

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN
BADMINTON BERBASIS *WEBSITE* PADA
GEDUNG OLAHRAGA RABBIT BENGKALIS**

*Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Studi Diploma III Jurusan Teknik Informatika*



Oleh:

ANNISA NANDA

6103211460

**PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
BERBASIS *WEBSITE* PADA GEDUNG OLAHRAGA
RABBIT BENGKALIS**

Oleh :


Annisa Nanda
6103211460


Telah diujikan dan dinyatakan lulus ujian laporan tugas akhir pada tanggal
17 Juli 2024 oleh tim penguji Program Studi Diploma III Teknik
Informatika


Pembimbing Utama


Wahyat, M.Kom
NIP. 19891126202012006

Bengkalis, 17 Juli 2024
Anggota Tim Penguji


Desi Amirullah, M.T
NIP. 198712092019031010


Lipantri Mashur Gulom, M.Kom
NIP. 198708122019031010


Muhammad Nasir, M.Kom
NIP. 198611062019031006

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika


Kasmawati, M.Kom
NIP. 1977060720140410001



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir ini dengan judul **APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON BERBASIS WEBSITE PADA GEDUNG OLAHRAGA RABBIT BENGKALIS** adalah asli hasil karya saya dan tidak terdapat karya yang pernah dilakukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya di Politeknik Negeri Bengkalis Jurusan Teknik Informatika dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan sumbernya dalam naskah dan dalam daftar pustaka.

Bengkalis, 17 Juli 2024



Annisa Nanda

6103211460

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Secara Sivitas akademik Politeknik Negeri Bengkalis, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Nanda
NIM : 6103211460
Program Studi : D-III Teknik Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya saya yang berjudul :

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON BERBASIS *WEBSITE* PADA GEDUNG OLAHRAGA RABBIT BENGKALIS

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis Berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pengakalan data (database). Merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencamtumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dibuat di : Bengkalis
Pada Tanggal : 14 Agustus 2024
Yang menyatakan,



(Annisa Nanda)

NIM.6103211460

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.

Keluarga Tercinta

Teruntuk Kedua Orangtua saya Ayah Junaidi dan Mama Mardiah, serta adik-adik saya yaitu Mutia Muhiroh dan Yumna Ramadhani, yang tiada hentinya selama ini memberi doa, semangat, nasihat, kasih sayang dan pengorbanan yang tak tergantikan hingga penulis selalu tegar menjalani setiap rintangan dan bisa menyelesaikan TA ini dengan baik.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Terima kasih untuk Bapak Wahyat, M.Kom sebagai dosen pembimbing saya, yang telah sabar membimbing dan selalu memberikan yang terbaik bagi mahasiswanya, memberikan waktu, pikiran untuk mengarahkan Tugas Akhir saya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Teman-Teman Seperjuangan Gelar

Terima kasih kepada teman-teman saya TI 6 A dan sahabat saya Novita Sari, Nur Ainun, Dan Julya Aritonang yang telah menemani selama perkuliahan dan senantiasa memberikan bantuan, arahan, yang selalu bersedia untuk bertukar pikiran tiada henti sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Semoga kita di pertemukan lagi suatu saat nanti.

Diri Sendiri

Dan yang terakhir kepada diri sendiri Annisa Nanda, penulis ucapkan terima kasih banyak karena telah mampu menyelesaikan dan berjuang sejauh ini dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat salah satunya yaitu nikmat kesehatan dan kesempatan, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis”. Selanjutnya shalawat dan salam dihadiahkan untuk Rasulullah SAW, yang telah membawa kita ke dunia yang penuh akan ilmu pengetahuan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis yang akan menyelesaikan jenjang Diploma III di Politeknik Negeri Bengkalis. Laporan ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama membuat laporan tugas akhir. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Bapak Supria, M.Kom selaku Ketua Prodi D-III Teknik Informatika
4. Bapak Tengku Musri, M.Kom selaku Dosen Wali.
5. Bapak Wahyat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Orang Tua yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti, yang telah menjadi pendorong utama dalam kesuksesan penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat waktu.
7. Seluruh teman-teman yang telah membantu memberikan dorongan, motivasi dan semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik mungkin.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengundang pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun. Kritik dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan laporan selanjutnya. Untuk itu kritik dan saran demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini sangat penulis harapkan.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan juga bagi seluruh pembaca untuk lebih baik di masa yang akan datang. Atas semua perhatian dari seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis ucapkan Terima Kasih.

Bengkalis, 17 Juli 2024



Annisa Nanda
Nim. 6103211460

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON BERBASIS *WEBSITE* PADA GEDUNG OLAHRAGA RABBIT BENGKALIS

Nama Mahasiswa : Annisa Nanda
Nim : 6103211460
Dosen Pembimbing : Wahyat, M.Kom

ABSTRAK

Badminton adalah salah satu olahraga yang sangat sering dimainkan di banyak negara di dunia. Badminton di Indonesia sangat digemari oleh semua kalangan baik anak muda hingga orang dewasa, termasuk di Kota Bengkulu. Meskipun demikian, sistem penyewaan lapangan badminton masih menggunakan metode manual yaitu pengguna harus hadir langsung atau menghubungi melalui *WhatsApp* untuk mengecek ketersediaan lapangan. Dari permasalahan tersebut, maka di bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website*. Berdasarkan hasil pengujian pada dua tahap yaitu pada *Admin* dan pengguna (*user* dan *member*), didapatkan hasil bahwa aplikasi penyewaan lapangan badminton ini sangat membantu dalam berbagai aspek. Bagi *admin*, aplikasi ini memudahkan dalam mengelola jadwal lapangan dan mengelola pemesanan. Sedangkan bagi pengguna biasa, aplikasi ini mempermudah proses melihat informasi jadwal lapangan yang tersedia dan melakukan pemesanan secara *online* tanpa harus datang ke lokasi. Bagi *member*, aplikasi ini berhasil mempermudah dalam pemesanan lapangan, dan mempermudah dalam memperpanjang masa keanggotaan mereka secara *online*.

Kata kunci: badminton, jadwal, penyewaan lapangan, berbasis web

**WEBSITE-BASED BADMINTON COURT
RENTAL APPLICATION AT RABBIT BENGKALIS
SPORTS HALL**

Student Name : Annisa Nanda
Nim : 6103211460
Supervisor : Wahyat, M.Kom

ABSTRACT

Badminton is a sport that is very often played in many countries in the world. Badminton in Indonesia is very popular with all circles, both young people and adults, including in Bengkalis City. However, the badminton field rental system still uses a manual method, namely users must attend directly or contact via WhatsApp to check the availability of the field. Based on the results of testing in two stages, namely on Admin and users (users and members), the results show that this badminton court rental application is very helpful in various aspects. For admins, this application makes it easy to manage field schedules and manage reservations. As for ordinary users, this application simplifies the process of viewing available field schedule information and making online reservations without having to go to the location. For members, this application has succeeded in making it easier to book courts, and making it easier to extend their membership period online.

Keywords: badminton, schedule, field rental, web-based

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.6 Metode Penyelesaian Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian terdahulu.....	7

2.2	Landasan Teori	9
2.2.1	Aplikasi.....	9
2.2.2	Penyewaan	9
2.2.3	Badminton.....	9
2.2.4	Website	9
2.2.5	Database	9
2.2.6	PHP.....	10
2.2.7	Framework.....	10
2.2.8	DFD (Data Flow Diagram).....	10
2.2.9	Use Case	10
2.2.10	Flowchart.....	11
2.2.11	ERD (Entity Relationship Diagram).....	11
2.2.12	Activity Diagram.....	11
2.2.13	Hosting.....	11
2.2.14	Domain.....	11
2.2.15	XAMPP	12
2.2.16	Web Browser	12
BAB III	METODE PENELITIAN	13
3.1	Data dan Alat Penelitian	13
3.1.1	Data Penelitian	13
3.1.2	Alat penelitian	13
3.2	Prosedur Penelitian.....	13
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	14
3.2.2	Pengumpulan Data	15
3.2.3	Analisis Sistem.....	15

3.2.4 Perancangan Aplikasi.....	15
3.2.5 Pembuatan Aplikasi	15
3.2.6 Pengujian.....	15
3.2.7 Pembuatan Laporan	16
3.3 Perancangan Sistem.....	16
3.3.1 Alur Sistem yang Sedang Berjalan	16
3.3.2 Analisa Sistem yang Diusulkan	17
3.3.3 Perancangan <i>Flowchart</i>	18
3.3.4 Perancangan <i>Use Case</i>	19
3.3.5 <i>Activity Diagram</i>	21
3.3.6 Perancangan <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	28
3.3.7 Perancangan <i>Database</i>	29
3.3.8 Relasi Antar Tabel.....	32
3.3.9 Perancangan <i>Interface</i>	32
BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Tampilan Aplikasi Di Sisi Admin	44
4.1.2 Tampilan Aplikasi Di Sisi <i>User Reguler</i> dan <i>Member</i>	57
4.2 Pengujian	63
4.2.1 Pengujian Aplikasi	63
4.2.2 Pengujian Black Box Testing	65
4.2.3 Pengujian Pada Perangkat.....	84
4.2.4 Pengujian Pada <i>Web Browser</i>	85
4.3 Kesimpulan Pengujian.....	86
BAB V PENUTUP	88

5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 User	29
Tabel 3. 2 Lapangan	29
Tabel 3. 3 Informasi Turnamen	30
Tabel 3. 4 Jadwal.....	30
Tabel 3. 5 Pemesanan	30
Tabel 3. 6 Member	31
Tabel 3. 7 Perpanjang Keanggotaan.....	31
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Aplikasi.....	64
Tabel 4. 2 Pengujian Black Box Testing Dari Sisi Admin	65
Tabel 4. 3 Pengujian Black Box Testing Dari Sisi User.....	76
Tabel 4. 4 Pengujian Black Box Testing Dari Sisi Member.....	80
Tabel 4. 5 Tabel Pengujian Pada Perangkat	84
Tabel 4. 6 Tabel Pengujian Pada Web Browser.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	14
Gambar 3. 2 Sistem yang sedang Berjalan.....	16
Gambar 3. 3 Sistem yang Diusulkan.....	17
Gambar 3. 4 Flowchart Admin.....	18
Gambar 3. 5 Flowchart Pengguna dan Member.....	19
Gambar 3. 6 Use case.....	20
Gambar 3. 7 Activity Diagram Login Admin	22
Gambar 3. 8 Activity Diagram Login User.....	22
Gambar 3. 9 Activity Diagram Registrasi User	23
Gambar 3. 10 Activity Diagram Data Lapangan.....	23
Gambar 3. 11 Activity Diagram Data Jadwal	24
Gambar 3. 12 Activity Diagram Data Pemesanan	24
Gambar 3. 13 Activity Diagram Data Member.....	25
Gambar 3. 14 Activity Diagram Melihat Daftar Lapangan.....	25
Gambar 3. 15 Activity Diagram Melihat Daftar Jadwal	26
Gambar 3. 16 Activity Diagram Melakukan Pemesanan atau Penyewaan	27
Gambar 3. 17 Activity Diagram Melakukan Perpanjangan Keanggotaan.....	28
Gambar 3. 18 Perancangan ERD	28
Gambar 3. 19 Relasi Antar Tabel	32
Gambar 3. 20 Halaman About.....	33
Gambar 3. 21 Halaman Cara pemesanan	33
Gambar 3. 22 Halaman Informasi Turnamen.....	34
Gambar 3. 23 Halaman Login.....	34
Gambar 3. 24 Halaman Register	35
Gambar 3. 25 Halaman Dashboard Admin	35
Gambar 3. 26 Halaman Data Lapangan	36
Gambar 3. 27 Halaman Data Jadwal.....	36
Gambar 3. 28 Halaman Data informasi turnamen	37

Gambar 3. 29 Halaman Data Pemesanan.....	37
Gambar 3. 30 Halaman Data Member	38
Gambar 3. 31 Halaman Lapangan.....	38
Gambar 3. 32 Halaman Jadwal	39
Gambar 3. 33 Halaman Pemesanan	39
Gambar 3. 34 Halaman Perpanjangan Keanggotaan.....	40
Gambar 3. 35 Halaman Riwayat Pemesanan	40
Gambar 3. 36 Halaman Laporan Pemesanan	41
Gambar 3. 37 Halaman Laporan Member.....	41
Gambar 4. 1 Tampilan Utama	43
Gambar 4. 2 Tampilan Register.....	44
Gambar 4. 3 Tampilan Login	44
Gambar 4. 4 Tampilan Dashboard.....	45
Gambar 4. 5 Tampilan Data Lapangan.....	45
Gambar 4. 6 Tampilan Tambah Data Lapangan.....	46
Gambar 4. 7 Tampilan Edit Data Lapangan	46
Gambar 4. 8 Tampilan Hapus Data Lapangan	47
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Data Jadwal.....	47
Gambar 4. 10 Tampilan Tambah Data Jadwal	48
Gambar 4. 11 Tampilan Edit Data Jadwal.....	48
Gambar 4. 12 Tampilan Hapus Data Jadwal	49
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Data Informasi Turnamen	49
Gambar 4. 14 Tampilan Tambah Data Informasi Turnamen.....	50
Gambar 4. 15 Tampilan Edit Data Informasi Turnamen	50
Gambar 4. 16 Tampilan Hapus Data Informasi Turnamen	51
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Data Pemesanan.....	51
Gambar 4. 18 Tampilan Edit Data Pemesanan.....	52
Gambar 4. 19 Tampilan Hapus Data Pemesanan	52
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Data Member	53
Gambar 4. 21 Tampilan Tambah Data Member	53
Gambar 4. 22 Tampilan Edit Data Member	54

Gambar 4. 23 Tampilan Hapus Data Member.....	54
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Data Perpanjangan Member.....	55
Gambar 4. 25 Tampilan Tambah Data Perpanjangan Member	55
Gambar 4. 26 Tampilan Edit Data Perpanjangan Member	56
Gambar 4. 27 Tampilan Hapus Data Perpanjangan Member.....	56
Gambar 4. 28 Tampilan About	57
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Cara Pemesanan.....	57
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Lapangan.....	58
Gambar 4. 31 Tampilan Lihat Jadwal	58
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Forum Pemesanan.....	59
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Riwayat Pemesanan	59
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Upload Bukti Bayar	60
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Informasi Turnamen.....	60
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Member	61
Gambar 4. 37 Tampilan Cetak Bukti Bayar	61
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Forum Pemesanan.....	62
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Laporan Member.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Lembar Asistensi Bimbingan.....	91
Lampiran 2 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Penguji 1	92
Lampiran 3 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Penguji II	93
Lampiran 4 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Penguji III	94
Lampiran 5 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Pembimbing	95
Lampiran 6 Source Code Aplikasi	96

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini berpengaruh pada segala jenis kehidupan. Hal ini ditandai dengan banyaknya penggunaan komputer dan *smartphone* untuk mengakses berbagai macam kebutuhan yang dapat membantu pekerjaan. Banyak bisnis besar maupun kecil mulai menerapkan suatu teknologi yang dapat membantu suatu pekerjaan menjadi lebih cepat. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa kemajuan teknologi sekarang terlihat sangat pesat dan mampu membantu dalam pekerjaan. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat dan banyak digunakan saat ini adalah *website* (Noviantoro et al., 2022)

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan pokok masyarakat sekitar dan banyak bisnis yang bergerak dibidang olahraga hal ini sangat diminati para pengusaha, dengan latar belakang saat ini manusia hidup pada era 4.0 maka aplikasi berbasis web sangat membantu dalam meningkatkan strategi *marketing brand* usaha yang akan diciptakan, maka dari itu *website* sangat diperlukan untuk memberi pelayanan yang akan disediakan tersebut (Togu et al., 2021) .

Badminton merupakan salah satu olahraga yang sudah dikenal sejak 2000 tahun lalu di berbagai wilayah seperti Mesir, Cina, Inggris dan India. Badminton juga salah satu jenis olahraga yang paling populer di Indonesia. Indonesia juga merupakan salah satu negara tersukses dalam olahraga ini, terbukti dengan banyaknya atlit Indonesia yang mampu menjuarai kejuaraan dunia. Hal tersebut membuat animo masyarakat akan olahraga ini terbilang

sangat tinggi dibandingkan olahraga lainnya seperti basket, voli, dan lainnya (Kristianto & Ramadhani, 2020).

Badminton bisa di mainkan di dalam ruangan tertutup maupun di luar ruangan terbuka meskipun kebanyakan di mainkan di ruangan tertutup untuk menghindari terpaan angin. Banyaknya penggemar olahraga badminton ini sehingga menjadikan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Tidak mengherankan apabila saat ini banyak dijumpai tempat penyewaan dan pemesanan lapangan badminton dimana-mana saja.

Penyewaan lapangan badminton adalah bisnis yang menguntungkan dan menjanjikan, karena badminton adalah olahraga yang sangat populer di kalangan generasi muda. Penyedia lapangan badminton bersaing di kota Bengkalis karena lapangan yang ada di Bengkalis menawarkan berbagai macam fasilitas lapangan badminton yang dapat digunakan untuk menarik perhatian penyewa. Salah satu titik persewaan lapangan badminton di Pulau Bengkalis adalah GOR Rabbit (Haria, 2021).

GOR Rabbit Bengkalis merupakan salah satu GOR yang menyediakan lapangan badminton (bulu tangkis) yang berada di Kabupaten Bengkalis. Lapangan ini menggunakan standar dari badminton *rules* (peraturan standar lapangan) dimana mulai dari ukuran lapangan badminton, garis lapangan, dan lainnya telah sesuai standar. GOR Rabbit memiliki 4 Lapangan Badminton yang dibangun dengan kualitas terbaik sehingga pemain hanya perlu membawa peralatan bulu tangkis seperti raket, sepatu dan pakaian olahraga. Di GOR Rabbit terdapat dua jenis pemain yaitu *member* dan *reguler*. Pendaftaran sebagai *member* gratis dengan keanggotaan berlaku selama satu bulan. Bagi *non-member* atau *reguler*, harga yang dikenakan adalah harga *regular*. Dalam sistem pemesanan atau penyewaan lapangan *member* tetap harus membayar tiap kali main sama seperti *reguler*. Hal ini berarti bahwa baik *member* maupun *reguler* membayar tarif sesuai dengan harga yang

berlaku pada saat itu setiap kali mereka menggunakan fasilitas lapangan badminton di GOR Rabbit Bengkalis.

Pada umumnya sistem penyewaan lapangan badminton pada GOR Rabbit masih menggunakan cara manual. Dalam tiap bulannya GOR Rabbit selalu menyewakan lapangan untuk *member* dan *reguler* yang menerima penyewaan per jam. Prosedur penyewaan lapangan di GOR Rabbit dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pelanggan dapat datang langsung ke lokasi atau melakukan pemesanan melalui *WhatsApp*. Meski pemesanan via *WhatsApp* menawarkan kemudahan, metode ini ternyata menimbulkan masalah baru bagi pengelola. Seringkali terjadi, setelah pengelola menyetujui pemesanan dan mengalokasikan lapangan, mereka harus mengonfirmasi ulang beberapa jam sebelum jadwal permainan untuk memastikan pelanggan jadi bermain. Namun, sering terjadi kasus di mana pelanggan membatalkan pesanan pada menit-menit terakhir atau bahkan tidak memberi kabar sama sekali. Akibatnya, lapangan yang telah dialokasikan menjadi kosong dan sulit diisi kembali dalam waktu singkat, menyebabkan GOR kehilangan potensi pendapatan.

Di sisi lain, sistem penyewaan manual yang mengharuskan kunjungan langsung ke GOR juga tidak efisien dari segi waktu dan tenaga bagi pelanggan. Sering terjadi situasi di mana pelanggan tidak dapat menyewa lapangan sesuai jadwal yang diinginkan karena kapasitas sudah penuh, dan kurangnya informasi terkait ketersediaan lapangan dan jadwal kosong. Situasi ini berulang kali terjadi dalam satu hari, berdampak serius terhadap kepuasan pelanggan

Berdasarkan kendala tersebut maka sangat sebuah sistem baru untuk mengatasi permasalahan penjadwalan dan penyewaan lapangan dengan merancang serta membuat “**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON BERBASIS WEBSITE PADA GEDUNG OLAHRAGA RABBIT BENGKALIS**”. Aplikasi ini akan menampilkan informasi jadwal

dan ketersediaan lapangan. Pengguna dapat mengakses informasi ini kapan saja dan di mana saja melalui *website*, tanpa perlu mengunjungi GOR secara langsung atau menghubungi via *WhatsApp*.

Untuk mengatasi masalah pembatalan mendadak, aplikasi akan dilengkapi dengan fitur upload bukti pembayaran. Setelah memilih jadwal, pengguna diwajibkan untuk mengunggah bukti pembayaran mereka ke dalam sistem dengan batas waktu yang ditentukan. Hal ini akan mengurangi kemungkinan pembatalan mendadak karena pelanggan sudah melakukan pembayaran.

Dengan adanya informasi jadwal dan sistem upload bukti bayar, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses penyewaan, mengurangi beban administratif pengelola, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Solusi ini akan mengatasi masalah sistem manual yang ada saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana mengatasi kendala sistem penyewaan manual yang mengharuskan kunjungan langsung ke GOR atau pemesanan melalui *WhatsApp*?
2. Bagaimana merancang sistem penyewaan lapangan badminton di GOR Rabbit Bengkalis yang dapat meminimalisir risiko pembatalan pemesanan secara mendadak yang terjadi secara manual?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan pembahasan penelitian yang dilakukan agar penyusun penelitian memiliki arah dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berfokus pada GOR Rabbit Bengkalis dan hanya dikhususkan untuk user dan admin GOR Rabbit Bengkalis.

2. Penyewaan hanya bisa dilakukan jika pengguna tersebut sudah *login* dengan akun yang terdaftar.
3. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database* dengan menggunakan *framework Laravel 10* dan menggunakan *Visual Studio Code* sebagai teks editor.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Website pada GOR Rabbit Bengkalis yang dapat mengatasi permasalahan dalam sistem penyewaan manual saat ini. Aplikasi ini akan menyediakan informasi ketersediaan jadwal lapangan secara real-time, memungkinkan pengguna untuk melihat dan memilih jadwal yang tersedia tanpa harus mengunjungi GOR secara langsung atau melakukan pemesanan melalui WhatsApp.

Selain itu, aplikasi akan dilengkapi dengan fitur upload bukti pembayaran untuk mengatasi masalah konfirmasi ulang manual dan mengurangi risiko pembatalan mendadak. Pengguna akan diwajibkan untuk mengunggah bukti pembayaran ke dalam sistem setelah memilih jadwal, yang akan membantu mengurangi kemungkinan pembatalan karena pengguna sudah melakukan pembayaran. Aplikasi ini juga memfasilitasi anggota untuk memperpanjang masa keanggotaan mereka secara online melalui halaman Perpanjang *Member*. Dengan fitur ini, anggota tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk memperpanjang keanggotaan mereka, sehingga proses perpanjangan menjadi lebih mudah.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses informasi jadwal ketersediaan lapangan badminton melalui *smartphone*.

2. Memudahkan pengguna yang tertarik ingin menjadi *member* di GOR Rabbit Bengkalis.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah pada penelitian Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada GOR Rabbit Bengkalis adalah dengan melakukan studi pustaka berdasarkan referensi web-web resmi dan penelitian sebelumnya yang terkait, Identifikasi permasalahan pada web saat ini berupa observasi berdasarkan sudut pandang peneliti dan wawancara untuk menemukan masalah yang terjadi pada GOR Rabbit Bengkalis yaitu permasalahan dari penyewaan lapangan yang masih dilakukan secara manual. Pengumpulan data dan informasi juga dilakukan agar data yang telah didapatkan berguna sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Seperti data jadwal, data lapangan, dan data member. Analisa Sistem pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* ini dilakukan berdasarkan kondisi yang sedang berlangsung dan sistem yang diusulkan. Proses pembuatan aplikasi menggunakan *Visual Studio Code* dengan dukungan *Xampp* sebagai *web server* lokal. Aplikasi dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel 10* dan *MySQL* sebagai *database*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian terdahulu

Penelitian tentang pembuatan aplikasi penyewaan lapangan badminton telah banyak dilakukan, Menurut (Noviantoro et al., 2022) dalam penelitiannya dengan judul Rancangan dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis *Website* telah dibuat sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna melalui analisis kebutuhan fungsional, yang kemudian dilakukan pembuatan UML diagram. *Website* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP Native* tanpa *framework* dan databasenya menggunakan *MySQL*, kemudian untuk tampilannya menggunakan *framework bootstrap 4*. Selanjutnya, dilakukan pengujian dengan metode *black-box* yang telah memenuhi kebutuhan dan layak untuk digunakan. Dibuatnya aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan penyewa dalam melakukan sewa dan transaksi untuk lapangan badminton.

Menurut (Hafid & Suyanto, 2022) didalam penelitiannya dengan judul Sistem Informasi Kursus Dan Sewa Lapangan Badminton Pada Di GOR Griya Tahfizh Berbasis *Desktop* menggunakan metode *waterfall* dapat disimpulkan program aplikasi ini dapat mempercepat proses yang sebelumnya dilakukan dengan waktu rentang lebih lama, program aplikasi ini mempercepat pembuatan rekapitulasi laporan sehingga pemilik bisa memiliki banyak waktu untuk mengerjakan hal lainnya, sistem penyewaan yang sebelumnya hanya menggunakan catatan pada buku kini sudah terkomputerisasi dengan program dan disimpan didalam *database*, dan

program aplikasi yang dibuat dapat mempermudah pemakai dalam melayani pelanggan dan siswa kursus.

Menurut (Malfiany et al., 2021) didalam penelitiannya dengan judul Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton Pada GOR Dewi Sport Hall Berbasis Web bertujuan untuk merancang sistem penyewaan lapangan badminton pada GOR Dewi Sport Hall berbasis web. Model proses pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC *waterfall* dengan tahapan analisis, *design*, pengodean dan pengujian. Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem penyewaan lapangan badminton yang diharapkan dapat membantu petugas gor dalam mengelola penyewaan lapangan dan membantu *costumer* agar dapat melakukan penyewaan lapangan dengan efektif dan efisien tanpa harus datang ke lapangan tersebut.

Menurut (Anggreyani et al, 2021) di dalam penelitiannya dengan judul Aplikasi Penyewaan Badminton Berbasis *Website* Studi Kasus Kota Tegal berhasil membangun aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis web di Kota Tegal untuk memudahkan pengguna melihat jadwal lapangan, melakukan pemesanan dan pembayaran lapangan secara online serta membantu pihak lapangan dalam mengelola lapangan badminton. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dimana rincian proses harus benar-benar jelas dan tidak boleh berubah.

Menurut (Pratama et al., 2022) di dalam penelitiannya dengan judul Aplikasi Web *Marketplace Reservasi* Lapangan Bulu Tangkis dengan *Framework CodeIgniter* yang diusulkan menggunakan teknologi berbasis *framework Codeigniter*. Penelitian ini berguna untuk membantu mempermudah dalam pemesanan lapangan badminton untuk *customer*, dan juga membantu pihak penyewa lapangan badminton agar lapangannya lebih dikenal.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program di dalam komputer atau handphone yang digunakan untuk menjalankan suatu program yang telah dibuat (Dewi et al., 2021).

2.2.2 Penyewaan

Penyewaan adalah proses, cara, perbuatan menyewa atau menyewakan. Yang dimaksud dengan sewa, yaitu balas jasa atas sewa ruangan dalam keadaan kosong yang dapat ditagih di muka (pada awal penyewaan) atau di belakang, sesuai dengan perjanjian (Sari et al., 2020).

2.2.3 Badminton

Bulutangkis atau badminton merupakan olahraga raket yang dimainkan dua orang (untuk tunggal) dan dua pasang (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi menjadi dua yang dibatasi oleh net (Supriadi, 2021).

2.2.4 Website

Website merupakan suatu media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi kepada masyarakat luas (Arafat et al., 2022).

2.2.5 Database

Database atau basis data dapat diartikan sebagai kumpulan data tentang suatu benda / kejadian yg saling berhubungan satu sama lain. Sedangkan data merupakan fakta yg mewakili suatu obyek seperti manusia hewan yg dapat dicatat dan mempunyai arti yg implisit. Data dicatat/rekam dalam bentuk angka huruf simbol gambar bunyi/kombinasinya (Setyawati et al., 2020).

2.2.6 PHP

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa *PHP* dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti *C*, *Java*, dan *Perl* serta mudah untuk dipelajari. *PHP* merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server* (Noviantoro et al., 2022).

2.2.7 Framework

Framework adalah kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam class dan function-function dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan developer dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan syntax program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu (Sallaby et al., 2020).

2.2.8 DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu bagan yang menggambarkan arus data dalam suatu perusahaan, yang digambarkan dengan sejumlah simbol tertentu untuk menunjukkan perpindahan data yang terjadi dalam proses suatu sistem bisnis (Muliadi et al., 2020).

2.2.9 Use Case

Use case merupakan deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif atau sudut pandang para pengguna sistem. *Use case* mendefinisikan apa yang akan diproses oleh sistem dan komponen – komponennya. *Use case* bekerja dengan menggunakan *scenario* yang merupakan deskripsi dari urutan atau langkah – langkah yang menjelaskan apa yang dilakukan oleh *user* terhadap sistem maupun sebaliknya (Setiyani, 2021).

2.2.10 Flowchart

Flowchart adalah langkah-langkah pemecahan masalah yang ditulis atau dilambangkan dengan simbol-simbol tertentu. *Flowchart* ini akan menunjukkan alur program secara realistis dan logis (Khesya, 2021).

2.2.11 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Di Dalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama dari *ERD* adalah menunjukkan objek data (*Entity*) dan hubungan (*Relationship*), yang ada pada *Entity* berikutnya (Riski & Ropianto, 2021).

2.2.12 Activity Diagram

Activity diagram dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas (Prasetya et al., 2022).

2.2.13 Hosting

Hosting atau biasa disebut sebagai *web hosting* adalah layanan penyewaan ruang simpan data (*space*) yang digunakan untuk menyimpan data - data *website* agar halaman *website* tersebut bisa diakses dari mana saja (Kencana et al., 2022).

2.2.14 Domain

Domain adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menyimpan penamaan dari sebuah *website*. Kumpulan *domain* yang berbeda jika digabungkan akan membentuk sebuah *URL (Uniform Resource Locator)*, yang bersifat unik. Arti unik pada *URL* adalah tidak akan ada *domain* yang sama di internet (Muharam & Persada, 2020).

2.2.15 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak *open source*, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi *XAMPP* sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. (Hartiwati et al ., 2022).

2.2.16 Web Browser

Web Browser adalah *software/aplikasi* yang digunakan untuk mengakses halaman web yang ditampilkan. Lebih khusus lagi, *browser web* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mencari, mengambil, dan menampilkan informasi di *World Wide Web*, termasuk halaman web, foto, video, dan file lainnya. *Browser* juga memiliki kemampuan untuk menampilkan kode semantik seperti HTML, *JavaScript*, CSS dan bahasa pemrograman *website* pada halaman yang mudah dipahami semua orang (Noviantoro et al., 2022)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Data dan Alat Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian.

3.1.1 Data Penelitian

Pada penelitian Aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada Gor Rabbit Bengkalis, ada beberapa data yang dibutuhkan yaitu data lapangan dan data jadwal setiap hari nya. Untuk memperoleh data tersebut maka dilakukan langkah-langkah pengumpulan data seperti observasi lapangan, wawancara dipihak terkait dan kepustakaan.

