



**SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA
KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH BRES BERBASIS WEB
PAYMENT GATEWAY**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Jenjang Program Diploma Tiga

Oleh :

Nama : Sultan Adriyansah Suryoningrat

NIM : 20040047

Mengetahui

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sultan Adriyansah Suryoningrat

NIM : 20040047

Jurusan / Program Studi : DIIITeknik Komputer

Jenis Karya : Tugas Akhir

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal, dengan ini kami menyatakan bahwa laporan tugas akhir kami yang berjudul :

“SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH I BREBES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY”

Merupakan hasil pemikiran dan kerjasama sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada pelaporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akedemik tertentu disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarismm, maka saya bersedia melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan kami buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, Juli 2023



Sultan Adriyansah Suryoningrat
NIM. 20040047

**HALAMAN PERSUTUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sultan Adriyansah Suryoningrat

NIM : 20040047

Jurusan / Program Studi : DIII Teknik Komputer

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas Tugas Akhir kami yang berjudul :

“SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH BRES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tegal
Pada Tanggal : Juli 2023

Yang Menyatakan



Sultan Adriyansah Suryoningrat
NIM. 20040047

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir (TA) yang berjudul “SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH I BREBES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY” yang disusun oleh Sultan Adriansah Suryoningrat, NIM 20040047 telah mendapat persetujuan pembimbing dan siap dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir (TA) Program Studi Diploma III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Tegal, Juli 2023

Menyetujui

Pembimbing I,



M. Teguh Prihandoyo, M.Kom
NIPY. 002.005.012

Pembimbing II,



Wildani Eko Nugroho, M.Kom
NIPY. 12.013.169

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS
OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH
BREBES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY

Nama : Sultan Adriyansah Suryoningrat

NIM : 20040047

Program Studi : Teknik Komputer

Jenjang : Diploma III

Dinyatakan LULUS setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Diploma III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal

Tegal, Juli 2023

Tim Penguji :

Pembimbing I



M. Teguh Prihandoyo, M.Kom
NIPY. 002.005.012

Ketua Penguji



Miftakhul Huda, M.Kom
NIPY. 04.007.033

Pembimbing II



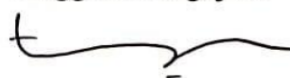
Wildani Eko Nugroho, M.Kom
NIPY. 12.013.169

Anggota Penguji I



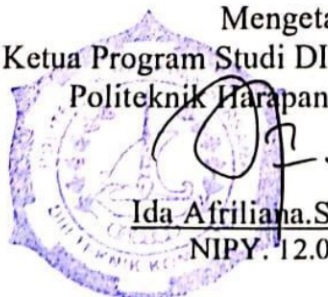
Abdul Basit S.Kom, MT
NIPY. 01.015.198

Anggota Penguji II



M. Teguh Prihandoyo, M.Kom
NIPY. 002.005.012

Mengetahui,
Ketua Program Studi DIII Teknik Komputer,
Politeknik Harapan Bersama Tegal



Ida Afriliana.ST, M.Kom
NIPY. 12.013.168

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., MA Selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
2. Ibu Ida Afriliana ST M.Kom selaku Ketua Prodi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal
3. Bapak M. Teguh Prihandoyo M.Kom selaku Pembimbing I
4. Bapak Wildani Eko Nugroho M.Kom selaku Pembimbing II
5. Kedua Orang Tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa
6. Tokoh yang di wawancarai di tempat observasi.
7. Teman-teman, sahabat dan saudara yang telah mendoakan, mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam bidang internet, teknologi memudahkan manusia untuk menunjang segala aktivitas kehidupan mulai dari urusan, pelayanan publik, bahkan olahraga, Selama ini jika dilihat dari sistem *booking* yang dipakai di Stadion Karangbirahi ini penyewa harus membuat surat terlebih dahulu untuk melakukan sewa lapangan. Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi pembookingan lapangan menggunakan *payment gateway* di Stadion Karangbirahi, sehingga pengguna bisa mengetahui jadwal lapangan yang kosong dan melakukan pemesanan lapangan melalui website tersebut. Bagian ini menjelaskan tujuan penelitian yang dilakukan. Diharapkan manfaat dari perangkat tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi waktu dan produktivitas. Diawali dengan menganalisis permasalahan pengaturan jadwal dan pembayaran yang ada di stadion Karangbirahi yang masih menggunakan metode tulis tangan. Pada analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, software yang dibutuhkan adalah Sublime text sebagai teks editor, XAMPP sebagai *server*, Midtrans sebagai *payment gateway* serta *framework* menggunakan Codeigniter 3. Merancang sebuah *website*, Melakukan pengujian website untuk memastikan layak atau tidak *website* ini digunakan. Oleh karena hal tersebut dibuat sebuah sistem untuk mengatasi permasalahan di atas dibuat sebuah sistem penyewaan lapangan agar lebih memudahkan pengguna dan pengelola dalam mengelola tempatnya dan pengguna lebih mudah dalam menyewa lapangan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pendapatan stadion Karangbirahi.

Kata Kunci : *Booking, payment gateway, lapangan, Midtrans*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH BREBES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY”**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Komputer pada program studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan.

Pada Kesempatan ini, tidak lupa diucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., MA selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal
2. Ida Afriliana ST M.Kom selaku Ketua Prodi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal
3. Bapak M. Teguh Prihandoyo, M.Kom selaku Pembimbing I
4. Bapak Wildani Eko Nugroho, M.Kom selaku Pembimbing II
5. Kedua Orang Tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa
6. Tokoh yang di wawancara di tempat observasi.
7. Teman-teman, sahabat dan saudara yang telah mendoakan, mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 2023

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSUTUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terkait.....	10
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 E-Booking	11
2.2.2 Payment Gateway	12
2.2.3 Website.....	12
2.2.4 MySQL.....	12
2.2.5 PHP	13
2.2.6 Codeigniter	13
2.2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	13
2.2.8 Midtrans	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Bahan Penelitian	20
3.2 Alat Penelitian	20

3.3	Prosedur Penelitian	21
3.4	Tahapan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :.....	22
3.7	Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM		26
4.1	Analisa Permasalahan	26
4.2	Analisa Kebutuhan Sistem	26
4.3	Perancangan Sistem	27
4.4	<i>Desain Input</i> atau <i>Output</i>	62
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		65
5.1	Implementasi <i>System</i>	65
5.2	Hasil Pengujian.....	78
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		88
6.1	Kesimpulan.....	88
6.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN		91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 5 Logo Midtrans	19
Gambar 3. 1 Alur metode Waterfall.....	21
Gambar 3. 2 Lokasi penelitian.....	25
Gambar 4. 1 Usecase diagram	29
Gambar 4. 2 Activity diagram login	31
Gambar 4. 3 Activity diagram Manajemen Lapangan.....	32
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram manajemen kategori</i>	33
Gambar 4. 5 Activity Diagram jenis kegiatan	34
Gambar 4. 6 Activity diagram manajemen transaksi.....	35
Gambar 4. 7 Activity diagram laporan transaksi.....	36
Gambar 4. 8 Activity Diagram log out	37
Gambar 4. 9 Activity diagram Manajemen pelanggan	38
Gambar 4. 10 Activity diagram login user	39
Gambar 4. 11 Activity Diagram User lihat lapangan	40
Gambar 4. 12 Activity diagram user tutorial pembayaran	41
Gambar 4. 13 Activity diagram user lihat kategori	42
Gambar 4. 14 Activity diagram user Kegiatan.....	43
Gambar 4. 15 Activity diagram user kontak	44
Gambar 4. 16 Activity diagram user booking	45
Gambar 4. 17 Activity diagram user detail transaksi.....	46
Gambar 4. 18 Sequence diagram login	47
Gambar 4. 19 Sequence diagram data lapangan.....	48

Gambar 4. 20 Sequence diagram Jenis kegiatan	48
Gambar 4. 21 Sequence diagram kategori	49
Gambar 4. 23 Sequence diagram transaksi	50
Gambar 4. 23 Sequence diagram Detail transaksi	50
Gambar 4. 24 Sequence diagram laporan transaksi.....	51
Gambar 4. 25 Sequence diagram data pelanggan.....	52
Gambar 4. 26 Sequence diagram data pengguna.....	52
Gambar 4. 27 Sequence diagram user login.....	53
Gambar 4. 28 Sequence diagram Lihat lapangan	54
Gambar 4. 29 Sequence diagram kategori	54
Gambar 4. 30 Sequence diagram jenis kegiatan.....	55
Gambar 4. 31 Sequence diagram user booking	55
Gambar 4. 32 Sequence diagram keranjang	56
Gambar 4. 34 Sequence diagram Detail transaksi	56
Gambar 4. 34 Class diagram	57
Gambar 4. 35 Perancangan halaman login.....	62
Gambar 4. 36 Perancangan menu utama.....	63
Gambar 4. 37 Perancangan halaman admin	63
Gambar 4. 38 Perancangan halaman kepala.....	64
Gambar 5. 1 Halaman login.....	65
Gambar 5. 2 Halaman beranda	66
Gambar 5. 3 Menu lapangan	66
Gambar 5. 4 Tutorial cara bayar	67
Gambar 5. 5 Menu kategori.....	67

Gambar 5. 6 Menu kegiatan	68
Gambar 5. 7 Menu kontak.....	68
Gambar 5. 8 Menu detail lapangan.....	69
Gambar 5. 9 Menu Jadwal booking	69
Gambar 5. 10 Menu keranjang	70
Gambar 5. 11 Halaman checkout.....	70
Gambar 5. 12 <i>Payment gateway</i>	71
Gambar 5. 13 Profile user	71
Gambar 5. 14 Menu dashboard	72
Gambar 5. 15 Menu list lapangan.....	72
Gambar 5. 16 Menu Tambah lapangan.....	73
Gambar 5. 17 Halaman kategori.....	73
Gambar 5. 18 Tambah kategori	74
Gambar 5. 19 Menu jenis kegiatan	74
Gambar 5. 20 Tampilan jenis kegiatan	75
Gambar 5. 21 Menu data transaksi	75
Gambar 5. 22 Laporan transaksi.....	76
Gambar 5. 23 menu data member	77
Gambar 5. 24 Menu data pengguna	77
Gambar 5. 25 Tambah pengguna.....	78
Gambar 5. 26 grafik pernyataan Informasi akurat.....	83
Gambar 5. 27 Grafik pernyataan mudah digunakan.....	84
Gambar 5. 28 grafik pernyataan merasa terbantu.....	84
Gambar 5. 29 grafik pernyataan fitur website	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 <i>Use case</i> diagram	14
Tabel 2. 2 <i>Sequence</i> diagram.....	15
Tabel 2. 3 <i>Activity</i> diagram	16
Tabel 2. 4 Class diagram.....	18
Tabel 4. 1 Identifikasi Aktor.....	28
Tabel 4. 2 Tabel <i>user</i>	58
Tabel 4. 3 Tabel <i>Admin</i>	59
Tabel 4. 4 Tabel detail transaksi.....	59
Tabel 4. 5 Tabel Produk.....	60
Tabel 5. 1 Tabel Pengujian <i>Login</i>	79
Tabel 5. 2 Pengujian transaksi.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Kesiadaan Membimbing TA Pembimbing I	A-1
Lampiran 2 Surat Kesiadaan Membimbing TA Pembimbing 2.....	B-1
Lampiran 3 Surat Observasi	C-1
Lampiran 4 <i>Source Code</i>	D-1
Lampiran 5 Foto Dokumentasi.....	E-1
Lampiran 6 Foto Surat Penyewaan Terdahulu	F-1
Lampiran 7 Foto Jadwal Pengguna Terdahulu.....	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama dalam bidang internet, teknologi memudahkan manusia untuk menunjang segala aktivitas kehidupan mulai dari urusan pekerjaan kantor, rumah tangga, pelayanan publik, bahkan olahraga.[1] Kemajuan teknologi informasi membuat masyarakat banyak menggunakan internet sebagai berbisnis, terutama di bidang *e-booking* atau biasa disebut *booking* secara *online*. *E-booking* sendiri juga telah berkembang sangat pesat dan beragam dalam contohnya, Seperti pemesanan tiket hotel, pemesanan tiket transportasi baik itu pesawat, kereta atau bus, penyewaan tempat olahraga dan lain-lain. *Website* pemesanan ini sangat banyak diminati oleh masyarakat karena sangat memudahkan dalam memesan suatu tempat atau suatu produk. Salah satunya sistem *booking* di stadion Karangbirahi Brebes.

Stadion Karangbirahi Brebes merupakan stadion sepak bola yang dibanggakan oleh warga Kabupaten Brebes. Stadion Karang Birahi adalah stadion sepak bola di kota Brebes, Jawa Tengah, Indonesia. Alamat Jl. Veteran Brebes. Ini adalah rumah dari klub sepak bola Persab Brebes dan dapat menampung sekitar 15.000 penonton. Nama Karangbirahi berasal dari cerita rakyat Kabupaten Brebes yang diwariskan secara turun temurun .[2]

Meningkatnya kegemaran masyarakat akan olahraga khususnya di Kabupaten Brebes menyebabkan kebutuhan akan penggunaan lapangan

turut mengalami peningkatan. Namun Pengelola lapangan stadion Karangbirahi dalam mengelola data lapangan, jadwal, data pemesanan serta data pengguna masih dilakukan secara tulis tangan.

Selama ini jika dilihat dari sistem *booking* yang dipakai di Stadion Karangbirahi ini penyewa harus membuat surat terlebih dahulu untuk diserahkan kepada KASI olahraga, setelah KASI olahraga menerima surat tersebut KASI menugaskan kepada Staff Koordinator Fasilitas olahraga untuk cek jadwal lapangan, setelah Staff Koordinator Fasilitas olahraga mengecek jadwal, dan jadwal sudah di setujui oleh Staff Koordinator Fasilitas olahraga, setelah persetujuan dari Staff Koordinator surat akan diajukan kepada KABID PORA untuk disetujui, setelah mendapat persetujuan dari KABID PORA surat akan di serahkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten brebes untuk ditandatangani, setelah ditandatangani surat balasan akan dikirmkan kepada peminjam fasilitas olahraga. Selain itu, pembuatan laporan terkait sewa lapangan memakan waktu lama dan tidak optimal karena masih dirancang dan disusun secara tulis tangan. Hal ini mengakibatkan pencarian data masih dilakukan melalui penjelajahan arsip, yang dapat memakan waktu lama. Pada umumnya sebagian besar sistem pemesanan lapangan stadion Karangbirahi di Kabupaten Brebes masih menggunakan metode tulis tangan. Salah satunya pencatatan jadwal pengguna, pengelola lapangan Stadion karangbirahi masih menggunakan kalender sebagai objek untuk menulis nama pengguna lapangan.

Bagi calon pengguna, cara pemesanan lapangan Stadion Karangbirahi yang diterapkan saat ini dirasa sedikit menyulitkan, baik dari segi waktu, tenaga, dan biaya karena mereka harus membuat surat terlebih dahulu, lalu harus mendatangi lokasi untuk pengecekan jadwal yang kosong. Dan pengelola harus melakukan pendataan manual yang tentunya sangat tertinggal jauh di era *digital* ini.

Pembayaran menggunakan *payment gateway* sendiri memiliki beberapa keunggulan seperti dukungan berbagai jenis transaksi, termasuk kartu *kredit*, *debit*, *transfer bank*, dan bisa juga menggunakan *DANA*, keamanan transaksi, otomatisasi proses pembayaran yang tentunya dapat menghemat sedikit waktu bagi calon pengguna, salah satu *platform* dan *payment gateway* juga dapat menghasilkan laporan dan data yang membantu pengelola dalam mengelola keuangan. Menurut jurnal yang ditulis oleh Yudha Prasetyo (2020) yang berjudul “Implementasi Layanan *Payment Gateway* pada sistem informasi transaksi pembayaran”, transaksi menggunakan *Payment gateway* dinilai menguntungkan karena mengurangi biaya transaksi dan meningkatkan kualitas layanan pelanggan .[3]

Payment gateway yang akan digunakan pada pembuatan sistem ini adalah Midtrans *payment gateway* karena midtrans sendiri memiliki sejumlah keunggulan dari *platform payment gateway* lainnya seperti Xendit dan Flip.id. Salah satu kekurangan dari Xendit dan Flip.id adalah fitur pembayaran yang kurang lengkap dari Midtrans seperti tidak adanya pembayaran melalui *Gopay*, *shopeepay* dan OVO sedangkan keunggulan

midtrans dari kedua kompetitornya adalah lebih banyak tersedianya fitur pembayaran midtrans dari kompetitor lainnya.[4]

Dengan dibuatnya Sistem informasi *e-booking* lapangan berbasis *web* menggunakan *payment gateway* ini diharapkan dapat memberikan pelayanan kepada pengguna maupun pengelola untuk menangani masalah penyewaan lapangan, pengaturan jadwal, dan laporan keuangan di Stadion Karangbirahi. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola dalam melakukan pendataan bulanan.

Berdasarkan permasalahan di latar belakang diatas, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH I BREBES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY. Dalam sistem inilah diharapkan pihak pengelola dapat menaikkan pendapatan mereka dan bagi pengguna dapat menghemat waktunya dalam dalam proses penyewaan menggunakan lapangan Karangbirahi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimana merancang sistem informasi *e-booking* lapangan menggunakan *payment gateway* di Stadion Karangbirahi brebes?” agar memberi fasilitas pelayanan yang baik bagi pengelola dalam pengaturan jadwal dan pemasukan keuangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya pembatasan masalah dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Sistem ini membahas tentang penyewaan/pembookingan lapangan pada lapangan Stadion Karangbirahi Brebes, berupa laporan data bulanan, laporan data pembookingan dan pembuatan jadwal pengguna secara *online*.

1.3.1 Hardware

- 1) Pembuatan Sistem ini menggunakan laptop Acer Aspire 4750.
RAM 2 GB, HDD 500 GB

1.3.2 Software

- 1) Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *CSS*
- 2) Menggunakan *Mysql* sebagai *database*
- 3) Menggunakan *Framework Codeigniter 3*

1.3.3 Perancangan

- 1) Perancangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

1.3.4 Lapangan yang digunakan

- 1) Lapangan Sepakbola
- 2) Lapangan Atletik
- 3) Lapangan Basket
- 4) Lapangan Volly
- 5) Lapangan Badminton
- 6) Lapangan Tennis

- 7) Halaman Barat Stadion Karangbirahi
- 8) Kolam Renang

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi pembookingan lapangan menggunakan *payment gateway* di Stadion Karangbirahi Brebes, sehingga pengguna bisa mengetahui jadwal lapangan yang kosong dan melakukan pemesanan lapangan melalui *website* tersebut. Bagian ini menjelaskan tujuan penelitian yang dilakukan. Diharapkan manfaat dari perangkat tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi waktu dan produktivitas.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Memberikan pengetahuan tentang rancang bangun sistem informasi *E-booking* lapangan berbasis *website* menggunakan *payment gateway*, diharapkan mahasiswa lain dapat mengembangkannya lebih lanjut sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Memberi pengalaman kepada mahasiswa dalam merancang sebuah *website* untuk memberi manfaat kepada oranglain.

1.5.2 Bagi Politeknik Harapan Bersama

1. Menambah referensi tentang sistem informasi *E-booking*

lapangan berbasis *web* menggunakan *payment gateway* di perpustakaan Politeknik Harapan Bersama Tegal.

2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk terjun dan berinteraksi dengan masyarakat langsung.

1.5.3 Bagi Masyarakat

1.5.3.1 Bagi Pengelola Stadion Karangbirahi

1. Membuat laporan berupa laporan data bulanan dan data pembookingan agar proses pencatatan administrasi dapat dilakukan dengan lebih tertata rapi.
2. Membuat *Payment gateway* sehingga dapat memudahkan pengelola dalam mengelola pendapatan dari Stadion Karangbirahi Brebes.

