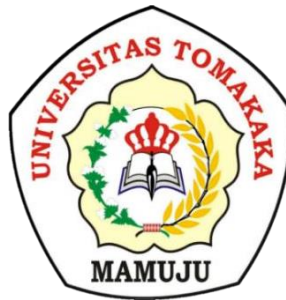


**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN
FUTSAL ASRAR MAMUJU**

PROPOSAL



OLEH:

ASRAR

NIM/NIRM: 190250502008/191025052200601008

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penyusun dapat menyelesaikan laporan proposal dalam jangka waktu yang ditentukan. Adapun judul dari proposal ini adalah Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia.

Proposal ini merupakan tugas dari salah satu matakuliah yaitu Pemrograman Berorientasi Objek. Dalam penyelesaian proposal ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Musliadi KH, S.Kom.,MM., selaku Dosen Pembimbing.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah	
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan	8
1.4.2. Manfaat	9
BAB II LANDASAN TEORI	1
2.1 Konsep Perancangan Sistem Informasi.....	9
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi	9
2.1.2 Definisi perancangan.....	
2.2 Analisis Sistem	10
2.3 Java Neatbens.....	10
2.3.1 Neatbens IDE.....	11
2.3.2 Konsep Java Neatbens	12

2.4	Alat Perancangan	13
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....		
3.1	Tempat dan waktu penelitian	16
3.2	Metode Penelitian	16
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.3.1	Observasi	19
3.3.2	Wawancara	19
3.4	Analisa sistem berjalan	20
3.5	Rancangan sistem diusulkan	20
3.5.1	Data <i>Flow</i> Diagram.....	21
3.5.2	Relasi database.....	22
3.6	Instrumen Penelitian	22
3.6.1	Hardware.....	22
3.6.2	Software	22
3.7	Jadwal penelitian.....	23
BAB IV IMPLEMENTASI PROJEK.....		24
4.1	Source Code yang digunakan.....	24
4.2	Cara Implementasi Program	24
BAB V PENUTUP.....		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA		36

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Simbol <i>Flowchart</i> 1	8
Gambar 2 Simbol <i>Flowchart</i> 2	9
Gambar 3 <i>Flowchart</i>	12
Gambar 4 Membuat <i>Project</i> Baru	16
Gambar 5 Memilih <i>Project</i>	16
Gambar 6 Nama dan Lokasi Penyimpanan <i>Project</i>	17
Gambar 7 Membuat <i>Package</i> Baru.....	18
Gambar 8 Memberi Nama <i>Package</i>	18
Gambar 9 Membuat <i>class</i>	19
Gambar 10 Memberi Nama <i>Class</i> 1.....	20
Gambar 11 Beri Nama <i>Class</i> 2	20
Gambar 12 Beri Nama <i>Class</i> 3	21
Gambar 13 Beri Nama <i>Class</i> 4	21
Gambar 14 Beri Nama <i>Class</i> 5	22
Gambar 15 <i>Output</i> Program Pemesanan_Lapangan.....	29
Gambar 16 <i>Output</i> Program Harga Lapangan	29
Gambar 17 <i>Output</i> Program <i>Bookingan</i>	30
Gambar 18 <i>Output</i> Program Lapangan 1 Karpét <i>Vinyl</i>	30
Gambar 19 <i>Output</i> Program Lapangan 2 Karpét Bulu	31
Gambar 20 <i>Output</i> Program Selesai.....	31

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Jadwal Penelitian 1	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan yang sangat cepat di bidang Teknik Informatika memberikan pengaruh yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada terjadinya perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan komputasi, terutama yang di implementasikan dalam dunia bisnis. Alat komunikasi yang biasa disebut dengan nama komputer bagi masyarakat banyak sudah tidak menjadi barang langka lagi, dan sudah menjadi kebutuhan masyarakat untuk berkomunikasi. Maju pesatnya alat komunikasi ini saat komputer tidak digunakan hanya sebagai alat mengetik saja, sekarang komputer juga bisa untuk berinteraksi. Olahraga baru ini memikat banyak penggemar dan juga kalangan pengusaha untuk berlomba memberikan tempat dan fasilitas yang bagus.

Penjadwalan dan pemesanan di suatu rental futsal sering menemui kendala di dalam pelaksanaannya, di saat ada suatu tempat rental futsal yang mana ada 3 lapangan untuk disewakan dan juga di saat rental futsal setiap beberapa bulan sekali mengadakan suatu kegiatan turnamen futsal. Hal ini menyebabkan pengaturan

penjadwalan dan pemesanannya menjadi sulit, dengan sistem yang digunakan di berbagai rental futsal sistemnya manual hanya menggunakan catatan tangan dan *white board* untuk menulis setiap penjadwalan dan juga pemesan lapangan, dengan sistem yang seperti itu maka proses *databasenya* akan mudah terhapus, perubahan secara manual dengan melakukan perhitungan untuk mendapatkan penjadwalan terbaik tentunya memakan waktu yang lama.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan umum yang dikaji berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan program sistem informasi dan transaksi pada lapangan futsal.
2. Bagaimana cara atau proses kerja program sehingga dapat menghasilkan program sistem informasi dan transaksi lapangan futsal.

