

Sistem Pemesanan Lapangan *Mini Soccer* Menggunakan Metode *Prototype* Berbasis *Website*

Aang Samsudin¹, Ahmad fauzi¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Texmaco, Indonesia
Email: aangsamsudin93@gmail.com

Received 16 Februari 2024 | *Revised* 08 Maret 2024 | *Accepted* 17 Maret 2024

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi telah mencapai ke titik perkembangan yang teramat pesat, yang mampu mempercepat manusia untuk melakukan segala hal. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, kita bisa memaksimalkan manfaatnya dalam berbagai aspek, salah satunya dalam sistem pemesanan lapangan *mini soccer* di Royal Mini Soccer yang bertempat di Desa Wancimekar Kec. Kota Baru Kab. Karawang Jawa Barat. Sistem pemesanan yang masih konvensional berjalan lambat dan tidak efisien, maka dari itu sangat diperlukan sistem pemesanan yang akan mempermudah transaksi pemesanan, pengelolaan data juga transaksi pada Royal Mini Soccer ini. Dengan metode *Prototype* sebagai metode pengembangan Ditambah dengan metode OOP sebagai metode pendekatan, hal ini tentu menjadi nilai tambah karena semakin memudahkan dalam pembuatan *software*. Hasil dari perancangan ini ialah mempermudah proses pemesanan lapangan *mini soccer*, mempermudah melakukan pengolahan dan pencarian data, Menjadikan data transaksi menjadi lebih rapih agar mempercepat rekapan dan mencegah duplikasi data dan memudahkan membuat laporan.

Kata Kunci: Teknologi, Sistem, Pemesanan, *Mini Soccer*, Metode *Prototype*, OOP.

ABSTRACT

The development of science and technology has reached a very rapid development point, which can accelerate humans to do everything. In the face of this rapid technological development, we can maximise its benefits in various aspects, one of which is in the mini soccer field booking system at Royal Mini Soccer which is located in Wancimekar Village Kec. Kota Baru Kab. Karawang West Java. The conventional booking system is slow and inefficient, therefore it is very necessary to have a booking system that will facilitate booking transactions, data management as well as transactions at Royal Mini Soccer. With the Prototype method as a development method coupled with the OOP method as an approach method, this is certainly an added value because it makes it easier to make software. The results of this design are to simplify the process of ordering mini soccer fields, make it easier to process and search data, make transaction data tidier in order to speed up recapitulation and prevent duplication of data and make it easier to make reports.

Keywords: Technology, System, Booking, Prototype Methode, OOP.

1.PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi telah mencapai ke titik perkembangan yang teramat pesat, yang mampu mendorong manusia untuk melakukan segala hal dengan cepat dan akurat, Menurut media KOMPAS.com pada 12 Februari 2023 Jumlah *internet user* di negara Indonesia pada Januari tahun 2023 tercatat mencapai angka 212,9 juta, jumlah ini meningkat 5 persen atau sekitar 10 juta pengguna internet dari tahun 2022. Dan dengan data yang sama, penetrasi internet di Indonesia saat ini mencapai 77 persen dari total populasi di negara Indonesia yang mencapai 276,4 juta jiwa per Januari 2023. Dalam menghadapi tingginya pengguna internet di Indonesia juga perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sangat pesat ini, kita bisa memaksimalkan kemanafaatannya dalam berbagai aspek, salah satunya di bidang olahraga.

Olahraga merupakan aktivitas untuk melatih tubuh, tidak hanya melatih jiwa tetapi juga melatih raga. Sebagaimana semboyan klasik yang kita kenal tentang pola hidup sehat yang berbunyi "*Mens sana in corpore sano*" atau yang berartikan "Di dalam tubuh yang sehat terdapat pada Jiwa yang kuat". Semboyan klasik itu pertama kali ditemukan melalui sebuah sastra pujangga romawi kuno bernama Decimus Lunius Juvenalis dalam karya sastranya yang berjudul "*Satire X*" pada abad kedua Masehi. Lalu di populerkan oleh pimpinan klub liverpool inggris Jhon Hulley pada tahun 1861 M. Olahraga memiliki peranan yang sangat vital dalam menjaga kesehatan dan juga kebugaran tubuh. Tak hanya memberikan manfaat fisik (Jasmani), berolahraga dapat memberikan manfaat lain, baik itu secara mental (Rohani) maupun sosial.

Dari banyaknya ragam jenis olahraga, ada satu olahraga yang kini cukup populer di masyarakat yaitu *mini soccer*. *mini soccer* adalah hasil modifikasi dari sepak bola yang memiliki lapangan lebih kecil dari lapangan sepak bola akan tetapi lebih besar dibanding lapangan futsal. Umumnya, lapangan *mini soccer* berukuran 12,5 X 25 Meter yang biasanya berasal dari rumput asli ataupun sintetis. *mini soccer* dimainkan oleh 7 sampai 9 pemain per-tim yang masing-masing memakai sepatu khusus layaknya sepatu sepak bola. *mini soccer* menggunakan bola yang memiliki diameter berkisar 68-70 cm dan berat berkisar antara 410 hingga 450 gram. Peraturan pertandingan *mini soccer* pun cenderung lebih mirip peraturan sepak bola, karna *mini soccer* bisa dibidang miniatur dari sepak bola itu sendiri. Dikarenakan ukuran lapangan yang lebih besar dan fasilitas yang cukup banyak, maka biaya sewa lapangannya pun terbilang cukup besar juga. akan tetapi akan sepadan dengan *experience* baru yang anda dapatkan saat memainkan *mini soccer* ini.

Saat ini, telah banyak bermunculan lapangan *mini soccer* di Indonesia. Tentunya dengan berbagai fasilitas yang mereka tawarkan juga berbeda tiap lapangannya. Dan salah satu yang sedang Menjadi favorit khususnya bagi masyarakat Cikampek adalah Royal Mini Soccer. Royal Mini Soccer merupakan salah satu tempat penyewaan lapangan *mini soccer* yang sedang *hype* di kalangan masyarakat Cikampek. Royal Mini Soccer terletak di Desa Wancimekar Kec. Kota Baru Kab. Karawang Jawa Barat. Selain penyewaan lapangan *mini soccer*, Royal Mini Soccer juga menyediakan penyewaan atribut olahraga mulai dari sepatu, rompi, sarung tangan kiper dan juga baju full team. Selain penyewaan atribut olahraga, Royal Mini Soccer juga menyediakan jasa *photoshoot* untuk pertandingan yang berlangsung di lapangan tersebut.

