RANCANG DAN BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI KABUPATEN BARITO TIMUR

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

TRY REZTA OCTAVIANDI
C1955201013
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

RANCANG DAN BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI KABUPATEN BARITO TIMUR

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

TRY REZTA OCTAVIANDI
C1955201013
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2024

PERSETUJUAN

RANCANG DAN BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI KABUPATEN BARITO TIMUR

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Elia Zakharia, M.T.	Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.
NIK. 199205262016104	NIK. 198503092009003

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

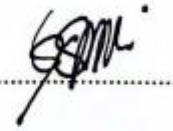
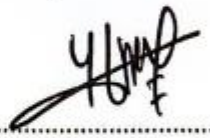
Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

RANCANG DAN BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI KABUPATEN BARITO TIMUR

Tugas Akhir ini Telah Diuji, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 25 Januari 2024

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Lily Rusdiana, M.Kom. ..... 
   Ketua
2. Abdul Hadi, S.T., M.Kom ..... 
   Sekretaris
3. Veny Cahya Hardita, M.Kom. ..... 
   Anggota
4. Elia Zakharia, M.T ..... 
   Anggota
5. Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc ..... 
   Anggota

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama Mahasiswa : TRY REZTA OCTAVIANDI
NIM : C1955201013

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

RANCANG DAN BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB DI KABUPATEN BARITO TIMUR

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yng sumber informasi di cantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi Pembatalan Tugas apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 25 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



TRY REZTA OCTAVIANDI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Tidak ada yang tidak mungkin
Selama kita masih berjuang"

Tugas Akhir ini saya Persembahkan

Kepada :

- Tuhan Yesus Kristus yang memberi napas kehidupan, memampukan dalam melewati segala rintangan yang mehadang dan selalu memberkati.
- Kedua Orang tua saya, nenek, kakak, adek yang selalu memberikan dukungan saya baik secara moril maupun materil untuk mencapai cita-cita dan masa depan yang baik.
- Kepada Bapak dan Ibu dosen yang memberikan didikan selama menimba ilmu dikampus STMIK Palangkaraya
- Seorang wanita yang selalu mengingatkan dan mendukung saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir. Teman-teman yang selalu mememani saat suka maupun duka.
- Saya Sendiri Terima Kasih sudah berjuang sampai titik ini.

INTISARI

Try Rezta Octaviandi, C1955201013, 2024. Rancang dan Bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis Web Di Kabupaten Barito Timur, Pembimbing I Elia Zakharia, M.T., Pembimbing II Elok Faiqotul Himmah,S.Si., M.Sc.

Olahraga futsal pada masa sekarang adalah salah satu olahraga yang paling diminati oleh semua kalangan baik itu dari pelajar, mahasiswa, sampai masyarakat umum. Kabupaten Barito Timur mempunyai beberapa fasilitas lapangan futsal *indoor* yang teresebar dibeberapa wilayah, namun tidak semua orang bisa mengakses informasi dan lokasi mengenai lapangan futsal tersebut. Sampai saat ini proses pemesanan lapangan masih dilakukan secara manual yakni calon pemesan mendatangi lansung ke lapangan futsal untuk mendapatkan informasi lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Geografis(GIS) lapangan futsal dikabupaten Barito Timur berbasis Web. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research & Developmen* (R&D) dengan metode pengembangan *Waterfall.* Dalam penelitian ini, peneliti membuat sistem Informasi Geografis lapangan (GIS) yang menyajikan informasi mengenai lapangan futsal di Kabupaten Barito Timur. Data dikumpulkan dari sumber yang relevan seperti studi pustaka, observasi, dan wawancara.

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi geografis lapangan futsal berbasis *web*, yang dengan mudah dapat diakses oleh masyarakat dan dilengkapi dengan *fitur-fitur* yang dapat memungkinkan pengguna melakukan interaksi dengan pihak lapangan. Berdasarkan hasil kuesioner dari 14 persepsi responden didapat skor 374 yang jika diubah menjadi persentase didapat hasil 89% dari kriteria yang ditetapkan. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan sistem ini baik secara keseluruhan.

Kata kunci : *sistem informasi geografis, web, futsal*

ABSTRACT

Try Rezta Octaviandi, C1955201013, 2024. Design and Build a Web-Based Futsal Field Geographic Information System in East Barito Timur, Supervisor I Elia Zakharia, M.T., and Supervisor II Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.

