

SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program studi
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

HERI KUSTANTO

L 200070092

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

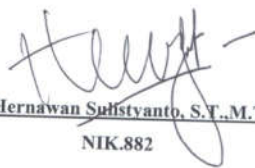
oleh:

HERI KUSTANTO

L 200070092

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Hernawan Sutistyanto, S.T., M.T.

NIK.882

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

OLEH

HERI KUSTANTO

L. 200070092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi Dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 25/01/2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Hernawan Sulistyanto, S.T.,M.T.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nurgiyatna, S.T.,M.Sc.,Ph.D.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yogiek Indra Kurniawan, S.T.,M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 26 Januari 2018

Mengetahui,


Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Nurgiyatna, S.T.,M.Sc.,Ph.D.
NIK : 881


Ketua Program Studi
Informatika
Heru Suprivono, S.T.,M.Sc.,Ph.D.
NIK:970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 26/05/2018

Penulis

HERI KUSTANTO



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

No Surat 046 / A.3 - II - B / I.H.F - FK I / II / 2018

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : HERI KUSTANTO
NIM : L200070092
Judul : SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB
Program Studi : Informatika
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 30 Januari 2018

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@ums.ac.id

Secure | https://ev.kumfon.com/app/carta/en_us?u=1057350080&lang=en_us&u=180+909242661

feedback studio SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Abstrak

Perkembangan Teknologi pada sekarang ini sangat pesat khususnya teknologi yang berhubungan dengan komputer dan internet, sehingga secara tidak langsung memberikan dampak bagi dunia pendidikan, baik perangkat lunak ataupun perangkat keras yang banyak memberikan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Futsal Libero adalah perusahaan jasa yang bergerak dibidang penyewaan tempat bermain olahraga yang berupa futsal, dimana proses pemesanan masih memakai cara lama yaitu langsung datang langsung ke tempat Futsal Libero berada. Pengembangan system e-commerce pemesanan difutsal libero menjadi langkah untuk memperbaiki layanan sehingga memberi keuntungan lebih dari perusahaan. Tujuan dari pemesanan online ini adalah mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat dan waktu bermain serta informasi dari Futsal Libero. Pembuatan system ini menggunakan sublime text sebagai editor database MySQL dan program php. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa website e-commerce Futsal Libero dapat digunakan sebagai promosi tempat bermain futsal yang dapat diakses kapan dan dimanapun, proses pemesanan dapat dilakukan secara langsung tanpa harus datang langsung ke tempat Futsal Libero.

Page: 1 of 10 Word Count: 2494

Match Overview

28%

1	www.alidshare.net	3%
2	wahidinotrik.blogspot...	2%
3	elbb.unikom.ac.id	2%
4	egrinta.unisbank.ac.id	2%
5	eramibra.com	2%
6	iqbal11341.blogspot.com	1%
7	titus-sulstawan.blogspot...	1%

SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB

Abstrak

Perkembangan Teknologi pada sekarang ini sangat begitu pesat khususnya teknologi yang berhubungan dengan komputer dan internet, sehingga secara tidak langsung memberikan dampak bagi dunia pendidikan, baik perangkat lunak ataupun perangkat keras yang banyak memberikan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Futsal Libero adalah perusahaan jasa yang bergerak dibidang penyewaan tempat bermain olahraga yang berupa futsal, dimana proses pemesanan masih memakai cara lama yaitu langsung datang langsung ke tempat Futsal Libero berada. Pengembangan sistem *e-commerce* pemesanan difutsal libero menjadi langkah untuk memperbaiki layanan sehingga memberi keuntungan lebih dari perusahaan. Tujuan dari pemesanan *online* ini adalah mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat dan waktu bermain serta informasi dari Futsal Libero. Pembuatan system ini menggunakan sublime text sebagai editor database MySQL dan program php. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa *website-commerce* Futsal Libero dapat digunakan sebagai promosi tempat bermain futsal yang dapat diakses kapan dan dimanapun, proses pemesanan dapat dilakukan secara langsung tanpa harus datang langsung ke tempat Futsal Libero berada, dan dapat mempermudah melihat jadwal waktu bermain sehingga tidak terjadi benturan jadwal bermain dengan para pelanggan lain.

Kata Kunci : Bermain Futsal, Online, Pemesanan Futsal, Website e-commerce

Abstract

Technological developments at this time is very very rapid, especially technology related to computer and internet, give impact to education world, either software or hardware which give many choice for education world to support learners process learners. Futsal Libero is a service company engaged in the lease of sports playground in the form of futsal, where the ordering process is still using the old way is directly come directly to where Futsal Libero is. The development of e-commerce booking systems in libero liberties is a step towards improving services that give companies more benefits. The purpose of this online booking is to make it easier for customers to place reservations and time to play as well as information from Futsal Libero. Making this system using sublime text as MySQL database editor and php program. the results of this study that website e-commerce Futsal Libero can be used as a promotion place to play futsal that can be accessed whenever and wherever, the ordering process can be done directly without having to come directly to where Futsal Libero is, and can ease see the schedule of play time so as not there was a clash of play schedules with other customers.