Adapun sistem pemesanan lapangan *mini soccer* di lapangan Royal Mini Soccer sekarang adalah dengan cara customer harus datang langsung ketempat lapangan *mini soccer* tersebut untuk memesan lapangan *mini soccer*. selain itu untuk mengecek jadwal lapangan *mini soccer*, *owner* mencarinya secara manual di buku besar pemesanan. Belum lagi untuk merekap keuangan harian dan bulanan keseluruhan yang mencakup transaksi penyewaan lapangan,

owner harus mengecek hasil transaksi yang ada di buku besar transaksi yang secara otomatis untuk mendapatkan data yang di perlukan akan memakan waktu yang lama juga makin hari akan terjadi penumpukan data, Belum lagi jika ada data yang hilang yang sangat berpotensi merusak rekapan keuangan. Karna adanya hal seperti ini, Aktivitas pemesanan lapangan *mini soccer* berjalan lambat dan tidak *efisien*. maka dari itu sangat diperlukan sistem pemesanan yang akan mempermudah pemesanan dan juga pendataan transaksi pada Royal Mini Soccer.

2.METODE

2.1 Pengertian *Mini Soccer*

Menurut data yang dikutip dari media Okezone.com (Minggu, 05 Februari 2023). Penulis menyimpulkan bahwa *mini soccer* adalah hasil modifikasi dari sepak bola yang memiliki lapangan lebih kecil dari lapangan sepak bola akan tetapi lebih besar dibanding lapangan futsal. Umumnya, lapangan *mini soccer* berukuran 12,5 X 25 Meter yang biasanya berasal dari rumput asli ataupun sintetis. *mini soccer* dimainkan oleh 7 sampai 9 pemain per-tim yang masing-masing memakai sepatu berpul khusus layaknya sepatu sepak bola. *mini soccer* menggunakan bola yang berdiameter berkisar 68-70 cm dan berat berkisar antara 410 hingga 450 gram. Peraturan pertandingan *mini soccer* pun cenderung lebih mirip peraturan sepak bola, karna *mini soccer* bisa dibilang miniatur dari sepak bola itu sendiri.[1]

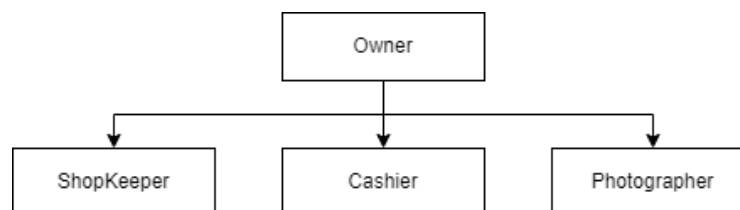
2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah beberapa hal yang dikumpulkan suatu penelitian yang berguna untuk tujuan tertentu. Penentuan suatu objek penelitian merupakan bagian intisari dari problematika penelitian. Dalam penelitian ini, objek penelitian yang dikumpulkan ialah sebagai berikut:

A. Profil Objek Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini dilakukan di Royal Mini Soccer yang terletak di Jl. Mashudi No.4 RT.01 RW.05 desa Wancimekar, Kecamatan Kota Baru, Kabupaten Karawang, Jawa Barat, 41374. Royal Mini Soccer ini mempunyai luas tanah sekitar 2 hektar yang terdapat beberapa fasilitas didalamnya, diantaranya lapangan *mini soccer*, tribun, mushalla, kamar mandi, lapangan parkir, *coffe shop*, *foodpedia*, dan SSB Royal Mini Soccer. Dan Adapun *Owner* dari Royal Mini Soccer ini adalah Dr. Toha Sapari, beliau membuat Royal Mini Soccer karna terinspirasi dari *mini soccer* yang ada di bandung dan beliau pun memang hobby berolahraga khususnya dibidang sepak bola.

B. Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi Royal Mini Soccer

2.3 Desain Penelitian

Bentuk dari segala proses penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dalam melakukan suatu penelitian dalam tahapan perencanaan, perancangan hingga pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada waktu tertentu merupakan pengertian dari Desain Penelitian. Adapun Desain Penelitian kali ini menggunakan Desain Penelitian Deskriptif. Pendekatan deskriptif merupakan suatu pendekatan penelitian yang dimana data yang dikumpulkan oleh peneliti berupa kata, gambar dan bukan berbentuk angka. Jenis penelitian deskriptif ialah suatu jenis

penelitian yang menampilkan data asli tanpa proses manipulasi ataupun yang lain. Tujuan dari penelitian deskriptif ini ialah menyajikan gambaran secara kompleks mengenai suatu fenomena atau ditujukan mengklarifikasi suatu fenomena yang terjadi.

2.4 Sumber Data dan Jenis Penelitian

Adapun Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari Sumber Data Primer dan Sumber Data Sekunder.

2.4.1 Sumber Data Primer

Data primer ialah data pokok (utama) yang digunakan dalam suatu penelitian. Data pokok bisa diartikan sebagai suatu jenis data yang didapat langsung dari tangan pertama subjek penelitian. Data primer penelitian ini didapatkan penulis dengan cara:

1. *Observasi*

Salah satu metode yang mudah dilakukan dalam pengumpulan data ialah *observasi*. *Observasi* ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Dalam hal ini, peneliti meng-*observasi* dan mencatat secara sistematis beberapa hal yang dibutuhkan untuk penelitian kali ini.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara komunikasi tanya jawab dengan informan untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan penulis untuk suatu penelitian. Dalam hal ini, penulis mewawancarai langsung pihak-pihak yang berkaitan dengan Royal Mini Soccer.[2]

2.4.2 Data Sekunder (Data Pelengkap)

Data sekunder merupakan data pelengkap yang didapat selain dari tangan pertama, yaitu data yang didapat dari tangan kedua, ketiga, keempat atau seterusnya yang berfungsi sebagai penunjang data primer. Data sekunder penelitian ini didapatkan penulis dengan cara membaca laporan-laporan dari Royal Mini Soccer dan juga dengan melalui studi pustaka.

