

PROPOSAL TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BULU
TANGKIS UNTUK GEDUNG OLAHRAGA CAKRA ARENA
PONTIANAK**



OLEH:

**RAHMAN
3201916044**

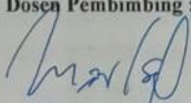
**PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK**

2022

HALAMAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BULU
TANGKIS UNTUK GEDUNG OLAHRAGA CAKRA ARENA
PONTIANAK

Proposal Tugas Akhir
Program Studi D-III Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro

Oleh:
RAHMAN
3201916044

Dosen Pembimbing :

H. Irawan Suharto, S.T., M.T.
NIP. 197103111998021001

Telah dipertahakankan di depan penguji pada tanggal 29 Maret 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai Proposal Tugas Akhir.

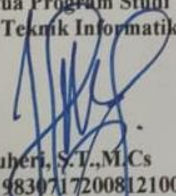
Dosen Penguji:

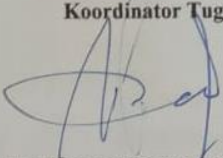

Penguji I
Yasir Arafat, S.ST., M.T.
NIP. 197203041995011001


Penguji II
Sarah Bibi, S.ST., M.Pd
NIP. 198806042019092001



Mengetahui :

Ketua Program Studi
D-III Teknik Informatika

Suheri, S.T., M.Cs
NIP. 198307172008121005

Koordinator Tugas Akhir

Muhammad Diponegoro, S.Kom, M.Cs
NIP. 198702082019031005

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahman

NIM : 3201916044

Jurusan / Program Studi : T.Elektro / T.Informatika

Judul Proposal : Rancang Bangun Website Penyewaan Lapangan
Bulu Tangkis Untuk Gedung Olahraga Cakra Arena
Pontianak

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penulisan proposal Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah proposal maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari proposal Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Pontianak.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pontianak, 29 Maret 2022

Yang membuat pernyataan,

Materai
6000

RAHMAN

3201916044

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------|----|
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| 1. Judul..... | 1 |
| 2. Latar Belakang..... | 1 |
| 3. Perumusan Masalah | 2 |
| 4. Batasan Masalah | 2 |
| 5. Tujuan..... | 2 |
| 6. Manfaat | 3 |
| 7. Metodologi Penelitian..... | 3 |
| 8. Landasan Teori | 5 |
| 9. Rancangan Sistem | 9 |
| 10.Jadwal Kegiatan | 24 |
| Daftar Pustaka | 25 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Alur Metode <i>Waterfall</i> | 4 |
| Gambar 2 <i>UseCase Website</i> | 9 |
| Gambar 3 Peta Situs <i>Front End</i> | 10 |
| Gambar 4 Peta Situs <i>Back End</i> | 11 |
| Gambar 5 Rancangan <i>Home Page Website</i> | 12 |
| Gambar 6 Rancangan Halaman Profil..... | 12 |
| Gambar 7 Rancangan Detail Laporan | 13 |
| Gambar 8 Rancangan Halaman Lihat Jadwal Kosong..... | 14 |
| Gambar 9 Rancangan Form Melakukan Pemesanan | 15 |
| Gambar 10 Rancangan Halaman Pembayaran | 16 |
| Gambar 11 Rancangan Pilihan Metode Pembayaran | 17 |
| Gambar 12 Rancangan Halaman Tampilan Pesanan Setelah Pembayaran..... | 18 |
| Gambar 13 Rancangan Halaman <i>Login Member</i> | 19 |
| Gambar 14 Rancangan Halaman <i>Register Member</i> | 20 |
| Gambar 15 Rancangan halaman <i>Login Admin</i> | 21 |
| Gambar 16 Rancangan halaman data <i>member</i> | 21 |
| Gambar 17 Rancangan Halaman Data Lapangan | 22 |
| Gambar 18 Rancangan Halaman Data Pemesanan Yang Masuk..... | 23 |

1. Judul

Rancang Bangun Website Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Untuk Gedung Olahraga Cakra Arena Pontianak

2. Latar Belakang

Badminton adalah salah satu jenis permainan dengan menggunakan raket dan juga menggunakan bola yang disebut shuttlecock. Permainan ini cukup digemari di Indonesia maupun dunia. Permainan ini di mainkan oleh dua orang atau dua pasangan yang saling bersaing untuk menjatuhkan bola kelapangan lawai sampai skor 21.

Dikarenakan sangat digemarinya olahraga ini banyak orang yang membuat jasa penyewaan lapangan badminton. Sehingga banyak masyarakat yang membandingkan satu lapangan dengan lapangan yang lainnya baik dari segi fasilitas, pelayanan, harga maupun lokasi.

GOR Cakra Arena adalah gedung yang telah berdiri sejak 2017 dan memiliki 4 buah lapangan didalam gedung olahraganya yang buka dari pagi jam 6 pagi sampai jam 12 malam dan beralamatkan di Gg. Karya Baru 6 No.34, Parit Tokaya, Kec. Pontianak, Kalimantan Barat, dalam menyampaikan jadwal kosong kepada calon penyewa selama ini GOR Cakra Arena menggunakan informasi manual yang dimana informasi disampaikan ketika calon penyewa bertanya melalui kontak whatsapp kemudian pihak pengurus melihat catatan jadwal kosong dijam berapa yang masih kosong. Hal ini tentu kurang efisien baik untuk admin gedung maupun untuk penyewa yang mana harus mempunyai nomor whatsapp dari pengurus gedung Cakra Arena.

