Hal yang dilakukan pertama kali setelah *login* adalah pilih menu lapangan futsal dan pilih menu kelola lapangan futsal. Kemudian aktor melakukan *input*, *edit* dan *delete* data, kemudian sistem memverifikasi data. Setelah selesai maka perubahan akan tersimpan. Untuk *sequence diagram* administrator lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

### 3. Sequence Diagram Login Admin Futsal

Berikut adalah *Sequence diagram Login* admin futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.16. di bawah ini.

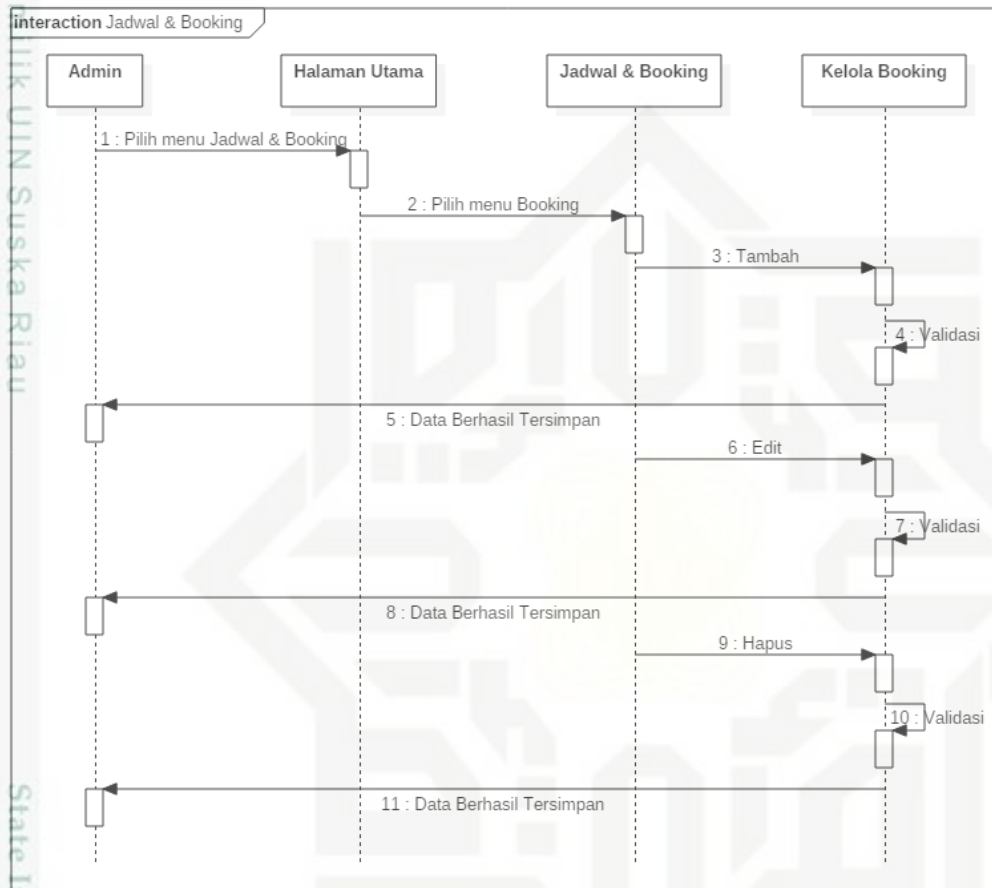


Gambar 4.16. *Sequence Diagram Login Admin Futsal*

Gambar 4.16 adalah gambar *sequence diagram login* admin futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah admin futsal. Hal yang dilakukan pertama kali untuk *login* adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman *login*. Kemudian aktor memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem memverifikasi data. Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan memuat halaman utama atau beranda.

#### 4. *Sequence Diagram* Kelola Jadwal dan *Booking* Admin Futsal

Berikut adalah *Sequence diagram* kelola jadwal dan *booking* admin futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.17. di bawah ini.



Gambar 4.17. *Sequence Diagram* Kelola Jadwal dan *Booking* Admin Futsal

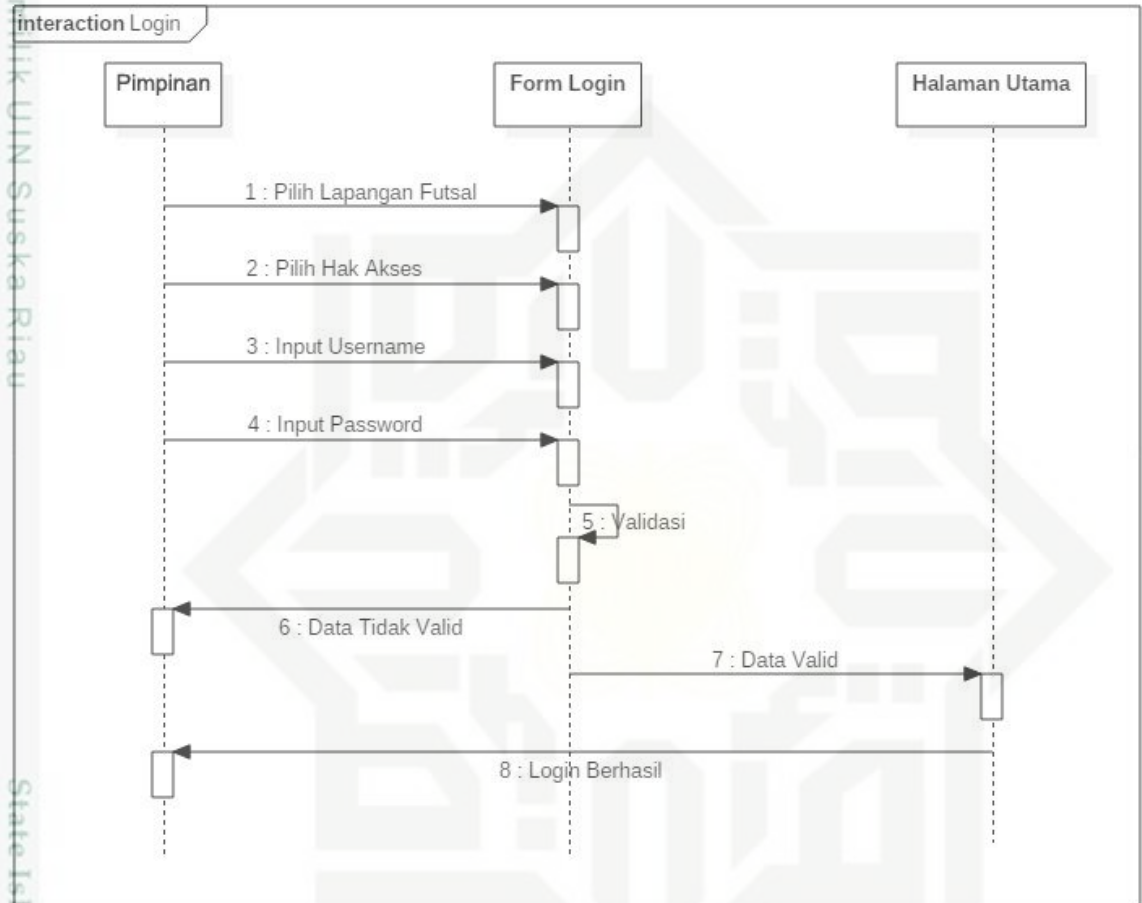
Gambar 4.17 adalah gambar *sequence diagram* kelola jadwal dan *booking* admin futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah admin futsal. Hal yang dilakukan pertama kali adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman utama sistem. Kemudian aktor memilih menu jadwal dan *booking* lalu mengelola data jadwal dan *booking*, kemudian sistem memverifikasi data. Setelah selesai maka data akan tersimpan.

Untuk *sequence diagram* admin lapangan lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.



### 5. Sequence Diagram Login Pimpinan Futsal

Berikut adalah *Sequence diagram Login* pimpinan futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.18. di bawah ini