1.5.3.2 Bagi Pengguna Stadion Karangbirahi

1. Pengguna dapat mengecek jadwal stadion Karangbirahi secara *online*
2. Pengguna tidak perlu membuat surat izin untuk penggunaan lapangan stadion Karangbirahi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa sub-bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara umum menjelaskan isi laporan yang meliputi

enam sub bab yaitu Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pengertian Masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistem Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi *e-booking* berbasis *web* yang menggunakan *payment gateway* yang membahas berbagai studi literatur dan berbagai landasan teori pendukung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran, metode, teknik dan prosedur penelitian yang menggunakan metode *waterfall* yang terdiri atas *planning*/perencanaan, analisis data, perancangan sistem, pengujian, dan implementasi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis masalah, analisis kebutuhan sistem perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL* sebagai sistem manajemen database, menggunakan *framework codeigniter*, serta meliputi perancangan menggunakan *UML* sebagai metode untuk menjelaskan pemodelan secara visual yang berupa

usecase diagram, squence diagram, activity diagram, dan class diagram.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pengujian sistem informasi *e-booking* menggunakan *payment gateway* di Stadion Karangbirahi Brebes.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan atas perancangan sistem informasi *e-booking* menggunakan *payment gateway* serta saran untuk meningkatkan dan perbaikan sistem agar lebih baik lagi di masa yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh A. Merdekawati, dkk. (2020) dengan judul “Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web” merupakan sebuah rancang bangun sistem aplikasi yang didesain untuk memudahkan penyewa menemukan tempat kosong lapangan futsal untuk memudahkan proses sewa lapangan futsal tanpa harus berada di lokasi. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Aplikasi ini di implementasikan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, database penyimpanan *MySQL*. Sebagai media penyimpanan data. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh 3 pengguna yakni penyewa, petugas, dan *admin*. [5]

Gilang Ramadhan, Sutarman (2020) Perancangan aplikasi dan pembayaran kamar hotel berbasis *web* dengan menggunakan metode *payment gateway*, aplikasi ini dirancang menggunakan metode *payment gateway*, yang memberi fitur yang dapat menangani reservasi, pembayaran dan pembukuan. Sistem ini dapat menampilkan informasi mengenai seluruh hotel sehingga memudahkan pengguna untuk memesan kamar secara *online*. [6]

Dalam penelitian yang berjudul Aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis website (Studi kasus : Kota Tegal), yang dilakukan oleh Slamet Wiyono dkk. (2022), menjelaskan bahwa ia mempresentasikan

tutorial lapangan bulu tangkis berbasis *web* yang dibuat dengan metode *waterfall*, dimana detail prosesnya harus benar-benar jelas dan tidak boleh diubah. Uji aplikasi ini dengan tes *blackbox*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan bulutangkis berbasis web yang memungkinkan pemilik lapangan untuk memberikan informasi tentang lapangan dan membantu pengguna dalam hal penyewaan dan pembayaran. menjadi lebih mudah.[7]

Penelitian yang dilakukan oleh K. Anwar dkk (2020) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Aplikasi *Marketplace* penyewaan lapangan olahraga dari berbagai cabang dengan metode *Agile Development*”. Yang menggunakan metode *Agile development*, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan konsep pasar pada sistem informasi persewaan lapangan olahraga dapat mempertemukan pengguna dan pengelola lapangan dalam pertukaran informasi secara *real-time*. [8] Sementara kekurangan yang terdapat pada penelitian ini yaitu tidak adanya pembayaran menggunakan *payment gateway* yang bisa memberikan opsi pembayaran yang lebih aman dan variatif.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 E-Booking

E-booking atau biasa disebut *booking online* adalah bagian kegiatan dari seseorang yang melakukan pemesanan suatu produk atau jasa melalui media *online*. [9] Aplikasi ini dapat digunakan

dalam bisnis jasa persewaan dan penjualan produk. Aplikasi ini mampu memberikan layanan kepada pelanggan dengan fitur yang *user friendly*. Bagi pengguna jasa, aplikasi ini juga menyediakan kemudahan pemesanan dan manajemen pemesanan dengan laporan pemesanan yang lengkap .

2.2.2 Payment Gateway

Payment gateway adalah sistem penyedia e-niaga yang bertindak sebagai jembatan antara situs web pedagang dan lembaga keuangan yang memproses transaksi online. *Payment gateway* menawarkan pemrosesan pembayaran yang sederhana, efisien, dan aman. [8]

2.2.3 Website

Website atau situs adalah tempat untuk menyimpan data dan informasi tentang subjek tertentu. Misalnya, situs ini adalah buku yang berisi topik tertentu, situs web atau situs web juga merupakan kumpulan halaman web terkait di web. [10]

2.2.4 MySQL

MySQL adalah salah satu *tools* yang bisa digunakan untuk mengolah, menyimpan sekaligus memperoleh informasi suatu *database*. Menurut N. Sari Yolanda (2021) saat ini *MySQL* adalah

tempat untuk menyimpan data dan informasi tentang subjek tertentu. Misalnya, situs ini adalah buku yang berisi topik tertentu, situs web atau situs *web* juga merupakan kumpulan halaman *web* terkait di *web*. [11]

2.2.5 PHP

Menurut Yunika dkk (2020) yang berjudul perancangan aplikasi web penyewaan lapangan futsal (Studi Kasus: Sumber Jaya Futsal Tangerang) menyatakan *PHP* merupakan bahasa pemrograman dalam bentuk skrip yang disimpan di *server* dan dieksekusi di sana untuk transmisi lebih lanjut. [10]

2.2.6 Codeigniter

Berdasarkan jurnal yang di susun oleh M. Abdilah (2018), yang berjudul Implementasi *Framework Codeigniter* (CI) Pada sistem informasi pemesanan produk dan meningkatkan media promosi pada CV Azarku. Disebutkan bahwa *CodeIgniter* adalah aplikasi *web open source* yang digunakan untuk membangun aplikasi *PHP* dinamis. Tujuan utama pengembangan *Codeigniter* adalah untuk membantu *developer* web untuk mengerjakan sebuah aplikasi lebih cepat daripada menulis *code* dari awal. [12] hal ini tentunya membuat banyak *developer* menggunakannya.

2.2.7 UML (Unified Modelling Language)




Menurut jurnal penelitian oleh Havaluddin (2011) UML


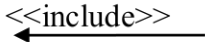
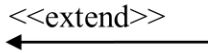
adalah alat desain sistem berorientasi objek. Secara filosofis, kemunculan UML terinspirasi dari konsep yang sudah ada yaitu konsep pemodelan berorientasi objek, karena konsep tersebut sesuai dengan sistem nyata yang didominasi oleh objek dan digambarkan atau dinotasikan dalam simbol-simbol yang cukup spesifik.[13] Diagram-diagram yang digunakan UML adalah sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram*

Menurut jurnal yang ditulis Bayu kurniawan (2020). Menurutnya, *usecase* diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi tipikal antar pengguna. Dengan sistem tertentu, melalui cerita tentang penggunaan sistem tersebut .[14]

Tabel 2. 1 *Use case Diagram*




No	Simbol	Keterangan
1.		Aktor : mewakili peran orang, sistem yang lain
		Usecase : abstraksi dan korelasi antara sistem dan aktor
2.		Assosiation : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>usecase</i>



No	Simbol	Keterangan
3.		Generalisasi : menunjukkan spesialisasi aktor sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam <i>usecase</i> .
4.		Menunjukkan bahwa suatu <i>usecase</i> seluruhnya merupakan fungsi dari <i>usecase</i> yang lain.
5.		Menunjukkan bahwa <i>use case</i> adalah pelengkap fungsional untuk <i>use case</i> lain ketika kondisi terpenuhi .

2. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan urutan pesan yang dikirim antara objek-objek di dalam sebuah sistem atau proses.

Tabel 2. 2 *Sequence diagram*



No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Actor	Orang-orang, proses atau sistem yang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>Lifeline</i>	Menyatakan keaktifan suatu objek.
3.		<i>Message</i>	Komunikasi antar objek yang berisi informasi tentang operasi yang sedang berlangsung.

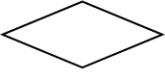


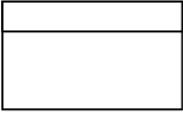
No	Gambar	Nama	Keterangan
4.		<i>Message</i>	Komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang keadaan yang sedang terjadi.
5.		Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan operasi

3. *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang dirancang untuk inisiasi dan pengambilan keputusan dari setiap aliran. Dan bagaimana mereka berakhir. Diagram aktivitas juga dapat mewakili proses paralel yang terjadi dalam banyak eksekusi.[14]

Tabel 2. 3 *Activity diagram*



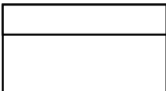




No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Status awal	Sebuah simbol untuk mewakili pengguna atau user
2.		Aktivitas	Tindakan yang dilakukan oleh sistem, tindakan, biasanya dimulai dengan kata kerja .

No	Gambar	Nama	Keterangan
3.		Percabangan	Cabang tempat Anda dapat memilih lebih dari satu tindakan.
4.		Penggabungan/ <i>join</i>	Penggabungan dimana yang lebih dari satu aktivitas dan digabungkan menjadi satu
5.		Status akhir	Keadaan akhir di mana sistem mengeksekusi diagram fungsional keadaan akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Swimlane organisasi bisnis yang bertanggung jawab atas kegiatan individu

4. *Class Diagram*

Menurut Sandfreni dkk (2021) mengatakan *Class Diagram* adalah representasi visual dari struktur sistem pemrograman berdasarkan tipe. *Class diagram* merupakan alur dari database pada sistem yang akan dibangun .[15]

Tabel 2. 4 Class diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan di mana objek anak berbagi perilaku dan struktur data objek di atas objek induk.
2.		<i>Nary association</i>	Upaya untuk Hindari menggabungkan lebih dari dua objek dalam satu proyek. .
3.		<i>Class</i>	Kumpulan objek yang memiliki atribut dan fungsi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi urutan tindakan yang dilakukan oleh sistem yang memberikan hasil terukur bagi operator.
5.		<i>Reallization</i>	Tindakan yang sebenarnya dilakukan objek.
6.		<i>Depedency</i>	Hubungan di mana perubahan elemen independen memengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak independen .
7.		<i>Assosiation</i>	Apa yang merelasikan antara objek satu dengan yang objek lainnya.

2.2.8 Midtrans

Midtrans adalah pembayaran yang memiliki fitur yang memudahkan pengujian pembayaran. Dengan memasukkan kode transaksi dan menekan tombol pembayaran, transaksi dibayar dalam waktu singkat.[16] Midtrans juga adalah salah satu *payment gateway*, yang mempunyai fasilitas pelayanan dengan menggunakan berbagai metode pembayaran.



Gambar 2. 1 Logo Midtrans

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data pengguna Stadion Karangbirahi

Yaitu berupa data para pengguna yang menggunakan stadion karangbirahi per tahun 2021 yang masih menggunakan kalender sebagai objek data penyewaaan lapangan.

2. Profil Stadion Karangbirahi

Stadion Karangbirahi merupakan sebuah tempat sarana olahraga yang terletak di Beralamat di Jl. Veteran Brebes, Kecamatan Brebes. Di stadion karangbirahi sendiri memiliki 2 lapangan, yaitu lapangan sepakbola dan lapangan atletik. Sementara di sekitar Stadion Karangbirahi terdapat beberapa lapangan seperti, lapangan tenis, bulutangkis, basket, volly dan kolam renang.

3.2 Alat Penelitian

1. Hardware

- a. Laptop Acer aspire 4750 dengan spesifikasi RAM 4GB dan 500GB HDD.

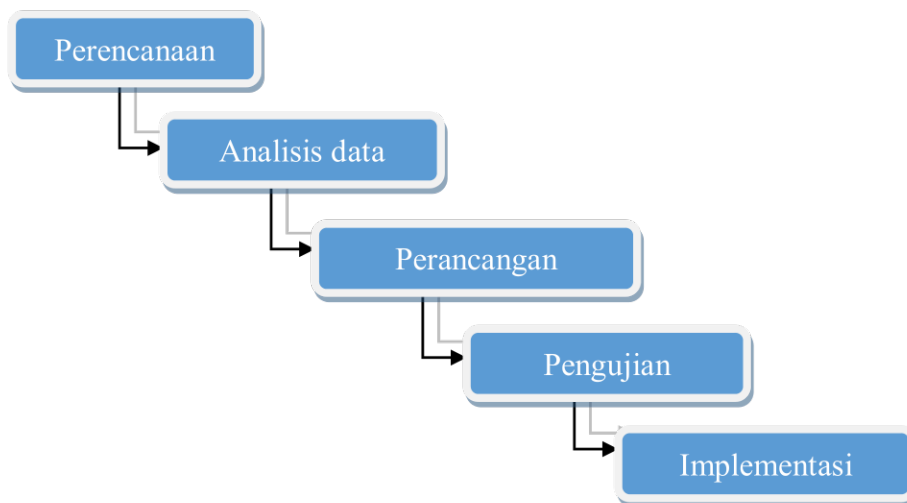
2. Software

- a. Sistem Operasi : *Windows 7*
b. Teks editor : *Sublime text*
c. Database : *MySQL*

- d. Perancangan Backend : *Codeigniter 3*
- e. Bahasa pemrograman : *PHP 8*
- f. *Payment gateway* : Midtrans

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian langkah sistematis yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode pengembangan *Waterfall*, Berikut tahapan metode pengembangan *waterfall* :



Gambar 3. 1 Alur metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak, *waterfall* juga sering diartikan sebagai model pengembangan perangkat lunak yang berurutan, metode ini sering digunakan oleh pengembangan proyek perangkat lunak yang membutuhkan perencanaan yang terstruktur. Karena sistem ini akan dirancang secara berurutan sepanjang proses.

3.4 Tahapan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Tahapan ini merupakan tahapan awal untuk merancang penelitian, diawali dengan merencanakan untuk merancang sebuah metode penelitian, Langkah pertama diawali dengan menganalisis permasalahan pengaturan jadwal dan pembayaran yang ada di stadion Karangbirahi yang masih menggunakan metode tulis tangan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, akan membantu jika merencanakan sebuah sistem yang dapat mendukung pengelola untuk mengelola tempatnya agar bisa mengikuti perkembangan di zaman *digital* ini. Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan mencari ide baru, yaitu bagaimana merancang perangkat lunak yang akan digunakan pada sistem informasi *e-booking* lapangan dengan menggunakan *payment gateway*. *API (Application Programming interface)* yang digunakan adalah dengan mengintegrasikan Midtrans ke *website*.

2. Analisis data

Menganalisis komponen yang akan digunakan dalam proses pembuatan *website* sistem informasi *e-booking* lapangan menggunakan *payment gateway* menggunakan metode *waterfall*, pada analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, *software* yang dibutuhkan adalah *Sublime text* sebagai teks *editor*, XAMPP sebagai *server*, Midtrans

sebagai *payment gateway* serta *framework* menggunakan *Codeigniter* versi 3.

3. Perancangan

Merancang sebuah *website* sistem informasi *e-booking* lapangan menggunakan *payment gateway*, mulai dari *coding*, pembuatan database, tampilan website, dan melakukan *hosting*.

4. Pengujian

Melakukan pengujian *website* untuk memastikan layak atau tidak *website* ini digunakan.

5. Implementasi

Hasil penelitian ini akan di ujicoba kan secara nyata untuk menilai seberapa layak sistem informasi *e-booking* menggunakan *payment gateway* yang dibuat.

3.5 Sumber Data Primer

1. Observasi

Adapun hasil observasi di Stadion Karangbirahi sebagai berikut:

- a. Pencatatan jadwal pengguna stadion masih menggunakan tulis tangan dan menggunakan kalender sebagai objek untuk pencatatanya
- b. Penyewaan lapangan masih menggunakan surat, yang tentunya sedikit merepotkan bagi pengguna

- c. Hasil laporan bulanan juga masih menggunakan tulis tangan di buku.

2. Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Salam selaku pengelola Stadion Karangbirahi tentang prosedur tatacara penyewaan fasilitas di Stadion Karangbirahi, menjelaskan jika penyewaan fasilitas di Stadion Karangbirahi, penyewa harus membuat surat izin penyewaan terlebih dahulu sebelum menggunakan lapangan, menurutnya, prosedur tersebut dinilainya membutuhkan waktu yang cukup lama. Bapak salam juga menyampaikan jika penulisan pendapatan yang diperoleh juga masih menggunakan buku dan tulis tangan. Penulis berbincang dengan bapak Salam tentang suatu proyek unuk mengubah sistem yang terdahulu menjadi sistem yang mengarah ke *digital*, seperti menggunakan website sebagai sarana untuk membantu pengelola dan pengguna Stadion Karangbirahi dalam memudahkan penyewaan lapangan dan juga diharapkan bisa menambah pendapatan di Stadion Karangbirahi juga.

3.6 Sumber Data Sekunder

a. Studi Kepustakaan

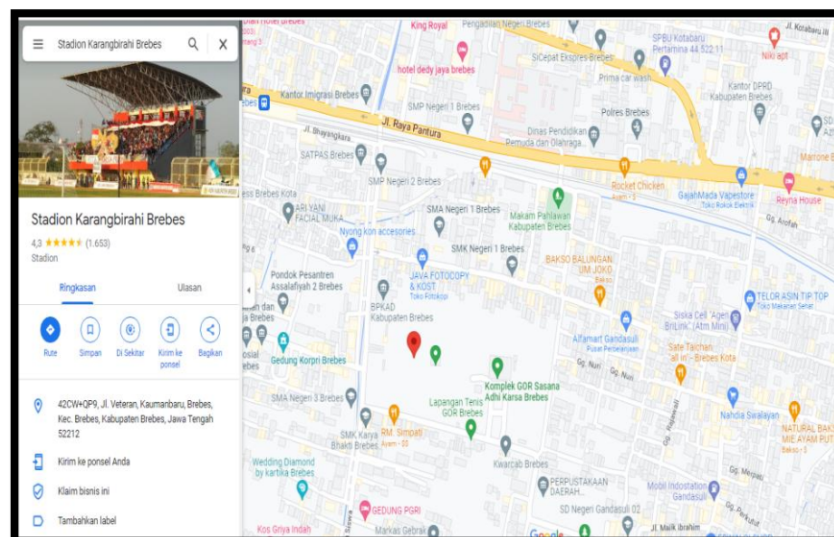
Mengumpulkan berbagai refrensi jurnal yang terdapat di media *online* tentang sistem informasi *e-booking* menggunakan *payment gateway*, yang tentunya di jadikan parameter untuk menyusun peneltian ini, salah

satu jurnal yang ditulis oleh Slamet Wiyono dkk, yang berjudul “Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Website” dan Merdekawati dkk, yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web”, serta Gilang Ramadhan, Sutarman (2020) yang berjudul Perancangan aplikasi dan pembayaran kamar hotel berbasis web dengan menggunakan metode *payment gateway*.

3.7 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat

Tempat penelitian dilakukan di Stadion Karangbirahi Kabupaten Brebes yang beralamat di Jl. Veteran, Kaumanbaru, Brebes, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah 52212.



Gambar 3. 2 Lokasi penelitian

3.3.2 Waktu Penelitian

Komitmen waktu untuk melakukan penelitian ini adalah antara Maret 2023 dan Mei 2023.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Permasalahan

Berdasarkan analisa permasalahan sistem pemesanan atau penyewaan di stadion Karangbirahi Brebes, bahwa selama ini sistem penyewaan di stadion Karangbirahi pengguna masih menggunakan surat izin untuk melakukan penyewaan lapangan, yang tentunya sangat merepotkan bagi penyewa, penyewa harus membuat surat terlebih dahulu untuk diserahkan kepada pengelola stadion karangbirahi.

Salah satu permasalahan yang terjadi di stadion karangbirahi adalah perihal pencatatan data pengguna lapangan yang masih ditulis menggunakan kalender, yang tentunya hal ini menjadikan pencatatan pengguna di stadion karangbirahi masih berantakan, hal ini juga berdampak ketika pengguna ingin membooking lapangan harus mencari kontak pengelola terlebih dahulu untuk bertanya perihal ketersediaan tempat dan waktu yang sesuai dengan permintaan pengguna. Hal ini yang mungkin menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya peminat untuk menggunakan stadion karangbirahi tersebut. Dengan adanya sistem informasi *e-booking menggunakan payment gateway* ini diharapkan dapat membantu pengelola maupun kepala stadion dalam meningkatkan pendapatan stadion karangbirahi.