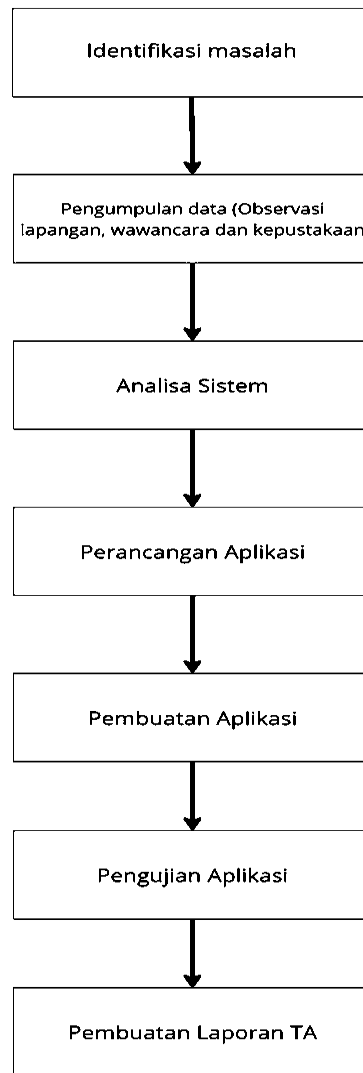
3.1.2 Alat penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan adalah Laptop Acer Aspire A514-54 dengan spesifikasi *processor 11th Gen Intel® Core™ i5-1135G7 @ 2.40GHz (8 CPUs)* dengan Memori 8.00 GB. Untuk perangkat lunak yang digunakan yaitu sistem operasi windows 11, dengan aplikasi *xampp* sebagai *server* lokal, *Visual Studio Code* sebagai teks editor, dan *Mozilla firefox* atau *Google Chrome* yaitu aplikasi yang digunakan untuk menjalankan sebuah program yang telah dibuat.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian Aplikasi maka ada beberapa langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti. Langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Analisa Sistem, Perancangan

Aplikasi, Pembuatan Aplikasi, Pengujian Aplikasi, Pembuatan Laporan Tugas Akhir, Proses Pelaksanaan Tugas Akhir ditunjukkan pada Gambar 3.1



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian
(Sumber: Data Olahan, 2024)

3.2.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini adalah menemukan masalah yang terjadi pada GOR Rabbit Bengkalis yaitu permasalahan dari pemesanan atau penyewaan lapangan dan kurangnya informasi terkait jadwal tersediaan lapangan

3.2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan informasi dilakukan melalui Observasi lapangan, Wawancara langsung ke pihak terkait berupa bukti rekaman suara dari pemilik GOR Rabbit bengkalis. Karena data yang telah didapatkan berguna sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Seperti data jadwal dan data lapangan. Selain itu pengumpulan data juga bisa dilakukan ke perpustakaan dengan mencari sistem yang terbaik melalui jurnal, buku, tugas akhir dan internet yang terkait dengan aplikasi yang akan dirancang.

3.2.3 Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan Analisa Sistem pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada GOR Rabbit Bengkalis berdasarkan kondisi yang sedang berlangsung dan sistem yang diusulkan.

3.2.4 Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini menentukan rancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Seperti merancang *use case*, *activity diagram*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, dan perancangan *interface* pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada GOR Rabbit Bengkalis.

3.2.5 Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini pembuatan aplikasi akan dibuat menggunakan *Visual Studio Code*, menggunakan *Xampp* sebagai pendukung *web server* lokal serta tempat dimana peneliti bisa merancang dan membangun *database*. Aplikasi ini dibangun menggunakan Bahasa pemograman *PHP* dengan *framework Laravel 10* dan *MySQL* sebagai *database* nya.

3.2.6 Pengujian

Pada tahapan ini, setelah aplikasi selesai dibuat maka akan dilakukan pengujian ke pihak pengelola di GOR Rabbit bengkalis sebagai target pengguna aplikasi. Dan kemudian akan menjadi bahan evaluasi apakah

aplikasi tersebut sudah berhasil diimplementasikan dan jika terdapat kekurangan maka bisa memperbaiki aplikasi tersebut.

3.2.7 Pembuatan Laporan

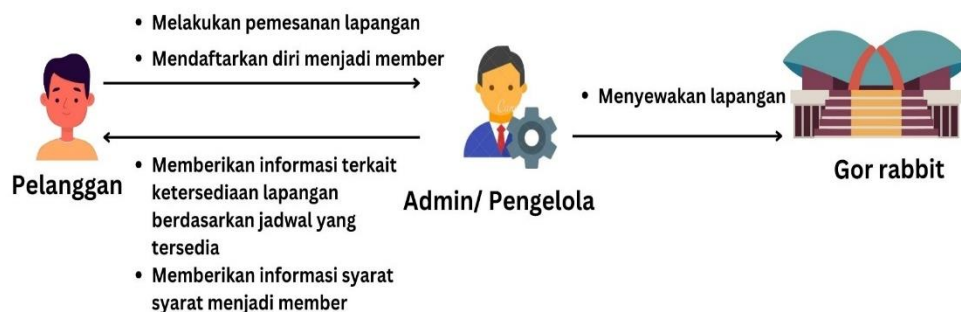
Tahapan terakhir yaitu pembuatan laporan yang didapatkan dari hasil pengujian dan bahan evaluasi. Laporan akhir ditulis sesuai dengan aktivitas yang terdapat didalam aplikasi tersebut. Penulisan laporan penelitian akan mengacu pada Panduan Penyusunan Tugas Akhir dan Skripsi Diploma Tiga dan Sarjana Terapan kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Politeknik Negeri Bengkalis Tahun 2017

3.3 Perancangan Sistem

Perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

3.3.1 Alur Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini menggunakan sebuah alur yang dapat dilihat pada Gambar 3.2



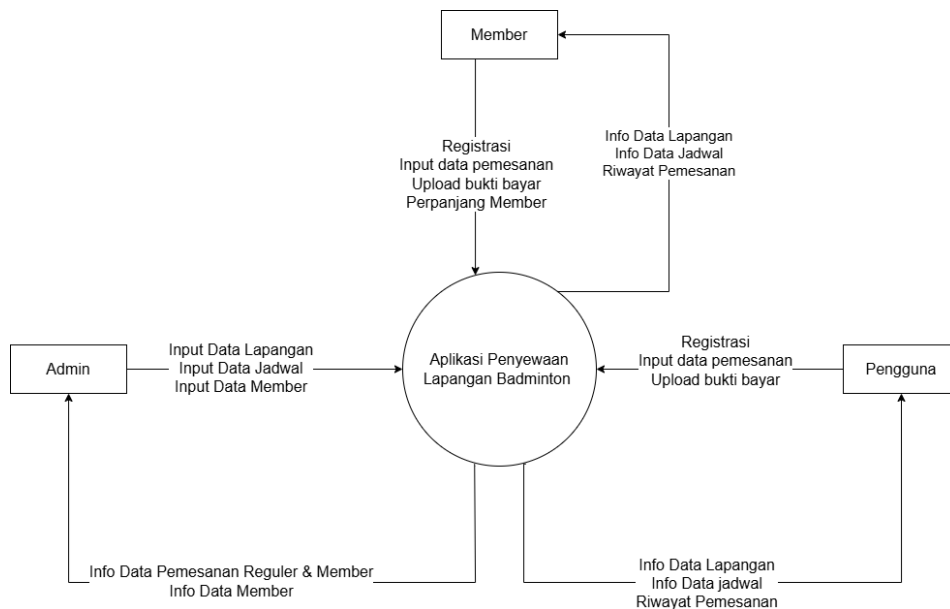
Gambar 3. 2 Sistem yang sedang Berjalan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa sistem yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan cara manual yaitu, pelanggan atau pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan badminton atau menghubungi lewat *Whatsapp* untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong sebelum dilakukan penyewaan

lapangan, lalu pengelola memberikan informasi ketersediaan lapangan berdasarkan jadwal lapangan yang kosong dan mengkonfirmasi terkait penyewaan yang dilakukan pelanggan dan jika sudah dikonfirmasi terkait penyewaan, pelanggan dapat langsung datang ke GOR Rabbit. Bagi pelanggan atau pengguna yang tertarik untuk menjadi *member* melakukan pendaftaran secara langsung di GOR Rabbit atau menghubungi melalui *Whatsapp* untuk melakukan pendaftaran.

3.3.2 Analisa Sistem yang Diusulkan

Sistem yang akan diusulkan yaitu menggunakan sebuah alur yang dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Sistem yang Diusulkan
(Sumber : Data Olan, 2024)

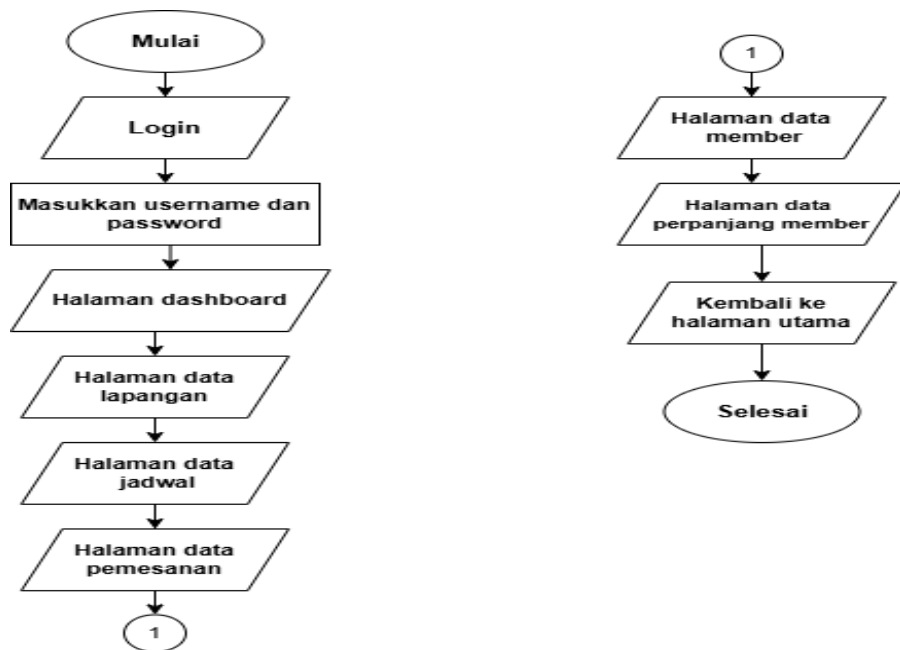
Sistem yang diusulkan berdasarkan gambar diatas adalah *admin* dapat *login* kedalam aplikasi, *Admin* dapat menginput data lapangan, menginput data jadwal, melihat data pemesanan dan data member. Pada sistem ini pengguna masuk di beranda *user* lalu melakukan *registrasi* atau *login* ke aplikasi, bagi pengguna yang ingin melakukan pemesanan sebagai *member* harus mendaftarkan diri terlebih dahulu. *User* reguler dan *member* dapat

melihat lapangan tersedia, jadwal kosong dan dapat melakukan penyewaan atau pemesanan lapangan sesuai jadwal yang masih tersedia. Setelah itu *user* mengupload bukti pembayaran. Bagi *member* dapat memperpanjang keanggotaan mereka setelah masa berlaku habis.

3.3.3 Perancangan *Flowchart*

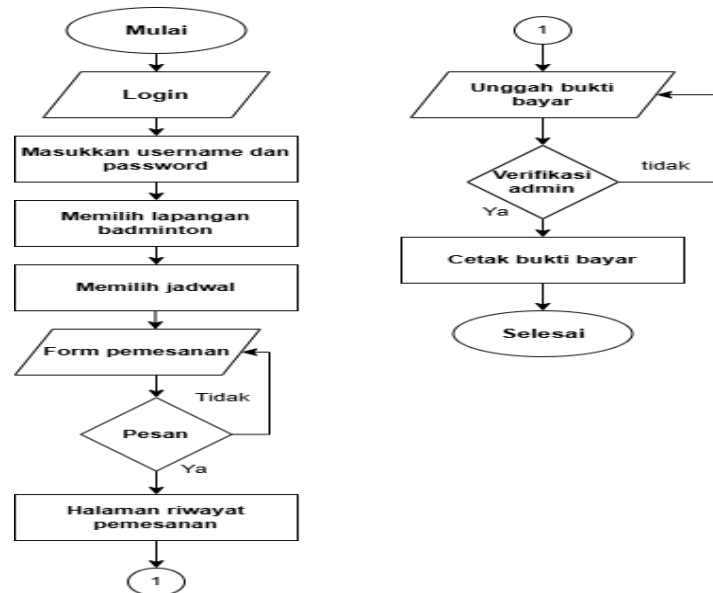
Perancangan *flowchart* yang akan dirancang pada pembuatan *website* aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada GOR rabbit dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

1. *Flowchart admin*



Gambar 3. 4 *Flowchart Admin*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

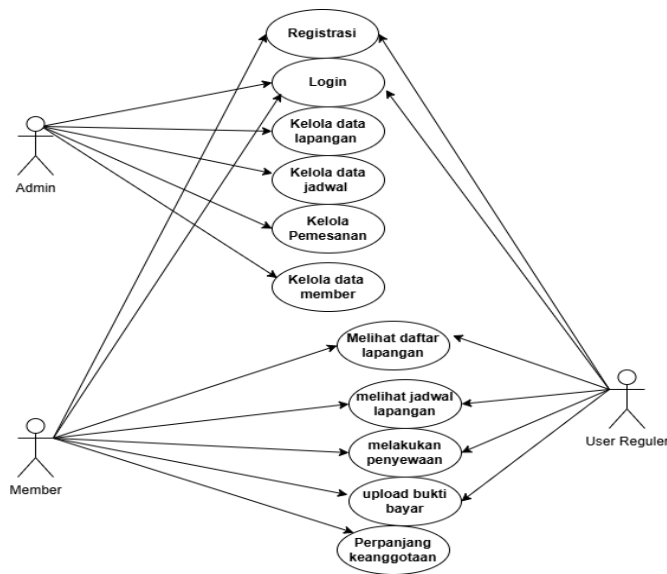
2. Flowchart Pengguna Reguler Dan Member



Gambar 3. 5 Flowchart Pengguna dan Member
(Sumber : Data Olahan, 2024)

3.3.4 Perancangan Use Case

Didalam *use case* diagram ini terdapat tiga *actor* yaitu *admin*, pengguna atau *user* dan member. Pada aplikasi ini, *admin* dapat *login*, dapat menginput data lapangan, data jadwal, data penyewaan atau pemesanan, dan data *member*. Sementara untuk pengguna masuk di beranda *user* lalu melakukan *login*, Setelah akun terdaftar, pengguna dan *member* dapat melihat daftar lapangan dan dapat melakukan pemesanan lapangan sesuai jadwal yang tersedia. Dan bagi pengguna atau *user* yang ingin melakukan pemesanan lapangan sebagai *member* dapat melakukan pendaftaran *member* terlebih dahulu sebelum dilakukan pemesanan. *Use case* diagram aplikasi penyewaan lapangan badminton pada GOR rabbit Bengkulu ini dapat dilihat seperti Gambar 3.6



Gambar 3. 6 Use case
(Sumber : Data Olan, 2024)

Deskripsi Use case

1. Nama Use Case: *Login*

Actor: *Admin, User dan Member*

Deskripsi: *Admin, User dan Member* adalah orang yang melakukan *login*.

2. Nama Use Case: *Registrasi*

Actor: *User dan Member*

Deskripsi: *User* harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum *login*.

3. Nama Use case: *Kelola data lapangan*

Actor: *Admin*

Deskripsi: *Admin* dapat *input* data lapangan seperti menambah, memperbarui, dan menghapus.

4. Nama Use case: *Kelola data jadwal*

Actor: *Admin*

Deskripsi: *Admin* dapat *input* dan mengelola data jadwal seperti menambah, memperbarui, dan menghapus.

5. Nama Use case: *Kelola data pemesanan lapangan*

Actor: *Admin*

Deskripsi: *Admin* dapat dapat mengelola data pemesanan

6. Nama *Use case*: Kelola data *member*

Actor: *Admin*

Deskripsi: *Admin* dapat mengelola data *member*.

7. Nama *Use case*: Melihat daftar lapangan

Actor: *User* dan *Member*

Deskripsi: *User* dan *Member* dapat melihat daftar lapangan.

8. Nama *Use case*: Melihat jadwal lapangan

Actor: *User* dan *Member*

Deskripsi: *User* dan *Member* dapat melihat daftar jadwal lapangan yang tersedia

9. Nama *Use case*: Melakukan pemesanan

Actor: *User* dan *Member*

Deskripsi: *User* dan *Member* dapat melakukan pemesanan lapangan sesuai jadwal yang tersedia.

10. Nama *Use case*: Upload Bukti Bayar

Actor: *User* dan *Member*

Deskripsi: *User* dan *Member* mengupload bukti pembayaran.

11. Nama *Use case*: Perpanjang Keanggotaan

Actor: *Member*

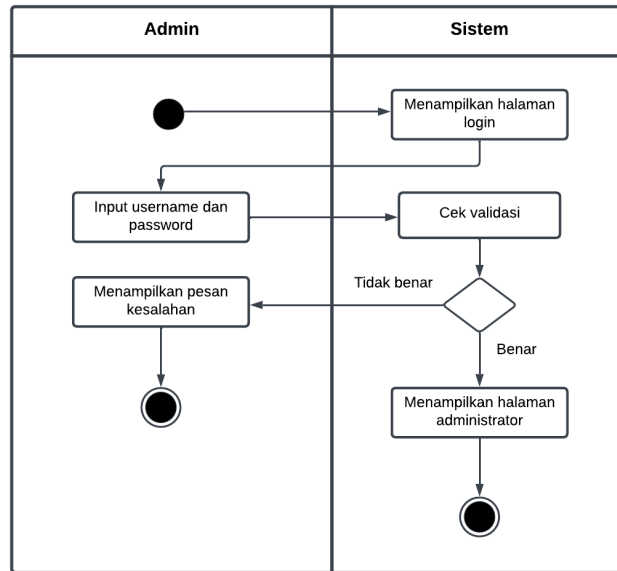
Deskripsi: Halaman berupa perpanjang keanggotaan yang dilakukan oleh *member*.

3.3.5 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan suatu gambaran berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* pada Aplikasi Penyewaan

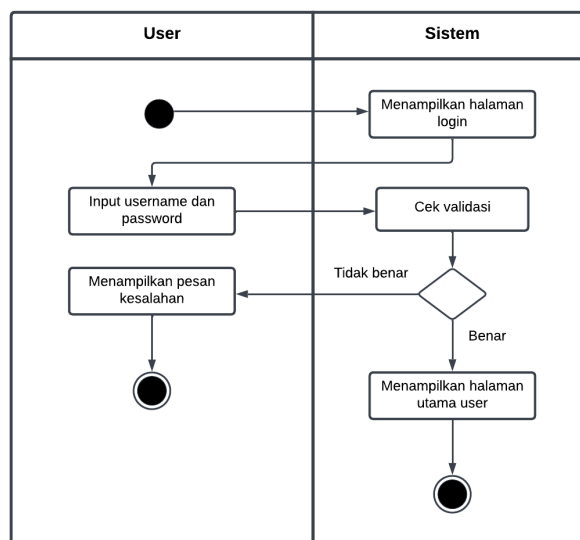
Lapangan Badminton Berbasis *Website* pada GOR Rabbit Bengkalis dapat dilihat pada gambar 3.7 dibawah ini:

1. *Activity Diagram Login Admin GOR Rabbit*



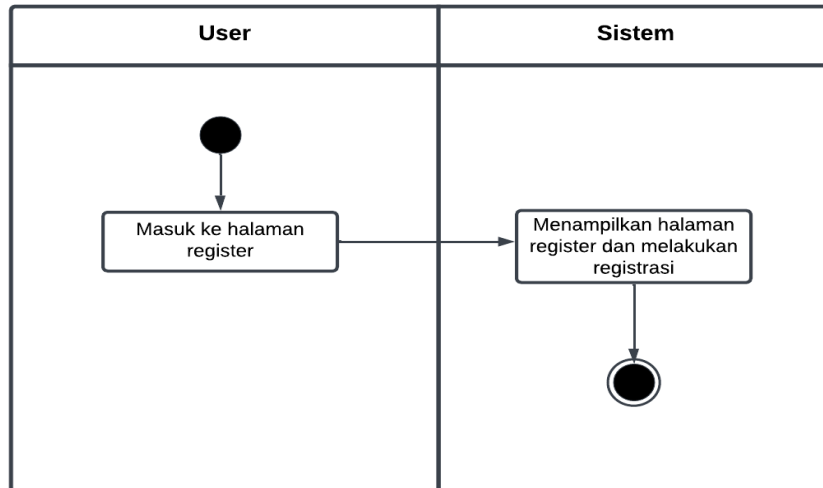
Gambar 3. 7 *Activity Diagram Login Admin*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

2. *Activity Diagram Login User dan Member GOR Rabbit*



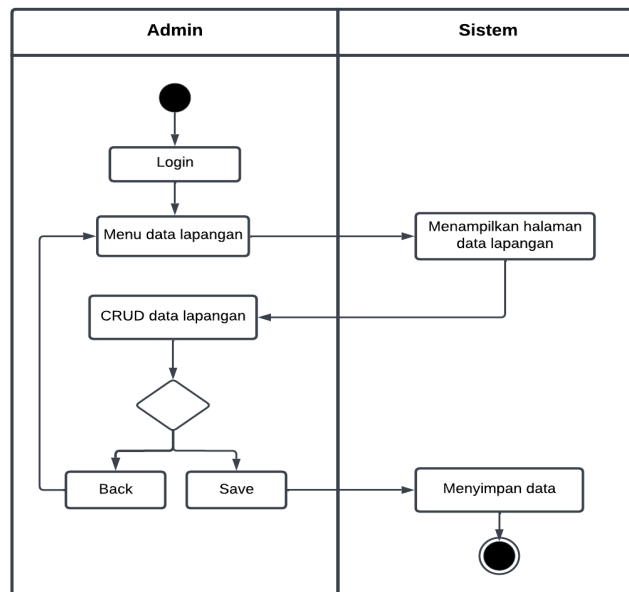
Gambar 3. 8 *Activity Diagram Login User*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

3. *Activity Diagram Registrasi User dan Member GOR Rabbit*



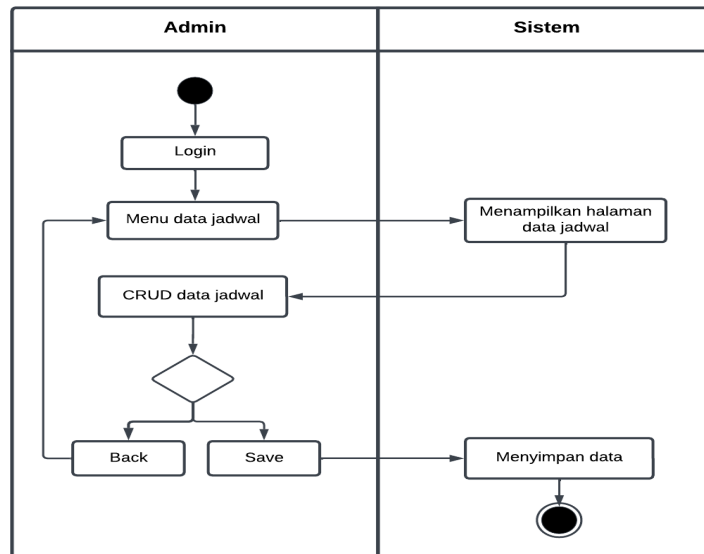
Gambar 3. 9 *Activity Diagram Registrasi User*
(Sumber: Data Olahan, 2024)

4. *Activity Diagram Kelola Data Lapangan*



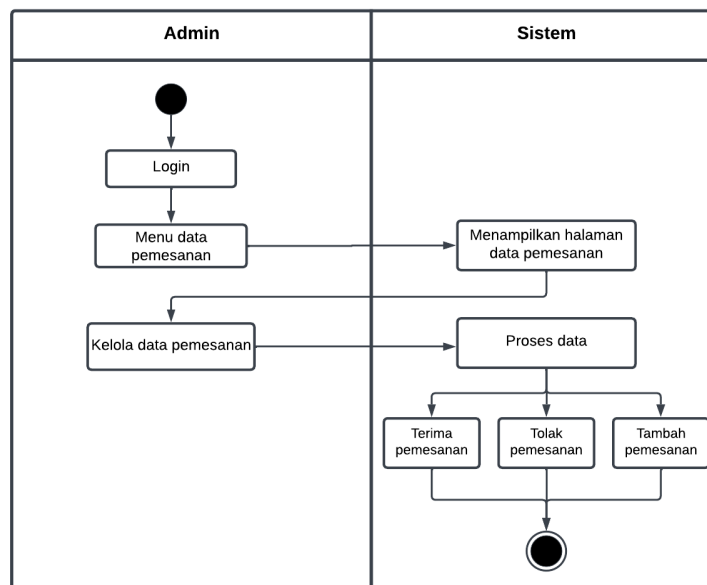
Gambar 3. 10 *Activity Diagram Data Lapangan*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

5. *Activity Diagram Kelola Data Jadwal*



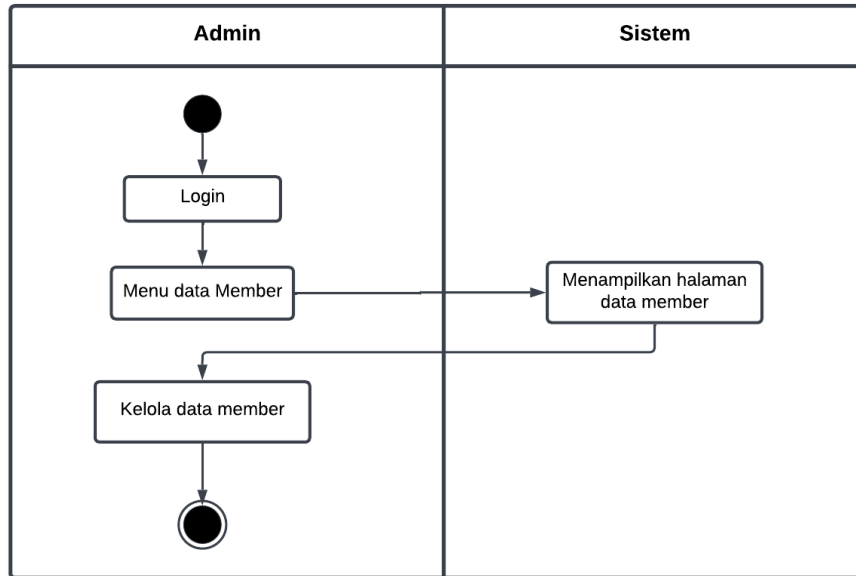
Gambar 3. 11 *Activity Diagram Data Jadwal*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

6. *Activity Diagram Kelola Data Pemesanan*



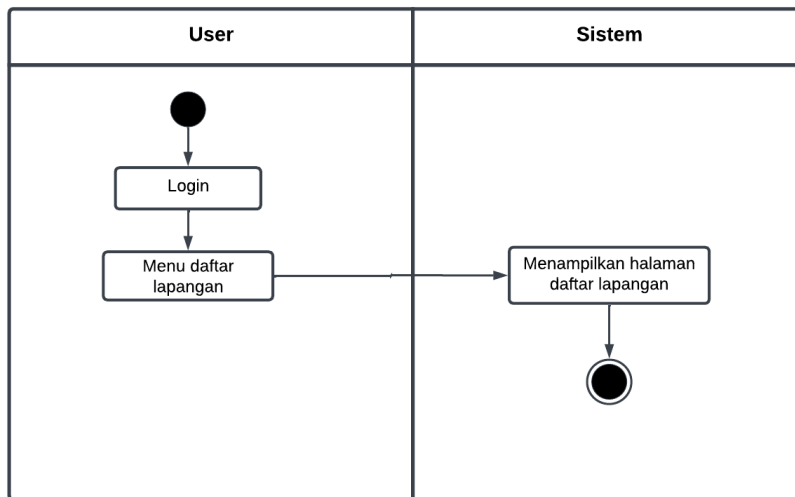
Gambar 3. 12 *Activity Diagram Data Pemesanan*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

7. *Activity Diagram Kelola Data Member*



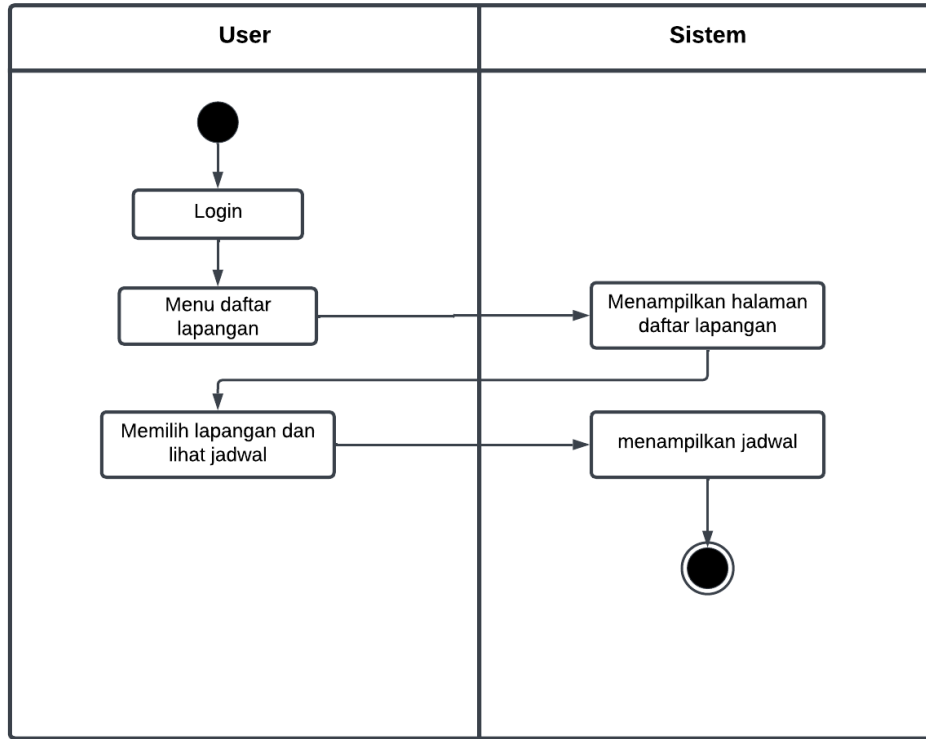
Gambar 3. 13 *Activity Diagram Data Member*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

8. *Activity Diagram Melihat Daftar Lapangan*



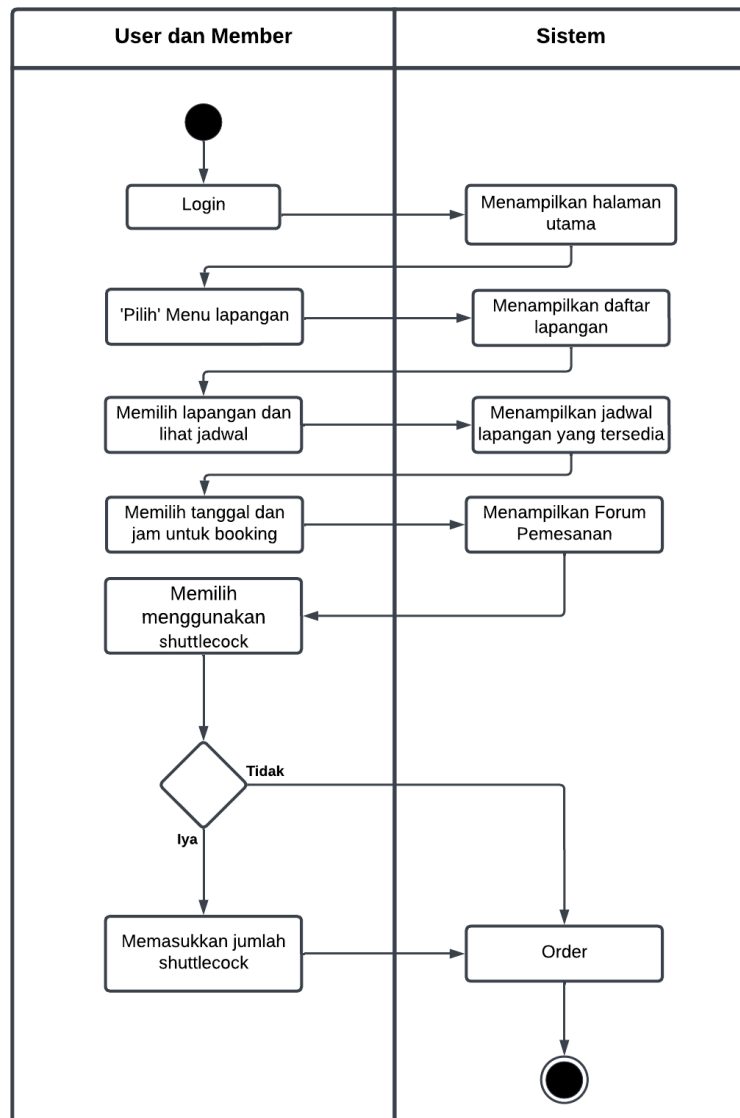
Gambar 3. 14 *Activity Diagram Melihat Daftar Lapangan*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

