

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Bisnis

Proses bisnis atau aktivitas sistem yang terdapat dalam sistem penyewaan lapangan futsal ini ada 3 pengguna antara lain, *customer*, operator dan pimpinan dengan status yang akan dijelaskan pada tabel 4.1 proses bisnis.

Tabel 4.1 Proses Bisnis

Entittas	Aktivitas	Kebutuhan Data
<i>Customer</i>	Registrasi	Data Pelanggan
	<i>Login</i>	<i>Username/Password</i>
	Pemesanan	Lapangan, Tanggal, Jam main
	Pembayaran	<i>Transfer Bank</i>
Operator	<i>Login</i>	<i>Username/Password</i>
	Kelola Master Data	Data lapangan, Data Jam, Jadwal lapangan, Data <i>User</i> , Data <i>customer</i>
	Kelola Pembayaran	Data Pembayaran
	Mencetak Laporan	Cetak laporan pemesanan
Pimpinan	<i>Login</i>	<i>Username/Password</i>
	Kelola Laporan	Cetak laporan pemesanan

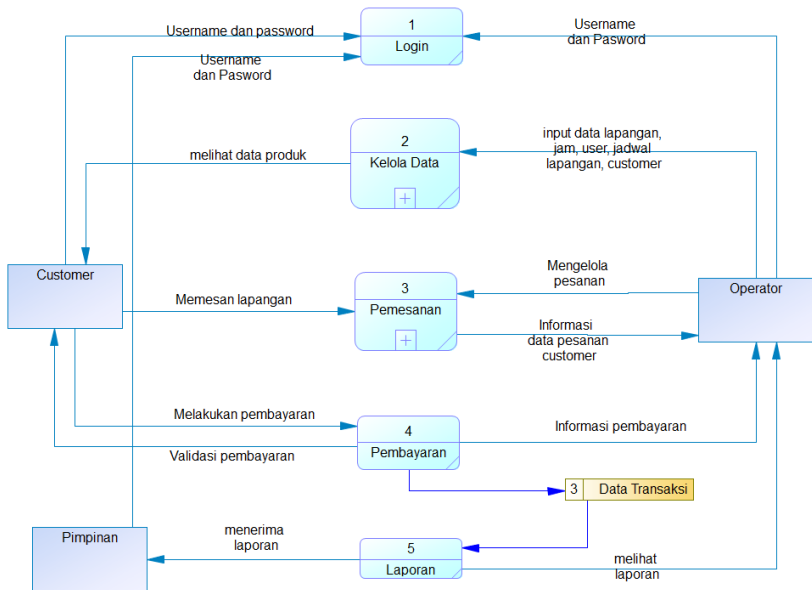
4.2 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah representasi visual dari aliran informasi melalui suatu proses atau sistem. DFD membantu memahami operasi proses atau sistem untuk menemukan masalah potensial, meningkatkan efisiensi, dan

mengembangkan proses yang lebih baik. Diagram ini dapat berupa gambaran sederhana hingga tampilan yang kompleks dan terperinci mengenai suatu proses atau sistem

4.2.1 DFD Level 1

Data Flow Diagram Level 1 adalah uraian dari Diagram *Context* dimana proses pada DFD level 1 lebih detail dikarenakan proses utama dibagi menjadi beberapa sub proses beserta fungsinya masing-masing. *Data Flow Diagram* level 1 dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

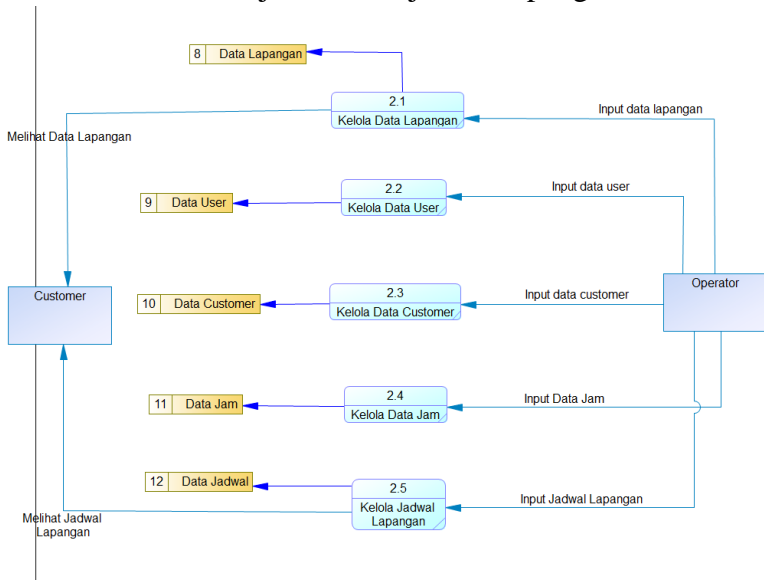


Gambar 4.1 DFD Level 1

4.2.2 DFD level 2 Proses Kelola Data

DFD Level 2 Proses Kelola data adalah deskripsi mengenai aliran kelola data dilakukan oleh operator sehingga *Customer* dapat melihat produk, di dalam sistem yang meliputi

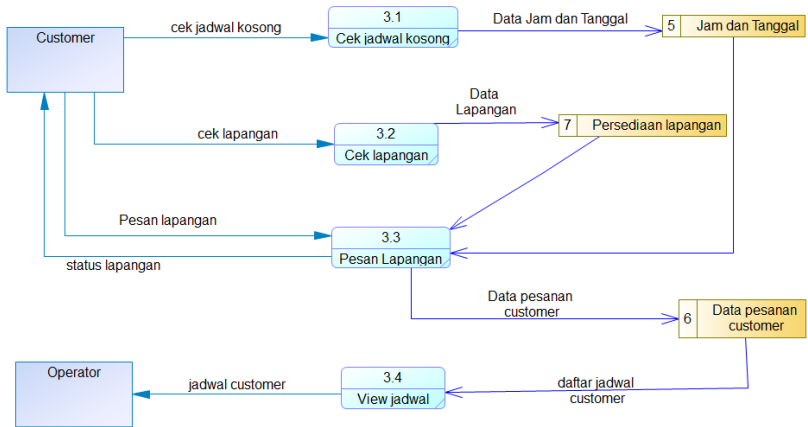
proses kelola data lapangan, kelola data *User*, kelola data *Customer*, kelola data jam, kelola jadwal lapangan.



Gambar 4.2 DFD Level 2 Proses Kelola Data

4.2.3 DFD Level 2 Proses Pemesanan

DFD Level 2 Proses pemesanan adalah deskripsi mengenai aliran pemesanan dilakukan oleh *Customer* dan operator di dalam sistem yang meliputi cek jadwal kosong, cek lapangan, pesan lapangan dan *view* jadwal.



Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses Pemesanan

4.3 Implementasi Basis Data Phpmyadmin

Implementasi basis data adalah proses pengaturan dan pengelolaan basis data secara fisik dan logis dalam sebuah sistem komputer untuk mendukung operasi bisnis dan aplikasi yang membutuhkan data. proses membuat rencana terstruktur untuk mengatur, menyimpan, dan mengelola data untuk memastikan integritas, konsistensi, dan efisiensi data.

