



Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Menggunakan PHP

Rina Wijayanti^{1*}, Yety Ariesta Indrastuti², Unsa Hudiana³, Dwi Oktafiyah Sumadya⁴,
Rena Febrita Sarie⁵, Mei Indrawati⁶

¹⁻⁶Universitas Wijaya Putra, Indonesia

wijyantirina4@gmail.com^{1*}, yetyindrastuti21@guru.sma.belajar.id², unsahudiana42@guru.sma.belajar.id³,
dwioktasumadya@gmail.com⁴, renafebritasarie@uwp.ac.id⁵, meiindrawati@uwp.ac.id⁶

Korespondensi Penulis: wijyantirina4@gmail.com*

Abstract. *Futsal is one of the most popular sports in Indonesia and is widely played by various groups in society, especially students and employees. This popularity is primarily due to the practicality of futsal, which fits well into the limited time available for physical activity. However, the current system used to book futsal courts, particularly at Cendikia Futsal Banyuwangi, still relies on conventional methods such as direct meetings, phone calls, handwritten notes, and informal appointment records. These traditional methods are considered less effective and inefficient because they require more time and are prone to scheduling conflicts, data loss, and miscommunication. The purpose of this research is to develop a solution to overcome the manual court booking and scheduling processes by creating a centralized web-based system. The system is designed and implemented using PHP as the programming language and MySQL as the database management system. This web-based system allows users to access the booking platform online, making it easier and faster for customers to reserve futsal courts. Furthermore, it provides a user-friendly interface for administrators to manage schedules, monitor bookings, and store customer data efficiently. The implementation of this system not only increases efficiency but also reduces the possibility of double bookings and human error. It takes advantage of the rapidly growing Internet infrastructure, enabling users to make reservations at any time and from anywhere. In conclusion, the system significantly improves the operational workflow at Cendikia Futsal and enhances customer satisfaction by offering a modern and accessible reservation method.*

Keywords: *Field Booking; Futsal; Web*

Abstrak. *Futsal merupakan salah satu olahraga yang paling populer di Indonesia dan banyak dimainkan oleh berbagai kalangan masyarakat, khususnya pelajar dan karyawan. Popularitas ini didukung oleh sifat futsal yang praktis dan sesuai dengan keterbatasan waktu yang dimiliki untuk berolahraga. Namun, sistem pemesanan lapangan futsal yang digunakan saat ini, khususnya di Cendikia Futsal Banyuwangi, masih mengandalkan metode konvensional seperti pertemuan langsung, panggilan telepon, pencatatan di kertas, dan janji lisan. Metode tradisional ini dinilai kurang efektif dan efisien karena memerlukan waktu lebih lama serta rentan terhadap kesalahan jadwal, kehilangan data, dan miskomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan solusi atas proses pemesanan dan penjadwalan lapangan yang masih dilakukan secara manual, dengan menciptakan sistem terpusat berbasis web. Sistem ini dirancang dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan sistem manajemen basis data MySQL. Melalui sistem ini, pengguna dapat mengakses platform pemesanan secara daring sehingga proses reservasi lapangan menjadi lebih mudah dan cepat. Selain itu, sistem ini menyediakan antarmuka yang ramah pengguna bagi administrator untuk mengelola jadwal, memantau pemesanan, dan menyimpan data pelanggan secara efisien. Implementasi sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga mengurangi kemungkinan terjadinya pemesanan ganda dan kesalahan manusia. Sistem ini memanfaatkan perkembangan infrastruktur internet yang pesat, memungkinkan pengguna melakukan reservasi kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, sistem ini secara signifikan meningkatkan alur kerja operasional di Cendikia Futsal dan meningkatkan kepuasan pelanggan melalui metode reservasi yang modern dan mudah diakses.*

Kata Kunci: *Futsal; Pemesanan Lapangan; Web*

1. LATAR BELAKANG

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang berasal dari Montevideo, Uruguay, dan pertama kali diperkenalkan oleh Juan Carlos Ceriani pada tahun 1930. Seiring berjalannya waktu, futsal berkembang pesat dan menarik perhatian luas di kawasan Amerika Selatan, terutama Brasil. Keunikan permainan futsal yang dimainkan di lapangan kecil dan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit, memungkinkan pemain mengembangkan keterampilan teknik yang luar biasa. Banyak pesepakbola legendaris, seperti Pele, memulai kariernya dari futsal sebelum dikenal di lapangan sepak bola berukuran penuh. Kini, futsal telah menjadi olahraga global yang berada di bawah naungan Fédération Internationale de Football Association (FIFA) dan dimainkan di berbagai belahan dunia, termasuk Eropa, Amerika, Afrika, Asia, hingga Oseania.