Futsal today is one of the most popular sports in all circles, be it from students to the general public. East Barito Timur has several indoor futsal court facilities spread in several areas, but not everyone can access information and locations about the futsal field. Until now, the field ordering process was still carried out manually, namely prospective customers coming directly to the field to get field information.

This study aims to design and build a web-based futsal field Geographic Information System (GIS) in East Barito Timur. The type of research used is research and development (R&D) with the waterfall development method. In this study, researchers created a field Geographic Information System (GIS) system that presents information about futsal fields in East Barito Timur. Data were collected from relevant sources such as literature studies, observations, and interviews.

This research resulted in a web-based futsal field geographic information system that is easily accessible to the public and equipped with features that can allow users to interact with the field. Based on the results of the questionnaire and 14 respondents' perceptions, a score of 374 was obtained, which, if converted into a percentage, obtained 89% of the criteria set. With these results, it can be said that this system is good overall.

Keywords: geographic information system, web, futsal

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaannya memampukan penulis menyelesaikan Tugas akhir yang berjudul **"Rancang dan Bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis Web di Kabupaten Barito Timur".** Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer di Sekolah Tinggi Manejemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi sangat berharga dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan terhusus kepada :

1. Elia Zakharia, M.T., selaku dosen pembimbing I yang memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan maupun penulisan Tugas Akhir.
2. Elok Faiqotul Himmah, S.Si,. M.Sc., selaku pembimbing II yang memberikan masukan dan saran selama penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap penelitian ini dikembangkan atau disempurnakan. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan.

Palangkaraya, 25 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
INTISARI ..... **vi**
ABSTRACT ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 4
1.5 Sistematika penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI **6**
2.1 Tinjauan Pustaka 6
2.2 Kajian Teori 8
a. Rancang Bangun 8
b. Sistem Informasi Geografis 9
c. Google Maps API 9
d. *Web* 10
e. *Microsoft Visual Studio* 10
f. Xampp 10
g. *Hypertext Preprocessor* (PHP) 11
h. *Cascading Style Sheets* (CSS) 11
i. MySQL 12

j. Metode *waterfall* 12
k. *Unified Modeling Language* (UML) 14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19
3.1 Lokasi Penelitian 19
3.2 Perencanaan Alat dan Bahan 19
a. Perangkat keras / *Hardware* 19
b. Perangkat lunak / *Software* 20
3.3 Jenis Penelitian 20
3.4 Teknik Pengumpulan Data 20
a. Studi Pustaka 20
b. Observasi 21
c. Wawancara 21
d. Kuesioner 21
3.5 Metode *Waterfall* 22
3.5.1 Analisis Kebutuhan 22
a. Analisis data 22
b. Analisis Proses 23
c. Analisis Kelemahan 23
3.5.2 Desain 23
A. Desain *Flowchart* tahapan penelitian 24
B. Desain proses 24
C. Desain Perangkat Lunak 34
3.5.3 Implementasi dan pengujian unit 39
3.5.4 Pengujian Sistem 39
3.5.5 Pemeliharaan 40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 42
4.1 Hasil 42
4.2 Pembahasan 52
4.2.1 Pengujian 52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 56
5.1 Kesimpulan 56