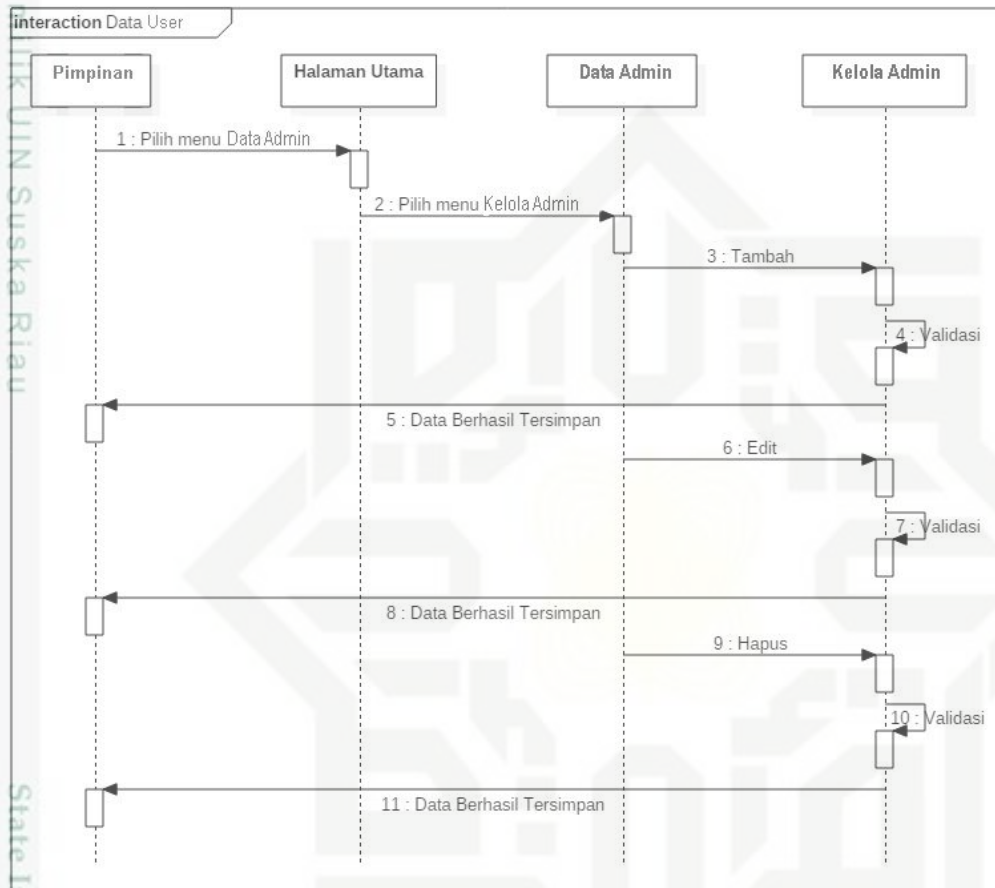


Gambar 4.18. *Sequence Diagram Login* Pimpinan Futsal

Gambar 4.18 adalah gambar *sequence diagram login* pimpinan futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah pimpinan futsal. Hal yang dilakukan pertama kali untuk *login* adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman *login*. Kemudian aktor memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem memverifikasi data. Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan memuat halaman utama atau beranda.

## 6. Sequence Diagram Kelola Data Admin Pimpinan Futsal

Berikut adalah *Sequence diagram* kelola data admin pimpinan futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.19 di bawah ini.

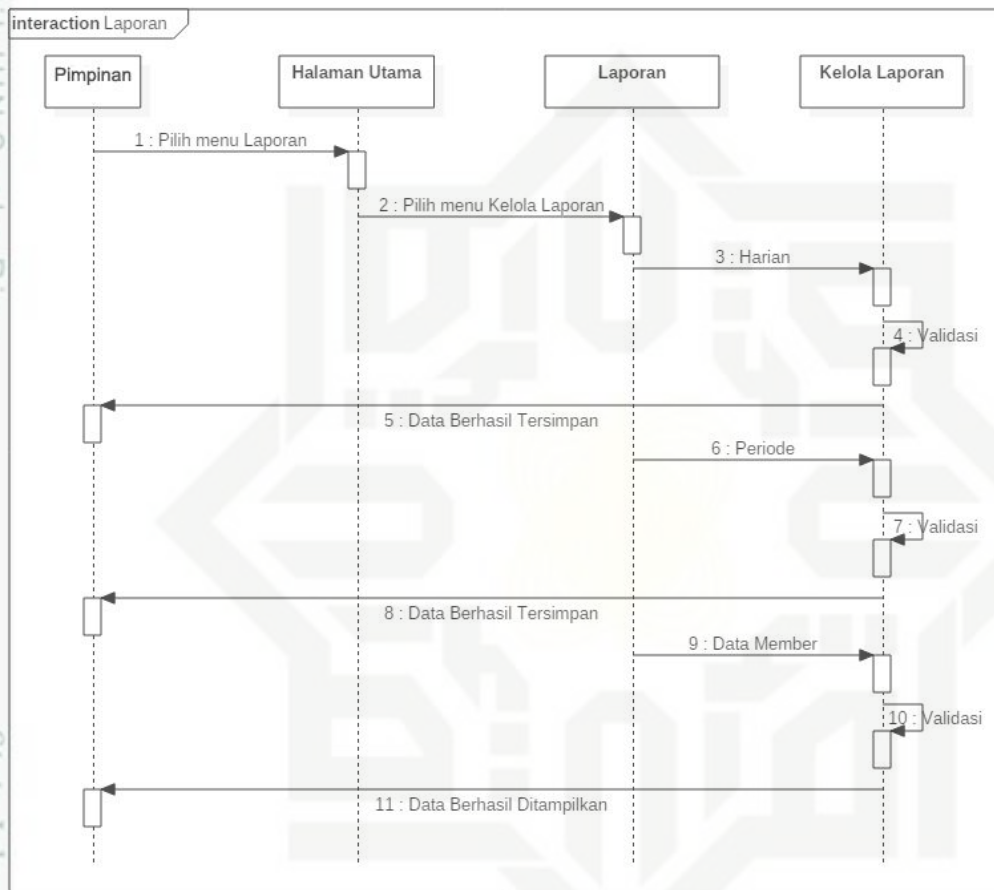


Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Kelola Data Admin Pimpinan Futsal

Gambar 4.19 adalah gambar *sequence diagram* kelola data admin pimpinan futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah pimpinan futsal. Hal yang dilakukan pertama kali adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman utama sistem. Kemudian aktor memilih menu data admin, lalu mengelola data admin, kemudian sistem memverifikasi data. Setelah selesai maka data akan tersimpan.

### 7. *Sequence Diagram* Kelola Laporan Pimpinan Futsal

Berikut adalah *Sequence diagram* kelola laporan admin futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.20 di bawah ini.

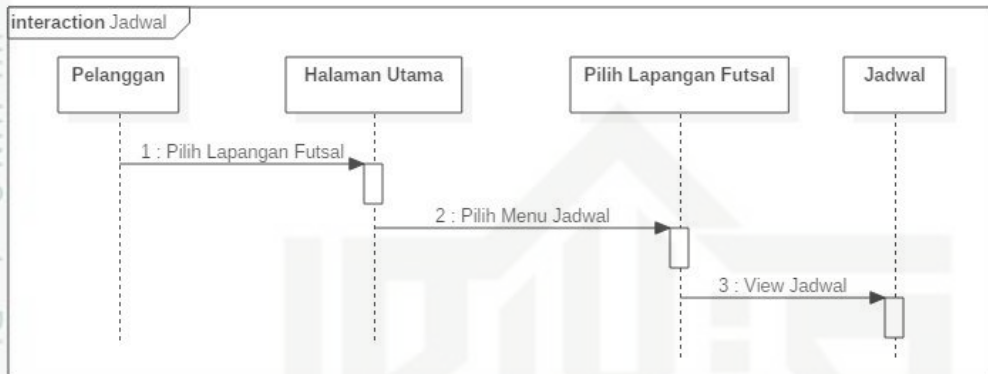


Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Kelola Laporan Pimpinan Futsal

Gambar 4.20 adalah gambar *sequence diagram* kelola member pimpinan futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah pimpinan futsal. Hal yang dilakukan pertama kali adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman utama sistem. Kemudian aktor memilih menu data lapangan, lalu mengelola data lapangan, kemudian sistem memverifikasi data. Setelah selesai maka data akan tersimpan.

### 8. Sequence Diagram View Jadwal

Berikut adalah *Sequence Diagram* view jadwal Futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.21. di bawah ini.

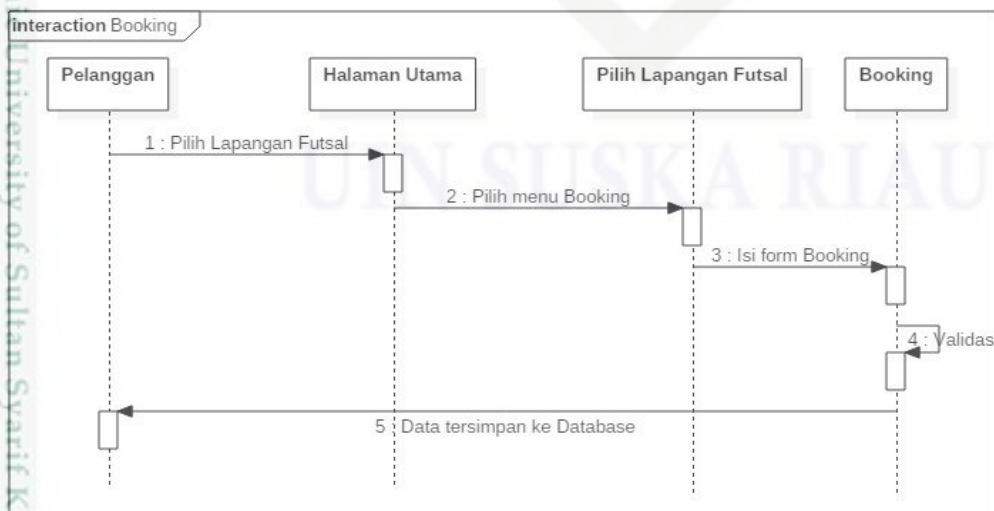


Gambar 4.21. *Sequence Diagram* View Jadwal

Gambar 4.21 adalah gambar *sequence diagram* view jadwal pelanggan futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah pelanggan futsal. Hal yang dilakukan pertama kali adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman utama sistem. Kemudian aktor memilih menu jadwal untuk melihat jadwal.

### 9. Sequence Diagram Booking

Berikut adalah *Sequence Diagram* booking Futsal yang bisa dilihat pada Gambar 4.22. di bawah ini.