4.3.1 Struktur Tabel Data *Customer*

Didalam struktur tabel data *Customer* terdapat beberapa atribut antara lain *id_customer* (*primary key*), *nama_customer*, *alamat_customer*, *telpon_customer*, *email_customer*, *Username*, *Password*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id_customer		int(11)	No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop
<input type="checkbox"/>	2	nm_cus		varchar(80)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	3	alamat_cus		varchar(200)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	4	tlp_cus		varchar(30)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	5	email_cus		varchar(60)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	6	username		varchar(30)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	7	password		varchar(30)	No	None		Change Drop

Gambar 4.4 Struktur Tabel Data *Customer*

4.3.2 Struktur Tabel Jadwal

Didalam struktur tabel jadwal terdapat beberapa atribut antara lain *id_jadwal* (*primary key*), *id_lapangan*, *id_jam*, *tanggal_jadwal*, *status_jadwal*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id_jadwal		int(11)	No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop
<input type="checkbox"/>	2	id_lapangan		int(11)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	3	id_jam		int(11)	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	4	tgl_jadwal		date	No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	5	status_jadwal		int(11)	No	None		Change Drop

Gambar 4.5 Struktur Tabel Jadwal

4.3.3 Struktur Tabel Jam

Didalam struktur tabel jam terdapat beberapa atribut antara lain *id_jam* (*primary key*), *jam*, *status_jam*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id_jam			No	None	AUTO_INCREMENT	
<input type="checkbox"/>	2	jam			No	None		
<input type="checkbox"/>	3	status_jam			No	1		

Gambar 4.6 Struktur Tabel Jam

4.3.4 Struktur Tabel Lapangan

Didalam struktur tabel lapangan terdapat beberapa atribut antara lain *id_lapangan* (*primary key*), *nama_lapangan*, *deskripsi*, *harga_jual*, *gambar*, *id_User*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id_lapangan			No	None	AUTO_INCREMENT	
<input type="checkbox"/>	2	nm_lapangan			No	None		
<input type="checkbox"/>	3	deskripsi			No	None		
<input type="checkbox"/>	4	harga_jual			No	None		
<input type="checkbox"/>	5	gambar			No	None		
<input type="checkbox"/>	6	id_user			No	None		

Gambar 4.7 Struktur Tabel Lapangan

4.3.5 Struktur Tabel Penjualan

Didalam struktur tabel penjualan terdapat beberapa atribut antara lain *no_invoice* (*primary key*), *tanggal_invoice*, *id_User*, *total*, *dibayar*, *kembali*, *id_Customer*, *transaction_status*, *transaction_id*, *order_id*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	no_invoice			varchar(50)	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	2	tgl_inv			date	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	3	id_user			varchar(50)	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	4	total			int(11)	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	5	dibayar			int(11)	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	6	kembali			int(11)	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	7	id_customer			int(11)	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	8	transaction_status			text	No	None	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	9	transaction_id			text	Yes	NULL	Change Drop Primary
<input type="checkbox"/>	10	order_id			text	No	None	Change Drop Primary

Gambar 4.8 Struktur Tabel Penjualan

4.3.6 Struktur Tabel Penjualan Detail

Didalam struktur tabel penjualan detail terdapat beberapa atribut antara lain no_invoice, id_lapangan, nama_lapangan, harga_jual, jumlah, subtotal, jam, id_jadwal, tanggal_pesan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

<input type="checkbox"/>	1	no_invoice			varchar(50)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	2	id_lapangan			varchar(50)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	3	nm_lapangan			varchar(60)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	4	harga_jual			int(11)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	5	jumlah			int(11)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	6	subtotal			int(11)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	7	jam			time	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	8	id_jadwal			int(11)	No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	9	tgl_pesan			date	No	None	Change Drop

Gambar 4.9 Struktur Tabel Penjualan Detail

4.3.7 Struktur Tabel Penjualan Sementara

Didalam struktur tabel penjualan sementara terdapat beberapa atribut antara lain `id_lapangan`, `nama_lapangan`, `harga_jual`, `jumlah`, `subtotal`, `jam`, `id_jadwal`, `tanggal_pesan_sementara`. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	<code>id_lapangan</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	2	<code>nm_lapangan</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	3	<code>harga_jual</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	4	<code>jumlah</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	5	<code>subtotal</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	6	<code>jam</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	7	<code>id_jadwal</code>			No	<i>None</i>		Change Drop
<input type="checkbox"/>	8	<code>tgl_pesan_sementara</code>			No	<i>None</i>		Change Drop

Gambar 4.10 Struktur Tabel Penjualan Sementara

4.3.8 Struktur Tabel Penjualan Sementara 2

Didalam struktur tabel penjualan sementara terdapat beberapa atribut antara lain `id_lapangan`, `nama_lapangan`, `harga_jual`, `jumlah`, `subtotal`, `id_Customer`, `jam`, `id_jadwal`, `tanggal_pesan_sementara`. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id_lapangan				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	2	nm_lapangan				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	3	harga_jual				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	4	jumlah				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	5	subtotal				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	6	id_customer				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	7	jam				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	8	id_jadwal				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	9	tgl_pesan_sementara				No	None	Change Drop

Gambar 4.11 Struktur Tabel Penjualan Sementara 2

4.3.9 Struktur Tabel User

Didalam struktur tabel lapangan terdapat beberapa atribut antara lain *id_User* (*primary key*), *Username*, nama, alamat, email, *no_telpon*, *Password*, level, status. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id_user				No	None	AUTO_INCREMENT Change Drop
<input type="checkbox"/>	2	username				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	3	nama				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	4	alamat				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	5	email				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	6	no_tlp				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	7	password				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	8	level				No	None	Change Drop
<input type="checkbox"/>	9	status				No	None	Change Drop

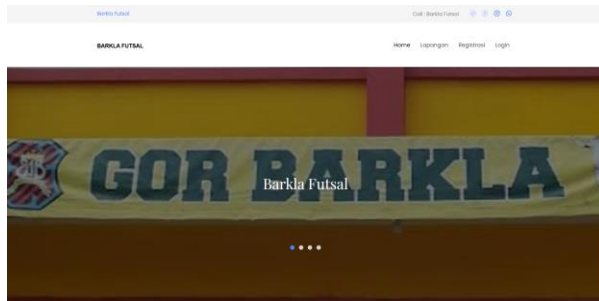
Gambar 4.12 Struktur Tabel User

4.4 Implementasi *User Interfaces*

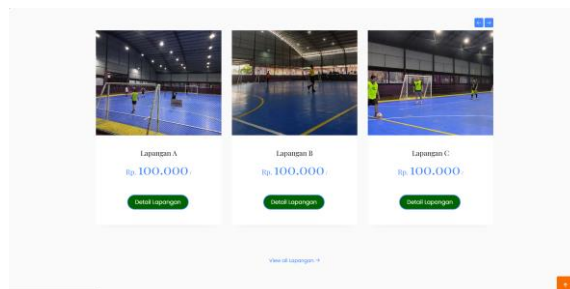
Implementasi UI (User Interface) adalah proses pembuatan antarmuka pengguna untuk aplikasi atau sistem, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik dan intuitif. Pada tahapan implementasi ini yang penulis lakukan adalah realisasi sistem sesuai desain yang telah dibuat.

4.4.1 Halaman Utama *Customer*

Halaman utama berisi berbagai informasi seperti pada *header* terdapat menu home, lapangan, registrasi, dan *login* kemudian terdapat banner *website* lalu pada bagian *body* terdapat berbagai lapangan yang tersedia untuk disewa, setelah itu pada bagian *footer* terdapat informasi mengenai *website*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.13 Halaman Utama *Customer*



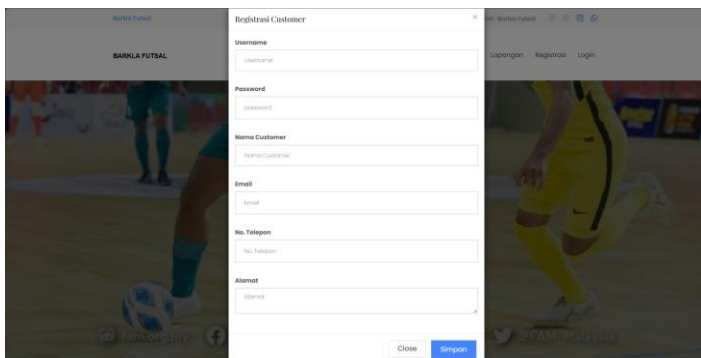
Gambar 4.14 Halaman Utama *Customer* 2



Gambar 4.15 Halaman Utama *Customer* 3

4.4.2 Halaman Registrasi *Customer*

Halaman registrasi *Customer* dapat melakukan pendaftaran akun digunakan untuk masuk dan membooking lapangan dengan cara mengisi data antara lain *Username*, *Password*, nama *Customer*, email, no. telp, dan alamat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.16 Halaman Registrasi *Customer*