1.3. Batasan Masalah

Dalam Sistem Informasi Pemesanan lapangan berbasis Aplikasi Desktop ini dilakukan beberapa batasan sebagai berikut :

1. Sistem ini tidak membahas tentang keamanan dan jaringan sistem Informasi
2. Tidak membahas masalah Human Error
3. Sistem Ini Hanya untuk Operasional pemilik usaha
4. Pembayaran dilakukan langsung pada saat Pemesanan

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Perancangan dari aplikasi adalah sebagai adalah Menerapkan aplikasi menjadi sebuah sistem untuk menangani pengelolaan manajemen pelayanan khusus suatu rental futsal yang berkaitan dengan sistem informasi dan transaksi pemakaian lapangan futsal Mempermudah pengelolaan manajemen pelayanan khusus sistem informasi dan transaksi dengan menggunakan bahasa pemrograman.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Aplikasi Sistem penjadwalan di rental futsal ini ditunjukkan untuk membantu pemecahan masalah dalam melakukan proses pemesanan lapangan dan juga penjadwalan pada rental futsal agar pada saat terjadi kendala penjadwalan dan pemesanan yang padat, penyusunan jadwal yang ada dapat dilakukan dengan cepat dan lebih mudah. Adanya

sarana komputerisasi diharapkan dapat membantu memudahkan kerja dan dapat menambah kegunaan media komputer dan teknologi agar bermanfaat di dalam usaha

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Perancangan Sistem Informasi

2.1.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Nugraha, 2014) Sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan mempunyai batasan yang jelas dan mempunyai banyak tujuan. Sedangkan Data dan informasi merupakan hal yang saling berhubungan, sama halnya komponen-komponen dan sistem. Data merupakan materi mentah yang diproses sehingga menjadi sebuah produk yang bernama informasi. Informasi merupakan data yang ditempatkan dalam konteks yang sangat berguna bagi end user.

Maka pengertian sistem informasi yakni adalah suatu kumpulan dari orang, prosedur, dan sumber daya yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi atau sebuah sistem yang menerima sumber daya data sebagai input dan memprosesnya dalam menjadi sebuah informasi sebagai output.

2.1.2. Defenisi Perancangan

Dalam (Nugraha, 2014). Perancangan adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perencanaan dan pengumpulan data untuk pengembangan sistem baru. Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sistem yaitu pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak dan basis data yang akan digunakan.

2.2. Analisis Sistem

Menurut Jogiyanto Hartono dalam Purnama (2011) menyatakan bahwa, analisis sistem (*systems analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan- kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

2.3. Java Neatbens

2.3.1. Neatbens IDE

Menurut (Safitri et al., 2021) NetBeans yaitu lingkungan aplikasi dalam berbagai bahasa, seperti Java, HTML5, PHP

dan C ++.IDE menyediakan dukungan terintegrasi untuk siklus pengembangan lengkap. IDE menyediakan dukungan komprehensif untuk teknologi JDK 8 dan peningkatan Java terbaru.

2.3.2. Konsep Java Neatbens

Dalam jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA : Jurnal Komputer dan Informatika, Menurut Dhika, Harry Isnain, Nasrulloh Tofan, Muhammad (2019), Di aplikasi Java NetBeans terdapat konsep-konsep didalamnya yang dapat memudahkan kita dalam pengerjaan suatu project.

2.4 Alat Perancangan Sistem







Menurut Syukroni (2017) *Flowchart* merupakan langkah-langkah dan urutan suatu program yang digambarkan secara grafik. Dimana pada *flowchart* ini nantinya akan mempermudah dalam penyelesaian masalah, terutama yang akan dipelajari dan dievaluasi.

Gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataanya. Gambaran ini dinyatakan dengan *symbol* yang artinya setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Keuntungan menggunakan *flowchart*, yaitu akan memudahkan kita saat melakukan

pengecekan bagian – bagian yang tertinggal dalam analisis masalah.

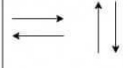





Selain itu, *Flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara program yang bekerja dalam tim suatu proyek. (Arifah Suryaningsih 2013 : 13).

Pada dasarnya simbol-simbol dalam flowchart memiliki arti yang berbeda-beda. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan dalam proses pembuatan flowchart

	Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
	Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

Gambar 1

Simbol Flowchart 1

	<p>Flow</p> <p>Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.</p>
	<p>On-Page Reference</p> <p>Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.</p>
	<p>Off-Page Reference</p> <p>Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.</p>
	<p>Terminator</p> <p>Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.</p>
	<p>Process</p> <p>Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.</p>
	<p>Decision</p> <p>Simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.</p>

Gambar 2

Simbol Flowchart 2

BAB III

PERANCANAAN SISTEM

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan di Lapangan Asrar Mamuju yang beralamatkan Jl.poros Mamuju-Mejene, Kecamatan Mamuju, Kabupaten Mamuju, Provinsi Sulawesi Barat. Sedangkan, waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November – Desember 2021.

3.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi inventaris pada Kantor Desa Mahahe ini adalah metode *waterfall*. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode *waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode *waterfall* yaitu pada pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Sistem yang dihasilkan akan berkualitas baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan

menggunakan studi pustaka dengan buku, artikel ilmiah serta artikel dari internet sebagai sumber litera.

3.3.1. Observasi

Observasi ini dilaksanakan dengan pengamatan langsung pada Lapangan Futsal Asrar Mamuju. Data ini dilakukan dengan mengamati *Stepbystep* dalam proses *Bookingan* Lapangan Futsal Asrar Mamuju.