Key Word : Playing Futsal, Online, Order Futsal, Website e-commerce

1. PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang Masalah dari penelitian, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian dan Metode penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan internet pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat luar biasa cepat, dan menjadi hal yang sangat penting dan berguna bagi kehidupan masyarakat. Karena hal ini disebabkan bahwa di dunia internet masyarakat bisa mendapatkan informasi dari seluruh dunia tanpa terhalang oleh

ruang dan waktu. Jadi untuk menyampaikan informasi di dunia internet harus menggunakan suatu media untuk meletakkan informasi tersebut secara online yaitu *website* atau dikenal dengan *worldwide web(www)* adalah sebuah metode baru yang berjalan di dunia internet serta memiliki perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya media tersebut semua orang dapat menciptakan berbagai aplikasi yang berjalan dibawah *web (underweb)*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis Futsal Libero ini merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa penyewaan tempat bermain futsal. Perusahaan ini masih memerlukan perluasan penyewaan tempat bermain futsal di futsal libero. Futsal Libero belum memiliki media promosi dan informasi yang dapat diakses oleh semua orang dengan lebih efektif dan efisien. Selama ini media promosi dan penyampain promosi masih memakai cara lama, yaitu berupa informasi dari mulut-kemulut, penggunaan selebaran brosur, maupun media cetak lainnya. Oleh sebab itu Futsal libero ini memiliki suatu permasalahan cara untuk memperluas dan mendapatkan pelanggan lebih banyak. Untuk memecahkan permasalahan di atas Futsal Libero ingin membangun sebuah system pemesanan online untuk mempromosikan tempat dan fasilitas yang dimiliki Futsal Libero.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi maka penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul yaitu “ SISTEM PEMESANAN PADA FUTSAL LIBERO BERBASIS WEB”. Sehingga diharapkan Futsal Libero dapat melakukan promosi perusahaannya dan fasilitas-fasilitas yang dia miliki supaya bisa dikenal semua orang. Kemudian dapat diharapkan untuk mempermudah pelanggan untuk memesan tempat dan waktu bermain futsal tanpa harus datang ke tempat secara langsung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas , dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara untuk mempermudah Futsal Libero mempromosikan tempat dan fasilitasnya?
- 2) Bagaimana cara untuk mempermudah Futsal Libero menyampaikan informasi jadwal bermain futsal dan proses pemesanan yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan dimanapun?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini berfokus kepada pokok permasalahan yang sudah dirumuskan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Objek penelitian ini adalah Futsal Libero
- 2) Aplikasi (website) yang dapat membantu dalam proses pemesanan.

1.4 Tujuan

Menghasilkan suatu program pemesanan online berbasis web yang dapat membantu Futsal Libero mempromosikan fasilitas dan jadwal bermain yang dimiliki.

1.5 Manfaat

Berdasarkan uraian dari penelitian di atas dapat diperoleh berbagai manfaat:

- 1) Menyediakan media promosi untuk pelaku (Futsal Libero).
- 2) Mempermudah dalam mengakses informasi fasilitas dan jadwal bermain.
- 3) Menjadikan proses pemesanan lebih mudah
- 4) Menjadikan jadwal waktu tidak terbentur dengan pelanggan lain.
- 5) Mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi perusahaan..
- 6) Bisa secara online untuk melakukan pemesanan

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang diperoleh, serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan:

- 1) Metode Observasi
- 2) Studi Kepustakaan
- 3) Perancangan
- 4) Pembuatan
- 5) Uji coba
- 6) Implementasi

2.1 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, landasan teori yang digunakan penulis untuk pelaksanaan pengumpulan data sebagai berikut:

2.1.1 HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang dijalankan di halaman web. Dikatakan *Markup Language* karena HTML berfungsi untuk memformat file dokumen teks biasa untuk bisa ditampilkan pada *web browser* dengan bantuan tanda-tanda yang sudah ditentukan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menambah elemen atau sering disebut sebagai tag. (Sunarfrihantono, 2003)

2.1.2 MySQL

MySQL merupakan singkatan dari “*My Structured Query Language*”. Program ini berjalan sebagai server menyediakan multi-user mengakses ke sejumlah database. (Onno, 2010)

2.1.3 JavaScript

JavaScript adalah sebuah bahasa pemrograman berbentuk script yang dapat dipakai untuk mengakses elemen-elemen dokumen HTML (Kadir, 2013). Secara fungsional Java script digunakan untuk menyediakan akses script pada objek yang dibenamkan (*embedded*), sehingga menciptakan halaman web yang responsive dan interaktif.

2.1.4 CSS

CSS adalah singkatan dari “*Cascading Style Sheet*” yang merupakan kumpulan perintah yang dibentuk dari berbagai sumber yang disusun menurut urutan tertentu sehingga mampu mengatasi konflik style. CSS banyak dilibatkan dalam dokumen web. Kegunaannya adalah untuk memformat dokumen (Kadir, 2013)

2.1.5 PHP

PHP adalah akronim dari “*Hypertext preprosesor*”, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *webbrowser* menjadi kode HTML. (Oktavian, 2010)

2.1.6 Database

Definisi Basis data (bahasa Inggris :*database*), atau sering dieja basisdata adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program computer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi. (Onno, 2010)

2.1.7 E-Commerce

E-Commerce adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa antar perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui computer pada media jaringan. Barang-barang atau jasa yang dipesan melalui jaringan tersebut, tetapi pembayaran dan pengiriman barang atau jasa dapat dilakukan diakhir atau offline. (Ahmadi, Hernawan 2013)

2.1.8 UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah system atau perangkat lunak berbasis objek. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi berkelanjutan.