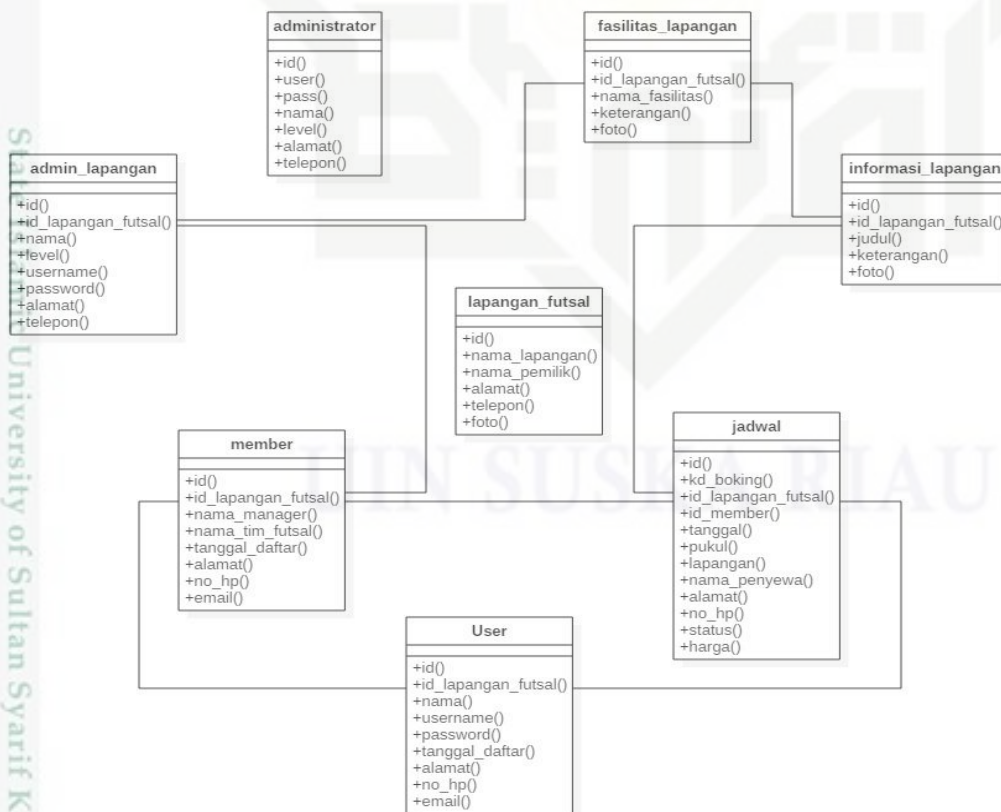


Gambar 4.22. *Sequence Diagram* Booking

Gambar 4.22 adalah gambar *sequence diagram booking* pelanggan futsal, aktor yang berhak melakukan kegiatan ini adalah pelanggan futsal. Hal yang dilakukan pertama kali adalah dengan menjalankan sistem, yang secara otomatis akan menampilkan halaman utama sistem. Kemudian aktor memilih menu *booking* untuk melakukan *booking* lapangan futsal. Untuk *sequence diagram* pengguna lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

### 4.3.5. Class Diagram

*Class Diagram* adalah diagram yang menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem informasi pelayanan pelanggan dan hubungannya secara logika. *Class Diagram* ini menggambarkan struktur statis dari sistem. *Class diagram* yang dibuat pada tahap desain merupakan deskripsi lengkap dari kelas-kelas yang ditangani oleh sistem, dimana masing-masing kelas telah dilengkapi dengan atribut dan operasi yang diperlukan. *Class diagram* sistem informasi pelayanan pelanggan berbasis web akan dijelaskan pada Gambar 4.23 di bawah ini.



Gambar 4.23. *Class Diagram* Sistem Usulan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut keterangan dari Gambar 4.23 *class diagram* sistem usulan yang dapat dilihat pada Tabel 4.19 di bawah ini:

Tabel 4.19. Keterangan *Class Diagram* Sistem Usulan

No	Informasi	Keterangan
1	Nama <i>Database</i>	futsal_pekanbaru
2	Nama Tabel/ <i>File</i>	admin_lapangan administrator fasilitas_lapangan informasi_lapangan jadwal lapangan_futsal member <i>user</i>

#### 4.3.6. Perancangan *Database*

*Database* merupakan komponen dasar dari sebuah sistem informasi dan pengembangan. *Database* (Perancangan basis data) yaitu perancangan yang terdiri atas pembuatan tabel yang didalamnya terdiri dari *field* data dan *field* kunci yang berdasarkan permasalahan awal. Perancangan *database* sistem usulan dapat dilihat pada Tabel 4.20 sampai Tabel 4.27 di bawah ini.

1. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : admin\_lapangan  
*Field* Kunci : *id*

Tabel 4.20. Tabel *Database* admin\_lapangan.

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Panjang	Default	Keterangan
id	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	( <i>primary key</i> )
id_lapangan_futsal	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	
nama	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
level	<i>enum</i> (' <i>admin</i> ', ' <i>pimpinan</i> ')	-	<i>not null</i>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.20. Tabel *Database* admin\_lapangan (Lanjutan).

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<i>username</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
<i>password</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
<i>alamat</i>	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	
<i>telepon</i>	<i>Char</i>	15	<i>not null</i>	

2. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : administrator  
 Field Kunci : *id*

Tabel 4.21. Tabel *Database* administrator.

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<i>id</i>	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	( <i>primary key</i> )
<i>user</i>	<i>Varchar</i>	15	<i>not null</i>	
<i>password</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
<i>nama</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
<i>level</i>	<i>Varchar</i>	15	<i>not null</i>	
<i>alamat</i>	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	
<i>telepon</i>	<i>Char</i>	15	<i>not null</i>	

3. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : fasilitas\_lapangan  
 Field Kunci : *id*

Tabel 4.22. Tabel *Database* fasilitas\_lapangan.

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<i>id</i>	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	( <i>primary key</i> )
<i>id_lapangan_futsal</i>	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	
<i>nama_fasilitas</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
<i>keterangan</i>	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	
<i>foto</i>	<i>Varchar</i>	25	<i>not null</i>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : informasi\_lapangan  
*Field* Kunci : *id*

Tabel 4.23. Tabel *Database* informasi\_lapangan.

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Panjang	<i>Default</i>	Keterangan
id	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	( <i>primary key</i> )
id_lapangan_futsal	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	
judul	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
keterangan	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	
foto	<i>Varchar</i>	25	<i>not null</i>	

5. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : jadwal  
*Field* Kunci : *id*

Tabel 4.24. Tabel *Database* jadwal.

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Panjang	<i>Default</i>	Keterangan
id	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	( <i>primary key</i> )
kd_booking	<i>Char</i>	10	<i>not null</i>	
id_lapangan_futsal	<i>Char</i>	7	<i>not null</i>	
id_member	<i>Char</i>	7	<i>not null</i>	
id_user	<i>Char</i>	7	<i>not null</i>	
tanggal	<i>Date</i>	-	<i>not null</i>	
pukul	<i>Char</i>	15	<i>not null</i>	
lapangan	<i>enum</i> ( <i>'lapangan 1'</i> , <i>'lapangan 2'</i> )	-	<i>not null</i>	
nama penyewa	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
alamat	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.24. Tabel *Database* jadwal (Lanjutan).

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
no_hp	<i>Char</i>	15	<i>not null</i>	
status	<i>enum</i> ( <i>'member'</i> , <i>'reguler'</i> , <i>'konfirmasi'</i> )	-	<i>not null</i>	
harga	<i>Varchar</i>	100	<i>not null</i>	

6. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : lapangan\_futsal  
 Field Kunci : *id*

Tabel 4.25. Tabel *Database* lapangan\_futsal.

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
id	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	Kode ( <i>primary key</i> )
nama_lapangan	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
nama_pemilik	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
alamat	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	
telepon	<i>Char</i>	15	<i>not null</i>	
foto	<i>Text</i>	-	<i>not null</i>	

7. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Tabel : member  
 Field Kunci : *id*

Tabel 4.26. Tabel *Database* member.

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
id	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	Kode ( <i>primary key</i> )
id_lapangan_futsal	<i>Int</i>	7	<i>not null</i>	
nama_manager	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	
nama_tim_futsal	<i>Varchar</i>	50	<i>not null</i>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.26. Tabel *Database* member (Lanjutan).

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Keterangan
tanggal_daftar	Date	-	not null	
alamat	Text	-	not null	
no_hp	Char	15	not null	
email	Varchar	50	not null	

8. Nama *Database* : futsal\_pekanbaru  
 Nama Field : user  
 Field Kunci : id

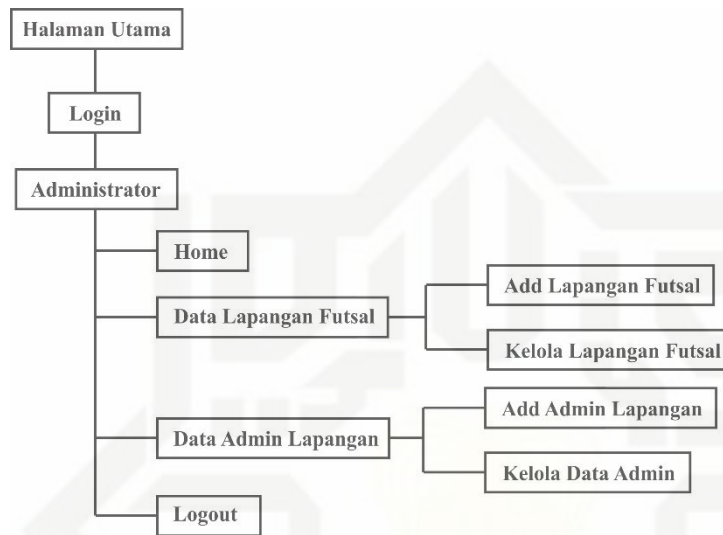
Tabel 4.27. Tabel *Database* user.