Popularitas futsal yang semakin meningkat juga terjadi di Indonesia. Futsal menjadi salah satu pilihan olahraga favorit masyarakat, khususnya pelajar, mahasiswa, dan pekerja, karena sifatnya yang fleksibel dan tidak membutuhkan lapangan luas seperti sepak bola. Aktivitas ini menjadi solusi untuk tetap aktif secara fisik di tengah kesibukan harian. Sejalan dengan permintaan yang tinggi, bisnis penyewaan lapangan futsal pun berkembang di berbagai kota. Namun demikian, tantangan muncul ketika sistem penyewaan masih dilakukan secara konvensional, seperti datang langsung ke tempat, melakukan pengecekan ketersediaan, dan membayar secara tunai di lokasi. Cara ini dianggap kurang efisien, apalagi di tengah gaya hidup masyarakat modern yang semakin bergantung pada teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam cara mengakses layanan publik dan komersial. Kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat, mudah, dan akurat mendorong berbagai sektor untuk melakukan digitalisasi dalam layanannya. Persaingan di pasar teknologi mendorong terciptanya inovasi yang lebih berorientasi pada kemudahan dan efisiensi. Tidak terkecuali pada bisnis penyewaan lapangan futsal, pemanfaatan teknologi menjadi suatu keniscayaan agar tetap kompetitif dan dapat menjawab kebutuhan konsumen masa kini.

Dalam praktiknya, sebagian besar pemilik usaha lapangan futsal di Indonesia sudah mulai memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi. Namun, sebagian besar dari mereka masih belum menyediakan sistem pemesanan dan pembayaran secara daring. Proses booking masih dilakukan secara manual, seperti mencatat di buku, menerima panggilan telepon, atau melalui pesan singkat yang tidak terstruktur. Hal ini seringkali menimbulkan permasalahan

seperti data yang tercecer, terjadinya double booking, hingga ketidakpuasan pelanggan akibat kurangnya transparansi informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sudah saatnya pengelola lapangan futsal mulai beralih menggunakan sistem informasi berbasis web untuk mengelola reservasi secara terpusat, efisien, dan akurat. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan, mengurangi beban kerja administrasi, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan lapangan futsal berbasis web dengan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, sebagai solusi digitalisasi manajemen lapangan futsal Cendikia Banyuwangi.

2. KAJIAN TEORITIS

Metode Waterfall

Metode waterfall adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis (Wahid, 2020). Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah. Jadi, untuk setiap tahapan tidak boleh dikerjakan secara bersamaan. Sehingga, perbedaan dari metode waterfall dengan metode agile terletak pada tahapan SDLC -nya. Model ini juga termasuk ke dalam pengembangan perangkat lunak yang terbilang kurang iteratif dan fleksibel. Karena, proses yang mengarah pada satu arah saja seperti air terjun (Sekawan Media, 2018).

Penggunaan metode waterfall pertama kali diperkenalkan oleh Herbert D. Benington di Symposium on Advanced Programming Method for Digital Computers pada tanggal 29 Juni 1956. Presentasi tersebut menjelaskan tentang pengembangan perangkat lunak untuk SAGE (Semi Automatic Ground Environment). Pada tahun 1983, dipresentasikan kembali oleh Benington dan menjelaskan tentang fase – fase dalam proses pengembangannya. Dan pada tahun 1985, Departemen Pertahanan Amerika Serikat juga menggunakan metode ini dengan beberapa tahapan yang digunakan, terdiri dari 6 fase, yaitu: Preliminary design, Detailed design, Coding and unit testing, Integration, dan Testing.