Selain dalam menyampaikan informasi lapangan yang kurang baik dalam wawancara dengan pemilik atau pengurus gedung Cakra Arena beliau juga berkata tidak jarang orang melakukan pemesanan tetapi tidak datang untuk bermain yang tentu akan mengganggu jadwal kosong yang dimana tidak menutup kemungkinan ada orang lain yang ingin benar benar main pada jadwal tersebut sedangkan yang memesan lebih dahulu tidak jadi datang untuk bermain kelapangan dengan berbagai alasan.

orang lakukan yaitu orang melakukan pemesanan palsu kepada jasa penyewaan lapangan badminton yang mana melakukan pemesanan lapangan tetapi tidak datang bermain dan membayar biaya sewa lapangan yang telah dipesan.

Maka diperlukan suatu aplikasi berbasis web yang bisa memberi informasi kepada calon penyewa lapangan tentang harga, lokasi, keadaan GOR dan lapangan, Jadwal kosong dari lapangan yang belum dipesan orang lain, pemesanan lapangan, serta pembayaran penuh biaya sewa atau uang muka yang bisa langsung dilakukan pada website penyewaan lapangan badminton GOR Cakra Arena Pontianak dengan cara memberikan bukti telah melakukan transfer pada website tersebut nantinya.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil penetapan masalah yaitu bagaimana cara membuat website penyewaan lapangan bulu tangkis untuk GOR Cakra Arena Pontianak.

4. Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut :

- a) Website ini merupakan website yang berisi informasi jadwal lapangan kosong yang akan dipilih penyewa dan memesan jadwal kosong tersebut
- b) Text editor yang digunakan adalah Visual Studio Code.
- c) Sistem Database dibuat dengan menggunakan MySQL
- d) Pengguna ditujukan kepada semua pelanggan tetap dan tidak tetap dari GOR Cakra Arena Pontianak.
- e) Pembayaran melalui website hanya via transfer Bank yang mana hal tersebut merupakan permintaan dari pihak GOR Cakra Arena.

5. Tujuan

Memudahkan Pihak pengurus lapangan atau admin dalam menyajikan informasi kepada publik atau calon penyewa lapangan tentang jam kosong, lokasi serta memproses pembayaran yg dilakukan oleh penyewa serta memudahkan penyewa dalam mengetahui informasi jam kosong, lokasi lapangan, jam kosong

lapangan serta melakukan pembayaran langsung atau mengirim bukti transfer langsung dari website ini.

6. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan tugas akhir ini adalah :

6.1 Bagi Penulis

Diharapkan dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuan teknologi terutama yang berhubungan dengan teknologi informasi dalam membangun website.

6.2 Bagi Politeknik Negeri Pontianak

Sebagai sarana Pengenalan dan tambahan informasi serta referensi bagi mahasiswa lain yang akan membuat dan mengembangkan tema sejenis dan juga menambah kepustakaan di Politeknik Negeri Pontianak.

6.3 Bagi GOR Cakra Arena Pontianak

Memudahkan pengurus atau admin lapangan dan calon penyewa dalam menyampaikan dan mendapatkan informasi tentang lapangan yang ada di GOR Cakra Arena Podan jadwal kosong yang tersedia serta dalam pembayaran dan pemesanan lapangan dari website.

7. Metodologi Penelitian

8.1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan Proposal Pengajuan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

a) Metode Literatur

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan data-data yang di perlukan agar dapat di jadikan suatu landasan dalam melakukan perancangan dan pembangunan *website* penyewaan lapangan badminton untuk GOR AMP Pontianak. Pengumpulan data dilakukan dengan mempergunakan buku-buku, jurnal-jurnal, laporan Tugas Akhir sebelumnya serta berupa *e-book* (*Electronic Book*), dan informasi di berbagai situs web yang terdapat di internet.

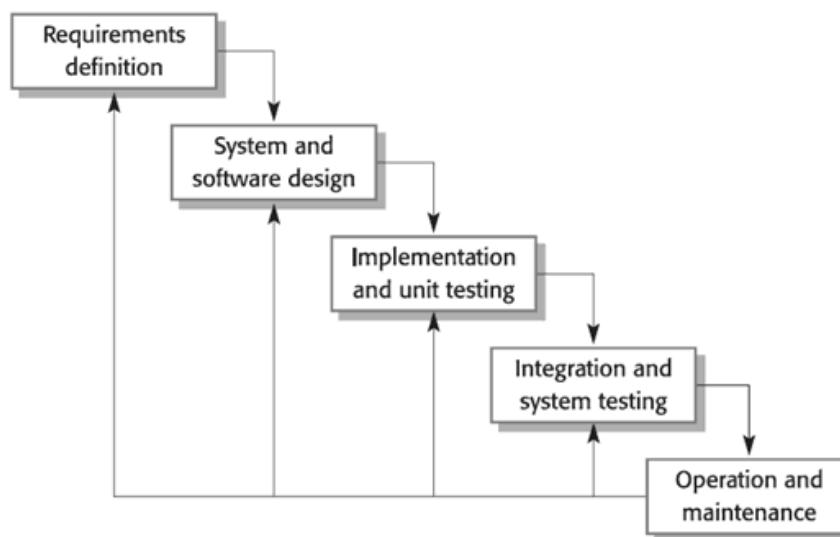
b) Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dibutuhkan melalui wawancara langsung dengan pengurus GOR Arif Muda Perkasa (AMP) Pontianak.