5.2 Saran 56
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan 6
Tabel 2. 2 Simbol *Use Case Diagram* 16
Tabel 2. 3 Simbol *Activity diagram* 17
Tabel 3. 1 Perangkat Keras/ *Hardware.* 19
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak / *Software* 20
Tabel 3. 3 Kuesioner 22
Tabel 3. 4 Peranyaan pengujian *black box* 40
Tabel 4. 1 Pengujian *Black Box* 50
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Responden 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model *Waterfall* 14
Gambar 3. 1 *Flowchart* tahapan penelitian 24
Gambar 3. 2 Desain *Use Case* 25
Gambar 3. 3 *Activity Diagram pengguna Admin* 26
Gambar 3. 4 *Activity Diagram login admin* 26
Gambar 3. 5 *Activity Diagram* data lapangan 27
Gambar 3. 6 *Activity Diagram* data pengguna 27
Gambar 3. 7 *Activity Diagram* master data lapangan 28
Gambar 3. 8 *Activity Diagram logout* admin. 28
Gambar 3. 9 *Activity Diagram* admin lapangan 29
Gambar 3. 1 *Activity Diagram login* admin lapangan 30
Gambar 3. 11 *Activity Diagram* master data jadwal 30
Gambar 3. 12 *Activity Diagram* edit jadwal 31
Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Informasi pembayaran 31
Gambar 3. 14Activity Diagram chat *admin lapangan* 32
Gambar 3. 15 *Activity Diagram logout* admin lapangan 32
Gambar 3. 16 *Activity diagram public User* 33
Gambar 3. 17 Desain *Class diagram* 34
Gambar 3. 18 Halaman Depan 35
Gambar 3. 19 Halaman utama (*Home)* 35
Gambar 3. 20 Halaman Informasi lapangan 36
Gambar 3. 21 Halaman fitur *chat* 36
Gambar 3. 22 Halaman cek jadwal 37
Gambar 3. 23 Halaman Pesan Lapangan 37
Gambar 3. 24 Halaman bukti pembayaran 38
Gambar 3. 25 Halaman *Login* admin dan Admin lapangan 38
Gambar 3. 26 Halaman daftar lapangan 39
Gambar 4. 1 *MySQL database* 42
Gambar 4. 2 Plugin web lapangan futsal 43

Gambar 4. 3 Impelementasi *Google map api* 43
Gambar 4. 4 Program *Function*..... 44
Gambar 4. 5 Halama Home..... 45
Gambar 4. 6 Daftar lapangan 46
Gambar 4. 7 Detail informasi..... 47
Gambar 4. 8 *Login* admin..... 47
Gambar 4. 9 Halaman *booking* lapangan 48
Gambar 4. 10 Fitur *search* 48
Gambar 4. 11 Halaman bukti booking 49
Gambar 4. 12 Halaman *Chat*..... 49
Gambar 4. 13 Beranda admin 50
Gambar 4. 14 Halaman data pemesanan lapangan..... 50
Gambar 4. 15 Halaman daftar lapangan baru..... 51
Gambar 4. 16 Notifikasi admin lapangan jika ada pemesan..... 51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat tugas Pembimbing Tugas Akhir

Lampiran 2. Lembar konsultasi bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 3. Surat tugas penguji sidang Tugas Akhir

Lampiran 4. Berita acara penilaian Tugas Akhir

Lampiran 5. Berita acara uji coba *Black box*

Lampiran 6. Jawaban Kuesioner

Lampiran 7. Surat ijin Penelitian

Lampiran 8. Program sistem

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga futsal merupakan salah satu bentuk resmi *football indoor* yang dimainkan oleh dua tim, dalam satu tim memiliki masing-masing lima orang pemain utama dan diperbolehkan mempunyai pemain cadangan. Olahraga futsal ini pada masa sekarang adalah salah satu olahraga yang paling diminati oleh semua kalangan baik itu dari pelajar, mahasiswa, sampai masyarakat umum.

Kabupaten Barito Timur mempunyai beberapa fasilitas lapangan futsal yang tersebar di beberapa wilayah, namun tidak semua orang mengetahui lokasi lapangan futsal dan informasi mengenai lapangan futsal tersebut. Masyarakat atau pendatang biasanya mengetahui informasi dari mulut ke mulut atau bertanya dari masyarakat sekitar. Sampai saat ini proses pemesanan lapangan masih dilakukan secara manual yakni calon pemesan mendatangi langsung ke lapangan futsal untuk melakukan pemesanan ke pengurus lapangan dan untuk mengetahui apakah lapangan sedang dipakai atau tidak pada jam yang ingin pesan. Pemesanan lapangan ini juga bisa dilakukan dengan menghubungi pihak pengurus lapangan futsal. Namun hanya beberapa orang saja yang memiliki kontak pengurus lapangan futsal yang ingin digunakan itu, contohnya seperti tim yang telah berlangganan dengan pihak pengurus lapangan futsal tersebut.

Dengan permasalahan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan sistem informasi geografis berbasis *web* yang dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat (pelanggan) melalui *internet browser* yang dimiliki oleh perangkat *portable* tanpa harus melakukan pengunduhan dan penginstalan aplikasi.