Website

Website merupakan kumpulan dari halaman – halaman yang berhubungan dengan file-file lain yang saling terkait. Dalam sebuah website terdapat satu halaman yang dikenal dengan

sebutan home-page(Appkey, 2021). Homepage adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi sebuah website (Jhonsen, 2004). Website bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah – ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Facebook, Twitter dan lain – lain.

Konsep Dasar Informasi

Menurut I Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi dan Implementasinya (I Putu Agus Eka Pratama, 2014), informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat. Proses pengelolaan ini memerlukan teknologi. Berbicara mengenai teknologi memang tidak harus selalu berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin ketik pun dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer. Pada proses pengolahan data, untuk dapat menghasilkan informasi, juga dilakukan proses verifikasi secara akurat, spesifik dan tepat waktu. Hal ini penting agar informasi dapat memberikan nilai pemahaman kepada pengguna(Widarti et al., 2024).

JavaScript

Javascript menurut (Sunyoto,2007) adalah bahasa scripting yang populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar browser populer seperti Internet Explorer (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode Javascript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT. Beberapa hal tentang Javascript antara lain, Javascript didesain untuk menambah interaktif suatu web, Javascript merupakan sebuah bahasa scripting, Bahasa scripting merupakan bahasa pemrograman yang ringan, Javascript berisi baris kode yang dijalankan di komputer (web browser), Javascript biasanya disisipkan (embedded) dalam halaman HTML, Javascript adalah bahasa interpreter (yang berarti skrip dieksekusi tanpa proses kompilasi)(Mustajib & Sutrisno Wanda, 2021).

PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut (Anhar, 2010) yang di kutip oleh (Fatmawati, 2016) dalam jurnalnya mengemukakan PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman web yang bersifat

dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat suatu halaman itu diminta oleh client. PHP juga bersifat open source sehingga setiap orang dapat menggunakan secara gratis. Kode PHP diawali dengan tag `<?php`. File yang berisi tag HTML dan kode PHP diberi ekstensi `.php`. Berdasarkan ekstensi ini, pada saat file diakses, server akan tahu bahwa file tersebut mengandung kode PHP. Server akan menerjemahkan kode dan menghasilkan output dalam bentuk tag HTML yang akan dikirim ke browser klien yang mengakses file tersebut (Mustajib & Sutrisno Wanda, 2021)

HTML (Hyper Text Markup)

Menurut (Ardhana, 2012) yang dikutip oleh Fatmawati (2016) dalam jurnalnya mendefinisikan Hypertext Markup language merupakan suatu bahasa yang dikenal oleh web browser untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi, bahkan video (Appkey, 2021; Widarti et al., 2024).

Cascade Sheet Style (CSS)

Cascade Sheet style adalah sebuah set aturan yang memberikan kontrol lengkap tampilan halaman website dan tampilan isinya (Jamsa, 2002). Menurut Neiderst (2001) CSS bermanfaat untuk Greater Typography and Page Layout Control (Mengontrol typography dan tampilan halaman dengan baik), Style is separate from structure (style terpisah dari struktur halaman), Potentially smaller documents (berpotensi membuat dokumen lebih kecil), Easier site maintenance (lebih mudah di-maintenance) (Mustajib & Sutrisno Wanda, 2021; Widarti et al., 2024).

Use Case Diagram

Use Case diagram adalah salah satu model fungsional sebuah system yang menggunakan actor dan use case. Use case modeling digunakan untuk mendokumentasikan sistem behaviour dan subsistem pada saat pengembangan sistem, termasuk di dalamnya fungsi internal suatu sistem (use case), pengguna sistem (user) dan hubungan interaksi antara keduanya (use case diagram) (Patrick, 2005). Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem (Widarti et al., 2024).

Activity Diagram

Activity diagrams menggambarkan 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. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas (Widarti et al., 2024).