9. *Activity Diagram* Melihat Daftar Jadwal



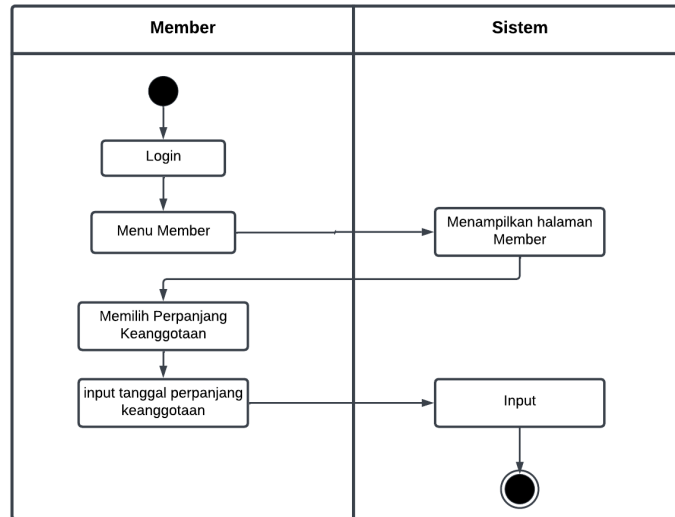
Gambar 3. 15 *Activity Diagram* Melihat Daftar Jadwal
(Sumber : Data Olahan, 2024)

10. *Activity Diagram* Melakukan Pemesanan



Gambar 3. 16 *Activity Diagram* Melakukan Pemesanan atau Penyewaan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

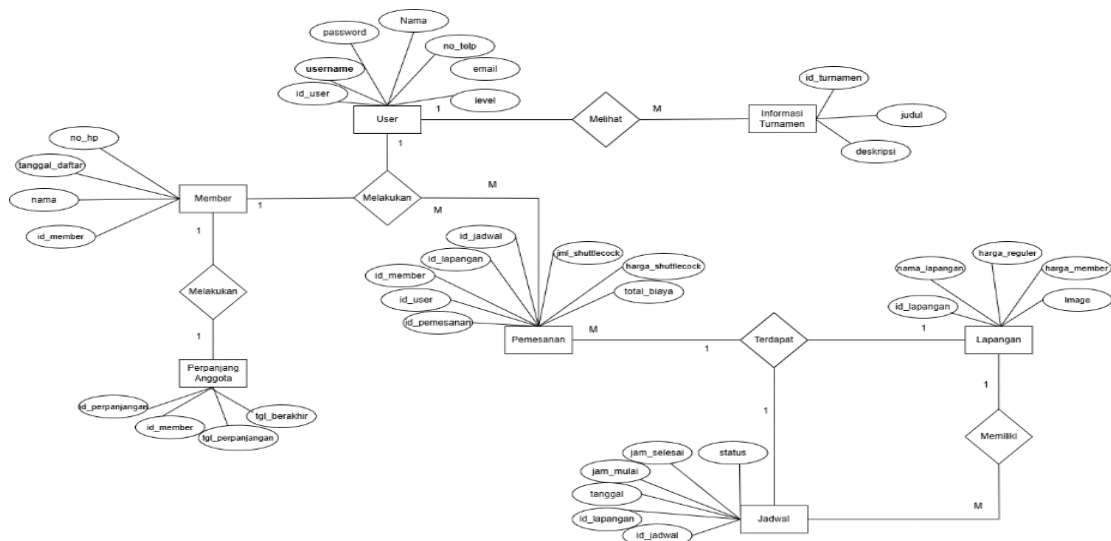
11. Activity Diagram Perpanjang Keanggotaan



Gambar 3. 17 Activity Diagram Melakukan Perpanjang Keanggotaan
(Sumber : Data Olah, 2024)

3.3.6 Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan ERD yang akan dirancang pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Website Pada GOR Rabbit Bengkalis dapat dilihat pada gambar 3.18



Gambar 3. 18 Perancangan ERD
(Sumber : Data Olah, 2024)

3.3.7 Perancangan *Database*

Dalam perancangan *database website* penyewaan lapangan badminton berbasis website pada GOR rabbit bengkalis ini terdapat beberapa tabel yaitu sebagai berikut:

1. Tabel *user*

Nama tabel: *user*

Primary key : *Id_user*

Tabel 3. 1 *User*

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>id_user</i>	<i>Int</i>	11
2	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50
3	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	11
4	<i>Nama_lengkap</i>	<i>Varchar</i>	60
5	<i>no_telp</i>	<i>Varchar</i>	12
6	<i>Email</i>	<i>Varchar</i>	50
7	<i>Level</i>	<i>Varchar</i>	11

2. Tabel Lapangan

Nama tabel: lapangan

Primary key : *Id_lapangan*

Tabel 3. 2 Lapangan

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_lapangan</i>	<i>Int</i>	11
2	<i>Nama_lapangan</i>	<i>Varchar</i>	50
3	<i>Harga_reguler</i>	<i>Int</i>	6
4	<i>Harga_member</i>	<i>Int</i>	6
5	<i>Image</i>	<i>Varchar</i>	20

3. Tabel Informasi Turnamen

Nama tabel: informasi turnamen

Primary key : Id_turnamen

Tabel 3. 3 Informasi Turnamen

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	Id_turnamen	<i>Int</i>	11
2	Judul	<i>Varchar</i>	50
3	Deskripsi	<i>Text</i>	

4. Tabel Jadwal

Nama tabel: jadwal

Primary key : Id_jadwal

Tabel 3. 4 Jadwal

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	Id_jadwal	<i>Int</i>	11
2	Id_lapangan	<i>Int</i>	11
3	Tanggal	<i>Date</i>	
4	jam_mulai	<i>Time</i>	
5	jam_selesai	<i>Time</i>	
6	Status	<i>Varchar</i>	20

5. Tabel Pemesanan

Nama tabel: pemesanan

Primary key : Id_pemesanan

Tabel 3. 5 Pemesanan

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	id_pemesanan	<i>Int</i>	11

2	<i>id_user</i>	<i>Int</i>	11
3	<i>id_member</i>	<i>Int</i>	11
4	<i>id_lapangan</i>	<i>Int</i>	11
5	<i>id_jadwal</i>	<i>Int</i>	11
6	<i>Jml_shuttlecock</i>	<i>Int</i>	11
7	<i>Harga_shuttlecock</i>	<i>Int</i>	5
8	<i>Total_biaya</i>	<i>Int</i>	11
9	<i>Batas_Waktu</i>	<i>Date</i>	
10	<i>Status</i>	<i>Varchar</i>	20
11	<i>Bukti_upload</i>	<i>Varchar</i>	20

6. Tabel *Member*

Nama tabel: *member*

Primary key : *Id_member*

Tabel 3. 6 Member

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_member</i>	<i>Int</i>	11
2	<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	60
3	<i>Tanggal daftar</i>	<i>Datetime</i>	
4	<i>No_hp</i>	<i>Varchar</i>	12

7. Tabel Perpanjang Keanggotaan

Nama tabel: Perpanjang Keanggotaan

Primary key : *Id_perpanjang*

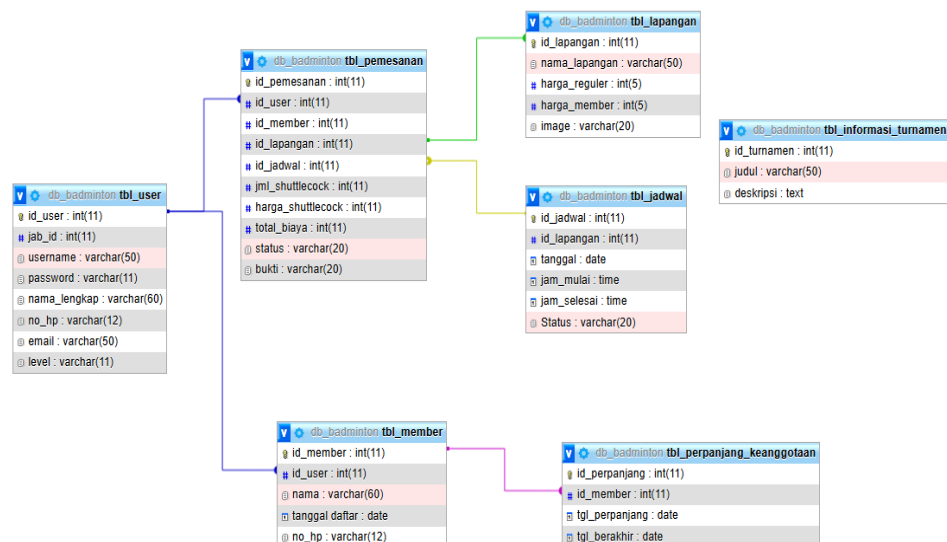
Tabel 3. 7 Perpanjang Keanggotaan

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_Perpanjang</i>	<i>Int</i>	11

2	<i>Id_member</i>	<i>Varchar</i>	60
3	<i>Tgl_Perpanjangan</i>	<i>Date</i>	
4	<i>Tgl_Berakhir</i>	<i>Date</i>	

3.3.8 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel merupakan suatu hubungan antara entitas satu dengan yang lain, relasi antar tabel ini digunakan untuk Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada GOR Rabbit Bengkalis. Relasi antartabel aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada GOR Rabbit Bengkalis dapat dilihat pada gambar 3.19



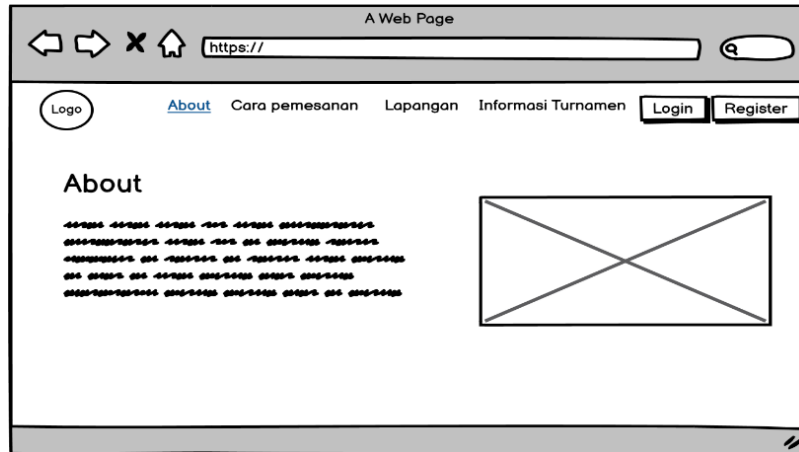
Gambar 3. 19 Relasi Antar Tabel
(Sumber : Data Olahan, 2024)

3.3.9 Perancangan *Interface*

Perancangan *interface* yang akan dirancang Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada GOR Rabbit Bengkalis adalah sebagai berikut:

1. Halaman *About*

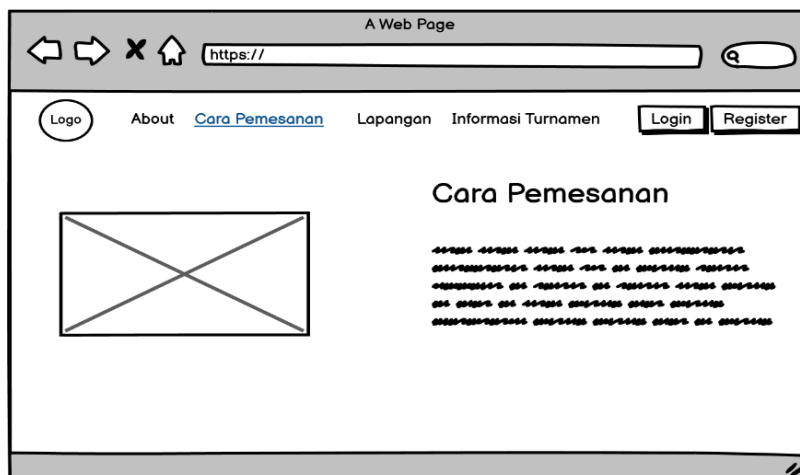
Desain *layout* halaman *about* berisi informasi-informasi dari GOR Rabbit Bengkalis. dapat dilihat pada gambar 3.20



Gambar 3. 20 Halaman *About*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

2. Halaman Cara Pemesanan

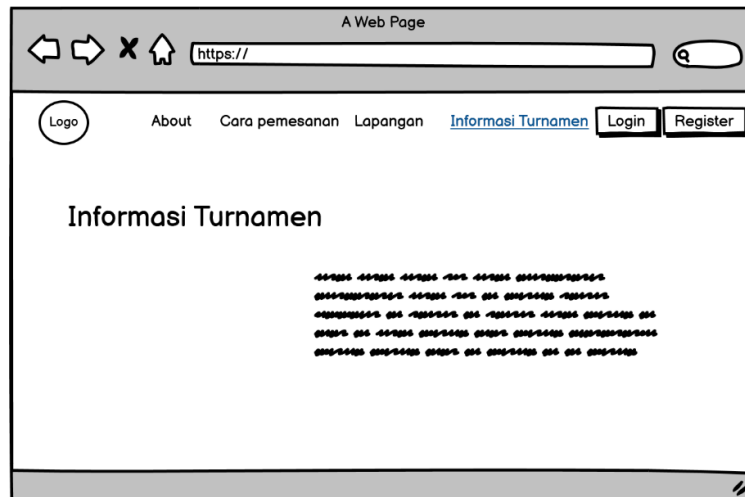
Desain *layout* halaman cara pemesanan berisi langkah-langkah penyewaan atau pemesanan lapangan.



Gambar 3. 21 Halaman Cara pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

3. Halaman Informasi Turnamen

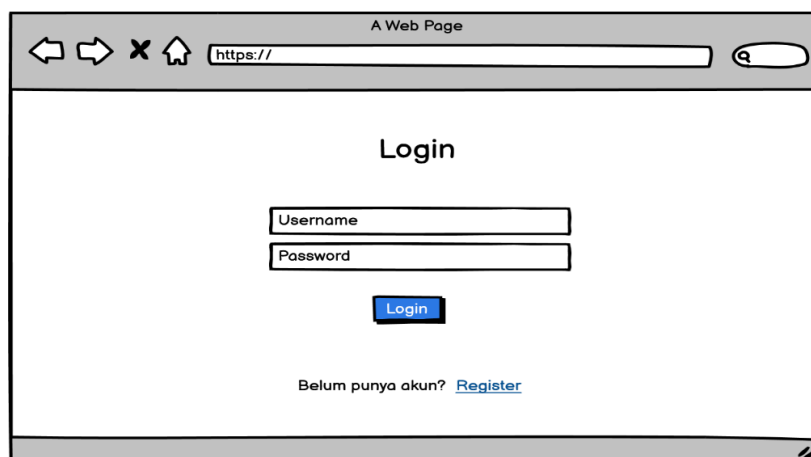
Desain *layout* halaman informasi turnamen berisi informasi informasi turnamen yang di laksanakan di gor rabbit dapat dilihat pada gambar 3.22



Gambar 3. 22 Halaman *Informasi Turnamen*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

4. Halaman *Login*

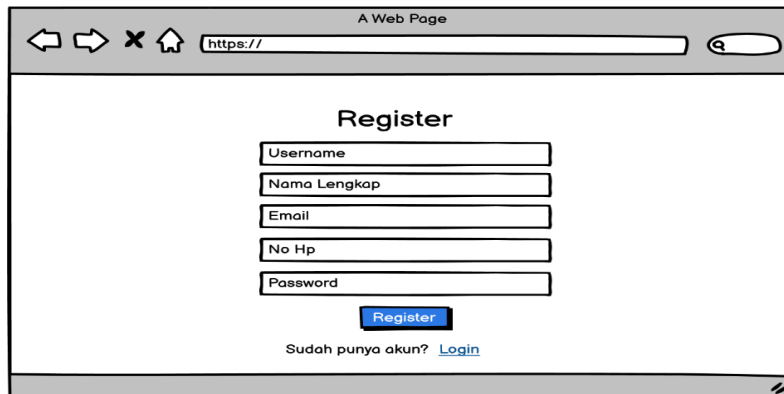
Desain *layout* halaman *login* adalah halaman pembuka yang muncul saat pengguna akan menjalankan aplikasi. Halaman *login* ini menampilkan tampilan *username*, *password* atau *register*



Gambar 3. 23 Halaman *Login*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

5. Halaman *Registrasi*

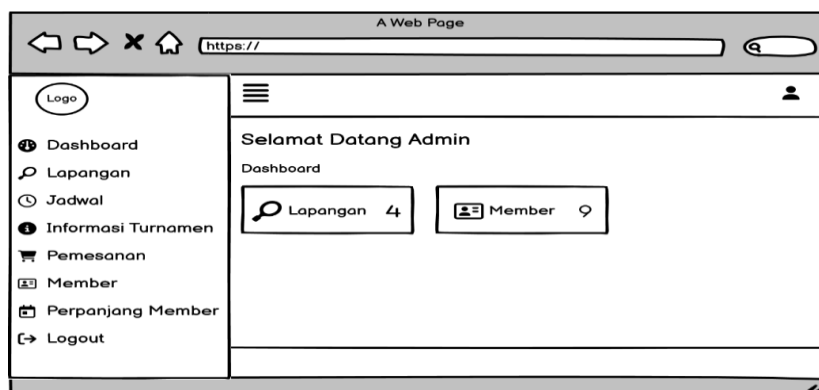
Desain *layout* halaman registrasi yaitu halaman yang diakses oleh *user* pada saat belum memiliki akun tetapi ingin *login*.

A screenshot of a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The main content area displays a registration form with the heading "Register". The form includes five input fields: "Username", "Nama Lengkap", "Email", "No Hp", and "Password". Below the fields is a blue "Register" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Sudah punya akun? [Login](#)".

Gambar 3. 24 Halaman *Register*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

6. Halaman *Dashboard Admin*

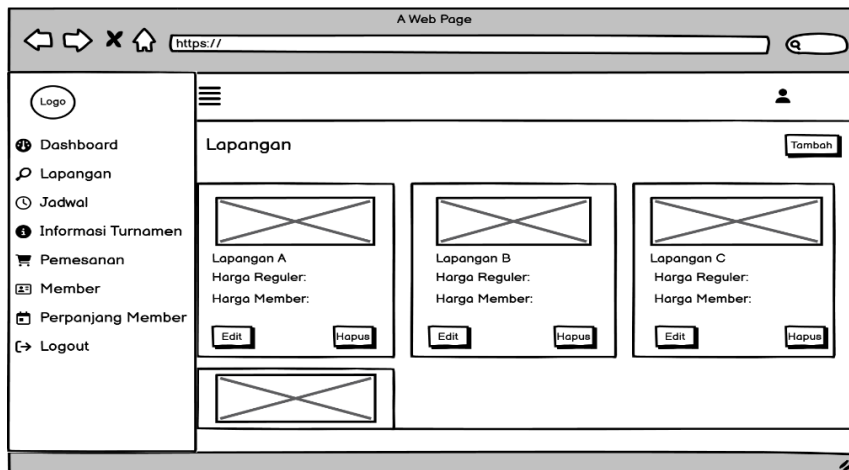
Desain *layout* halaman *dashboard* merupakan halaman utama yang muncul di awalan ketika *login* sebagai *admin* ke dalam aplikasi. Pada halaman dashboard ini menampilkan tampilan halaman dashboard yang berisikan menu *dashboard*, Data lapangan, Data jadwal, Data pemesanan, dan Data *Member*.

A screenshot of a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The dashboard is divided into two main sections. On the left is a vertical sidebar menu with a "Logo" at the top, followed by a hamburger menu icon and a user profile icon. The menu items are: "Dashboard", "Lapangan", "Jadwal", "Informasi Turnamen", "Pemesanan", "Member", "Perpanjang Member", and "Logout". The main content area on the right has the heading "Selamat Datang Admin" and "Dashboard". Below this, there are two summary cards: "Lapangan 4" and "Member 9".

Gambar 3. 25 Halaman *Dashboard Admin*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

7. Halaman data lapangan

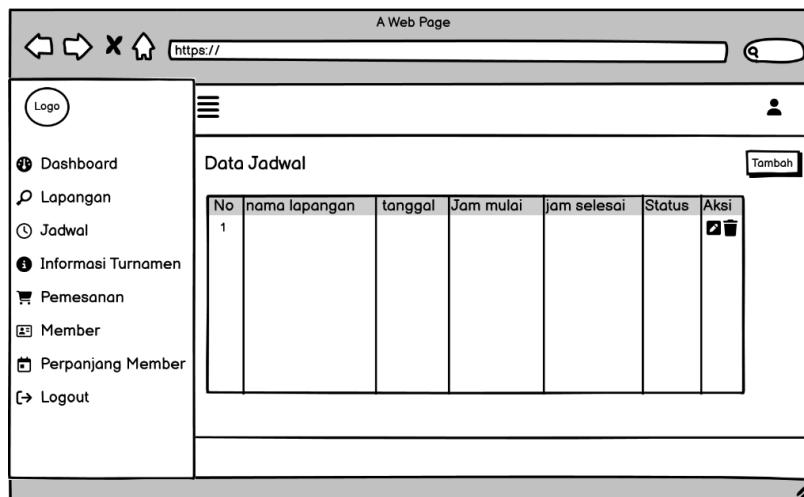
Desain *layout* halaman data lapangan terdapat *button* tambah lapangan, edit data lapangan dan hapus lapangan. Desain *layout* halaman data lapangan dapat dilihat pada gambar 3.26



Gambar 3. 26 Halaman Data Lapangan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

8. Halaman Data Jadwal

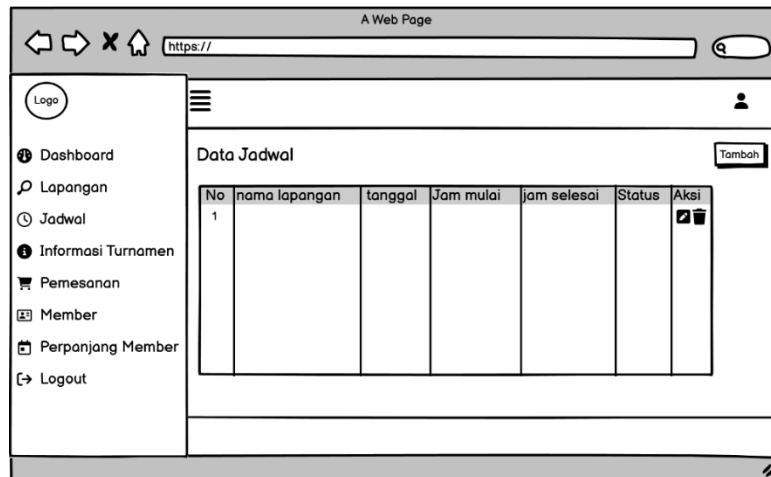
Desain *layout* halaman data jadwal terdapat *button* tambah jadwal, edit data jadwal dan hapus jadwal. Desain *layout* halaman data jadwal dapat dilihat pada gambar 3.27



Gambar 3. 27 Halaman Data Jadwal
(Sumber : Data Olahan, 2024)

9. Halaman Data Informasi Turnamen

Desain *layout* halaman data informasi turnamen terdapat *button* tambah jadwal, edit data dan hapus. Desain *layout* halaman data informasi turnamen dapat dilihat pada gambar 3.28



Gambar 3. 28 Halaman Data informasi turnamen
(Sumber : Data Olahan, 2024)

10. Halaman Data Pemesanan

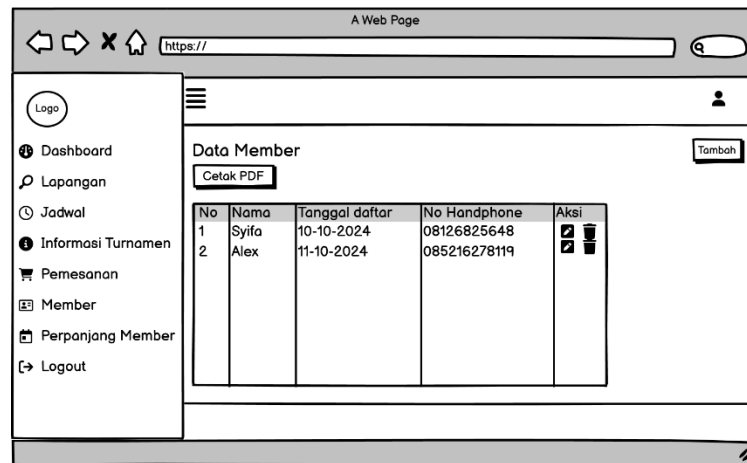
Desain *layout* halaman data pemesanan terdapat tampilan data pemesanan dari keseluruhan lapangan. Desain *layout* halaman data pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.29

Nama	Status keanggotaan	Tanggal	Jam mulai	Jam selesai	Jumlah kok	Harga kok	Total	Status	Bukti	Aksi
Syifa	Member	12/10/23	16.00	17.00	1	5000	22000	Dibayar		

Gambar 3. 29 Halaman Data Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

11. Halaman Data Member

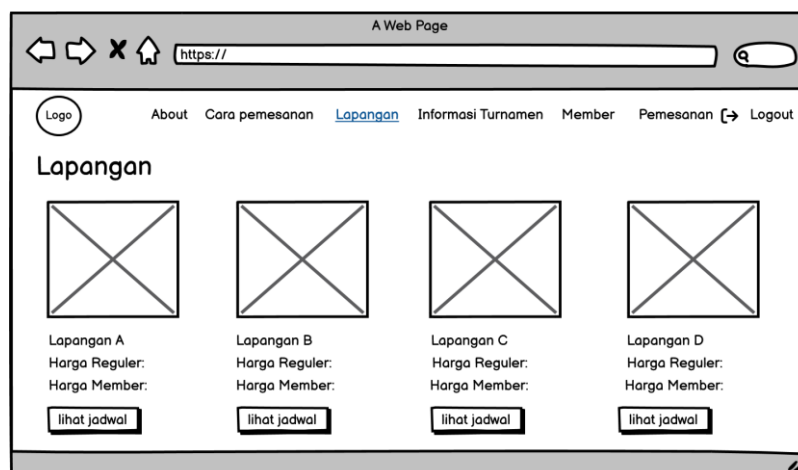
Desain *layout* halaman data *member* terdapat *button* tambah pendaftaran, edit data *member* dan hapus *member*. Desain *layout* halaman data pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3.30



Gambar 3. 30 Halaman Data Member
(Sumber : Data Olahan, 2024)

12. Halaman Lapangan

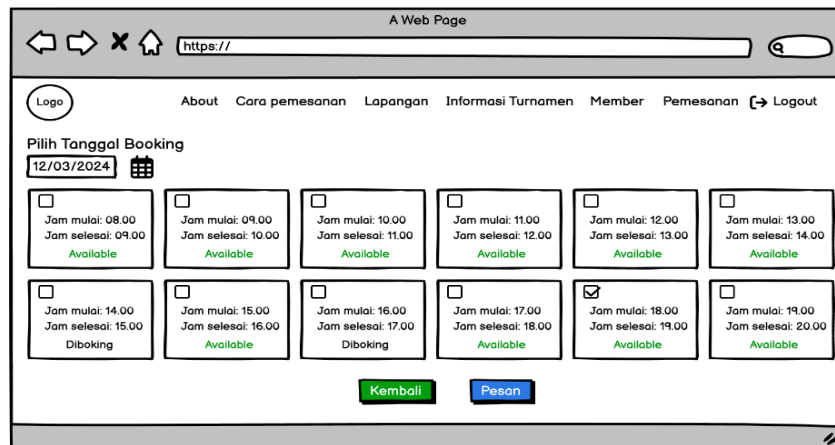
Desain *layout* halaman daftar lapangan yang terdapat berbagai pilihan lapangan yang ditunjukkan proses menunggu untuk masuk ke halaman lapangan yang telah dipilih dan ada *button* lihat jadwal. Desain *layout* halaman lapangan dapat dilihat pada gambar 3.31



Gambar 3. 31 Halaman Lapangan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

13. Halaman Lihat jadwal

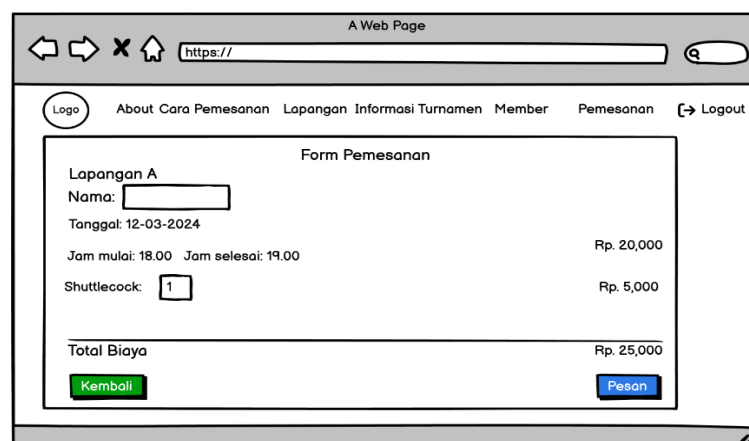
Desain *layout* halaman lihat jadwal yaitu jadwal lapangan yang telah dipilih akan menampilkan tanggal, jam dan status. Desain *layout* halaman jadwal dapat dilihat pada gambar 3.32



Gambar 3. 32 Halaman Jadwal
(Sumber : Data Olahan, 2024)

14. Halaman Pemesanan

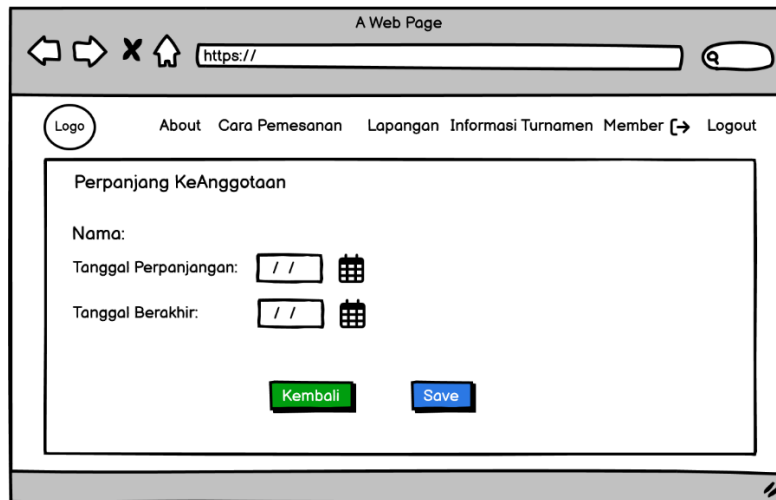
Desain *layout* halaman pemesanan muncul ketika sudah memilih lapangan dan memilih jadwal lalu klik pesan akan menampilkan halaman pemesanan. *user* dan *member* mengisi berapa jumlah *shuttlecock* yang ingin digunakan dan menampilkan total keseluruhan. Desain *layout* halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.33



Gambar 3. 33 Halaman Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

14. Halaman Perpanjangan Keanggotaan

Desain *layout* halaman perpanjangan keanggotaan yang terdapat tanggal perpanjang dan tanggal berakhir. Desain *layout* halaman perpanjangan keanggotaan dapat dilihat pada gambar 3.34



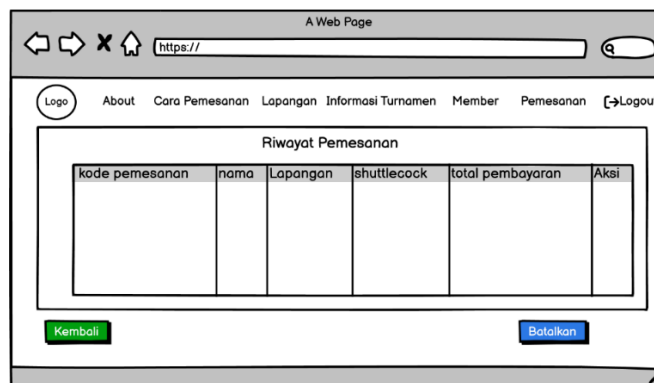
The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The navigation menu includes "Logo", "About", "Cara Pemesanan", "Lapangan", "Informasi Turnamen", "Member [→]", and "Logout". The main content area is titled "Perpanjang KeAnggotaan" and contains a form with the following elements:

- Label: "Nama:"
- Field: "Tanggal Perpanjangan:" with a date input field (//) and a calendar icon.
- Field: "Tanggal Berakhir:" with a date input field (//) and a calendar icon.
- Buttons: "Kembali" (green) and "Save" (blue).