4.4.3 Halaman Login *Customer*

Halaman *login* ini *Customer* dapat melakukan *login* jika sudah memiliki akun dengan memasukkan *Username* dan

Password dan pada halaman *login Customer* juga terdapat contact information pihak lapangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Contact Information

📍 Surabaya
Jawa Timur

☎ 081291235618

✉ barkafutsal@gmail.com

💡 barkia futsal

Halaman Login Customer

Username

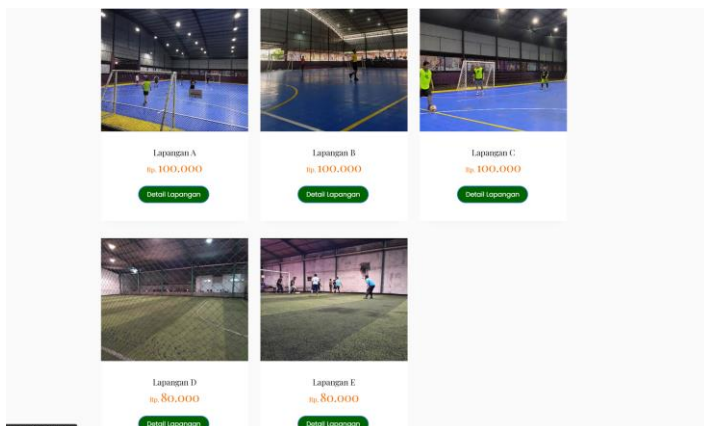
Password

[Login Now](#)

Gambar 4.17 Halaman *Login Customer*

4.4.4 Halaman Lapangan

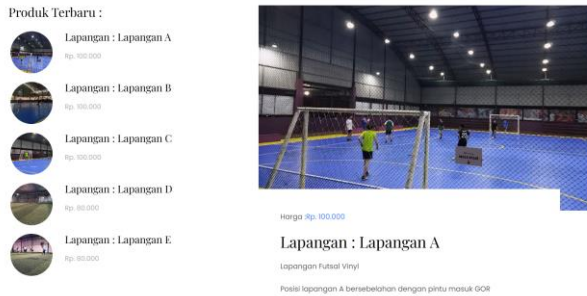
Pada halaman ini terdapat seluruh lapangan yang tersedia dan pada halaman ini juga *Customer* dapat memilih lapangan untuk dibooking. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



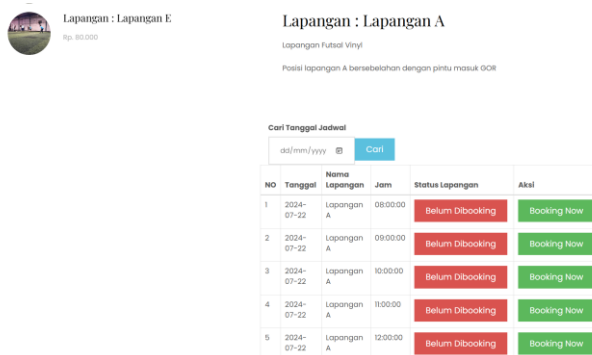
Gambar 4.18 Halaman Lapangan

4.4.5 Halaman Detail Lapangan

Halaman detail lapangan ini *Customer* dapat melihat detail mengenai informasi lapangan, fasilitas, harga, dan pada halaman ini *Customer* juga dapat melakukan booking dengan cara memilih jam, tanggal, bulan dan tahun yang sesuai keinginan, selain itu *Customer* dapat melihat juga lapangan yang kosong ataupun yang sudah diboeking orang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.19 Halaman Detail Lapangan



Gambar 4.20 Halaman Detail Lapangan 2

4.4.6 Halaman Keranjang *Customer*

Halaman keranjang ini berisi pesanan *Customer* setelah *Customer* memilih lapangan, jam, dan tanggal main. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Keranjang *Customer*, (andre)

Total Keranjang: "100.000"

No	Lapangan	Tgl_booking	Jam	Durasi	Harga	Subtotal	Aksi
1	Lapangan A	2024-06-08	22:00:00	1	100.000	100.000	Batal

Masukkan Pesanan

Gambar 4.21 Halaman Keranjang *Customer*

4.4.7 Halaman Riwayat

Halaman Riwayat ini berisi tentang pesanan yang telah dilakukan *Customer*, selain itu pada halaman ini berisi tentang pesanan *Customer* yang belum melakukan pembayaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Riwayat Pesanan *Customer*, (andre)

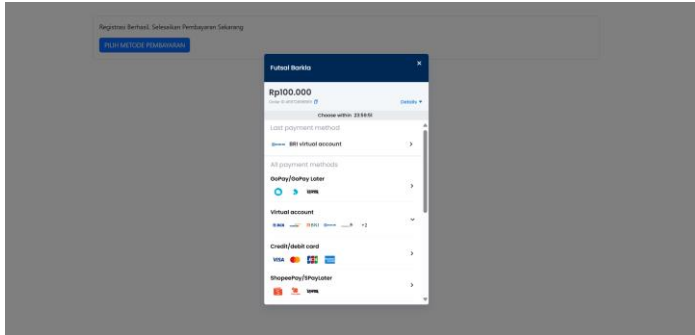
No	Order Id	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total	Status	Aksi
1	1676418136	IV00000026	06-06-2024	100.000	Sukses Pembayaran	
2	2079398894	IV00000028	06-06-2024	100.000	Sukses Pembayaran	
3	1872898869	IV00000031	07-06-2024	100.000	Belum Pembayaran	Checkout Payment Batal Pesanan

Kembali

Gambar 4.22 Halaman Riwayat

4.4.8 Halaman Pembayaran

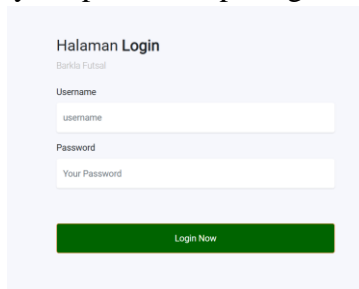
Pada halaman ini *Customer* dapat melakukan pembayaran dengan cara memilih metode pembayaran yang diinginkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.23 Halaman Pembayaran

4.4.9 Halaman *Login*

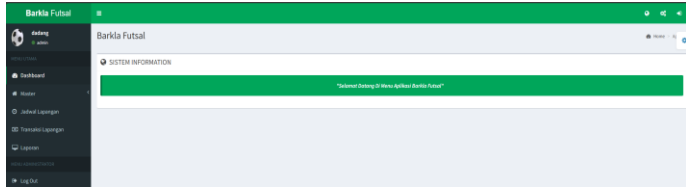
Halaman *login* ini dipakai untuk masuk kedalam sistem yang dapat digunakan untuk operator dan pimpinan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.24 Halaman *Login*

4.4.10 Halaman *Dashboard Operator*

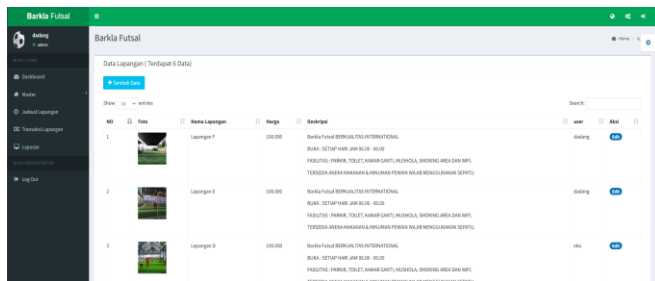
Pada halaman *Dashboard* ini berisi tentang tampilan utama dari sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.25 Halaman *Dashboard* Operator