Sistem informasi geografis ini juga akan menyajikan lokasi geografis dan berbagai informasi mengenai semua lapangan futsal *indoor* yang ada kabupaten Barito Timur, dengan dilengkapi fitur-fitur tambahan seperti fitur *chat* yang memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi dengan pihak lapangan, fitur pemesanan lapangan futsal, dan fitur untuk melihat jadwal lapangan. Maka dari itu diharapkan dengan sistem ini memungkinkan calon penggunan mendapatkan informasi lengkap tanpa harus mendatangi ke lokasi lapangan futsal yang dicari.

Penelitian sebelumnya yang dirujuk dalam penelitian ini dilakukan oleh (Sudirman, et al.,2021) Penelitian tersebut membangun suatu Sistem Informasi Geografis (GIS) yang mampu menampilkan informasi geografis tempat olahraga yang ada di Kota Samarinda agar para pengguna tempat olahraga dapat dengan mudah mengetahui letak geografis tempat olahraga, dan para pengguna dapat mengetahui tempat olahraga yang terdekat dengan pengguna berada. Dengan demikian yang menjadi pembeda dangan penelitian ini adalah dari fitur-fitur yang tersedia. Aplikasi ini tidak hanya menampilkan informasi geografis saja tetapi menyediakan fitur yang memungkinkan para pengguna berinteraksi dengan pihak lapangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis berkeinginan melakukan penelitian berjudul **"**Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis Web di Kabupaten Barito Timur". Harapan penulis aplikasi ini nanti dapat bermanfaat bagi masyarakat dan mempermudah masyarakat yang ingin menggunakan dan mengetahui mengenai informasi lapangan futsal yang tersebar di Kabupaten Barito Timur.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang diangkat yaitu "bagaimana cara merancang dan membangun Sistem Informasi Geografis lapangan futsal di Kabupaten Barito Timur".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian berjalan sesuai tujuan dan tidak meluas dari pokok permasalahan maka penulis membuat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

a. Penelitian ini hanya berfokus pada lapangan futsal *indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur.
b. Penerapan peta menggunakan Google Maps API.
c. Data yang ditampilkan meliputi peta persebaran lapangan futsal dengan informasi mengenai lapangan yang dicari.
d. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.
e. Aplikasi ini menggunakan database MySQL.
f. Aplikasi ini memiliki fitur tambahan yaitu fitur *chat*, fitur cek jadwal dan fitur untuk pemesanan lapangan.

g. Data lapangan yang digunakan meliputi enam lokasi lapangan futsal *indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur.

h. Aplikasi dapat diakses oleh tiga pengguna:

1) Admin yang memiliki wewenangan dalam mengelola aplikasi ini.

2) Admin lapangan yang mengelola informasi lapangan.

3) *Public user* sebagai pengguna aplikasi ini.

1.4 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Seperti permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi Geografis (GIS) untuk lapangan futsal yang ada di wilayah Kabupaten Barito Timur.

b. Manfaat

Manfaat dari Sistem Informasi Geografis ini antara lain :

1) Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah menambah pengalaman,pemahaman dan ilmu tentang bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Geografis dan juga untuk memenuhi syarat tugas akhir dari STMIK Palangkaraya.

2) Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah referensi bagi pembaca atau penulis berikutnya yang ingin merancang atau mengembangkan mengenai Sistem Informasi Geografis (SIG).

3) Manfaat bagi pengguna

Manfaat bagi pengguna Sistem Informasi Geografis ini yaitu mempermudah pencarian informasi mengenai lokasi, alamat, keadaan lapangan,jam main.

1.5 Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan proposal tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda, sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan infomasi atau data yang dibutuhkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dari penelitian dan pembahasan dari hasil yang didapat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Sub bab ini menguraikan tentang penelitian yang relevan, penelitian sebelumnya oleh penulis lain yang memiliki topik serupa atau mendekati persamaan. Berikut di Tabel 2.1 adalah beberapa penelitian yang relevan:

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode	Pembahasan	Hasil
1	Rafel Dinur, Haris Suryamen, Fajril Akbar/ 2020	Sistem Informasi Geografis penyebaran lokasi usaha florist serta fitur pendaftaran pemesanan berbasis web	*Waterfall*	Sistem ini digunakan untuk bertukar informasi yang mempermudah konsumen untuk menemukan, memesan dan mendapatkan informasi mengenai lokasi usaha *florist* dikota padang	Sistem aplikasi SIG penyebaran lokasi usaha florist serta fitur pendaftaran pemesanan berbasis web di Kota Padang telah selesai dibangun dan dapat diakses pada alamat website https://webgisflorist.herokuapp.com. Berdasarkan hasil pengujian blackbox testing dari 31 fungsional yang terdapat pada aplikasi SIG penyebaran lokasi usaha florist serta fitur pendaftaran pemesanan berbasis web di Kota Padang diperoleh hasil bahwa sistem yang telah dibangun berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat.