4.2 Analisa Kebutuhan Sistem

4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Laptop *Acer Aspire 4750* dengan spesifikasi :
 - a) *Processor Intel Core I3*
 - b) *RAM 2GB*
 - c) *HDD 500GB*

4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang mendukung dalam pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem operasi Windows 7 Ultimate
- b. XAMPP *Versi 3.3.0*
- c. Sublime Text
- d. Codeigniter versi 3
- e. Google Chrome

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimulai dari perencanaan yaitu menentukan ide untuk melakukan pembuatan sistem, lalu melakukan analisis data dengan melakukan analisa untuk menentukan komponen apa saja yang digunakan, dan melakukan perancangan sistem, dalam pembuatan *website* ini perancangan sistemnya menggunakan *Unified Modelling language* (UML), Yang terdiri dari *Usecase*, *Activity*, *Sequence* dan *Class Diagram*

4.3.1. Identifikasi Aktor

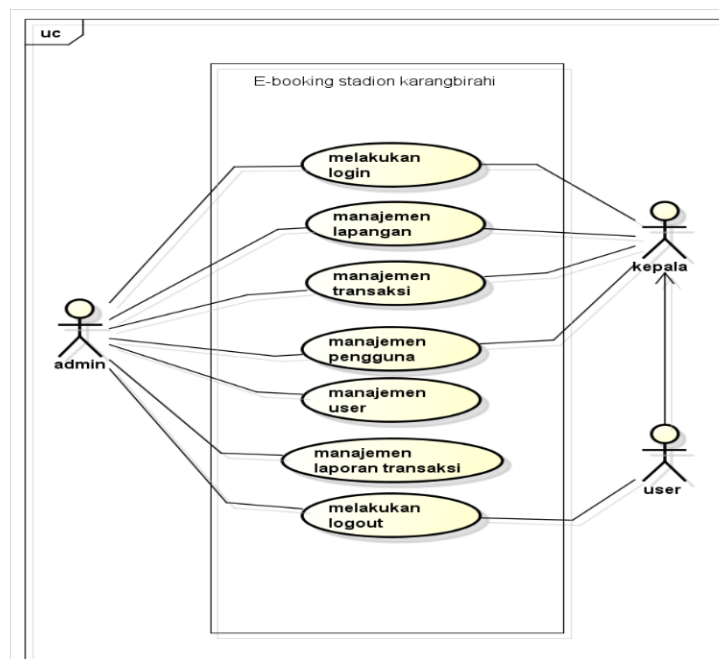
Tabel 4. 1 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Admin</i> harus <i>login</i> terlebih dahulu untuk bisa mengakses halaman utama, 2. <i>Admin</i> dapat melakukan manajemen lapangan antara lain : <ol style="list-style-type: none"> a. Kelola data lapangan b. Kelola data kategori lapangan c. Kelola kegiatan 3. <i>Admin</i> dapat mengelola data <i>user</i> antara lain : <ol style="list-style-type: none"> a. Melihat daftar para <i>user</i> yang sudah terdaftar di database b. Menghapus <i>user</i> 4. <i>Admin</i> dapat melakukan manajemen transaksi antara lain : <ol style="list-style-type: none"> a. Validasi transaksi b. Cetak <i>invoice</i> transaksi c. Hapus transaksi 5. hanya <i>admin</i> yang bisa menambahkan : <ol style="list-style-type: none"> a. <i>admin</i> dan kepala b. hapus user 6. <i>Admin</i> bisa melihat dan mencetak dan mengunduh laporan transaksi.
2.	Kepala	<ol style="list-style-type: none"> a. Kepala harus <i>login</i> terlebih dahulu untuk bisa mengakses halaman utama, b. Kepala dapat melakukan manajemen lapangan antara lain : <ol style="list-style-type: none"> a. Kelola data lapangan b. Kelola data kategori lapangan c. Kelola kegiatan c. Kepala dapat mengelola data <i>user</i> antara lain : <ol style="list-style-type: none"> a. Melihat daftar para <i>user</i> yang sudah terdaftar di database b. Menghapus <i>user</i>

No	Aktor	Deskripsi
		d. Kepala dapat melakukan manajemen transaksi antara lain : 1. Validasi transaksi 2. Cetak <i>invoice</i> transaksi 3. Hapus transaksi
3.	User	1. <i>User</i> bisa mengakses <i>website</i> tanpa <i>login</i> 2. <i>User</i> bisa melakukan daftar sebagai pengguna 3. Bila <i>user</i> ingin memesan lapangan, <i>User</i> harus <i>login</i> terlebih dahulu jika ingin memesan lapangan lapangan 4. <i>User</i> bisa melihat lapangan yang tersedia 5. <i>User</i> dapat melihat jadwal lapangan yang tersedia

4.3.2. Usecase diagram

Usecase menunjukkan peran dari user dan menggambarkan sistem akan berjalan.



Gambar 4. 1 *Usecase diagram*

4.3.3. *Activity diagram*

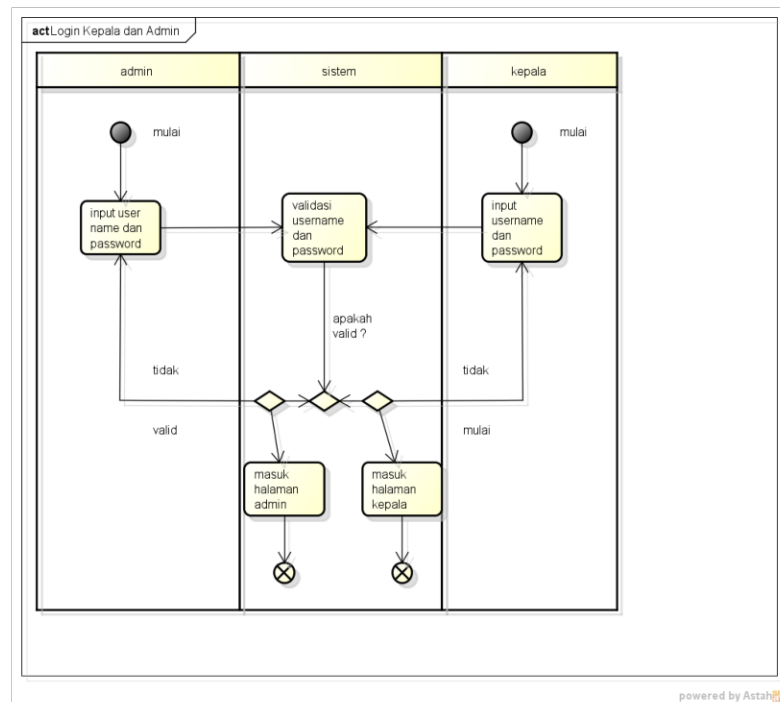
Activity diagram yaitu alur kerja atau juga bisa disebut sebagai operasi kerja sistem.

4.3.3.1. *Activity Diagram Admin dan Kepala Stadion*

Pada diagram aktivitas admin ini menggambarkan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh *Admin* dan kepala mulai dari *input*, *edit*, hapus, cetak laporan, validasi transaksi, tambah lapangan, tambah jenis kegiatan, kategori, menambah user dan admin dan lihat laporan data transaksi yang telah dilakukan.

Sementara kepala hanya bisa mengakses *input*, *edit*, hapus, validasi transaksi, tambah lapangan, tambah jenis kegiatan, kategori dan lihat laporan data, kepala tidak dapat menambahkan admin dan tidak bisa melihat laporan transaksi secara detail.

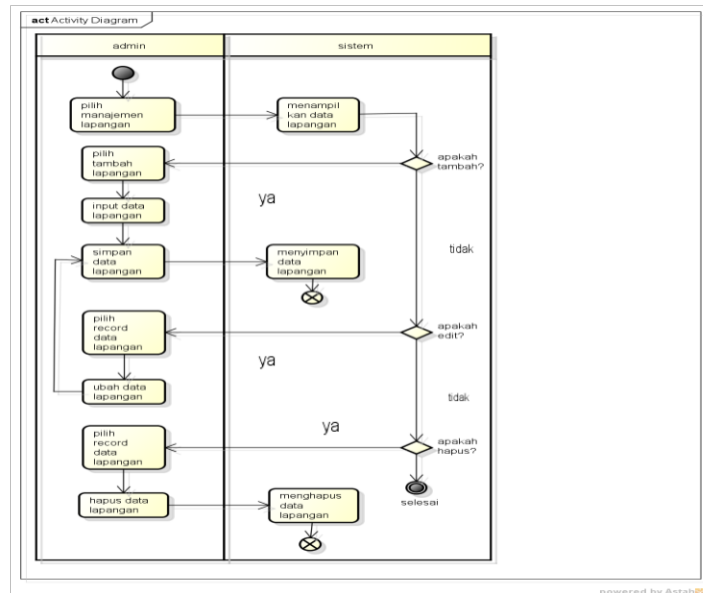
1. Activity Diagram Login admin dan kepala



Gambar 4. 2 Activity diagram login

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4.2 dijelaskan sebagai berikut Admin dan kepala melakukan *input username* dan *password* lalu sistem akan melakukan validasi *username* dan *password* Setelah sistem memvalidasi dan *valid* sistem akan mengarahkan ke halaman beranda, Jika sistem tidak *valid* sistem akan mengarahkan ke halaman *login* lagi.

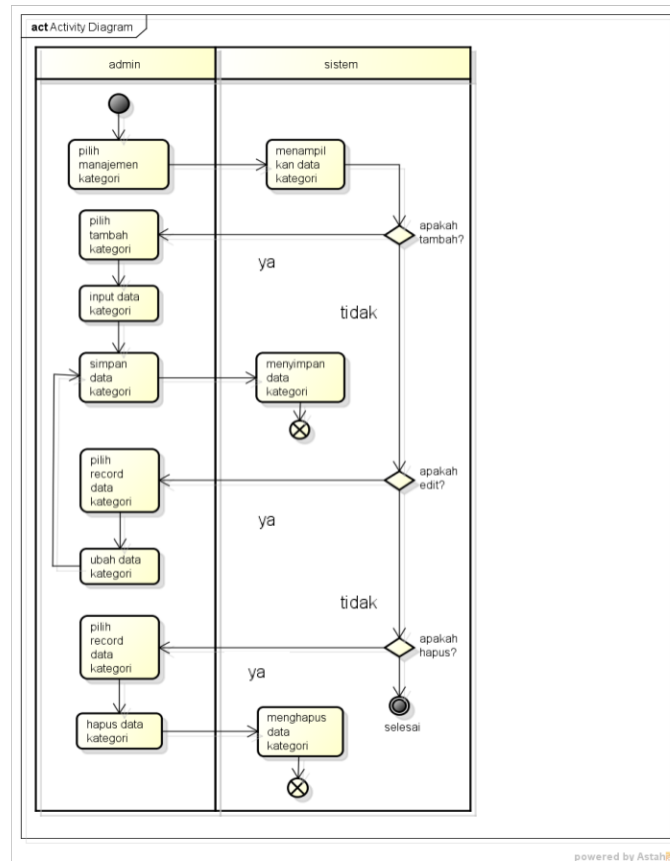
2. Activity Diagram Manajemen Lapangan Admin dan kepala



Gambar 4. 3 Activity diagram Manajemen Lapangan

Pada diagram aktivitas yang ditunjukkan Gambar 4. 3 menjelaskan jika *admin* dan kepala memilih menu manajemen lapangan terlebih dahulu, lalu sistem akan berjalan memberikan pilihan apakah *edit*, hapus dan tambah.

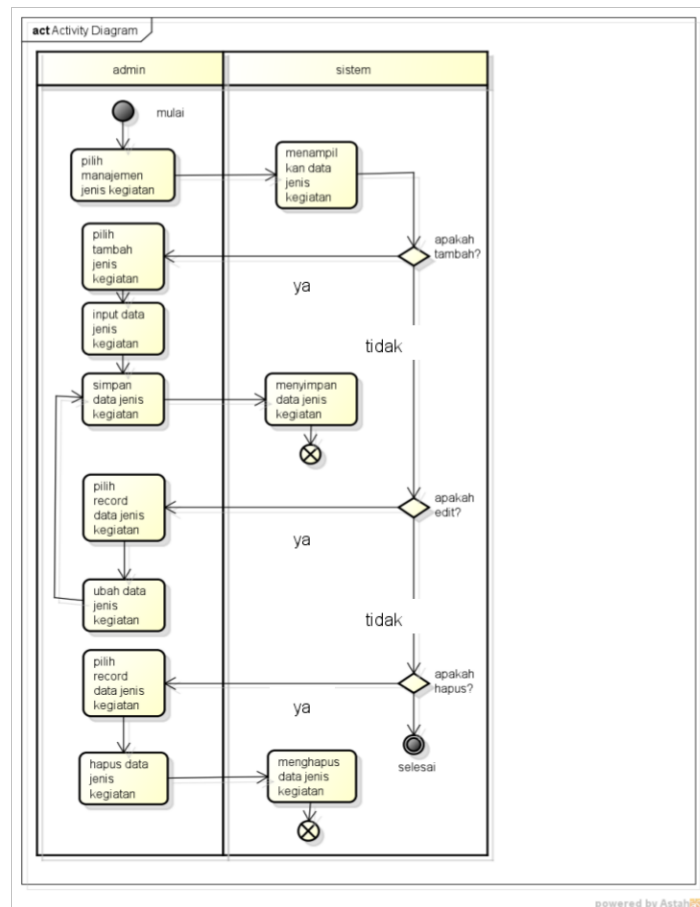
3. Activity Diagram manajemen kategori *admin* dan kepala



Gambar 4. 4 Activity Diagram manajemen kategori

Pada diagram aktivitas yang ditunjukkan Gambar 4. 4 menjelaskan jika *admin* dan kepala memilih menu manajemen kategori terlebih dahulu, lalu sistem akan berjalan memberikan pilihan apakah *edit*, hapus dan tambah.

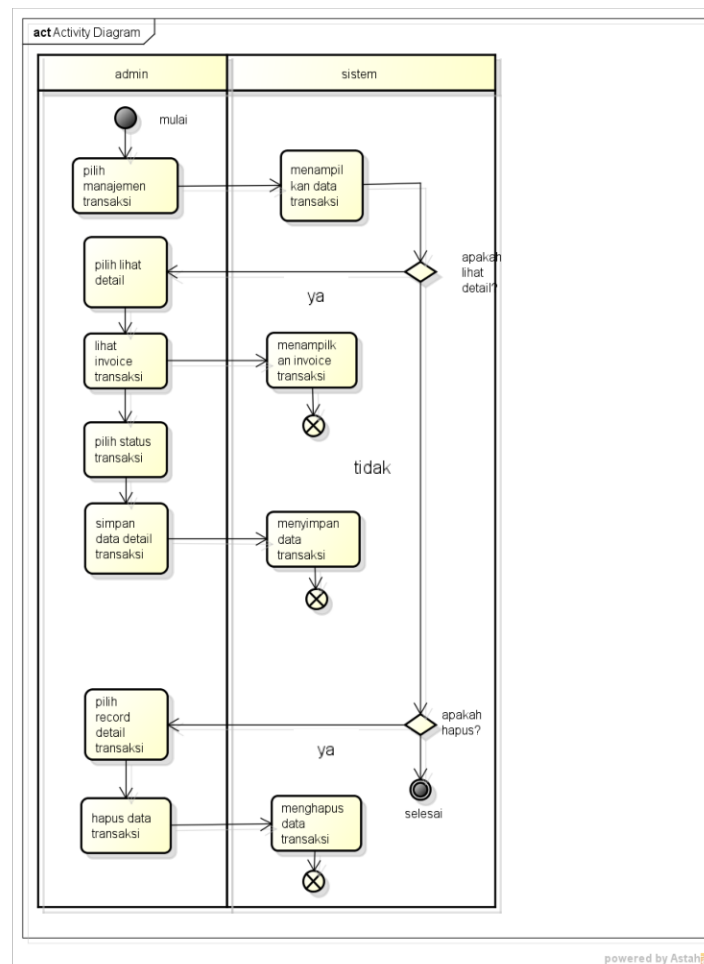
4. Activity Diagram Jenis kegiatan Admin dan kepala



Gambar 4. 5 Activity Diagram jenis kegiatan

Pada diagram aktivitas Gambar 4. 5 menjelaskan jika *admin* dan kepala memilih menu manajemen jenis kegiatan terlebih dahulu, lalu sistem akan berjalan memberikan pilihan apakah *edit*, hapus dan tambah.

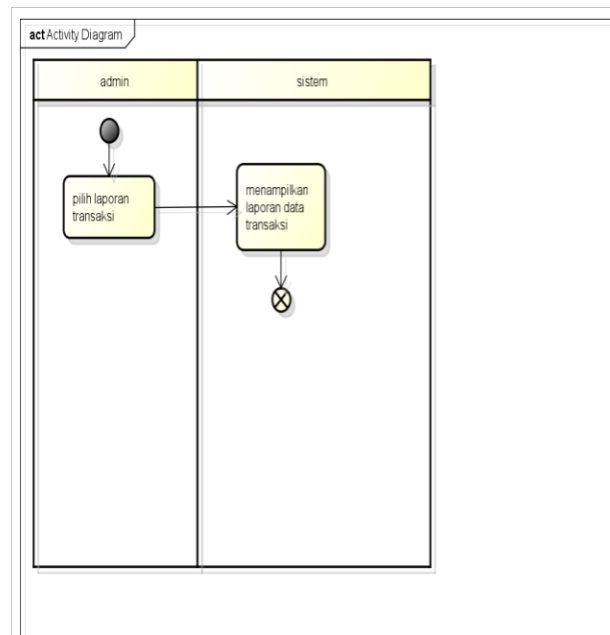
5. Activity Diagram Manajemen transaksi *admin* dan kepala



Gambar 4. 6 Activity diagram manajemen transaksi

Pada diagram aktivitas Gambar 4.6 menjelaskan jika *admin* dan kepala memilih menu manajemen transaksi terlebih dahulu, lalu sistem akan berjalan menampilkan beberapa fitur diantaranya ada lihat detail, pilih status transaksi, dan hapus transaksi.

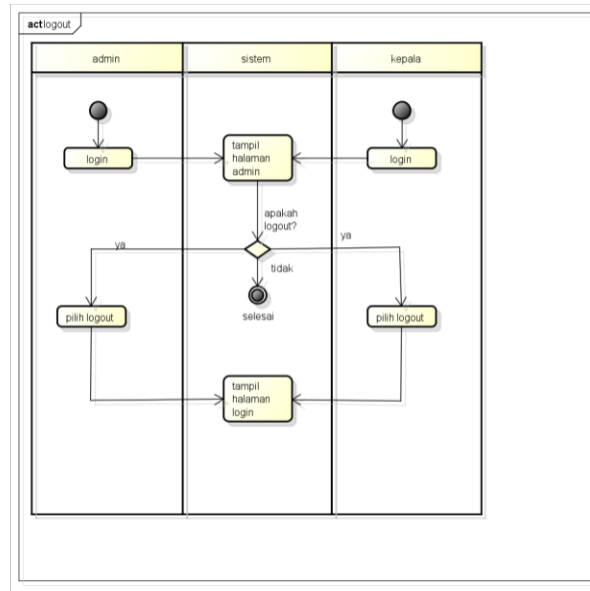
6. *Activity Diagram* Laporan Transaksi *Admin*



Gambar 4. 7 *Activity diagram* laporan transaksi

Pada diagram aktivitas Gambar 4.7 menjelaskan jika *admin* memilih menu laporan transaksi terlebih dahulu, lalu sistem akan berjalan menampilkan laporan transaksi.

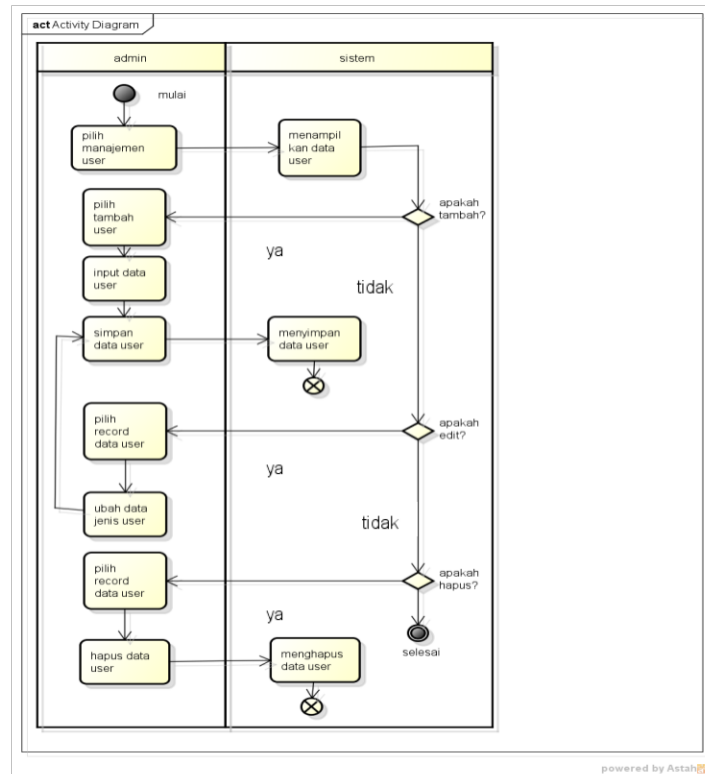
7. Activity Diagram logout Admin dan kepala



Gambar 4. 8 Activity Diagram log out

Pada diagram aktivitas ini menjelaskan jika *admin* dan kepala harus *login* terlebih dahulu untuk melakukan *logout*.