4.4.11 Halaman Master Data Lapangan

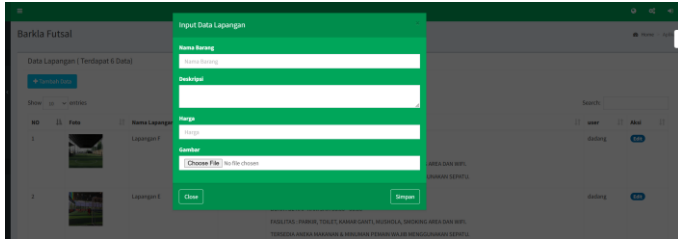
Halaman master data lapangan berisi tentang informasi lapangan yang tersedia dan operator juga bisa menambahkan data lapangan atau mengedit data lapangan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.26 Halaman Master Data Lapangan

4.4.12 Halaman Tambah Data Lapangan

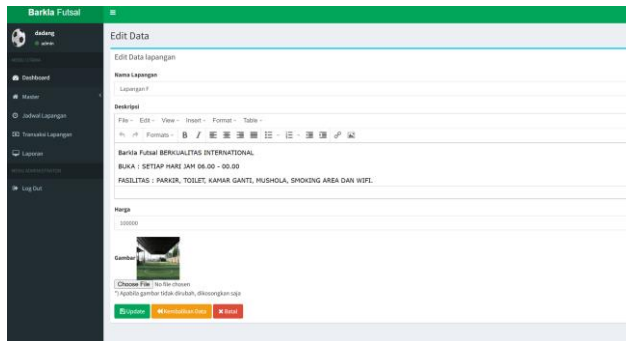
Halaman ini operator dapat menambahkan data lapangan baru dengan cara memasukkan nama lapangan, deskripsi, harga, dan foto lapangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.27 Halaman Tambah Data Lapangan

4.4.13 Halaman Edit Data Lapangan

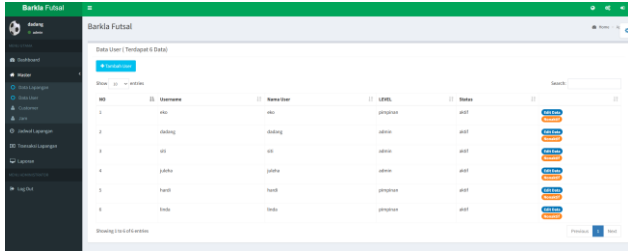
Pada halaman ini operator bisa mengubah atau menghapus isi dari data lapangan yang sudah ditambahkan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.28 Halaman Edit Data lapangan

4.4.14 Halaman Master Data User

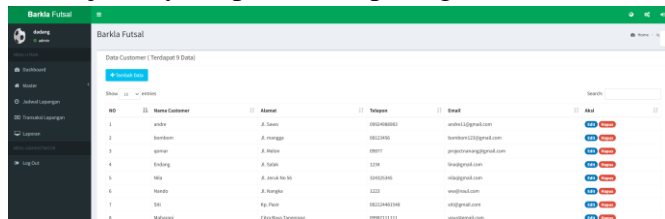
Halaman master data *User* berisi tentang nama-nama operator dan pimpinan yang terdaftar dalam system, selain itu operator juga bisa menambahkan, mengedit, dan menonaktifkan *User*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.29 Halaman Master Data *User*

4.4.15 Halaman Master Data *Customer*

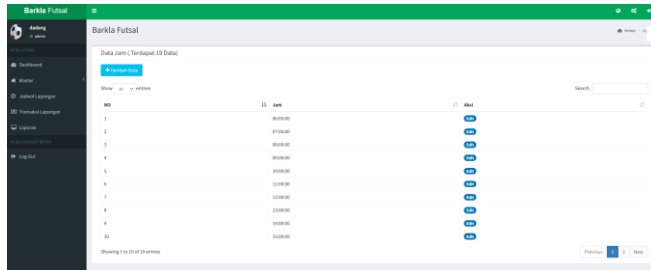
Halaman master data *Customer* berisi nama-nama *Customer* yang pernah melakukan booking lapangan atau registrasi akun. Selain pada halaman ini operator bisa menambahkan, mengedit dan menghapus data *Customer*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.30 Halaman Master Data *Customer*

4.4.16 Halaman Master Data *Jam*

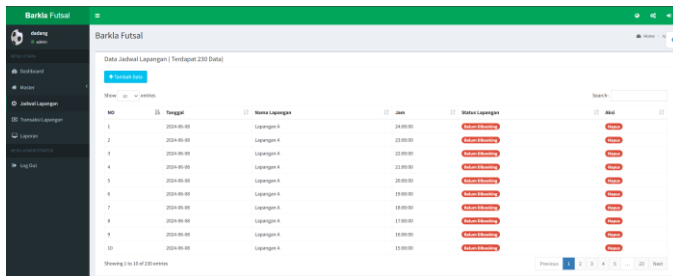
Halaman master data jam berisi daftar jam yang digunakan untuk jam main *Customer*. Pada halaman ini operator bisa menambahkan data jam dan mengedit data jam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.31 Halaman Master Data Jam

4.4.17 Halaman Jadwal Lapangan

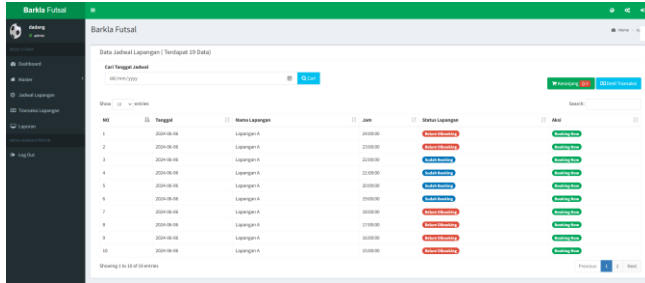
Halaman Jadwal lapangan ini adalah halaman yang berisi lapangan yang sudah dijadwalkan oleh operator dan melihat status lapangan, selain itu operator juga bisa menambahkan jadwal dan menghapus jadwal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.32 Halaman Jadwal Lapangan

4.4.18 Halaman Transaksi Lapangan

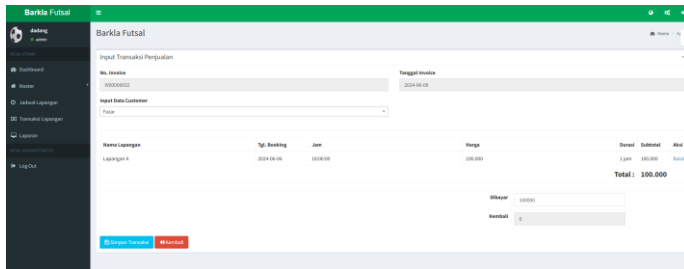
Halaman transaksi lapangan ini operator bisa mencari data jadwal lapangan pada tanggal yang diinginkan, melihat status lapangan dan bisa melakukan input pesanan jika ada *Customer* yang datang ke lapangan secara langsung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.33 Halaman Transaksi Lapangan

4.4.19 Halaman Keranjang Operator

Halaman keranjang operator berisi pesanan *Customer* yang datang ke lapangan secara langsung dan diinputkan oleh operator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.34 Halaman Keranjang Operator

4.4.20 Halaman Detail Transaksi

Pada halaman ini operator dapat melihat informasi status pembayaran yang dilakukan oleh *Customer*, dan pada halaman ini operator dapat melihat informasi detail jual dan mencetak bukti pembayaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

No	Nama	No. order	Golongan	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total	Status
1	adinda	001000001	adinda	00000001	2024-08-01	Rp.100.000	Bayar
2	adinda	000012240	adinda	00000002	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
3	adinda	100000000	adinda	00000003	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
4	adinda	200000004	adinda	00000004	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
5	adinda	124700044	adinda	00000007	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
6	adinda	100000000	adinda	00000008	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
7	adinda	100000000	adinda	00000009	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
8	adinda	000000014	adinda	00000004	2024-08-04	Rp.100.000	Bayar
9	adinda	000000014	adinda	00000003	2024-08-29	Rp.100.000	Bayar
10	adinda	000000012	adinda	00000002	2024-08-29	Rp.100.000	Bayar