Gambar 3. 34 Halaman Perpanjangan Keanggotaan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

15. Halaman Riwayat Pemesanan

Desain *layout* halaman riwayat pemesanan yang dapat dilihat oleh *user* dan *member*. Desain *layout* halaman riwayat pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.35



The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The navigation menu includes "Logo", "About", "Cara Pemesanan", "Lapangan", "Informasi Turnamen", "Member", "Pemesanan", and "Logout". The main content area is titled "Riwayat Pemesanan" and contains a table with the following structure:

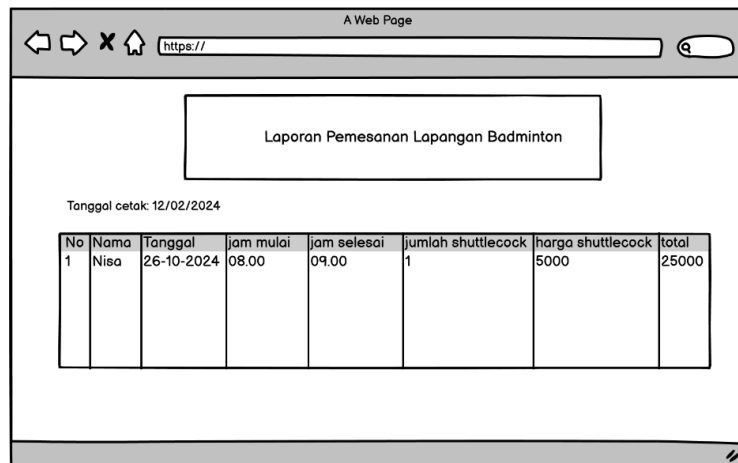
kode pemesanan	nama	Lapangan	shuttlecock	total pembayaran	Aksi

Buttons: "Kembali" (green) and "Batalkan" (blue).

Gambar 3. 35 Halaman Riwayat Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

16. Halaman Laporan Pemesanan

Desain *output* laporan pemesanan digunakan untuk membuat laporan yang merupakan keluaran atau hasil yang diinginkan. Desain *output* laporan pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.36



Laporan Pemesanan Lapangan Badminton

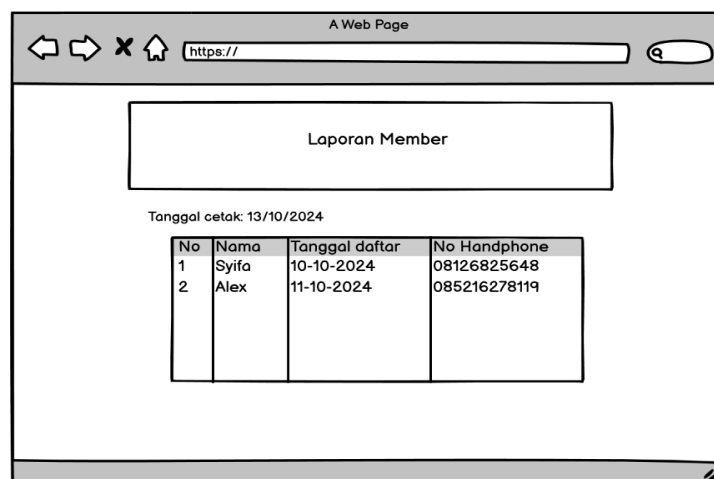
Tanggal cetak: 12/02/2024

No	Nama	Tanggal	jam mulai	jam selesai	jumlah shuttlecock	harga shuttlecock	total
1	Nisa	26-10-2024	08.00	09.00	1	5000	25000

Gambar 3. 36 Halaman Laporan Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

17. Halaman Laporan Member

Desain *output* laporan pendaftaran digunakan untuk membuat laporan yang merupakan keluaran atau hasil yang diinginkan. Desain *output* laporan pendaftaran *member* dapat dilihat pada gambar 3.37



Laporan Member

Tanggal cetak: 13/10/2024

No	Nama	Tanggal daftar	No Handphone
1	Syifa	10-10-2024	08126825648
2	Alex	11-10-2024	085216278119

Gambar 3. 37 Halaman Laporan Member
(Sumber : Data Olahan, 2024)

BAB IV

HASIL DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada gedung olahraga rabbit Bengkalis menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan *Mysql*. Aplikasi penyewaan lapangan badminton ini bisa di akses melalui *website* berikut <http://gorrabbit.my.id>

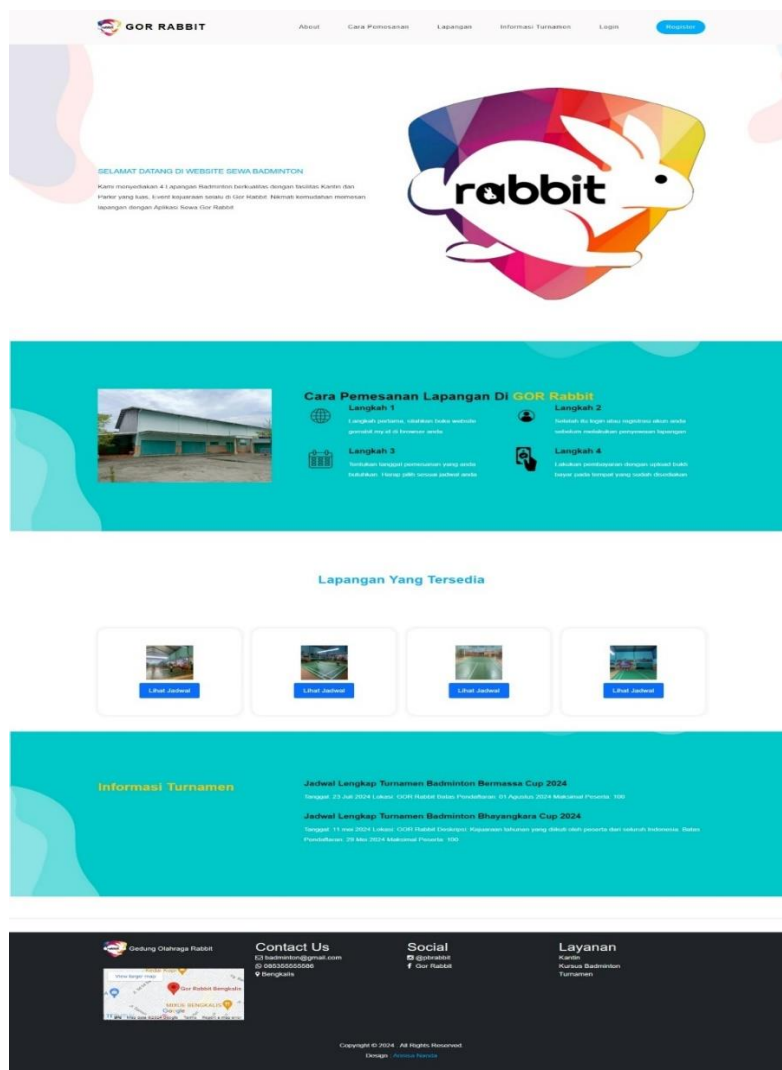
Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi masalah yang ada dalam sistem penyewaan manual saat ini dan mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi masalah ini, aplikasi menyediakan halaman jadwal yang menampilkan ketersediaan lapangan secara online. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan memilih waktu yang kosong untuk pemesanan tanpa perlu mengunjungi GOR secara langsung atau melakukan pemesanan melalui *WhatsApp*.

Selain itu, masalah pembatalan mendadak yang sering terjadi dengan sistem manual dapat diatasi dengan fitur upload bukti pembayaran. Setelah melakukan pemesanan, pengguna diwajibkan untuk mengunggah bukti pembayaran ke dalam sistem dengan batas waktu yang ditentukan. Jika bukti pembayaran tidak diunggah dalam waktu yang ditentukan, pemesanan akan dianggap kadaluarsa. Fitur ini membantu mengurangi kemungkinan pembatalan mendadak karena pengguna sudah melakukan pembayaran.

Aplikasi ini juga memfasilitasi anggota untuk memperpanjang masa keanggotaan mereka secara online melalui halaman Perpanjang Member. Dengan fitur ini, anggota tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk memperpanjang keanggotaan mereka, sehingga proses perpanjangan menjadi

lebih mudah. Secara keseluruhan, aplikasi ini bertujuan untuk menyederhanakan proses penyewaan lapangan badminton, mengatasi masalah konfirmasi manual, dan meningkatkan cara pengelolaan jadwal dan keanggotaan. Dengan fitur-fitur ini, aplikasi diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna di Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis.

Pada Gambar 4.1 ditampilkan tampilan dari website GOR Rabbit Bengkalis.

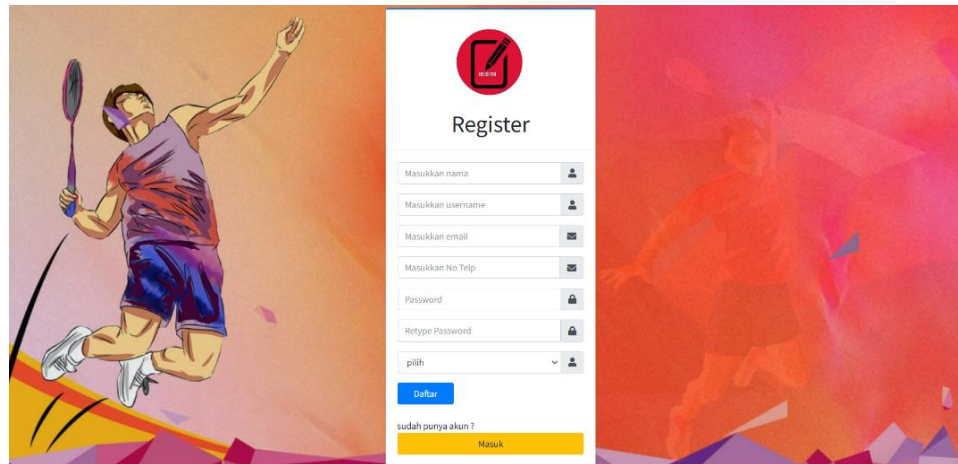


Gambar 4. 1 Tampilan Utama
(Sumber : Data Olahan, 2024)

4.1.1 Tampilan Aplikasi Di Sisi Admin

1. Tampilan Halaman *register*

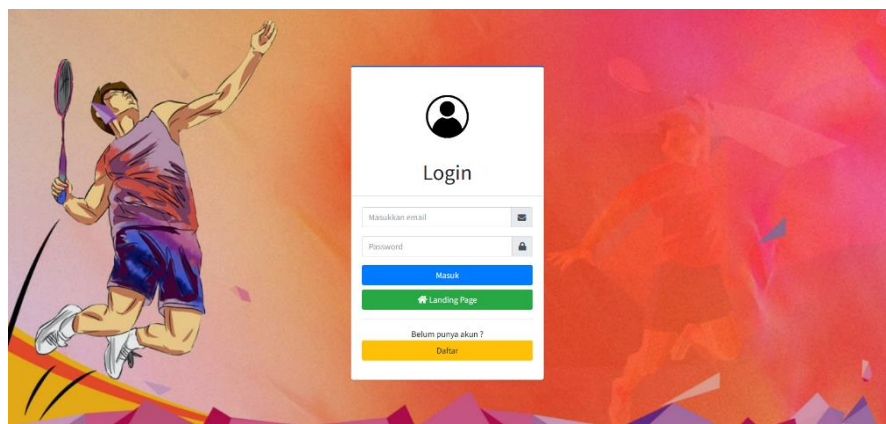
Tampilan registrasi merupakan tampilan yang digunakan pengguna untuk saat ingin mendaftar akun aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada gedung olahraga rabbit Bengkulu.



Gambar 4. 2 Tampilan Register
(Sumber : Data Olahan, 2024)

2. Tampilan Halaman *login*

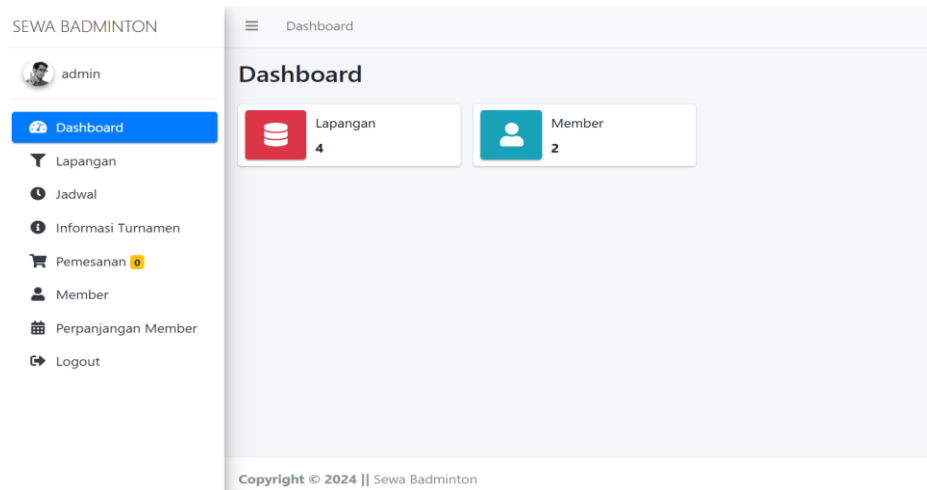
Tampilan *login* merupakan tampilan yang digunakan pengguna untuk masuk aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada gedung olahraga rabbit Bengkulu.



Gambar 4. 3 Tampilan Login
(Sumber : Data Olahan, 2024)

3. Tampilan Halaman *Dashboard*

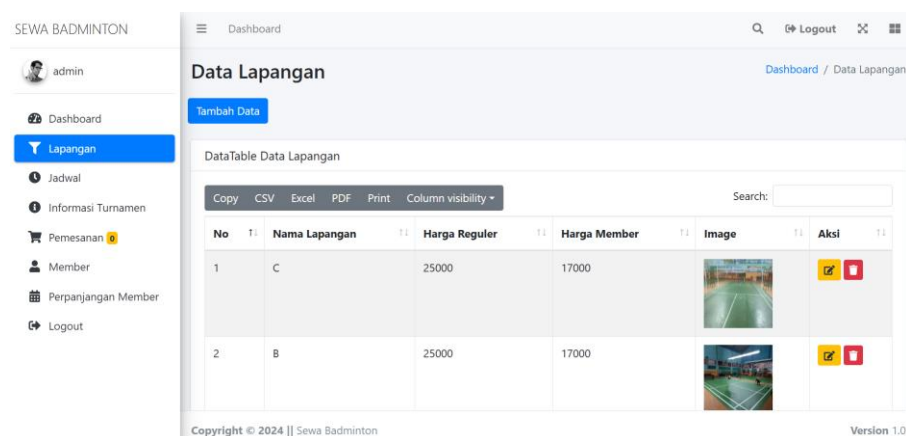
Tampilan *dashboard* merupakan tampilan yang menampilkan total lapangan dan member yang telah di input.



Gambar 4. 4 Tampilan *Dashboard*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

4. Tampilan Halaman Data Lapangan

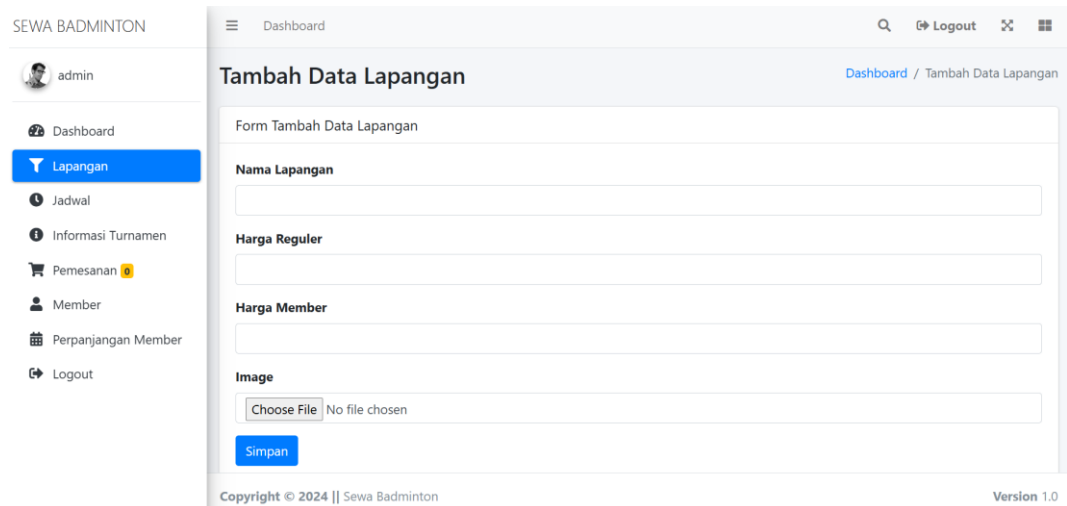
Tampilan halaman data lapangan merupakan tampilan yang menampilkan data-data lapangan yang telah di input oleh *admin*.



Gambar 4. 5 Tampilan Data Lapangan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

5. Tampilan Tambah Data Lapangan

Tampilan tambah data lapangan merupakan tampilan untuk menambah data lapangan.



The screenshot shows the 'Tambah Data Lapangan' form in the 'SEWA BADMINTON' application. The form is titled 'Form Tambah Data Lapangan' and contains the following fields:

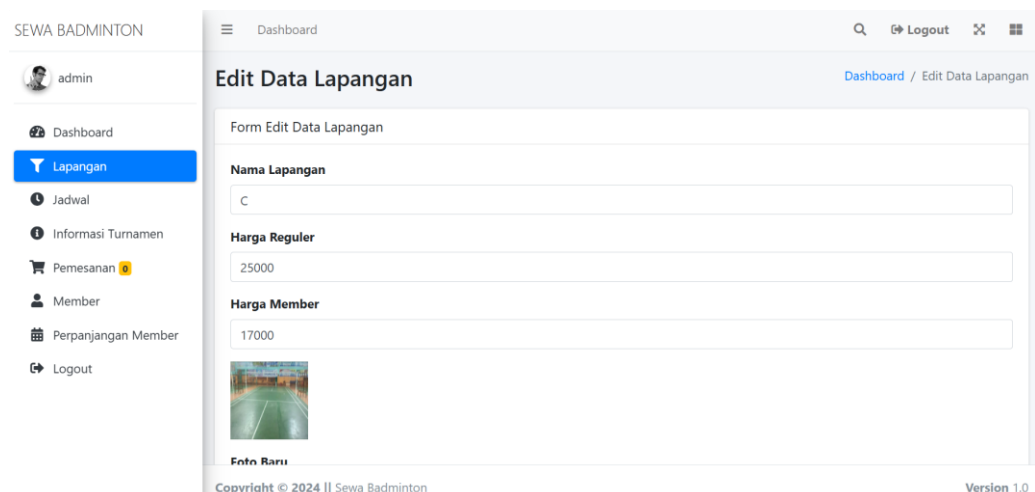
- Nama Lapangan**: A text input field.
- Harga Reguler**: A text input field.
- Harga Member**: A text input field.
- Image**: A file upload field with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'.

A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the form. The application header shows 'Dashboard' and 'Logout' options. The footer includes 'Copyright © 2024 || Sewa Badminton' and 'Version 1.0'.

Gambar 4. 6 Tampilan Tambah Data Lapangan
(Sumber : Data Olah, 2024)

6. Tampilan Edit Data Lapangan

Tampilan edit data lapangan merupakan tampilan untuk mengedit nama, harga dan gambar saat terjadi perubahan atau kesalahan saat menginput data lapangan.



The screenshot shows the 'Edit Data Lapangan' form in the 'SEWA BADMINTON' application. The form is titled 'Form Edit Data Lapangan' and contains the following fields:

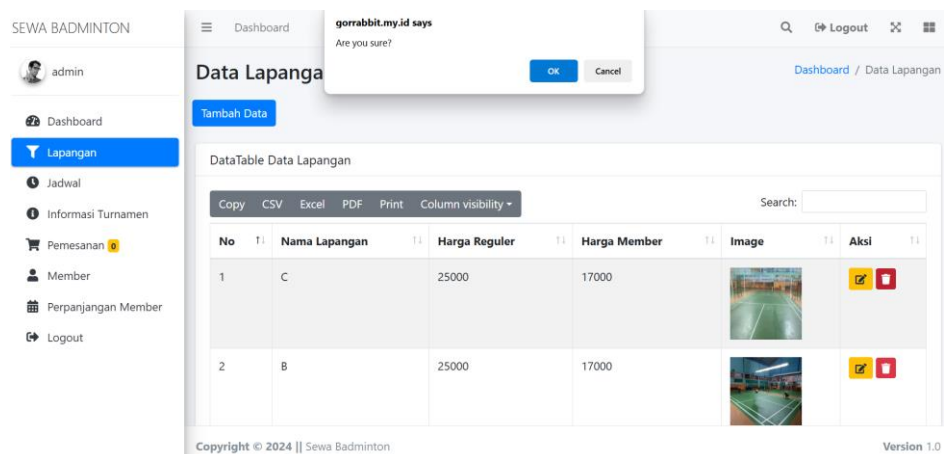
- Nama Lapangan**: A text input field containing the value 'C'.
- Harga Reguler**: A text input field containing the value '25000'.
- Harga Member**: A text input field containing the value '17000'.
- Image**: A file upload field showing a preview of a badminton court. Below the preview is the text 'Foto Baru'.

A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the form. The application header shows 'Dashboard' and 'Logout' options. The footer includes 'Copyright © 2024 || Sewa Badminton' and 'Version 1.0'.

Gambar 4. 7 Tampilan Edit Data Lapangan
(Sumber : Data Olah, 2024)

7. Tampilan Hapus Data Lapangan

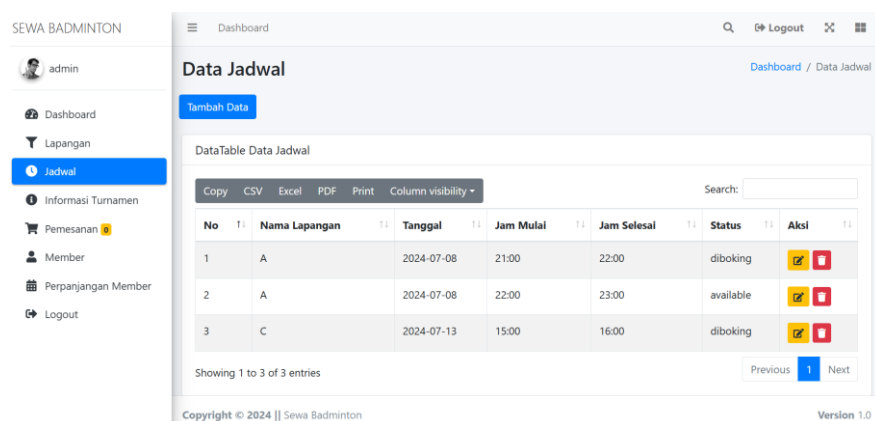
Tampilan hapus data lapangan merupakan tampilan untuk menghapus informasi terkait lapangan dari aplikasi. Ini memungkinkan *admin* untuk mengelola data dengan menghapus entitas lapangan yang tidak diperlukan lagi.



Gambar 4. 8 Tampilan Hapus Data Lapangan
(Sumber : Data Olah, 2024)

8. Tampilan Halaman Data Jadwal

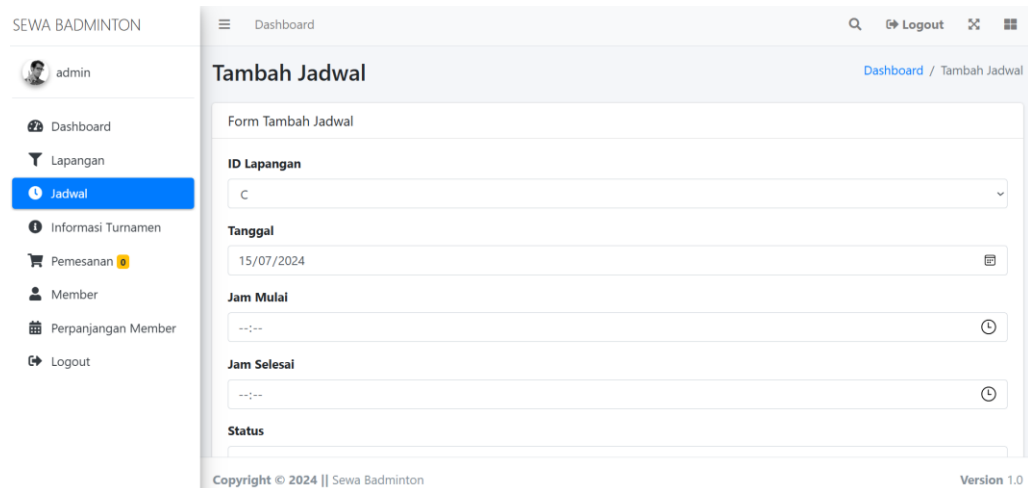
Tampilan halaman data jadwal merupakan tampilan yang menampilkan jadwal-jadwal yang telah di input oleh admin.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Data Jadwal
(Sumber : Data Olah, 2024)

9. Tampilan Tambah Data Jadwal

Tampilan tambah data jadwal merupakan tampilan untuk menambah data jadwal.



The screenshot shows the 'Tambah Jadwal' (Add Schedule) form in the SEWA BADMINTON application. The form is titled 'Form Tambah Jadwal' and contains the following fields:

- ID Lapangan:** A dropdown menu with the value 'C' selected.
- Tanggal:** A date input field with the value '15/07/2024'.
- Jam Mulai:** A time input field with the value '--:--'.
- Jam Selesai:** A time input field with the value '--:--'.
- Status:** A dropdown menu with the value 'available' selected.

The sidebar menu on the left includes the following items:

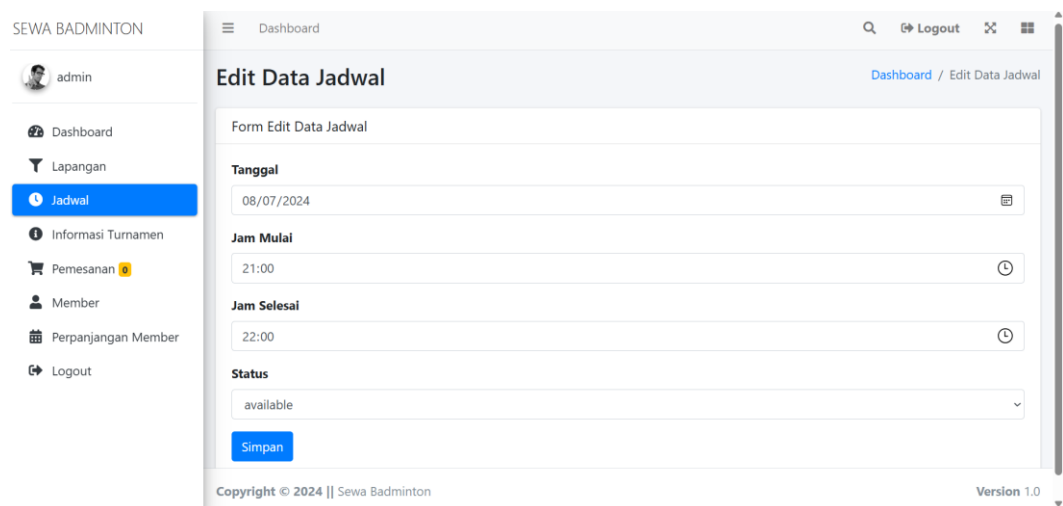
- admin
- Dashboard
- Lapangan
- Jadwal (highlighted)
- Informasi Turnamen
- Pemesanan
- Member
- Perpanjangan Member
- Logout

Copyright © 2024 || Sewa Badminton Version 1.0

Gambar 4. 10 Tampilan Tambah Data Jadwal
(Sumber : Data Olahan, 2024)

10. Tampilan Edit Data Jadwal

Tampilan edit data jadwal merupakan tampilan untuk mengedit jadwal saat terjadi perubahan atau kesalahan saat menginput data jadwal.



The screenshot shows the 'Edit Data Jadwal' (Edit Schedule) form in the SEWA BADMINTON application. The form is titled 'Form Edit Data Jadwal' and contains the following fields:

- Tanggal:** A date input field with the value '08/07/2024'.
- Jam Mulai:** A time input field with the value '21:00'.
- Jam Selesai:** A time input field with the value '22:00'.
- Status:** A dropdown menu with the value 'available' selected.

A blue 'Simpan' (Save) button is located at the bottom of the form.