8.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Teknik pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* menurut Ian Sommerville (2011, p30), metode *Waterfall* memiliki tahapan utama dari *Waterfall* model yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat 5 (lima) tahapan pada metode *Waterfall*, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance*. Alasan menggunakan metode waterfall adalah karena metode ini tahapan dan juga urutan yang dilakukan berurutan dan berkelanjutan serta semua kebutuhan sudah dipahami dengan baik diawal pengembangan. [1]

Gambar dari metode *Waterfall* terdapat di Gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode *Waterfall* [1]

Berikut tahapan-tahapan dalam metode Waterfall :

a) *Requirements Definition* (Definisi Kebutuhan)

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b) *System and Software Design* (Desain Sistem dan Perangkat Lunak)

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan penulisan kode program. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilan programnya.

c) *Implementation and Unit Testing* (Penulisan Kode Program dan *Testing Unit*)

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d) *Integration and System Testing* (Pengujian Program)

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan ke efektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian akan dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi agar lebih baik.

e) *Operation and Maintenance* (Penerapan Program dan Pemeliharaan).

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

8. Landasan Teori

8.1 Tinjauan Pustaka

Beberapa referensi yang dijadikan perbandingan pada penelitian kali ini yaitu

Referensi Pertama yaitu Proposal Tugas Akhir Mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Pyang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA BTN RENTAL MOBIL PONTIANAK” yang dibuat oleh Ahmad Burhanafi agar pemesanan

rental mobil tidak hanya dengan cara manual tetapi juga dengan cara komputerisasi dengan menggunakan website rental mobil agar calon pemesan mobil tidak terbatas hanya dari dalam daerah terdekat tetapi meluas keberbagai wilayah serta untuk meningkatkan pemasaran dan promosi penyewaan lewat jaringan internet yang berarti akan dapat menjangkau lebih banyak konsumen secara optimal.

Referensi Kedua yaitu jurnal Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEBSITE PADA ALFI REZEKI MOBIL MEDAN” yang dibuat oleh Nisa Aprilia Hermanto, Program Studi D-3 Teknik Informatika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara Medan tahun 2018 yang mengubah transaksi dilakukan secara system manual dengan tatap muka kemudian menjadikannya system komputerisasi dalam bentuk website untuk meningkatkan kinerja pengolahan data penyewaan mobil secara cepat, efisien dan efektif bagi administrator maupun konsumen pada saat melakukan aktivitas bertransaksi.

8.2 Dasar Teori

8.2.1 PHP [2]

PHP adalah “akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasiskan source code-source code (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi source code HTML”. Source code PHP mempunyai ciri – ciri khusus, yaitu:

- a) Hanya dapat dijalankan menggunakan web server, misal : Apache
- b) Source code PHP diletakkan dan dijalankan di web server
- c) Source code PHP dapat digunakan untuk mengakses database, seperti: MySQL, PostgreSQL, Oracle, dan lain-lain
- d) Merupakan software yang bersifat open source
- e) Gratis untuk di-download dan digunakan

8.2.2 XAMPP [3]

XAMPP adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari MySQL database, Apache HTTP Server dan penerjemah bahasa yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini merupakan web server yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

8.1.3. MySQL [4]

MySQL adalah “sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language)”. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware. MySQL yang biasa kita gunakan adalah MySQL FreeSoftware yang berada dibawah Lisensi GNU / GPL (General Public License).

MySQL merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha secara gratis. Database MySQL merupakan software database yang berbentuk database relasional atau dalam bahasa basis data sering disebut dengan Relation Database Management System (RDBMS) yang menggunakan suatu bahasa permintaan bernama SQL. MySQL adalah sebuah program database, sedangkan SQL adalah bahasa perintah (Query) dalam program MySQL

8.1.4 Framework Laravel [5]

Laravel adalah satu-satunya framework yang membantu Anda untuk memaksimalkan penggunaan PHP di dalam proses pengembangan website. PHP menjadi bahasa pemrograman yang sangat dinamis, tapi semenjak adanya Laravel, dia menjadi lebih powerful, cepat, aman, dan simpel. Laravel diluncurkan sejak tahun 2011 dan mengalami pertumbuhan yang cukup eksponensial. Di tahun 2015, Laravel adalah framework yang paling banyak mendapatkan bintang di Github. Sekarang framework ini menjadi salah satu yang populer di dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Laravel fokus di bagian end-user, yang berarti fokus pada kejelasan

dan kesederhanaan, baik penulisan maupun tampilan, serta menghasilkan fungsionalitas aplikasi web yang bekerja sebagaimana mestinya.