Gambar 4.35 Halaman Detail Transaksi

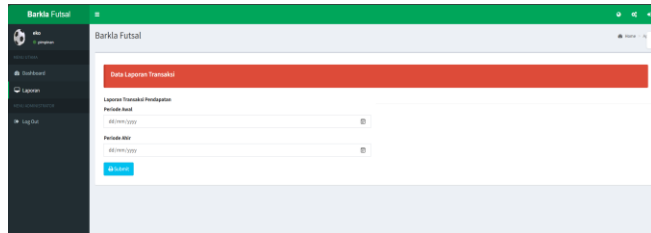
4.4.21 Halaman Laporan Operator

Pada halaman ini operator dapat melihat dan mencetak laporan penyewaan berdasarkan periode awal dan akhir. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.36 Halaman Laporan Operator

4.4.22 Halaman Laporan Pimpinan

Halaman laporan pimpinan adalah halaman yang dikhususkan kepada pimpinan untuk melihat laporan dari hasil penyewaan lapangan dengan mengisi periode awal dan akhir, selain itu pimpinan juga dapat mencetak laporan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.37 Halaman Laporan Pimpinan

4.5 Pengujian *Black Box*

Untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan memenuhi harapan, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian dengan menggunakan metode *black box* adalah pengujian yang memeriksa fungsionalitas perangkat lunak.

4.5.1 Halaman Registrasi *Customer*

Hasil untuk pengujian tampilan halaman registrasi *Customer* ditampilkan pada tabel 4.2. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman registrasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Halaman Registrasi *Customer*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol registrasi pada <i>header</i> web	Menampilkan <i>form</i> untuk mengisi data diri <i>Customer</i>	Home Lapangan Registrasi Login

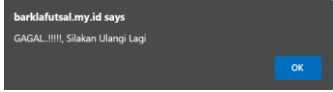

			
2	Menekan tombol simpan	Muncul pemberitahuan “Terimakasih Sudah registrasi, silahkan login”	

4.5.2 Halaman *Login Customer*

Hasil untuk pengujian tampilan halaman *Login Customer* ditampilkan pada tabel 4.3. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman *Login Customer* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Halaman *Login Customer*


No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan Tombol <i>Login</i> Now tanpa mengisi <i>Username</i>	Tampil notifikasi “Please fill out this field”	

	dan <i>Password</i>		
2	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i> salah	Muncul pemberitahuan “Gagal, silahkan ulangi lagi”	
3	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar	Berhasil <i>Login</i> dan sistem akan menampilkan halaman utama <i>website</i> dengan adanya Tulisan <i>welcome</i> di <i>header website</i>	



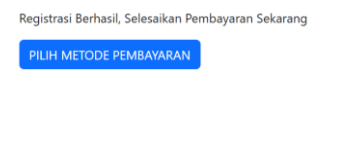
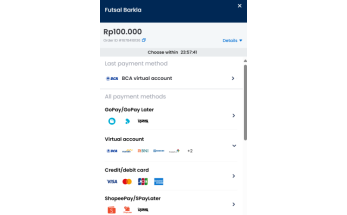
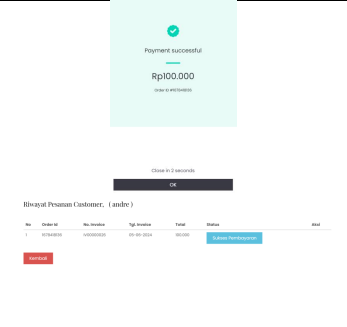
4.5.3 Halaman Pemesanan *Customer*

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Pemesanan *Customer* ditampilkan pada tabel 4.4. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Pemesanan *Customer* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Halaman Pemesanan *Customer*

NO	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol lapangan pada <i>header web</i>	Tampil semua lapangan yang tersedia	

2	Menekan tombol detail lapangan	Tampil detail dari lapangan yang dipilih																																					
3	Menekan tombol cari tanggal jadwal	Menampilkan <i>pop up</i> kalender untuk memilih tanggal, bulan dan tahun																																					
4	Menekan tombol cari	Tampil jadwal jam yang kosong ataupun jam yang sudah dibooking orang	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Tanggal</th> <th>Nama Lapangan</th> <th>Jam</th> <th>Status Lapangan</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2024-07-22</td> <td>Lapangan A</td> <td>08:00:00</td> <td>Belum Dibooking</td> <td>Booking Now</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2024-07-22</td> <td>Lapangan A</td> <td>09:00:00</td> <td>Belum Dibooking</td> <td>Booking Now</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>2024-07-22</td> <td>Lapangan A</td> <td>10:00:00</td> <td>Belum Dibooking</td> <td>Booking Now</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>2024-07-22</td> <td>Lapangan A</td> <td>11:00:00</td> <td>Sudah Booking</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2024-07-22</td> <td>Lapangan A</td> <td>12:00:00</td> <td>Belum Dibooking</td> <td>Booking Now</td> </tr> </tbody> </table>	NO	Tanggal	Nama Lapangan	Jam	Status Lapangan	Aksi	1	2024-07-22	Lapangan A	08:00:00	Belum Dibooking	Booking Now	2	2024-07-22	Lapangan A	09:00:00	Belum Dibooking	Booking Now	3	2024-07-22	Lapangan A	10:00:00	Belum Dibooking	Booking Now	4	2024-07-22	Lapangan A	11:00:00	Sudah Booking		5	2024-07-22	Lapangan A	12:00:00	Belum Dibooking	Booking Now
NO	Tanggal	Nama Lapangan	Jam	Status Lapangan	Aksi																																		
1	2024-07-22	Lapangan A	08:00:00	Belum Dibooking	Booking Now																																		
2	2024-07-22	Lapangan A	09:00:00	Belum Dibooking	Booking Now																																		
3	2024-07-22	Lapangan A	10:00:00	Belum Dibooking	Booking Now																																		
4	2024-07-22	Lapangan A	11:00:00	Sudah Booking																																			
5	2024-07-22	Lapangan A	12:00:00	Belum Dibooking	Booking Now																																		
5	Menekan tombol <i>boking now</i>	Tampil pemberitahuan “Terimakasih sudah memasukkan Keranjang Pesanan”																																					
6	Menekan	Tampil jam																																					

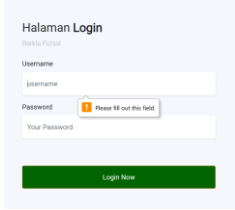
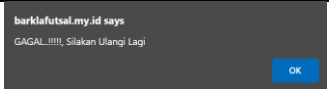
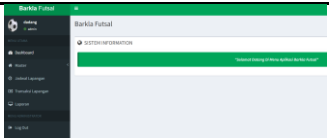
	tombol keranjang pada <i>header</i> web	yang akan dipesan	
7	Menekan tombol masukkan pesanan	Tampil Riwayat pemesanan <i>Customer</i>	
8	Menekan tombol <i>checkout payment</i>	Menampilkan halaman pilih metode pembayaran	
9	Menekan tombol pilih metode pembayaran	Menampilkan <i>pop up</i> metode pembayaran	
10	Memilih metode pembayaran yang diinginkan	Menampilkan notifikasi " <i>Payment Successful</i> " dan status pembayaran menjadi " <i>Sukses pembayaran</i> "	

4.5.4 Halaman *Login Operator*

Hasil untuk pengujian tampilan halaman *Login Operator* ditampilkan pada tabel 4.5. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian

untuk memastikan bahwa halaman *Login Operator* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna

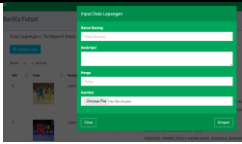
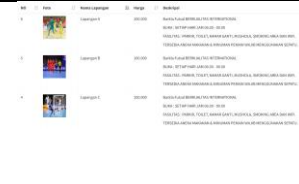
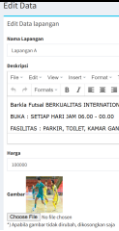