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode	Pembahasan	Hasil
2	Nur Vinandari, Khairul Anwar Hafizd, Muhammad Noor/ 2019	Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Geografis Wisata Religi berbasis web mobile	*Waterfall*	Sistem Informasi Geografis Wisata Religi ini dapat menampilkan gambaran peta dan memberikan informasi secara detail lokasi wisata religi di beberapa kecamatan pada kabupaten Tanah Laut	Sistem dapat menampilkan gambar peta dan informasi secara detail
3	Ahmad Ichsan, Muhammad Najib, Faruk Ulum/ 2020	Pembuatan Sistem Informasi Geografis pemetaan toko distro berbasis website	*Waterfall*	Sistem informasi geografis yang dapat memberikan informasi lokasi distro kepada masyarakat tentang toko distro didalamnya dengan visualisasi peta	Sistem Informasi Geografis Toko Distro di Bandar Lampung dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat sebagai pengguna dalam menerima informasi mengenai toko distro di Bandar Lampung
4	Sudirman, Yulianto, Eny Maria, Husmul Beze / 2021	Pembuatan Sistem Informasi Geografis Tempat Olahraga Berbasis Web menggunakan *Google Maps API.*	*Diagram alir*	Sistem Informasi Geografis ini mampu menampilkan informasi geografis tempat olahraga yang ada di Kota Samarinda agar para pengguna tempat olahraga dapat dengan mudah mengetahui letak geografis tempat olahraga, dan para pengguna dapat mengetahui tempat olahraga yang terdekat dengan pengguna berada.	Sistem Informasi Geografis Tempat Olahraga yang dibangun layak digunakan untuk membantu masyarakat dalam mencari tempat olahraga dikota samarinda.

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode	Pembahasan	Hasil
5	Yuri Rahmanto, Siti Hotijah, Damayanti/ 2020	Pembuatan aplikasi mobile Sistem Informasi Geografis sebagai media pencarian lokasi dan untuk mendapatkan informasi mengenai rumah adat, tari adat, pakaian adat, makanan khas, wisata, dan transportasi di Kabupaten Lampung Selatan dan Kabupaten Tulang Bawang	*metode extreme programming*	Sistem digunakan untuk pencarian kebudayaan dan tempat wisata yang ada pada Kabupaten Lampung Selatan dan Kabupaten Tulang Bawang berbasis mobile	Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi berbasis mobile sistem informasi geografis yang dapat dijadikan sebagai media informasi pariwisata di Kabupaten Lampung Selatan dan Kabupaten Tulang Bawang.

2.2 Kajian Teori

a. Rancang Bangun

Secara umum rancang bangun adalah kegiatan menerjemah hasil analisis ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Menurut (Gunawan, et al.,2021), rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

b. Sistem Informasi Geografis

Secara umum Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sistem yang mengumpulkan suatu data atau informasi terkait geografi dan bertugas menyajikan data yang ada.

Menurut (Dinur, et al.,2020) Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah pengelolaan informasi untuk data spasial bergeoreferensi yang disimpan dalam suatu basis data yang dapat diolah datanya berupa fakta, detail, kondisi yang berhubungan dengan dunia nyata. Teknologi SIG merupakan suatu teknologi geografis yang memiliki kemampuan dalam mengumpulkan, mengelola, memanipulasi dan memvisualisasikan data spasial yang berhubungan dengan posisi dipermukaan bumi pada sebuah peta yang sesuai dengan posisi permukaan bumi yang sebenarnya sesuai dengan titik koordinatnya.

c. Google Maps API

Google Maps API atau *Application Programming Interface* merupakan sebuah kumpulan layanan yang diberikan oleh Google untuk memungkinkan pengguna menyertakan peta, geocoding, tempat, dan konten lainya di halaman *website* atau aplikasi yang pengguna bangun.

