

Analisa dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Sewa Gedung Pada GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun Berbasis Website

Adi Rahman Seto

Universitas PGRI Madiun
e-mail: adirahmanseto@gmail.com

Abstrak

GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun merupakan sebuah tempat untuk kegiatan olahraga meliputi futsal dan bulutangkis. Dibangun dan dikelola langsung oleh PPLP PT PGRI Madiun untuk menampung mahasiswa Universitas PGRI Madiun dalam kegiatan olahraga, Untuk pelayanan Gelanggang Olahraga Cendekia dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas PGRI Madiun dan dapat disewa oleh umum. Untuk pemesanan gedung olahraga di GOR Cendekia saat ini pelanggan harus ke lokasi untuk memesan dan mengatur jadwal, sehingga pelanggan tidak dapat mengetahui jadwal yang kosong secara langsung, pencatatan masih dengan buku besar sehingga masih memungkinkan adanya kesalahan, pembagian informasi hanya melalui papan pengumuman di GOR Cendekia, sehingga perlu adanya aplikasi yang berfungsi untuk memudahkan pemesanan lapangan, mencatat transaksi, dan pembagian informasi. Metode perancangan dan analisis menggunakan metode terstruktur. Dimulai pada tahapan analisis kebutuhan, selanjutnya menentukan desain perancangan, merancang basis data, merancang flowchart, merancang DFD dan ERD. Selanjutnya coding program software, kemudian pengujian program, lalu penerapan program/implementasi, dan pemeliharaan sistem. Aplikasi yang telah dirancang benar-benar dapat menjalankan proses pemesanan sewa GOR Cendekia, pencatatan transaksi, dan pembagian informasi.

Kata kunci : Aplikasi Pemesanan, Sewa Gedung, GOR Cendekia, Waterfall.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun adalah tempat untuk kegiatan olahraga meliputi futsal dan bulutangkis yang berlokasi di Jl.Margatama No.114, Kanigoro, Kartoharjo, Madiun. Gelanggang Olahraga Cendekia memiliki luas total 1500m². Menyediakan fasilitas olahraga yang cukup lengkap seperti lapangan futsal, voli, bulutangkis, dan panjat tebing. Dibangun dan dikelola langsung oleh PPLP PT PGRI Madiun untuk menampung mahasiswa Universitas PGRI Madiun dalam kegiatan olahraga, Untuk pelayanan Gelanggang Olahraga Cendekia dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas PGRI Madiun dan dapat disewa oleh umum. Untuk pemesanan gedung olahraga di GOR Cendekia saat ini pelanggan harus ke lokasi untuk memesan dan mengatur jadwal, sehingga pelanggan tidak dapat mengetahui jadwal yang kosong secara langsung, pencatatan masih dengan buku besar sehingga masih memungkinkan adanya kesalahan, pembagian informasi hanya melalui papan pengumuman di GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun.

Diharapkannya dengan dibangunnya aplikasi ini dapat membantu penyewa gedung olahraga tanpa harus datang langsung dan membantu mempermudah pengelola untuk membuat laporan penyewaan gedung olahraga dan mempermudah dalam pengumuman.

Tujuan penelitian ini adalah membangun dan menganalisa sebuah aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- Pemesanan dan mengatur jadwal mengharuskan pelanggan harus datang langsung sehingga pelanggan tidak mengetahui jadwal yang kosong secara langsung
- Pencatatan pemesanan masih secara manual dengan buku besar sehingga masih memungkinkan adanya kesalahan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang dan menganalisa sebuah aplikasi pemesanan sewa gedung pada GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun berbasis website?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian adalah:

Untuk merancang dan menganalisa aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website sebagai rekomendasi bagi pembangunan sistem dimasa mendatang.

2. Kajian Pustaka

2.1 Kajian Teoritik

2.1.1 Rancang Bangun

Menurut Jogiyanto (dalam Durahman dan Sayban, 2018:42), rancang bangun (desain) yaitu tahapan dari suatu siklus dari pengembangan sistem yaitu pendefinisian dari beberapa kebutuhan fungsional, menggambarkan

suatu system yang dirancang meliputi perencanaan, gambaran, sketsa, aturan elemen yang berfungsi, terkait dan terkonfigurasi dari beberapa unit *hardware* dan *software* pada sistem.