Tabel 4.5 Hasil Pengujian Halaman *Login Operator*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan Tombol <i>Login</i> <i>Now</i> tanpa mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Tampil notifikasi <i>“Please fill out this field”</i>	
2	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i> salah	Muncul pemberitahuan <i>“Gagal, silahkan ulangi lagi”</i>	
3	Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar	Berhasil <i>Login</i> dan sistem akan menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	

4.5.5 Halaman Data Lapangan

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Data Lapangan ditampilkan pada tabel 4.6. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Data Lapangan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna

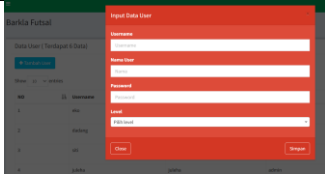

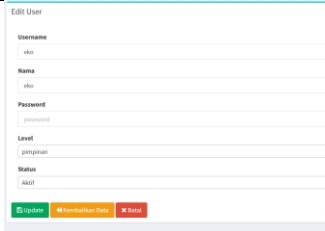

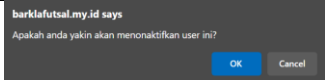
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Halaman Data Lapangan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol tambah data	Menampilkan <i>pop up</i> tambah data lapangan	
2	Menekan tombol filter	Menampilkan data lapangan sesuai huruf pertama hingga akhir	
3	Menekan tombol edit	Menampilkan halaman untuk mengubah isi data lapangan yang sudah ditambahkan sebelumnya	
4	Menekan tombol <i>search</i>	Menampilkan data yang dicari	

4.5.6 Halaman Data User

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Data *User* ditampilkan pada tabel 4.7. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Data *User* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.7 Hasil Pengujian Halaman Data *User*

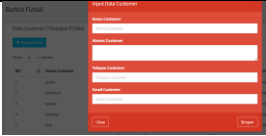

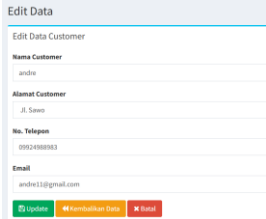
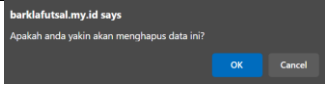
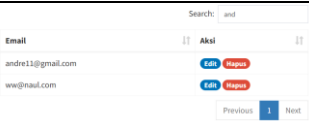
No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol tambah data	Menampilkan <i>pop up</i> tambah data <i>User</i>	
2	Menekan tombol filter	Menampilkan data <i>User</i> sesuai huruf pertama hingga akhir	
3	Menekan tombol edit data	Menampilkan halaman untuk mengubah isi data <i>User</i> yang sudah ditambahkan	
4	Menekan tombol <i>search</i>	Menampilkan data yang dicari	
5	Menekan tombol nonaktif	Menampilkan <i>pop up</i> konfirmasi menonaktifkan <i>User</i>	

4.5.7 Halaman Data *Customer*

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Data *Customer* ditampilkan pada tabel 4.8. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian

untuk memastikan bahwa halaman Data *Customer* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Halaman Data *Customer*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol tambah data	Menampilkan pop up tambah data <i>Customer</i>	
2	Menekan tombol filter	Menampilkan data <i>Customer</i> sesuai huruf pertama hingga terakhir	
3	Menekan tombol edit	Menampilkan halaman untuk mengubah isi data <i>Customer</i> yang sudah ditambahkan sebelumnya	
4	Menekan tombol hapus	Menampilkan <i>pop up</i> konfirmasi menghapus data	
5	Menekan tombol search	Menampilkan data yang dicari	

4.5.8 Halaman Data Jam

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Data Jam ditampilkan pada tabel 4.9. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Data Jam berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Halaman Data Jam

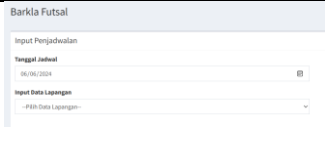
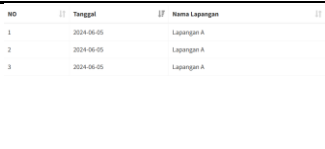
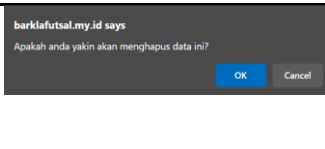
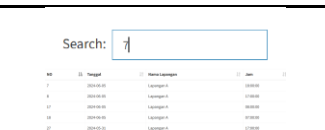
No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol tambah data	Menampilkan <i>pop up</i> tambah data Jam	
2	Menekan tombol filter	Menampilkan data Jam sesuai angka terkecil hingga terbesar	
3	Menekan tombol edit	Menampilkan halaman untuk mengubah isi data jam yang sudah ditambahkan sebelumnya	
4	Menekan tombol <i>search</i>	Menampilkan data yang dicari	

4.5.9 Halaman Jadwal Lapangan

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Jadwal Lapangan ditampilkan pada tabel 4.10. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian

untuk memastikan bahwa halaman Jadwal Lapangan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

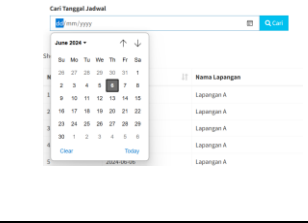
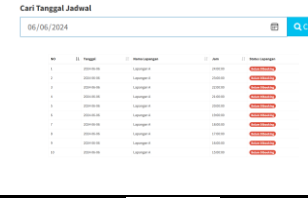
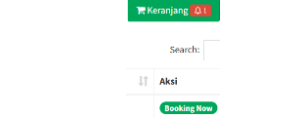
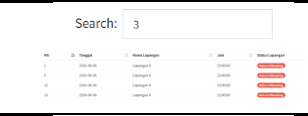
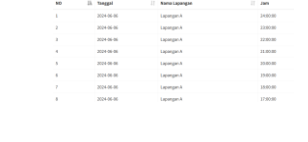
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Halaman Jadwal Lapangan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol tambah data	Menampilkan halaman penjadwalan lapangan	
2	Menekan tombol filter	Menampilkan data sesuai angka terkecil hingga terbesar	
3	Menekan tombol hapus	Menampilkan <i>pop up</i> konfirmasi menghapus data	
4	Menekan tombol <i>search</i>	Menampilkan data yang dicari	

4.5.10 Halaman Transaksi Lapangan

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Transaksi Lapangan ditampilkan pada tabel 4.11. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Transaksi Lapangan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

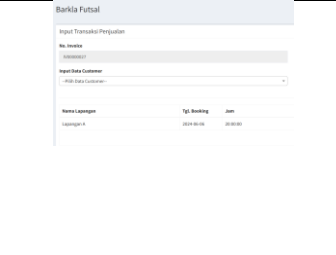
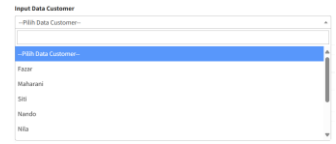
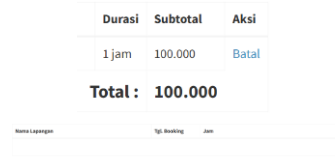
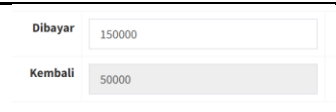
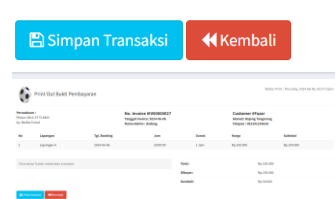
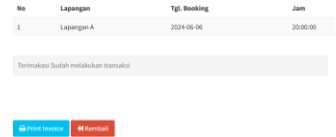
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Halaman Transaksi Lapangan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol cari tanggal jadwal	Menampilkan pop up kalender untuk memilih tanggal bulan dan tahun	
2	Menekan tombol cari	Menampilkan data sesuai tanggal bulan dan tahun yang dicari	
3	Menekan tombol <i>Booking now</i>	Memasukkan booking ke dalam keranjang	
4	Menekan tombol <i>search</i>	Menampilkan data yang dicari	
5	Menekan tombol filter	Menampilkan data sesuai angka terkecil hingga terbesar	