Menurut (Susetyo, et al.,2018) Google Maps API yang memungkinkan para pengembang untuk mengintegrasikan Google Maps ke dalam *website* masing-masing dengan menambahkan *data point* sendiri. Dengan menggunakan Google Maps API, Google Maps dapat ditampilkan pada *website* eksternal. Agar aplikasi Google Maps dapat muncul di

website tertentu, diperlukan adanya API *key*. API *key* merupakan kode unik yang digenerasikan oleh google untuk suatu website tertentu, agar server Google Map dapat mengenali.

d. *Web*

Web merupakan kumpulan halaman *web* yang saling berkaitan. *Web* adalah sebuah sistem yang berisi beragam informasi baik berupa teks, gambar, audio maupun video dan dapat diakses melalui perangkat yang biasa disebut *web browser*. *Web* merupakan kumpulan informasi baik yang bersifat statis maupun dinamis yang terdiri dari halaman yang dibuat (Oktasari & Kurniadi, 2019)

e. *Microsoft Visual Studio*

Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi *console*, *aplikasi Windows*, ataupun aplikasi *Web* (Simanjuntak, et al., 2019)

f. Xampp

Xampp adalah perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP Server*, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang

ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl (Parlaungan & wisnu, 2020).

g. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

PHP adalah bahasa pemrograman script *server-side* yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti JavaScript yang diproses pada *web browser* (Suhartini, et al,2020).

h. *Cascading Style Sheets* (CSS)

CSS atau yang disebut juga *Cascading Style Sheets*. Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagiamana suatu *text* akan ditampilkan pada halaman *web*. Perancangan desain *text* dapat dilakukan dengan mendefinisikan *fonts* (huruf), *colors* (warna), *margins* (ukuran), *background* (latar belakang), *font sizes* (ukuran huruf) dan lain-lain. *Cascading Style Sheets* juga bisa berarti meletakkan styles yang berbeda pada *layers* (lapisan) yang berbeda. CSS terdiri dari *style sheet* yang memberitahukan *browser* bagaimana suatu dokumen akan disajikan. Menurut (Wati, 2020) CSS merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

i. MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* sistem manajemen basis data SQL atau DBMS *Multithread dan multi user*. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam database untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan secara mudah dan otomatis. MySQL diciptakan oleh Michael "Monty" Widenius pada tahun 1979, seorang programmer komputer asal Swedia yang mengembangkan sebuah *sistem database* sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi *low-level ISAM database engine* dengan *indexing* (Suhartini, et al,2020).

j. Metode *waterfall*

Model *waterfall* merupakan metode yang beruntun serta tidak berubah-ubah dan umum digunakan sebagai perancangan perangkat lunak. Metode ini tidak hanya terfokus pada suatu tahap tertentu namun sesuai pada urutan tahap yang telah ditetapkan. Model *waterfall t*erdiri dari beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan sistem, perancangan perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, pengujian perangkat lunak dan pemeliharaan perangkat lunak (Oktasari & Kurniadi, 2019). Metode memiliki beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. *Requirements analysis and definition* (analisis kebutuhan)

Tahapan dimana semua kebutuhan, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and software design* (perancangan sistem)

   Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan system, baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation and unit testing* (implementasi dan pengujian unit)

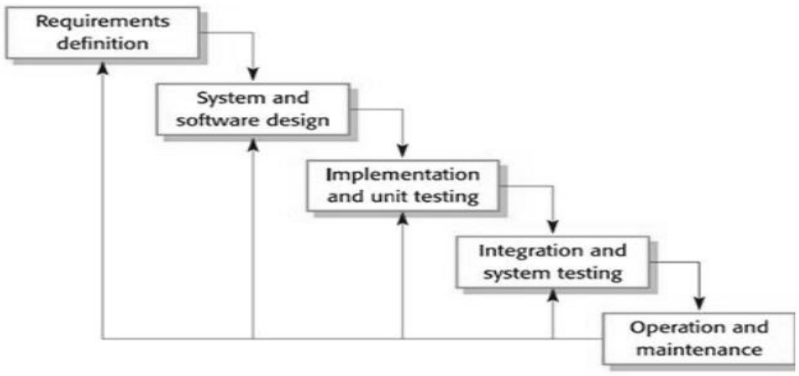
   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing* (intergrasi dan pengujian sistem)

   Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak.