8. Activity Diagram Manajemen Pelanggan/*User admin* dan kepala



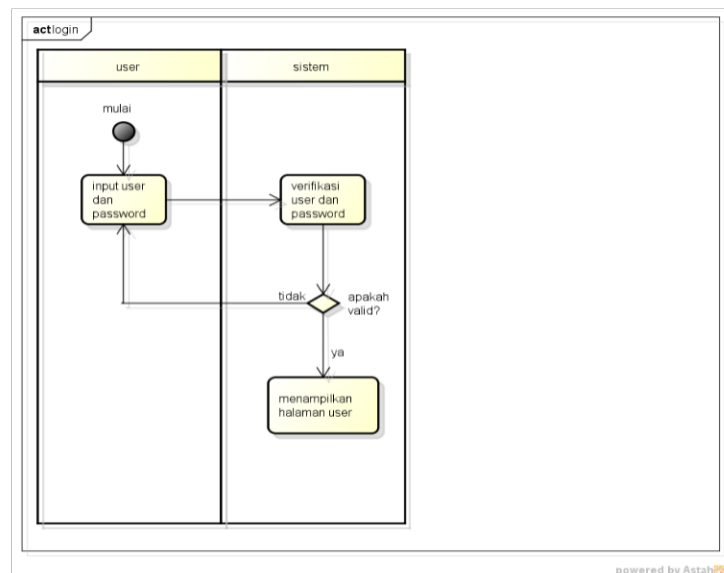
Gambar 4. 9 Activity diagram Manajemen pelanggan

Pada diagram aktivitas Gambar 4. 9 menjelaskan jika *admin* dan kepala memilih menu manajemen pelanggan terlebih dahulu, lalu sistem akan berjalan menampilkan fitur diantaranya ada tambah, *edit* dan hapus.

4.3.3.2. Activity diagram User

Pada diagram aktivitas *User*, menjelaskan tentang aktivitas yang bisa dilakukan oleh *user* yaitu melihat lapangan yang tersedia, melakukan *booking*, dan *pembookingan* dilakukan dengan *login* terlebih dahulu.

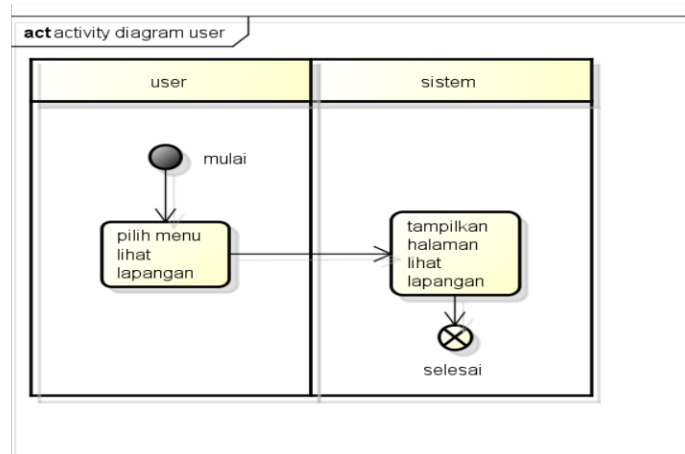
1. Activity Diagram User Login



Gambar 4. 10 Activity diagram login user

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 10 dijelaskan sebagai berikut *user* melakukan *input user name* dan *password* lalu sistem akan melakukan validasi *username* dan *password* Setelah sistem memvalidasi dan *valid* sistem akan mengarahkan ke halaman beranda, Jika sistem tidak *valid* sistem akan mengarahkan ke halaman *login* lagi

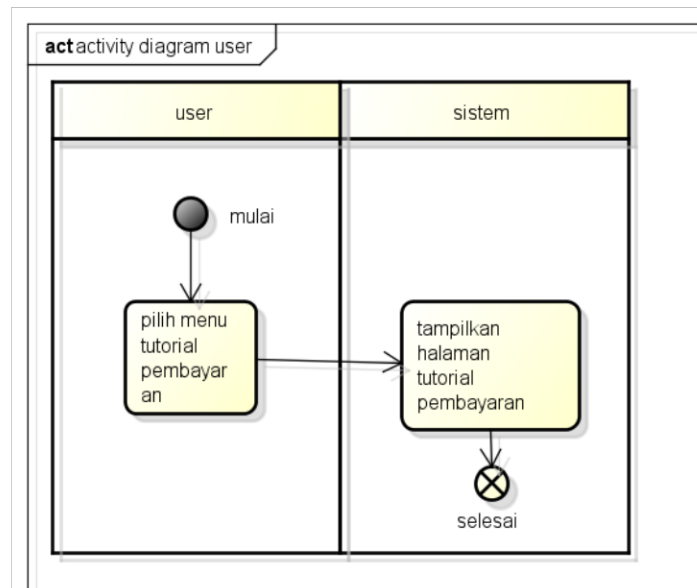
2. Activity diagram User lihat lapangan



Gambar 4. 11 Activity Diagram User lihat lapangan

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 11 dijelaskan sebagai berikut, *user* memilih menu lihat lapangan, pada menu itu sistem akan memunculkan daftar lapangan yang tersedia.

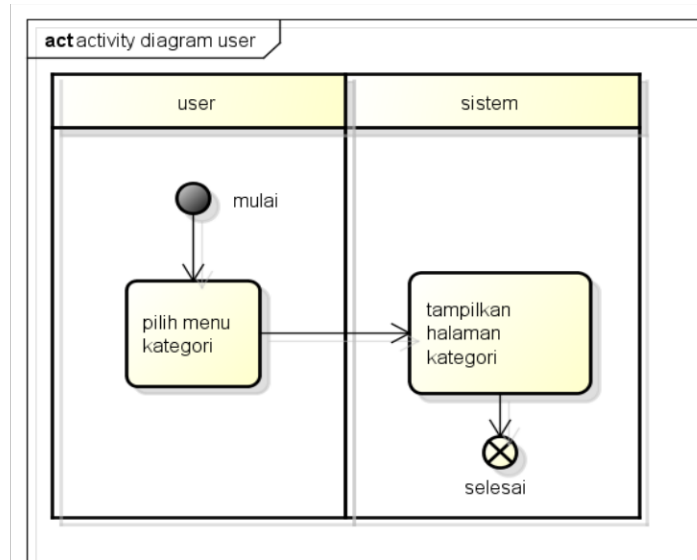
3. Activity diagram user tutorial pembayaran



Gambar 4. 12 Activity diagram user tutorial pembayaran

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 12 dijelaskan sebagai berikut, *user* memilih menu *tutorial* pembayaran, pada menu itu sistem akan memunculkan halaman *tutorial* pembayaran.

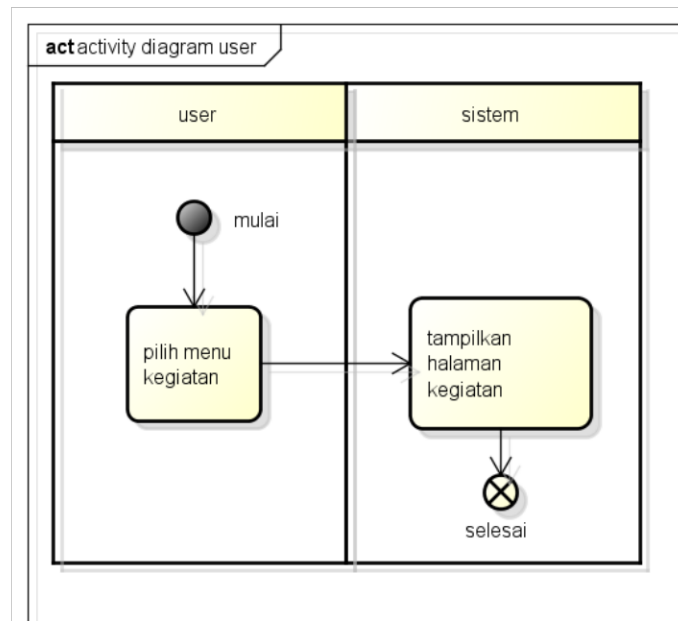
4. Activity diagram user lihat kategori



Gambar 4. 13 Activity diagram user lihat kategori

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 13 dijelaskan sebagai berikut, *user* memilih menu lihat kategori , pada menu itu sistem akan memunculkan halaman kategori

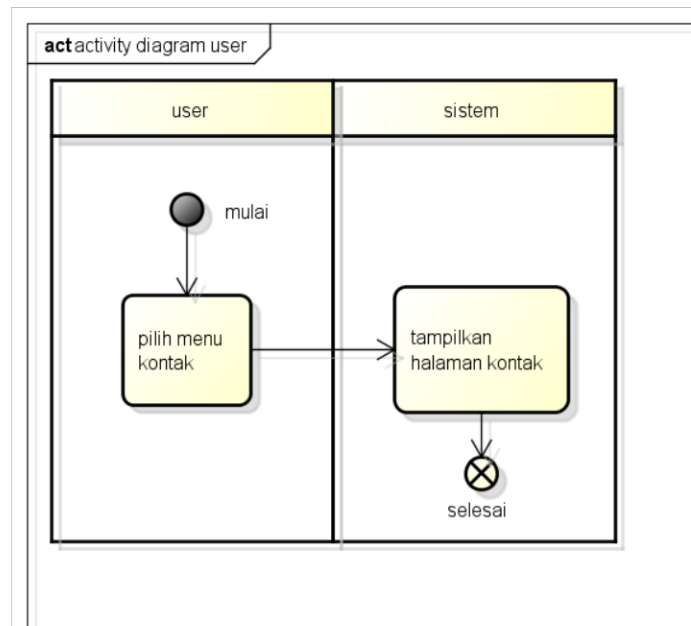
5. Activity diagram user kegiatan



Gambar 4. 14 Activity diagram user Kegiatan

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 14 dijelaskan sebagai berikut, *user* memilih menu lihat kegiatan, pada menu itu sistem akan memunculkan halaman kegiatan

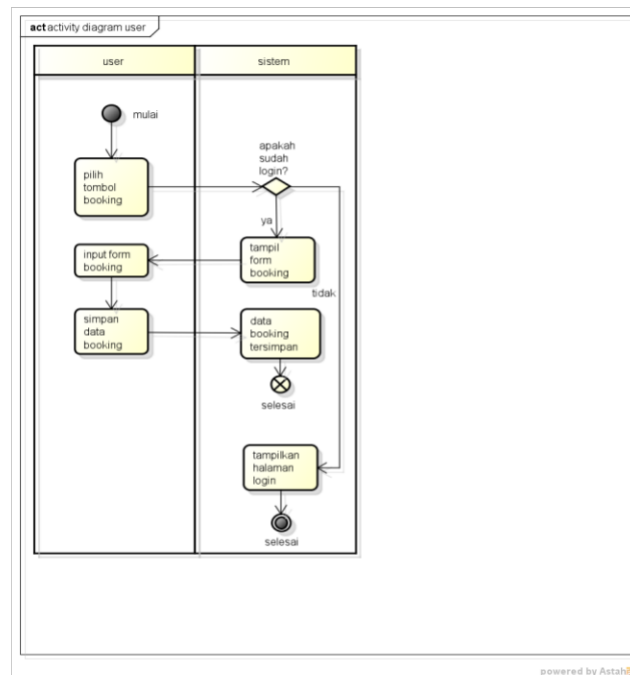
6. Activity diagram user kontak



Gambar 4. 15 Activity diagram user kontak

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 15 dijelaskan sebagai berikut, user memilih menu kontak, pada menu itu sistem akan memunculkan halaman kontak

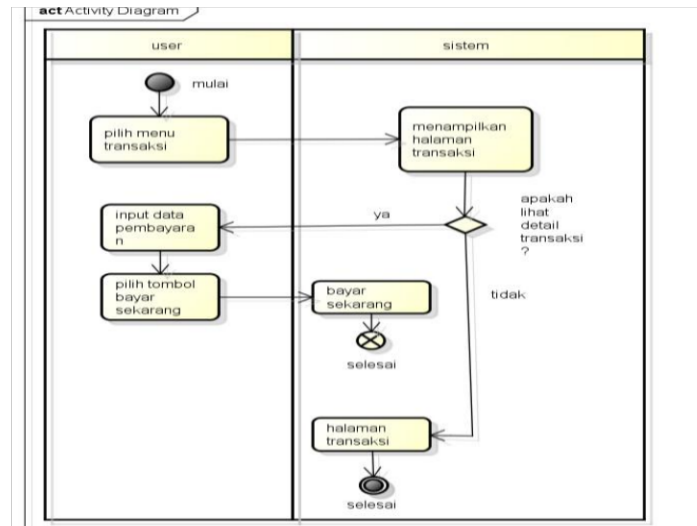
7. Activity diagram user booking



Gambar 4. 16 Activity diagram user booking

Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 16 dijelaskan sebagai berikut, sesudah *user* memilih lapangan sistem akan mengarahkan ke menu *login*, karena jika ingin mem*booking* harus login terlebih dahulu pada menu itu sistem akan memunculkan halaman *booking*.

8. Activity diagram user detail transaksi



Gambar 4. 17 Activity diagram user detail transaksi

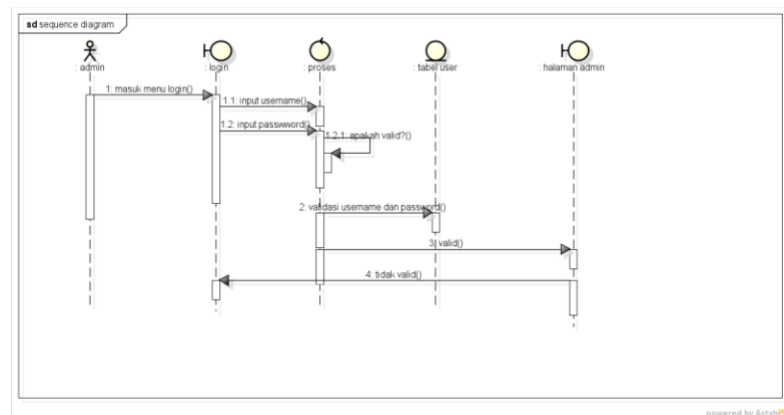
Alur aktivitas yang terjadi pada Gambar 4. 17 dijelaskan sebagai berikut, sebelum *user* melakukan transaksi, sistem akan mengarahkan ke halaman detail transaksi, terlebih dahulu pada menu itu sistem akan memunculkan halaman *booking*.

4.3.4. *Sequence diagram*

sequence diagram yang berfokus pada perilaku dalam suatu sistem dan menunjukkan bagaimana objek berinteraksi dengan objek lain.

4.3.4.1. Sequence diagram admin dan kepala

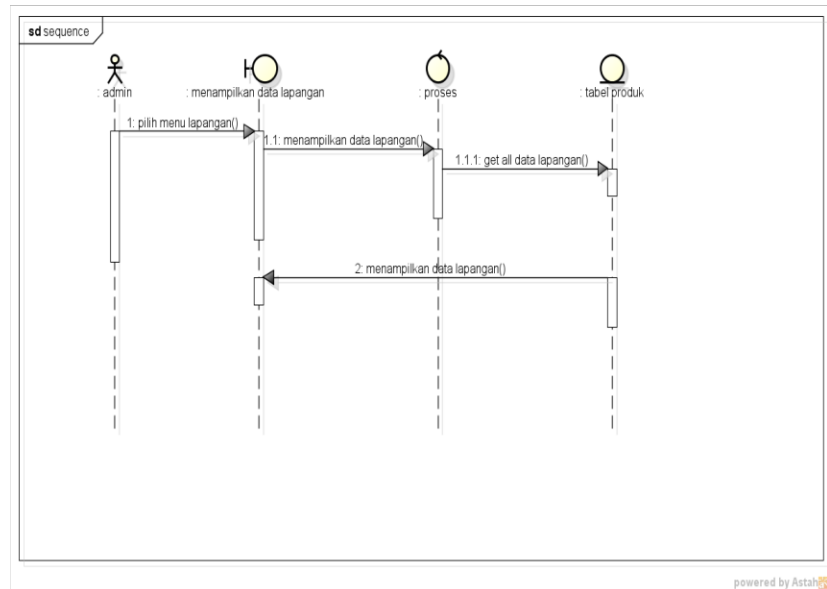
1. *Sequence Diagram Login admin dan kepala*



Gambar 4. 18 *Sequence diagram login*

Pada gambar 4.18 di atas menggambarkan mengenai interaksi yang dilakukan oleh *admin* dan kepala berinteraksi dengan *boundary form login* dan mengisi *email* dan *password* yang digunakan untuk mengakses halaman *login* kemudian di proses untuk mencocokkannya dengan data yang ada pada tabel *admin*. Apabila berhasil maka akan ada pesan balik berupa status *login* berhasil, apabila gagal akan kembali ke *form login* kembali.

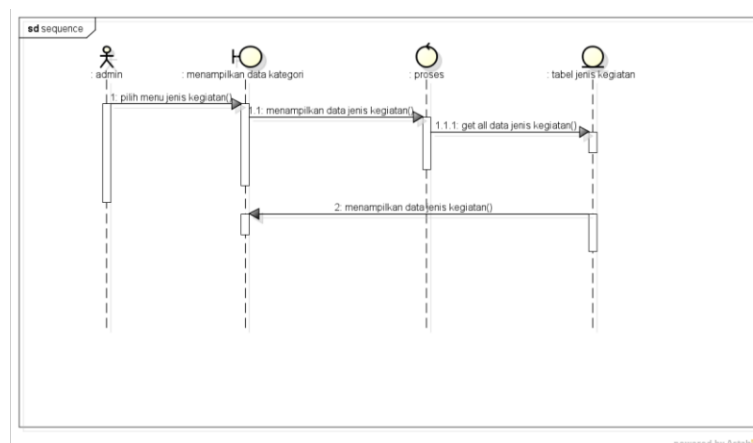
2. *Sequence diagram* manajemen data lapangan *admin* dan kepala



Gambar 4. 19 *Sequence diagram* data lapangan

Pada gambar 4.19 di atas menggambarkan *sequence diagram* *admin* dan kepala ketika mengakses data lapangan.

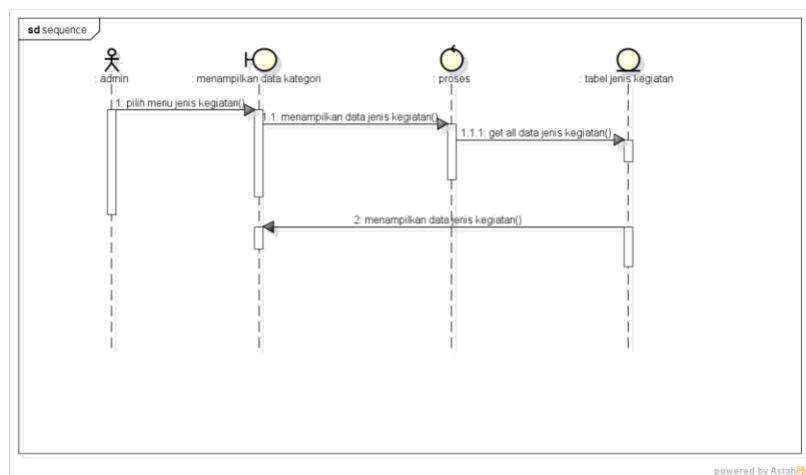
3. *Sequence diagram* manajemen jenis kegiatan lapangan *admin* dan kepala



Gambar 4. 20 *Sequence diagram* Jenis kegiatan

Pada gambar 4. 20 di atas menggambarkan *sequence* diagram *admin* dan kepala ketika mengakses jenis kegiatan

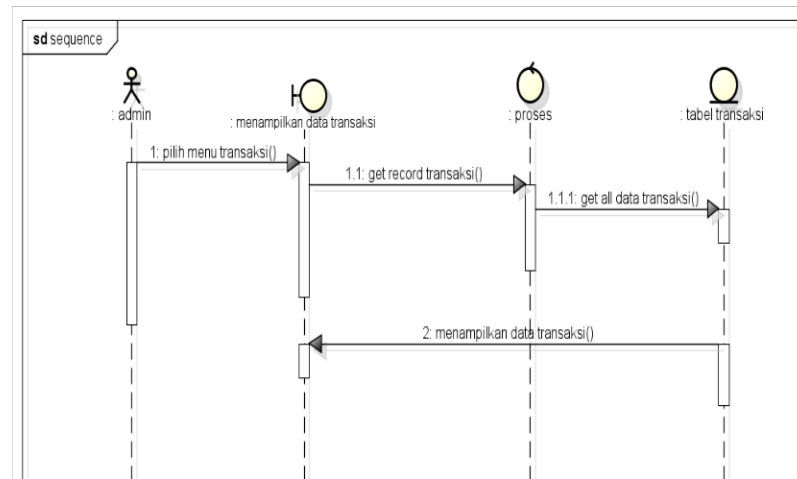
4. *Sequence* diagram manajemen kategori lapangan *admin* dan kepala



Gambar 4. 21 *Sequence diagram* kategori

Pada gambar 4. 21 di atas menggambarkan *sequence* diagram *admin* dan kepala ketika mengakses halaman kategori lapangan.