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Keterangan
id	Int	7	not null	Kode ( <i>primary key</i> )
id_lapangan_futsal	Int	7	not null	
nama	Varchar	50	not null	
username	Varchar	50	not null	
password	Varchar	50	not null	
tanggal_daftar	Date	-	not null	
alamat	Text	-	not null	
no_hp	Char	15	not null	
email	Varchar	50	not null	

### 4.3.7. Struktur Menu

Berikut adalah struktur menu dari sistem usulan Reservasi Futsal Pekanbaru.

#### 1. Struktur Menu Administrator



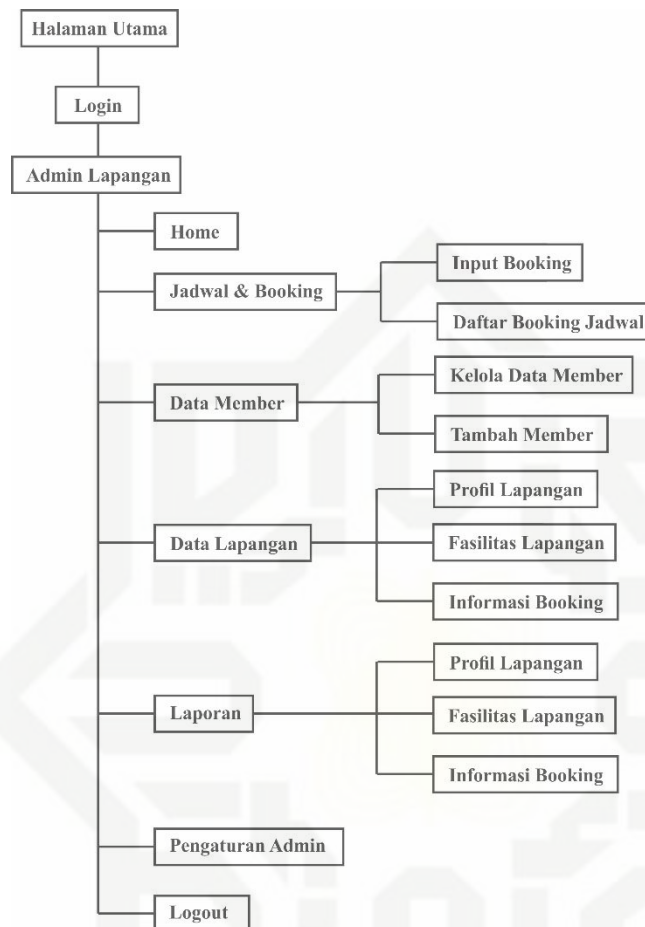
Gambar 4.24. Struktur Menu Administrator

Gambar 4.24 adalah struktur menu administrator pada sistem usulan reservasi futsal Pekanbaru. Penjelasan stuktur menu administrator dapat dilihat pada Tabel 4.28 di bawah:

Tabel 4.28 Tabel Penjelasan Struktur Menu Administrator.

Hak Akses	Keterangan
Administrator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Halaman <i>Home</i> Halaman awal sistem setelah administrator <i>login</i>.</li> <li>2. Kelola Lapangan. Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data lapangan futsal.</li> <li>3. Kelola Admin Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data admin futsal.</li> <li>4. <i>Sign Out</i> Menu untuk keluar dari sistem reservasi lapangan futsal.</li> </ol>

## 2. Struktur Menu Admin Lapangan



Gambar 4.25. Struktur Menu Admin Lapangan

Gambar 4.25 adalah struktur menu admin lapangan pada sistem usulan reservasi futsal Pekanbaru. Penjelasan stuktur menu admin lapangan dapat dilihat pada Tabel 4.29 di bawah:

Tabel 4.29 Tabel Penjelasan Struktur Menu Admin Lapangan.

Hak Akses	Keterangan
Admin Lapangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Halaman <i>Home</i> Halaman awal sistem setelah admin lapangan <i>login</i>.</li> <li>2. Kelola Jadwal dan <i>Booking</i>. Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data jadwal dan <i>booking</i> lapangan futsal.</li> <li>3. Kelola <i>User</i> Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data <i>user</i> futsal.</li> </ol>

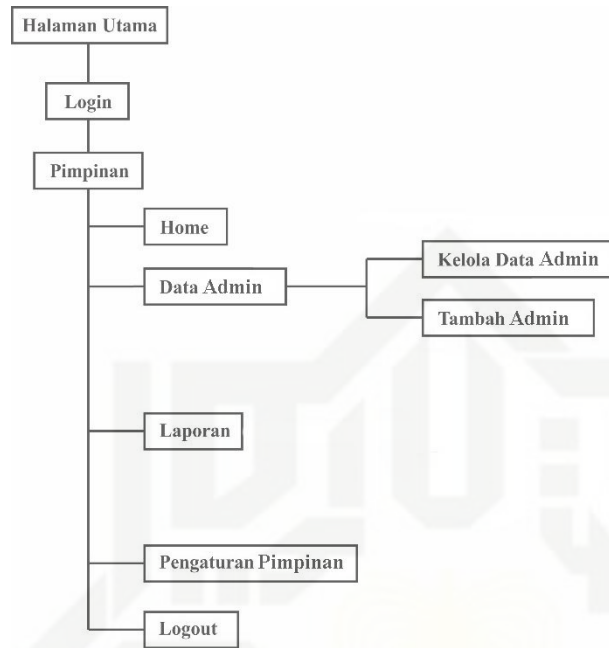
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel 4.29 Tabel Penjelasan Struktur Menu Admin Lapangan (Lanjutan).

Hak Akses	Keterangan
Admin Lapangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Halaman <i>Home</i> Halaman awal sistem setelah admin lapangan <i>login</i>.</li> <li>5. Kelola Jadwal dan <i>Booking</i>. Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data jadwal dan <i>booking</i> lapangan futsal.</li> <li>6. Kelola <i>User</i> Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data user futsal.</li> <li>7. Kelola Lapangan Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data lapangan futsal.</li> <li>8. Kelola Laporan Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data laporan.</li> <li>9. Kelola admin Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data admin futsal.</li> <li>10. <i>Sign Out</i> Menu untuk keluar dari sistem reservasi lapangan futsal.</li> </ol>

### 3. Struktur Menu Pimpinan



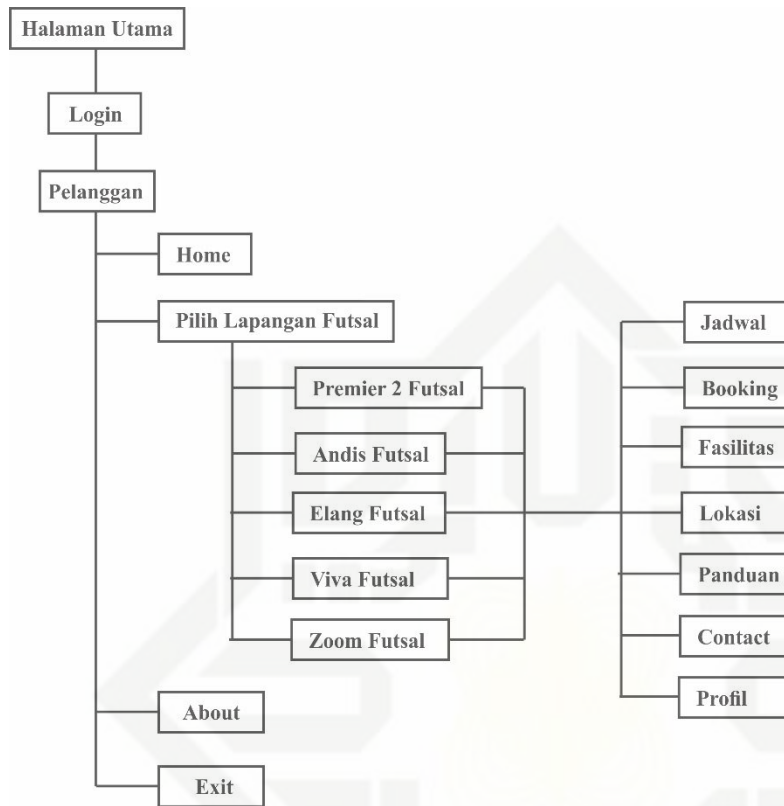
Gambar 4.26. Struktur Menu Pimpinan

Gambar 4.26 adalah struktur menu pimpinan pada sistem usulan reservasi futsal Pekanbaru. Penjelasan stuktur menu pimpinan dapat dilihat pada Tabel 4.30 dibawah:

Tabel 4.30 Tabel Penjelasan Struktur Menu Pimpinan.