The sidebar menu on the left includes the following items:

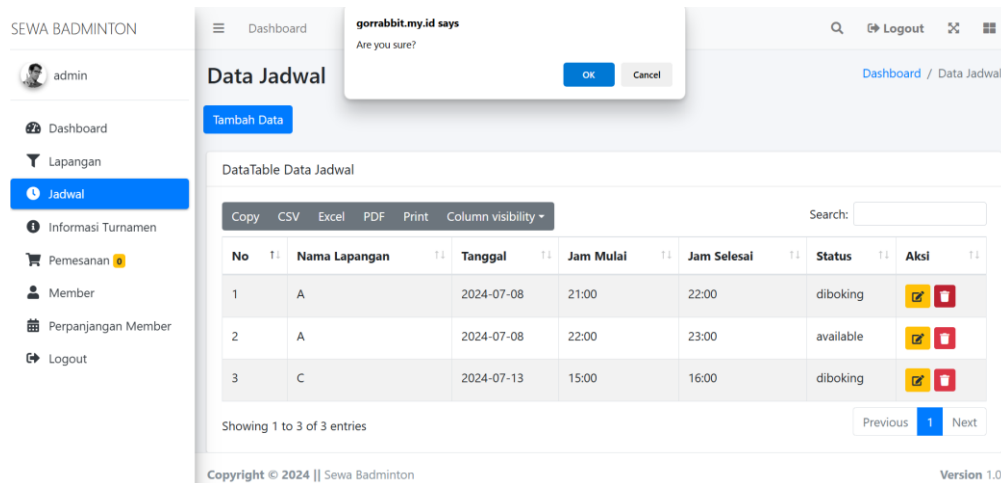
- admin
- Dashboard
- Lapangan
- Jadwal (highlighted)
- Informasi Turnamen
- Pemesanan
- Member
- Perpanjangan Member
- Logout

Copyright © 2024 || Sewa Badminton Version 1.0

Gambar 4. 11 Tampilan Edit Data Jadwal
(Sumber : Data Olahan, 2024)

11. Tampilan Hapus Data Jadwal

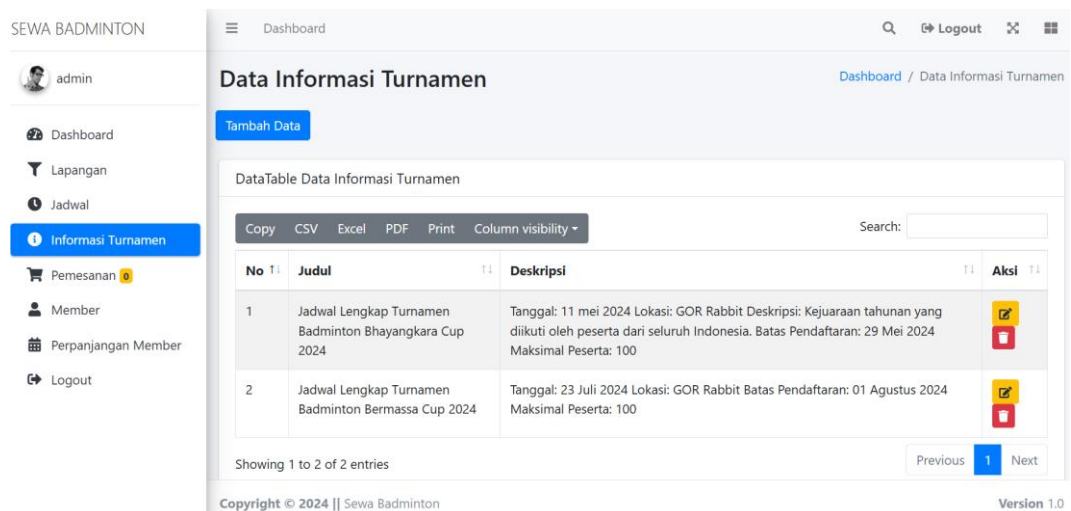
Tampilan hapus data jadwal merupakan tampilan untuk menghapus informasi terkait jadwal dari aplikasi. Ini memungkinkan admin untuk mengelola data dengan menghapus jadwal yang tidak diperlukan lagi.



Gambar 4. 12 Tampilan Hapus Data Jadwal
(Sumber : Data Olah, 2024)

12. Tampilan Halaman Data Informasi Turnamen

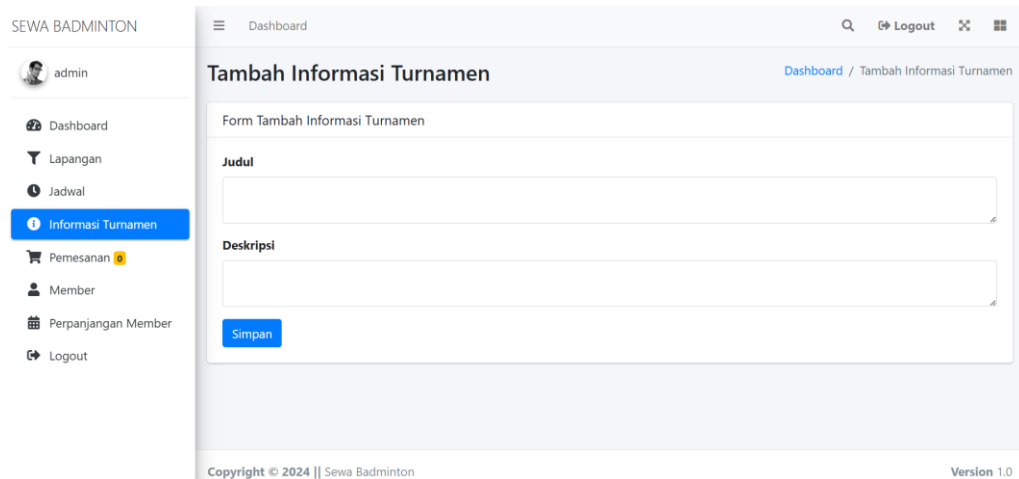
Tampilan halaman data informasi turnamen merupakan tampilan yang menampilkan informasi-informasi turnamen yang telah di input oleh *admin*.



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Data Informasi Turnamen
(Sumber : Data Olah, 2024)

13. Tampilan Tambah Data Informasi Turnamen

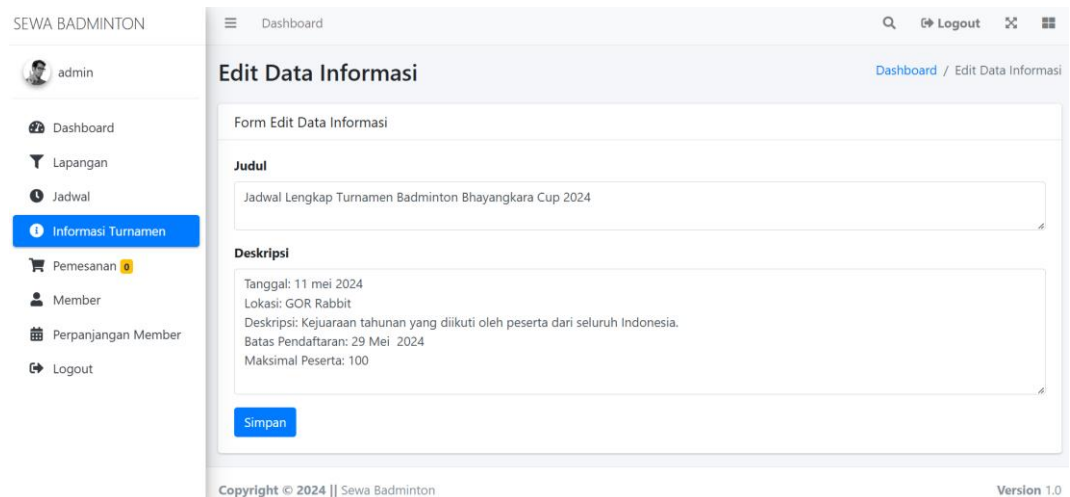
Tampilan tambah data informasi turnamen merupakan tampilan untuk menambah data informasi turnamen.



Gambar 4. 14 Tampilan Tambah Data Informasi Turnamen
(Sumber : Data Olahan, 2024)

14. Tampilan Edit Data Informasi Turnamen

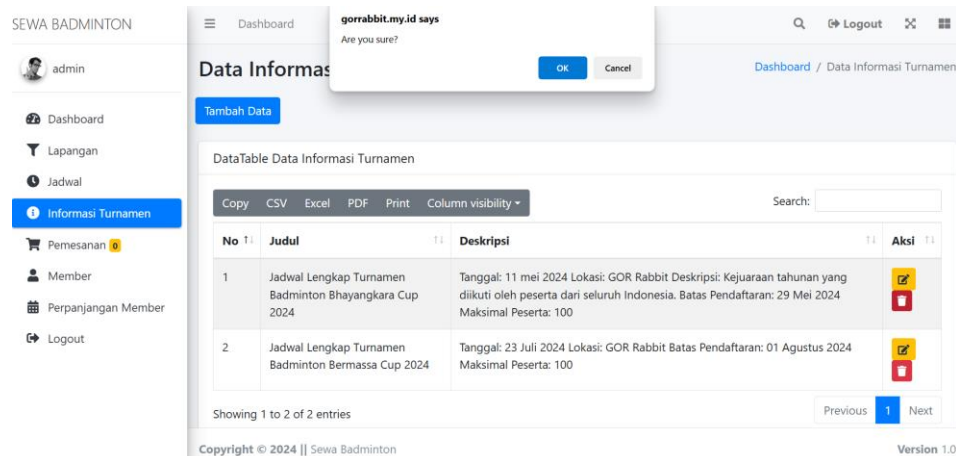
Tampilan edit data informasi turnamen merupakan tampilan untuk mengedit informasi-informasi turnamen saat terjadi perubahan atau kesalahan saat menginput data informasi turnamen.



Gambar 4. 15 Tampilan Edit Data Informasi Turnamen
(Sumber : Data Olahan, 2024)

15. Tampilan Hapus Data Informasi Turnamen

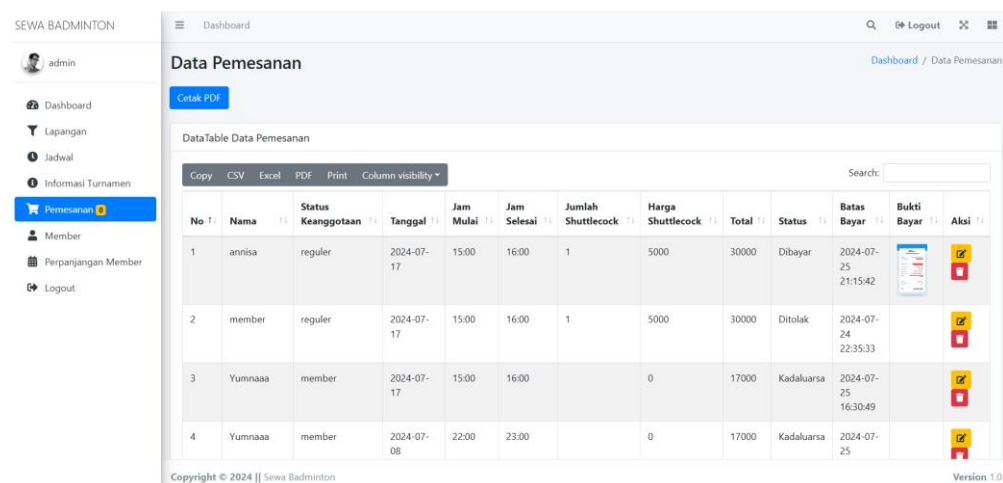
Tampilan hapus data informasi turnamen merupakan tampilan untuk menghapus informasi terkait turnamen di aplikasi. Ini memungkinkan *admin* untuk mengelola data dengan menghapus data informasi turnamen yang tidak diperlukan lagi.



Gambar 4. 16 Tampilan Hapus Data Informasi Turnamen
(Sumber : Data Olahan, 2024)

16. Tampilan Halaman Data Pemesanan

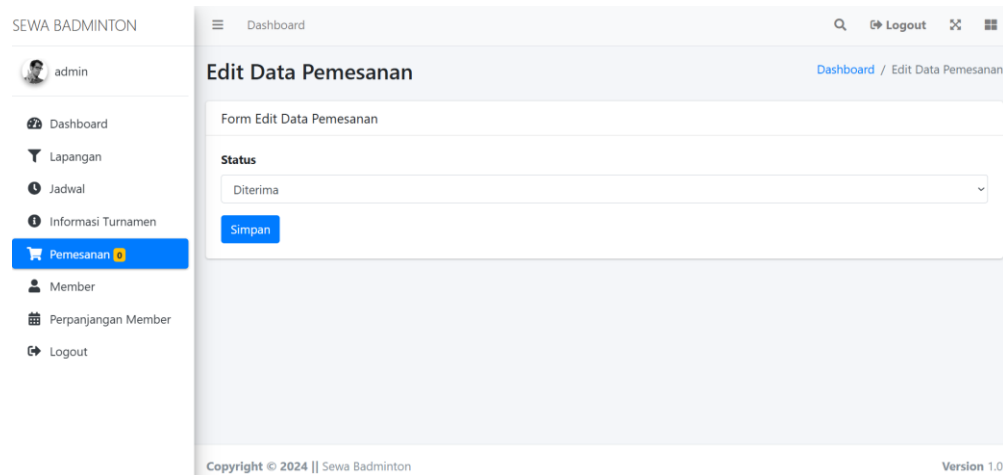
Tampilan halaman data pemesanan merupakan tampilan yang menampilkan pemesanan-pemesanan yang dilakukan oleh pengguna.



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Data Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

17. Tampilan Edit Data Pemesanan

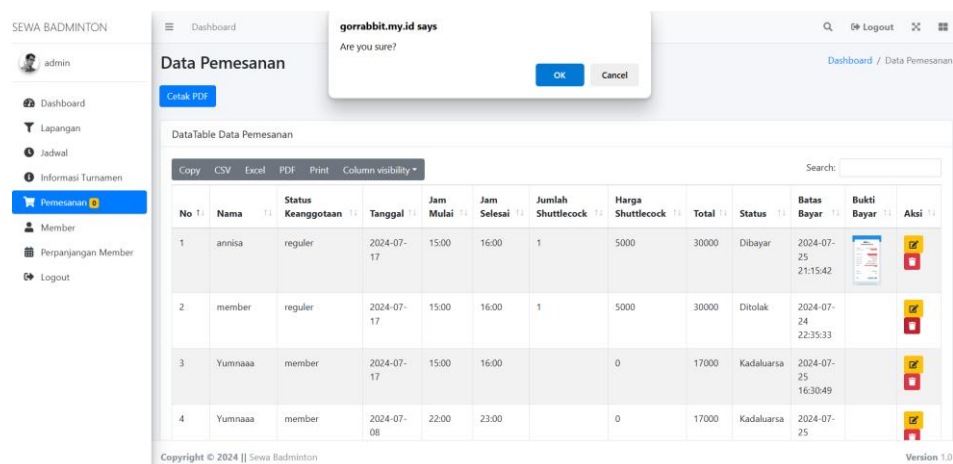
Tampilan edit data pemesanan merupakan tampilan untuk mengedit status pemesanan yang dilakukan pengguna.



Gambar 4. 18 Tampilan Edit Data Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

18. Tampilan Hapus Data Pemesanan

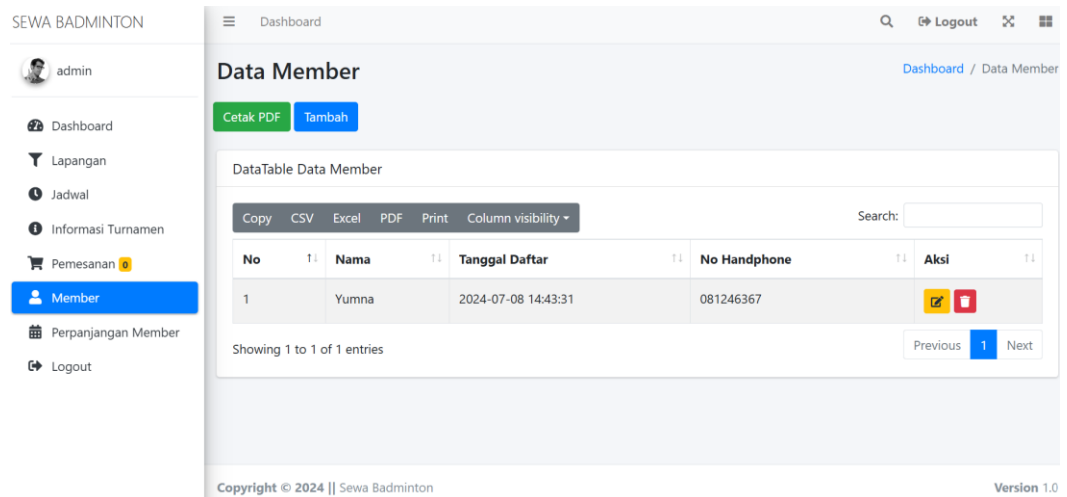
Tampilan hapus data pemesanan merupakan tampilan untuk menghapus pemesanan di aplikasi. Ini memungkinkan *admin* untuk mengelola data dengan menghapus data pemesanan yang tidak diperlukan lagi.



Gambar 4. 19 Tampilan Hapus Data Pemesanan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

19. Tampilan Halaman Data *Member*

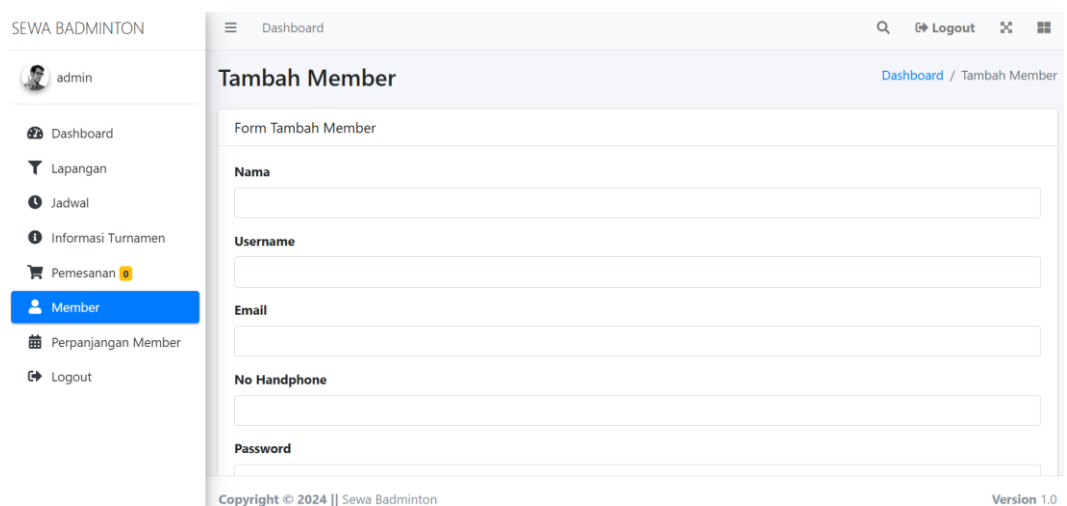
Tampilan halaman data *member* merupakan tampilan yang menampilkan *member-member* yang telah melakukan pendaftaran di aplikasi.



Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Data *Member*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

20. Tampilan Tambah Data *Member*

Tampilan tambah data *member* merupakan tampilan untuk menambah *member*.



Gambar 4. 21 Tampilan Tambah Data *Member*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

21. Tampilan Edit Data *Member*

Tampilan edit data *member* merupakan tampilan untuk mengedit data *member* saat terjadi perubahan atau kesalahan saat menginput data.

SEWA BADMINTON

Dashboard

admin

Dashboard / Edit Data Member

Form Edit Data Member

Name
Yumna

Username
Yummaaa

Email
yumna@gmail.com

No Handphone
081246367

Password
\$2y\$10\$ercf-uALVf99hUVvx7Y2N.dotEsBwj2Ew0XNzLzRo6L091Xn3yhfkW

Simpan

Copyright © 2024 || Sewa Badminton

Version 1.0

Gambar 4. 22 Tampilan Edit Data *Member*
(Sumber : *Data Olahan*, 2024)

22. Tampilan Hapus Data *Member*

Tampilan hapus data *member* merupakan tampilan untuk menghapus data *member* di aplikasi.

SEWA BADMINTON

Dashboard

admin

grrabbit.my.id says
Are you sure?

OK Cancel

Dashboard / Data Member

Cetak PDF Tambah

DataTable Data Member

Copy CSV Excel PDF Print Column visibility

Search:

No	Nama	Tanggal Daftar	No Handphone	Aksi
1	Yumna	2024-07-08 14:43:31	081246367	

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

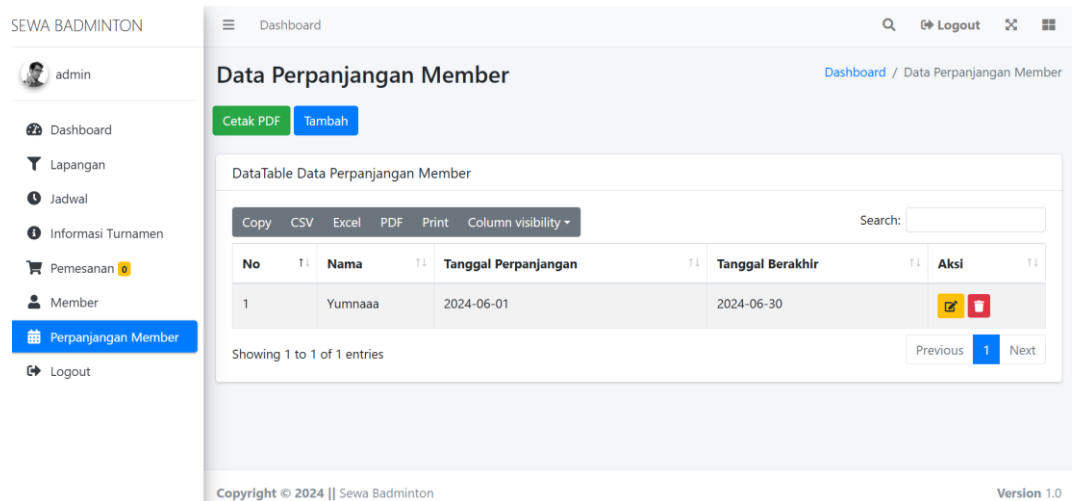
Copyright © 2024 || Sewa Badminton

Version 1.0

Gambar 4. 23 Tampilan Hapus Data *Member*
(Sumber : *Data Olahan*, 2024)

23. Tampilan Halaman Data Perpanjang *Member*

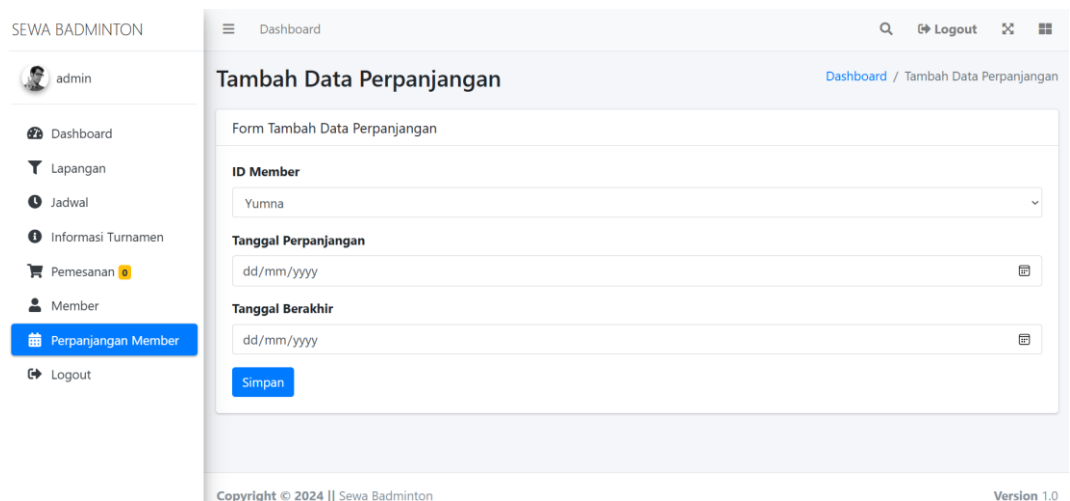
Tampilan halaman data perpanjang *member* merupakan tampilan yang menampilkan data-data *member* yang melakukan perpanjangan *member*.



Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Data Perpanjangan *Member*
(Sumber : *Data Olahan, 2024*)

24. Tampilan Tambah Data Perpanjang *Member*

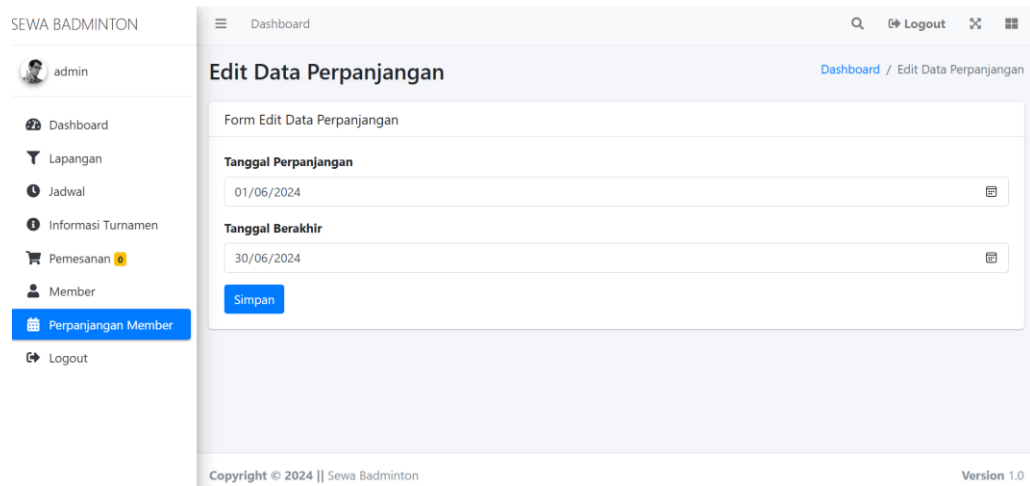
Tampilan tambah data perpanjangan *member* merupakan tampilan untuk menambah data perpanjang *member*.



Gambar 4. 25 Tampilan Tambah Data Perpanjangan *Member*
(Sumber : *Data Olahan, 2024*)

25. Tampilan Edit Data Perpanjang *Member*

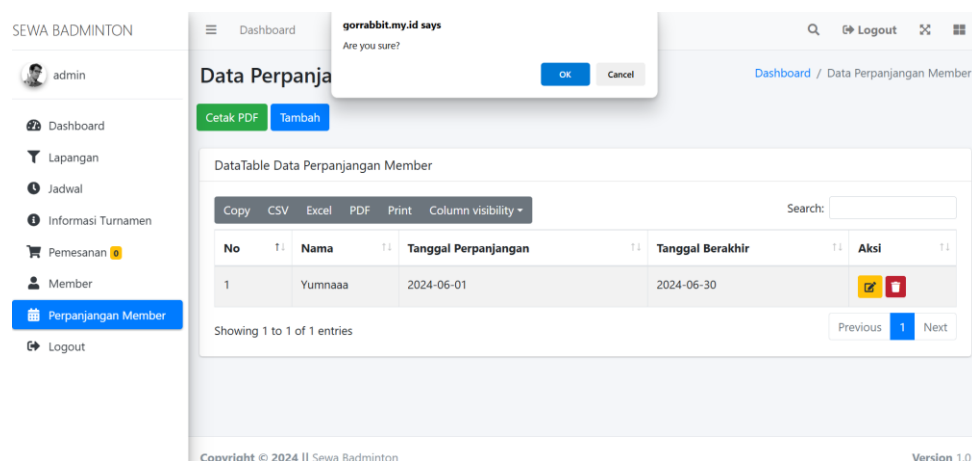
Tampilan edit data perpanjang *member* merupakan tampilan untuk mengedit perpanjangan *member* saat terjadi perubahan.



Gambar 4. 26 Tampilan Edit Data Perpanjangan *Member*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

26. Tampilan Hapus Data Perpanjang *Member*

Tampilan hapus data perpanjang *member* merupakan tampilan untuk menghapus perpanjangan *member* di aplikasi. Ini memungkinkan *admin* untuk mengelola data dengan menghapus data perpanjangan *member* yang tidak diperlukan lagi.

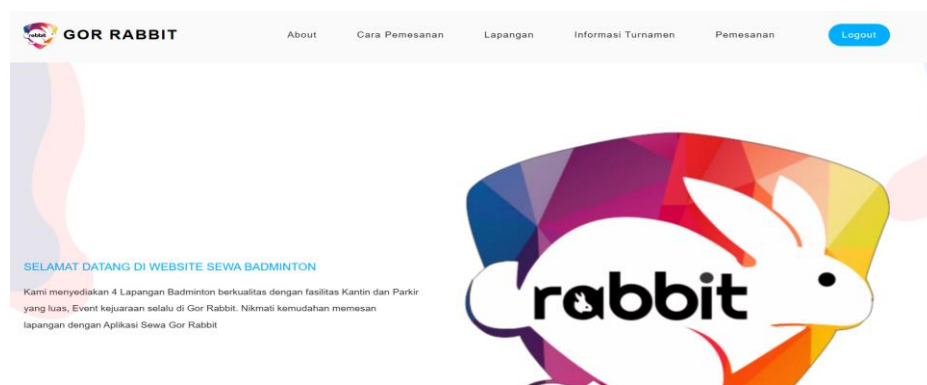


Gambar 4. 27 Tampilan Hapus Data Perpanjangan *Member*
(Sumber : Data Olahan, 2024)

4.1.2 Tampilan Aplikasi Di Sisi *User Reguler dan Member*

1. Tampilan Halaman *About*

Tampilan halaman *About* dalam aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* di Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis merupakan tampilan informatif yang dirancang untuk memberikan pengguna gambaran lengkap tentang gedung olahraga rabbit dan layanan yang ditawarkan.



Gambar 4. 28 Tampilan *About*
(Sumber : *Data Olahan, 2024*)

2. Tampilan Halaman *Cara Pemesanan*

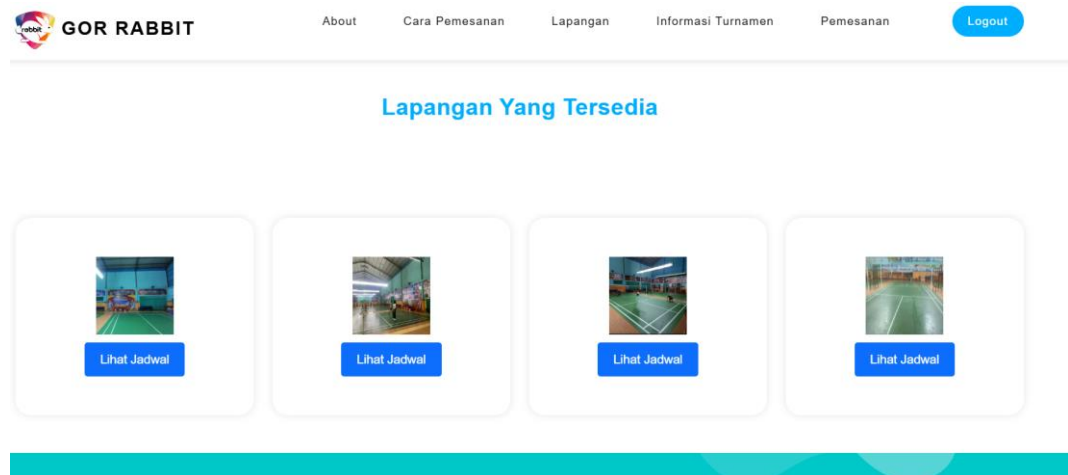
Tampilan halaman cara pemesanan dalam aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* di Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis dirancang untuk memandu pengguna melalui proses pemesanan lapangan dengan mudah dan jelas.



Gambar 4. 29 Tampilan Halaman *Cara Pemesanan*
(Sumber : *Data Olahan, 2024*)

3. Tampilan Halaman Lapangan

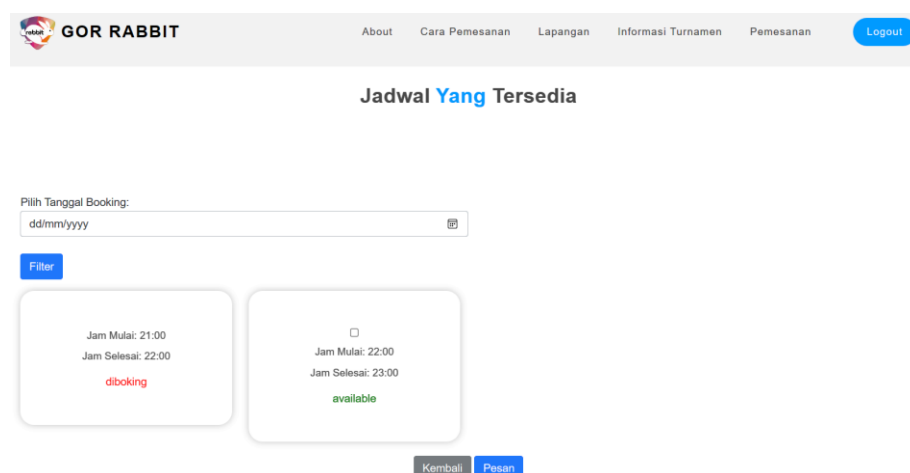
Tampilan halaman lapangan dalam aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* di Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis merupakan tampilan yang dirancang untuk memberikan informasi lengkap dan jelas tentang lapangan dan harga.



Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Lapangan
(Sumber : Data Olahan, 2024)

4. Tampilan Halaman Lihat Jadwal

Tampilan halaman lihat jadwal dirancang untuk memberikan pengguna kemudahan dalam melihat ketersediaan jadwal lapangan secara *real-time*.



Gambar 4. 31 Tampilan Lihat Jadwal
(Sumber : Data Olahan, 2024)

5. Tampilan Halaman Forum Pemesanan

Tampilan halaman forum pemesanan merupakan halaman yang mengkonfirmasi detail pemesanan pengguna dan menambahkan informasi tambahan, seperti jumlah *shuttlecock* yang akan digunakan dan total harga.

The screenshot shows a web form titled "Form Pemesanan" for "Lapangan B". The form includes the following fields and information:

- Nama:** Yumnaaa
- Jadwal Pertama 1 Tanggal:** 2024-07-08
- Jam mulai:** 22:00
- Jam selesai:** 23:00
- Shuttlecock:** 1
- Harga Shuttlecock:** Rp. 5000
- Total Biaya:** Rp. 22000

At the bottom of the form, there are two buttons: "Kembali" (green) and "Pesan" (blue). Below the buttons is a link labeled "Riwayat pemesanan".

Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Forum Pemesanan
(Sumber : Data Olan, 2024)

6. Tampilan Halaman Riwayat Pemesanan

Tampilan halaman Riwayat Pemesanan merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan pengguna melihat daftar semua pemesanan lapangan yang telah mereka lakukan sebelumnya dan menunggu konfirmasi dari *admin*. Jika pemesanan disetujui, pengguna akan diminta untuk mengunggah bukti bayar.

The screenshot shows the "Riwayat Pemesanan" (Order History) page. It features a table with the following data:

Kode Pemesanan	Nama	Lapangan	Shuttlecock	Total Pembayaran	Batas Bayar	Aksi
Rabbit_18	Yumna	Rp. 17,000	Rp. 0	Rp. 17,000	2024-07-25 16:30:49	Kadaluarsa
Rabbit_19	Yumna	Rp. 17,000	Rp. 0	Rp. 17,000	2024-07-25 17:16:05	Kadaluarsa
Rabbit_21	Yumna	Rp. 17,000	Rp. 5,000	Rp. 22,000	2024-07-26 20:53:43	Bayar Batalkan

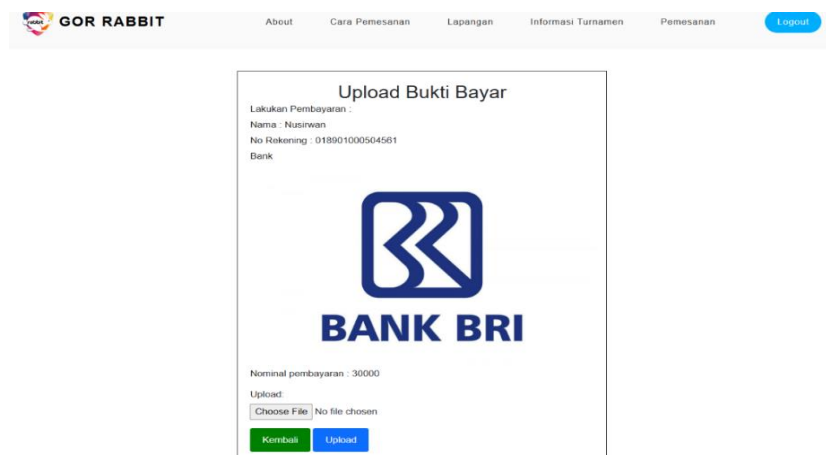
Below the table, there is a section for "Nomor Rekening Pembayaran" (Payment Account Number) with the following details:

Bank :	Atas Nama :	Nomor Rekening :
BANK BRI	Nusirwan	018901000504561

Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Riwayat Pemesanan
(Sumber : Data Olan, 2024)

7. Tampilan Halaman Upload Bukti Bayar

Tampilan halaman upload bukti bayar merupakan halaman yang dirancang untuk memungkinkan pengguna mengunggah bukti pembayaran setelah pemesanan mereka disetujui oleh *admin*. Setelah pengguna mengunggah bukti pembayaran mereka dalam aplikasi penyewaan lapangan badminton, biasanya mereka dapat mencetak bukti pembayaran mereka sendiri.



Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Upload Bukti Bayar
(Sumber : Data Olah, 2024)

5. Tampilan Halaman Informasi Turnamen

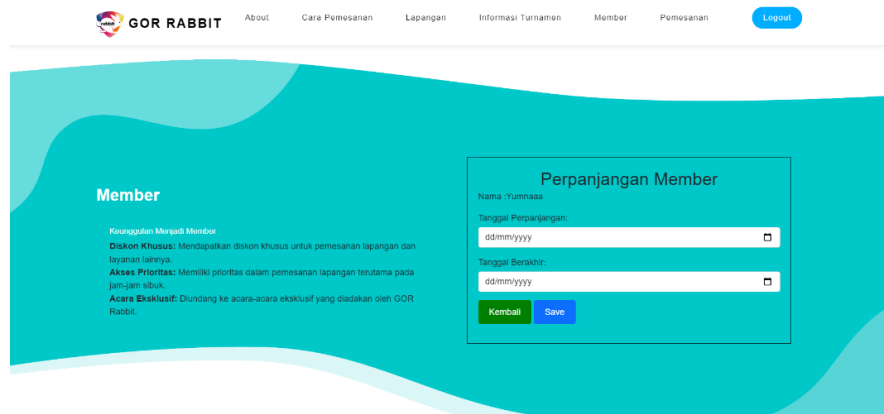
Tampilan halaman informasi turnamen dirancang untuk memberikan informasi lengkap mengenai turnamen yang akan diselenggarakan, termasuk detail penting seperti tanggal, tempat, dan prosedur pendaftaran.



Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Informasi Turnamen
(Sumber : Data Olah, 2024)

6. Tampilan Halaman *Member*

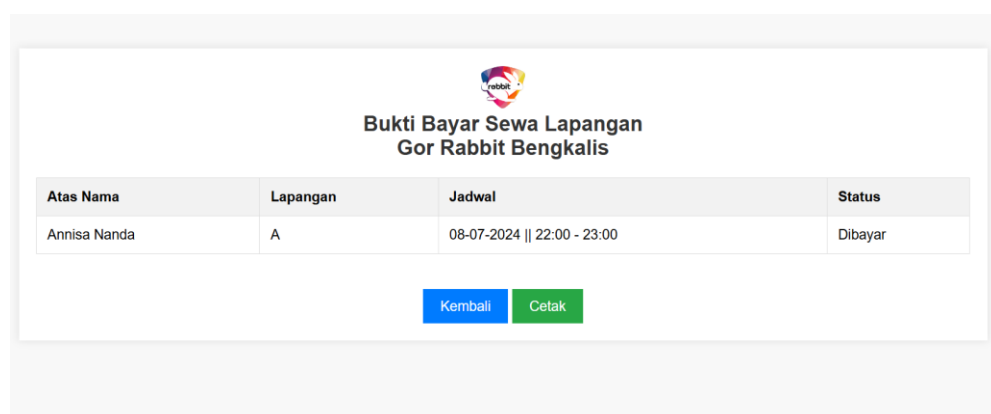
Tampilan halaman *member* dirancang secara khusus untuk pengguna yang merupakan anggota atau *member*, termasuk fitur perpanjangan keanggotaan.



Gambar 4. 36 Tampilan Halaman *Member*
(Sumber : Data Olan, 2024)

7. Tampilan Cetak Bukti Bayar

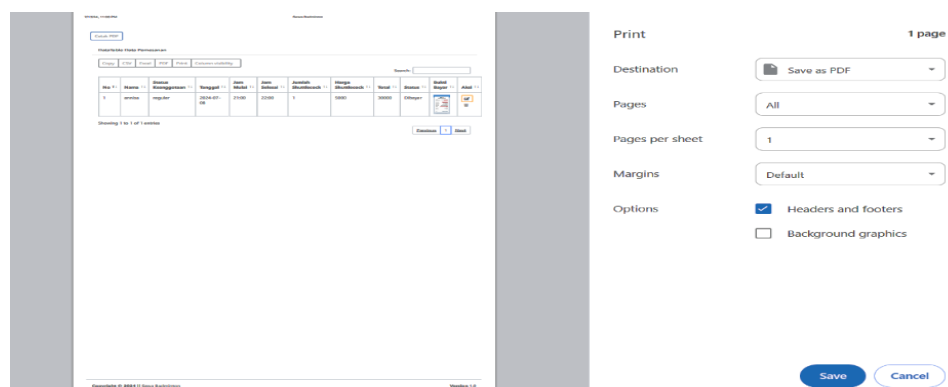
Tampilan cetak bukti bayar dirancang untuk memberikan pengguna bukti yang sah dan jelas bahwa mereka telah melakukan pemesanan dan pembayaran. Ini penting karena bukti ini akan digunakan pengguna ketika mereka datang ke Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis untuk menggunakan lapangan yang telah mereka pesan.



Gambar 4. 37 Tampilan Cetak Bukti Bayar
(Sumber : Data Olan, 2024)

8. Tampilan Laporan Pemesanan

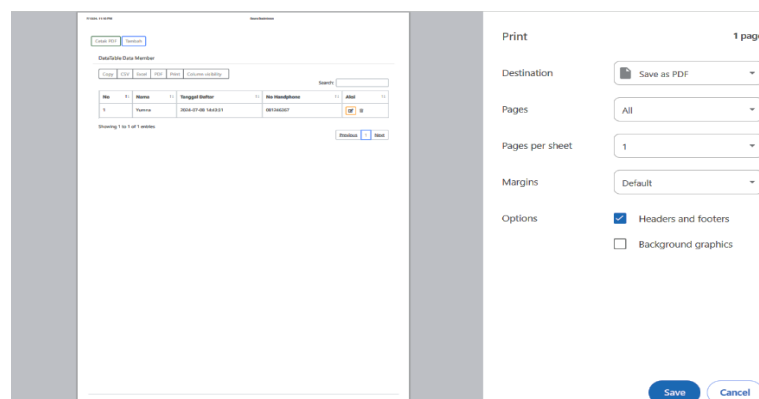
Tampilan laporan pemesanan adalah dokumen yang mencatat semua detail transaksi pemesanan yang terjadi dalam sebuah aplikasi atau kumpulan informasi yang mencakup setiap kegiatan pemesanan lapangan yang dilakukan oleh pengguna. Ini mencakup data seperti nama pengguna yang melakukan pemesanan, tanggal dan waktu pemesanan, total biaya, dan status pemesanan.



Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Forum Pemesanan
(Sumber : Data Olah, 2024)

9. Tampilan Laporan Member

Tampilan laporan *member* adalah daftar yang mencakup informasi lengkap tentang setiap anggota yang terdaftar dalam aplikasi penyewaan lapangan badminton.



Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Laporan Member
(Sumber : Data Olah, 2024)

4.2 Pengujian


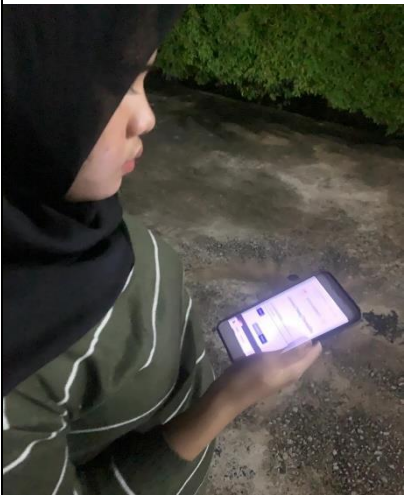
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian atau uji coba terhadap sistem aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada gedung olahraga rabbit bengkalis untuk mengetahui tingkat keberhasilannya. Pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi penyewaan lapangan badminton berbasis *website* pada gedung olahraga rabbit bengkalis sebagai berikut.

4.2.1 Pengujian Aplikasi

Aplikasi ini diujikan kepada tiga jenis pengguna: user biasa, *member*, dan *admin*, dengan fitur yang disesuaikan untuk setiap level pengguna. *Admin* bertanggung jawab atas manajemen lapangan, penjadwalan, informasi turnamen, dan pengelolaan keanggotaan. User biasa dapat melihat jadwal lapangan yang tersedia dan melakukan pemesanan lapangan secara *online*. *Member*, selain memiliki akses yang sama dengan user biasa, juga dapat mengelola informasi keanggotaan mereka dan memperpanjang masa keanggotaan secara *online*.

Pengujian aplikasi dilakukan melalui *website* yang dapat diakses di <http://gorrabbit.my.id> untuk masuk, klik *login* dan masukkan email serta password yang telah diberikan. User biasa dan *member* juga *login* melalui halaman yang sama dengan email dan password masing-masing. Setelah *login*, user biasa dapat melihat jadwal lapangan dan melakukan pemesanan, sedangkan *member* dapat mengelola keanggotaan dan memperpanjang masa keanggotaan

Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Aplikasi

No	Gambar	Penilaian Penguji
1		<p>Admin:</p> <p>Menurut Bapak Nursiwan, admin dan pemilik GOR Rabbit, aplikasi ini telah berhasil mengatasi masalah yang dihadapi sebelumnya, Dengan aplikasi ini, admin tidak perlu lagi melakukan konfirmasi ulang secara manual beberapa jam sebelum jadwal permainan. Aplikasi ini membantu admin dalam mengatur jadwal lapangan dan mengelola data penyewaan dengan lebih mudah dan teratur. Ini membantu mengurangi masalah yang sering terjadi di sistem lama, seperti ketidakpastian jadwal dan masalah terkait pengelolaan pemesanan.</p>
2		<p>User:</p> <p>Menurut Saudari Rahima, sebagai pengguna aplikasi, proses penyewaan lapangan kini jauh lebih mudah dibandingkan dengan sistem lama. Dengan aplikasi ini, Saudari Rahima bisa melihat jadwal lapangan yang tersedia dan melakukan pemesanan secara online dengan cepat. Aplikasi ini mengatasi masalah kurangnya</p>

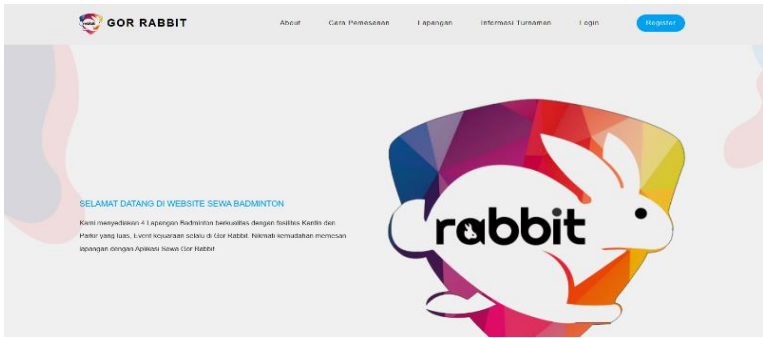
	informasi yang jelas dan kesulitan dalam pemesanan, sehingga membuat proses penyewaan lebih nyaman dan efisien bagi pengguna.
--	---

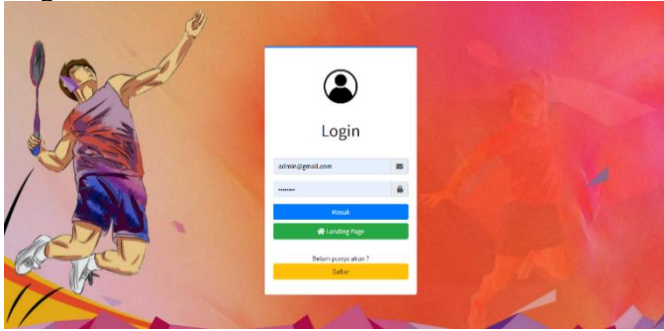
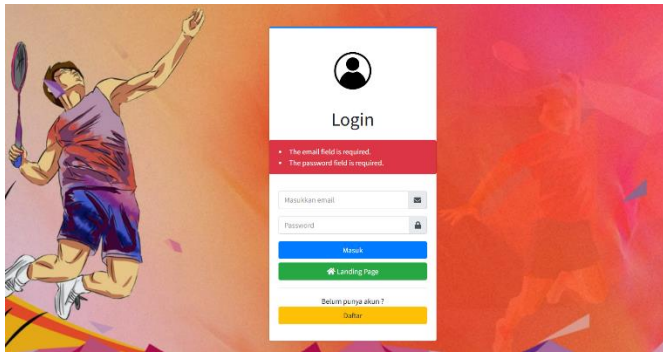
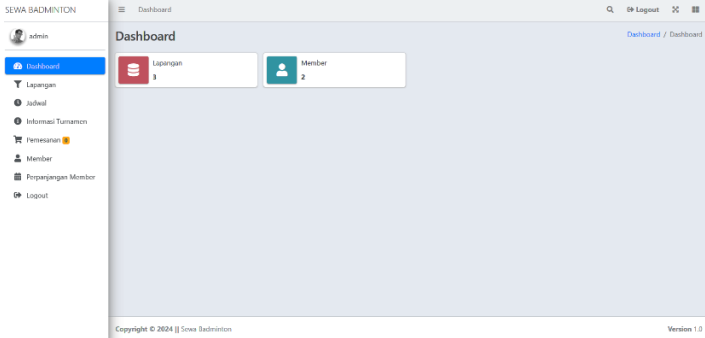
4.2.2 Pengujian Black Box Testing

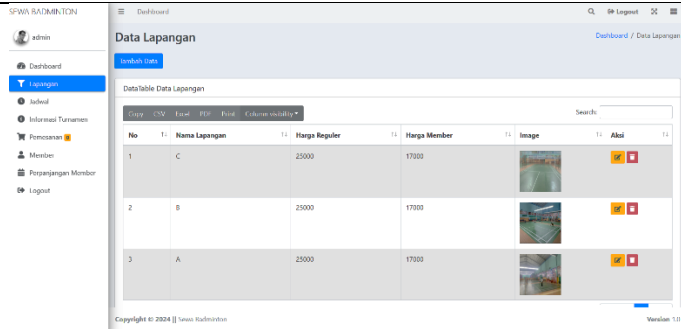
Pengujian *black box testing* merupakan pengujian terhadap fungsionalitas atau kegunaan sebuah aplikasi. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis, maka perlu dilakukan pengujian fungsional untuk mengetahui apakah setiap fitur berhasil dijalankan atau masih terdapat *error*; Pengujian ini dilakukan dua tahap yaitu dari sisi admin gor rabbit dan dari sisi pengguna. Dan untuk video dokumentasi wawancara dan data data lapangan dapat dilihat dilink drive berikut ini:

<https://drive.google.com/drive/folders/1qR34iDLC0uOG94J0YrOKCa9OJ9vEXkMY?usp=sharing>

Tabel 4. 2 Pengujian Black Box Testing Dari Sisi Admin

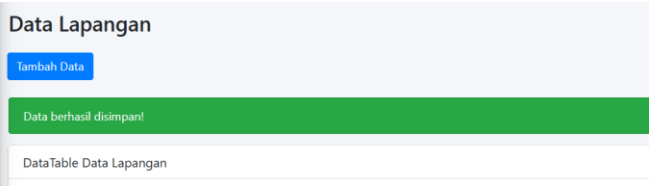
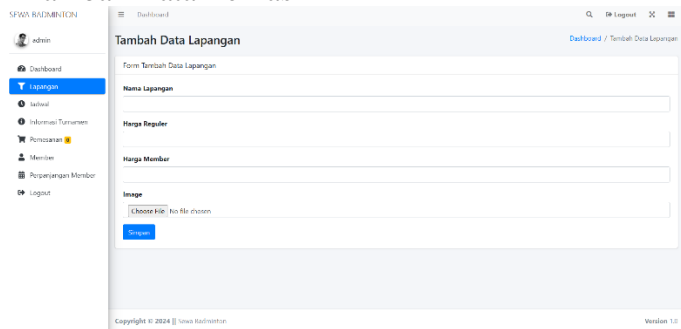
No	Fitur Pengujian	Keterangan
1	<p>Beranda</p> 	<p><i>Admin</i> berhasil mengakses <i>website</i> <i>gorrabbit</i> dan masuk ke halaman utama.</p>

2	<p>Login Berhasil</p>  <p>Login Gagal</p> 	<p>Berhasil, <i>admin</i> Berhasil melakukan <i>login</i> dengan memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i>.</p> <p><i>Login</i> akan gagal dan tidak akan bisa dilakukan apabila ada data yang belum lengkap atau memiliki data yang tidak valid.</p>
3	<p>Dashboard</p> 	<p>Berhasil, <i>admin</i> berhasil Masuk ke halaman dashboard.</p>
4	<p>Lapangan</p>	<p>Berhasil, <i>admin</i> berhasil Masuk ke halaman lapangan dan berhasil tambah</p>

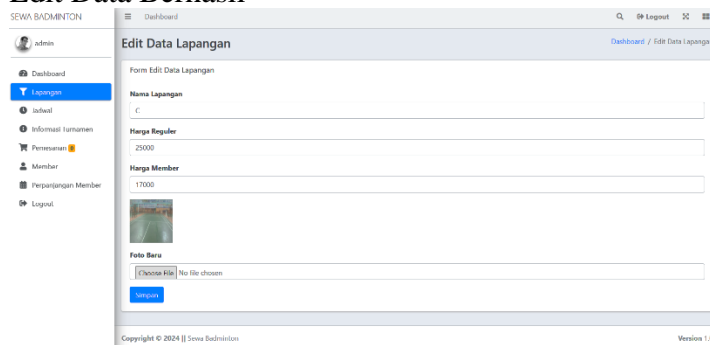


data, edit,
hapus data
lapangan.

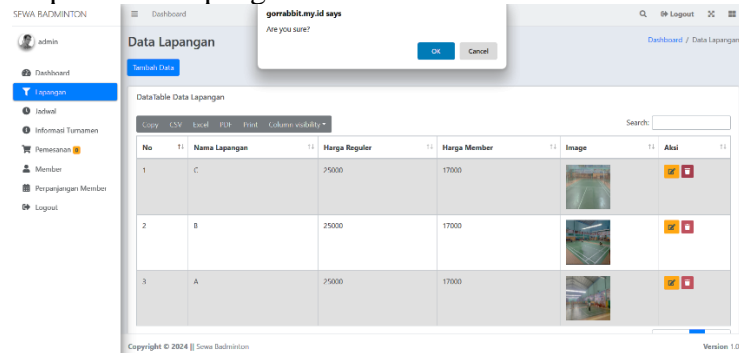
Tambah Data Berhasil



Edit Data Berhasil



Hapus Data Lapangan Berhasil



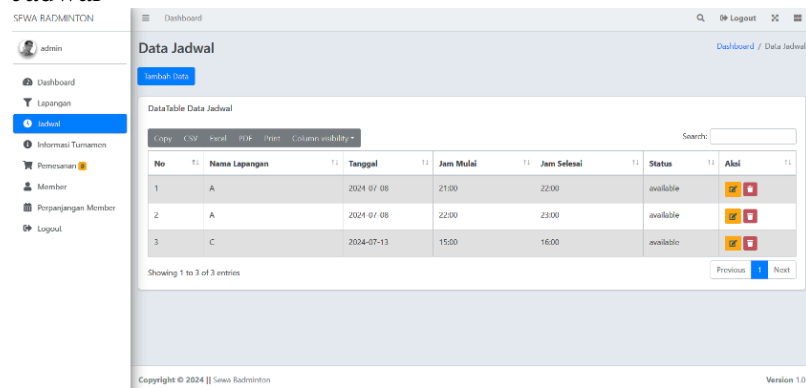
Data Lapangan

Tambah Data

Data sudah di Hapus!

5

Jadwal



Tambah Data Jadwal



Data Jadwal

Tambah Data

Data berhasil disimpan!

Berhasil, *admin* berhasil Masuk ke halaman Jadwal dan berhasil tambah data, edit, hapus data jadwal.

Edit Data Jadwal

Form Edit Data Jadwal

Tanggal: 08/07/2024

Jam Mulai: 21:00

Jam Selesai: 22:00

Status: available

Simpan

Data Jadwal

Tambah Data

Data berhasil diubah

Hapus Data Jadwal

Are you sure?

OK Cancel

No	Nama Lapangan	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Status	Aksi
1	A	2024-07-08	21:00	22:00	available	[Edit] [Hapus]
2	A	2024-07-08	22:00	23:00	available	[Edit] [Hapus]
3	C	2024-07-13	15:00	16:00	available	[Edit] [Hapus]

Data Jadwal

Tambah Data

Data sudah di Hapus!

6

Informasi Turnamen

No	Judul	Deskripsi	Aksi
1	Jadual Lengkap Turnamen Badminton Bhyangkara Cup 2024	tanggal: 11 Mei 2024 Lokasi:GOR Rabbit Desktop: Kejuruan tahunan yang diikuti oleh peserta dari seluruh Indonesia. Batas Pendaftaran: 29 Mei 2024 Maksimal Peserta: 100	[Edit] [Hapus]
2	Jadual Lengkap Turnamen Badminton Birmasida Cup 2024	Tanggal: 23 Juli 2024 Lokasi: GOR Rabbit Batai Pendaftaran: 01 Agustus 2024 Maksimal Peserta: 100	[Edit] [Hapus]

Berhasil, *admin* berhasil Masuk ke halaman Informasi Turnamen dan berhasil tambah data, edit,

Tambah Data Informasi Turnamen

SFWA BADMINTON Dashboard

admin

- Dashboard
- Lapangan
- Jadwal
- Informasi Turnamen**
- Pemesanan
- Member
- Perpanjangan Member
- Logout

Tambah Informasi Turnamen

Form Tambah Informasi Turnamen

Judul

Deskripsi

Simpan

Copyright © 2024 | SFWA Badminton Version 1.0

hapus data informasi turnamen.

Data Informasi Turnamen

Tambah Data

Data berhasil disimpan!

Edit Data Informasi Turnamen

SFWA BADMINTON Dashboard

admin

- Dashboard
- Lapangan
- Jadwal
- Informasi Turnamen**
- Pemesanan
- Member
- Perpanjangan Member
- Logout

Edit Data Informasi

Form Edit Data Informasi

Judul
Jadwal Lengkap Turnamen Badminton Bhayangkara Cup 2024

Deskripsi
Tanggal: 11 Mei 2024
Lokasi:GOR Rabbit
Deskripsi: Kejuaraan tahunan yang diikuti oleh peserta dari seluruh Indonesia. Rata-rata Pendaftaran: 20 Mei 2024
Maksimal Peserta: 100

Simpan

Copyright © 2024 | SFWA Badminton Version 1.0

Data Informasi Turnamen

Tambah Data

Data berhasil diubah

Hapus Data Informasi Turnamen

SFWA BADMINTON Dashboard

admin

- Dashboard
- Lapangan
- Jadwal
- Informasi Turnamen**
- Pemesanan
- Member
- Perpanjangan Member
- Logout

Data Informasi Turnamen

Tambah Data

Are you sure? OK Cancel

DataTable Data Informasi Turnamen

No	Judul	Deskripsi	Aksi
1	Jadwal Lengkap Turnamen Badminton Bhayangkara Cup 2024	Tanggal: 11 Mei 2024 Lokasi: GOR Rabbit Deskripsi: Kejuaraan tahunan yang diikuti oleh peserta dari seluruh Indonesia. Rata-rata Pendaftaran: 20 Mei 2024 Maksimal Peserta: 100	[Edit] [Hapus]
>	Jadwal lengkap Turnamen Badminton bernama Cup 2024	Tanggal: 21 Juli 2024 lokasi: GOR Rabbit Rencan Pendaftaran: 01 Agustus 2024 Maksimal Peserta: 100	[Edit] [Hapus]

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous Next

Copyright © 2024 | SFWA Badminton Version 1.0

Data Informasi Turnamen

Tambah Data

Data sudah di Hapus!

7

Pemesanan

Dashboard / Data Pemesanan

Form Edit Data Pemesanan

No	Nama	Status Keanggotaan	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Jumlah Shuttlecock	Harga Shuttlecock	Total	Status	Bukti Bayar	Aksi
1	andika	reguler	2024-07-08	21:00	22:00	1	5000	5000	Dibayar		

Showing 1 to 1 of 1 entries

Copyright © 2024 | Sewa Badminton

Version 1.0

Edit Data Pemesanan

Dashboard / Edit Data Pemesanan

Form Edit Data Pemesanan

Status:

Copyright © 2024 | Sewa Badminton

Version 1.0

Hapus Data Pemesanan

Dashboard / Data Pemesanan

Form Edit Data Pemesanan

govrabbit.my.id says
Are you sure?

No	Nama	Status Keanggotaan	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Jumlah Shuttlecock	Harga Shuttlecock	Total	Status	Bukti Bayar	Aksi
1	wahyut	member	2024-07-08	21:00	22:00	2	10000	20000	Diterima		
2	Ainun21	reguler	2024-07-08	22:00	23:00	1	5000	30000	Dibayar		

Showing 1 to 2 of 2 entries

Copyright © 2024 | Sewa Badminton

Version 1.0

Berhasil, *admin* berhasil Masuk ke halaman Pemesanan dan melihat data pemesanan yang masuk, Edit pemesanan dan hapus pemesanan.

8

Member

SEWA BADMINTON Dashboard Logout

Data Member

Cetak PDF Tambah

Dashboard / Data Member

Data Table Data Member

Copy CSV Excel PDF Print Columns visibility Search

No	Nama	Tanggal Daftar	No Handphone	Aksi
1	Yurnia	2024-07-08 14:43:31	081246367	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Walyot	2024-07-10 09:35:59	08520657	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous Next

Copyright © 2024 || Sewa Badminton Version 1.0

Berhasil, *admin* berhasil Masuk ke halaman Member dan berhasil tambah data, edit, hapus data member.