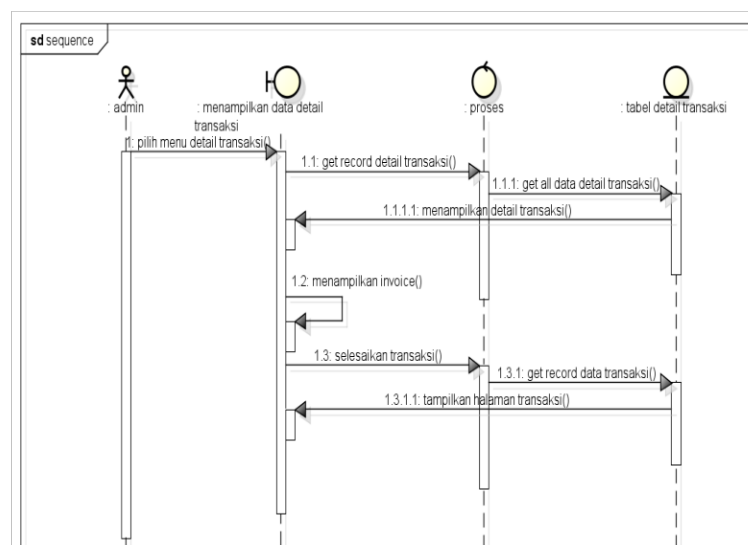
5. *Sequence diagram* manajemen transaksi lapangan *admin* dan kepala



Gambar 4. 22 *Sequence diagram* transaksi

Pada gambar 4. 22 di atas menggambarkan *sequence diagram* *admin* dan kepala ketika mengakses manajemen transaksi.

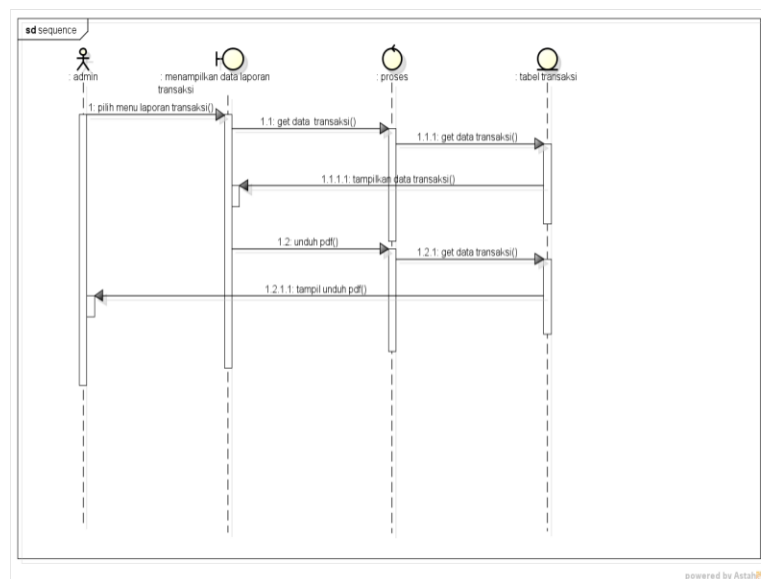
6. *Sequence diagram* transaksi lapangan *admin* dan kepala



Gambar 4. 23 *Sequence diagram* Detail transaksi

Pada gambar 4. 23 di atas menggambarkan *sequence* diagram *admin* dan kepala ketika mengakses data lapangan

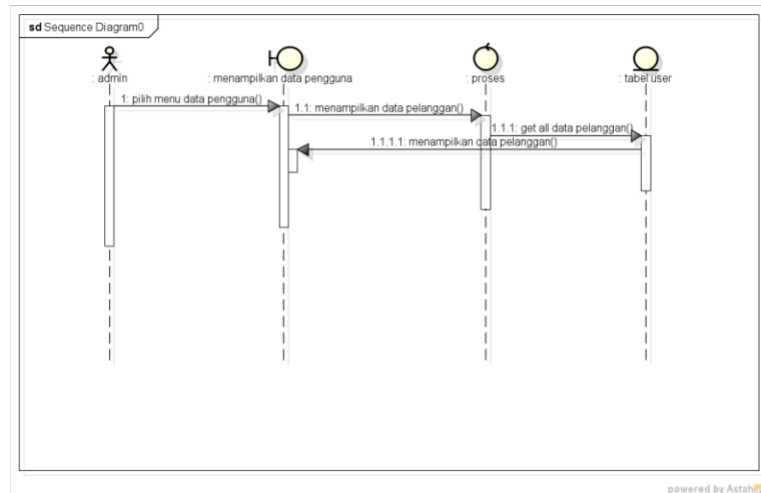
7. *Sequence diagram* laporan transaksi *admin*



Gambar 4. 24 *Sequence diagram* laporan transaksi

Menggambarkan mengenai proses *sequence* diagram pada halaman laporan transaksi yang hanya bisa dilakukan atau diakses oleh *admin* saja.

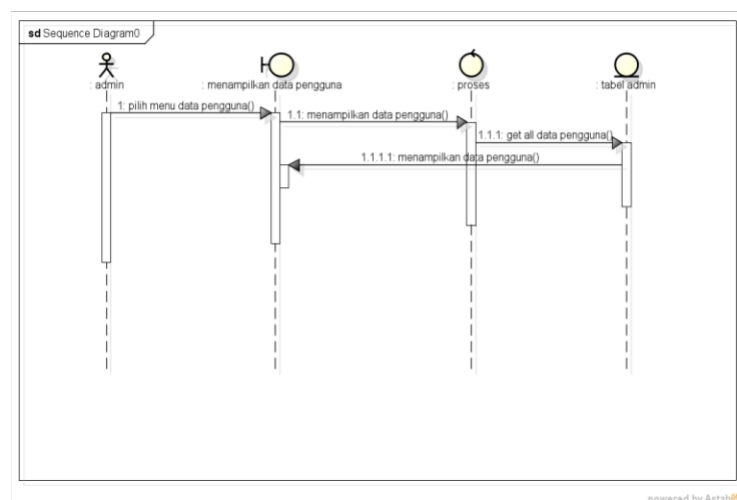
8. *Sequence diagram* manajemen data pelanggan *admin* dan kepala



Gambar 4. 25 *Sequence diagram* data pelanggan

Pada gambar 4. 25 di atas menggambarkan *sequence diagram* admin dan kepala ketika mengakses data manajemen pelanggan.

9. *Sequence diagram* data pengguna *admin*

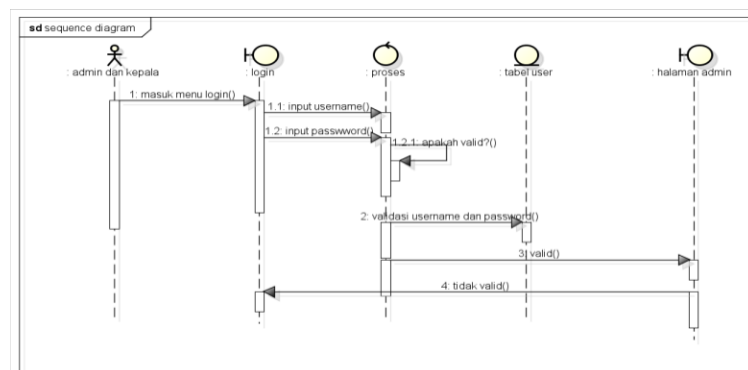


Gambar 4. 26 *Sequence diagram* data pengguna

Pada gambar 4. 26 di atas menggambarkan *sequence* diagram admin ketika mengakses data manajemen pengguna dimana hanya admin yang bisa menambahkan admin/kepala.

4.3.4.2. *Sequence diagram User*

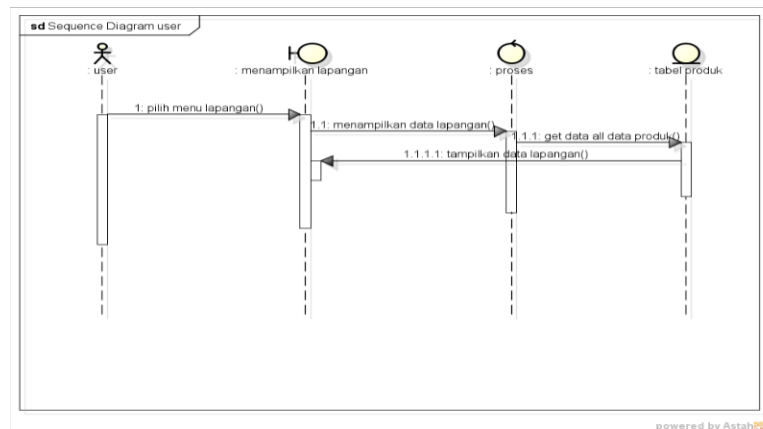
1. *Sequence diagram user login*



Gambar 4. 27 *Sequence diagram user login*

Pada gambar 4. 27 di atas menggambarkan *sequence* diagram *user* ketika berinteraksi dengan *boundary form login* dan mengisi *email* dan *password* yang digunakan untuk mengakses halaman *login* kemudian di proses untuk mencocokkannya dengan data yang ada pada tabel user. Apabila berhasil maka akan ada pesan balik berupa status *login* berhasil, apabila gagal akan kembali ke *form login* kembali.

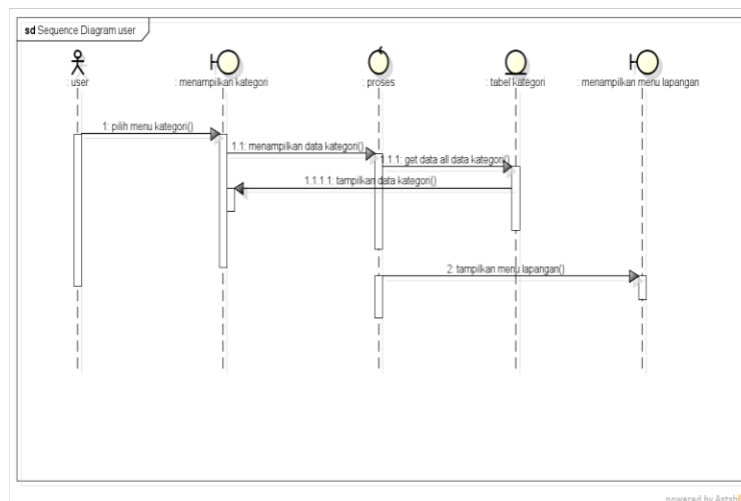
2. *Sequence diagram* Lihat lapangan



Gambar 4. 28 Sequence diagram Lihat lapangan

Pada gambar 4. 28 di atas menggambarkan *sequence diagram user* ketika mengakses lihat lapangan

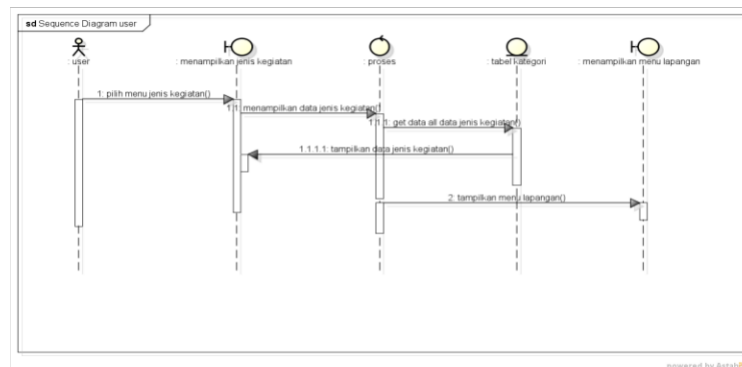
3. *Sequence diagram* lihat Kategori user



Gambar 4. 29 Sequence diagram kategori

Pada gambar 4. 29 di atas menggambarkan *sequence diagram user* ketika mengakses halaman kategori

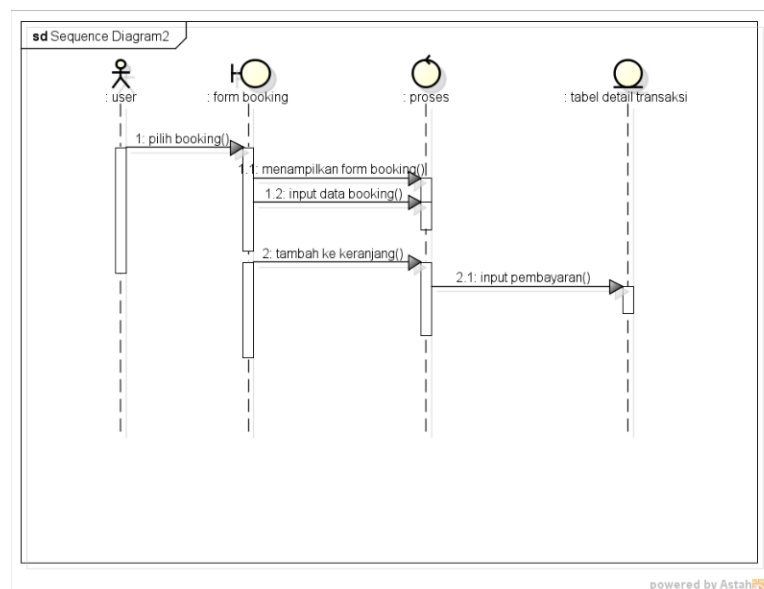
4. Sequence diagram jenis kegiatan



Gambar 4. 30 *Sequence diagram* jenis kegiatan

Pada gambar 4. 30 di atas menggambarkan *sequence diagram user* ketika mengakses halaman jenis kegiatan.

5. *Sequence diagram booking user*

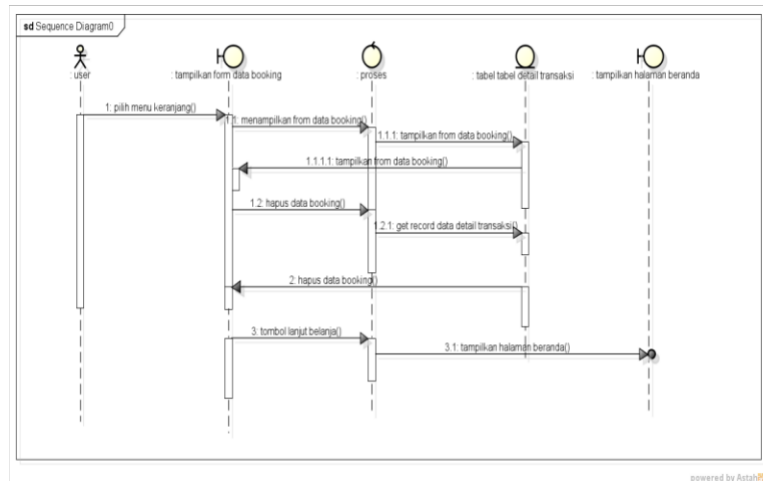


Gambar 4. 31 *Sequence diagram user booking*

Pada gambar 4. 31 di atas menggambarkan *sequence*

diagram *user* ketika mengakses halaman *booking*.

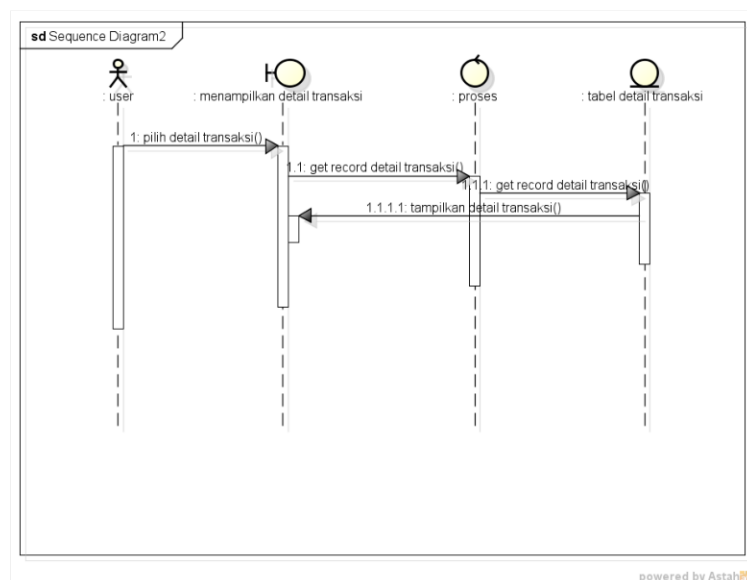
6. Sequence diagram keranjang



Gambar 4. 32 Sequence diagram keranjang

Pada gambar 4. 32 di atas menggambarkan *sequence diagram user* ketika mengakses halaman keranjang

7. Sequence diagram Detail transaksi user

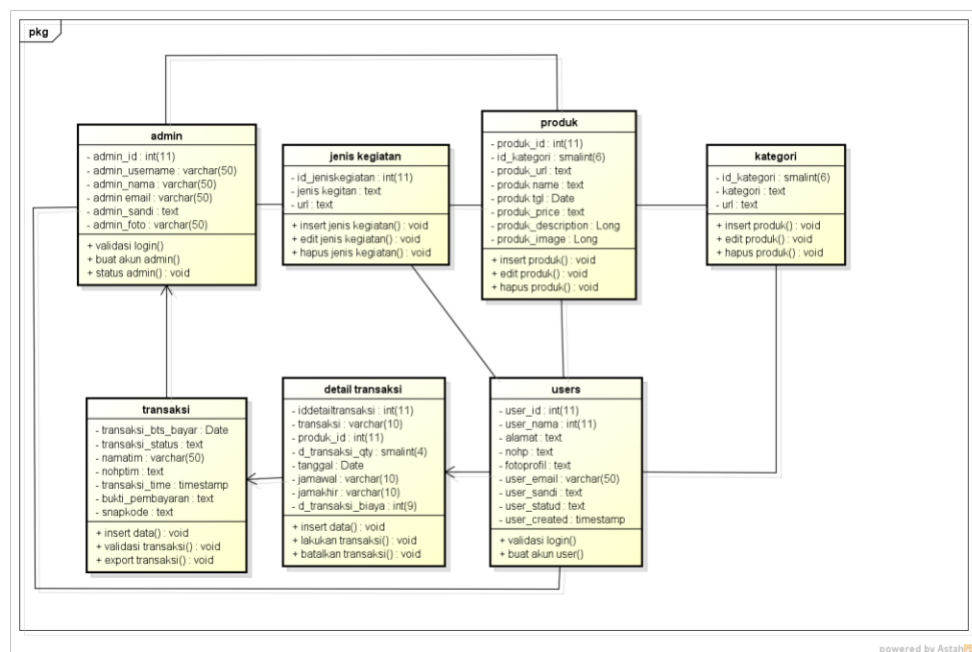


Gambar 4. 33 Sequence diagram Detail transaksi

Pada gambar 4. 33 di atas menggambarkan sequence diagram *user* ketika mengakses halaman detail transaksi

4.3.5. Class diagram

diagram yang menggambarkan kelas-kelas sistem dan hubungannya satu sama lain, dan termasuk atribut dan operasi.



Gambar 4. 34 Class diagram

Pada gambar 4. 34 di atas menggambarkan *class* diagram pada sistem ini dimana terdapat 7 database yang masing-masing terdiri dari: database *user*, admin, produk, jenis kegiatan, kategori, detail transaksi, dan transaksi.

4.3.5.1. Struktur database

Struktur *database* yaitu sebuah struktur tabel *database* yang terdiri dari baris dan kolom. Berikut tabel yang berada pada sistem ini :

1. Tabel User

berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data user.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_user

Tabel 4. 2 Tabel user

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
user_id	Int	11	Primary
user_nama	Varchar	25	
alamat	Text		
no_hp	Text		
fotoprofil	Textt		
user_email	Varchar	50	
user_sandi	Text		
user_status	Int	11	
user_created	Time stamp		

2. Tabel Admin

Tabel *Admin* berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data *Admin*.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_admin

Tabel 4. 3 Tabel *Admin*

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
admin_id	Int	11	Primary
admin_username	Varchar	50	
admin_nama	Varchar	50	
admin_email	Varchar	50	
admin_sandi	Text		
admin_foto	Varchar	80	
level	Text		

3. Tabel detail transaksi

Berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data detail transaksi.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_detail_transaksi

Tabel 4. 4 tabel detail transaksi

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
iddetailtransaksi	Int	11	Primary
transaksi_id	Varchar	10	
produk_id	Int	11	
d_transaksi_qty	Smallint	4	
jenisbooking	Varchar	255	
tipe	Varchar	255	
tanggal	Date		
jamawal	Varchar	10	
jamakhir	Varchar	10	
d_transaksi_biaya	Int	9	

4. Tabel Produk

Berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data detail transaksi.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_produk

Tabel 4. 5 Tabel produk

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
produk_id	Int	11	Primary
id_kategori	Smallint	6	
statuskegiatan	Varchar	50	
produk_url	Text		
produk_name	Text		
produk_tgl	Datetime	80	
produk_price	Text		
produk_priceanak	Varchar	255	
produk_description	Longtext		
produk_image	Longtext		

5. Tabel Transaksi

Berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data transaksi.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_transaksi

tabel 4. 6 tabel transaksi

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
transaksi_id	Varchar	10	Primary
user_id	Int	11	
transaksi_total	Double		
transaksi_tgl_pesan	date		
transaksi_bts_bayar	Date		
transaksi_status	Text	80	
namatim	Varchar	255	
nohptim	Varchar	255	
transaksi_time	timestamp		
buktipembayaran	Text		
snapkode	Text		

6. Tabel Kategori

Berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data kategori.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_kategori

Tabel 4. 6 Tabel kategori

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
Id_kategori	Smallint	6	Primary
Kategori	Text		
url	Text		

7. Tabel jenis kegiatan

Berisi tentang hal yang dibutuhkan untuk menampung data jenis kegiatan.