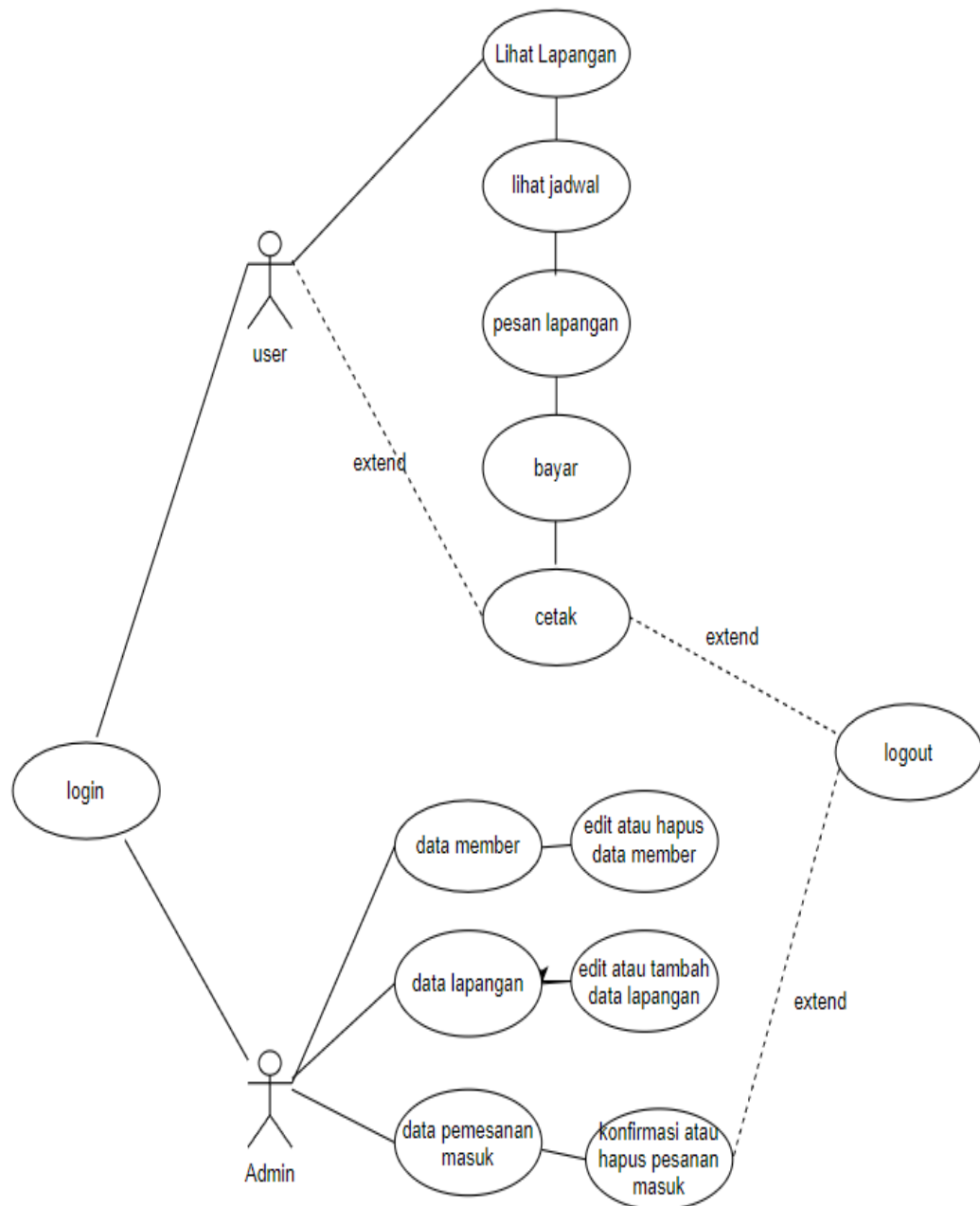
8.1.4.1 Konsep MVC

Model-view-Controller atau MVC adalah sebuah metode yang berguna untuk pengembangan aplikasi yang memisahkan data (model) dari tampilan *Frontend* (*view*) dan *logic* dari aplikasi (*Controller*).

- 1) Model, *model* mewakili struktur data. *Model* berisi fungsi-fungsi Untuk proses query atau manipulasi data ke/dari *database*.
- 2) View, view adalah bagian yang mengatur tampilan sebuah web, seperti HTML, CSS dan JS dan data yang bersifat client.
- 3) Controller berisi perintah-perintah logika dari sebuah web. Menjembatani komunikasi antara Model dan View