3.3.2. Wawancara

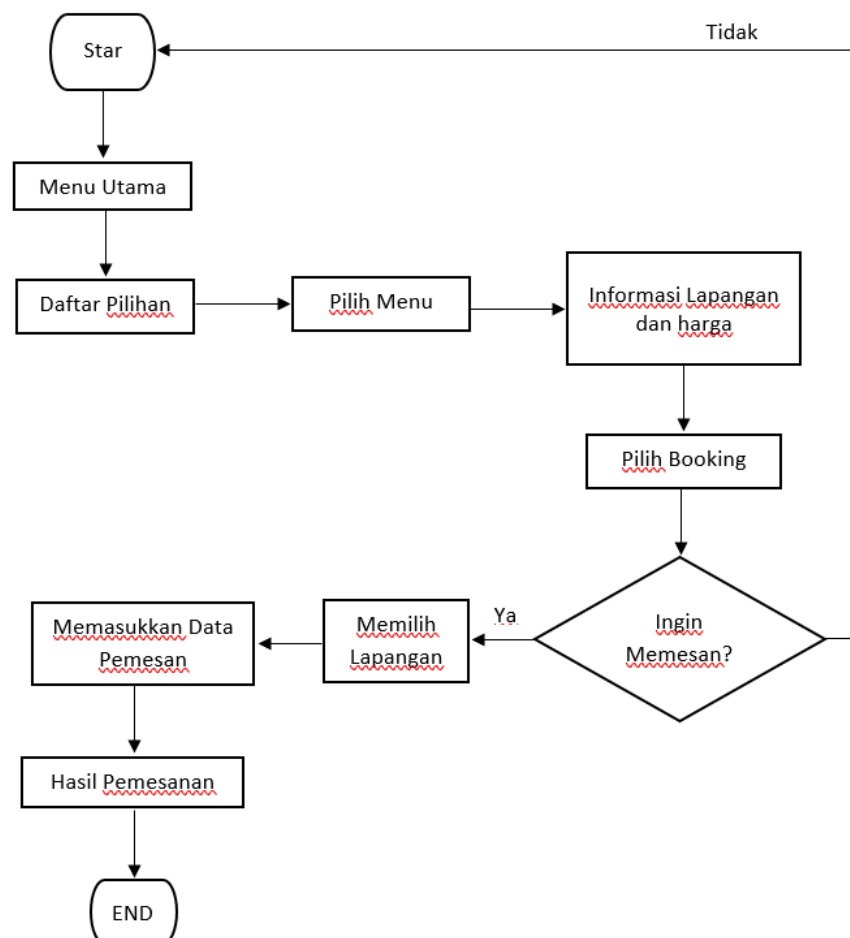
Pada metode ini penulis melakukan wawancara langsung pada *manager* Lapangan Futsal Mamuju untuk mengetahui tentang data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi *Booking* Lapangan Futsal.

3.4. Analisa Sistem Berjalan

Menganalisis system yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih luas bagaimana cara kerja system tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk diujalakan landasan usulan perancangan sistem . Adapun sistem berjalan pada Pemesanan Lapangan futsal Arar Mamuju, yaitu segala bentuk operasional pemesanan, baik dari pengumpulan data, pelayanan, dll, masih menggunakan cara manual

3.5. Rancangan Sistem yang Diusulkan

Salah satu alat Perancangan dalam merancang suatu program atau Aplikasi yaitu *Flowchart*. Alur sistem atau *flowchart* merupakan serangkaian bagian-bagian yang menggambarkan aliran program. Pada flowchart sistem ini digambar urutan prosedur dan program aplikasi pemesanan lapangan futsal.



Gambar 3

Flowchart

3.6. Instrumen Penelitian

3.6.1. Hardware

Hardware yang digunakan dalam menyusun proposal penelitian ini adalah :

1. Menggunakan komputer
2. Menggunakan Handphone bermerek Realme6

3.6.2. Software

Software yang digunakan dalam menyusun proposal penelitian ini adalah :

3. Sistem operasi Windows 10
4. Microsoft word 2013
5. Java neatbens

3.7. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian proposal yang di rencanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Jadwal Perancangan

[illegible]

BAB IV

HASIL DAN ANALISA

4.1 Hasil Penelitian

Setelah melewati perancangan sistem dan berakhir dengan pembuatan program , maka hasil yang dicapai oleh penulis adalah sebuah aplikasi Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan aplikasi Netbeans. Dari hasil pembuatan aplikasi dan coding yang telah yang dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik sesuai dengan konfigurasi yang diinginkan.

Dari hasil penelitian ini dapat diuraikan tentang cara membuat dan menjalankan program dengan menggunakan aplikasi Netbeans dengan bahasa pemrograman Java.

4.1.1 Perancangan Aplikasi

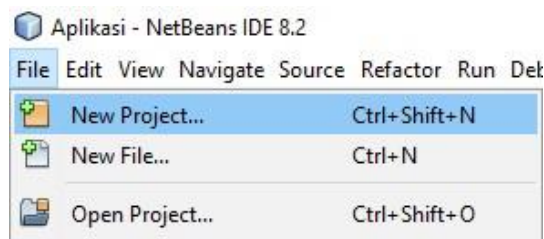
Aplikasi Pemesanan Lapangan futsal ini, didesain dengan konsep OOP (Object Oriented Programming) menggunakan Lima class yang saling berhubungan yaitu class Pemesanan Lapangan, class Lapangan, class Bookingan, class Proses, dan class Proses2.

Adapun perancangan aplikasi pada penelitian ini terbagi menjadi lima tahapan antara lain :

1. Pembuatan project

Tahapan dalam pembuatan project adalah sebagai berikut :

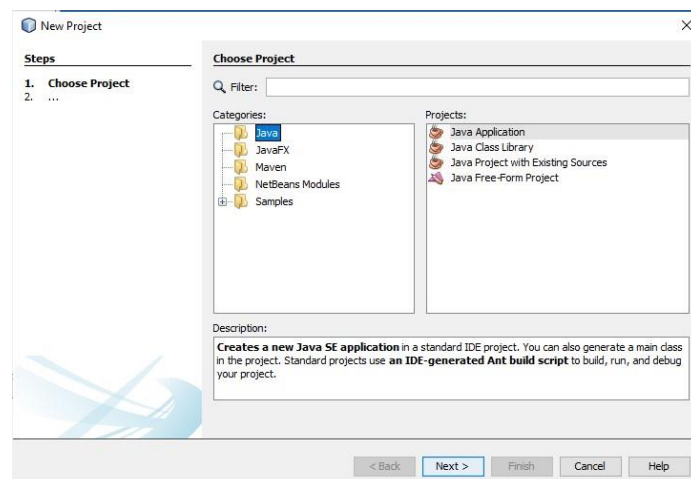
- a. Pilih menu file, kemudian pilih new project seperti gambar di berikut.