2.2 Tinjauan Pustaka

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan Heru Kurniawan, Ahmad Dzikri, Prandi Narmuji jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta dengan judul Sistem Penjualan Online pada CV.Praditya. Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Memberikan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen yang mengunjungi website tersebut.
- 2) Bisa menghemat biaya dan waktu karena pelanggan tidak harus datang langsung ketempatnya.
- 3) Memberikan nilai daya saing yang lebih terhadap perusahaan lainnya khususnya sesama perusahaan sejenis yang bergerak di bidang penjualan jasa.

Penelitian selanjutnya dilakukan Arip arynto yang berjudul Pembangunan sistem Penjualan Online Toko Indah Jaya furniture Surakarta. Perusahaan ini bergerak di bidang penjualan alat rumah tangga. Pembuatan *e-commerce* pada toko ini dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan produk dan perusahaan yang telat disebutkan, penulis mendapatkan ide untuk membuat suatu metode *e-commerce* berbasis web, yang dapat membantu pembangunan dan perkembangan pada Toko Indah Jaya furniture.

Penelitian selanjutnya dari Taufik Riontona, Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta dengan judul E-commerce pada Perusahaan sunrise Meubel. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada penelitian ini adalah bahasa pemrograman PHP, framework smarty, dan jQuery. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah konsumen mendapatkan barang yang diharapkan tanpa datang langsung dan transaksi dapat dilakukan secara online serta konsumen dapat mengetahui dengan mudah produk apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan Sunrise Meubel tanpa harus datang langsung kelokasi.

Berdasarkan tinjauan pustaka dari penelitian diatas, penelitian yang dilakukan oleh Arip Aryanto dan penelitian kedua yang dilakukan oleh Heru Kurniawan, Ahmad Dzikri, Prandi Namuji memiliki persamaan dengan penulis dari segi tujuan. Dalam penelitian ketiga oleh Taufik Riontona memiliki perbedaan dengan penulis dari segi perangkat lunak yang digunakan yaitu memakai framework smarty.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan Sistem

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam Pembahasan yaitu:

3.1.1 Pembahasan dari hasil Wawancara

Futsal Libero merupakan perusahaan swasta yang bergerak dibidang jasa penyewaan tempat bermain olahraga futsal. Selama ini media promosi dan penyampaian informasi yang terdapat di Futsal libero masih menggunakan cara lama, yaitu berupa informasi dari mulut-kemulut, penggunaan brosur, maupun media cetak lainnya.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan makan Futsal Libero membutuhkan *website e-commerce* yang berisi tentang fasilitas-fasilitas, jadwal dan harga sewa yang ditawarkan oleh Futsal Libero, dengan membuat *e-commerce* untuk memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi.

3.1.2 Perangkat yang dibutuhkan

3.1.2.1 Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

- 1) Laptop ACER
- 2) Processor Intel Core 2 Duo processor T6600 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)
- 3) RAM 2GB DDR 2
- 4) 160GB HDD
- 5) 14" HD LED LCD
- 6) Intel GMA 4500MHD

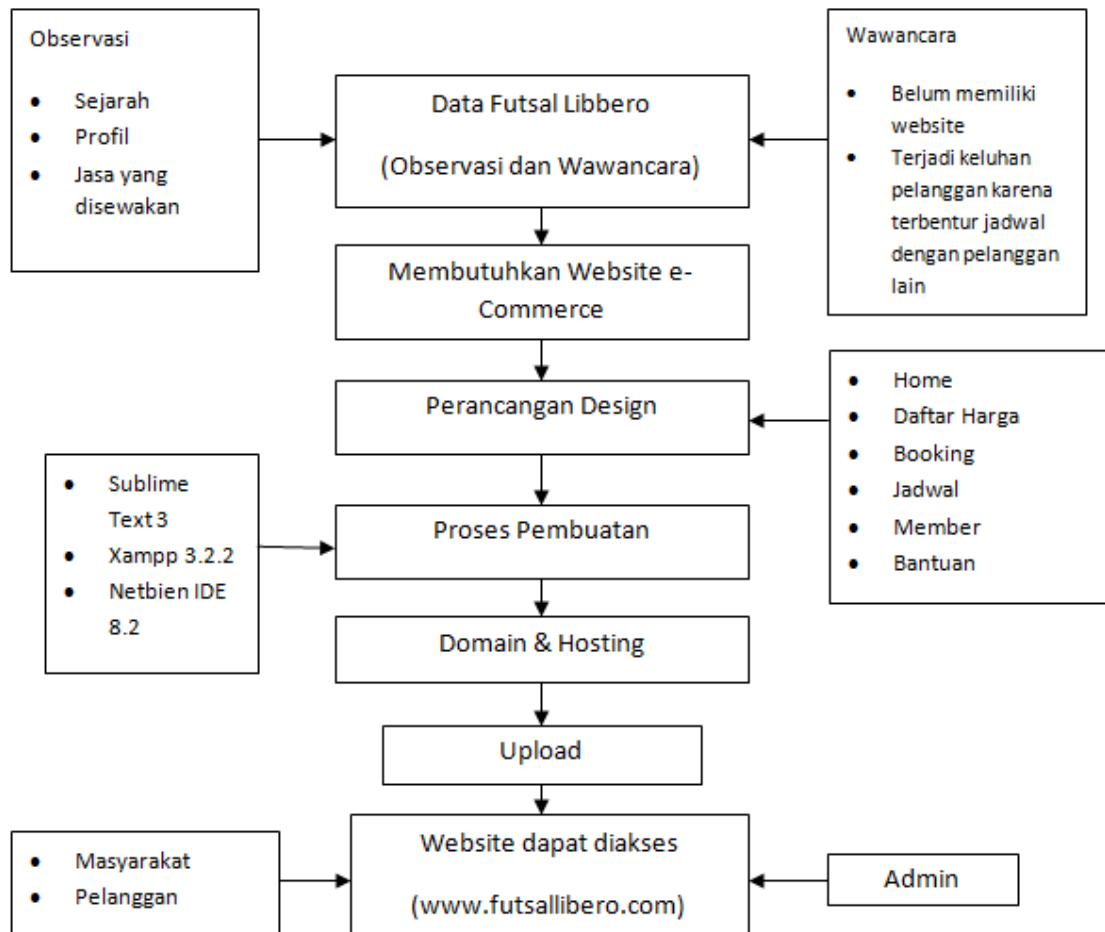
3.1.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Peraangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran komunikasi data dan jaringan computer ini adalah:

- 1) System Operasi Windows 7 Ultimate
- 2) Xampp v3.2.2
- 3) CorelDraw X5
- 4) Microsoft Office 2007
- 5) Google crome
- 6) Sublime text 3

3.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian, seperti yang ditampilkan pada gambar dibawah ini.



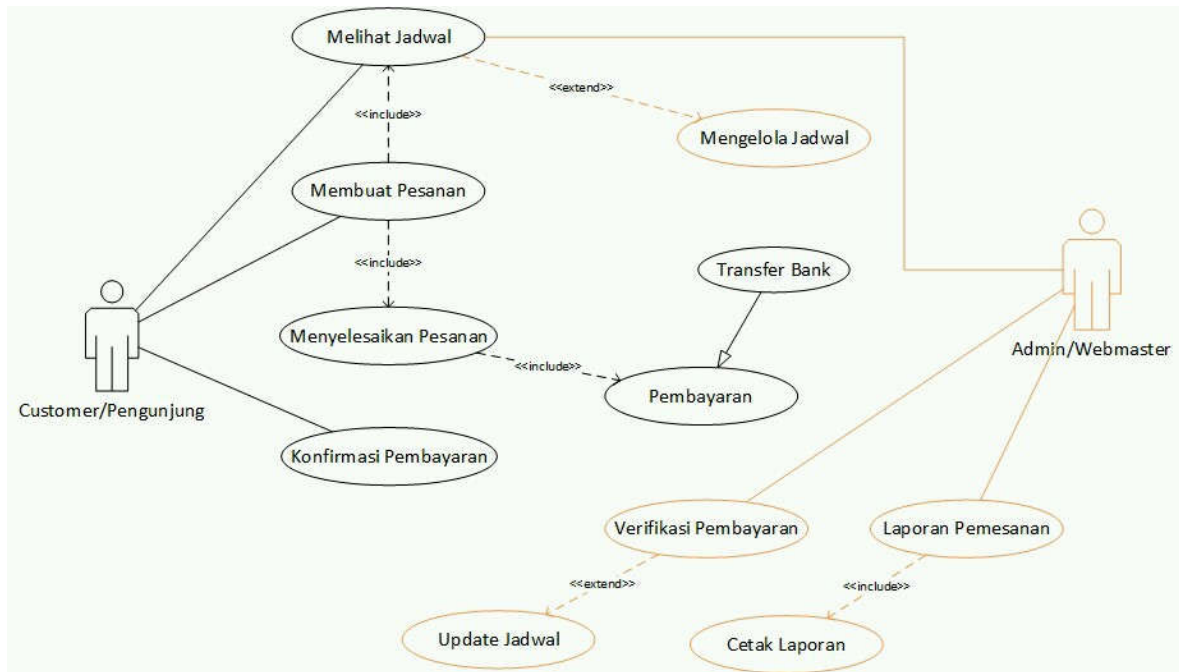
Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Dalam membuat kerangka pemikiran ini yang harus di ketahui adalah sejarah dan profil perusahaan serta jasa yang disewakan, dalam observasi dan wawancara perusahaan belum memiliki website dan terjadi keluhan palanggan karena terbenturnya jadwal dengan palanggan lain yang membuat palanggan tidak jadi bermain.

Sehingga perusahaan membutuhkan website e-commerce dengan merancang suatu design kemudian dibuat menggunakan Sublime Text 3,Xampp 3.2.2, Netbien IDE 8.2 dan aplikasi pendukung lainnya. Menentukan domain dan hosting lalu upload, pelanggan dapat mengakses secara online yang dikelola oleh admin.

3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat. Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.seperti yang disajikan pada gambar dibawah ini.