Nama database : sportcenter

Nama tabel : tb_jeniskegiatan

Tabel 4. 6 Tabel jenis kegiatan

Atribut	Tipe data	Panjang karakter	keterangan
Id_jeniskegiatan	Int	11	Primary
Jeniskegiatan	Text		
url	Text		

4.4 *Desain Input atau Output*

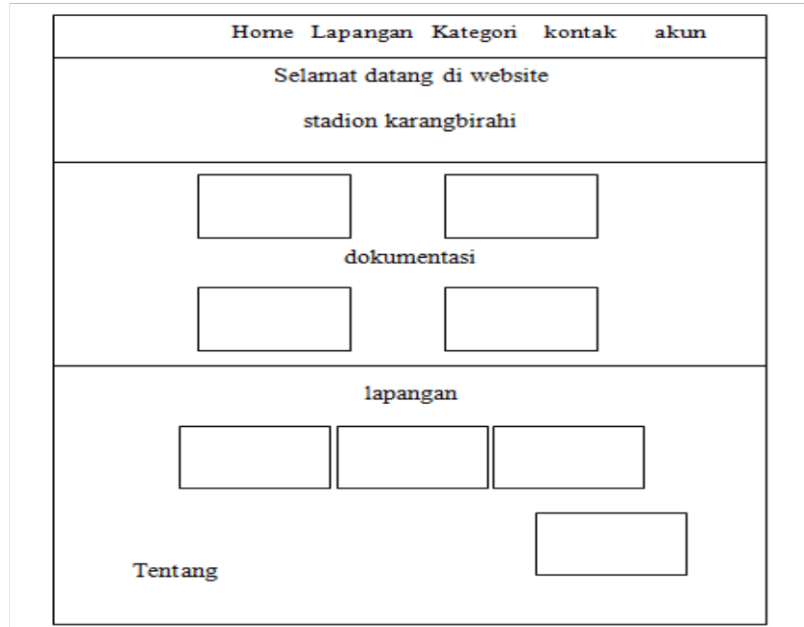
4.4.1 *Desain input*

1. Perancangan halaman *Login*

Gambar 4. 35 Perancangan halaman *login*

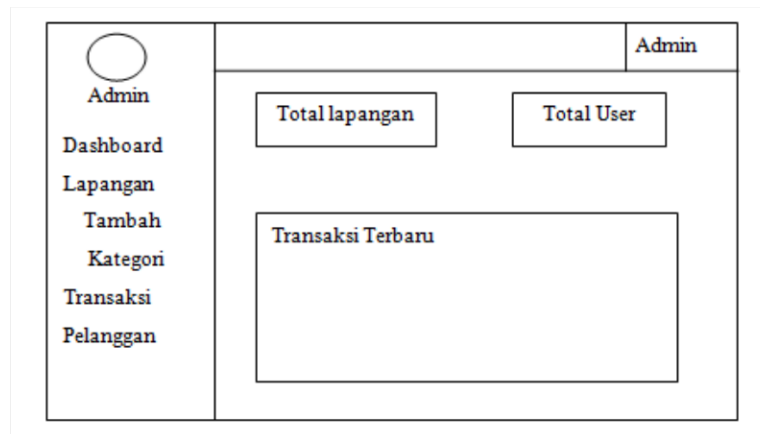
4.4.2 Desain *Output*

1. Perancangan menu utama



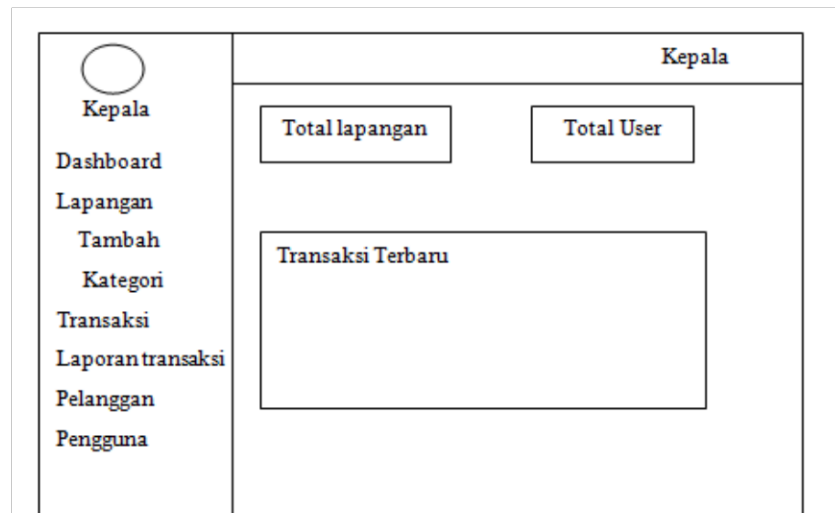
Gambar 4. 36 Perancangan menu utama

2. Perancangan Halaman *Admin*



Gambar 4. 37 Perancangan halaman *Admin*

3. Perancangan halaman kepala



Gambar 4. 38 Perancangan halaman kepala

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

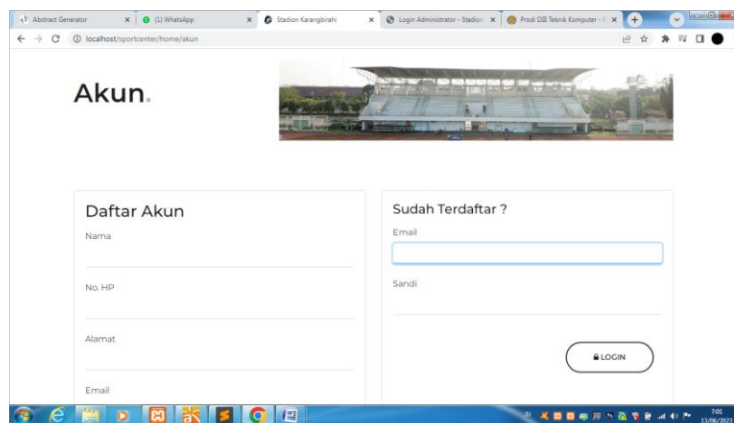
5.1 Implementasi *System*

Dari pembuatan SISTEM INFORMASI E-BOOKING FASILITAS OLAHRAGA KOMPLEKS STADION KARANGBIRAH I BREBES BERBASIS WEB PAYMENT GATEWAY yang di dapatkan dari *website* sebagai berikut :

5.1.1 Tampilan Menu User

a. Tampilan Halaman Login

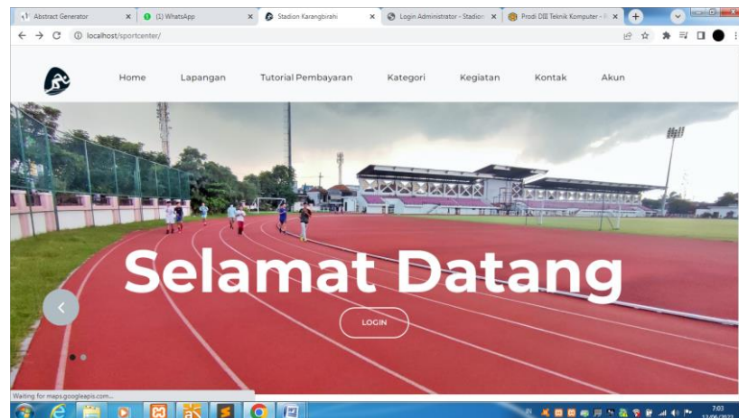
Pada halaman login *user* memasukan username dan password yang telah terdaftar atau jika belum mempunyai akun, *user* dapat mendaftar terlebih dahulu.



Gambar 5. 1 Halaman *login*

b. Tampilan Halaman Beranda

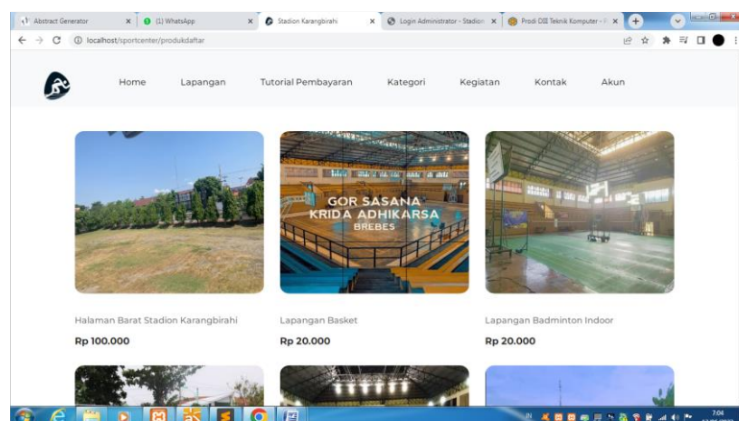
Halaman beranda menampilkan informasi tentang menu lapangan dan dokumentasi seputar stadion Karangbirahi.



Gambar 5. 2 Halaman beranda

c. Tampilan Menu Lapangan

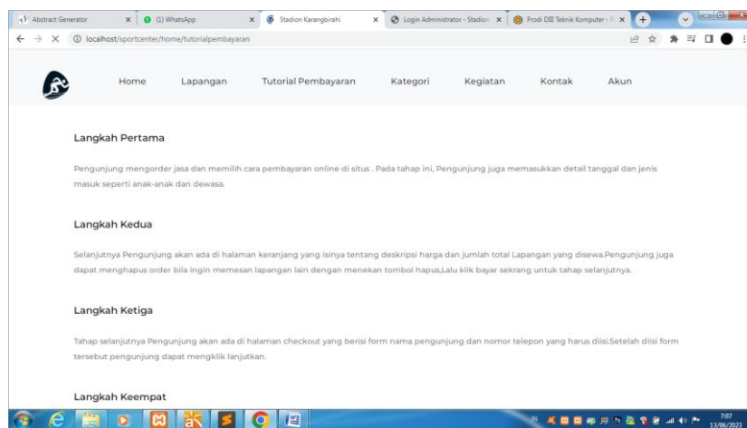
Menu lapangan menampilkan lapangan-lapangan yang telah tersedia.



Gambar 5. 3 Menu lapangan

d. Tampilan Menu Tutorial Pembayaran

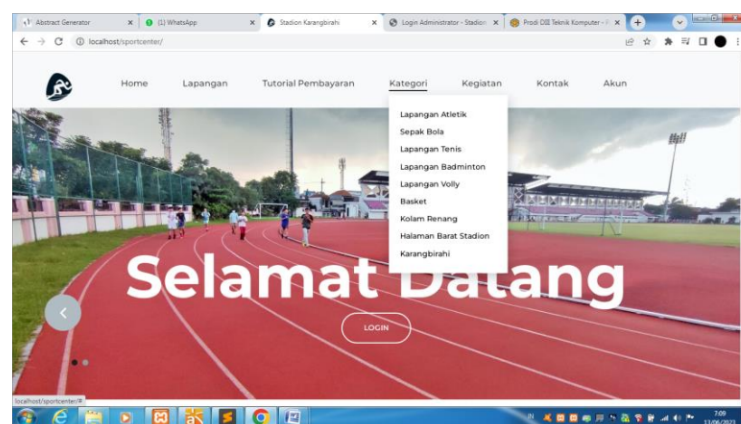
Halaman ini menampilkan tutorial cara melakukan transaksi atau pembayaran yang ada pada website.



Gambar 5. 4 Tutorial cara bayar

e. Halaman Menu Kategori

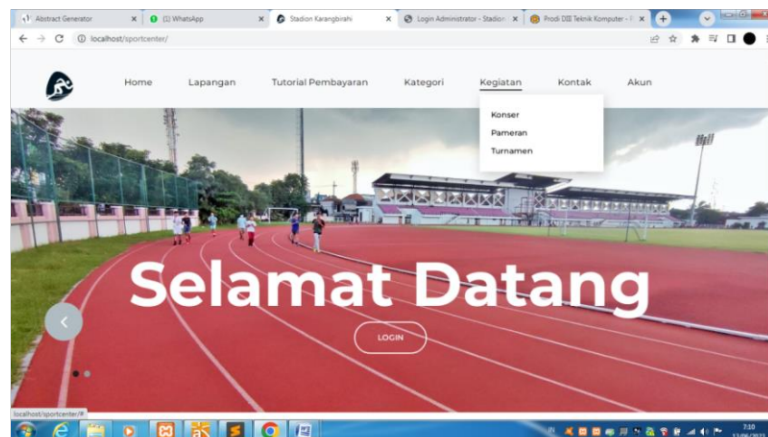
Halaman kategori terdiri *dropdown* yang menampilkan kategori masing masing lapangan, yang nantinya langsung diarahkan ke lapangan yang dipilih.



Gambar 5. 5 Menu kategori

f. Tampilan Menu Kegiatan

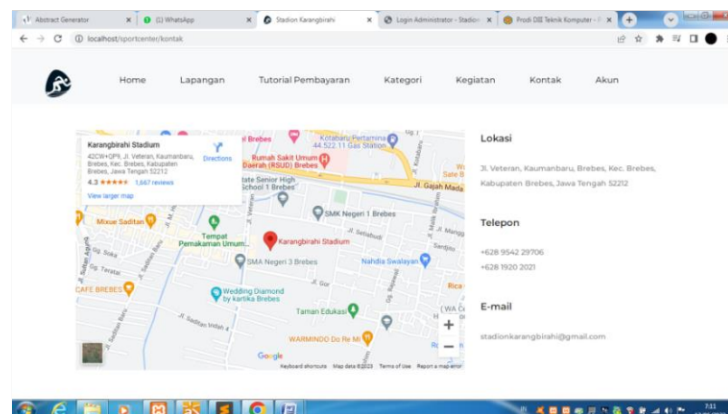
Pada menu kegiatan ini berisikan tentang *dropdown* tentang pilihan kegiatan yang akan diinginkan oleh *user* yang nantinya langsung diarahkan ke lapangan yang diinginkan, dan tertulis di invoice tentang kegiatan yang dipilih.



Gambar 5. 6 Menu kegiatan

g. Tampilan Menu Kontak

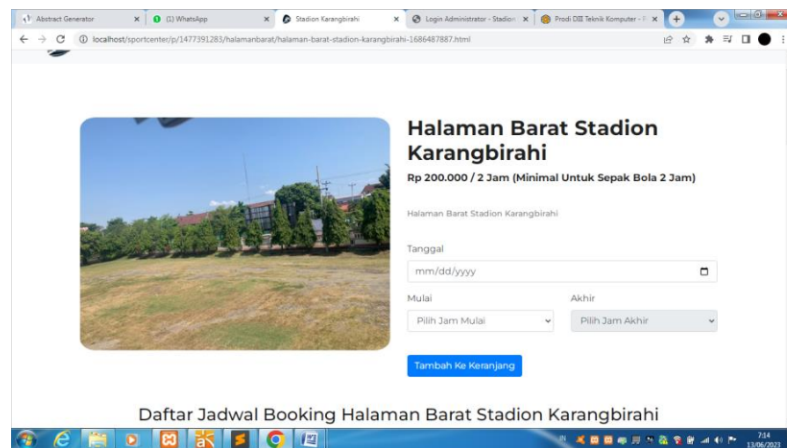
Pada halaman ini menampilkan tentang informasi kontak seputar stadion Karangbirahi



Gambar 5. 7 Menu kontak

h. Tampilan Detail Menu Detail Lapangan

Halaman ini menampilkan *form* yang harus diisi jika *user* ingin meminjam lapangan, yang meliputi tanggal peminjaman, jam awal dan jam berakhirnya peminjaman, bila sudah lengkap *user* diarahkan ke menu keranjang.



Gambar 5. 8 Menu detail lapangan

i. Tampilan Menu Daftar Jadwal Booking

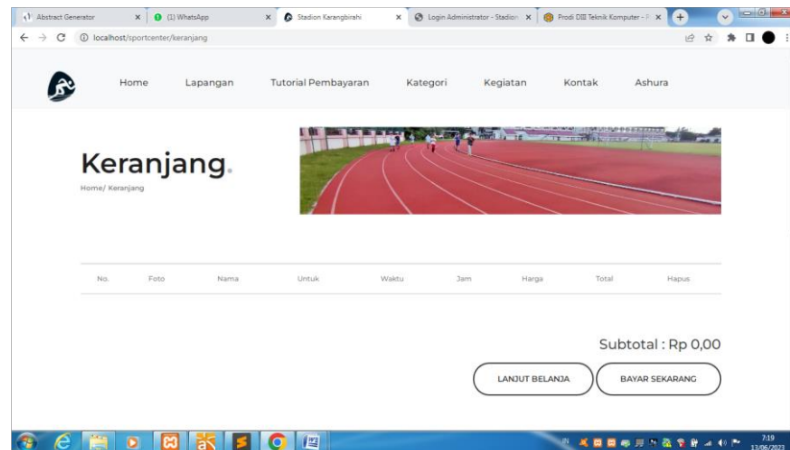
Halaman ini menampilkan seputar jadwal yang tersedia di lapangan yang dipilih

Tanggal	9:00	10:00	11:00	12:00	13
13 Juni 2023					
14 Juni 2023					
15 Juni 2023					
16 Juni 2023					
17 Juni 2023					
18 Juni 2023					
19 Juni 2023					
20 Juni 2023					
21 Juni 2023					
22 Juni 2023					

Gambar 5. 9 Menu Jadwal *booking*

j. Tampilan Menu Keranjang

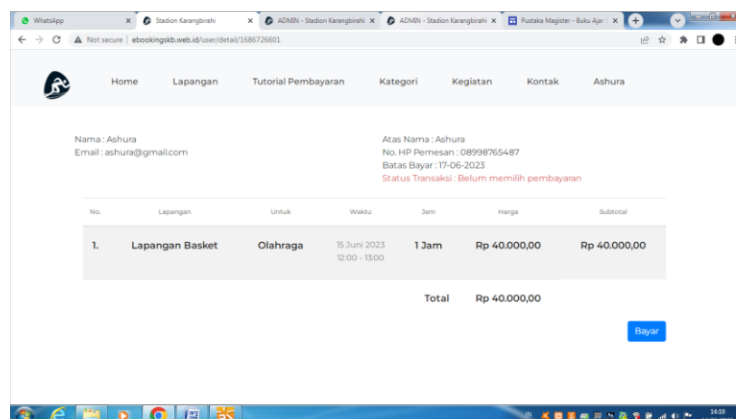
Halaman ini menampilkan tentang informasi lapangan yang sudah di pesan oleh *user* untuk melakukan pembayaran pada menu transaksi.



Gambar 5. 10 Menu keranjang

k. Menu checkout

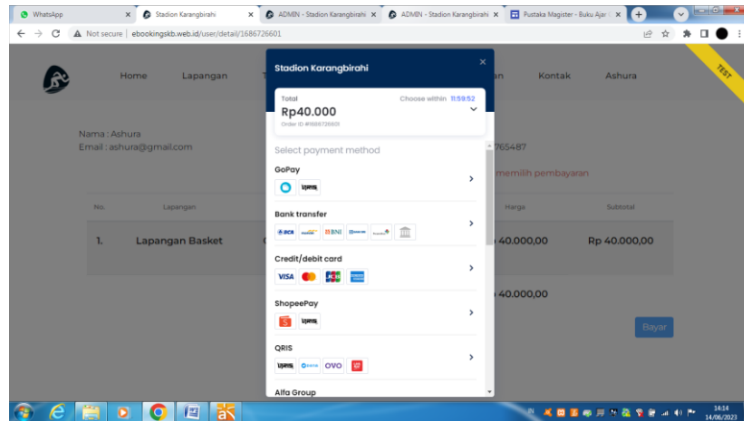
Halaman ini menampilkan konfirmasi tentang pesanan yang dipesan oleh *user* sebelum dibayar



Gambar 5. 11 Halaman *checkout*

1. Menu *Payment Gateway*

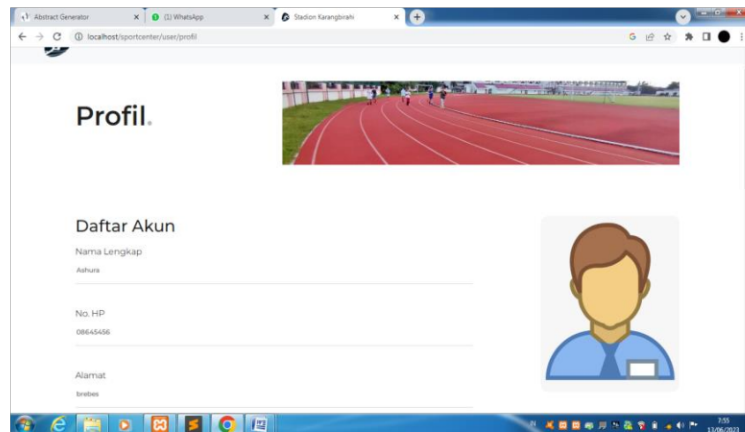
Halaman ini menampilkan Midtrans *payment gateway* untuk melakukan pembayaran kepada pengelola stadion karangbirahi.