Gambar 4

Membuat Project Baru

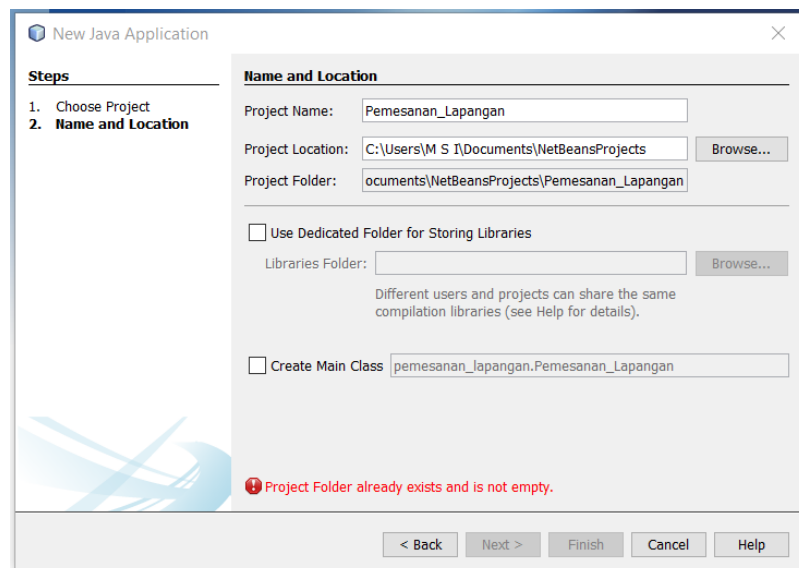
- b. Setelah tampil jendela new project, selanjutnya pilih java dan java application lalu klik next seperti gambar berikut.



Gambar 5

Memilih Project

- c. Setelah tampil jendela new java application, kemudian buat nama project lalu hilangkan tanda ceklis pada create main class, kemudian klik finish seperti gambar berikut.



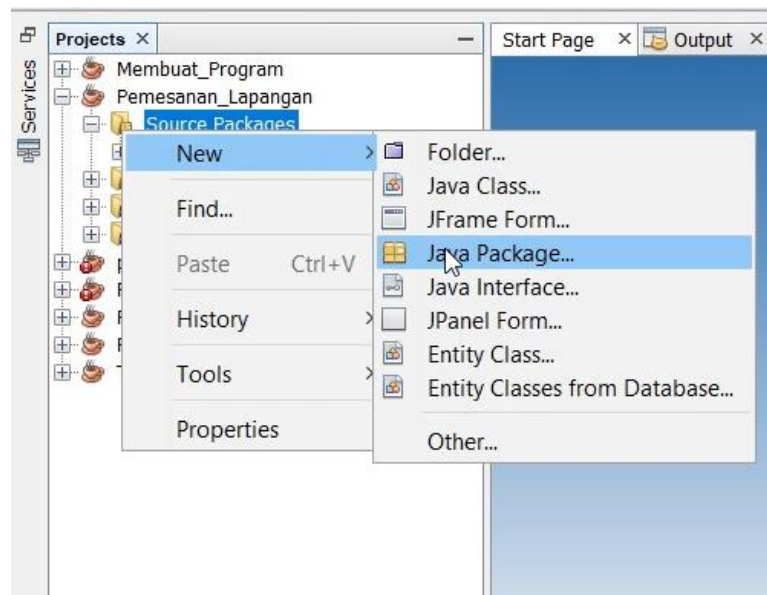
Gambar 6

Nama dan Lokasi Penyimpanan Project

2. Pembuatan package

Tahapan dalam pembuatan package pada aplikasi pengenalan budaya indonesia ini adalah sebagai berikut :

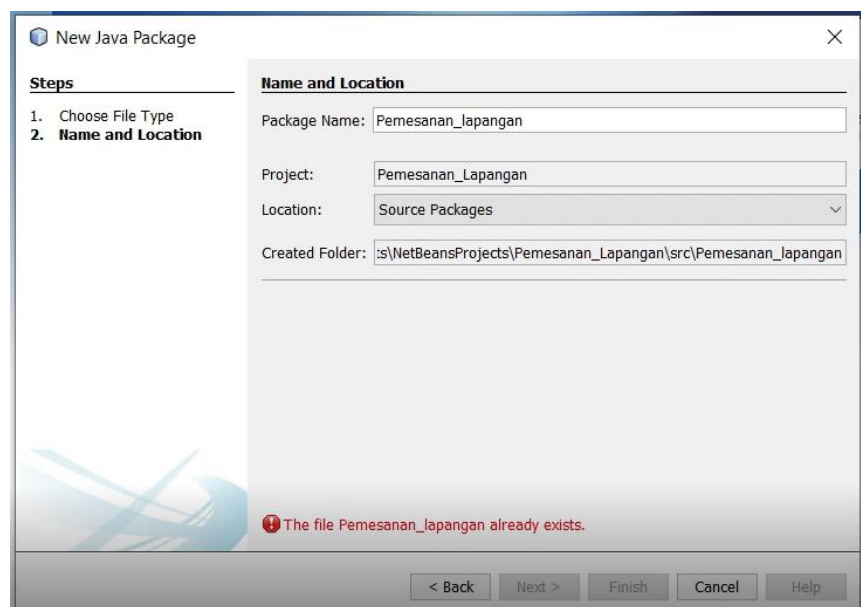
- a. Klik kanan pada source packages, lalu pilih new, kemudian pilih java package seperti gambar berikut.



Gambar 7

Membuat Package Baru

- b. Kemudian beri nama budaya_indonesia, lalu klik finish seperti gambar berikut.