Hak Akses	Keterangan
Pimpinan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Halaman <i>Home</i> Halaman awal sistem setelah pimpinan <i>login</i>.</li> <li>2. Kelola Laporan Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data laporan.</li> <li>3. Kelola admin Menu untuk menambah, meng-<i>edit</i>, dan menghapus data admin futsal.</li> <li>4. <i>Sign Out</i> Menu untuk keluar dari sistem.</li> </ol>

#### 4. Struktur Menu *User/Pelanggan*



Gambar 4.27. Struktur Menu *User/Pelanggan*

Gambar 4.27 adalah struktur menu pimpinan pada sistem usulan reservasi futsal Pekanbaru. Penjelasan stuktur menu pelanggan dapat dilihat pada Tabel 4.31 di bawah:

Tabel 4.31 Tabel Penjelasan Struktur Menu *User/Pelanggan*.

Hak Akses	Keterangan
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Halaman <i>Home</i> Halaman awal sistem pilih lapangan futsal.</li> <li>2. Jadwal Menu untuk pelanggan melihat data jadwal lapangan futsal.</li> <li>3. Booking Menu untuk pelanggan melakukan <i>booking</i> lapangan futsal.</li> <li>4. Fasilitas Menu untuk pelanggan melihat fasilitas lapangan futsal.</li> </ol>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel 4.31 Tabel Penjelasan Struktur Menu *User*/Pelanggan (Lanjutan).

Hak Akses	Keterangan
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Halaman <i>Home</i> Halaman awal sistem pilih lapangan futsal.</li> <li>6. Jadwal Menu untuk pelanggan melihat data jadwal lapangan futsal.</li> <li>7. <i>Booking</i> Menu untuk pelanggan melakukan <i>booking</i> lapangan futsal.</li> <li>8. Fasilitas Menu untuk pelanggan melihat fasilitas lapangan futsal.</li> <li>9. Lokasi Menu untuk pelanggan mengetahui lokasi lapangan futsal yang dituju.</li> <li>10. Panduan Menu panduan untuk pelanggan tentang langkah <i>booking</i> lapangan futsal.</li> <li>11. Kontak Menu untuk pelanggan melihat kontak dari lapangan futsal.</li> <li>12. Profil Menu untuk pelanggan mengetahui tentang profil lapangan futsal.</li> <li>13. <i>About</i> Menu untuk mengetahui informasi dari sistem reservasi lapangan futsal.</li> </ol>



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

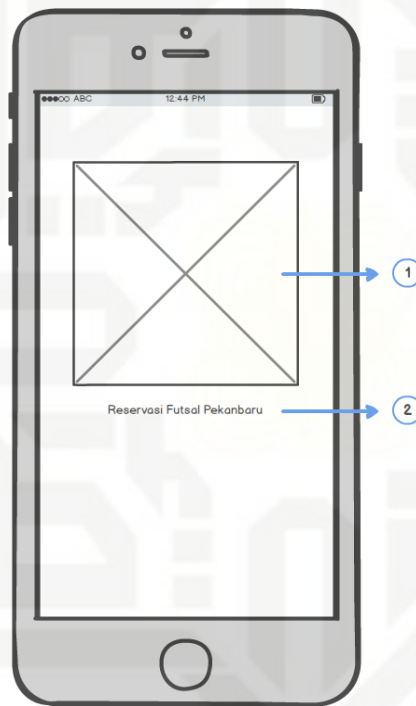
### 4.3.8. Prototype Sistem

Berikut adalah perancangan *prototype* aplikasi android pada sistem reservasi lapangan futsal *online* berbasis android.

#### 1. Prototype Android

##### a. Halaman Awal

Berikut tampilan *prototype* dari halaman awal pada aplikasi android yang bisa dilihat pada Gambar 4.28 di bawah ini.



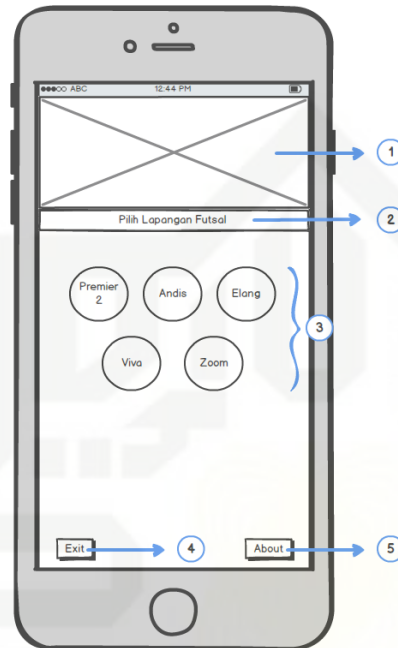
Gambar 4.28. Halaman Awal

Tabel 4.32. Keterangan Gambar Halaman Awal.

No	Nama	Keterangan
1	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 200px, <i>width</i> : 200px b. Tata letak <i>center</i>
2	Nama Sistem	a. Tata letak <i>center</i> b. <i>Font size</i> 14px c. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>

b. Halaman Pilih Lapangan Futsal

Berikut tampilan *prototype* dari halaman pilih lapangan futsal pada aplikasi android yang bisa dilihat pada Gambar 4.29 di bawah ini.



Gambar 4.29. Halaman Pilih Lapangan Futsal

Tabel 4.33. Keterangan Gambar Halaman Pilih Lapangan Futsal.

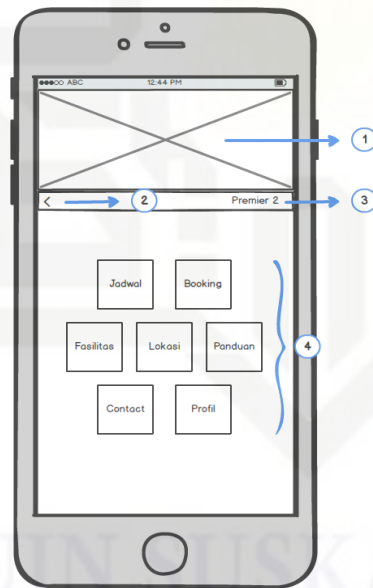
No	Nama	Keterangan
1	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 200px, <i>width</i> : 200px b. Tata letak <i>center</i>
2	Nama Sistem	a. Tata letak <i>center</i> b. <i>Font size</i> 14px c. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>
3	Button Menu Lapangan	a. Berfungsi untuk masuk ke menu lapangan futsal b. Tata letak <i>center</i> c. Model <i>button</i> d. <i>Button size</i> 260 x 34 e. <i>Font size</i> 14px f. <i>Font color</i> #ffffff g. <i>Background color</i> #5cb85c

Tabel 4.33. Keterangan Gambar Halaman Pilih Lapangan Futsal (Lanjutan).

No	Nama	Keterangan
4	<i>Button Exit</i>	a. Berfungsi untuk keluar dari aplikasi b. Tata letak <i>left</i> c. <i>Font size 14px</i> d. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>
5	<i>Button About</i>	a. Berfungsi untuk melihat informasi dari aplikasi b. Tata letak <i>right</i> c. <i>Font size 14px</i> d. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>

c. Halaman Menu Utama Lapangan Futsal

Berikut tampilan *prototype* dari halaman menu utama lapangan futsal pada aplikasi android yang bisa dilihat pada Gambar 4.30 di bawah ini.



Gambar 4.30. Halaman Menu Utama Lapangan Futsal

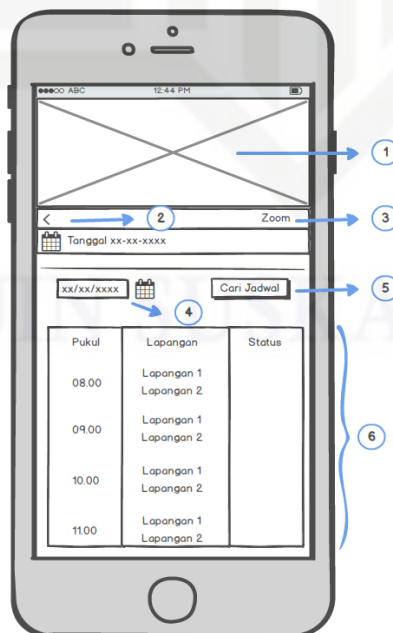
Gambar 4.30 merupakan perancangan *interface* halaman menu utama lapangan futsal pada aplikasi reservasi futsal Pekanbaru yang dapat diakses dari menu pilih lapangan futsal.

Tabel 4.34. Keterangan Gambar Halaman Menu Utama

No	Nama	Keterangan
1	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 200px, <i>width</i> : 200px b. Tata letak <i>center</i>
2	Button Back	a. Berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya b. Tata letak <i>left</i> c. <i>Font size</i> 14px d. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>
3	Nama Futsal	a. Tata letak <i>right</i> b. <i>Font size</i> 14px c. <i>Font color</i> #ffffff
4	Button Menu	a. Berfungsi untuk masuk ke setiap menu menu yang ada di lapangan futsal b. Tata letak <i>center</i> c. <i>Font size</i> 14px d. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>

d. Halaman Menu Jadwal Lapangan Futsal

Berikut tampilan *prototype* dari halaman menu jadwal lapangan futsal pada aplikasi android yang bisa dilihat pada Gambar 4.31 di bawah ini.



Gambar 4.31. Halaman Menu Jadwal Lapangan Futsal

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.31 merupakan perancangan *interface* halaman menu jadwal lapangan futsal pada aplikasi reservasi futsal Pekanbaru yang dapat diakses dari menu jadwal.