5. *Operation and maintenance* (Pengoprasian dam pemeliharaan)

   Tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru. Secara umum, tahapan dari metode *waterfall* ini dapat diliihat pada gambar 2.1



Gambar 2. 1 Model *Waterfall*

Sumber (Oktasari & Kurniadi, 2019)

k. *Unified Modeling Language* (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (*Object-Oriented*). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software* (Mubarak, 2019). Jenis diagram UML yaitu sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram*, untuk memodelkan proses.
2. *Conceptual Diagram*, untuk memodelkan konsep konsep yang ada didalam aplikasi.
3. *Sequence Diagram*, untuk memodelkan pengiriman pesan (*message*) antar *objects*.
4. *Collaboration Diagram*, untuk memodelkan interaksi antar *objects*.

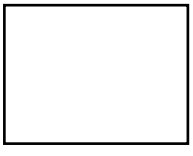
5. *State Diagram*, untuk memodelkan perilaku *objects* didalam sistem.
6. *Activity diagram*, untuk memodelkan perilaku *use case* dan *objects* didalam sistem.
7. *Class Diagram*, untuk memodelkan struktur kelas.
8. *Object Diagram*, untuk memodelkan struktur *object*.
9. *Component Diagram*, untuk memodelkan komponen *object*.
10. *Deployment Diagram*, untuk memodelkan distribusi aplikasi.

Seperti yang telah diketahui ada banyak tipe diagram UML, namun dalam perancangan aplikasi berbasis *web* pada proposal penelitian ini hanya menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*. Berikut penjelasan singkat mengenai tipe diagram yang digunakan.

1) *Use* Case *Diagram*

Use Case *Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada di dalam sistem informasi dan yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu seperti pada Tabel 2.3 berikut ini:

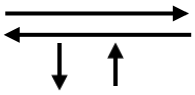
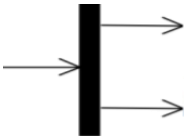
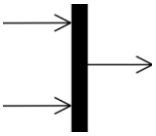
Tabel 2. 2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actor*	*Actor* atau aktor dapat berupa pengguna sistem, sistem lain yang berhubungan dengan sistem yang sudah dibangun, dan waktu. Yang memiliki peranan dalam keberhasilan operasi dari sistem
2		*Use Case*	*Use case* mengidentifikasi fitur kunci dari sistem. Tanpa fitur ini, sistem tidak akan memenuhi permintaan *user/actor*.
3		*Association*	*Association* digambarkan dengan garis antara *actor* terhadap *use case* yang bersangkutan. Berfungsi untuk mengidentifikasi interaksi antara setiap *actor* tertentu dengan setiap *use case* tertentu.
4		*Generalization*	Simbol ini mengindikasi bila *actor* berinteraksi secara *pasif* dengan sistem
5		*Dependency*	Simbol ini mengidentifikasi hubungan antar dua *use case* antara yang satu memanggil yang lain. Digambarkan dengan garis putus – putus bermata panah dengan notasi <<*include*>> pada garis.
6		*Sistem*	Simbol ini menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2) *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* yaitu pada Tabel 2.4

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Initial Node*	Simbol ini menunjukan sebuah proses suatu objek dibentuk atau diawali
2		*Activity Final Node*	Simbol ini menunjukkan sebuah proses objek dibentuk atau diakhiri
3		*Activity*	Association digambarkan dengan garis antara *actor* terhadap *use case* yang bersangkutan yang berfungsi untuk mengidentifikasi interaksi antara setiap *actor* tertentu dengan setiap *use case* tertentu.
4		*Line Connector*	Simbol ini mengindikasi bila actor berinteraksi secara *pasif* dengan sistem
5		*Fork*	Simbol ini mempunyai satu transisi masuk dan dua lebih transisi keluar.
6		*Join*	Simbol ini mempunyai dua transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.

l. Kuesioner

kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan yang tertulis atau pernyataan yang

tertulis untuk dijawab oleh responden. Salah satu instrumen pengumpulan data adalah kuesioner. Kuesioner adalah suatu instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam jumlah yang besar (Ismail & AlBahri, 2019).

m. Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Terdapat dua bentuk pertanyaan dalam skala likert, yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. (Pranatawijaya, et al.,2019). Kemudian dihitung menggunakan rumus persamaan 1.