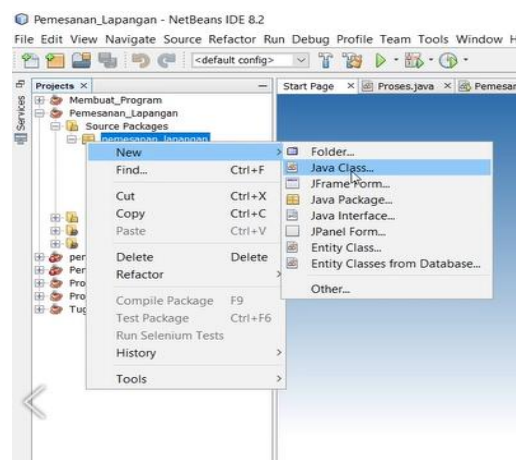
Gambar 8

Memberi Nama Package

3. Pembuatan class

Tahapan dalam pembuatan class pada aplikasi pemesanan lapangan futsal adalah sebagai berikut :

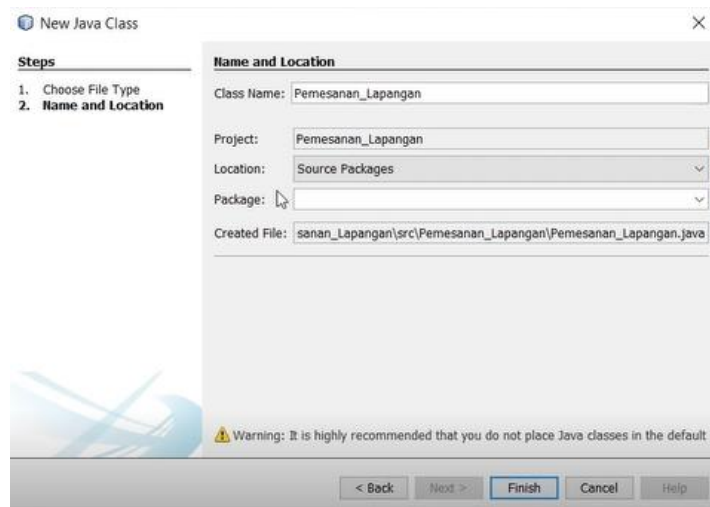
- a. Klik kanan pada source package yang sudah dibuat kemudian pilih new, lalu pilih java class seperti gambar berikut.



Gambar 9

Membuat Class

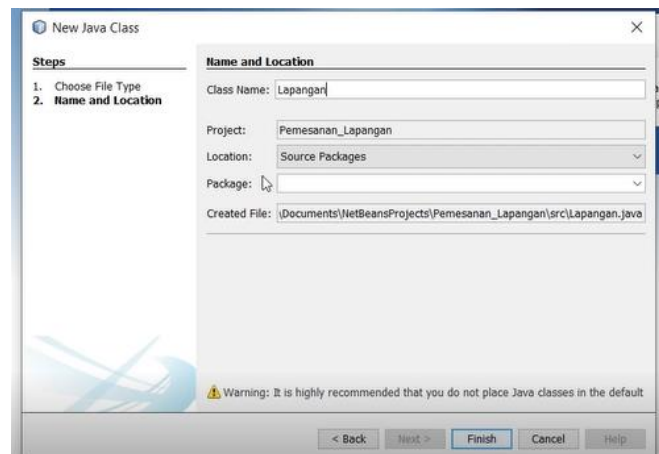
- b. Kemudian kita beri nama classnya dengan nama Pemesanan_Lapangan, lalu klik finish seperti gambar berikut.



Gambar 10

Memberi Nama Class 1

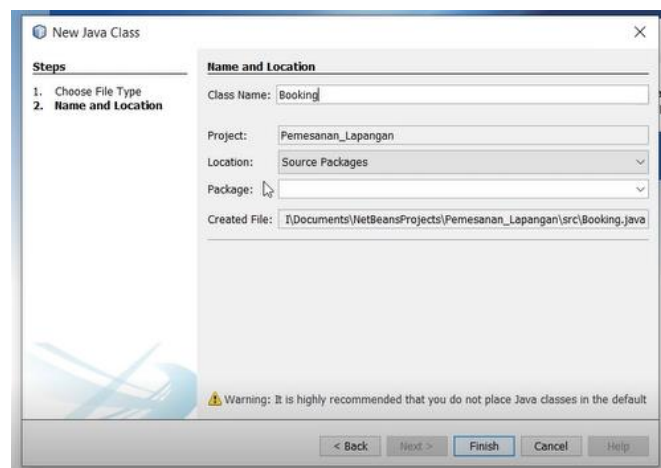
- c. Lalu buat class lagi satu dengan cara yang sama, beri nama Lapangan. Jika sudah dibuat maka akan tampil seperti gambar berikut.



Gambar 11

Beri Nama Class 2

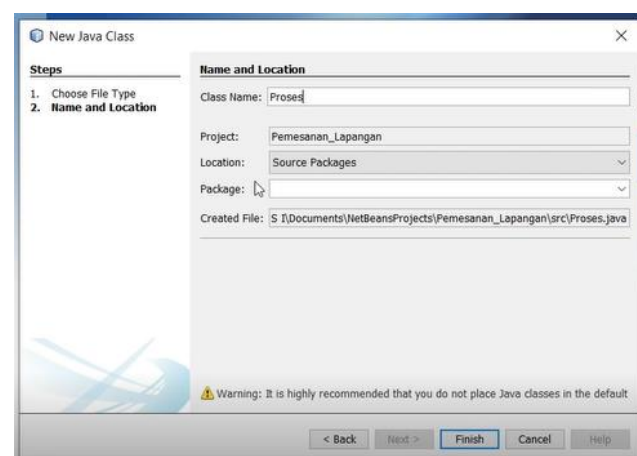
- d. Lalu buat class lagi satu dengan cara yang sama, beri nama Booking. Jika sudah dibuat maka akan tampil seperti gambar berikut.



Gambar 12

Beri Nama Class 3

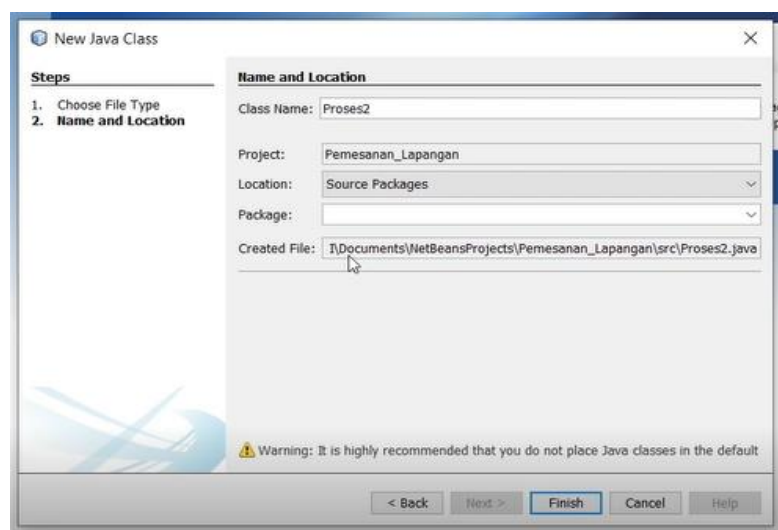
- e. Lalu buat class lagi satu dengan cara yang sama, beri nama Proses. Jika sudah dibuat maka akan tampil seperti gambar berikut.