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu telah mengemukakan hasil penelitiannya yang terkait dengan Sistem Informasi tentang pemesanan. Untuk penelitian terdahulu yang pertama, Jurnal Sistem Informasi penyewaan lapangan futsal pada Grindulu Futsal Pacitan oleh Muhammad Luthfan Syakur tahun 2014. (Syakur, 2014). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menemukan tidak keakuratan data bahkan kesalahan data pada Grindulu Futsal Pacitan disebabkan sistem penyewaan lapangan futsal khususnya masih menggunakan sistem manualisasi, sehingga keakuratan/ ketepatan / keefisienan sangat kurang. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Luthfan Syakur ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Grindulu Futsal Pacitan (Syakur, 2014).

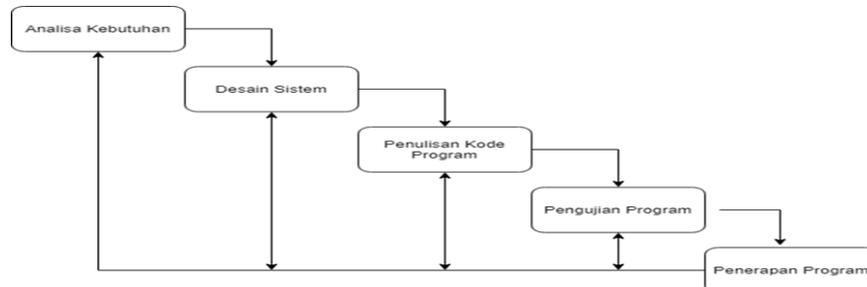
Penelitian yang berjudul Membangun Aplikasi Pemesanan dan Pembayaran Sewa Mobil Online Berbasis Web, Penelitian tersebut tentang pembuatan website dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL yang menjelaskan tentang informasi mobil-mobil yang akan disewakan secara lengkap dan detail serta proses sistem pemesanan sewa mobil secara online (Deffi, 2014). Penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pemesanan Taksi Berbasis Android. Penelitiannya menjelaskan tentang suatu sistem yang dapat membantu customer untuk melakukan pemesanan taksi dimana saat pelanggan melakukan pemesanan taksi melalui Android. Sehingga dapat membantu sopir taksi untuk bisa tiba pada tempat yang dituju dalam waktu yang relatif lebih singkat karena bantuan titik koordinat yang terdapat pada Android tersebut (Warma, 2014).

Penelitian yang berjudul Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile. Dalam penelitiannya menjelaskan tentang permasalahan dalam pemesanan tiket bioskop via sms karena customer harus menghafal format penulisan tertentu untuk mengirim sms. Sehingga dibuatlah aplikasi berbasis mobile supaya customer dapat lebih cepat memesan dan dapat informasi lengkap secara online (Timotius dkk, 2012) Putri (2012) melakukan penelitian dalam tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Menggunakan GPS Tracking”. Penelitian ini membangun sebuah sistem informasi menggunakan Framework

untuk memudahkan pengelolaan dalam jangka panjang. Selain itu, sistem informasi rental mobil juga menampilkan lokasi mobil yang digunakan oleh pelanggan pada peta untuk memantau pergerakan kendaraan sebagai antisipasi terhadap rawannya pencurian mobil rental (Putri, 2012) Akhbar (2013) melakukan penelitian dalam tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan dan Penyewaan Mobil Berbasis Web Pada CV. Louhan Mobilindo”. Penelitian ini membangun sebuah sistem informasi yang dapat memberikan hasil analisis dan perancangan yang diharapkan dapat mempermudah manajemen dalam melakukan pekerjaannya sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari masing-masing personil. Dengan adanya sistem ini diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang ada dalam bidang penjualan dan jasa sehingga dapat meningkatkan kinerja pada CV. Louhan Mobilindo (Akhbar, 2013). Dari beberapa penelitian tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada objek pemesanan dan sistem rancang bangun aplikasi yang digunakan. Penelitian ini membahas tentang pembuatan aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web, sehingga memudahkan pelanggan untuk proses pemesanan dan transaksi pembayarannya dapat dilakukan lebih mudah.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode waterfall, yaitu salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