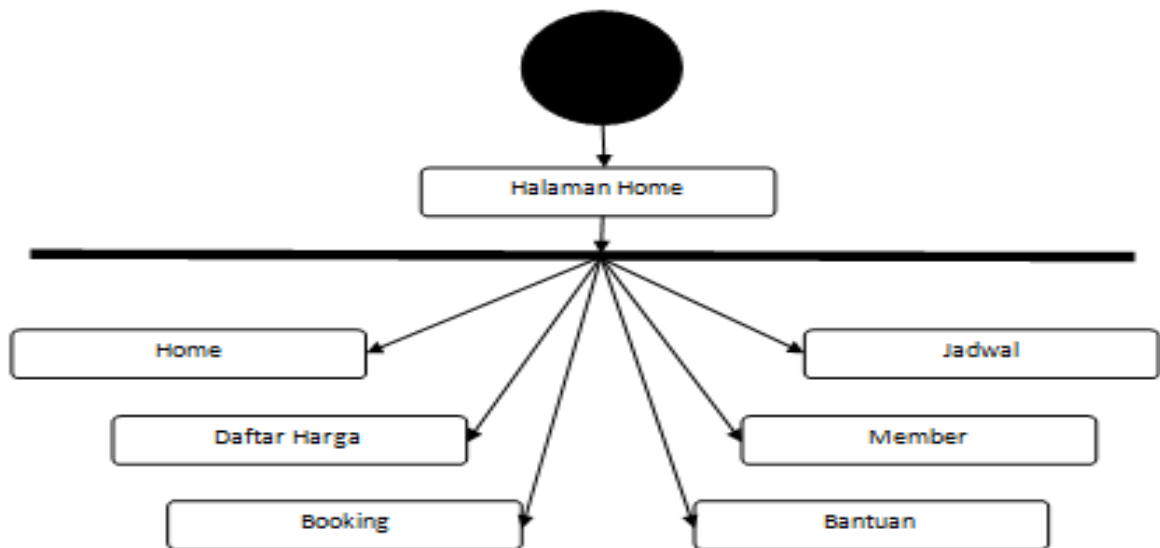
Gambar 2. Use Case Diagram

Customer atau Pengunjung dapat melihat jadwal dan mengelola jadwal sesuai yang diinginkan, kemudian membuat pesanan dan menyelesaikan pesanan dengan cara membayar lewat transfer antar Bank dan melakukan konfirmasi pembayaran yang nanti di verifikasi oleh admin, Setelah itu sistem akan mengupdate jadwal yang sudah di pesan oleh pelanggan.

Admin atau webmaster melakukan verifikasi pembayaran dan semua laporan pemesanan dikelola oleh admin kemudian sistem akan mencetak hasil laporan.

3.3 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis. Seperti yang ditampilkan pada gambar di bawah ini



Gambar 3. Activity Diagram

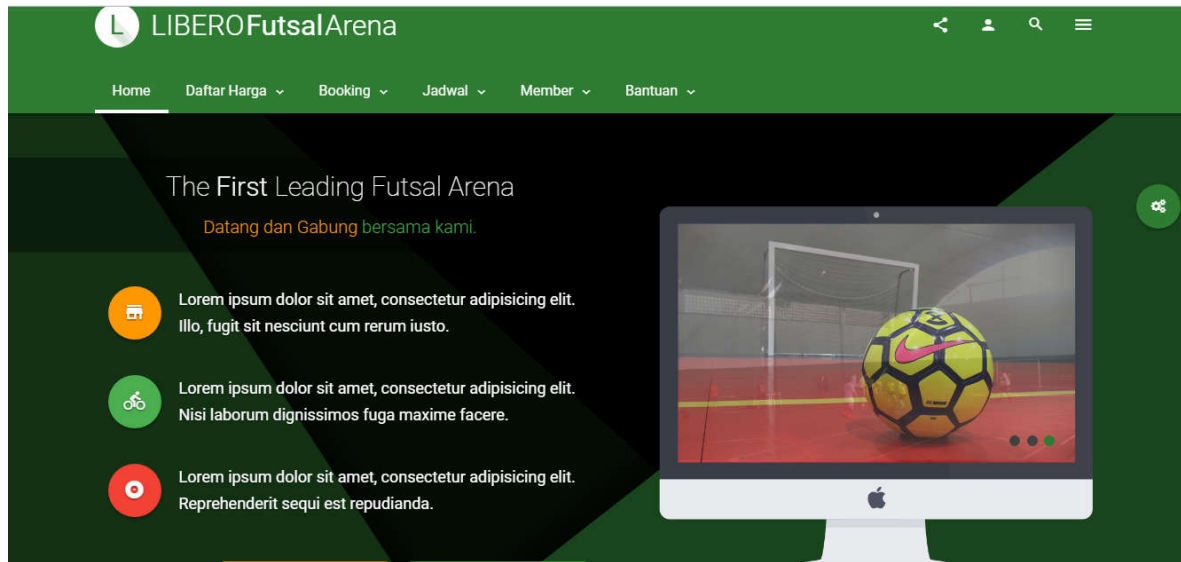
Dari halaman Home dapat melihat menu Daftar Harga yang menampilkan harga-harga dari penyewaan lapangan difutsal libero, harga disini disesuaikan dengan waktu bermain dan member atau non member. Pada Booking dapat melakukan pemesanan secara online, melakukan pengecekan pemesanan dan melakukan konfirmasi pembayaran. Selanjutnya pada bagian jadwal menyajikan jam dan tanggal yang ingin dipesan serta jam dan tanggal berapa yang sudah dipesan sebelumnya. Sedangkan pada bagian member menampilkan tata cara menjadi member tapi untuk kasus ini masih dalam pengembangan, untuk menjadi member diharapkan menghubungi admin atau operator. Yang terakhir yaitu menu bantuan, menu bantuan ini menyajikan bagaimana cara untuk memesan serta info lengkap dari Futsal Libero