Gambar 5. 12 *Payment gateway*

m. Tampilan Profile User

Halaman ini menampilkan tentang informasi *user*.

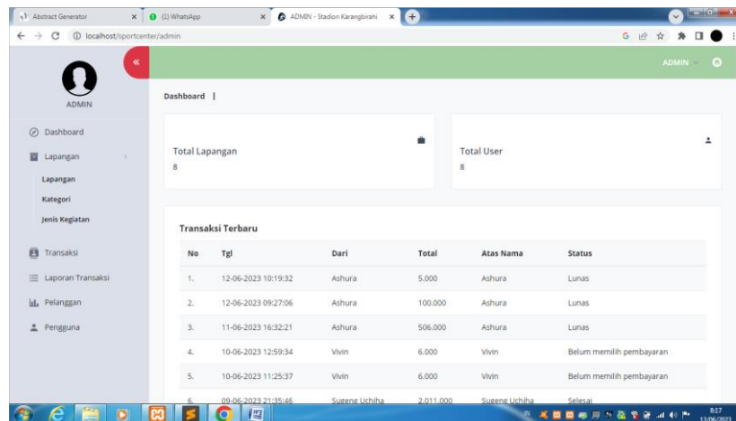


Gambar 5. 13 *Profile user*

5.1.2 Tampilan Admin dan Kepala

a. Menu *dashboard*

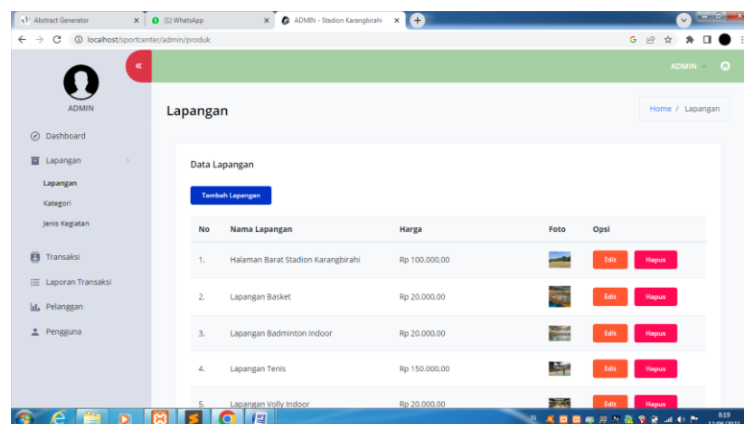
Halaman ini menampilkan halaman *dashboard* dari *admin* dan kepala.



Gambar 5. 14 Menu *dashboard*

b. Tampilan List Lapangan

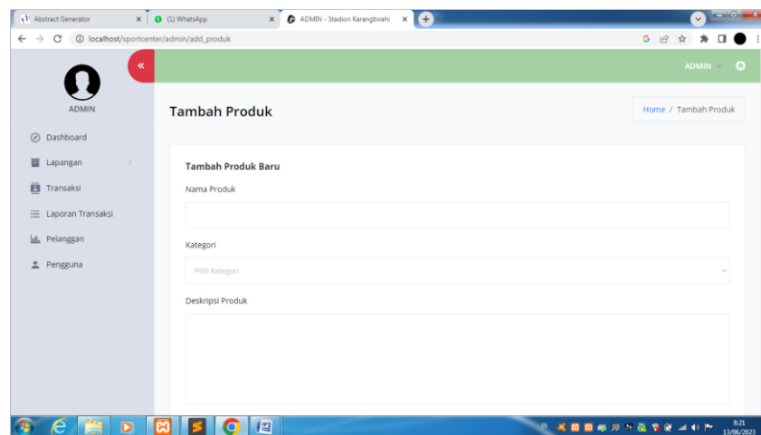
Halaman ini menampilkan list lapangan yang tersedia admin juga dapat mengedit dan menghapus lapangan



Gambar 5. 15 Menu list lapangan

c. Tampilan Tambah Lapangan

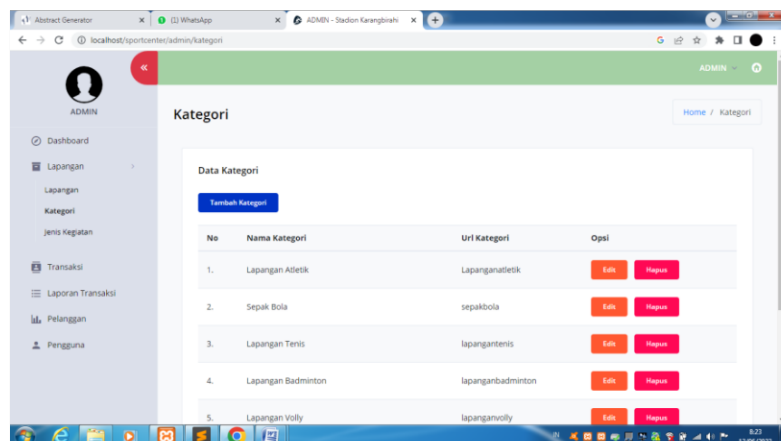
Halaman ini menampilkan form tambah produk lapangan, *admin* harus mengisi nama produk, kategori, deskripsi, dan menambahkan foto.



Gambar 5. 16 Menu Tambah lapangan

d. Tampilan Halaman Kategori

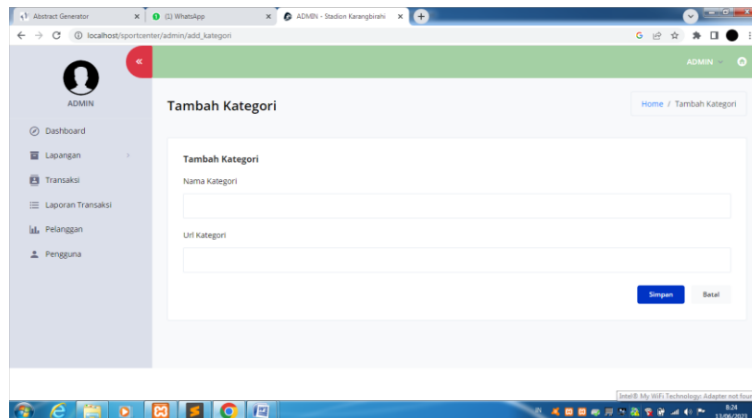
Halaman ini menampilkan kategori lapangan, *admin* bisa *mengedit* dan menghapus kategori.



Gambar 5. 17 Halaman kategori

e. Tampilan Tambah Kategori

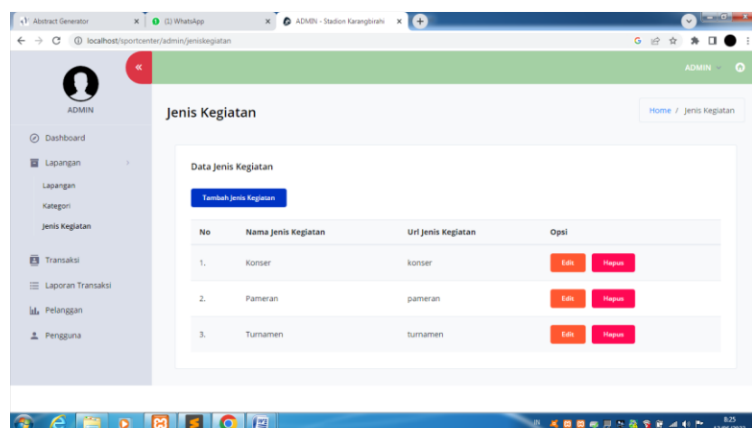
Halaman ini menampilkan tambah kategori, *admin* harus mengisi nama kategori, lalu mengisi *url* kategori yang nantinya masuk kedalam database



Gambar 5. 18 Tambah kategori

f. Tampilan Menu Jenis Kegiatan

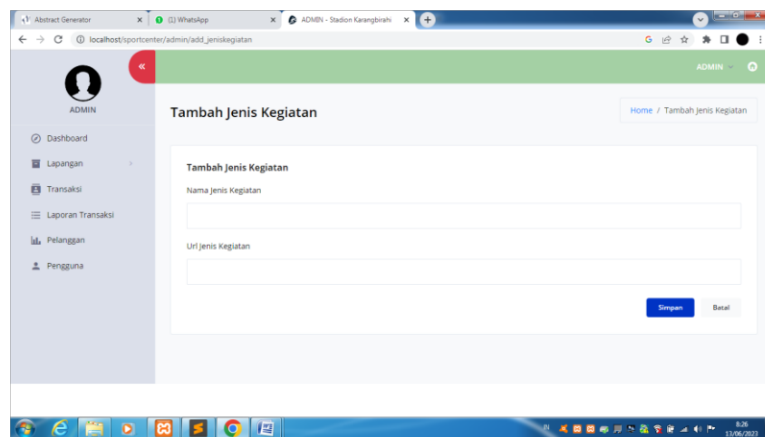
Halaman ini menampilkan jenis kegiatan, *admin* bisa mengedit dan menghapus jenis kegiatan.



Gambar 5. 19 Menu jenis kegiatan

g. Tampilan Tambah Jenis Kegiatan

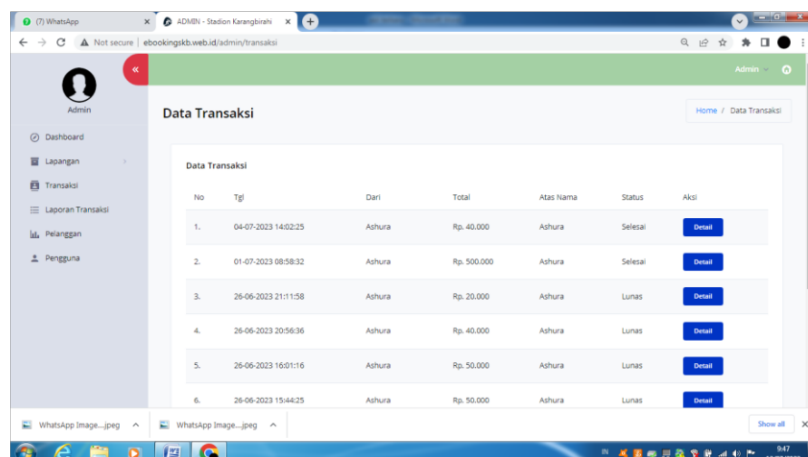
Halaman ini menampilkan tambah jenis kegiatan, admin harus mengisi nama kegiatan, lalu mengisi url kategori yang nantinya masuk kedalam database



Gambar 5. 20 Tampilan jenis kegiatan

i. Tampilan Data Transaksi

Halaman ini menampilkan data transaksi dimana admin dapat melihat detail transaksi dan menghapus transaksi.



Gambar 5. 21 Menu data transaksi

h. Tampilan Halaman Laporan Transaksi

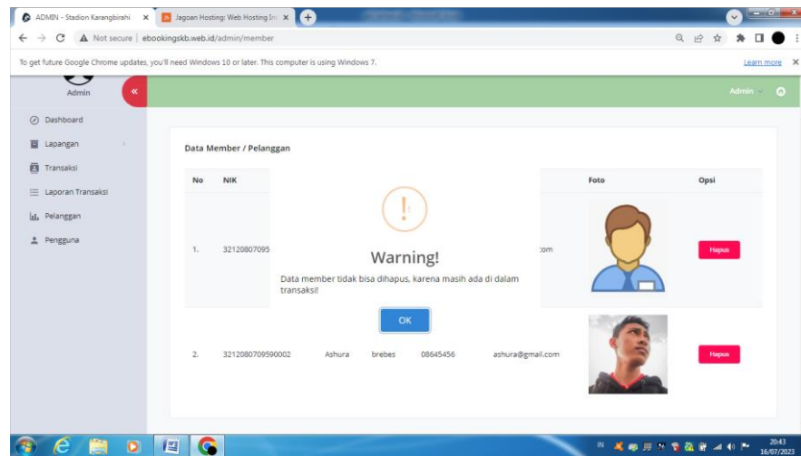
Halaman ini hanya bisa diakses oleh admin saja, dimana halaman ini menampilkan laporan tentang transaksi yang dilakukan, dan admin juga dapat melihat detail transaksi dan mengunduh via pdf.

No	Tgl	Jenis	Total	Atas Nama	Status
1.	11 Juni 2023	Karangbrahi Soccerfield	Rp. 1.000.000	Wlvm	Selesai
2.	10 Juni 2023	Kolam Renang Tirta Kencana	Rp. 2.011.000	Sugeng Uchicha	Selesai
3.	10 Juni 2023	Karangbrahi Soccerfield	Rp. 2.011.000	Sugeng Uchicha	Selesai
4.	10 Juni 2023	Karangbrahi Soccerfield	Rp. 2.011.000	Sugeng Uchicha	Selesai
5.	10 Juni 2023	Kolam Renang Tirta Kencana	Rp. 2.011.000	Sugeng Uchicha	Selesai
Grandtotal			Rp. 9.844.000		

Gambar 5. 22 Laporan transaksi

i. Tampilan Data Member/Pelanggan

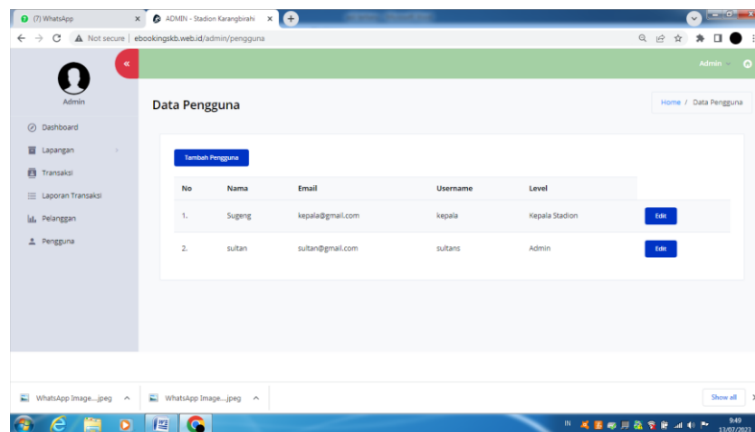
Halaman ini menampilkan tentang data para user yang telah terdaftar dan terdapat fitur jika user yang sudah pernah transaksi akun tidak dapat dihapus oleh admin tetapi jika user belum pernah melakukan transaksi admin dapat menghapus akun pelanggan tersebut.



Gambar 5. 23 menu data member

j. Tampilan Halaman Data Pengguna

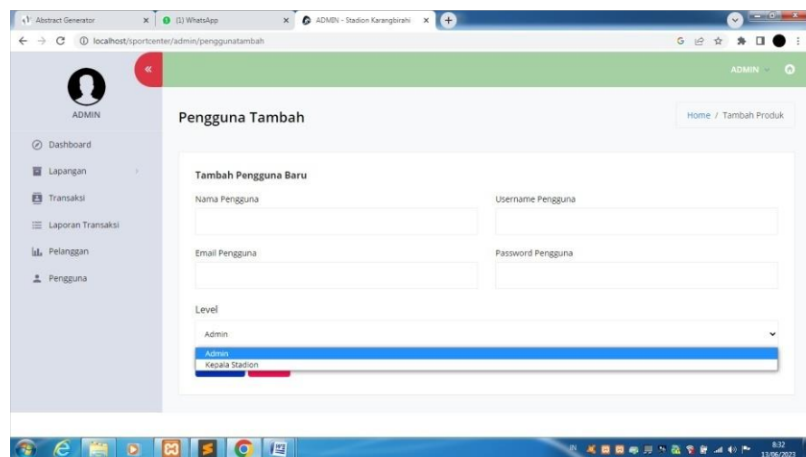
Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin sedangkan kepala tidak bisa, selain itu admin juga dapat mengedit dan menghapus data



Gambar 5. 24 Menu data pengguna

k. Tampilan Tambah Pengguna

Pada halaman ini admin dapat menambahkan pengguna berupa admin atau kepala saja.



Gambar 5. 25 Tambah pengguna

5.2 Hasil Pengujian

Tahapan pengujian menentukan apakah situs web berfungsi dengan baik dan seperti yang diharapkan. Di bawah ini adalah tabel hasil pengujian dari website sistem informasi *E-booking* lapangan menggunakan *payment gateway* untuk fungsi *login*, *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*) dan *export data*.

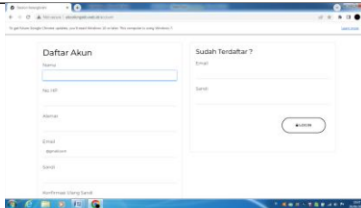
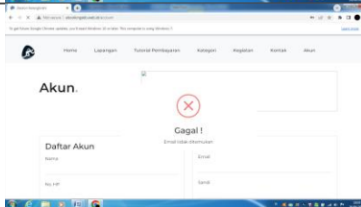


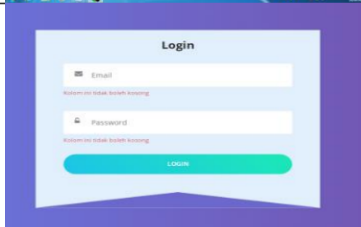
5.2.1 Pengujian *Black-Box*

Pengujian *Black-Box* ini dilakukan dengan menguji fungsionalias dan *output* dari *website* yang dibuat. Dalam pengujian ini akan diuji dengan tingkat keberhasilan *input/output* berjalan dengan baik atau tidak. Berikut merupakan tabel pengujian *blackbox* sistem yang

dilakukan

1. Login

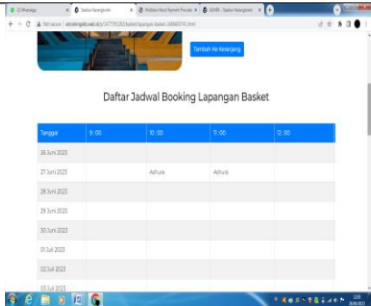
Tabel 5. 1 Tabel Pengujian Login

Fild	Input	Output	Hasil Uji
Input email dan password user	<i>Input data</i>		Sesuai
	<i>Input data</i> !=db data salah atau tidak sesuai		Sesuai
	<i>Input data</i> !=db data sesuai		Sesuai
Input email dan password admin dan kepala	<i>Input data</i>		Sesuai
	<i>Input data</i> !=db data salah atau tidak Sesuai		Sesuai

2. Transaksi

Tabel 5. 2 Pengujian transaksi

Fild	Input	Output	Hasil Uji
Tambah lapangan yang disewa	<i>Input fotm</i> Pengisian berupa tanggal dan jam lalu tambahkan ke keranjang	 Screenshot of the 'Lapangan Basket' page. The page title is 'Lapangan Basket' with a price of Rp 40.000 (2 Jam). It shows a form with fields for 'Tanggal' (Date) and 'Jam' (Time), and a 'Tambah ke Keranjang' button. The background image shows a basketball court.	Sesuai
<i>Checkout</i> lapangan	Lapangan yang dipesan akan masuk ke halaman keranjang lalu klik tombol bayar sekarang	 Screenshot of the 'Keranjang' (Cart) page. It shows a table with one item: 'Lapangan Basket' for Rp 40.000.000. Below the table, there is a 'Subtotal: Rp 40.000,00' and a 'LUNAS SEKARANG' button.	Sesuai
Isi form transaksi	Setelah melalui halaman keranjang pengguna akan diarahkan ke halaman form transaksi mengisi nama dan no hp	 Screenshot of the checkout form page. It has a title 'Isi form transaksi' and a 'Lapangan' table with columns 'Lapangan', 'Waktu', 'Jam', and 'Total'. The table contains one row for 'Lapangan Basket' with a total of Rp 40.000.000. There are input fields for 'Nama' and 'Nomor Telepon'.	Sesuai
Konfirmasi Pembayaran lapangan	Pengguna akan melakukan konfirmasi pembayaran lapangan	 Screenshot of the payment confirmation page. It shows a summary of the order: 'Lapangan Basket' for Rp 40.000.000. There is a 'Total' of Rp 40.000.000 and a 'Bayar' button.	Sesuai
Payment gateway	Pembayaran lapangan akan menggunakan midtrans	 Screenshot of the Midtrans payment gateway interface. It shows a 'Pembayaran' modal with a total amount of Rp 40.000.000 and various payment methods like credit cards and bank transfers.	Sesuai

	<i>Payment gateway</i>		
Proses pelunasan selesai	Jadwal akan terbooking di halaman lapangan yang di booking		Sesuai
Halaman utama	Akan menampilkan gambar beranda	<i>Error gambar tidak muncul</i>	Tidak sesuai

5.2.2 Usability

Pengujian *Usability testing* yaitu sebuah metode pengujian untuk mengevaluasi *user experience* terhadap website yang dibuat. Pada pengujian ini yang menguji adalah calon pengguna stadion karangbirahi.