2.5 Object Oriented Programming (OOP)

Pemrograman berorientasi objek (*Object oriented programming*) merupakan suatu teknik pemograman yang berorientasi (berfokus) kepada *object*. *Object Oriented Programming* (OOP) Mempunyai beberapa konsep dasar, diantaranya ialah:

-*Class* (Kelas)

-*Object* (Objek)

-*Method* (Metode)

-*Attribute* (Atribut)

-*Abstraction* (Abstrak)

-*Encapsulation* (Pengkapsulan)

-*Inheritance* (Pewarisan)

-*Interface* (Antarmuka)

-*Reusability*(Pemanfaatan Berulang)

-*Polymorphism* (Polimorpisme)

-Komunikasi antar objek

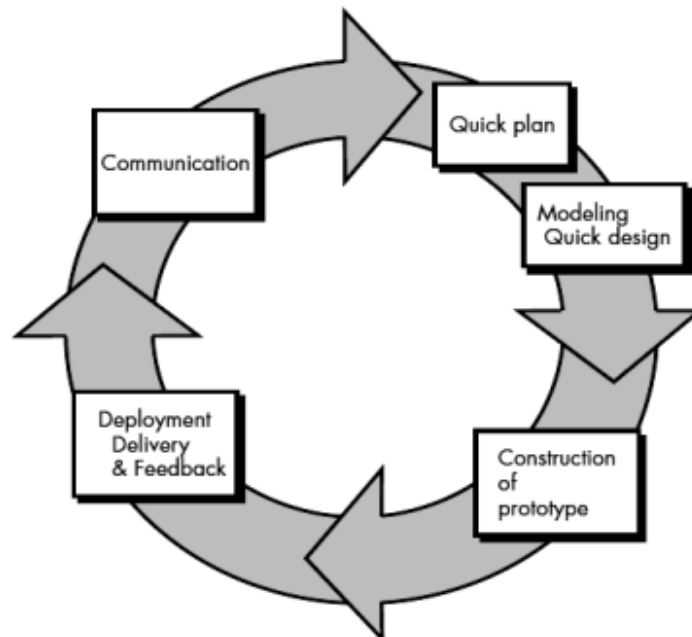
-*Package* (Kemasan)

-*Generalisasi and Spesialisasi* (Umum dan Khusus).[3]

2.6 Prototype

Prototype ialah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang sering digunakan beberapa pengembang sistem. Dengan *prototype*, pengembang dan *Klien* bisa saling

berkomunikasi selama proses pengembangan perangkat lunak. Hal ini tentu menjadi nilai tambah karena semakin memudahkan dalam pembuatan *software*. Tahapan pada metode *prototype* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan-tahapan Metode *Prototype*

Berikut Penjelasannya:

1. Komunikasi (*Communication*)

Tahap awal dari metode *prototype* ialah Komunikasi (*Communication*), tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah serta informasi lainnya yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem.

2. Perencanaan (*Quick Plan*)

Tahap kedua dari metode *prototype* ialah perencanaan (*Quick Plan*), tahap ini digunakan untuk menentukan sumber daya, menentukan rincian untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem dan menentukan tujuan berdasarkan hasil kesepakatan agar pengembangan sistem dapat sesuai dengan yang diinginkan *Client*.

3. Pemodelan (*Modelling Quick Design*)

Tahap ketiga dari metode *prototype* ialah Pemodelan (*Modelling Quick Design*), tahap ini digunakan untuk menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), relasi antar entitas yang dibutuhkan juga perancangan *Interface* sistem yang akan dikembangkan.

4. Kontruksi (*Construction of Prototype*)

Tahap keempat dari metode *prototype* ialah Kontruksi (*Contruction Of Prototype*), tahap ini digunakan untuk membangun dan menguji sistem. Proses instalasi dan penyediaan *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

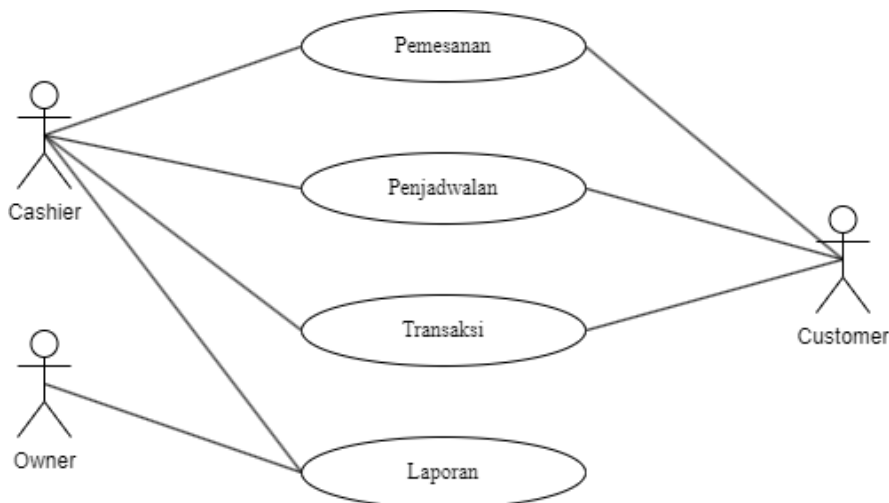
5. Penyerahan (*Deployment Delivery and Feedback*)

Tahap akhir dari metode *prototype* ialah Penyerahan (*Deployment Delivery and Feedback*), tahap ini ditujukan untuk mendapatkan respon balik dari *user*, sebagai hasil evaluasi dari tahap sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem yang sedang berjalan

Analisa sistem ialah suatu proses pemecahan dari sistem yang lengkap ke dalam beberapa bagian dengan tujuan untuk menentukan serta mengevaluasi beberapa masalah yang terjadi pada Royal Mini Soccer. Analisa sistem yang sedang berjalan pada Royal Mini Soccer ini dibuat oleh peneliti dalam bentuk *Use Case Diagram* karena diagram ini mewakili keseluruhan masalah secara sederhana dalam perancangan sistem penyewaan lapangan *mini soccer* menggunakan metode *prototype* berbasis *website*, sehingga dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah permasalahan yang ada di Royal Mini Soccer.



Gambar 2. Usecase Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun Definisi Aktor dan Deskripsi *Usecase* yang sedang berjalan dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2

Tabel 1. Definisi Aktor Sistem yang sedang berjalan

No.	Aktor	Definisi
1.	Owner	Owner (pemilik) adalah seseorang yang bertanggung jawab adalah orang yang memimpin di Royal Mini Soccer ini. Ia mempunyai wewenang untuk melihat hasil laporan harian atau bulanan pada Royal Mini Soccer.
2.	Cashier	Cashier merupakan pihak yang menjadi poros disini. Ia bertugas menerima pesanan, melakukan transaksi, membuat laporan dan mengolah data pada Royal Mini Soccer ini.
3.	Customer	Customer merupakan pihak yang melakukan proses pemesanan, memilih jadwal dan pihak yang melakukan transaksi.