4.5.11 Halaman Keranjang

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Keranjang ditampilkan pada tabel 4.12. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Keranjang berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Halaman Keranjang

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol keranjang pada halaman transaksi lapangan	Menampilkan halaman input transaksi penjualan	
2	Menekan tombol pilih data Customer	Menampilkan nama-nama Customer	
3	Menekan tombol batal	Membatalkan pesanan Customer	
4	Mengisi kolom dibayar	Menampilkan uang kembalian Customer	
5	Menekan tombol simpan transaksi	Menampilkan halaman invoice	
6	Menekan tombol print invoice	Menampilkan halaman cetak bukti transaksi	

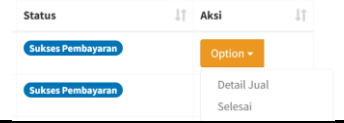
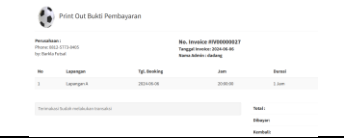
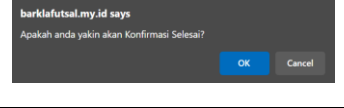
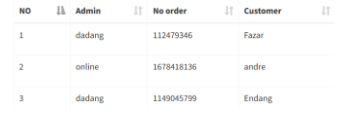
7	Menekan tombol kembali	Menampilkan halaman data penjualan	

4.5.12 Halaman Detail Transaksi

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Detail Transaksi ditampilkan pada tabel 4.13. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Detail Transaksi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Halaman Detail Transaksi

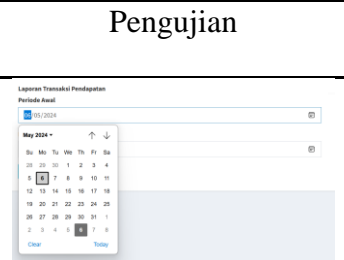
No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol detail transaksi pada halaman transaksi lapangan	Menampilkan halaman data penjualan	
2	Menekan tombol search	Menampilkan data yang dicari	

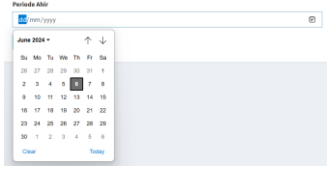

3	Menekan tombol option	Menampilkan <i>pop up</i> detail jual dan selesai	
4	Menekan tombol detail jual	Menampilkan halaman bukti pembayaran	
5	Menekan tombol selesai	Menampilkan konfirmasi pesanan selesai	
6	Menekan tombol filter	Menampilkan data sesuai angka terkecil hingga terbesar	

4.5.13 Halaman Laporan

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Laporan ditampilkan pada tabel 4.14. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Laporan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Halaman Laporan

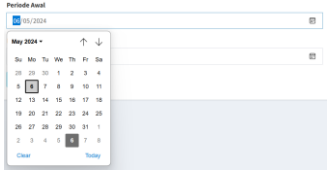
No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol periode awal	Menampilkan <i>pop up</i> kalender untuk memilih tanggal, bulan dan tahun	

2	Menekan tombol periode akhir	Menampilkan pop up kalender untuk memilih tanggal, bulan dan tahun																																																	
3	Menekan tombol submit	Menampilkan halaman cetak laporan transaksi	 <table border="1" data-bbox="688 566 1002 694"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>User</th> <th>Customer</th> <th>No. Invoice</th> <th>Tgl. Invoice</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000001</td> <td>2024-05-28</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000002</td> <td>2024-05-28</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000003</td> <td>2024-05-29</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000004</td> <td>2024-05-29</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000005</td> <td>2024-05-29</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000006</td> <td>2024-05-29</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>verine</td> <td>Endang</td> <td>000000007</td> <td>2024-05-29</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> </tbody> </table>	No	User	Customer	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total	1	verine	Endang	000000001	2024-05-28	Rp. 1.500	2	verine	Endang	000000002	2024-05-28	Rp. 1.500	3	verine	Endang	000000003	2024-05-29	Rp. 1.500	4	verine	Endang	000000004	2024-05-29	Rp. 1.500	5	verine	Endang	000000005	2024-05-29	Rp. 1.500	6	verine	Endang	000000006	2024-05-29	Rp. 1.500	7	verine	Endang	000000007	2024-05-29	Rp. 1.500
No	User	Customer	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total																																														
1	verine	Endang	000000001	2024-05-28	Rp. 1.500																																														
2	verine	Endang	000000002	2024-05-28	Rp. 1.500																																														
3	verine	Endang	000000003	2024-05-29	Rp. 1.500																																														
4	verine	Endang	000000004	2024-05-29	Rp. 1.500																																														
5	verine	Endang	000000005	2024-05-29	Rp. 1.500																																														
6	verine	Endang	000000006	2024-05-29	Rp. 1.500																																														
7	verine	Endang	000000007	2024-05-29	Rp. 1.500																																														

4.5.14 Halaman Laporan Pimpinan

Hasil untuk pengujian tampilan halaman Laporan Pimpinan ditampilkan pada tabel 4.15. Tabel tersebut menyajikan berbagai temuan yang diperoleh selama pengujian untuk memastikan bahwa halaman Laporan Pimpinan berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Halaman Laporan Pimpinan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Pengujian
1	Menekan tombol periode awal	Menampilkan pop up kalender untuk memilih tanggal, bulan dan tahun	

2	Menekan tombol periode akhir	Menampilkan pop up kalender untuk memilih tanggal, bulan dan tahun																									
3	Menekan tombol submit	Menampilkan halaman cetak laporan transaksi	 <table border="1" data-bbox="688 542 996 603"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>User</th> <th>Customer</th> <th>No. Invoice</th> <th>Tgl. Invoice</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>online</td> <td>Endang</td> <td>I/00000001</td> <td>2024-05-28</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>online</td> <td>Endang</td> <td>I/00000002</td> <td>2024-05-28</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>online</td> <td>Endang</td> <td>I/00000003</td> <td>2024-05-29</td> <td>Rp. 1.500</td> </tr> </tbody> </table>	No	User	Customer	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total	1	online	Endang	I/00000001	2024-05-28	Rp. 1.500	2	online	Endang	I/00000002	2024-05-28	Rp. 1.500	3	online	Endang	I/00000003	2024-05-29	Rp. 1.500
No	User	Customer	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total																						
1	online	Endang	I/00000001	2024-05-28	Rp. 1.500																						
2	online	Endang	I/00000002	2024-05-28	Rp. 1.500																						
3	online	Endang	I/00000003	2024-05-29	Rp. 1.500																						

4.6 Skenario Uji Coba

Dalam skenario uji coba ini akan dilakukan proses booking yang nantinya dapat menentukan apakah sistem dapat menjalankan fungsinya dengan lancar.

4.6.1 Skenario Pendaftaran *Customer*

Dalam uji coba ini, *Customer* dapat membuat akun yang nantinya akan digunakan untuk *login* ke dalam sistem dan juga untuk melakukan booking. Dalam pendaftaran akun, *Customer* memasukkan data yang dibutuhkan seperti *Username*, *Password*, nama *Customer*, email, no. telp, dan alamat lalu disimpan. Setelah semua data tersimpan, *Customer* dapat *login* ke dalam sistem.

The image shows a web form titled "Registrasi Customer". It contains several input fields: "Username" with the value "sonya", "Password" with masked characters "*****", "Nama Customer" with the value "sonya", "Email" with the value "sonya2@gmail.com", "No. Telepon" with the value "08124527888", and "Alamat" with the value "Surabaya". At the bottom right of the form, there are two buttons: "Close" and "Simpan".