Tabel 4.35. Keterangan Gambar Halaman Jadwal

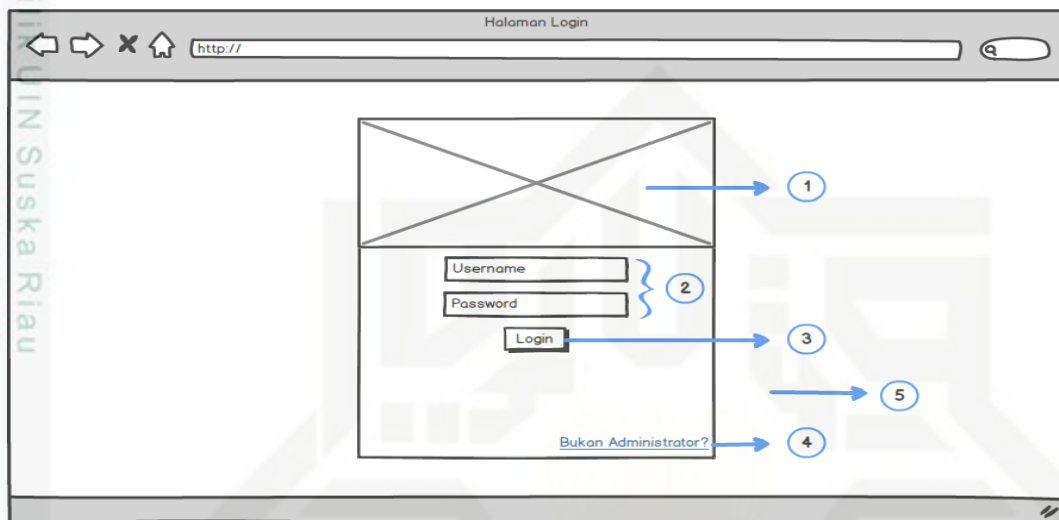
No	Nama	Keterangan
1	Icon atau Logo Aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ukuran <i>height</i>: 200px, <i>width</i>: 200px</li> <li>b. Tata letak <i>center</i></li> </ol>
2	Button Back	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya</li> <li>b. Tata letak <i>left</i></li> <li>c. <i>Font size</i> 14px</li> <li>d. Jenis tulisan <i>sans-serif</i></li> </ol>
3	Nama Futsal	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tata letak <i>right</i></li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. Jenis tulisan <i>sans-serif</i></li> </ol>
4	Tabel Tanggal	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 13px</li> <li>b. <i>Font color</i> #000000</li> <li>c. Tata letak <i>left</i></li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. <i>Background color</i> #f9f9f9</li> <li>f. Ukuran tabel <i>width</i> 1065px</li> </ol>
5	Button Cari Jadwal	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk mencari jadwal lapangan futsal yg kosong</li> <li>b. Tata letak <i>right</i></li> <li>c. <i>Font size</i> 14px</li> <li>d. Jenis tulisan <i>sans-serif</i></li> </ol>
6	Tabel Jadwal	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 13px</li> <li>b. <i>Font color</i> #000000</li> <li>c. Tata letak <i>left</i></li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. <i>Background color</i> #f9f9f9</li> <li>f. Ukuran tabel <i>width</i> 1065px</li> </ol>

Untuk *prototype* aplikasi android lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

## 2. Prototype Website

Berikut rancangan *prototype* website sistem reservasi futsal Pekanbaru yang dapat dilihat pada Gambar 4.32 sampai Gambar 4.43 di bawah ini.

### a. Login Administrator

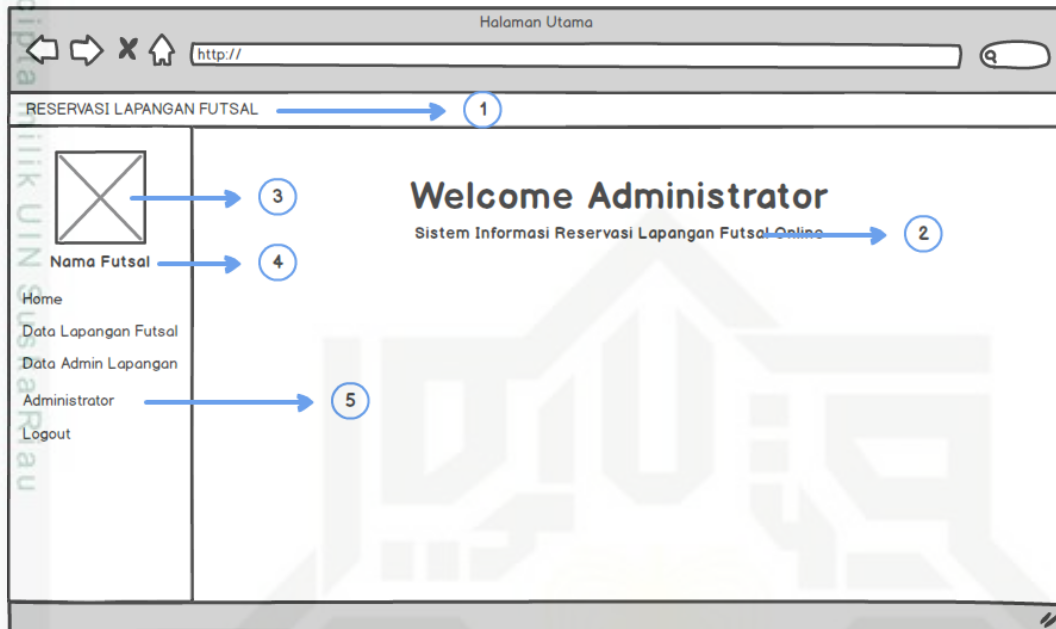


Gambar 4.32. *Prototype Login Administrator*

Tabel 4.36. Keterangan Gambar Halaman *Login Administrator*

No	Nama	Keterangan
1	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 200px, <i>width</i> : 200px b. Tata letak <i>center</i>
2	Form Input	a. Tata letak <i>center</i> b. Model <i>text input</i> c. Ukuran <i>text input</i> 260 x 34
3	Button Login	a. Berfungsi untuk masuk ke menu utama b. Tata letak <i>center</i> c. Model <i>button</i> d. <i>Button size</i> 260 x 34 e. <i>Font size</i> 14px f. <i>Font color</i> #ffffff g. <i>Background color</i> #5cb85c
4	Nama Sistem	a. Tata letak <i>center</i> b. <i>Font size</i> 14px c. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>
5	Background	a. Menggunakan tambahan <i>image</i>

b. Halaman Utama Administrator

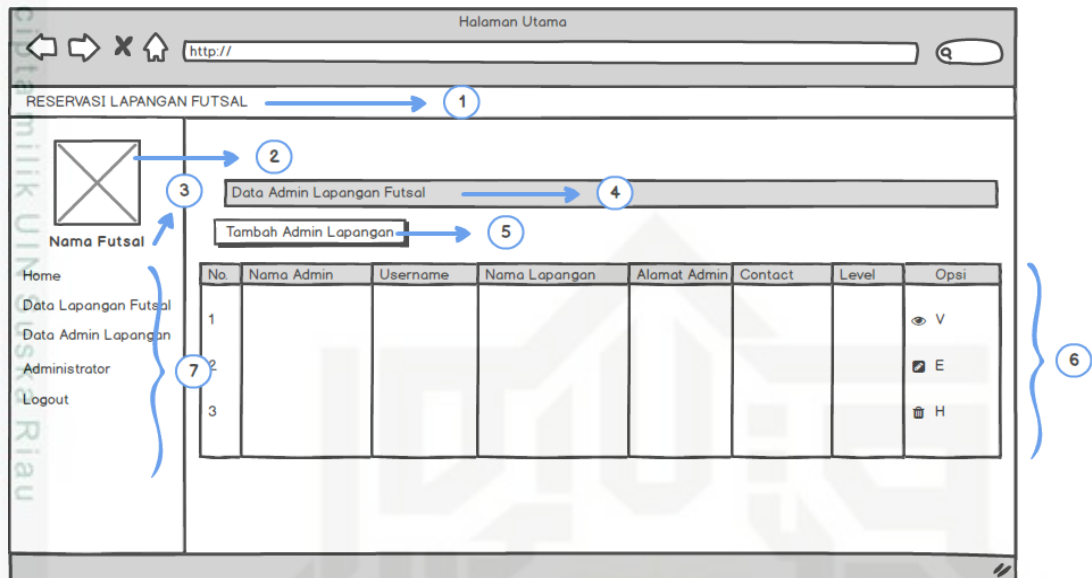


Gambar 4.33. Prototype Halaman Utama Administrator

Tabel 4.37. Keterangan Gambar Halaman Utama Administrator

No	Nama	Keterangan
1	Nama Sistem	a. <i>Font size</i> 20px b. <i>Font color</i> #f5f5f5 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. <i>Background color</i> #336036
2	Ucapan Selamat Datang	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. Ukuran form / tabel 1083 x 37
3	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 175px, <i>width</i> : 175px b. Tata letak <i>Center</i>
4	Nama Futsal	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i>
5	Menu Utama	a. Tata letak <i>left</i> b. <i>Font size</i> 13px c. <i>Font color</i> #000000 d. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36