Dapat disimpulkan, rancang bangun adalah suatu proses dari perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan mengenai suatu program yang akan dibuat dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan.

2.1.2 Aplikasi

Menurut Rot dan Artur (dalam Septianie dkk, 2017:1185), aplikasi berasal dari kata *application* yang memiliki arti penerapan lamaran penggunaan. Secara istilah Aplikasi adalah suatu program yang siap digunakan lalu direka untuk melakukan suatu proses dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan perintah. Contoh aplikasi adalah MS office, dan aplikasi media dan banyak aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket disebut dengan paket aplikasi.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program yang siap pakai atau siap digunakan untuk melakukan suatu fungsi tertentu sesuai dengan keinginan pengguna atau user.

2.1.3 Website

Menurut Pamungkas (2018:1), *website* adalah suatu kumpulan dari beberapa halaman situs, yang biasanya terangkum dalam suatu domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet. Menurut Arief (dalam Nofyat dkk, 2018:12), pengertian dari *website* adalah kumpulan dari beberapa halaman web yang telah dipublikasikan kedalam internet yang memiliki alamat (*domain*) atau URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses oleh banyak pengguna internet dengan mengetik alamat websitenya. Hal ini dapat dilakukan karena adanya teknologi *World Wide Web* (WWW).

Dari pengertian *website* diatas penulis memiliki kesimpulan yaitu, *website* merupakan kumpulan dari halaman yang saling berhubungan dengan file lain yang berisi informasi, komunikasi, dan transaksi yang dilakukan oleh pengguna *website*.

2.1.4 Flowchart

Menurut Jorgiyanto (dalam Halim dan Hasan, 2017:30), bagan alir (*flowchart*) adalah suatu bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) pada program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (*flowchart*) adalah suatu bagan yang sejenis dengan bagan alir dari suatu sistem, yang digunakan untuk penggambaran alur yang terjadi pada sistem. Alur *flowchart* sistem yang digunakan yaitu:

- Terminal Point*: Gambaran untuk awal dan akhir dari proses.
- Decision*: Gambaran untuk proses menguji pada kondisi tertentu pada program.
- Process*: Gambaran untuk proses yang berjalan pada program.

d. *Flow Line*: Gambaran untuk penghubung proses ke proses yang lain.

e. *Input/Output*: Gambaran untuk input data yang dibaca dan proses output data berupa pencetakan data.

Dari definis diatas penulis menyimpulkan bahwa bagan alir (*flowchart*) berfungsi sebagai gambaran alir proses yang terjadi pada program yang kemudian dimaksudkan kedalam bagan. Sehingga pada bagan alir, dapat analisa bagaimana aliran kendali pada program.

2.1.5 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Fathansyah (dalam Fajri, 2016:2), Diagram aliran data adalah suatu aliran yang berfungsi sebagai alat bantu gambaran alur sistem atau aliran olah pada sistem. Menurut Whitten (dalam Fajri, 2016:2), terdapat beberapa elemen yang ada pada DFD, adalah:

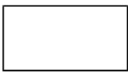


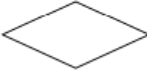
- Proses: Suatu kegiatan atau fungsi pada sistem yang berjalan karena alasan bisnis yang spesifikasi dapat berupa cara manual maupun terkomputerisasi.
- Data Flow*: Suatu data tunggal atau kumpulan logis dari suatu data, yang selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.
- Data Store*: Kumpulan dari data yang tersimpan. Data yang mengalir tersimpan dalam data store.
- External Entity*: Seseorang, organisasi, atau sistem yang ada diluar sistem namun tetap berinteraksi dengan sistem. Setiap elemen memiliki lambang tertentu untuk membedakan satu dengan yang lain.

2.1.6 ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Fathansyah (dalam Fajri, 2016:2), *ERD* adalah model yang *actual*, model ini berfungsi untuk penjelasan data dalam konteks entitas dan hubungan yang digambarkan oleh data tersebut. *ERD* merupakan suatu model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang diartikan oleh data tersebut. *Entity Relationship Diagram* (*ERD*) merupakan model yang aktual karena model ini menjelaskan data dalam konteks entitas dan hubungan yang digambarkan oleh data tersebut. Menurut Simamarta (dalam Kusuma dan Widodo, 2016:12), struktur yang mendasari suatu basis data adalah model data yang merupakan kumpulan dari alat-alat yang konseptual berfungsi untuk mendeskripsikan data, relasi data, data semantik dan batasan konsistensi. Untuk menggambarkan konsep model data salah satunya menggunakan *Entity Relationship Diagram* (*ERD*).