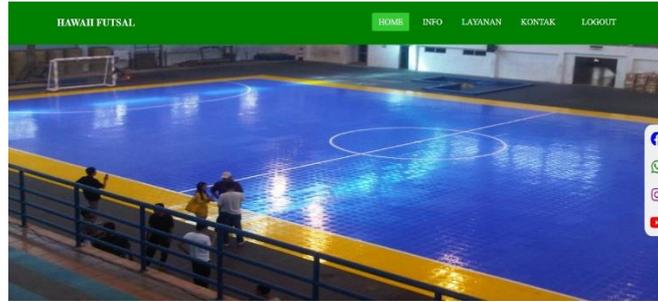


Gambar Metode Waterfall

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Tampilan Home

Halaman ini merupakan tampilan yang pertama kali dilihat disaat setiap konsumen membuka website pemesanan futsal tersebut, sebelum memilih menu yang lain.



Gambar Tampilan Home

Berikut coding pada sebuah website yang terdapat pada tampilan home, Script dibawah ini berfungsi untuk menampilkan semua tampilan home, saat pertama kali pengguna mengakses website.

```
1 <doctype html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>HOME | HAWAII FUTSAL CENTER</title>
5 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css.css">
6 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/@fortawesome/fontawesome-free@5.15.2/css/all.min.css">
7 <script src="https://all-futsal.com/ab7608189.js"></script>
8 </head>
9 <body>
10 <div class="container">
11 <div class="head">
12 <input type="checkbox" id="check">
13 <label for="check" class="checkbox">
14 <i class="fas fa-bars"></i>
15 </label>
16 <div class="logo">HAWAII FUTSAL CENTER</div>
17 <div class="arti">
18 <a href="info.html" class="INFO"></a>
19 <a href="layanan.html" class="LAYANAN"></a>
20 <a href="kontak.html" class="KONTAK"></a>
21 </div>
22 </div>
23 <div class="gambar_slide">
24 </div>
25 </div>
```

Gambar Coding Tampilan Home

```
11 <div class="head">
12 <input type="checkbox" id="check">
13 <label for="check" class="checkbox">
14 <i class="fas fa-bars"></i>
15 </label>
16 <div class="logo">HAWAII FUTSAL CENTER</div>
17 <div class="arti">
18 <a href="info.html" href="#">INFO</a>
19 <a href="layanan.html" href="#">LAYANAN</a>
20 <a href="kontak.html" href="#">KONTAK</a>
21 </div>
22 </div>
23 <div class="gambar_slide">
24 </div>
25 <div class="gambar_slide">
26 </div>
27 <div class="gambar_slide">
28 </div>
29 </div>
30 </div>
31 <div class="layanan">
32 <div class="layanan">
33 <p>SEWA LAPANGAN FUTSAL</p>
34 </div>
35 </div>
```

Gambar Coding Tampilan Home

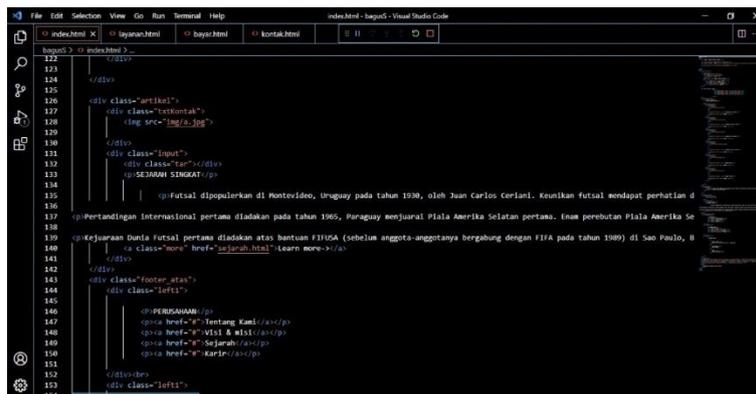
Implementasi Tampilan Info

Halaman ini merupakan halaman yang memuat info, diantaranya adalah info atau profile perusahaan, sejarah futsal, dan yang paling penting adalah info turnamen.