Gambar 13

Beri Nama Class 4

- f. Lalu buat class lagi satu dengan cara yang sama, beri nama Proses2. Jika sudah dibuat maka akan tampil seperti gambar berikut.



Gambar 14

Beri Nama Class 5

4. Pemberian source code aplikasi

Adapun Source code yang digunakan pada aplikasi pemesanan lapangan futsal ini adalah sebagai berikut :

- a. Source code untuk class Lapangan_futsal adalah sebagai berikut:

```
package pemesanan_lapangan;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
```

```

import java.util.Scanner;

public class Pemesanan_Lapangan {
    public static void main(String[] args) throws IOException {
        java.util.Scanner input = new java.util.Scanner
        (System.in);
        BufferedReader dataIn = new BufferedReader(new
        InputStreamReader (System.in));
        Scanner scan = new Scanner (System.in);
        Booking boking = new Booking ();
        Lapangan arena = new Lapangan ();
        String pilih;

        for (int i = 0; i <= 10; i++) {
            System.out.println("SELAMAT DATANG DI DANIS
LAPANGAN FUTSAL ");
            System.out.println("1. HARGA LAPANGAN");
            System.out.println("2. BOOKING ");
            System.out.println("3. SELESAI");
            System.out.println(" Silahkan pilih menu
1/2...!");
            pilih = scan.nextLine();

            switch (pilih){
                case ("1"):
                    arena.Lapangan();
                    break;

                case ("2"):
                    boking.Booking();
                    break;

                case ("3"):

                    {System.exit(0);
                    break;

                    }
            }
        }
    }
}

```

b. Source code untuk class Lapangan adalah sebagai berikut:

```

package pemesanan_lapangan;

public class Lapangan {
    void Lapangan () {
        System.out.println("");
        System.out.println("");
    }
}

```

```

        System.out.println("|          LAPANGAN FUTSAL
|");
        System.out.println("|          DANIS BOLA BERKAH
|");
        System.out.println("|          Jl. Martadinata
No.38          |");

System.out.println("|=====
|");

        System.out.println("|  LAPANGAN 1 KARPET VINYL
150rb/Jam      |");
        System.out.println("|  LAPANGAN 2 KARPET RUMPUT
100rb/Jam      |");
        System.out.println("");
        System.out.println("");
    }
}

```

c. Source code untuk class Booking adalah sebagai berikut:

```

package pemesanan_lapangan;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.util.Scanner;

public class Booking {
    void Booking () throws IOException{
        java.util.Scanner input = new java.util.Scanner
(System.in);
        BufferedReader dataIn = new BufferedReader(new
InputStreamReader (System.in));
        Scanner scan = new Scanner (System.in);
        Proses jml =new Proses ();
        Proses2 jum12 = new Proses2 ();
        String pilih;
        String Pemesan;
        String Tim;
        String Time;
        String NomorHp;
        String JenisLapangan;
        String tgl;
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {
            System.out.println(" PILIH LAPANGAN ");
            System.out.println("1. LAPANGAN 1 KARPET VINYL
");
            System.out.println("2. LAPANGAN 2 KARPET BULU
");
            System.out.println("3. SELESAI");
            System.out.println(" Silahkan pilih menu
1/2...!");
            pilih = scan.nextLine();

```

```

switch (pilih){
    case ("1"):
        System.out.println("Nama Pemesan");
        Pemesan=input.nextLine();
        System.out.println("Nama Tim");
        Tim=input.nextLine();
        System.out.println("Nomor telpon");
        NomorHp=input.nextLine();
        System.out.println("Hari/Tanggal");
        tgl=input.nextLine();
        System.out.println("Waktu Main");
        Time=input.nextLine();
        System.out.println("Durasi");
        String s = dataIn.readLine();
        jml.setLama(Integer.parseInt(s));

        System.out.println("");
        System.out.println("");
        System.out.println("|                LAPANGAN FUTSAL
|");
        System.out.println("|                DANIS BOLA BERKAH
|");
        System.out.println("|                Jl. Martadinata
No.38                |");

System.out.println("|=====
|=|");
        System.out.println("| Kasir                : Asrar
|");
        System.out.println("| Kode Pembayaran   : 027878
|");

System.out.println("|=====
|=|");
        System.out.println("        Nama Pemesan   : " +
Pemesan);
        System.out.println("        Nama Tim       : " +
Tim);
        System.out.println("        Nomor Telepone : " +
NomorHp);
        System.out.println("        Waktu Main    : " +
tgl);
        System.out.println("        Waktu Main    : " +
Time + " Wita");
        System.out.println("        Durasi        : " + s
+ " Jam");
        System.out.println("        Jenis Lapangan :
Lp1 (KARPET VINYL) " );
        System.out.println("        Biaya         :
RP.150000" );
        System.out.println("");