Struktur logis skema database dapat ditunjukkan secara grafis dengan diagram *ERD* yang dibentuk dari komponen-komponen berikut:

Tabel 1. Komponen ERD

SIMBOL	KOMPONEN	KETERANGAN
	Entitas (<i>Entity</i>)	Objek riil yang dapat di bedakan satu dengan yang lain.
	Atribut (<i>Attribute</i>)	Elemen dari entitas yang berfungsi untuk menerangkan entitas tersebut.
	Garis (<i>Line</i>)	Berfungsi untuk menghubungkan atribut dengan entity dan entity dengan relationship/relasi
	Relasi (<i>Relationship</i>)	Sama dengan relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Adapun kajian penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

Pada penelitian Swastika dan Khasanah (2017), menyatakan bahwa tujuan dari penelitian tersebut yaitu merancang Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal. Penelitian dilakukan menggunakan metode waterfall dalam perancangan sistem. Pada penelitian ini, penulis menggunakan *software* pendukung diantaranya program PHP, *Code Igniter Framework*, dan *MySQL* sebagai operasi sistem databasenya. Menghasilkan implementasi penelitian berupa aplikasi yang memuat menu *login*, menu utama, menu *form* master user, *form* master pelanggan, *form* master lapangan, *form booking*, *form* pembayaran, *form* laporan master, *form* laporan pembayaran, *form* ganti password, *logout*, dll.

Pada penelitian Septianie dkk (2017), menyatakan bahwa tujuan dari penelitian tersebut yaitu merancang suatu aplikasi sistem informasi gelanggang olahraga bulutangkis di daerah lembang berbasis web dan SMS *gateway*. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode *waterfall* untuk perancangan sistem. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, *MySQL* sebagai database, menggunakan *software Gammu* sebagai penghubung antara database SMS *gateway* dengan SMS devices. Hasil penelitian tersebut berupa aplikasi berbasis *website* dan SMS *gateway* yang memuat tampilan halaman utama, informasi GOR, informasi ketersediaan jadwal, halaman booking lapangan, daftar akun, *login*.

Pada penelitian Hidayatullah dkk (2016), menyatakan bahwa tujuan dari penelitian tersebut yaitu membangun suatu *website* reservasi fasilitas gedunga serbaguna wijaya untuk mempermudah manajemen pemesanan fasilitas gedung dan manajemen keuangan. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode *waterfall* untuk pengembangan

sistem. Pada penelitian tersebut peneliti melakukan analisa sistem dan melakukan perancangan sistem yaitu *flowchart*, *Data Flow Daigram* (DFD), dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Hasil penelitian tersebut berupa *website* yang memuat halaman utama, halaman *input* fasilitas, halaman pemesanan gedung, halaman pemesanan lapangan futsal & bulutangkis, halaman rekap pemesanan, halaman *upload* slip, halaman jadwal pemesanan gedung, halaman jadwal pemesanan lapangan futsal & bulutangkis.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada form-form yang akan ditampilkan, dan *software* pendukung yang akan digunakan seperti *Sublime Text*, *XAMPP*, dan *browser mozilla firefox*. Hasil penelitian ini berupa aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis *website* untuk memudahkan pelanggan dalam memesan lapangan sehingga tidak perlu langsung datang dan memudahkan dalam pencatatan laporan pemesanan. Dalam aplikasi tersebut, terdapat menu utama, informasi lapangan, *form* daftar akun, *login* user, *login* admin, *form* pemesanan, informasi jadwal lapangan.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan terstruktur yaitu melakukan perancangan yang terstruktur dari tahap awal hingga tahap akhir, tahapan pengembangan yang diambil peneliti pada sistem baru ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*).

Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Tahapan pertama adalah analisis kebutuhan, pada tahapan ini peneliti akan menentukan kebutuhan yang nantinya diperlukan dalam pembuatan sistem serta memecahkan permasalahan sistem lama. Tahapan kedua adalah desain sistem, pada tahapan ini peneliti akan menentukan perancangan user interface, perancangan sistem basisdata, perancangan flowchart, perancangan ERD dan perancangan DFD sistem baru yang akan dibuat. Tahapan ketiga adalah penulisa kode program, padaitahapan ini peneliti mulai membangun sistem baru yang akan dibuat. Tahapan keempat adalah tahapan pengujian sistem, pada tahapan ini peneliti akan melakukan pengujian sistem baru yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan sistem yang telah dibuat. Tahapan terakhir adalah penerapan program dan pemeliharaan, pada tahapan ini akan mengimplementasikan sistem baru yang telah dibuat ini di GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun serta melakukan pemeliharaan sistem.

4. Analisis Hasil Pengembangan

4.1 Analisis

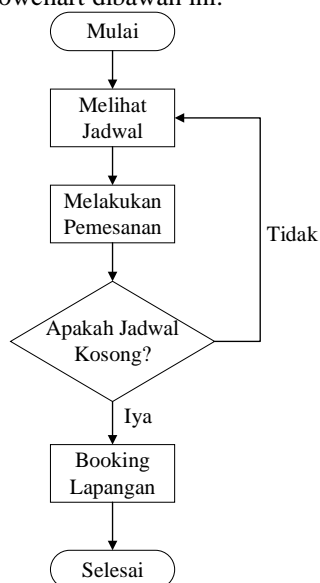
4.1.1 Analisis Sistem Lama

Analisis sistem lama digunakan untuk mengetahui secara detail proses pemesanan sewa lapangan di GOR Cendekia saat ini serta mengetahui kendala apa yang dihadapi selama ini ketika proses pemesanan tersebut dilakukan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan dalam perancangan sistem yang lama. Dari analisis yang telah dilakukan terdapat beberapa kelemahan dalam sistem lama yang

terdapat dalam pemesanan sewa gedung olahraga yang telah digunakan saat ini yaitu:

- Pelanggan harus datang ke GOR untuk melihat jadwal dan melakukan pesanan, sehingga kurang efektif waktu bagi pelanggan.
- Proses pencatatan sewa gedung masih secara manual dengan buku besar, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan.

Adapun alur proses sistem lama pemesanan sewa lapangan di GOR Cendekia dapat dilihat dalam diagram flowchart dibawah ini:



Gambar 1. Flowchart Sistem Lama

4.1.2 Analisis Sistem Baru

Analisis sistem baru dilakukan untuk menjelaskan secara detail sistem baru yang akan diperancang nantinya, sehingga sistem yang akan dirancang diharapkan dapat mengatasi kendala sistem yang selama ini berjalan di GOR Cendekia. Aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan perancangan database menggunakan MySQL. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memperbaiki kelemahan dari sistem lama dan untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan secara langsung melalui website serta memudahkan pengelola GOR dalam melakukan pencatatan penyewaan lapangan GOR Cendekia.

Pada aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website ini memiliki multilevel hak akses untuk mengelola aplikasi tersebut yang akan dibuat yaitu admin dan user/pelanggan. Seorang admin harus memiliki username dan password untuk dapat melakukan akses login agar dapat memiliki hak akses penuh atas sistem aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website. Hal ini diterapkan agar hanya admin yang dapat mengatur sistem pada aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website tersebut. Adapun menu yang dapat diakses oleh admin adalah manajemen user, mengelola informasi lapangan, mengelola informasi jam,

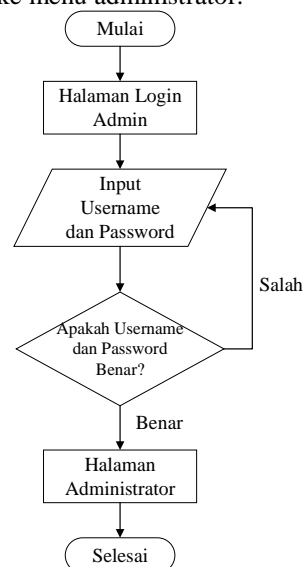
mengelola informasi rekening, menerima konfirmasi pembayaran, menerima order lapangan.