9. Rancangan Sistem

9.1. UseCase Diagram

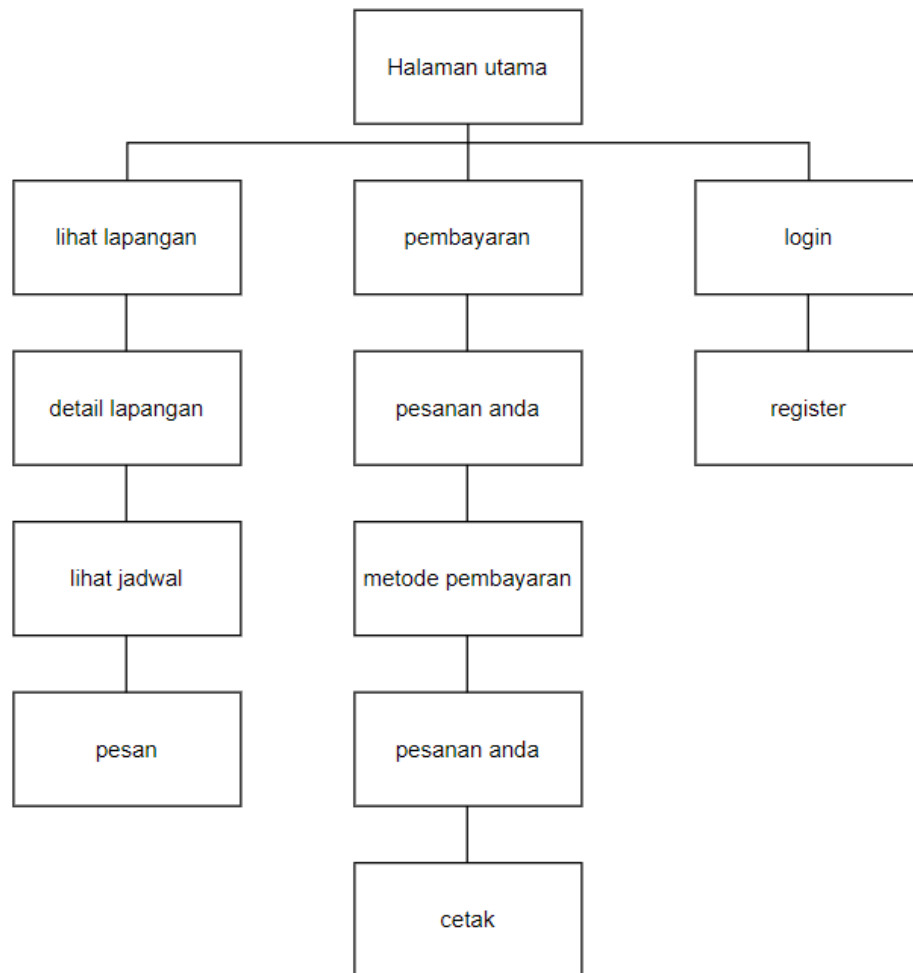


Gambar 2 UseCase Website

9.2 Perancangan Struktur Menu Website

9.2.1 Peta Situs Front End

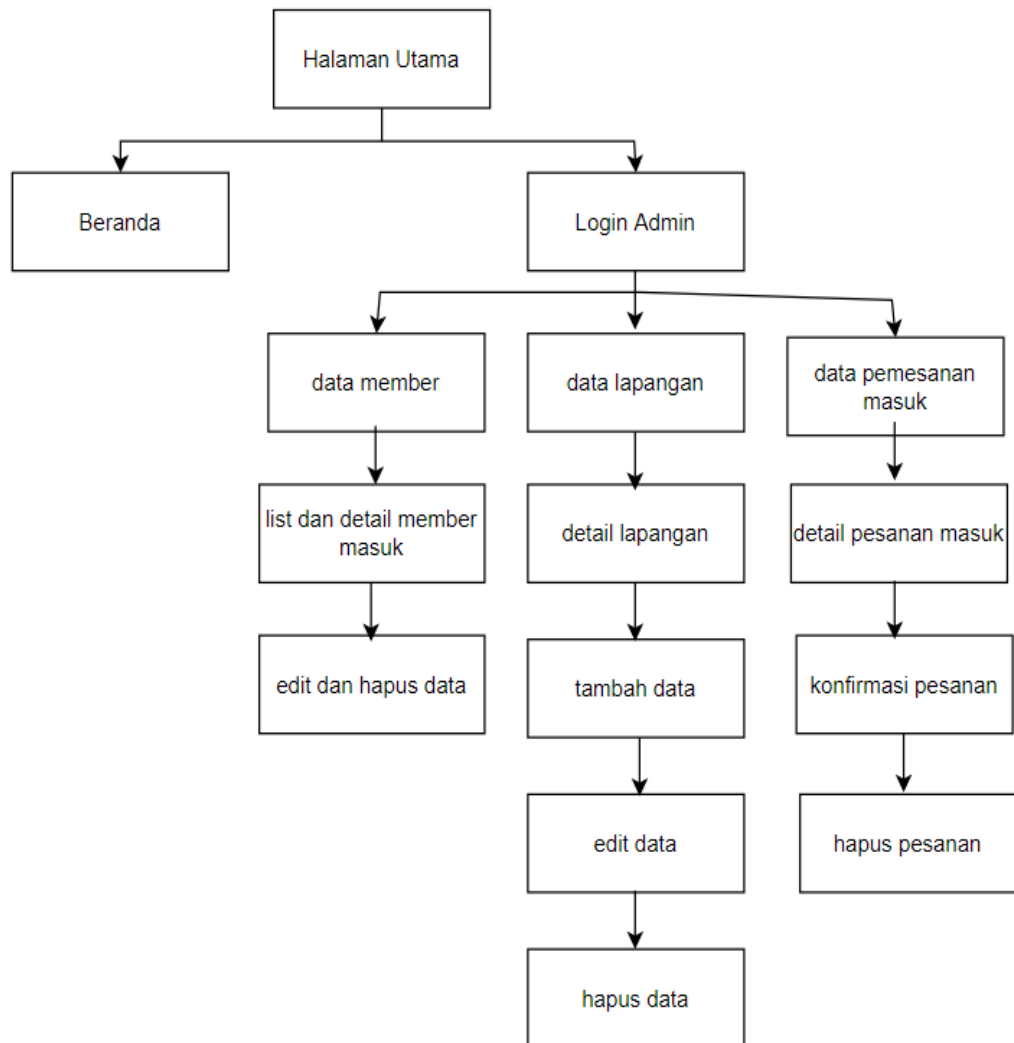
Adapun Peta Situs Front End Website Penyewaan Lapangan Badminton GOR AMP Pontianak dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Peta Situs *Front End*

9.2.2 Peta Situs *Back End*

Adapun Peta Situs *Back End Website* Penyewaan Lapangan Badminton GOR AMP Pontianak dapat dilihat pada Gambar 4.