Tambah Data Member

SEWA BADMINTON Dashboard Logout

Tambah Member

Dashboard / Tambah Member

Form Tambah Member

Nama

Username

Email

No Handphone

Password

Jenis Kelamin
Laki Laki

Simpan

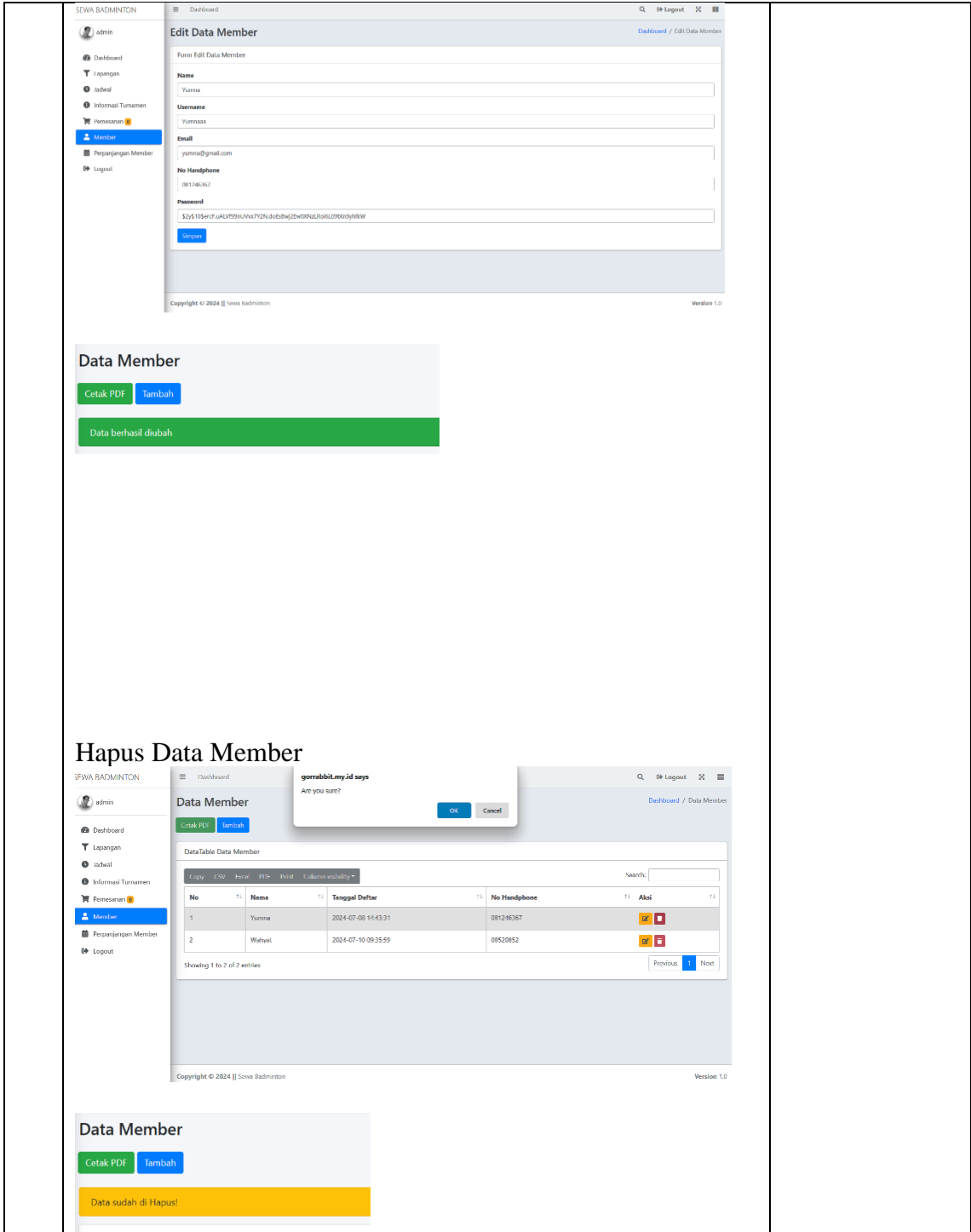
Copyright © 2024 || Sewa Badminton Version 1.0

Data Member

Cetak PDF Tambah

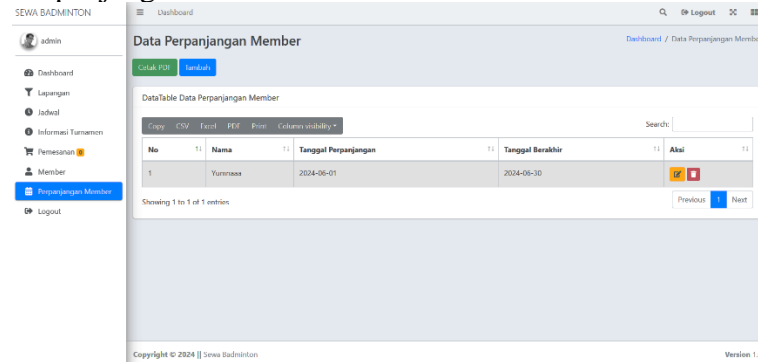
Data berhasil disimpan!

Edit Data Member

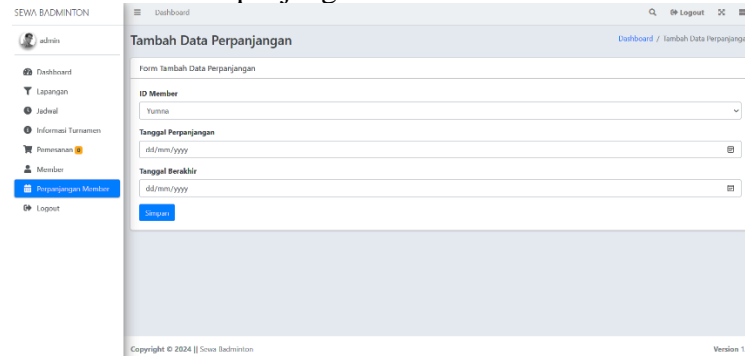


9

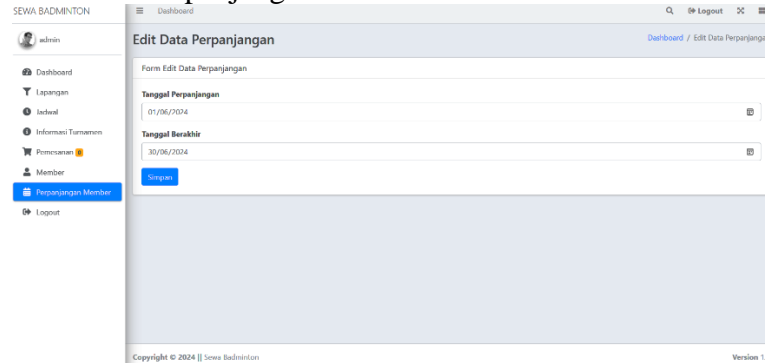
Perpanjang Member



Tambah Data Perpanjangan Member



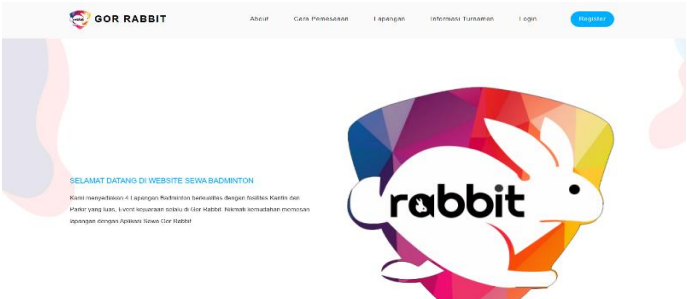
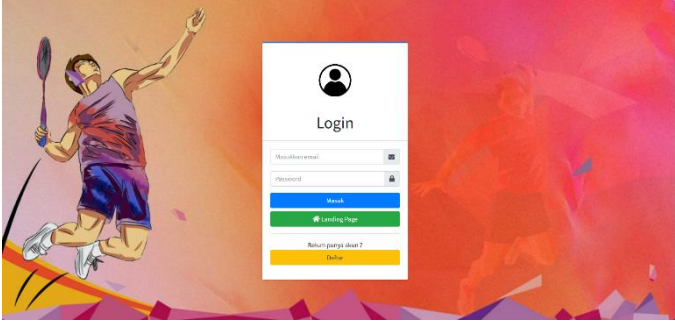
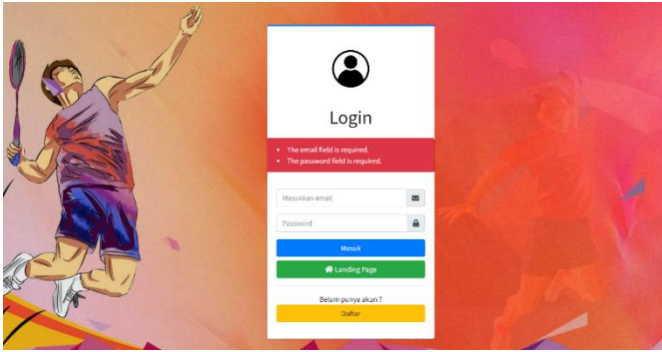
Edit Data Perpanjangan Member

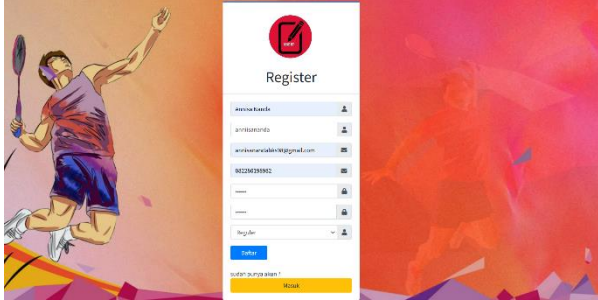
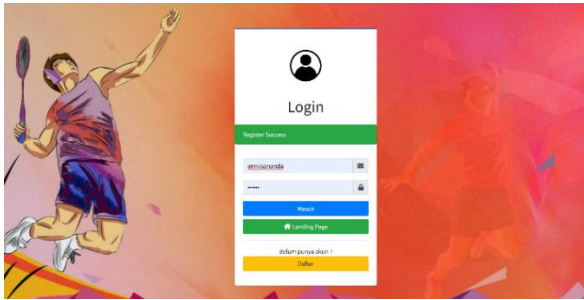
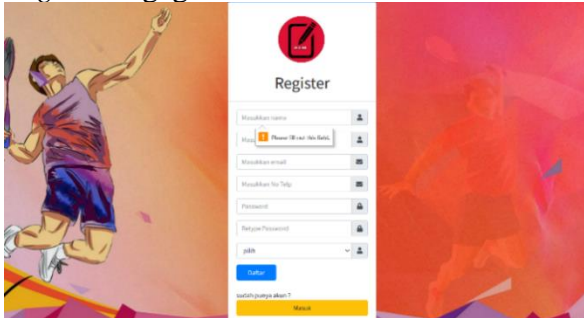
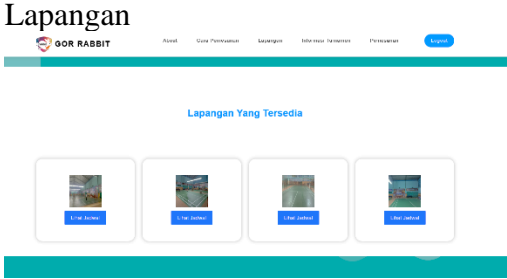
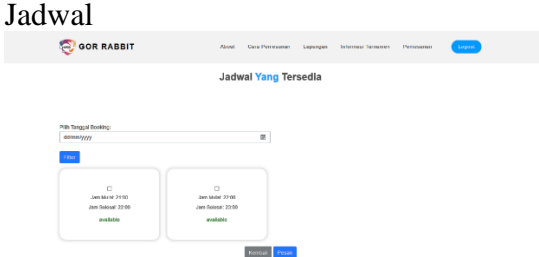


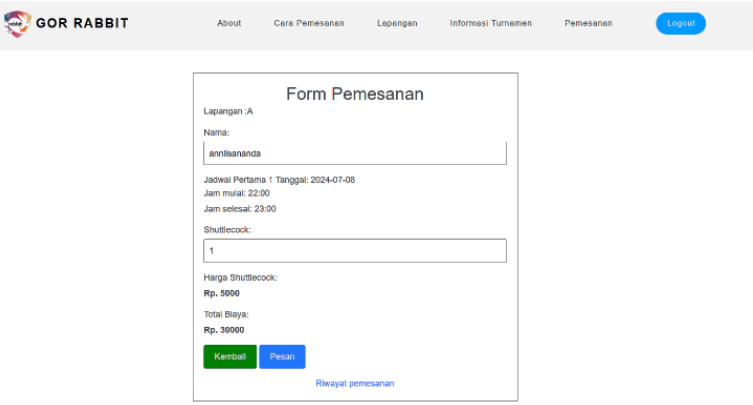
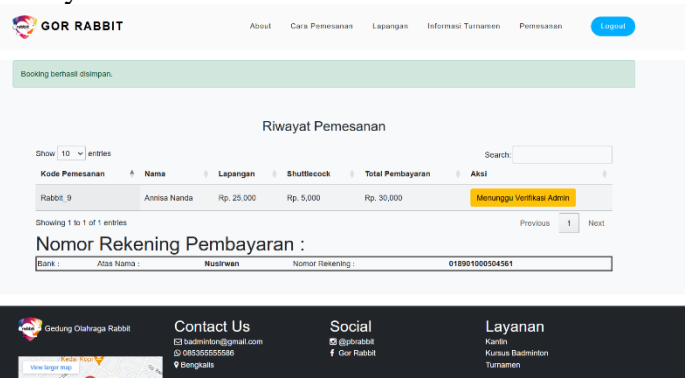
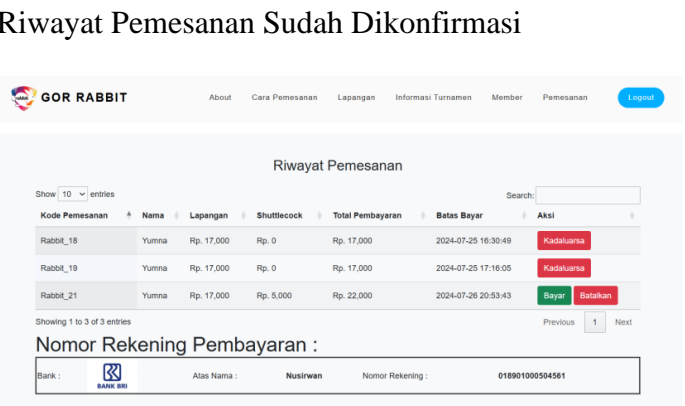
Berhasil, *admin* berhasil Masuk ke halaman Perpanjangan Member dan berhasil tambah data, edit, hapus data perpanjang member.

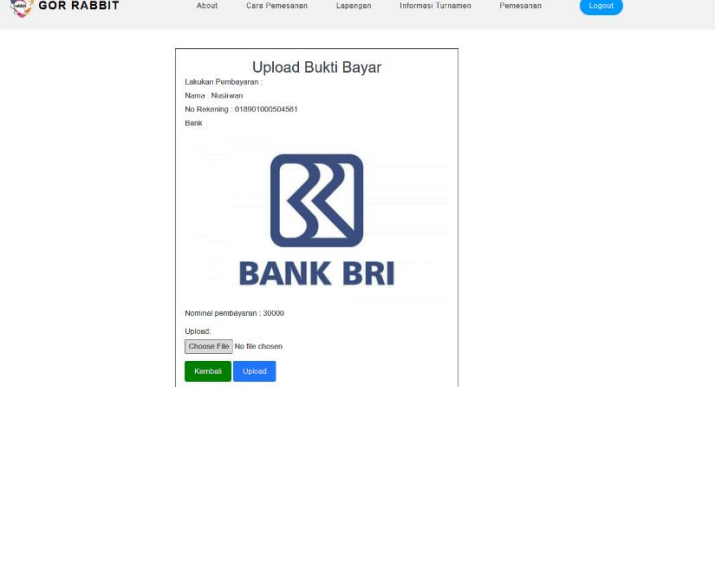
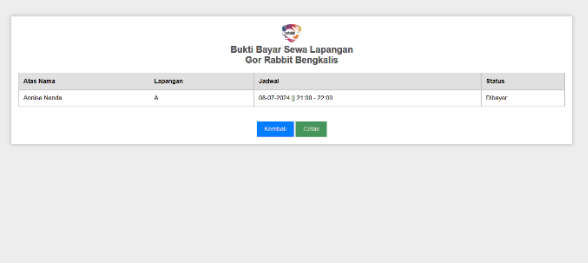
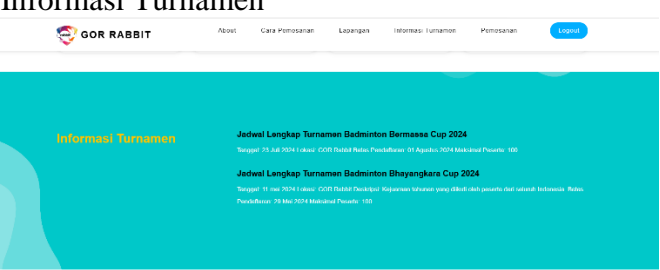
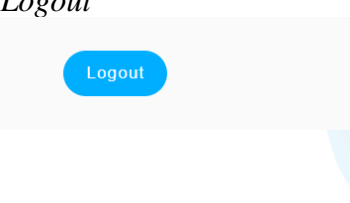
10		Berhasil, <i>admin</i> Berhasil mencetak laporan pemesanan.
11		Berhasil, <i>admin</i> Berhasil mencetak laporan member.
12		Berhasil, <i>admin</i> berhasil log out Dari akun.

Tabel 4. 3 Pengujian Black Box Testing Dari Sisi User.

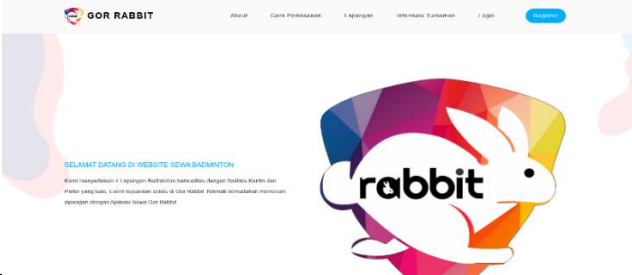
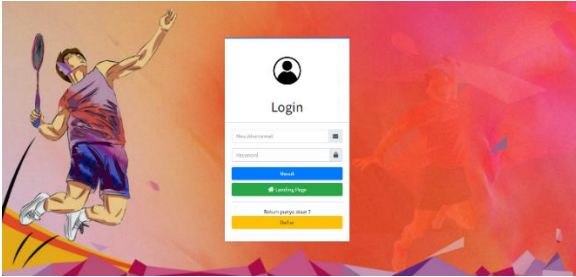
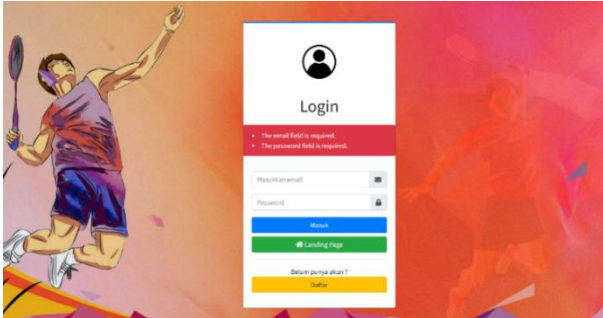
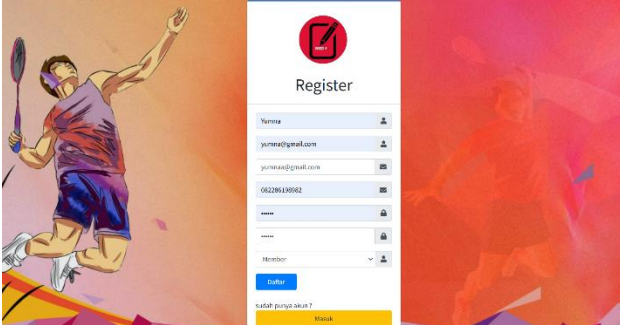
No	Fitur Pengujian	Keterangan
1	<p>Beranda</p> 	<p><i>User</i> berhasil mengakses <i>website</i> gorrabbit dan masuk ke halaman utama.</p>
2	<p>Login Berhasil</p>  <p>Login Gagal</p> 	<p>Berhasil, <i>user</i> Berhasil melakukan <i>login</i> dengan memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i>.</p> <p><i>Login</i> akan gagal dan tidak akan bisa di lakukan apabila ada data yang belum lengkap atau memiliki data yang tidak valid.</p>
3	<p>Registrasi</p>	<p><i>User</i> dapat melakukan <i>registrasi</i> dan Kembali ke halaman <i>login</i></p>

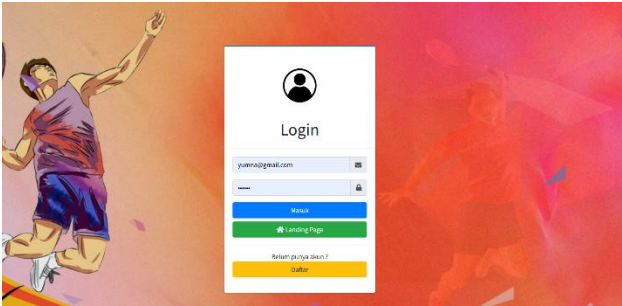
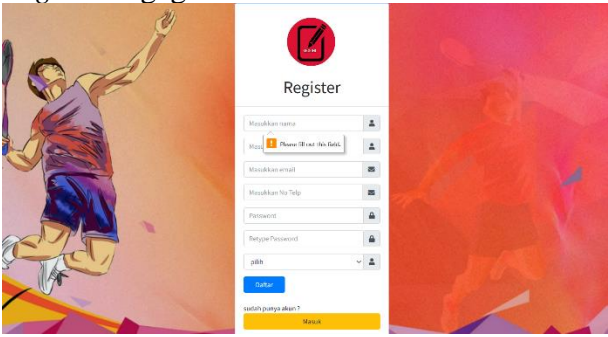
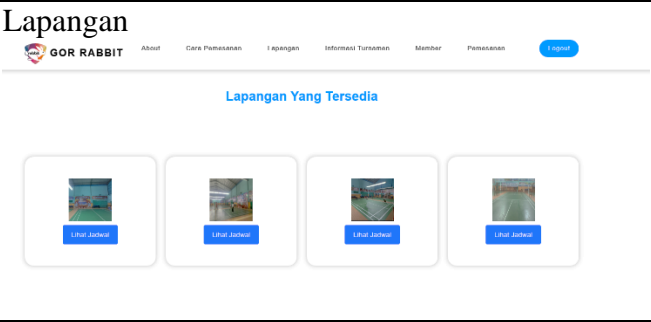
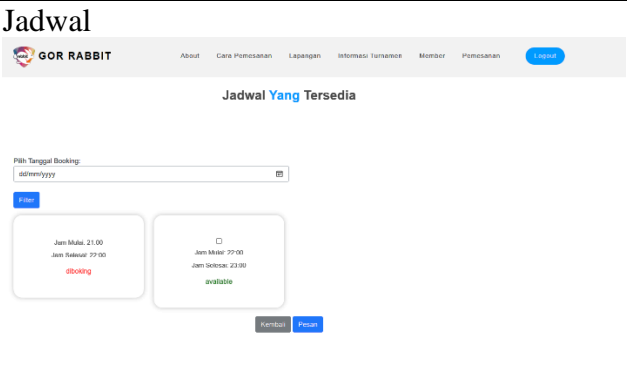
	  <p><i>Registrasi gagal</i></p> 	<p>untuk melakukan <i>Login</i>.</p> <p><i>Registrasi</i> akan gagal dan tidak akan bisa dilakukan apabila ada data yang belum lengkap atau memiliki data yang tidak valid.</p>
4.	<p>Lapangan</p> 	<p>Berhasil, <i>User</i> dapat melihat daftar-daftar lapangan yang tersedia.</p>
5	<p>Jadwal</p> 	<p>Berhasil, <i>User</i> dapat melihat informasi jadwal yang tersedia ketika sudah</p>

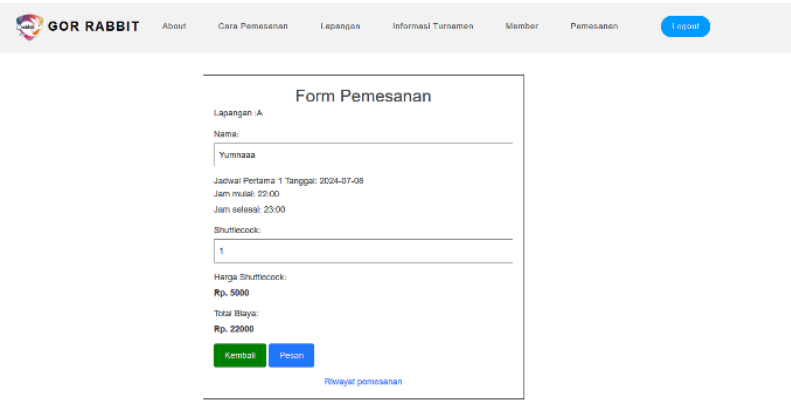
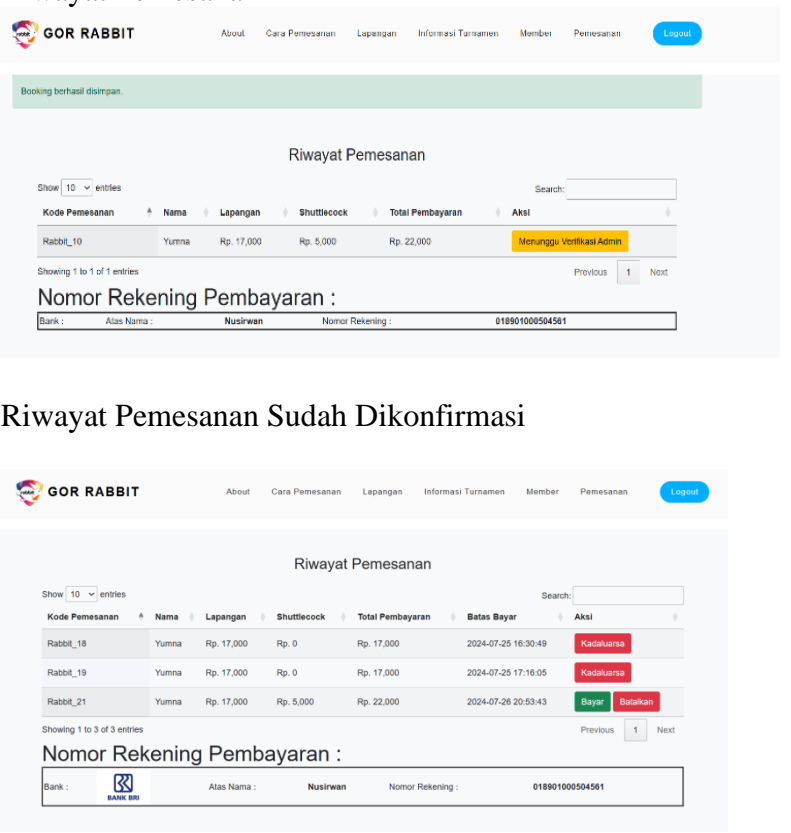
		<p>memilih lapangan.</p>
6	<p>Forum Pemesanan</p> 	<p>Berhasil, <i>User</i> dapat masuk ke forum pemesanan ketika sudah memilih jadwal yang tersedia. <i>User</i> juga bisa mengisi jumlah <i>shuttlecock</i> dan melihat total pembayaran.</p>
7	<p>Riwayat Pemesanan</p>  <p>Riwayat Pemesanan Sudah Dikonfirmasi</p> 	<p>Berhasil, <i>User</i> dapat masuk ke halaman riwayat pemesanan ketika klik pesan. <i>User</i> menunggu konfirmasi admin terlebih dahulu.</p> <p>Ketika pemesanan sudah dikonfirmasi oleh <i>admin</i>, <i>user</i> dapat mengupload bukti</p>


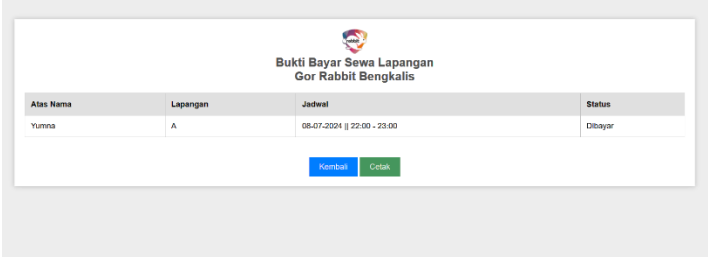


		bayar
8	<p>Upload Bukti Bayar</p> 	Berhasil, <i>User</i> dapat masuk ke halaman upload bukti bayar ketika sudah dikonfirmasi oleh admin. Dan <i>user</i> dapat mengupload bukti bayar
9	<p>Cetak Bukti Bayar</p> 	Berhasil, <i>User</i> dapat mencetak bukti bayar ketika sudah mengupload bukti pembayaran.
10	<p>Informasi Turnamen</p> 	Berhasil, <i>User</i> dapat melihat informasi turnamen yang tersedia.
11	<p>Logout</p> 	Berhasil, <i>user</i> berhasil log out Dari akun.

Tabel 4. 4 Pengujian Black Box Testing Dari Sisi *Member*

No	Fitur Pengujian	Keterangan
1	<p>Beranda</p> 	<p><i>Member</i> berhasil mengakses <i>website</i> gorrabbit dan masuk ke halaman utama.</p>
2	<p>Login Berhasil</p>  <p>Login Gagal</p> 	<p>Berhasil, <i>member</i> Berhasil melakukan <i>login</i> dengan memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i>.</p> <p><i>Login</i> akan gagal dan tidak akan bisa di lakukan apabila ada data yang belum lengkap atau memiliki data yang tidak valid.</p>
3	<p>Registrasi</p> 	<p><i>Member</i> dapat melakukan <i>registrasi</i> dan Kembali ke halaman <i>login</i> untuk melakukan</p>

	 <p><i>Registrasi gagal</i></p> 	<p><i>Login.</i></p> <p><i>Registrasi akan gagal dan tidak akan bisa dilakukan apabila ada data yang belum lengkap atau memiliki data yang tidak valid.</i></p>
<p>4.</p>	<p>Lapangan</p> 	<p>Berhasil, <i>Member</i> dapat melihat daftar-daftar lapangan yang tersedia.</p>
<p>5</p>	<p>Jadwal</p> 	<p>Berhasil, <i>Member</i> dapat melihat jadwal jadwal yang tersedia ketika sudah memilih lapangan.</p>

6	<h3>Forum Pemesanan</h3> 	<p>Berhasil, <i>Member</i> dapat masuk ke forum pemesanan ketika sudah memilih jadwal yang tersedia. <i>Member</i> juga bisa mengisi jumlah <i>shuttlecock</i> dan melihat total pembayaran.</p>
7	<h3>Riwayat Pemesanan</h3>  <p>Riwayat Pemesanan Sudah Dikonfirmasi</p>	<p>Berhasil, <i>Member</i> dapat masuk ke halaman riwayat pemesanan ketika klik pesan. <i>Member</i> menunggu konfirmasi admin terlebih dahulu.</p> <p>Ketika pemesanan sudah dikonfirmasi oleh <i>admin, member</i> dapat mengupload bukti bayar sebelum batas pembayaran</p>

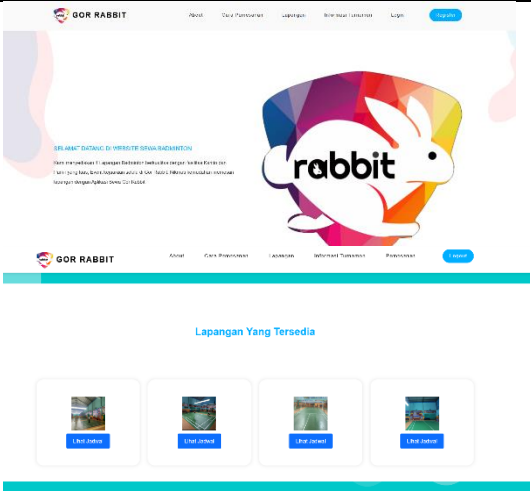
		kadaluwarsa.
8	<p>Upload Bukti Bayar</p> 	Berhasil, <i>Member</i> dapat masuk ke halaman upload bukti bayar ketika sudah dikonfirmasi oleh admin. Dan <i>member</i> dapat mengupload bukti bayar.
9	<p>Cetak Bukti Bayar</p> 	Berhasil, <i>Member</i> dapat mencetak bukti bayar ketika sudah mengupload bukti pembayaran.
10	<p>Informasi Turnamen</p> 	Berhasil, <i>Member</i> dapat melihat informasi turnamen yang tersedia.
11	<p>Perpanjang Member</p> 	Berhasil, <i>Member</i> melakukan perpanjang member.