3.4 Hasil

Setelah website selesai dibuat, maka media dapat diakses secara online melalui <http://www.fustallibero.com/>. Untuk membuka media pembelajaran bisa menggunakan web browser Mozilla firefox, google chrome, kemudian ketikkan alamat <http://www.fustallibero.com/> pada address bar. Setelah loading selesai, maka akan muncul tampilan dari media pembelajaran sebagai berikut :

3.4.1 Tampilan Halaman Utama

Tampilan Halaman Utama menyajikan menu-menu seperti pada gambar dibawah ini

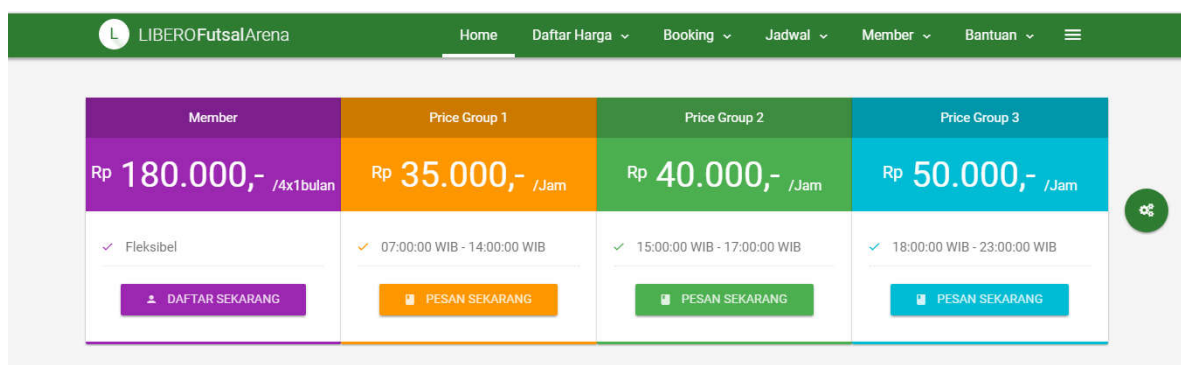


Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

Halaman utama berisi tentang home, daftar harga, Booking, Jadwal, Member, bantuan dan dimenu halaman utama juga terdapat menu untuk share link halaman tersebut dan ada pengaturan untuk mengatur warna background.

3.4.2 Tampilan Daftar Harga

Tampilan Daftar Harga menampilkan berbagai macam harga sesuai waktu bermain seperti yang disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Tampilan Daftar Harga

Tampilan Daftar Harga menyajikan daftar harga untuk member serta non member . Harga berbeda-beda sesuai jam yang ditentukan. Untuk mendapatkan harga yang special diwajibkan untuk mendaftar sebagai member terlebih dahulu.

3.4.3 Tampilan Jadwal Penggunaan Lapangan

Tampilan Jadwal Penggunaan Lapangan menyajikan menu penggunaan lapangan seperti gambar berikut ini.

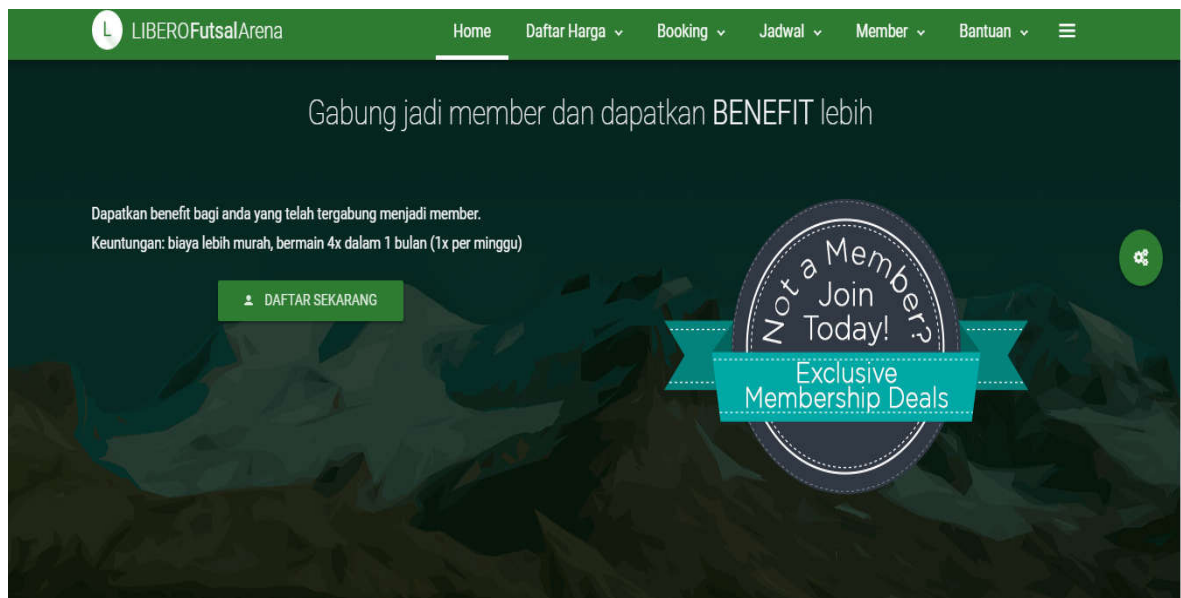
Jadwal 7 hari kedepan							
Tgl/Jam	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00
Rabu 27/Des/2017	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN
Kamis 28/Des/2017	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN
Jumat 29/Des/2017	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN
Sabtu 30/Des/2017	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN	PESAN