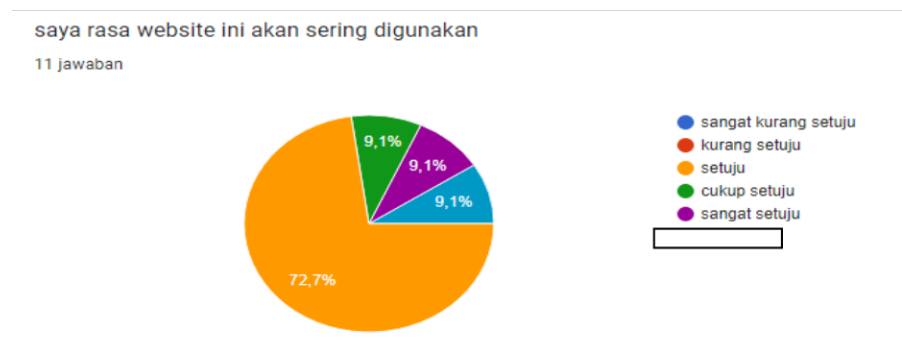
Tabel 5. 2 Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan	Ukuran	Skala
1	Saya rasa website ini akan sering digunakan.	Sering digunakan	1-5
2	Apakah informasi mengenai ketersediaan jadwal lapangan di website ini akurat dan terkini?	Informasi akurat	1-5
3	Saya rasa website ini mudah digunakan	Mudah digunakan	1-5
4	Saya merasa terbantu dengan adanya website ini	Merasa Terbantu	1-5
5	Saya rasa website ini dapat mempermudah dalam peminjaman lapangan untuk event seperti konser, pameran atau untuk olahraga.	Fitur website	1-5

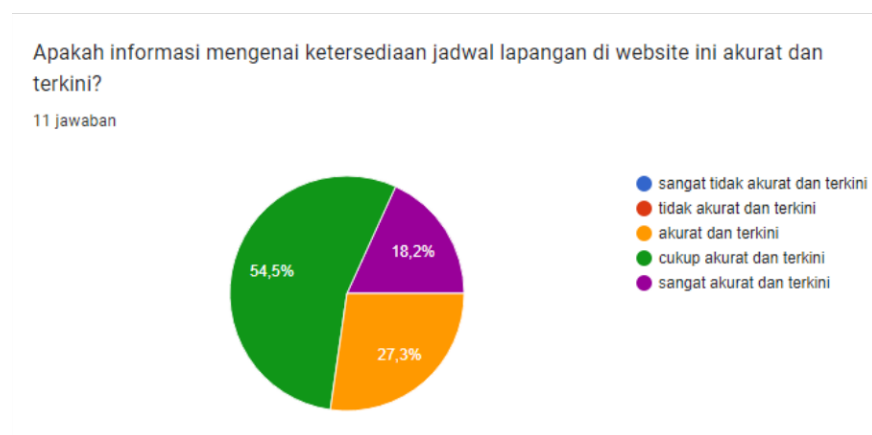
Tabel 5. 2 Tabel kriteria penilaian

No	Pernyataan	Skala
1	Sangat setuju	5
2	Cukup setuju	4
3	Setuju	3
4	Kurang setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

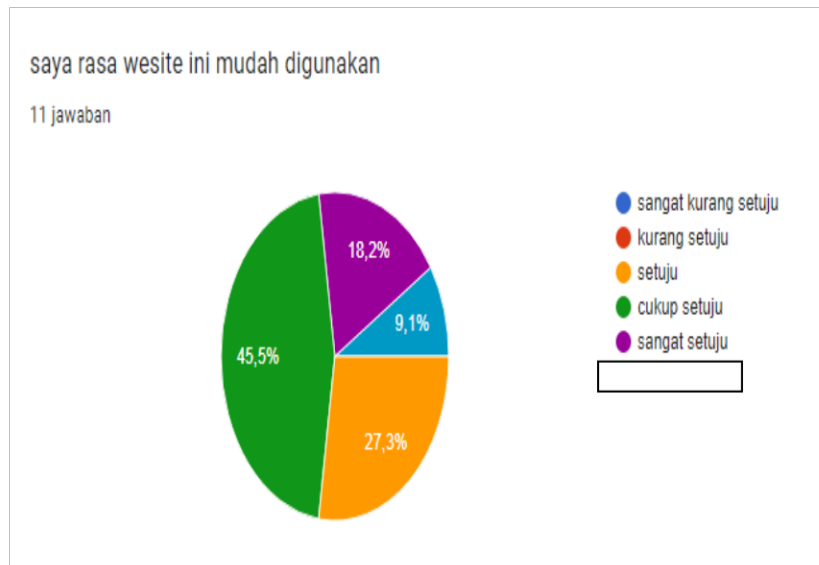
Hasil analisis kuisioner tersebut di dibagikan dan diisi oleh calon penyewa, didapatkan hasil sebagai berikut :



Gambar 5. 26 grafik pernyataan sering digunakan



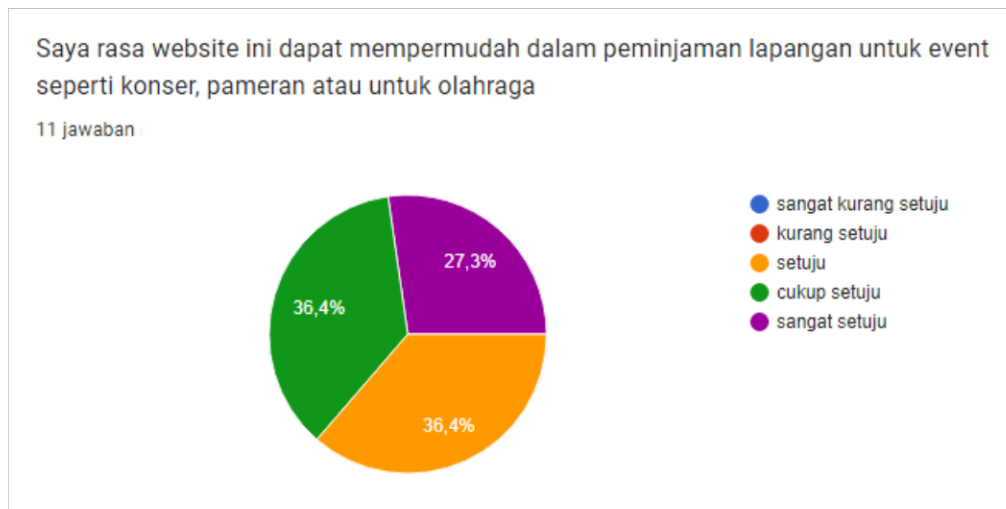
Gambar 5. 26 grafik pernyataan Informasi akurat



Gambar 5. 27 Grafik pernyataan mudah digunakan



Gambar 5. 28 grafik pernyataan merasa terbantu



Gambar 5. 29 grafik pernyataan fitur website

5.3 Pembahasan

Sistem informasi *E-booking* lapangan berbasis website menggunakan payment gateway di Stadion Karangbirahi brebes ini telah menghasilkan sebuah *website* yang dimana berasal dari perancangan dan desain yang telah dilakukan sebelumnya. *Website* ini terdiri dari tiga hak akses yaitu *admin*, *user*, dan kepala

Pada *user admin* terdapat beberapa menu yaitu manajemen lapangan, manajemen kategori, manajemen jenis kegiatan (dimana admin dapat menambah, mengedit dan menghapus) transaksi, laporan transaksi (untuk melakukan validasi transaksi), manajemen pelanggan/pengguna(*user*), manajemen user (menambah *admin/kepala*), dimana laporan transaksi (bisa cetak laporan ke pdf) dan manajemen user hanya bisa diakses oleh *admin*, dan menu profil (dimana *admin* bisa edit data) dan logout untuk keluar akun.

Pada *user kepala* terdapat beberapa menu yaitu manajemen lapangan, manajemen kategori, manajemen jenis kegiatan (dimana kepala dapat menambah, mengedit dan menghapus) transaksi (untuk melakukan validasi transaksi), manajemen pelanggan/pengguna(*user*). menu profil (dimana pengguna bisa edit data) dan logout untuk keluar akun.

Pada *user* atau pengguna terdapat beberapa fitur diantaranya, pengguna dapat melihat lapangan-lapangan yang diinginkan, menu kategori, menu kegiatan, tutorial pembayaran, menu kontak, menu keranjang, menu transaksi, menu profil (dimana pengguna bisa edit data) dan logout untuk keluar akun.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada pembuatan projek website sistem informasi e-booking menggunakan payment gateway adalah sebagai berikut :

1. Mampu menghasilkan sebuah sistem e-booking yang lebih memudahkan dalam melakukan transaksi dalam pembookingan lapangan, daripada sistem sebelumnya.
2. Sistem *E-booking* ini memberikan fasilitas ke pengelola dan pengguna dalam memudahkan mencari informasi tentang stadion karangbirahi.
3. Hasil percobaan menunjukkan bahwa website sistem informasi *e-booking* lapangan menggunakan payment gateway bekerja dengan baik.

6.2 Saran

Berdasarkan dengan hasil yang disimpulkan pada sistem informasi e-booking menggunakan payment gateway di stadion karangbirahi ini adalah pengelola stadion karangbirahi diharapkan dapat mengembangkan tampilan pada website ini agar terlihat lebih menarik dan mempromosikan website ini kepada pengguna agar semakin banyak pengguna, semakin banyak juga jumlah pendapatan yang diperoleh oleh Stadion karangbirahi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. D. Saputra, "Penanganan Konurensi Untuk Aplikasi E-Booking Lapangan Bulutangkis Berbasis Web," 2018.
- [2] "Gor Sasana Adhi Karsa dan Stadion Karangbirahi Brebes - Kompasiana."
- [3] Y. Prasetyo and J. Sutopo, "Implementasi Layanan Payment Gateway Pada Sistem Informasi Transaksi Pembayaran," *Univ. Technol. Yogyakarta*, p. 7, 2020.
- [4] MIDTRANS, "Keunggulan Midtrans." https://midtrans.com/id?utm_source=google&utm_medium=paidsearch&utm_campaign=ID20_Midtrans_Leads_MerchantAcquisition_Brand&utm_term=midtrans&utm_content=midtrans&gad=1&gclid=CjwKCAjwwb6lBhBJEiwAbuVUSjGSjgYw0MPP3CEyR_jR5CRkRyV073FsVnv1rgiUJ3r085BncB7PAhoC8PMQAvD_BwE.
- [5] A. Merdekawati, L. K. Rahayu, and W. Yulianti, "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, p. 100, 2021, doi: 10.36499/jinrpl.v3i2.4499.
- [6] S. Gilang Ramadhan, "HOTEL BERBASIS WEB DENGAN METODE PAYMENT GATEWAY (Studi Kasus: Hotel D'Talent Yogyakarta) PROYEK TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA 2020," 2020.
- [7] H. Z. I. Yuli Anggreyani, Slamet Wiyono, "Aplikasi Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Website," *γ787*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [8] K. Anwar, L. D. Kurniawan, M. I. Rahman, and N. Ani, "Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 2, pp. 264–274, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i2.905.
- [9] S. A. W. Putra and S. V. Riorini, "Pengaruh Online Reviews Terhadap Online Hotel Booking Intentions Pada Online Travel Agent Lokal," *Pros. Semin. Nas. Cendekiawan*, vol. 0, no. 0, pp. 27.1-27.11, 2016, [Online]. Available: <http://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/semnas/article/view/911>.
- [10] I. Yuniva, A. Andriansah, and Y. N. Ikhsan, "Perancangan Aplikasi Web Penyewaan Lapangan Futsal (Studi Kasus :Sumber Jaya Futsal Tangerang)," *Bianglala Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 31–35, 2020, doi: 10.31294/bi.v8i1.7550.
- [11] nita yolanda Sari, "SISTEM INFORMASI LAPANGAN FUTSAL PADA TRIOR FUTSAL KOTA JAMBI BERBASIS WEB," no. March, pp. 1–19, 2021.
- [12] M. N. Abidilah, "Implementasi Framework Codeigniter (Ci) Pada Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Meningkatkan Media Promosi Pada Cv Azharku Media Implementation of Framwork Codeigniter (Ci) in

- Information Systems of Product Ordering and Improvement of Promotional M,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. x, no. 30, pp. 1–10, 2018, doi: 10.25126/jtiik.
- [13] Havaluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language),” *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>.
- [14] T. Bayu Kurniawan, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL,” *J. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available: https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121.
- [15] S. Sandfreni, M. B. Ulum, and A. H. Azizah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 345–356, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1587.
- [16] E. Febriyanto, U. Rahardja, and N. Alnabawi, “Penerapan Midtrans sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran pada Website iPanda,” *J. Inform. Upgris*, vol. 4, no. 2, pp. 246–254, 2019, doi: 10.26877/jiu.v4i2.2923.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesiediaan Membimbing TA Pembimbing 1

SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Teguh Prihandoyo, M.Kom
NIDN : 0607117001
NIPY : 02.005.012
Jabatan Struktural : -
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bersedia untuk menjadi pembimbing I pada Tugas Akhir mahasiswa berikut :

Nama : Sultan Adriansah Suryoningrat
NIM : 20040047
Program Studi : D3 Teknik Komputer

Judul TA : SISTEM INFORMASI E-BOOKING LAPANGAN BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY DI
STADION KARANG BIRAH I BREBES

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 2023

Mengetahui,
Ka. Prodi DIII Teknik
Komputer

Dosen Pembimbing I,



Ida Afriliana, ST, M.Kom
NIPY. 12.013.168

M. Teguh Prihandoyo, M.Kom
NIPY. 02.005.012

Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing TA Pembimbing 2

SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wildani Eko Nugroho, M. Kom
NIDN : 0617078204
NIPY : 12.013.169
Jabatan Struktural : Sub Bagian Pelatihan dan Pengembangan Karir
Jabatan Fungsional : Assisten Ahli

Dengan ini menyatakan bersedia untuk menjadi pembimbing II pada Tugas Akhir mahasiswa berikut :

Nama : Sultan Adriyansah Suryoningrat
NIM : 20040047
Program Studi : D3 Teknik Komputer
Judul TA : SISTEM INFORMASI E-BOOKING LAPANGAN BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY DI
STADION KARANG BIRAH BRES

Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 2023

Mengetahui,
Ka. Prodi DIII Teknik
Komputer

Dosen Pembimbing II,



Ida Afrihana, ST, M.Kom
NIPY. 12.013.168

Wildani Eko Nugroho, M. Kom
NIPY. 12.013.169

Lampiran 2 Surat Observasi

 **POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**
INDONESIA TEKNIK KOMPUTER D-3 Teknik Komputer

No. : 007.03/KMP.PHB/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Kepada Yth.
Pimpinan Stadion Karangbirahi
Jl. Veteran, Kaumanbaru, Brebes, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan tugas mata kuliah Tugas Akhir yang diselenggarakan di semester 5 Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal, maka bersama ini kami mengajukan izin observasi di Stadion Karangbirahi yang Bapak / Ibu pimpin untuk kepentingan pembuatan Tugas Mata Kuliah Tugas Akhir dengan mahasiswa sebagai berikut:

No.	NIM	Nama	No. HP
I	20040047	SULTAN ADRIYANSAH SURYONINGRAT	0895422989706

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan atas izin dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tegal, 15 Maret 2023
Ka. Prodi DIII Teknik Komputer
Politeknik Harapan Bersama Tegal

Ida Ardhana, ST, M.Kom
NIPY: 12.013.168

 Jl. Matarani No. 9 Kota Tegal 52143, Jawa Tengah, Indonesia.
 (0283)352000

 komputer@politektegal.ac.id
 politektegal.ac.id

Lampiran 3 Source Code

```
<section class="hero-slider">
  <div class="hero-items owl-carousel">
    <div class="single-slider-item set-bg"
style="height:150px;" data-setbg="<?= base_url('assets-
home/img/gambar.jpg') ?>">
      <div class="container">
        <div class="row">
          <div class="container text-center">
            <h1 class=>Selamat Datang</h1>
            <br>
            <?php if ($this->session-
>userdata('loginstatus') != '6484bbvnmvfdswuieywor3443993') { ?>
              <a href="<?=
base_url('account') ?>" class="primary-btn">Login</a>
            <?php } ?>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
    <div class="single-slider-item set-bg"
style="height:150px;" data-setbg="<?= base_url('assets-
home/img/bgataas1.jpg') ?>">
      <div class="container">
        <div class="row">
          <div class="col-lg-12">
            <h1>Selamat Datang</h1>
            <br>
            <?php if ($this->session-
>userdata('loginstatus') != '6484bbvnmvfdswuieywor3443993') { ?>
              <a href="<?=
base_url('account') ?>" class="primary-btn">Login</a>
            <?php } ?>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</section>

<section class="features-section spad">
  <div class="features-box">
    <div class="container">
      <div class="row">
        <div class="col-lg-6">
          <div class="row">
            <div class="col-lg-12">
              <div class="single-box-
item first-box">
                
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</section>
```

```

        </div>
        <div class="col-lg-12">
            <div class="single-box-
item second-box">
                
            </div>
        </div>
    </div>
    <div class="col-lg-6">
        <div class="single-box-item large-
box">
            
        </div>
    </div>
</div>
</div>
</section>

<section class="latest-products spad">
    <div class="container">
        <div class="product-filter">
            <div class="row">
                <div class="col-lg-12 text-center">
                    <div class="section-title">
                        <h2>Lapangan Kami</h2>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
        <div class="row" id="product-list">
            <?php foreach ($produk as $pro) : ?>
                <div class="col-lg-4 col-sm-6 mix all
dresses bags">
                    <div class="single-product-item">
                        <figure>
                            <a href="<?php echo
base_url(); ?>p/<?php echo $pro['produk_id']; ?>/<?php echo
$pro['url']; ?>/<?php echo $pro['produk_url']; ?>"></a>
                        </figure>
                        <div class="product-text">
                            <h6><?php echo
$pro['produk_name']; ?></h6>
                            <p>Rp <?php echo
number_format($pro['produk_price'], 0, ',', '.'); ?></p>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</section>

```

```

        </div>
    </div>
    <?php endforeach; ?>
</div>
</div>
</section>

<section class="lookbok-section">
    <div class="container-fluid">
        <div class="row">
            <div class="col-lg-4 offset-lg-1">
                <div class="lookbok-left">
                    <div class="section-title">
                        <h2>Tentang</h2>
                    </div>
                    <p>Stadion Karang Birahi adalah
stadion sepak bola yang terletak di Kota Brebes, Jawa Tengah,
Indonesia. Beralamat di Jl. Veteran Brebes. Merupakan kandang dari
klub sepak bola Persab Brebes yang dapat menampung sekitar 10.000
penonton. Kondisi Prasarana yang ada di Gor Sasana Adhi Karsa
Brebes dan Stadion Karangbirahi Brebes cukup lengkap untuk di
pakai sebagai tempat Olahraga dan juga untuk di gelarnya
Turnamen</p>
                </div>
            </div>
            <div class="col-lg-5 offset-lg-1">
                <div class="lookbok-pic">

```



```
        
    </div>
</div>
</div>
</div>
</section>
<br><br>
```

Lampiran 4 Foto Dokumentasi



Lampiran Surat Peminjaman Terdahulu



MANGUNTAPA FOOTBALL COMMUNITY

Brebes, Februari 2022

Nomor : 001/MFC/SK-II/2022

Perihal : Permohonan Penggunaan Tempat/Sewa

KepadaYth.

Kepala DINDIKPORA

Kabupaten Brebes

C/q. Kabid. Pemuda dan Olahraga

Di Tempat

Dengan Hormat,

Dengan ini Kami sampaikan bahwa Komunitas Sepakbola Manguntapa FA akan melakukan pertandingan Sepak Bola dalam rangka pertandingan persahabatan yang akan dilaksanakan pada :

Hari dan Tanggal : Minggu 6 Maret 2022

Pukul : 14.00 s/d 17.30

Tempat : Stadion Karang Birahi

Untuk itu kami berniat akan menyewa Stadion Karang Birahi milik Pemerintah Kabupaten Brebes untuk dapat digunakan tim kami.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka kami berharap Kepala DINDIKPORA Kabupaten Brebes dapat mengizinkan permohonan kami ini.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terimakasih.

Hormat kami,
Yang membuat



RIZKI JULIYANTO
Ketua Team

Lampiran Jadwal Pengguna Terdahulu