### c. Halaman Menu Admin Lapangan Administrator



Gambar 4.34. *Prototype* Halaman Menu Admin Lapangan Administrator

Tabel 4.38. Keterangan Gambar Halaman Admin Lapangan Administrator

No	Nama	Keterangan
1	Nama Sistem	a. <i>Font size</i> 20px b. <i>Font color</i> #f5f5f5 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. <i>Background color</i> #336036
2	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 175px, <i>width</i> : 175px b. Tata letak <i>Center</i>
3	Nama Futsal	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i>
4	Nama Halaman	a. Tata letak <i>left</i> b. <i>Font size</i> 14px c. <i>Font color</i> #000000 d. Jenis tulisan <i>arial</i>
5	Button Tambah Admin Lapangan	a. Berfungsi untuk menambahkan admin lapangan b. <i>Font size</i> 14px c. <i>Font color</i> #000000 d. Jenis tulisan <i>arial</i> e. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36

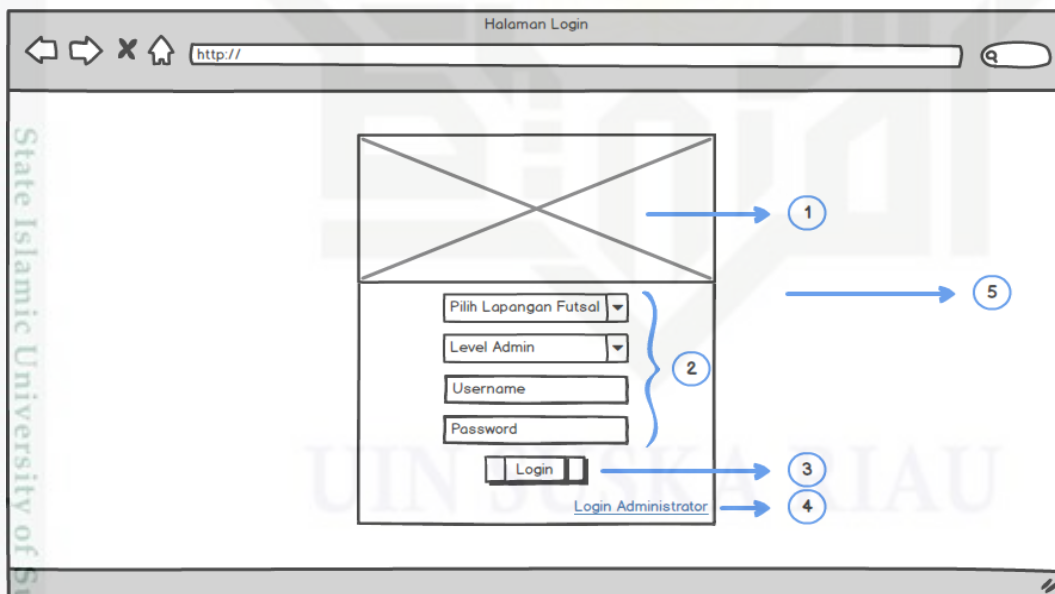


Tabel 4.38. Keterangan Gambar Halaman Admin Lapangan Administrator (Lanjutan).

No	Nama	Keterangan
6	Tabel Data	a. Tata letak <i>left</i> b. <i>Font size</i> 14px c. <i>Font color</i> #000000 d. Jenis tulisan <i>arial</i> e. <i>Background colour</i> #f9f9f9 f. Ukuran tabel <i>width</i> 1065px
7	Menu Utama	a. Tata letak <i>left</i> b. <i>Font size</i> 13px c. <i>Font color</i> #000000 d. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36

Untuk *prototype* halaman administrator lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

d. Halaman *Login Admin dan Pimpinan*

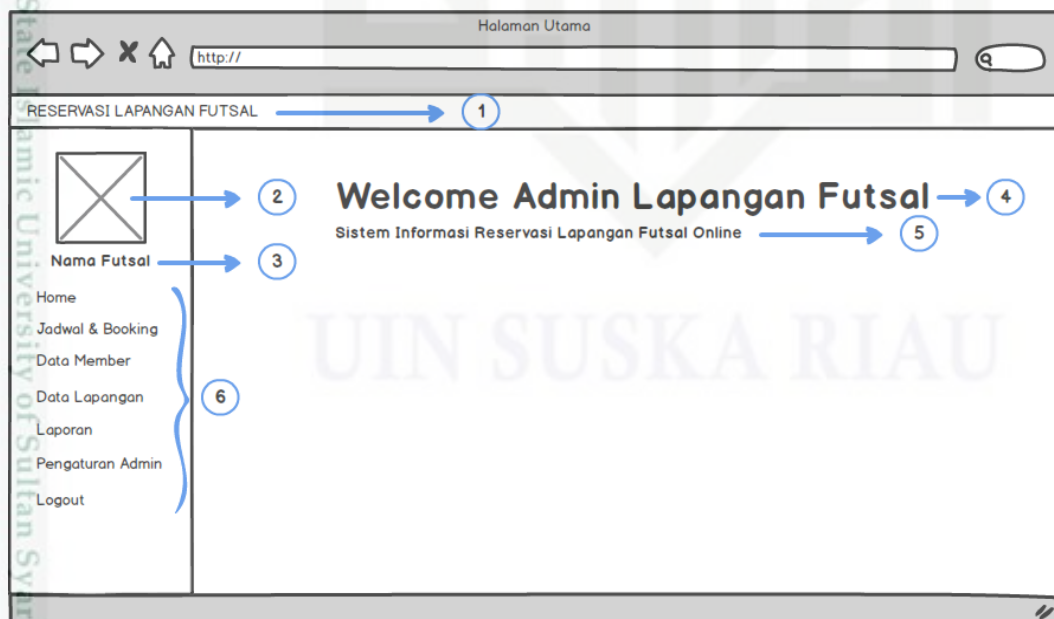


Gambar 4.35. *Prototype* Halaman *Login Admin dan Pimpinan*

Tabel 4.39. Keterangan Gambar Halaman *Login Admin dan Pimpinan*

No	Nama	Keterangan
1	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 200px, <i>width</i> : 200px b. Tata letak <i>center</i>
2	Form Input	a. Tata letak <i>center</i> b. Model <i>text input</i> c. Ukuran <i>text input</i> 260 x 34
3	Button Login	a. Berfungsi untuk masuk ke menu utama b. Tata letak <i>center</i> c. Model <i>button</i> d. <i>Button size</i> 260 x 34 e. <i>Font size</i> 14px f. <i>Font color</i> #ffffff g. <i>Background color</i> #5cb85c
4	Nama Sistem	a. Tata letak <i>center</i> b. <i>Font size</i> 14px c. Jenis tulisan <i>sans-serif</i>
5	Background	a. Menggunakan tambahan <i>image</i>

e. Halaman Utama Admin dan Pimpinan

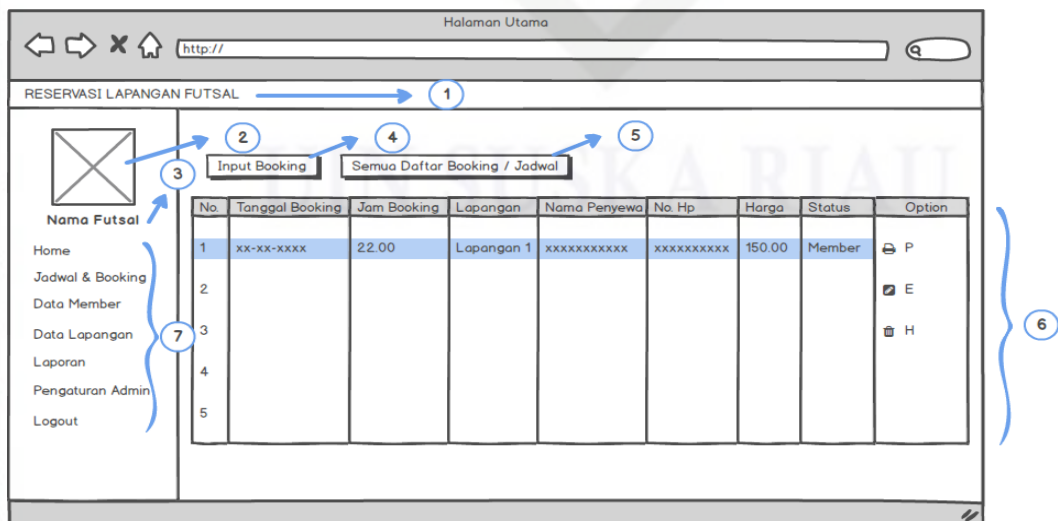


Gambar 4.36. *Prototype* Halaman Utama Admin dan Pimpinan

Tabel 4.40 Keterangan Gambar Halaman Utama Admin dan Pimpinan

No	Nama	Keterangan
1	Nama Sistem	a. <i>Font size</i> 20px b. <i>Font color</i> #f5f5f5 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. <i>Background color</i> #336036
2	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 175px, <i>width</i> : 175px b. Tata letak <i>Center</i>
3	Nama Futsal	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i>
4	Ucapan Selamat Datang	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. Ukuran form / tabel 1083 x 37
5	Nama Sistem	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i>
6	Menu Utama	a. Tata letak <i>left</i> b. <i>Font size</i> 13px c. <i>Font color</i> #000000 d. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36