Tabel 2. Deskripsi Usecase Sistem yang sedang berjalan

No.	Usecase	Deskripsi
1.	Pemesanan	Dalam <i>use case</i> ini terdapat aktivitas memesan lapangan yang dilakukan oleh Customer dan diterima oleh kasir.
2.	Penjadwalan	Dalam <i>use case</i> ini terdapat aktivitas penjadwalan penyewaan lapangan yang melibatkan <i>customer</i> dan <i>cashier</i>
3.	Transaksi	Dalam <i>use case</i> ini terdapat aktivitas transaksi penyewaan lapangan <i>mini soccer</i> , penyewaan atribut dan penyewaan jasa <i>photoshoot</i> yang dilakukan oleh <i>customer</i> dan kasir.

No.	Usecase	Deskripsi
4.	Laporan	Dalam <i>Use Case</i> ini terdapat aktivitas membuat dan menerima laporan berupa laporan hasil transaksi di Royal Mini Soccer.

3.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan penggambaran *Use Case Diagram* tersebut, maka peneliti mendapatkan empat kesimpulan mengenai sistem yang sedang berjalan. Adapun evaluasi sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

No.	Masalah	Solusi
1.	Pada ROYAL MINI SOCCER, Sistem pemesanan nya masih dengan cara yang konvensional sehingga proses pemesanan menjadi tidak <i>efisien</i> .	Dengan adanya aplikasi sistem pemesanan, <i>Customer</i> tidak perlu datang langsung ke tempat. Sehingga mempermudah <i>Customer</i> dan membuat pemesanan menjadi lebih <i>efisien</i> .
2.	Pengolahan data masih dilakukan dengan cara mencatat di buku besar sehingga seringkali kesulitan dalam pencarian data.	Dengan adanya aplikasi system pemesanan, pencarian data akan menjadi lebih mudah. Karna, pengolahan data lebih sistematis dan lebih tertata rapih.
3.	Data transaksi tidak tertata rapih sehingga berpotensi menyebabkan duplikasi data.	Dengan adanya aplikasi system pemesanan ini, data transaksi menjadi lebih rapih dan mencegah duplikasi data.
4.	Sulitnya membuat laporan karna data masih dicatat secara manual.	Dengan adanya aplikasi system pemesanan ini, membuat laporan menjadi lebih mudah.

3.3 Analisa Sistem yang dibutuhkan

Dalam tahap analisis sistem yang sedang berjalan, penulis menganalisa lalu mengusulkan suatu perancangan sistem pemesanan berbasis website dengan harapan sistem yang di diusulkan dapat membantu serta mempermudah pihak Royal Mini Soccer dan juga Customernya, terutama dalam proses pemesanan lapangan *mini soccer*.

3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun hasil analisis penulis dalam menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibangun, maka penulis merekomendasikan spesifikasi *Hardware* dan spesifikasi *Software* yang tentunya dapat *support* sistem ini yang dapat dilihat pada Tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Rekomendasi Spesifikasi Hardware

Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	
Processor	AMD Dual Core A4-9125, up to 2.6 GHz
Memory	4gb
<i>Sistem Type</i>	64-bit <i>Operating system</i>
VGA	AMD Radeon R5

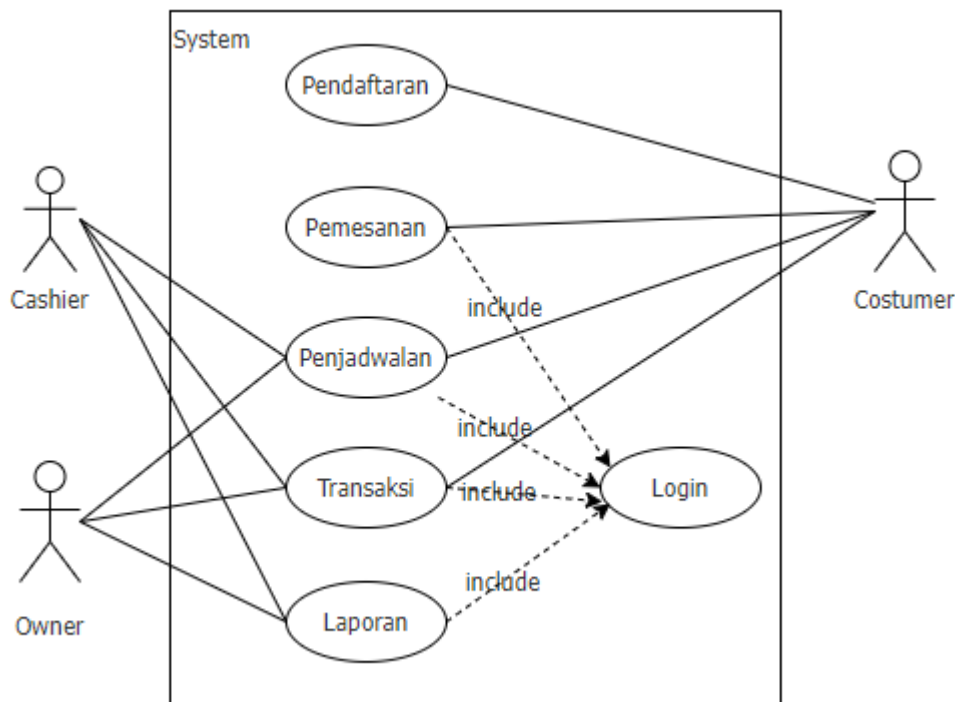
Tabel 4. Spesifikasi Hardware

Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	
<i>Text Editor</i>	Visual Studio Code
<i>Web Server</i>	Xampp
<i>Database</i>	MySQL
<i>Framework UML</i>	Draw.io

3.3.2 Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan Prosedur ialah langkah awal dari perancangan sistem pemesanan lapangan *mini soccer* ini. Dalam tahap ini mencakup beberapa pembahasan diantaranya ialah

A. Usecase Diagram yang diusulkan



Gambar 3. Usecase Diagram yang diusulkan

B. Definisi Aktor Sistem yang diusulkan

Tabel 5. Definisi Aktor Sistem yang Diusulkan

No.	Aktor	Definisi
1.	Cashier	Dalam sistem ini, <i>Cashier</i> berperan menjadi Admin yang dapat mengakses beberapa menu. Diantaranya yaitu Penjadwalan, transaksi dan laporan.
2.	Owner	Dalam sistem ini, <i>Owner</i> mempunyai beberapa wewenang seperti Cashier, <i>Owner</i> dapat mengakses beberapa menu. Diantaranya yaitu Penjadwalan, transaksi dan laporan.
3.	Customer	Dalam sistem ini, <i>Customer</i> dapat mengakses beberapa menu. Diantaranya yaitu pemesanan, penjadwalan dan transaksi.