Gambar Tampilan Info

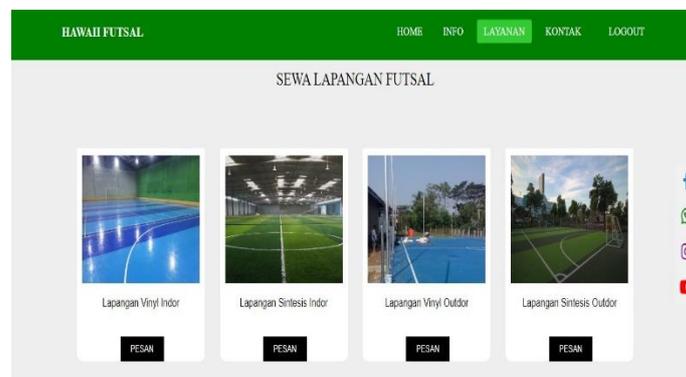
Berikut ini adalah sebuah coding yang digunakan untuk membentuk seperti pada tampilan gambar diatas, sehingga dapat menjadi program.



Gambar Coding Tampilan Info

Implementasi Tampilan Layanan

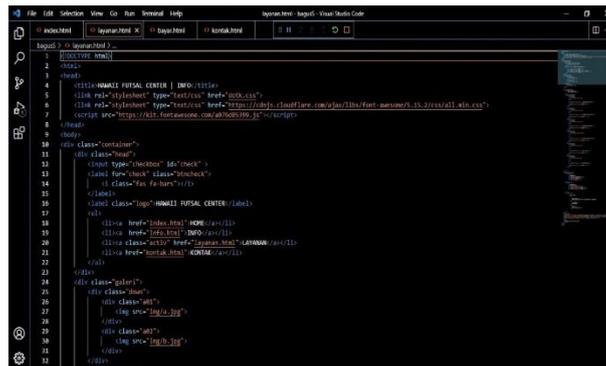
Tampilan layanan yang terdapat pada website ini untuk melihat layanan apa saja yang disediakan oleh perusahaan, didalam halaman layanan terdapat fitur pesan untuk memesan lapangan atau *booking*, berikut adalah gambar pada tampilan halaman layanan.



Gambar Tampilan Layanan

Di halaman tampilan layanan terdapat fitur pesan, diantaranya adalah pemesanan lapangan Vinyl dan lapangan sintesis, ada juga penyewaan rompi dan sepatu.

Berikut adalah bentuk coding dari halaman layanan.



```
1 <DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>HAWAII FUTSAL CENTER | INFO</title>
5 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css.css">
6 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://dply.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.11.0/css/all.min.css">
7 <script src="https://kit.fontawesome.com/ab5603993f"></script>
8 </head>
9 <body>
10 <div class="container">
11 <div class="row">
12 <div class="col-md-6">
13 <div class="text-center">
14 <h2>HAWAII FUTSAL CENTER</h2>
15 </div>
16 </div>
17 <div class="col-md-6">
18 <div class="text-center">
19 <h3>INFO</h3>
20 </div>
21 </div>
22 </div>
23 </div>
24 <div class="row">
25 <div class="col-md-6">
26 <div class="text-center">
27 <h3>PEMBAYARAN</h3>
28 </div>
29 </div>
30 <div class="col-md-6">
31 <div class="text-center">
32 <h3>KIRIM BUKTI PEMBAYARAN</h3>
33 </div>
34 </div>
35 </div>
36 </div>
37 </div>
```

Gambar Coding Tampilan Layanan

Implementasi Tampilan Pemesanan

Pada tampilan pemesanan kali ini merupakan proses dimana seorang konsumen setelah masuk ke fitur pesan akan muncul kolom memilih waktu siang atau malam, waktu, dan total pembayaran.



The screenshot shows a web form with a green header. The form is divided into two main sections: 'PEMBAYARAN' (Payment) and 'KIRIM BUKTI PEMBAYARAN' (Send Payment Proof). The 'PEMBAYARAN' section includes a dropdown for 'Malam', a dropdown for 'LAPANGAN', a dropdown for 'Sewa Lapangan', and a text input for 'JAM'. The 'KIRIM BUKTI PEMBAYARAN' section includes text inputs for 'NAMA', 'EMAIL', and 'BUKTI TRANSFER'. There are 'CHECK' and 'BAYAR' buttons. Below the form, there is an 'INFORMASI PEMBAYARAN' section with the text '(DANA.SHOPPEEPAOVO) : 085708909564'.