Pada hak akses user, juga harus memiliki username dan password untuk melakukan proses login agar dapat melakukan pemesanan melalui aplikasi berbasis website ini. Adapun menu yang dapat diakses oleh user adalah melihat laporan pemesanan, mengedit profil, mengganti password.

a. Administrator

1) Flowchart Login Administrator

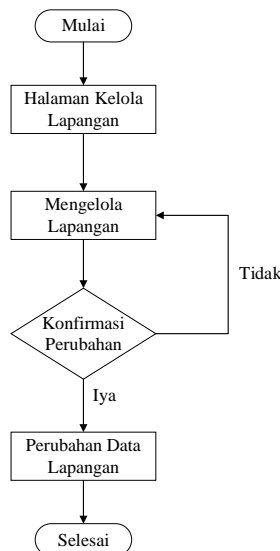
Apabila admin ingin masuk ke sistem, diharuskan untuk menginputkan nama pengguna dan password yang sesuai pada database MySQL. apabila nama pengguna dan password yang diinputkan tidak benar maka akan muncul notifikasi login gagal yaitu nama pengguna dan password anda salah atau belum terdaftar. apabila nama pengguna dan password benar, secara langsung akan masuk ke menu administrator.



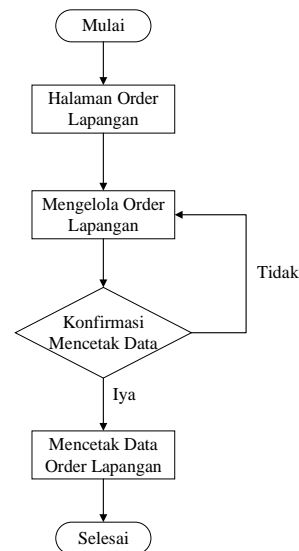
Gambar 2. Flowchart Login Administrator

2) Flowchart Mengelola Lapangan

Alur proses ini yang digunakan admin untuk mengelola lapangan, seperti menghapus data lapangan dan mengedit data lapangan seperti nama lapangan, harga sewa, keterangan, dan foto lapangan.



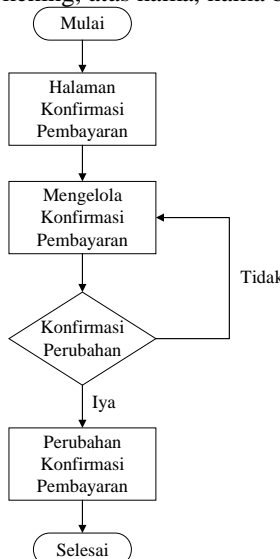
Gambar 3. Flowchart Mengelola Lapangan



Gambar 5. Flowchart Kelola Pemesanan

3) Flowchart Konfirmasi Pembayaran

Alur proses dipergunakan sebagai mengkonfirmasi pembayaran yang sudah dilakukan oleh pengguna, admin dapat menghapus data konfirmasi, dan melihat detail data konfirmasi nama pemesan, total bayar, rekening, atas nama, nama bank.



Gambar 4. Flowchart Konfirmasi Pembayaran

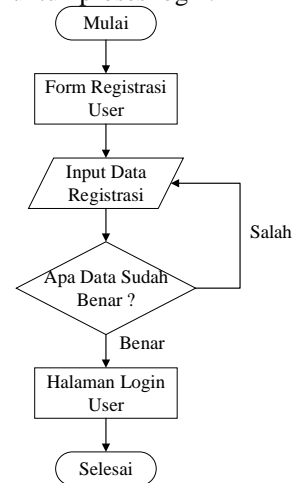
4) Flowchart Kelola Pemesanan

Alur proses ini dipergunakan sebagai pengelolaan order lapangan yang telah terjadi, admin dapat melihat detail dari order lapangan yang masuk, dan dapat mencetak data order yang masuk.

b. User

1) Flowchart Registrasi User

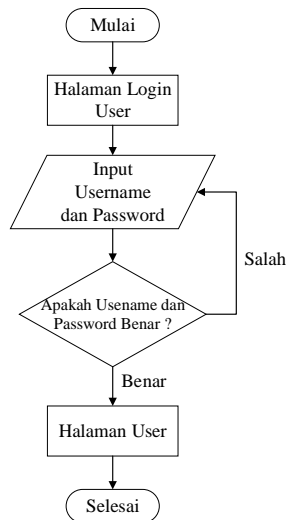
Alur proses ini digunakan user untuk registrasi/mendaftar akun sebelum melakukan pemesanan melalui aplikasi pemesanan sewa lapangan GOR. User wajib memasukkan data seperti nama pengguna, *password*, alamat email, nomor telepon, dan lain-lain untuk proses login.