C. Deskripsi usecase sistem yang diusulkan

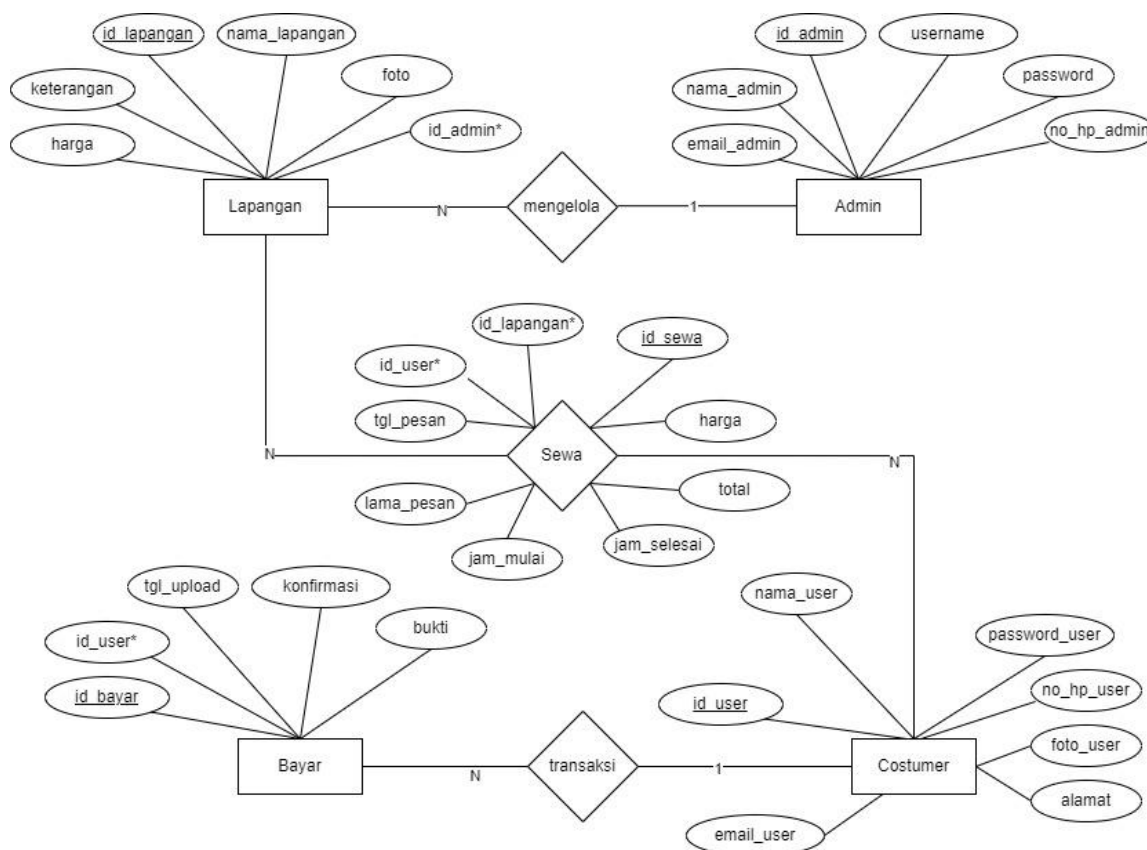
Tabel 5. Definisi Aktor Sistem yang Diusulkan

No.	Usecase	Deskripsi
1.	Login	Proses Login dilaksanakan oleh seluruh aktor agar dapat mengakses sistem pemesanan ini dengan cara memasukkan username dan juga password.
2.	Pendaftaran	Proses pembuatan akun (Registrasi) yang dilakukan oleh <i>Customer</i> agar bisa mengakses sistem Royal Mini Soccer.
3.	Pemesanan	Dalam <i>usecase</i> ini, proses pemesanan dilakukan oleh <i>Customer</i> untuk memesan lapangan <i>mini soccer</i> .

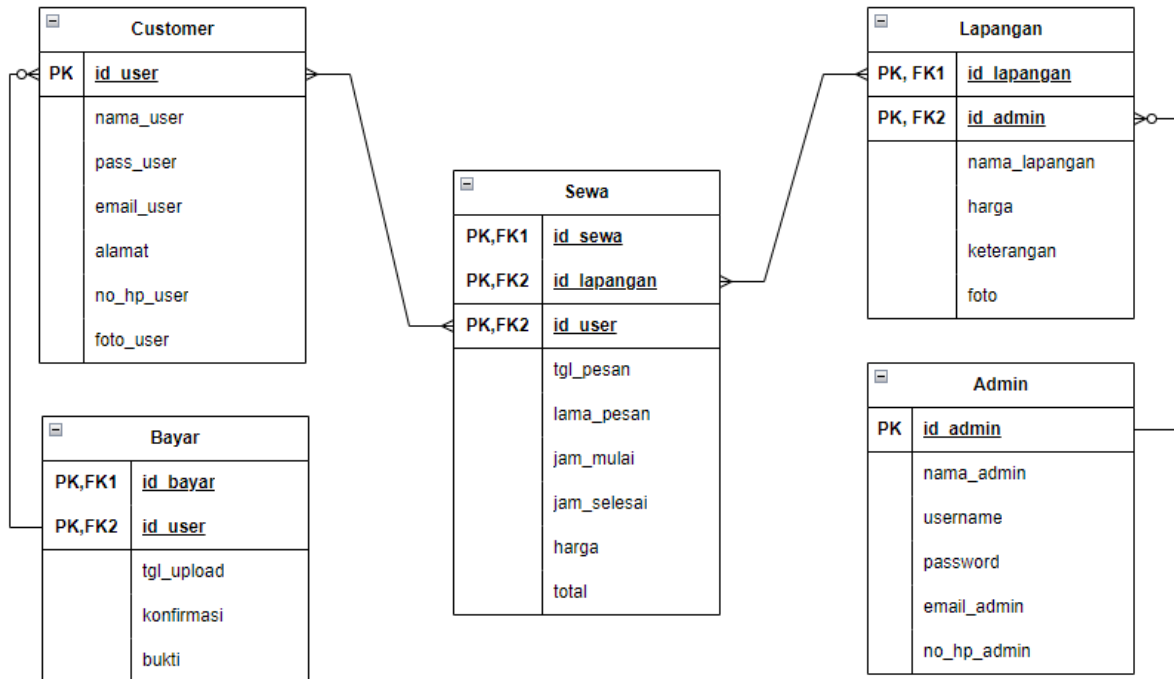
No.	Usecase	Deskripsi
4.	Penjadwalan	Dalam <i>usecase</i> ini, proses penjadwalan dilakukan oleh Admin (<i>Cashier and Owner</i>) dan <i>Costumer</i> . <i>Costumer</i> melakukan proses penjadwalan untuk memilih jadwal yang akan ia pakai untuk pesannya dan untuk melihat jadwal pemesanan yang sudah ada di <i>Royal Mini Soccer</i> . Admin (<i>Cashier and Owner</i>) melakukan proses penjadwalan untuk menkonfirmasi jadwal yang dipesan customer di <i>Royal Mini Soccer</i> .
5.	Transaksi	Dalam <i>use case</i> ini proses transaksi ini dilakukan oleh 2 aktor yang dimana <i>customer</i> melakukan pembayaran pemesanan melalui sistem ini yang lalu diterima oleh Admin (<i>Cashier / Owner</i>).
6.	Laporan	Dalam <i>Use Case</i> ini proses laporan dilakukan oleh admin untuk membuat laporan rekapan data Pemesanan lapangan <i>mini soccer</i> yang nantinya diberikan kepada <i>owner</i> .