```

```

                System.out.println("                Total Rp." +
jml.hitungTotal());
                System.out.println("");

System.out.println("|=====
=");
                System.out.println("|                TERIMAKASIH SELAMAT
BERMAIN                |");
                System.out.println("|=====LAYANAN
KONSUMEN=====|");
                System.out.println("|                SMS 0823326262 Call
002 143                |");

System.out.println("|=====
=");
                System.out.println("");
                System.out.println("");
                break;

                case ("2"):
                System.out.println("Nama Pemesan");
                Pemesan=input.nextLine();
                System.out.println("Nama Tim");
                Tim=input.nextLine();
                System.out.println("Nomor telpon");
                NomorHp=input.nextLine();
                System.out.println("Hari/Tanggal");
                tgl=input.nextLine();
                System.out.println("Waktu Main");
                Time=input.nextLine();
                System.out.println("Durasi");
                String a = dataIn.readLine();
                juml2.setLama(Integer.parseInt(a));

                System.out.println("");
                System.out.println("");
                System.out.println("|                LAPANGAN FUTSAL
|");
                System.out.println("|                DANIS BOLA BERKAH
|");
                System.out.println("|                Jl. Martadinata
No.38                |");

System.out.println("|=====
=");
                System.out.println("| Kasir                : Asrar
|");
                System.out.println("| Kode Pembayaran : 027878
|");

System.out.println("|=====
=");

```



```

        System.out.println("        Nama Pemesan      : " +
Pemesan);
        System.out.println("        Nama Tim         : " +
Tim);
        System.out.println("        Nomor Telepone  : " +
NomorHp);
        System.out.println("        Waktu Main     : " +
tgl);
        System.out.println("        Waktu Main     : " +
Time +" Wita");
        System.out.println("        Durasi          : " + a
+" Jam");
        System.out.println("        Jenis Lapangan :
Lp2 (KARPET RUMPUT) " );
        System.out.println("        Biaya           :
RP.100.000" );
        System.out.println("");
        System.out.println("                        Total Rp." +
jum12.hitungTotal());
        System.out.println("");

System.out.println("=====
=");
        System.out.println("        TERIMAKASIH SELAMAT
BERMAIN      ");
        System.out.println("=====LAYANAN
KONSUMEN=====");
        System.out.println("        SMS 0823326262  Call
002 143      ");

System.out.println("=====
=");
        System.out.println("");
        System.out.println("");
        break;

        case ("3"):

        {System.exit(0);
        break;

        }
    }
}
}

```

d. Source code untuk class Proses adalah sebagai berikut:

```

package package pemesanan_lapangan;

public class Proses {

    private int Lama ;

```

```

        public void setLama (int lama)
        {
            this.Lama=lama;
        }

        public int getLama ()
        {
            return Lama;
        }

        public double hitungTotal ()
        {
            double Total;
            Total= (150000 * Lama);
            return Total;
        }
    }

```

e. Source code untuk class Proses2 adalah sebagai berikut:

```

package pemesanan_lapangan;

public class Proses2 {
    private int Lama ;

    public void setLama (int lama)
    {
        this.Lama=lama;
    }

    public int getLama ()
    {
        return Lama;
    }

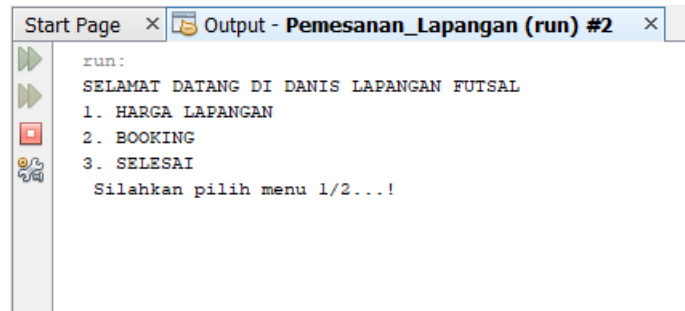
    f.    public double hitungTotal()

    {
        double Total;
        Total= (100000 * Lama);
        return Total;
    }
}

```

5. Output Program

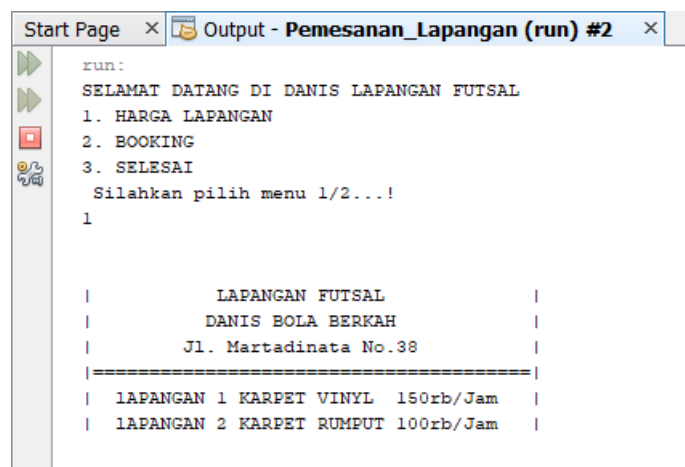
Berikut adalah gambar pada program yang telah dijalankan/dieksekusi.



```
Start Page x Output - Pemesanan_Lapangan (run) #2 x
run:
SELAMAT DATANG DI DANIS LAPANGAN FUTSAL
1. HARGA LAPANGAN
2. BOOKING
3. SELESAI
Silahkan pilih menu 1/2...!
```

Gambar 15

Output Program Pemesanan_Lapangan



```
Start Page x Output - Pemesanan_Lapangan (run) #2 x
run:
SELAMAT DATANG DI DANIS LAPANGAN FUTSAL
1. HARGA LAPANGAN
2. BOOKING
3. SELESAI
Silahkan pilih menu 1/2...!
1

|          LAPANGAN FUTSAL          |
|      DANIS BOLA BERKAH      |
|      Jl. Martadinata No.38      |
|=====|
| LAPANGAN 1 KARPET VINYL  150rb/Jam |
| LAPANGAN 2 KARPET RUMPUT 100rb/Jam |
```

Gambar 16

Output Program Harga Lapangan

```

SELAMAT DATANG DI DANIS LAPANGAN FUTSAL
1. HARGA LAPANGAN
2. BOOKING
3. SELESAI
  Silahkan pilih menu 1/2...!
2
  PILIH LAPANGAN
1. LAPANGAN 1 KARPET VINYL
2. LAPANGAN 2 KARPET BULU
3. SELESAI
  Silahkan pilih menu 1/2...!