Gambar 6. Flowchart Registrasi User

2) Flowchart Login User

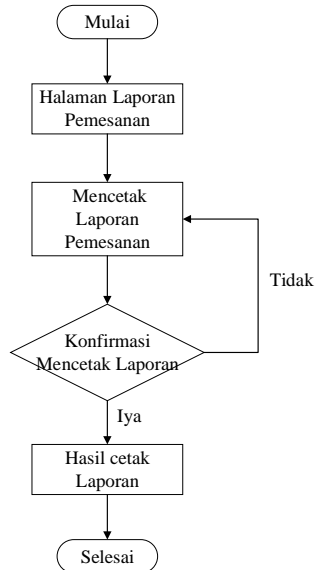
Alur proses ini digunakan user untuk mengakses aplikasi pemesanan sewa lapangan. User wajib memasukkan username dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya agar dapat melakukan pemesanan sewa lapangan GOR.



Gambar 7. Flowchart Login User

3) Flowchart Pemesanan

Alur proses dipergunakan pengguna untuk dapat mengetahui laporan pemesanan yang sedang diproses. Dalam halaman ini pengguna bisa melihat detail laporan pemesanan dan juga dapat mencetak laporan pemesanan.



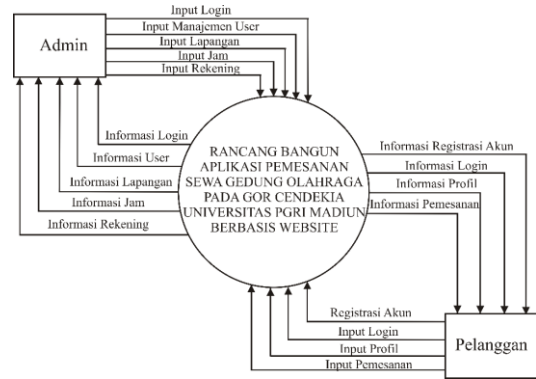
Gambar 8. Flowchart Pemesanan

4.2 Perancangan

4.2.1 DFD

a. DFD Level 0

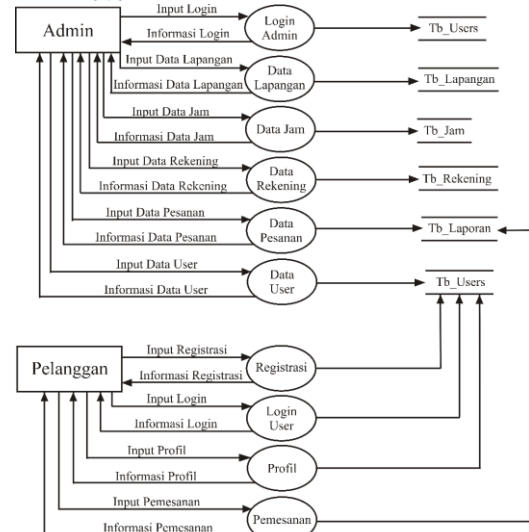
DFD dipergunakan sebagai gambaran dari sistem yang memiliki proses fungsional dan dikaitkan ke yang lain menggunakan alur data. Berikut diagram DFD sistem ini sebagai berikut:



Gambar 2. DFD Level 0

Keterangan: Pada DFD level 0 menunjukkan bahwa admin dapat hak akses sepenuhnya pada sistem aplikasi pemesanan sewa lapangan GOR. Di mana, admin bertugas untuk input manajemen user, input lapangan, input jam, input rekening. Sedangkan user melakukan registrasi akun sebelum mengakses aplikasi pemesanan sewa lapangan GOR, setelah login user dapat menginputkan profil, dan melakukan input pesanan.