Gambar 6. Tampilan Jadwal Penggunaan Lapangan

Jadwal penggunaan lapangan berisi tampilan tentang jam dan hari apa saja yang sudah dipesan ataupun yang belum, semua tercantum disini. Sehingga tidak terjadi benturan antar pelanggan dan ada pemberitahuan Bagi team yang sudah mendaftar dan belum tertera pada jadwal untuk menghubungi operator atau admin serta dapat melakukan pemesanan langsung dihalaman ini.

3.4.4 Tampilan Pendaftaran Member

Tampilan Pendaftaran member digunakan untuk mendaftar menjadi member dan mendapatkan harga yang lebih murah dibandingkan dengan non member seperti pada gambar dibawah ini

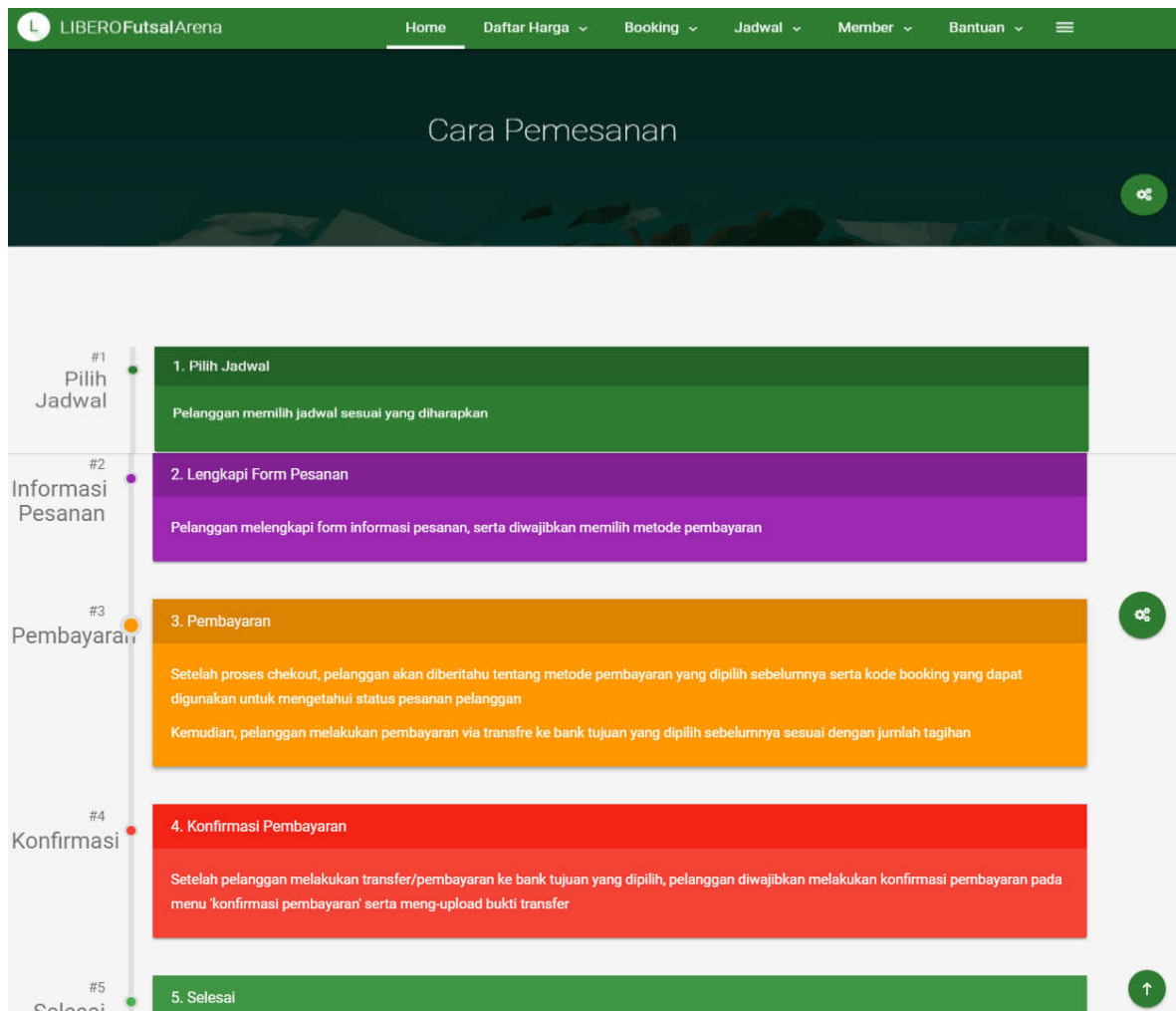


Gambar 7. Tampilan Pendaftaran Member

Tampilan Pendaftaran member menyediakan cara menjadi member difutsal libero. Tapi dimenu ini masih dalam pengembangan, jadi untuk menjadi member harus menghubungi operator atau admin futsal libero.