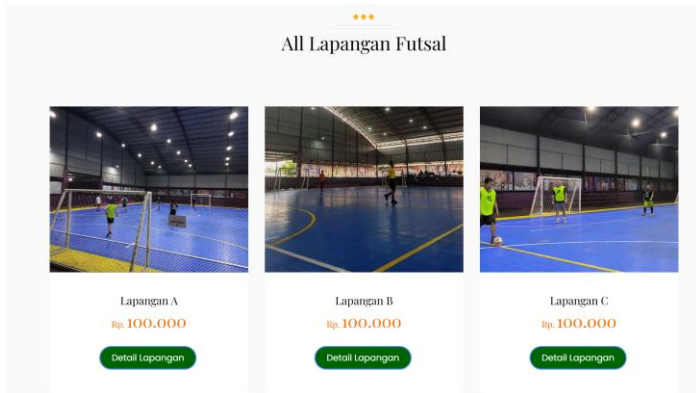
Gambar 4.38 Skenario pendaftaran *Customer*

The image shows a web page titled "Halaman Login Customer". It features two input fields: "Username" with the value "sonya" and "Password" with masked characters "...". Below the input fields is a green button labeled "Login Now".

Gambar 4.39 Skenario *Login Customer*

4.6.2 Skenario Booking

Dalam uji coba ini, *Customer* dapat membuka halaman lapangan dan memilih lapangan yang ingin dibooking dengan menekan tombol detail lapangan. Pada detail lapangan terdapat deskripsi mengenai fasilitas lapangan tersebut. Setelah itu *Customer* dapat memilih jam dan tanggal main yang sesuai keinginan, lalu *Customer* dapat melakukan *booking* dengan menekan tombol *Checkout Payment*.



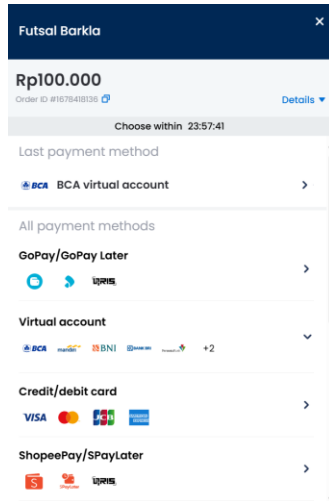
Gambar 4.40 Skenario Pemesanan Halaman Lapangan



Gambar 4.41 Skenario Pemesanan

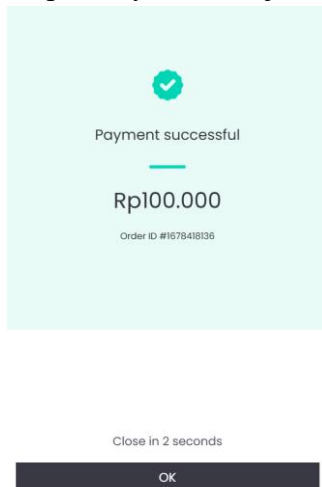
4.6.3 Skenario Pembayaran

Dalam uji coba ini, setelah *Customer* menekan tombol checkout payment lalu *Customer* dapat memilih metode pembayaran sesuai yang diinginkan.



Gambar 4.42 Skenario Metode Pembayaran

Setelah memilih metode pembayaran dan melakukan pembayaran *Customer* mendapatkan notifikasi “*Payment Successful*” dan status pembayaran menjadi sukses.



Riwayat Pesanan Customer, (andre)

No	Order Id	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total	Status	Aksi
1	1678418136	IV00000026	05-06-2024	100.000	Sukses Pembayaran	Kembali

Gambar 4.43 Skenario Pembayaran Sukses

4.6.4 Skenario Kelola Transaksi Booking

Dalam uji coba ini operator dapat memastikan transaksi yang dipesan atau yang sudah dibayar oleh *Customer* dengan masuk halaman transaksi lapangan. Pada halaman transaksi lapangan menampilkan status lapangan yang sudah diboooking ataupun yang belum diboooking oleh *Customer*, operator juga dapat melakukan booking secara *offline* jika ada *Customer* datang ke tempat secara langsung dengan menekan tombol *booking now*.

NO	Tanggal	Nama Lapangan	Jam	Status Lapangan	Aksi
1	2024-06-06	Lapangan A	24:00:00	Belum Diboooking	Booking Now
2	2024-06-06	Lapangan A	23:00:00	Belum Diboooking	Booking Now
3	2024-06-06	Lapangan A	22:00:00	Sudah Booking	Booking Now
4	2024-06-06	Lapangan A	21:00:00	Sudah Booking	Booking Now
5	2024-06-06	Lapangan A	20:00:00	Sudah Booking	Booking Now

Gambar 4.44 Skenario Kelola Pemesanan Operator

Selain itu operator juga dapat mengetahui status pembayaran yang dilakukan oleh *Customer* dengan menekan tombol detail transaksi dan melihat pada status pembayaran atau membuka halaman detail jual dengan cara menekan tombol option pada menu aksi. Pada halaman detail jual operator dapat memastikan Kembali pembayaran yang dilakukan oleh *Customer* serta dapat langsung dicetak bukti pembayarannya.

NO	Admin	No order	Customer	No. Invoice	Tgl. Invoice	Total	Status	Aksi
1	online	1872898869	andre	IV00000031	2024-06-07	Rp.100.000	Belum Pembayaran	Option +
2	online	193051236	Endang	IV00000030	2024-06-06	Rp.100.000	Salah	Option +
3	online	110352486	bombom	IV00000029	2024-06-06	Rp.100.000	Lukses Pembayaran	Option +
4	online	2079388894	andre	IV00000028	2024-06-06	Rp.100.000	Lukses Pembayaran	Option +
5	dadang	112478346	Fazar	IV00000027	2024-06-06	Rp.100.000	Lukses Pembayaran	Option +

Gambar 4.45 Skenario Detail Transaksi

Print Out Bukti Pembayaran Waktu

Perusahaan :
Phone: 0812-8173-8405
by: Barkia Futsal

No. Invoice #IV00000029
Tanggal Invoice: 2024-06-06
Nama Admin : online

Customer #bombom
Alamat: Jl. mangga
Telepon : 08123456

No	Lapangan	Tgl. Booking	Jam	Durasi	Harga
1	Lapangan A	2024-06-06	19:00:00	1 Jam	Rp.100.000

Terimakasih Sudah melakukan transaksi

Total: Rp.100.000
Dibayar: Rp.100.000
Kembali: Rp.0


[Print Invoice](#) [Kembali](#)

Gambar 4.46 Skenario Detail Jual


4.6.5 Skenario Laporan

Dalam uji coba ini, operator dan pimpinan dapat melihat dan mencetak laporan sesuai periode yang dipilih, dengan cara masuk ke halaman laporan lalu memilih tanggal periode awal dan juga tanggal periode akhir lalu tekan tombol submit.

Periode Awal



Periode Akhir



[Submit](#)

Gambar 4.47 Skenario Periode Pemesanan

Barkla Futsal

Laporan Transaksi

Periode : 2024-07-01 - 2024-07-21

No	User	Customer	No. Invoice	Tgl. Invoice	Lapangan	Jam Booking	Total
1	dadang	Maharani	IV00000001	2024-07-20	Lapangan E	24:00:00, 23:00:00	Rp. 160.000
2	online	andre	IV00000002	2024-07-20	Lapangan A	21:00:00, 22:00:00, 20:00:00	Rp. 300.000
3	dadang	Siti	IV00000003	2024-07-20	Lapangan D	16:00:00, 14:00:00	Rp. 160.000
4	dadang	billa	IV00000004	2024-07-20	Lapangan B	19:00:00	Rp. 100.000
5	dadang	Fazar	IV00000005	2024-07-20	Lapangan C	14:00:00, 15:00:00	Rp. 200.000
6	online	andre	IV00000006	2024-07-20	Lapangan B	20:00:00, 19:00:00	Rp. 200.000
TOTAL							Rp. 1.120.000

Gambar 4.48 Skenario Laporan Pemesanan