3.3.3 Perancangan *Database*

Perancangan *Database* sistem pemesanan lapangan *mini soccer* terdapat pada *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Class Diagram* yang dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. ERD sistem pemesanan lapangan *mini soccer*

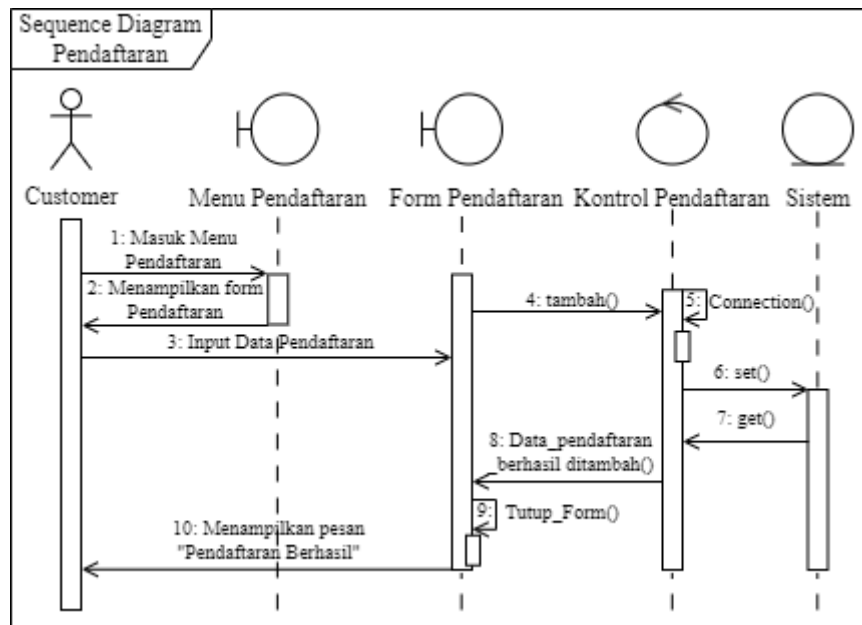


Gambar 5. *Class Diagram* sistem pemesanan lapangan *mini soccer*

3.3.4 Sequence Diagram

A. *Sequence Diagram* Pendaftaran

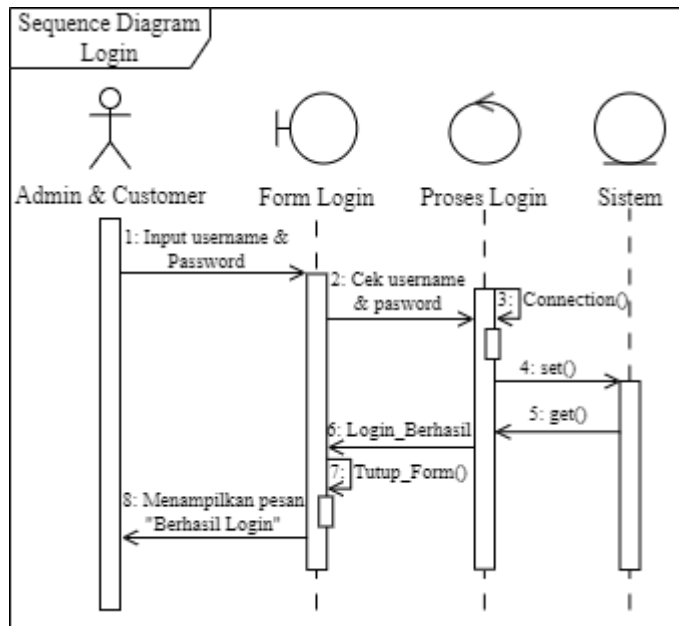
Sequence Diagram pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Sequence Diagram* Pendaftaran

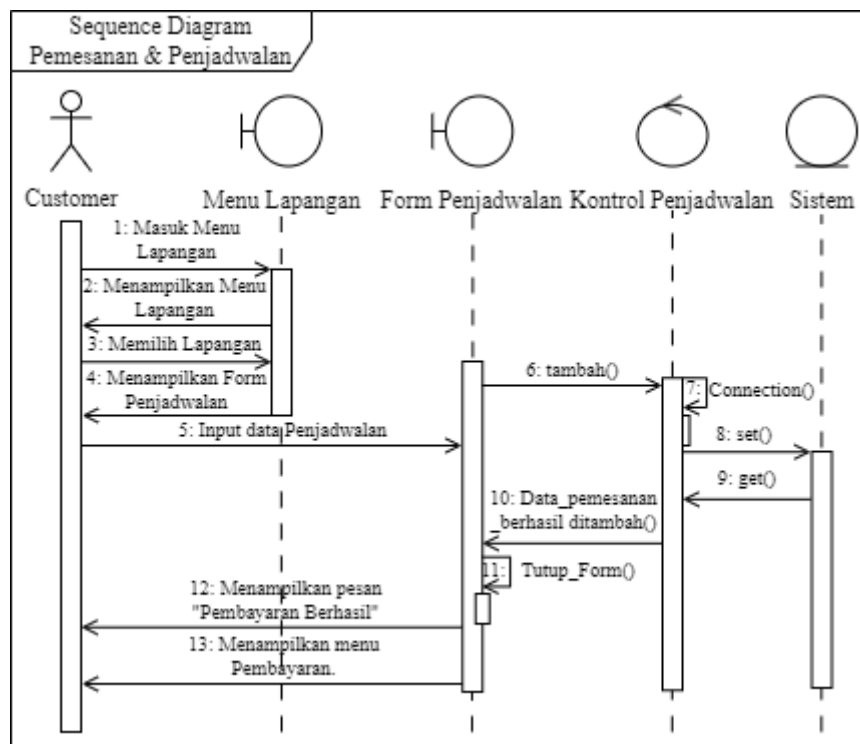
B. *Sequence Diagram* Login

Sequence Diagram login dapat dilihat pada Gambar 7.