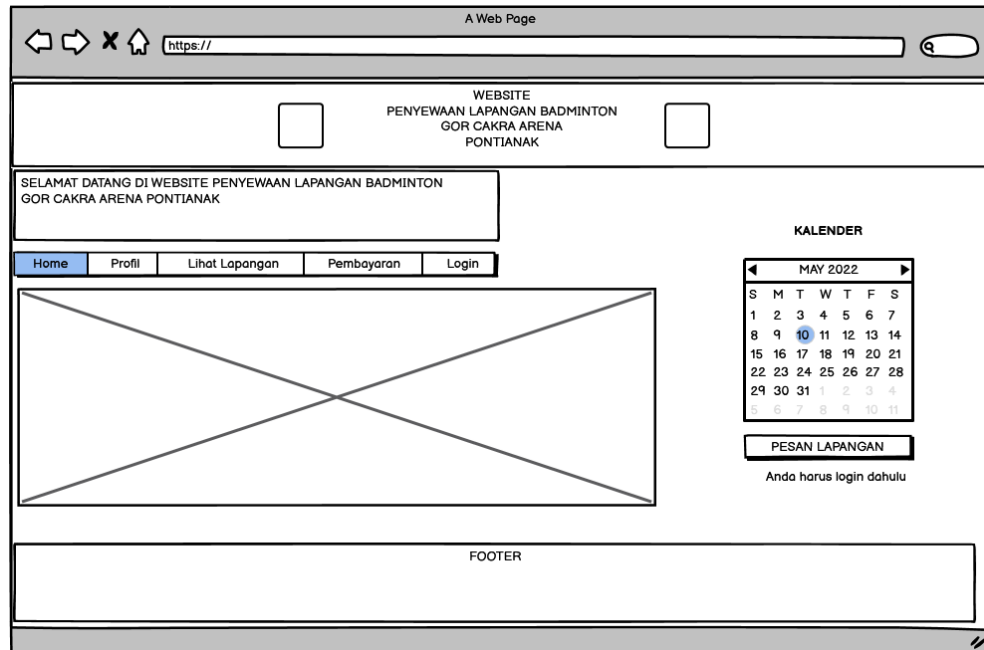


Gambar 4 Peta Situs *Back End*

9.3 Perancangan Implementasi Website

1) Rancangan *Home page*

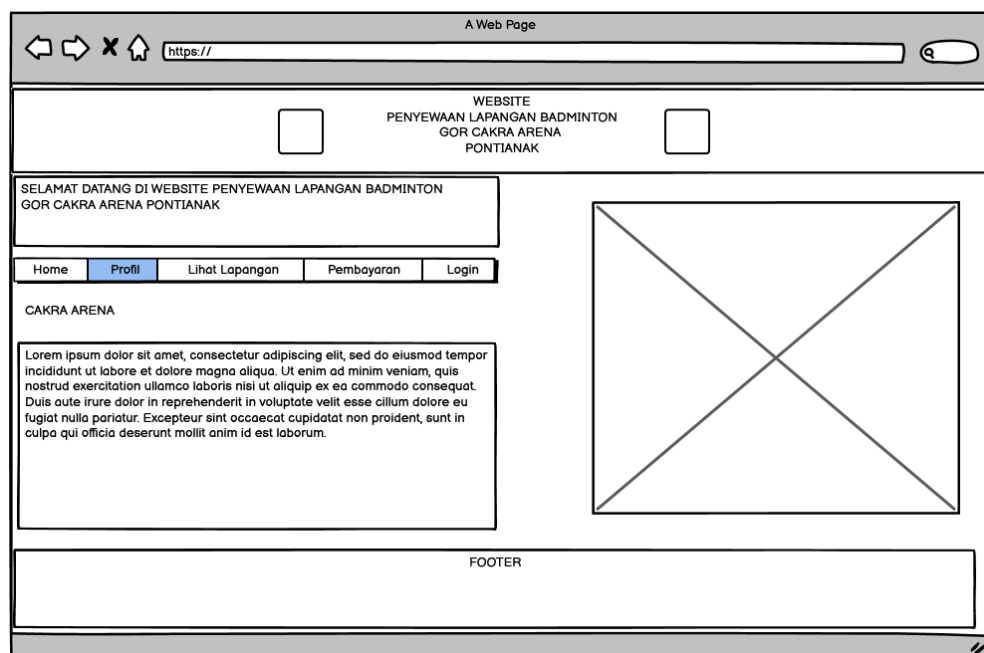
Rancangan halaman utama *Website* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Rancangan *Home Page Website*

2) Rancangan Halaman Profil

Rancangan Halaman Profil GOR CAKRA dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Rancangan Halaman Profil

3) Rancangan Detail Lapangan

Pada halaman ini berisi rincian dan detail dari lapangan GOR AMP, Lokasi, Keterangan atau peraturan, Harga, Foto GOR dan Lapangan yang ada dan aksi yang dapat dilakukan selanjutnya, Rancangannya dapat dilihat pada Gambar 7.

WEBSITE
PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
GOR CAKRA ARENA
PONTIANAK

SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
GOR CAKRA ARENA PONTIANAK

Home Profil **Lihat Lapangan** Pembayaran Login

| NO | LOKASI LAPANGAN | KET | HARGA | FOTO GEDUNG DAN LAPANGAN | | | AKSI |
|----|-----------------|--|-----------|--------------------------|--------|--------|---|
| | | | | FOTO 1 | FOTO 2 | FOTO 3 | |
| 1 | | TIDAK BOLEH MEMAKAI SENDAL ATAU SEPATU KERAS | 20K / JAM | | | | LIHAT JADWAL PESAN |

FOOTER

Gambar 7 Rancangan Detail Laporan

4) Rancangan Lihat Jadwal Kosong

Calon penyewa lapangan yang ingin mencari lapangan dapat dengan mudah melihat jam berapa saja yang masih kosong dan dapat langsung melakukan pemesanan jika ternyata jam kosong tersebut sesuai dengan keinginan dari calon penyewa tersebut. Rancangan dari halaman Lihat Jadwal Kosong dapat di lihat pada Gambar 8.