11	<i>Logout</i> 	Berhasil, <i>member</i> berhasil <i>log out</i> Dari akun.
----	--	--

4.2.3 Pengujian Pada Perangkat

Pengujian Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis, ini di uji dengan menggunakan dua perangkat yaitu laptop dan *smartphone*. Hasil dari pengujian pada kedua perangkat ini dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4. 5 Tabel Pengujian Pada Perangkat

No	Perangkat Yang Digunakan	Tampilan
1	Laptop	

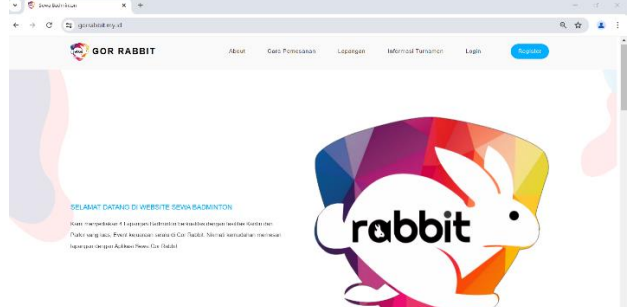
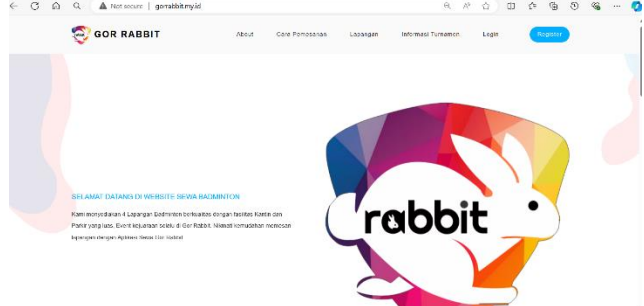
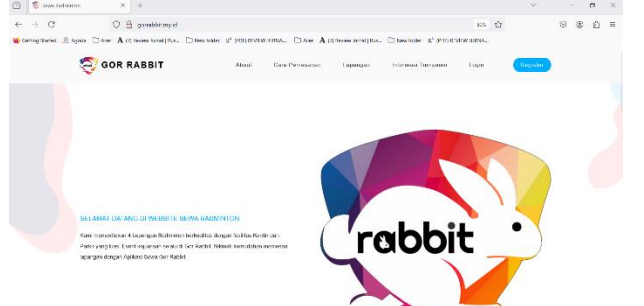
2	Smartphone	
---	------------	--

4.2.4 Pengujian Pada *Web Browser*

Pengujian Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis ini dilakukan juga pada beberapa *web browser*. Hasil dari pengujian pada *web browser* dapat dilihat pada tabel

4.6 berikut:

Tabel 4. 6 Tabel Pengujian Pada *Web Browser*

No	Web Browser	Tampilan	Hasil Pengujian
1	Google Chrome		Berhasil, sistem tampil sesuai yang di harapkan.
2	Microsoft Edge		Berhasil, sistem tampil sesuai yang di harapkan.
3	Mozilla Firefox		Berhasil, sistem tampil sesuai yang di harapkan.

4.3 Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian pada dua tahap, yaitu pada *Admin* dan pengguna (*user* biasa dan *member*), didapatkan hasil bahwa aplikasi penyewaan lapangan badminton ini sangat membantu dalam berbagai aspek. Bagi *admin*, Aplikasi ini menghilangkan kebutuhan untuk konfirmasi ulang manual dengan menyediakan sistem pemesanan online yang secara otomatis memperbarui jadwal lapangan. Selain itu, dengan fitur upload bukti bayar

yang terdapat batas waktu dapat mengurangi beban admin dari pembatalan mendadak dan memastikan lapangan yang dialokasikan dapat segera digunakan kembali jika pemesanan tidak dikonfirmasi.

Sedangkan bagi *user* biasa dan *member* aplikasi ini mempermudah pengguna dalam melihat informasi jadwal lapangan dan melakukan pemesanan langsung melalui *website*. Dengan adanya fitur untuk melihat jadwal lapangan, pengguna dapat memilih waktu yang tersedia tanpa harus datang ke lokasi atau menunggu konfirmasi melalui *WhatsApp*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton di Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis berbasis *website*, disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat dijalankan di beberapa web browser. Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh tiga jenis pengguna, yaitu admin, user biasa, dan member. Maka dapat disimpulkan dari aplikasi ini bahwa:

1. Aplikasi ini membantu *admin* dalam mengelola jadwal lapangan, informasi turnamen, dan keanggotaan.
2. Aplikasi ini memudahkan pengguna melihat jadwal lapangan yang tersedia dan melakukan pemesanan secara online tanpa harus datang ke lokasi.
3. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi *member* dalam memperpanjang masa keanggotaan secara *online*.

5.2 Saran

Adapun saran mengenai Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton di Gedung Olahraga Rabbit Bengkalis Berbasis *Website* adalah menambahkan fitur notifikasi yang memberikan pengingat kepada pengguna tentang jadwal yang telah dipesan. Fitur ini dapat membantu meminimalkan kemungkinan pengguna terlupa atau kehilangan jadwal pemesanan. Selain itu, penambahan sistem pembayaran online pada website akan memfasilitasi proses pembayaran yang lebih mudah dan cepat, memberikan kemudahan tambahan bagi pengguna dan mempercepat konfirmasi pemesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hafid, A., & Suyanto, S. (2022). Sistem Informasi Kursus Dan Sewa Lapangan Bulutangkis Pada Di Gor Griya Tahfizh Berbasis Dekstop. *Jurnal Fusion*, 2(03), 430–437.
- Haria, P. (2021). *Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Di Kota Batam Berbasis Android*.
- Kencana, W. H., Budilaksono, S., Thantawi, A. M., Suwartane, I. G. A., & Sentosa, E. (2022). Pengembangan Website Tanpa Coding Dan Hosting Gratis. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(2), 151–155.
- Khesya, N. (2021). *Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman*.
- KRISTIANTO, S., & RAMADHANI, R. (2020). *PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN LAPANGAN BADMINTON PADA GOR CITY SPORT BERBASIS ANDROID*.
- Malfiany, R., Gunawan, R., & Helmi, R. (2021). Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton Pada Gor Dewi Sport Hall Berbasis Web. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(2), 63–74.
- Muharam, M., & Persada, A. G. (2020). Implementasi penggunaan website sebagai media informasi dan promosi guna meningkatkan jangkauan pasar (studi kasus: desa sumberejo). *AUTOMATA*, 1(2).
- Muliadi, M., Andriani, M., & Irawan, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (Web) Menggunakan Data Flow Diagram (Dfd). *JISI: Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 7(2), 111–122.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103.
- Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.

- Pratama, H., Setiawan, E., Ferdinandus, F. X., & Santoso, J. (2022). Aplikasi Web Marketplace Reservasi Lapangan Bulu Tangkis dengan Framework CodeIgniter. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik (JITET)*, 2(3), 113–130.
- Riski, M., & Ropianto, M. (2021). *Entity Relationship Diagram (ERD)*.
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem: Use Case Diagram. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 1(1), 246–260.
- Setyawati, E., Wijoyo, H., & Soeharmoko, N. (2020). *Relational Database Management System (RDBMS)*.
- Supriadi. (2021). *SISTEM INFORMASI RESERVASI LAPANGAN BADMINTON BERBASIS ANDROID PADA KOTA PEKANBARU*.
- Togu, T., Herlawati, H., & Muhajirin, A. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Berbasis Web Pada GOR Villa Mas Indah Bekasi Utara. *Journal of Students 'Research in Computer Science*, 2(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Lembar Asistensi Bimbingan





**FORM LEMBAR ASISTENSI BIMBINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Nama : Annisa Nanda
 NIM : 6103211460
 Dosen Pembimbing : Wahyat, M.Kom
 Judul TA : Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Website* Pada Gor Rabbit Bengkalis (Studi Kasus: Gor Rabbit Bengkalis)

No	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	04 - Juni - 2024	memberi arahan untuk menyelesaikan BAB 10	f
2.	07 - Juni - 2024	membahas fitur yang ada di proyek	f
3.	21 - Juni - 2024	14/07/2024 membahas perbaikan fitur	f
4.	05 - Juli - 2024	membahas fitur dan hosting	f
5.	10 - Juli - 2024	menyampaikan progres laporan TA	f
6.	12 Juli 2024	Perbaiki fitur	f
7.	15 Juli 2024	Perbaiki laporan TA	f
8.	16 Juli	Acc Sidang Tugas Akhir	f

Lampiran 2 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Penguji 1

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA Jl. Bathin Alam, Sungai Alam Bengkalis - Riau 28714 Telepon (0766) 24566, Faximile (0766) 8001000 Laman: Http://www.polbeng.ac.id 	
FORMULIR	Tahun : 2023 / 2024
SARAN DAN PERBAIKAN SIDANG TA	

SARAN DAN PERBAIKAN SIDANG TA



Pelaksanaan Seminar TA Dari Mahasiswa :

Nama : Annisa Nanda
 NIM : 6103211460
 Prodi : DIII – Teknik Informatika
 Judul : Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Pada GOR Rabbit Bengkalis

Nama Dosen (Peguji I) : Desi Amirullah, M.T

Materi Perbaikan :



1. Alur Aplikasi Konting membuat dan Register
 sesuai SD Standarnya.

Pengesahan Dosen Pembimbing			
Sebelum perbaikan		Setelah perbaikan	
Tanggal		Tanggal	
Tanda Tangan		Tanda Tangan	

CATATAN:

1. Form ini mohon dikembalikan ke koordinator TA jika udah selesai melaksanakan Sidang TA.

Lampiran 3 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Penguji II

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA Jl. Bathin Alam, Sungai Alam Bengkalis - Riau 28714 Telepon (0766) 24566, Faximile (0766) 8001000 Laman: Http://www.polbeng.ac.id	
FORMULIR SARAN DAN PERBAIKAN SIDANG TA		Tahun : 2023 / 2024

SARAN DAN PERBAIKAN SIDANG TA

Pelaksanaan Seminar TA Dari Mahasiswa :

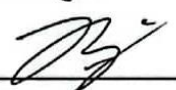

Nama : Annisa Nanda
 NIM : 6103211460
 Prodi : DIII – Teknik Informatika
 Judul : Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Pada GOR Rabbit Bengkalis

Nama Dosen (Penguji II) : Lipantri Mashur Gultom, M.Kom

Materi Perbaikan :

.....
 Dari Tyuan kakak Lisa mo ubekta
 bahwa TA ini terjawab !!!



.....
 Daftar Peraka 5 tahun terakhir

Pengesahan Dosen Pembimbing			
Sebelum perbaikan		Setelah perbaikan	
Tanggal	17 Juli 2024	Tanggal	31 Juli 2024
Tanda Tangan		Tanda Tangan	

CATATAN:

I. Form ini mohon dikembalikan ke koordinator TA jika udah selesai melaksanakan Sidang TA.

Lampiran 4 Saran Dan Perbaikan Sidang TA Oleh Dosen Penguji III

 <p style="text-align: center;"> KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA Jl. Bathin Alam, Sungai Alam Bengkalis - Riau 28714 Telepon (0766) 24566, Faximile (0766) 8001000 Laman: Http://www.polbeng.ac.id </p> 	Tahun : 2023 / 2024
	FORMULIR SARAN DAN PERBAIKAN SIDANG TA

SARAN DAN PERBAIKAN SIDANG TA

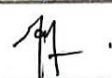

Pelaksanaan Seminar TA Dari Mahasiswa :

Nama : Annisa Nanda
 NIM : 6103211460
 Prodi : DIII – Teknik Informatika
 Judul : Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Pada GOR Rabbit Bengkalis

Nama Dosen (Penguji III) : Muhammad Nasir, M.Kom

Materi Perbaikan :

1. Kata atau Pemaparan. Setelah diterima.
2. Saran lebih menggunakan bahasa yang lebih detail.
3. Ke peranti IV

Pengesahan Dosen Pembimbing			
Sebelum perbaikan		Setelah perbaikan	
Tanggal	17/07/2024	Tanggal	28/08/2024
Tanda Tangan		Tanda Tangan	

CATATAN:

1. Form ini mohon dikembalikan ke koordinator TA jika udah selesai melaksanakan Sidang TA.

Lampiran 6 Source Code Aplikasi

1. Source Code Halaman Login

```
@extends('layouts.layout_auth')
@section('title', 'Login')
@section('content')
<style>
  body {
    background-image: url('{{ asset('assets/img/badminton.jpeg') }}') !important;
    background-size: cover;
    background-position: center;
    background-repeat: no-repeat;
    height: 100vh;
    margin: 0;
  }
</style>
<div class="login-box">
  <!-- /.login-logo -->
  <div class="card card-outline card-primary">
    <div class="card-header text-center">
      
      <h1>Login</h1>
    </div>
    @if (session('success'))
      <div class="alert alert-success">{{ session('success') }}</div>
    @endif
    @if ($errors->any())
      <div class="alert alert-danger" role="alert">
        {!! implode(", $errors->all('<li>:message</li>')) !!}
      </div>
    @endif
    <div class="card-body">
      <form method="post" action="{{ route('login') }}">
        @csrf
        <div class="input-group mb-3">
          <input type="email" name="email" class="form-control"
placeholder="Masukkan email"
          value="{{ old('email') }}">
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-envelope"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

```

        <div class="input-group mb-3">
            <input type="password" name="password" class="form-control"
placeholder="Password">
            <div class="input-group-append">
                <div class="input-group-text">
                    <span class="fas fa-lock"></span>
                </div>
            </div>
        </div>
        <div class="row">
            <div class="col-12">
                <button type="submit" class="btn btn-primary btn-
block">Masuk</button>
                <a href="{{ url('/') }}" class="btn btn-success btn-block">
                    <i class="fa fa-home"></i>
                    Landing Page</a>
            </div>
        </div>
    </form>
    <hr>
    <p align="center">Belum punya akun ?<br><a href="{{ url('auth/register') }}"
class="btn btn-warning btn-block">Daftar</a>
    </p>
</div>
</div>
</div>
@endsection

```

2. Source Code Halaman Register

```

@extends('layouts.layout_auth')
@section('title', 'Register')
@section('content')
<style>
    body {
        background-image: url('{{ asset('assets/img/badminton.jpeg') }}') !important;
        background-size: cover;
        background-position: center;
        background-repeat: no-repeat;
        height: 100vh;
        margin: 0; }
</style>
<div class="register-box">

```

```

<div class="card card-outline card-primary">
  <div class="card-header text-center">
    
    <h1>Register</h1>
  </div>
  @if (session('success'))
    <div class="alert alert-primary">{{ session('success') }}</div>
  @endif
  @if ($errors->any())
    <div class="alert alert-danger" role="alert">
      {!! implode(", $errors->all('<li>:message</li>')) !!}
    </div>
  @endif
  <div class="card-body">
    <form method="post" action="{{ route('register') }}">
      @csrf
      <div class="input-group mb-3">
        <input type="text" name="name" class="form-control"
placeholder="Masukkan nama" required>
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
<span class="fas fa-user"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
      <div class="input-group mb-3">
        <input type="text" name="username" class="form-control"
placeholder="Masukkan username"
        value="{{ old('username') }}" required>
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-user"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
      <div class="input-group mb-3">
        <input type="email" name="email" class="form-control"
placeholder="Masukkan email"
        value="{{ old('email') }}" required>
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-envelope"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
    </form>
  </div>

```

```

        </div>
    </div>
</div>
<div class="input-group mb-3">
    <input type="number" name="no_hp" class="form-control"
placeholder="Masukkan No Telp"
    value="{{ old('no_hp') }}" required>
    <div class="input-group-append">
        <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-envelope"></span>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="input-group mb-3">
    <input type="password" name="password" class="form-control"
placeholder="Password" required>
    <div class="input-group-append">
        <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-lock"></span>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="input-group mb-3">
    <input type="password" name="password_confirmation" class="form-
control"
    placeholder="Retype Password" required>
    <div class="input-group-text">
        <span class="fas fa-lock"></span>
    </div>
</div>
<div class="input-group mb-3">
    <select name="jab_id" id="jab_id" class="form-control" required>
        <option value="">pilih</option>
        <option value="2">Reguler</option>
        <option value="3">Member</option>
    </select>
    <div class="input-group-append">
        <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-user"></span>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>

```

```

        <div class="col-4">
            <button type="submit" class="btn btn-primary btn-
block">Daftar</button>
        </div>
    </div>
</form>
<br>
    sudah punya akun ? <a href="{{ url('/auth/login') }}" class="btn btn-warning
btn-block">Masuk</a>
</div>
</div>
</div>

```

3. Source Code Halaman Beranda

```

@extends('frontend.layouts.app')
@section('content')
    <?php
    $about = DB::table('abouts')->first(); ?>
    <div class="main-banner wow fadeIn" id="top" data-wow-duration="1s" data-wow-
delay="0.5s">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-lg-12">
                    <div class="row">
                        <div class="col-lg-6 align-self-center">
                            <div class="left-content header-text wow fadeInLeft" data-wow-
duration="1s" data-wow-delay="1s">
                                <h6>Selamat Datang di Website
                                    {{ $about->judul ?? null }}</h6>
                                <p>
                                    {{ $about->deskripsi ?? null }}
                                </p>
                            </div>
                        </div>
                        <div class="col-lg-6">
                            <div class="right-image wow fadeInRight" data-wow-duration="1s"
data-wow-delay="0.5s">
                                
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

        </div>
    </div>
</div>
</div>
<div id="cara" class="about-us section">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-lg-4">
<div class="left-image wow fadeIn" data-wow-duration="1s" data-wow-delay="0.2s">
    
        </div>
    </div>
    <div class="col-lg-8 align-self-center">
        <div class="section-heading wow bounceIn" data-wow-duration="1s" data-
wow-delay="0.2s">
            <h2 style="color: rgb(0, 0, 0)">
                Cara Pemesanan Lapangan di <span style="color: rgb(255, 196,
0)">GOR Rabbit</span>
            </h2>
        </div>
        <div class="services">
            <div class="row">
                @foreach ($cara_pemesanan as $cp)
                    <div class="col-lg-6">
                        <div class="item wow fadeIn" data-wow-duration="1s" data-wow-
delay="0.5s">
                            <div class="icon">
                                judul
}}">
                            </div>
                            <div class="right-text">
                                <h4>{{ $cp->judul }}</h4>
                                <p>
                                    {{ $cp->deskripsi }}
                                </p>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                @endforeach
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

```

```

<div id="portfolio" class="our-portfolio section">
  <div class="container">
    <div class="row">
      <div class="col-lg-6 offset-lg-3">
        <div class="section-heading wow bounceIn" data-wow-duration="1s" data-
wow-delay="0.2s">
          <h2>
            <em>Lapangan yang Tersedia</em>
          </h2>
        </div>
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      @foreach ($lapangan as $row)
        <div class="col-lg-3 col-sm-6">
          <a href="{{ route('detail-jadwal', ['lapangan_id' => Crypt::encrypt($row-
>id)) }}">
            <div class="item wow bounceInUp" data-wow-duration="1s" data-wow-
delay="0.3s">
              <div class="hidden-content">
                <h4>Lapangan {{ $row->nama_lapangan }}</h4>
                <p>Harga Reguler: {{ $row->harga_reguler }}</p>
                <p>Harga Member: {{ $row->harga_member }}</p>
              </div>
              <div class="showed-content">
                
                <div style="margin-top: 10px;">
                  <a href="{{ route('detail-jadwal', ['lapangan_id' =>
Crypt::encrypt($row->id)) }}"
                    class="main-button btn btn-primary">Lihat Jadwal</a>
                </div>
              </div>
            </div>
          </a>
        </div>
      @endforeach
    </div>
  </div>
  <br>
  <br>
  <div id="informasi-turnamen" class="about-us section">
    <div class="container">

```



```

<style>
    .right-text h4 {
        color: black !important;
    }
</style>
<div class="row">
    <div class="col-md-4">

        <div class="section-heading" data-wow-duration="1s" data-wow-
delay="0.2s">
            <h2 style="color: white">
                <span style="color: rgb(255, 196, 0)">Informasi Turnamen</span>
            </h2>
        </div>
    </div>
    <div class="col-md-8 align-self-center">
        <div class="section-heading wow bounceIn" data-wow-duration="1s" data-
wow-delay="0.2s">

            </div>
            <div class="services">
                <div class="row">
                    @foreach ($informasi_turnamen as $it)
                        <div class="col-md-12">
                            <div class="item wow fadeIn" data-wow-duration="1s" data-wow-
delay="0.5s">

                                <div class="right-text">
                                    <h4>{{ $it->judul }}</h4>
                                    <p>
                                        {{ $it->deskripsi }}
                                    </p>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    @endforeach
                </div>
            <br>
            <br>
            @if (empty(Auth::user()->jab_id))
                <hr>
            @elseif (Auth::user()->jab_id == '3')
                <div id="contact" class="contact-us section">
                    <div class="container">

```

```

<div class="col-lg-6 align-self-center wow fadeInLeft" data-wow-duration="0.5s" data-
wow-delay="0.25s">
  <div class="section-heading">
    <h2>Member</h2>
    <div class="container">
      <div class="benefits">
        <p>Keunggulan Menjadi Member</p>
        <ul>
          <li><strong>Diskon Khusus:</strong> Mendapatkan diskon
khusus untuk pemesanan lapangan dan layanan lainnya.</li>
          <li><strong>Akses Prioritas:</strong> Memiliki prioritas dalam
pemesanan lapangan terutama pada jam-jam sibuk.</li>
          <li><strong>Acara Eksklusif:</strong> Diundang ke acara-acara
eksklusif yang diadakan oleh GOR Rabbit.</li>
        </ul>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
<div class="col-lg-6 wow fadeInRight" data-wow-duration="0.5s" data-wow-
delay="0.25s">
<main>
  <form action="{{ route('simpan_data', ['id' => Auth::user()->id]) }}"
method="POST">
    @csrf
    <div class="form-container">
      <div align="center">
        <h2>Perpanjangan Member</h2>
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Nama : {{ Auth::user()->username }}</label>
        <input type="hidden" class="form-control" name="id"
value="{{ Auth::user()->id }}">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Tanggal Perpanjangan:</label>
        <input type="date" class="form-control"
name="tgl_perpanjangan">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Tanggal Berakhir:</label>
        <input type="date" class="form-control" name="tgl_berakhir">
      </div>
      <div class="form-group">
        <button class="btn btn-back">Kembali</button>
        <button type="submit" class="btn btn-primary">Save</button>
      </div>
    </div>
  </form>
</main>
</div>

```

4. Source Code Halaman Jadwal

```
@extends('frontend.layouts.app')
@section('content')
<div id="portfolio" class="our-portfolio section">
  <div class="container">
    <div class="row">
      <div class="col-lg-6 offset-lg-3">
        <div class="section-heading wow bounceIn" data-wow-duration="1s" data-
wow-delay="0.2s">
          <h2>
            Jadwal <em>yang</em> Tersedia </h2>
          </div>
        </div>
      </div>
      @if (session('success'))
        <div class="alert alert-success">{{ session('success') }}</div>
      @endif
      @if (session('hapus'))
        <div class="alert alert-warning">{{ session('hapus') }}</div>
      @endif
      @if ($errors->any())
        <div class="alert alert-danger" role="alert">
          <ul>
            @foreach ($errors->all() as $error)
              <li>{{ $error }}</li>
            @endforeach
          </ul>
        </div>
      @endif
    </div>
  <div class="col-md-6 mb-3 ">
    <form action="{{ route('filter_jadwal') }}" method="POST">
      @csrf
      <div class="form-group">
        <label for="booking_date">Pilih Tanggal Booking:</label>
        <input type="date" id="booking_date" name="tanggal" class="form-
control">

        <input type="hidden" name="id_lapangan" class="form-control" value="{{
Sid_lapangan }}">
        <br>
        <button type="submit" class="btn btn-primary btn-block">Filter</button>
      </div>
    </form>
  </div>
</div>
```

```

@csrf
    <input type="hidden" name="id_lapangan" class="form-control" value="{{
Sid_lapangan }}">
    <div class="row">
        @foreach ($jadwal as $row)
            <div class="col-lg-3 col-sm-6">
                <div class="showed-content">
                    @if($row->status == "available")
                        <input type="checkbox" name="selected_items[]" value="{{ $row->id
}}">

                    @endif
                    <p>Jam Mulai: {{ $row->jam_mulai }}</p>
                    <p>Jam Selesai: {{ $row->jam_selesai }}</p>
                    <div style="margin-top: 10px;">
                        @if($row->status == "available")
                            <span style="color: green;">{{ $row->status }}</span>
                        @endif
                        @if($row->status == "diboking")
                            <span style="color: red;">{{ $row->status }}</span>
                        @endif
                    </div>
                @endforeach
            </div>
            <div class="text-center" style="margin-top: 20px;">
                <a href="{{ url('/#portfolio') }}" class="btn btn-secondary">Kembali</a>
                <button type="submit" class="btn btn-primary">Pesan</button>
            </div>
        </form>
@endsection

```

4. Source Code Halaman Pemesanan

```

@extends('frontend.layouts.app')
@section('content')
    <div id="services" class="our-services section">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-lg-6 offset-lg-3">
                    <div class="section-heading text-center wow bounceIn" data-wow-
duration="1s" data-wow-delay="0.2s">
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

<div class="form-group">
    <label>Lapangan :{{ $lapangan->nama_lapangan }}</label>
    <input type="hidden" name="id_lapangan" value="{{ $lapangan->id }}">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Nama:</label>
    <input type="text" name="nama" value="{{ $username }}">
</div>
<div class="form-group">
</div>
@php
    $no = 1;
@endphp
@foreach ($jadwal as $item)
    <div class="">
        <ul>
            <li>
                <label for="">Jadwal Pertama {{ $no++ }} <label>Tanggal: {{ $item->tanggal }}</label></label></li>
            <li>
                <div class="form-group">
                    <label>Jam mulai: {{ $item->jam_mulai }}</label>
                    <label>Jam selesai: {{ $item->jam_selesai }}</label>
                </div>
            </li>
        </ul>
        <input type="hidden" name="id_jadwal[]" value="{{ $item->id }}">
        <input type="hidden" name="tanggal" value="{{ $item->tanggal }}">
    </div>
@endforeach
<div class="form-group">
    <label>Shuttlecock:</label>
    <input type="number" name="shuttlecock" id="shuttlecock" min="0"
onchange="calculateTotal()">
    <input type="hidden" name="harga_shuttlecock" id="harga_shuttlecock">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Harga Shuttlecock:</label>
    <span id="hargaShuttlecock">Rp. 5000</span>
</div>
<input type="hidden" name="no" value="{{ $no-1 }}">
@php
    $kali = $no - 1;
@endphp
<div class="form-group">
    <label>Total Biaya:</label>

```

```

<span id="totalBiaya">Rp.
    {{ Auth::user()->jab_id == '3' ? $lapangan->harga_member * $kali :
$lapangan->harga_reguler * $kali }}</span>
    <input type="hidden" name="total" id="total">
    <input type="hidden" id="harga_lapangan"
        value="{{ Auth::user()->jab_id == '3' ? $lapangan->harga_member * $kali :
$lapangan->harga_reguler * $kali }}">
    </div>
    <input type="hidden" name = "harga_lapangan" value = "{{ Auth::user()->jab_id
== '3' ? $lapangan->harga_member : $lapangan->harga_reguler }}">
    <input type="hidden" name = "shuttlecockPrice" value = "5000">

    <div class="form-group">
        @php
            $id_member = Auth::user()->id;
        @endphp
        <input type="hidden" name="id_member" id="" value="{{ $id_member }}">
        <a href="{{ url()->previous() }}" class="btn btn-back">Kembali</a>
        <button type="submit" class="btn btn-primary">Pesan</button>
    </div>
    <div align="center"><a href="{{ route('riwayat_pemesanan') }}">Riwayat
pemesanan</a></div>
    </div>
</form>
</main>
<script>
function calculateTotal() {
    var shuttlecockQty = parseInt(document.getElementById('shuttlecock').value) || 0;
    var shuttlecockPrice = 5000;
    var lapanganPrice = parseInt(document.getElementById('harga_lapangan')
        .value);
    var totalShuttlecockPrice = shuttlecockQty * shuttlecockPrice;
    var grandTotal = totalShuttlecockPrice + lapanganPrice;
    document.getElementById('harga_shuttlecock').value = totalShuttlecockPrice;
    document.getElementById('total').value = grandTotal;
    document.getElementById('totalBiaya').innerHTML = "Rp. " + grandTotal;}
    document.addEventListener("DOMContentLoaded", function() {
        calculateTotal();
    });
</script>

```

5. Source Code Halaman Riwayat Pemesanan

```
@extends('frontend.layouts.app')
@section('content')
    <br>
    <section class="fco-section bg-light">
        <div class="container">
            <div class="row no-gutters">
                <div class="col-md-12">
                    @if (session('success'))
                        <div class="alert alert-success">{{ session('success') }}</div>
                    @endif
                    @if (session('delete'))
                        <div class="alert alert-danger">{{ session('delete') }}</div>
                    @endif
                    @if ($errors->any())
                        <div class="alert alert-danger" role="alert">
                            {!! implode(", ", $errors->all('<li>:message</li>')) !!}
                        </div>
                    @endif
                    <div class="wrapper">
                        <div class="row no-gutters">
                            <div class="col-lg-12 col-md-7 d-flex align-items-stretch">
                                <div class="contact-wrap w-100 p-md-5 p-4">
                                    <h3 class="mb-4" align="center">Riwayat Pemesanan</h3>
                                    <table id="dataTable" class="display" style="width:100%">
                                        <thead>
                                            <tr>
                                                <th>Kode Pemesanan</th>
                                                <th>Nama </th>
                                                <th>Lapangan</th>
                                                <th>Shuttlecock</th>
                                                <th>Total Pembayaran</th>
                                                <th>Aksi</th>
                                            </tr>
                                        </thead>
                                        <tbody>
                                            @foreach ($pemesanan as $item)
                                                <tr>
                                                    <td>Rabbit_{{ $item->id }}</td>
                                                    <td>{{ $item->user->name }}</td>
                                                    @if (Auth::user()->jab_id == '2')
                                                        <td>Rp. {{ number_format($item->lpg->harga_reguler)
                                                    </td>
                                                    @else

```

```

<td>Rp. {{ number_format($item->lpg->harga_member) }}</td>
    @endif
    <td>Rp. {{ number_format($item->harga_shuttlecock)
}}</td>
    <td>Rp. {{ number_format($item->total_biaya) }}</td>
    @if ($item->status == null)
    <a class="btn btn-warning btn-block"
href="#">Menunggu
        Verifikasi Admin</a>
    @elseif ($item->status == 'Dibayar')
    <form action="{{ route('cetak_bukti', $item->id) }}"
    method="POST" style="display:inline;">
    @csrf
    <button type="submit"
    class="btn btn-success btn-block">Cetak Bukti
    bayar</button>
    </form>
    @elseif ($item->status == 'Diterima')
    <a class="btn btn-success btn-block"
    href="/riwayat_pemesanan/{{ $item->id
}}/edit">Bayar</a>
    <form action="{{ route('hapus_pemesanan', $item->id)
}}}"
    method="POST" style="display:inline;">
    @csrf
    @method('DELETE')
    <button type="submit" class="btn btn-danger btn-
block"
    onclick="return confirm('Are you sure you want
to cancel this booking?');">Batalkan</button>
    </form>
    @elseif ($item->status == 'Ditolak')
    <a class="btn btn-danger btn-block"
href="#">Ditolak</a>
    @else
    <a class="btn btn-danger btn-block" href="#">Maaf
Tidak
        Valid</a>
    @endif
    @endforeach
</table>
<h1>Nomor Rekening Pembayaran : </h1>
    <table id="dataTable" class="display" style="width:100%"
border="3">
    @foreach ($norek as $item)
    <td>Bank : </td>
    <img class="thumbnail" style="width: 100px"

```