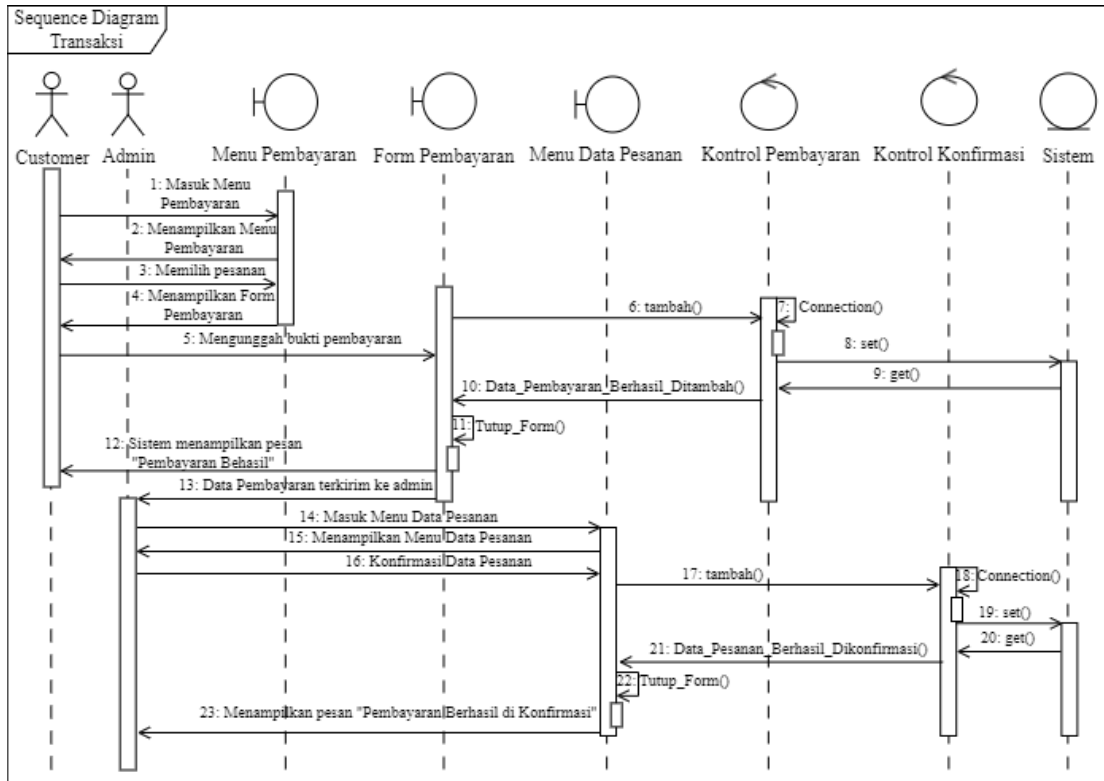
Gambar 7. Sequence Diagram Login

- C. *Sequence Diagram* Pemesanan dan Penjadwalan
Sequence Diagram pemesanan dan penjadwalan dapat dilihat pada Gambar 8.



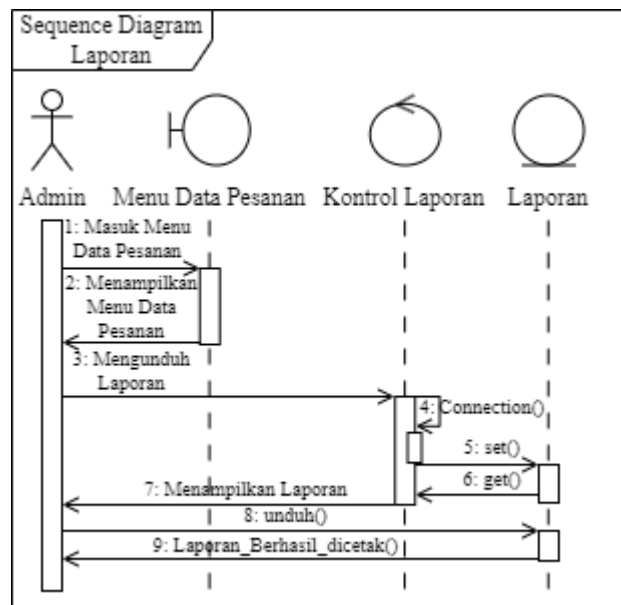
Gambar 8. Sequence Diagram Pemesanan dan Penjadwalan

- D. *Sequence Diagram* Transaksi
Sequence Diagram transaksi dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Sequence Diagram Transaksi

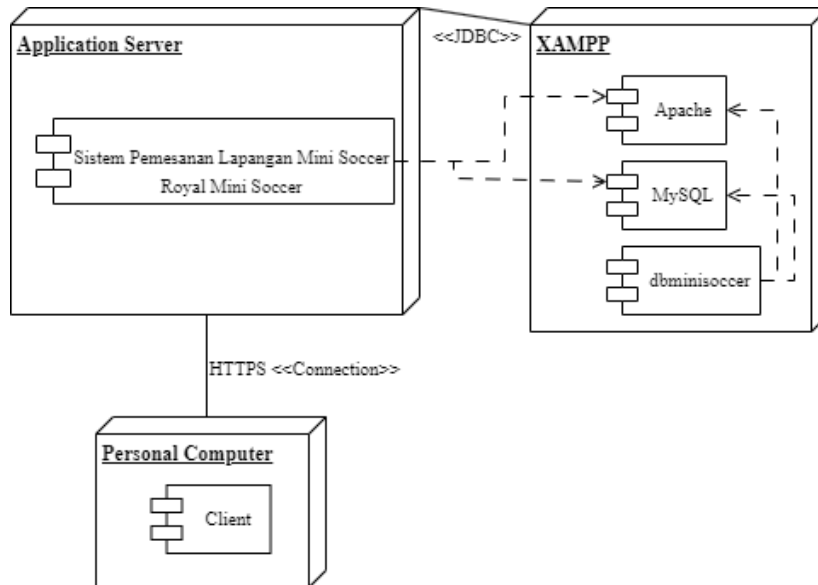
E. *Sequence Diagram* Laporan
Sequence Diagram laporan dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Sequence Diagram Laporan