WEBSITE
PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
CAKRA ARENA
PONTIANAK

SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
GOR CAKRA ARENA PONTIANAK

Home Profil **Lihat Lapangan** Pembayaran Login

| NO | HARI/ TANGGAL | Jam Kosong Tersedia | harga | FOTO | | | AKSI |
|----|---------------|--|-----------|--------|--------|--------|-------|
| | | | | FOTO 1 | FOTO 2 | FOTO 3 | |
| 1 | 16 / 3 / 2022 | 10.00 - 12.00 WIB 18.00 - 20.00 WIB | 20K / JAM | | | | PESAN |

FOOTER

Gambar 8 Rancangan Halaman Lihat Jadwal Kosong

5) Rancangan Pesan Lapangan

Jika jam kosong yang tersedia sesuai dengan keinginan penyewa maka dapat langsung memesan dan mengisi form data yang diminta, Rancangannya dapat di lihat pada Gambar 9.

The wireframe shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page layout includes a header section with a logo placeholder and the text "WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON CAKRA ARENA PONTIANAK". Below the header is a welcome message: "SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK". A navigation bar contains links: "Home", "Profil", "Lihat Lapangan" (highlighted), "Pembayaran", and "Login". The main content area is titled "PEMESANAN" and contains a form with the following fields: "NAMA LENGKAP", "EMAIL", "NO HP", "HARGA", "TANGGAL MAIN", "JAM MULAI", and "LAMA SEWA". Each field has a corresponding input box. Below the form is a red "PESAN" button. The footer section is labeled "FOOTER".

Gambar 9 Rancangan Form Melakukan Pemesanan

6) Rancangan Halaman Pembayaran

Setelah selesai melakukan pemesanan penyewa dapat menuju halaman Pembayaran, disini terlihat detail dari pesanan yang telah dilakukan oleh calon penyewa dan dapat melanjutkan proses pembayaran, Rancangan untuk halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 10.

WEBSITE
PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
CAKRA ARENA
PONTIANAK

SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
GOR CAKRA ARENA PONTIANAK

Home Profil Lihat Lapangan **Pembayaran** Login

PEMBAYARAN

| NO | ID | Tanggal Pesan | Tanggal Main | Lama Sewa | harga | TOTAL HARGA | KETERANGAN | BUKTI | KONFIRMASI | AKSI |
|----|-----|---------------|--|-----------|-----------|-------------|---|---------------|------------------|--|
| 1 | 999 | 999 | 10.00 - 12.00 WIB 18.00 - 20.00 WIB | 4 JAM | 20K / JAM | 80 K | Minimal Bayar Uang Muka 50% Dari Total Biaya Sewa | BLM ADA BUKTI | BLM DIKONFIRMASI | <input type="button" value="BAYAR"/> <input type="button" value="CETAK"/> |

FOOTER

Gambar 10 Rancangan Halaman Pembayaran

7) Rancangan Halaman Pilihan Metode Pembayaran

Untuk Rancangan Halaman pilihan metode pembayaran dapat dilihat pada Gambar 11.

The wireframe shows a web browser window with the following elements:

- Header:** A navigation bar with links: Home, Profil, **Lihat Lapangan** (highlighted), Pembayaran, and Login.
- Page Title:** WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON CAKRA ARENA PONTIANAK.
- Message:** SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK.
- Main Content:**
 - PILIH METODE PEMBAYARAN** (Section Header)
 - ID PESANAN : 999**
 - DENGAN TRANSFER KE REKENING BRI**
 - REK AN RAHMAN** (Account Name)
 - 1234567890** (Account Number)
 - BUKTI TRANSFER BISA LANGSUNG KIRIM BUKTI DI BAWAH**
 - CHOOSE FILE** (Button)
 - KIRIM** (Button)
 - BATAL** (Button)
- Footer:** FOOTER

Gambar 11 Rancangan Pilihan Metode Pembayaran

8) Rancangan Halaman Pesanan Setelah Pembayaran

Rancangan Halaman Pesanan Setelah Pembayaran dapat dilihat pada Gambar 12.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "https://". The website title is "WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK". Below the title is a welcome message: "SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK". The navigation menu includes "Home", "Profil", "Lihat Lapangan", "Pembayaran" (highlighted), and "Login".

The main content area is titled "PEMBAYARAN" and contains a table with the following data:

| NO | ID | Tanggal Pesan | Tanggal Main | Lama Sewa | harga | TOTAL HARGA | BUKTI | KONFIRMASI | AKSI |
|----|-----|---------------|--------------|-----------|-----------|-------------|-------|------------------|-----------------------|
| 1 | 999 | | | 4 JAM | 20K / JAM | 80 K | | BLM DIKONFIRMASI | CETAK |

Below the table is a footer section labeled "FOOTER".

Gambar 12 Rancangan Halaman Tampilan Pesanan Setelah Pembayaran

9) Rancangan Halaman *Login Member*

Rancangan Halaman *Login Member* dapat dilihat pada Gambar 13.

The wireframe shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page layout includes a header section with a logo placeholder, the website name "WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK", and another logo placeholder. Below the header is a welcome message: "SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK". A navigation menu contains links for "Home", "Profil", "Lihat Lapangan", "Pembayaran", and "Login". The main content area features a "LOGIN" form with fields for "EMAIL" (containing "USERNAME"), "PASSWORD" (containing "USERNAME"), and a "User" dropdown menu. There are "login" and "daftar" buttons at the bottom of the form. A "FOOTER" section is located at the bottom of the page.