3.4.5 Tampilan Bantuan Cara Pemesanan

Tampilan Bantuan cara Pemesanan terdapat pada menu bantuan yaitu bagaimana cara memesan sesuai yang tertera pada gambar dibawah ini

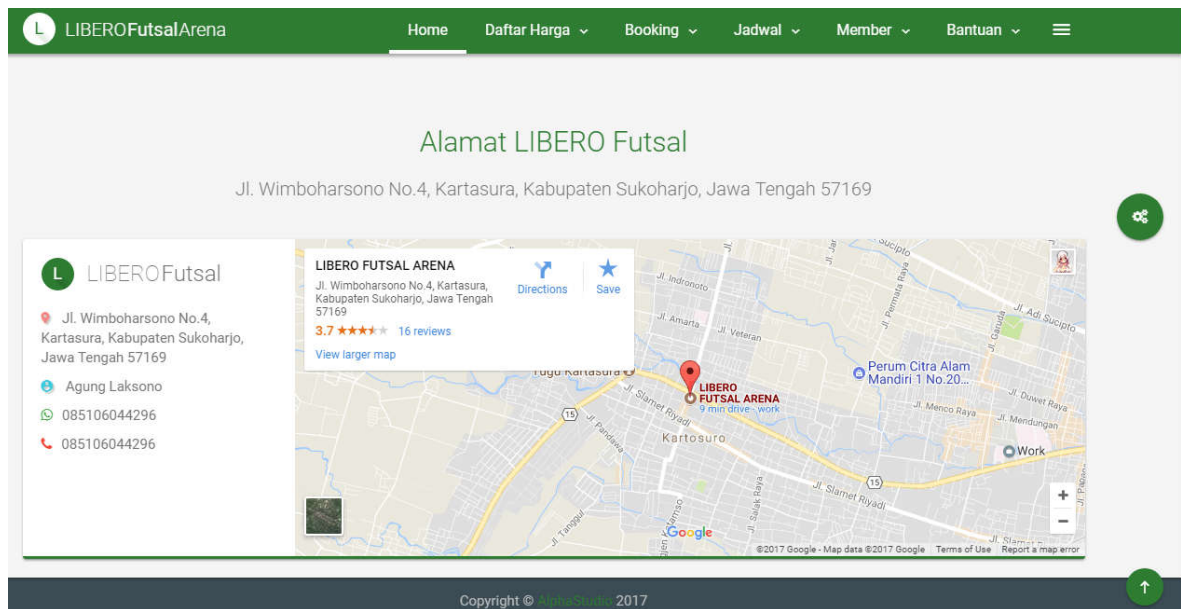


Gambar 8. Tampilan Cara Pemesanan

Tampilan cara pemesanan berisi tentang tata cara pemesanan sampai selesai, pemesanan harus sesuai cara yang sudah ditentukan supaya tidak terjadi kendala atau masalah. Apabila terjadi masalah atau pertanyaan diharapkan untuk menghubungi operator atau admin.

3.4.6 Tampilan Contact Kami

Tampilan Contact Kami menampilkan alamat lengkap Futsal Libero seperti gambar yang ditampilkan berikut ini.



Gambar 9. Tampilan Contact Kami

Tampilan Contact Kami berisi tentang Alamat lengkap Futsal Libero dan No.telpon yang bisa dihubungi. Serta menampilkan map sehingga lebih mudah dengan menggunakan GPS.

3.4.7 Tampilan Halaman Admin

Tampilan Halaman Admin menampilkan berbagai menu dan pengelolaan yang didapat dilihat pada tampilan berikut.



Gambar 10. Tampilan Halaman Admin

Halaman Admin berfungsi untuk semua pengaturan yaitu pengaturan Jadwal, mengatur daftar harga, mengatur Account Bank serta mengatur User Admin atau Operator

4. PENUTUP

4.1) Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembuatan web e-Commerce Futsal Libero adalah

- 1) Futsal Libero telah berhasil dibangun system pemesanan berbasis web sehingga diharapkan kedepannya pelanggan atau masyarakat dapat memesan dan menentukan waktu bermain futsal secara online tanpa harus datang ke futsal Libero.
- 2) Permasalahan yang selama ini dialami futsal libero yaitu sering terjadi benturan waktu antar pelanggan dapat teratasi.

4.2) Saran

Setelah melakukan evaluasi terhadap web e-Commerce penulis menyarankan untuk kedepannya dalam penelitian dengan topic yang sama untuk dikembangkan yang lebih baik dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini sehingga produk dalam penelitian dapat support pada multiplatform.

Daftar Pustaka

- Rian, A. (2013). *Belajar HTML dan CSS tutorial fundamental dalam mempelajari HTML&CSS*. Ariona.net.
- Buana, I Komang setia. (2014). *Jago Programmer PHP*. Yogyakarta: Penerbit Dunia Komputer.
- Candra Ahmadi, Danang Hermawan. (2013). *e-Bussines & e-commerce*. Yogyakarta: Penerbit MediaKom.
- Kadir, Abdul. (2013). *From Zero to Pro HTML5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Oktavian, Diar Puji. (2010). *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rosa A.S, M.Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sunarfrihantoso, ST, Bimo. (2003). *PHP dan MySql Untuk Web*. Yogyakarta: Penerbit Andi.