b. DFD Level 1

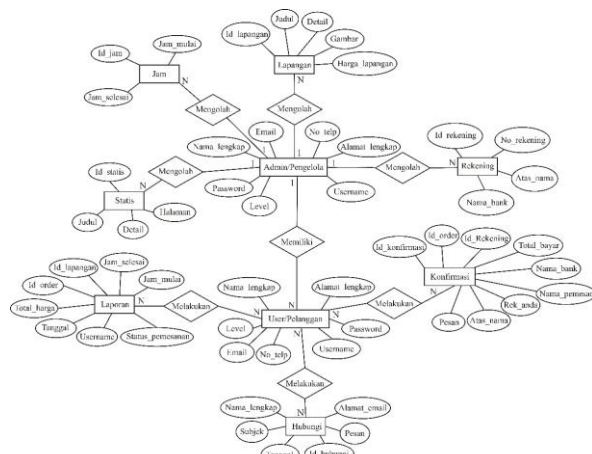


Gambar 3. DFD level 1

Keterangan: Pada DFD level 1 menjelaskan bahwa admin diharuskan untuk login terlebih dahulu agar bisa mengelola data yang ada pada dashboard administrator, sehingga user dapat mengakses dan menggunakan aplikasi pemesanan sewa lapangan GOR berbasis website tersebut.

4.2.2 ERD

ERD yaitu konsep model pembuatan basis data pada aplikasi pemesanan sewa lapangan GOR berbasis website. ERD menggambarkan suatu konsep tabel dari entity dan atribut yang saling berelasi. Adapun diagram ERD ini tertampil sebagai berikut:



Gambar 4. ERD (Entity Relationship Diagram)

Perancangan Tabel

a. Tabel User

Tabel user dipergunakan sebagai penyimpanan data pengguna sekaligus dengan dan admin untuk mengakses aplikasi pemesanan sewa lapangan GOR. Berikut ini adalah struktur tabel data user pada PHPMyAdmin:

Tabel 2. Tabel User

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Username	Varchar	10	Primary Key
2	Password	Varchar	10	-
3	Nama_lengkap	Varchar	25	-
4	Email	Varchar	30	-
5	No_telp	Varchar	12	-
6	Level	Varchar	6	-
7	Alamat_lengkap	Varchar	25	-

b. Tabel Lapangan

Tabel lapangan ini dipergunakan sebagai penyimpanan data lapangan yang ditambahkan oleh admin. Berikut ini adalah struktur tabel data lapangan pada PHPMyAdmin:

Tabel 3. Tabel Lapangan

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_lapangan	Integer	5	Primary Key
2	Judul	Varchar	20	-
3	Detail	Text	-	-
4	Gambar	Varchar	20	-
5	Harga_lapangan	Varchar	7	-

c. Tabel Jam

Tabel jam dipergunakan sebagai penyimpanan data jam sewa, ditambahkan oleh admin. Berikut ini adalah struktur tabel data materi pada PHPMyAdmin:

Tabel 4. Tabel Jam

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_jam	Integer	5	Primary Key
2	Jam_mulai	Time	-	-
3	Jam_selesai	Time	-	-

d. Tabel Rekening

Tabel rekening ini dipergunakan sebagai penyimpanan data rekening, ditambahkan oleh admin sebagai informasi rekening. Berikut ini adalah struktur tabel data sub materi pada PHPMyAdmin:

Tabel 5. Tabel Rekening

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_rekening	Integer	5	Primary Key
2	No_rekening	Varchar	15	-
4	Atas_nama	Varchar	15	-
5	Nama_bank	Varchar	10	-

e. Tabel Laporan

Tabel laporan dipergunakan sebagai penyimpanan data laporan pemesanan oleh pengguna, yang nantinya dapat dilihat oleh admin. Berikut ini adalah struktur tabel data laporan pada PHPMyAdmin:

Tabel 6. Tabel Laporan

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_orders	Integer	5	Primary Key
2	Id_lapangan	Integer	5	Foreign Key
3	Jam_mulai	Varchar	10	-
4	Jam_selesai	Varchar	10	-
5	Total_harga	Varchar	7	-
6	Tanggal	Date	-	-
7	Username	Varchar	10	-
8	Status_pesanan	Varchar	10	-

f. Tabel Konfirmasi

Tabel konfirmasi dipergunakan sebagai penyimpanan data konfirmasi pembayaran, user menginputkan konfirmasi yang selanjutnya akan dilihat oleh admin. Berikut ini adalah struktur tabel konfirmasi pada PHPMyAdmin:

Tabel 7. Tabel Konfirmasi

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_konfirmasi	Integer	5	Primary Key
2	Id_order	Integer	5	Foreign Key
3	Id_rekening	Integer	5	Foreign Key
4	Nama_pemesan	Varchar	25	-
5	Total_bayar	Varchar	7	-
6	Rek_anda	Varchar	15	-
7	Atas_nama	Varchar	25	-
8	Nama_Bank	Varchar	10	-
9	Pesan	Text	-	-

g. Tabel Hubungi

Tabel hubungi dipergunakan sebagai penyimpanan data hubungi atau masukkan ,diinputkan oleh pengguna website atau user, yang selanjutnya dilihat oleh admin. Berikut adalah struktur tabel data hubungi pada PHPMyAdmin:

Tabel 8. Tabel Hubungi

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_hubungi	Integer	5	Primary Key
2	Nama_lengkap	Varchar	25	-
3	Alamat_email	Varchar	25	-
4	Subjek	Varchar	25	-
5	Pesan	Text	-	-
6	Tanggal	Date	-	-

h. Tabel Statis

Tabel statis ini digunakan untuk menyimpan informasi seperti profil dan cara pemesanan yang diinputkan oleh admin. Berikut ini adalah struktur tabel statis pada PHPMyAdmin:

Tabel 9. Tabel Statis

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_statis	Integer	5	Primary Key
2	Judul	Varchar	25	-
3	Halaman	Varchar	25	-
4	Detail	Text	-	-

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasar pada penelitian yang telah dilakukan kesimpulan yang didapat dari dalam penelitian ini adalah:

Telah dirancang aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis website dibangun dengan PHP dan menggunakan database MySQL. Perbedaan penelitian yang telah dibuat dengan peneliti lain adalah aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga ini dapat membantu pelanggan dalam pemesanan sewa lapangan dan pengelola GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun dalam pengolahan data seperti menginputkan data, menyimpan data dan mencetak laporan yang masuk. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah sistem ini menghasilkan data yang akurat dan lebih terstruktur. Dengan adanya sistem ini pelanggan akan lebih mudah dalam melakukan pemesanan secara langsung tanpa harus datang ke lokasi dan bagi pengelola dapat mengurangi resiko kesalahan dalam pencatatan pemesanan.

5.2 Saran

Berdasar dari kesimpulan, implikasi penelitian yang telah dilakukan, disarankan pada aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga berbasis *website* ini dapat terus dikembangkan dengan menyebar luaskan ke masyarakat luas sehingga dapat menarik minat untuk memesan, dan melihat informasi GOR Cendekia Universitas PGRI Madiun. Sedangkan untuk pengelola perlu untuk Melakukan *maintenance* untuk pemeliharaan *website* aplikasi pemesanan sewa gedung olahraga sehingga dapat bekerja dengan lancar, dan memperkecil terjadinya kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Durahman .N, Sya'ban .F.A, (2018), Rancang Bangun Alat Bantu Ajar Matematika Untuk SD Dengan Adobe Flash CS4, *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(5), 41-50.
- Fajri .R.M, (2016), Rancang Bangun Sistem Informasi Tracer Study Berbasis Web Studi Kasus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 1(7), 1-9.
- Halim .A, dan Hasan .S. (2017). Sistem Informasi Pengelolaan Uang Komite Menggunakan Borland Delphi 7 Pada Sma Negeri 5 Kota Ternate. *Indonesian Journal on Information System*, 1(2). 27-34.
- Hidayatullah .A, Bahar .H, Muhyi, (2016), Rancang Bangun Website Reservasi Fasilitas Gedung Serbaguna Wijaya, *Prosiding SENTIA*, (8), 53-58.
- Kusuma .A.P, dan Widodo .T. (2016). Rancang Bangun Sistem Pendataan Nilai Akademik Siswa Berbasis Web Menggunakan PHP

- dan MySQL di SMA Islam Hasanuddin Kesamben. *Jurnal Antivirus*, 1(10), 11-20.
- Nofyat, Ibrahim .A, Ambarita .A, (2018). Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada PDAM Kota Ternate. *Indonesian Journal on Information System*, 1(3), 10-19.
- Pamungkas, (2018). *Teori dan Implementasi Pemrograman WEB*. Madiun : UNIPMA Press
- Septianie .D, Hidayat .W, Yunarso .E.W, (2017), Aplikasi Gelanggang Olahraga Bulutangkis di Daerah Lembang Berbasis Web, *e-Proceeding of Applied Science*, 3(3), 1183-1191.
- Swastika .R.H, Khasanah .F.N, (2017), Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall, *Jurnal mahasiswa bina insani*, 2(1), 251-266.