f. Halaman Menu Jadwal dan *Booking* Admin



Gambar 4.37. Halaman Menu Jadwal dan *Booking* Admin

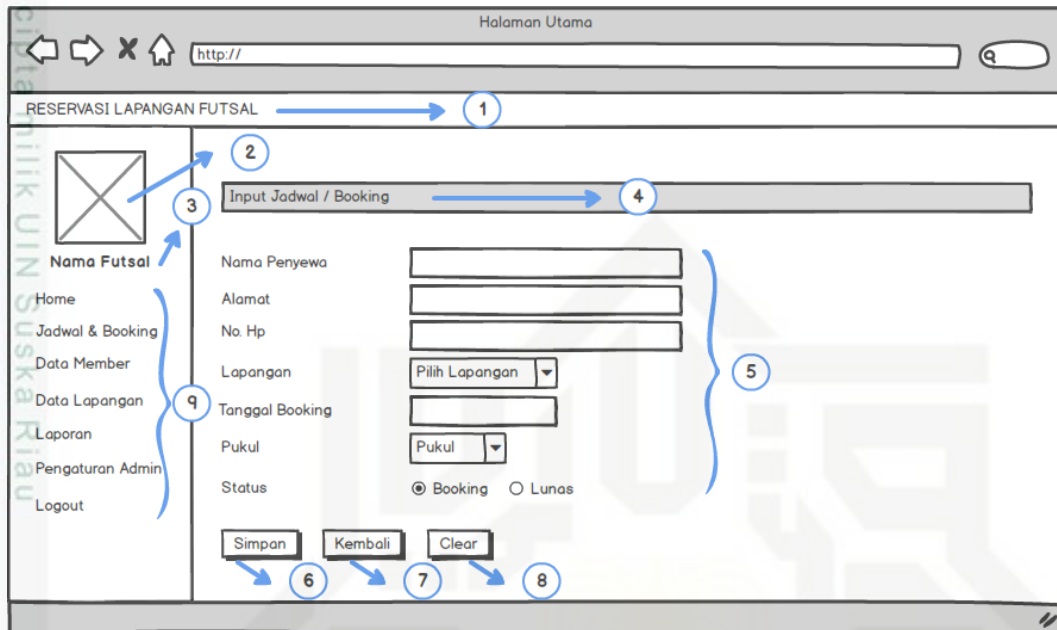
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel 4.41. Keterangan Gambar Halaman Jadwal dan *Booking* Admin

No	Nama	Keterangan
1	Nama Sistem	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 20px</li> <li>b. <i>Font color</i> #f5f5f5</li> <li>c. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>d. <i>Background color</i> #336036</li> </ol>
2	Icon atau Logo Aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ukuran <i>height</i>: 175px, <i>width</i>: 175px</li> <li>b. Tata letak <i>Center</i></li> </ol>
3	Nama Futsal	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 14px</li> <li>b. <i>Font color</i> #000000</li> <li>c. Jenis tulisan <i>arial</i></li> </ol>
4	Button <i>Input Booking</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk melakukan input data booking</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36</li> </ol>
5	Button <i>Daftar Booking/Jadwal</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk melihat daftar jadwal dan booking</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36</li> </ol>
6	Tabel Data	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tata letak <i>left</i></li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. <i>Background colour</i> #f9f9f9</li> <li>f. Ukuran tabel <i>width</i> 1065px</li> </ol>
7	Menu Utama	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tata letak <i>left</i></li> <li>b. <i>Font size</i> 13px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36</li> </ol>

g. Halaman Menu *Input Booking* Admin



Gambar 4.38. *Prototype* Halaman Menu *Input Booking* Admin

Tabel 4.42. Keterangan Gambar Halaman *Input Booking* Admin

No	Nama	Keterangan
1	Nama Sistem	a. <i>Font size</i> 20px b. <i>Font color</i> #f5f5f5 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. <i>Background color</i> #336036
2	Icon atau Logo Aplikasi	a. Ukuran <i>height</i> : 175px, <i>width</i> : 175px b. Tata letak <i>Center</i>
3	Nama Futsal	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i>
4	Nama Halaman	a. Tata letak <i>left</i> b. <i>Font size</i> 14px c. <i>Font color</i> #000000 d. Jenis tulisan <i>arial</i>
5	Form <i>Input Data</i>	a. <i>Font size</i> 14px b. <i>Font color</i> #000000 c. Jenis tulisan <i>arial</i> d. Ukuran <i>text input</i> 280x28

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

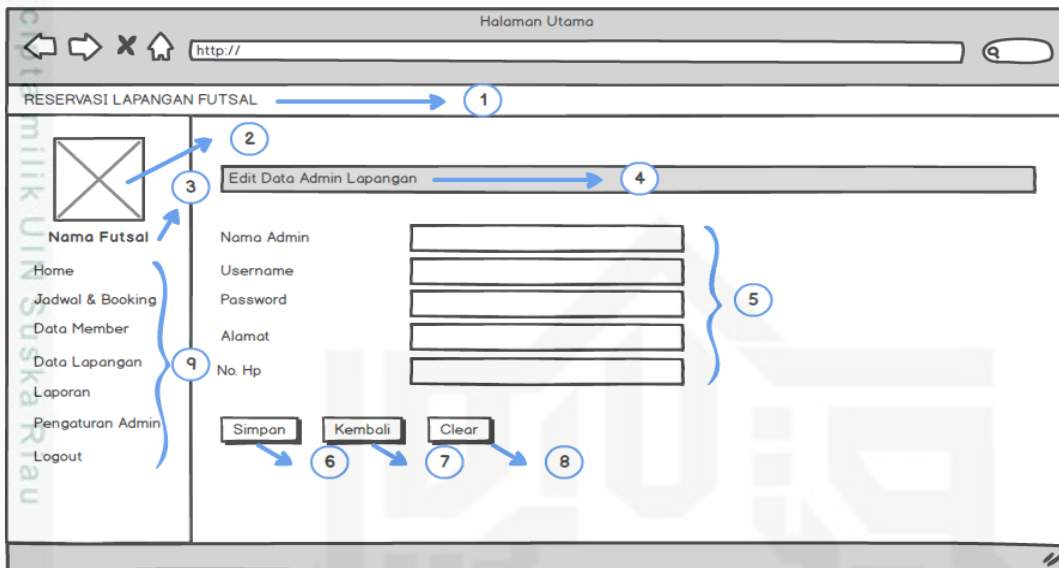
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Tabel 4.42. Keterangan Gambar Halaman *Input Booking Admin* (Lanjutan)

No	Nama	Keterangan
6	<i>Button Simpan</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk menyimpan data</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #ffffff</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Tata letak <i>text center</i></li> <li>f. <i>Background colour</i> #f9f9f9</li> </ol>
7	<i>Button Kembali</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #ffffff</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Tata letak <i>text center</i></li> <li>f. <i>Background colour</i> #f9f9f9</li> </ol>
8	<i>Button Clear</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk menghapus atau mengosongkan form yang telah diisi</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #ffffff</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Tata letak <i>text center</i></li> <li>f. <i>Background colour</i> #f9f9f9</li> </ol>
9	Menu Utama	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tata letak <i>left</i></li> <li>b. <i>Font size</i> 13px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36</li> </ol>

Untuk *prototype* halaman admin dan pimpinan lebih *detail* dan lengkapnya dapat dilihat pada Lampiran D.

### h. Halaman Menu *Edit Data Admin Lapangan Pimpinan*



Gambar 4.39 *Prototype* Halaman Menu *Edit Data Admin Lapangan Pimpinan*

Tabel 4.43 Keterangan Gambar Halaman *Edit Data Admin Lapangan Pimpinan*

No	Nama	Keterangan
1	Nama Sistem	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 20px</li> <li>b. <i>Font color</i> #f5f5f5</li> <li>c. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>d. <i>Background color</i> #336036</li> </ul>
2	Icon atau Logo Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ukuran <i>height</i>: 175px, <i>width</i>: 175px</li> <li>b. Tata letak <i>Center</i></li> </ul>
3	Nama Futsal	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 14px</li> <li>b. <i>Font color</i> #000000</li> <li>c. Jenis tulisan <i>arial</i></li> </ul>
4	Nama Halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tata letak <i>left</i></li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> </ul>
5	Form <i>Input</i> Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Font size</i> 14px</li> <li>b. <i>Font color</i> #000000</li> <li>c. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>d. Ukuran <i>text input</i> 280x28</li> </ul>
6	<i>Button</i> Simpan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk menyimpan data</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #ffffff</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Tata letak <i>text center</i></li> </ul>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 4.43 Keterangan Gambar Halaman *Edit* Data Admin Lapangan Admin dan Pimpinan (Lanjutan).

No	Nama	Keterangan
7	<i>Button</i> Kembali	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #ffffff</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Tata letak <i>text center</i></li> <li>f. <i>Background colour</i> #f9f9f9</li> </ol>
8	<i>Button</i> Clear	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berfungsi untuk menghapus atau mengosongkan form yang telah diisi</li> <li>b. <i>Font size</i> 14px</li> <li>c. <i>Font color</i> #ffffff</li> <li>d. Jenis tulisan <i>arial</i></li> <li>e. Tata letak <i>text center</i></li> <li>f. <i>Background colour</i> #f9f9f9</li> </ol>
9	Menu Utama	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tata letak <i>left</i></li> <li>b. <i>Font size</i> 13px</li> <li>c. <i>Font color</i> #000000</li> <li>d. Ukuran menu <i>button</i> 192 x 36</li> </ol>