Gambar Tampilan Menu Pemesanan

Berikut ini adalah sebuah coding dari tampilan menu pemesanan yang digunakan untuk membentuk seperti pada tampilan menu pemesanan yang digunakan untuk membentuk seperti pada tampilan menu pemesanan, sehingga dapat menjadi program.



```
26 <div class="contain">
27 <div class="textKontak">
28 <div class="text"></div>
29 <div class="PEMBAYARAN">
30 <div class="text">
31 <div class="text">
32 <div class="text">
33 <div class="text">
34 <div class="text">
35 <div class="text">
36 <div class="text">
37 <div class="text">
38 <div class="text">
39 <div class="text">
40 <div class="text">
41 <div class="text">
42 <div class="text">
43 <div class="text">
44 <div class="text">
45 </div>
```

Gambar Coding Tampilan Menu Pemesana Implementasi Tampilan Data Penjualan

Tampilan data penjualan yang terdapat pada website ini bertujuan untuk melihat data pemesanan lapangan dan nama pelanggan yang telah memesan. Di dalam tampilan data terdapat data waktu, lapangan yang dipesan, jumlah yang dibayarkan, dan bukti transfer.

NO	AKSI	WAKTU	LAPANGAN	TAMBAHAN	JAM	BAYAR	NAMA	EMAIL	BUKTI/F
1	hapus	12000	viety	3000	2	4	aji	anang65@gmail.com	
2	hapus	SIANG	viety	sejuta	2	18000	muji	muji@gmail.com	
3	hapus	MALAM	viety	sejuta	3	37000	bgs	hazmat713@gmail.com	
4	hapus	SIANG	viety	laku	1	9900	pppp	hasna723@yahoo.com	

Gambar Tampilan Data Penjualan

Berikut ini adalah sebuah coding dari tampilan data penjualan yang digunakan untuk membentuk seperti pada tampilan gambar diatas, sehingga dapat menjadi program.

```

1 <?php
2 require "functions.php";
3
4 session_start();
5 if (!isset($_SESSION["login"])){
6     header("location:login.php");
7     exit;
8 }
9 if(isset($_SESSION["admin"])){
10    header("location:index.php");
11    exit;
12 }
13 $penjualan=query("SELECT * FROM penjualan");
14 }
15 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="tabel.css"
16 <table border="1">
17 <thead>
18 <tr>
19 <th>NO
20 <th>AKSI
21 <th>WAKTU
22 <th>LAPANGAN
23 <th>TAMBAHAN
24 <th>JAM
25 <th>BAYAR
26 <th>NAMA
27 <th>EMAIL
28 <th>BUKTI/F
29 </thead>

```

Gambar Coding Tampilan Data Penjualan

Implementasi Tampilan Data Admin

Tampilan data admin menampilkan nama nama admin yang menjalankan web. Data admin dapat dihapus atau ditambahkan.

NO	AKSI	USERNAME	PASSWORD
1	hapus ubah	admin1	\$ty610SY'DW0wouLa UYvrfvzaOFfintLqJph FdMauf3kTdkGrQm

Gambar Tampilan Data Admin

Berikut ini adalah sebuah coding dari tampilan data penjualan yang digunakan untuk membentuk seperti pada tampilan gambar diatas, sehingga dapat menjadi program.

```
1 <?php
2 session_start();
3
4 if (isset($_SESSION["login"])){
5     header("location:login.php");
6     exit;
7 }
8 if(isset($_SESSION["admin"])){
9     header("location:index.php");
10    exit;
11 }
12 require "functions.php";
13 $admin=query("SELECT * FROM admin");
14 ?>
15 <!DOCTYPE html>
16 <html>
17 <head>
18 <title>data penjualan</title>
19 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="tabel.css">
20
21 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="font.css">
22 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.2/css/all.min.css">
23
24 <script src="https://kit.fontawesome.com/a876603399.js"></script>
25
26
27 </head>
28 <body>
29 <div class="container">
```

Gambar Coding Tampilan Data Admin

Implementasi Tampilan Data User

Tampilan data user menampilkan nama nama user yang menjalankan web. Ketika user melaukan registrasi maka data user akan otomatis masuk dalam data user. Data user dapat dihapus oleh admin.