3.3.5 Deployment Diagram

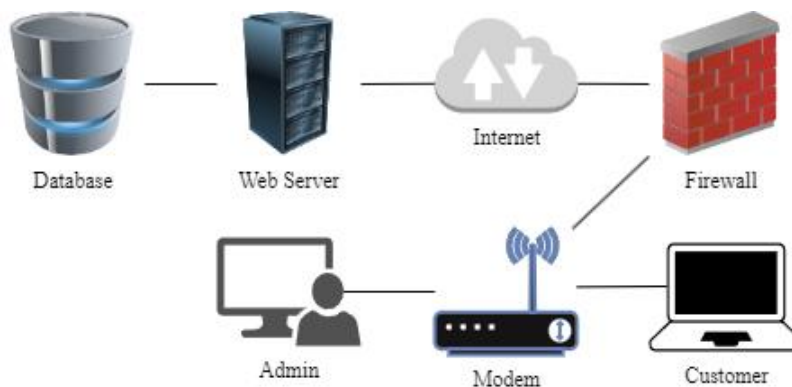
Deployment Diagram pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Deployment Diagram Sistem Pemesanan Lapangan *Mini Soccer*

3.3.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

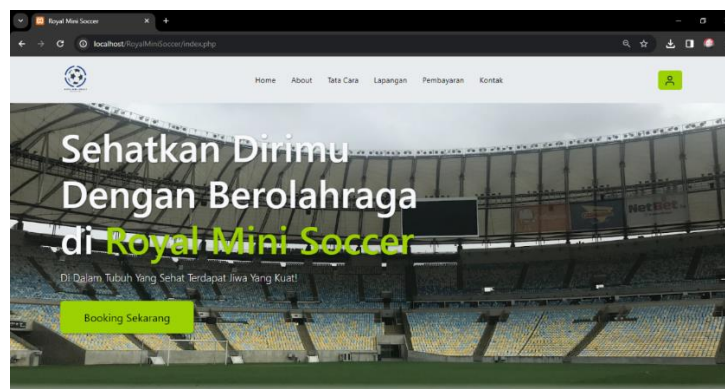
Arsitektur jaringan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 12.



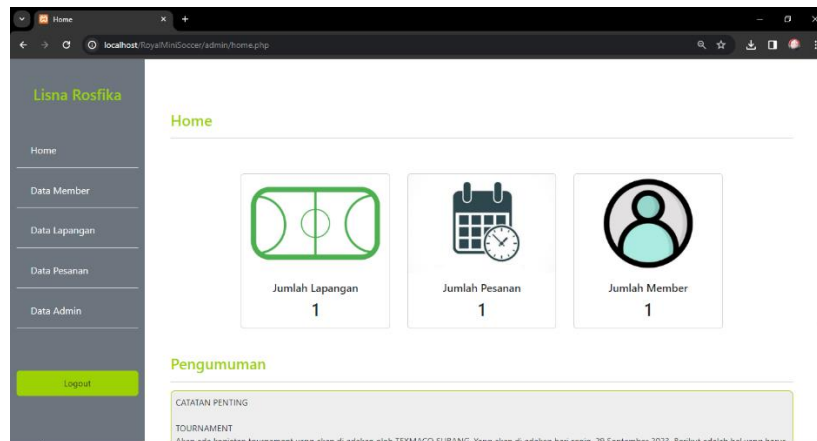
Gambar 12. Perancangan Arsitektur Jaringan Sistem Pemesanan Lapangan *Mini Soccer*

3.3.7 Tampilan Interface

Tampilan antar muka *customer (front end)* dan *dashboard (back end)* dapat dilihat pada Gambar 13 dan 14.



Gambar 13. Tampilan Interface Customer



Gambar 14. Tampilan *Interface Admin*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dapat menyimpulkan hasil dari penelitian ini yaitu:

1. Sistem pemesanan lapangan *mini soccer* di Royal Mini Soccer ini masih dilakukan secara konvensional sehingga membutuhkan waktu yang lama. Diharapkan dengan adanya Sistem Pemesanan Lapangan *Mini Soccer* ini dapat mempermudah proses pemesanan lapangan *mini soccer* pada Royal Mini Soccer.
2. Pengolahan data masih dicatat di dalam buku besar sehingga berpotensi mengalami kesulitan dalam pencarian data sehingga diharapkan dengan adanya sistem ini dapat mempermudah melakukan pengolahan dan pencarian data karna sudah diintegrasikan dengan sistem.
3. Dengan adanya sistem ini Menjadikan data transaksi menjadi lebih rapih agar mempercepat rekapan data transaksi dan mencegah duplikasi data.
4. Dengan adanya sistem ini memudahkan Admin untuk membuat dan melihat laporan harian dan juga bulanan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. K. Rizqilillah, "Mengenal Perbedaan Futsal dan Mini Soccer," *okebola*, 2023. <https://bola.okezone.com/read/2023/02/05/51/2759250/mengenal-perbedaan-futsal-dan-mini-soccer> (accessed Jun. 12, 2023).
- [2] N. Intan, "Teknik Pengumpulan Data, Pengertian dan Jenis," *DeePublish Store*, 2023. https://deepublishstore.com/blog/teknik-pengumpulan-data/#Teknik_Pengumpulan_Data (accessed Jun. 16, 2023).
- [3] M. Rais, "Penerapan Konsep Object Oriented Programming Untuk Aplikasi Pembuat Surat," *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 2, pp. 96–101, 2019, doi: 10.33387/protk.v6i2.1242.
- [4] M. Muthohir, "Mengenal Code Editor Visual Studio Code," *Universitas Stekom*, 2022. <https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Code-Editor-Visual-Studio-Code/4bd1bb6f7ca0b022850747d950b7f73feab9ed17> (accessed Jun. 15, 2023).
- [6] D. Dikelurahan *et al.*, "Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan," *Jutis*, vol. 8, no. 1, pp. 17749231–5527063, 2020.
- [7] I. I. Journal, "IJIS Indonesian Journal on Information System e- ISSN 2548-6438 p-

ISSN 2614-7173," vol. 5, no. April, pp. 44–55, 2020.

- [8] A. Samsudin and H. Hamdalah Islami, "Sistem Pengaduan Masyarakat Menggunakan Metode Agile Extreme Programming," vol. 2, no. 1, pp. 214–226, 2023.
- [9] D. Syifani and A. Does, "Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung," *Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, 2018.
- [10] Novendri, "Pengertian Web," *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019