```

Gambar 17

Output Program Bookingan

```

PILIH LAPANGAN
1. LAPANGAN 1 KARPET VINYL
2. LAPANGAN 2 KARPET BULU
3. SELESAI
  Silahkan pilih menu 1/2...!
1
Nama Pemesan
Asrar
Nama Tim
Tisi FC
Nomor telpon
08533224477
Hari/Tanggal
Senin, 10 Maret 2022
Waktu Main
09:00
Durasi
4

|          LAPANGAN FUTSAL          |
|      DANIS BOLA BERKAH            |
|      Jl. Martadinata No.38        |
|=====|
| Kasir       : Asrar               |
| Kode Pembayaran : 027878         |
|=====|
|
| Nama Pemesan   : Asrar
| Nama Tim       : Tisi FC
| Nomor Telepone  : 08533224477
| Waktu Main     : Senin, 10 Maret 2022
| Waktu Main     : 09:00 Wita
| Durasi         : 4 Jam
| Jenis Lapangan : Lpl(KARPET VINYL)
| Biaya          : RP.150000
|
| Total Rp.600000.0
|
|=====|
|      TERIMAKASIH SELAMAT BERMAIN  |
|=====LAYANAN KONSUMEN=====|
|      SMS 0823326262  Call 002 143  |
|=====|

```

Gambar 18

Output Program Lapangan 1 Karpet Vinyl

```

-
PILIH LAPANGAN
1. LAPANGAN 1 KARPET VINYL
2. LAPANGAN 2 KARPET BULU
3. SELESAI
Silahkan pilih menu 1/2...!
2
Nama Pemesan
Bambang
Nama Tim
Tisi Fc
Nomor telpon
085399955444
Hari/Tanggal
Minggu, 17 Agustus 2022
Waktu Main
20:00
Durasi
2

|          LAPANGAN FUTSAL          |
|      DANIS BOLA BERKAH            |
|      Jl. Martadinata No.38        |
|=====|
| Kasir          : Asrar            |
| Kode Pembayaran : 027878          |
|=====|
| Nama Pemesan   : Bambang          |
| Nama Tim       : Tisi Fc          |
| Nomor Telepone : 085399955444     |
| Waktu Main     : Minggu, 17 Agustus 2022 |
| Waktu Main     : 20:00 Wita       |
| Durasi         : 2 Jam             |
| Jenis Lapangan : Lp2 (KARPET RUMPUT) |
| Biaya          : RP.100.000       |
|
|          Total Rp.200000.0        |
|
|=====|
|      TERIMAKASIH SELAMAT BERMAIN  |
|=====LAYANAN KONSUMEN=====|
|      SMS 0823326262 Call 002 143  |
|=====|

```

Gambar 19

Output Program Lapangan 2 Karpet Bulu

```

PILIH LAPANGAN
1. LAPANGAN 1 KARPET VINYL
2. LAPANGAN 2 KARPET BULU
3. SELESAI
Silahkan pilih menu 1/2...!
3
BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 minutes 27 seconds)

```

Gambar 20

Output Program Selesai

4.1.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat atau tidak. Aplikasi diuji dengan menggunakan perintah run untuk menjalankan program pada netbeans, adapun tahapan pengujian adalah sebagai berikut :

1. Klik kanan pada class Pemesanan_Lapangan, lalu pilih run file seperti gambar berikut.
2. Maka akan tampil sebuah Menu seperti gambar berikut.
3. Kemudian kita bisa ketikkan nomor 1, maka akan tampil Harga Lapangan tersebut, seperti pada gambar berikut.
4. Kemudian kita bisa ketikkan nomor 2, maka akan Tampil menu lapangan yang akan kita pilih, seperti pada gambar berikut.
5. Kemudian kita bisa ketikkan nomor 1 untuk memilih jenis lapangan 1 , Maka akan diarahkan untuk mengisi data Pemesan lalu akan tampil hasil pesanan, seperti pada gambar berikut.
6. Kemudian kita bisa ketikkan nomor 2 untuk memilih jenis lapangan 2 , Maka akan diarahkan untuk mengisi data Pemesan lalu akan tampil hasil pesanan, seperti pada gambar berikut.

7. Kemudian kita ketikkan nomor 3 untuk memberhentikan pemesanan yang berulang, seperti pada gambar berikut.

4.2 ANALISA PERANCANGAN

Adapun analisis perancangan pada aplikasi Pemesana lapangan futsal ini yaitu sebagai berikut :

1. Sistem akan menampilkan Menu Harga lapangan, Bookingan dan Selesai.
2. Kita dapat memilih salah satu dari menu yang ada, seperti Harga lapangan untuk mengecek harga, Bookingan untuk memesan Lapangan, dan selesai untuk memberhentikan proses.
3. Maka sistem akan menampilkan Hasil Pemesanan.

4.3 HASIL IMPLEMENTASI

Berdasarkan hasil pengujian program dari aplikasi pemesanan lapangan futsal yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa pemesanan lapangan futsal dapat berjalan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan yaitu aplikasi pemesanan lapangan futsal ini mempermudah pemilik usaha untuk memperoleh informasi jadwal lapangan futsal yang ada di Lapangan “Asrar”, dan dengan adanya aplikasi ini dengan konsep OOP kiranya dapat serta membantu pemilik lapangan futsal dalam melakukan pengelolaan jadwal lapangan dan transaksi.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dikemukakan sehubungan dengan sistem baru yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini perlu memperbaiki tampilan design agar lebih menarik dan dapat menambahkan fitur-fitur lain sesuai kebutuhan objek.
2. Agar perangkat lunak yang telah dirancang dapat dipelihara dengan baik dan kiranya dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugraha, F. (2014). Analisa dan perancangan sistem informasi perpustakaan. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan ITP*, 3(1), 102–109.
- Purnama, B. E. (2011). *Microsoft Word - 02 Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pasien.doc*. 3(4), 10–17.
- Safitri, F., Falgenti, K., & Hapsari, A. T. (2021). Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Menggunakan Java Netbeans. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 11(2), 32. <https://doi.org/10.24853/justit.11.2.32-40>