WEBSITE
PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
GOR CAKRA ARENA
PONTIANAK

SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON
GOR CAKRA ARENA PONTIANAK

Home Profil Lihat Lapangan Pembayaran Login

LOGIN

EMAIL USERNAME

PASSWORD USERNAME

User

login daftar

FOOTER

Gambar 13 Rancangan Halaman *Login Member*

10) Rancangan Halaman *Register Member*

Jika belum memiliki akun dapat langsung daftar dengan mengisi *form*,
Rancangan halaman *Register Member* dapat dilihat pada Gambar 14.

The wireframe shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page header includes a logo placeholder and the text "WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK". Below the header is a welcome message: "SELAMAT DATANG DI WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK". A navigation bar contains links: "Home", "Profil", "Lihat Lapangan", "Pembayaran", and "Login" (highlighted in blue). The main content area is titled "Pendaftaran Member Baru" and contains a registration form with the following fields: "NAMA LENGKAP", "Jenis Kelamin" (a dropdown menu with "silahkan dipilih"), "Email", "Password", "No HP", "TTL", and "Alamat". A red "Daftar" button is positioned below the form. The footer area is labeled "FOOTER".

Gambar 14 Rancangan Halaman *Register Member*

11) Rancangan Halaman *Login Admin*

Rancangan halaman *login* admin dapat dilihat pada Gambar 15.

Gambar 15 Rancangan halaman *Login Admin*

12) Rancangan Halaman *Data Member*

Data member adalah halaman yang berisi *member* atau penyewa yang telah memesan lapangan di GOR AMP

Rancangan halaman data member dapat dilihat pada Gambar 16.

| NO | Nama Lengkap | Jenis Kelamin | email | No HP | Alamat | AKSI |
|----|--------------|---------------|----------------------|-----------|--------|--|
| 1 | 999 | LAKI-LAKI | RAHMAN@GMAIL.XO M | 098765432 | PTK | edit hapus |
| 1 | 999 | LAKI-LAKI | RAHMAN@GMAIL.XO M | 098765432 | PTK | edit hapus |
| 1 | 999 | LAKI-LAKI | RAHMAN@GMAIL.XO M | 098765432 | PTK | edit hapus |

Gambar 16 Rancangan halaman data *member*

13) Rancangan Halaman Data Lapangan

Data Lapangan yang dapat diakses oleh admin adalah data lapangan yang dapat diubah, dihapus, dan ditambahkan oleh admin sesuai dengan kondisi yang terjadi dilapangan

Rancangan Halaman Data Lapangan dapat kita lihat pada Gambar 17.

| WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK | | | | | | | |
|---|---------------|--|----------------|--------|--------|--------|---------------|
| Home | Data Member | Data Lapangan | Data Pemesanan | Logout | | | |
| TAMBAH DATA | | | | | | | |
| NO | HARI/ TANGGAL | Jam Kosong Tersedia | harga | FOTO 1 | FOTO 2 | FOTO 3 | AKSI |
| 1 | 16 / 3 / 2022 | 10.00 - 12.00 WIB 18.00 - 20.00 WIB | 20K / JAM | | | | EDIT HAPUS |
| FOOTER | | | | | | | |

Gambar 17 Rancangan Halaman Data Lapangan

14) Rancangan Halaman Data Pemesanan

Pada halaman data pemesanan admin dapat mengkonfirmasi dan menghapus pesanan yang masuk dan melihat data booking yang dipesan oleh penyewa. Rancangan halaman data pemesanan dapat dilihat pada Gambar 18.

| WEBSITE PENYEWAAN LAPANGAN BADMINTON GOR CAKRA ARENA PONTIANAK | | | | | | | | | |
|---|-----|---------------|--------------|---------------|-----------|----------------|-------|------------------|--|
| Home | | Data Member | | Data Lapangan | | Data Pemesanan | | Logout | |
| NO | ID | Tanggal Pesan | Tanggal Main | Lama Sewa | harga | TOTAL HARGA | BUKTI | KONFIRMASI | AKSI |
| 1 | qqq | 11 | 11 | 4 JAM | 20K / JAM | 80 K | | BLM DIKONFIRMASI | <div>Konfirmasi</div> <div>HAPUS</div> |

FOOTER

Gambar 18 Rancangan Halaman Data Pemesanan Yang Masuk

10. Jadwal Kegiatan

Tabel 1 Jadwal Kegiatan

| NO | KEGIATAN | Tahun 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|------------|--|--|--|-------|--|--|--|-----|--|--|--|------|--|--|--|------|--|--|--|---------|--|--|--|-----------|--|--|
| | | MARET | | | | APRIL | | | | MEI | | | | JUNI | | | | JULI | | | | AGUSTUS | | | | SEPTEMBER | | |
| 1 | Studi Pustaka dan Penulisan Proposal TA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Revisi dan Seminar Judul | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Observasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Wawancara dan Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Analisis dan Desain Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Pembuatan Sistem Program | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Pengujian Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Penulisan Tugas Akhir | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Sidang Tugas Akhir | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Daftar Pustaka

- [1] B. S. W. H. Ina Sholihah Widiati, "PENERAPAN METODE WATERFALL UNTUK," SEMINAR NASIONAL SISTEM INFORMASI dan TEKNIK INFORMATIKA SENSITIF 2019, 2019.
- [2] D. P. Oktavian, "Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP," *MediaKom*, 2009.
- [3] Jubilee Enterprise, HTML, PHP, MySQL dan XAMPP, untuk Pemula, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- [4] B. Nugroho, "Database Relasional dengan MySQL," *ANDI*, 2005.
- [5] R. Abdullah, Membuat Aplikasi Point Of Sale dengan Laravel dan AJAX, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [6] Ahmad Burhanafi, RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA BTN RENTAL MOBIL PONTIANAK, Pontianak: 2020.