Gambar Tampilan Data User

Berikut ini adalah sebuah coding dari tampilan data penjualan yang digunakan untuk membentuk seperti pada tampilan gambar diatas, sehingga dapat menjadi program.

```
1 <?php
2 session_start();
3
4 if (isset($_SESSION["login"])){
5     header("location:login.php");
6     exit;
7 }
8 if(isset($_SESSION["admin"])){
9     header("location:index.php");
10    exit;
11 }
12 require "functions.php";
13 $admin=query("SELECT * FROM user");
14 ?>
15 <!DOCTYPE html>
16 <html>
17 <head>
18 <title>data user</title>
19 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="tabel.css">
20
21 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="font.css">
22 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.2/css/all.min.css">
23
24 <script src="https://kit.fontawesome.com/a876603399.js"></script>
25
26
27 </head>
28 <body>
```

Gambar Coding Tampilan Data User

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari implementasi dan hasil uji coba yang sudah dilakukan dalam website reservasi lapangan futsal, Pelanggan lebih mudah untuk memesan lapangan futsal, sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk melakukan booking, Pemilik lapangan dapat mempromosikan produk melalui website atau bisa juga melalui media social lainnya

DAFTAR REFERENSI

- Akhbar. (2013). Sistem informasi pemesanan dan penyewaan mobil berbasis web pada CV. Louhan Mobilindo. *Teknologi*, 12–14.
- Albert, A. (2021). Pengertian dan sejarah permainan bola futsal yang wajib kamu ketahui!
<https://www.gramedia.com/literasi/futsal/>
- Anhar. (2010). *PHP & MySQL secara otodidak*. PT. Transmedia.
- Appkey. (2021). Pengertian website: Ulasan lengkap tentang website.
<https://markey.id/blog/development/pengertian-website>
- Deffi. (2014). Membangun aplikasi pemesanan dan pembayaran sewa mobil online berbasis web. *Teknologi*, 14.
- Fatmawati. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 21.
- I Putu Agus Eka Pratama. (2014). Penggabungan software dan hardware dengan bantuan brainware. *Software dan Hardware*, 28.
- I Putu Agus Eka Pratama. (2014). Sistem informasi dan implementasinya. *Teknologi*, 16.
- Mustajib, A., & Sutrisno Wanda, S. (2021). Design perancangan forum diskusi karyawan berbasis web di PT. Rlogic. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 109–127.
<https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.447>
- Putri. (2012). Sistem informasi rental mobil berbasis web menggunakan GPS tracking. *Jurnal Teknologi*, 20–23.
- Rabbani, D., & Najicha, F. (2023). Pengaruh perkembangan teknologi terhadap kehidupan dan interaksi sosial masyarakat Indonesia.
- Rindi Damayanti. (2016). Perancangan sistem informasi pemesanan dan pembayaran kamar pada Hotel Remaja Pacitan. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 12.
- Safarudin, M. (2016). Pengembangan perangkat lunak simulasi dinamika kendaraan dengan realitas maya. *Jurnal Isu Teknologi*, 14.
- Sekawan Media. (2018, January 3). Metode waterfall.
<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>
- Syakur, L. (2014). Sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Grindulu Futsal Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 22.

- Timotius, dkk. (2012). Aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis mobile. *Teknologi Informasi*, 12–13.
- Wahid, A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi.
- Warma. (2014). Rancang bangun sistem informasi geografis pemesanan taksi berbasis Android. *Teknologi*, 15.
- Widarti, E., Joosten, J., Pratiwi, P., Pradnyana, G. A., Indradewi, I., Kamilah, N., Bahtiar, A., Sanjaya, I. M. M., & M.Kom, S. (2024). *Buku ajar pengantar sistem informasi*.