Jumlah Skor Kriteria = Nilai Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Responden (1)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini pada lapangan futsal *indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur yaitu :

1) Bless Futsal Tamiang Layang.
2) Tunas Muda Futsal Tamiang Layang.
3) Futsal Global Jaya Tamiang Layang.
4) Lapangan futsal Desa Tampa.
5) Lapangan Futsal Desa Luaw Jawuk.
6) Farel futsal Ampah.

3.2 Perencanaan Alat dan Bahan

Pada penelitian ini penulis membutuhkan beberapa hardware dan software untuk membangun dan menjalankan sistem yang akan dibuat ini. Berikut beberapa *hardware* dan *software* yang akan digunakan :

a. Perangkat keras / *Hardware*

Penulis juga memerlukan beberapa perangkat keras dalam pembuatan alat, Berikut kebutuhan perangkat keras dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Perangkat Keras/ Hardware.

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Tipe	Asus VivoBook Max X441M
2	Prosesor	Intel(R) Celeron(R) N4000
3	Ram	4.00 GB

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
4	Penyimpanan	HDD 1 TB
5	GPU	Intel(R) UHD Graphics 600

b. Perangkat lunak / *Software*

Pada penelitian ini penulis memerlukan beberapa perangkat lunak dalam pembuatan alat, Berikut kebutuhan perangkat lunak dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Perangkat Lunak / Software

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Windows 10 Home 64- Bit	Sebagai sistem operasi untuk membuat alat
2	Google Chrome	Sebagai media akses program
3	Sublime Text versi 3	Sebagai media pemrograman aplikasi
4	Xampp 8.0.13	Sebagai *server* lokal aplikasi
5	MySQL 8.0	Sebagai *DataBase*

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah *Research & Development* (R&D) dengan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Untuk membantu dalam penelitian ini penulis mencari referensi dari mempelajari buku-buku, artikel, jurnal,dan lain-lainya, yang nantinya

menjadi rujukan dalam mengembangkan tulisan yang disusun.

b. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan peninjauan dan penelitian langsung ke lapangan untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, diantaranya:

1) Lokasi lapangan futsal.
2) Sarana dan prasarana lapangan futsal.

c. Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara kepada pihak lapangan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan, diantaranya:

1) Harga sewa lapangan futsal.
2) Jam operasional lapangan futsal.

d. Kuesioner

Kuesioner ini digunakan untuk evaluasi sistem oleh pengguna yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada responden mengenai Sistem Informasi Geografis (GIS) lapangan futsal Kabupaten Barito Timur berbasis web ini, kuesioner di isikan responden secara online dalam bentuk google form. Setelah pertanyaan diisi oleh responden pilihan jawaban akan diberi nilai sesuai dengan bobotnya masing-masing yang dapat. Daftar pertanyaan kuesioner ini dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3. 3 Kuesioner

NO	Pertanyaan	Pilihan jawaban				
		Sangat Setuju	**Setuju**	**Netral**	**Tidak Setuju**	**Sangat Tidak Setuju**
	Bobot Nilai	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
1	Tampilan web ini bagus					
2	Informasi yang disajikan web ini jelas					
3	Web *responsive* dan mudah digunakan					
4	Pengelolan data mudah					
5	Informasi yang diberikan pada sistem ini bermanfaat					
6	Sistem ini secara keseluruhan baik					

3.5 Metode *Waterfall*

Metode ini banyak digunakan dalam dunia teknologi untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, Metode *Waterfall* ini juga menggambarkan pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengumpulan data kemudian dianalisis untuk merancang Sistem Informasi Geografis (SIG) ini. Berikut ini adalah tahapan *waterfall* dalam pengembangan perangkat lunak ini.

3.5.1 Analisis Kebutuhan

a. Analisis data

Analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian adalah kualitatif, dimana nanti data yang diperoleh dengan mencari dan mengolah

berbagai data yang bersumber dari hasil observasi, kajian, dan hasil wawancara.

b. Analisis Proses

Analisis proses digunakan untuk menggabungkan hasil observasi, kajian, dan wawancara untuk membangun sebuah program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP berbasis *website* dengan *database* MySQL. Adapun fungsi-fungsi perancangan program ini adalah Input data, penyimpanan data, pengubahan data, penghapusan data, dan pengolahan data.

c. Analisis Kelemahan

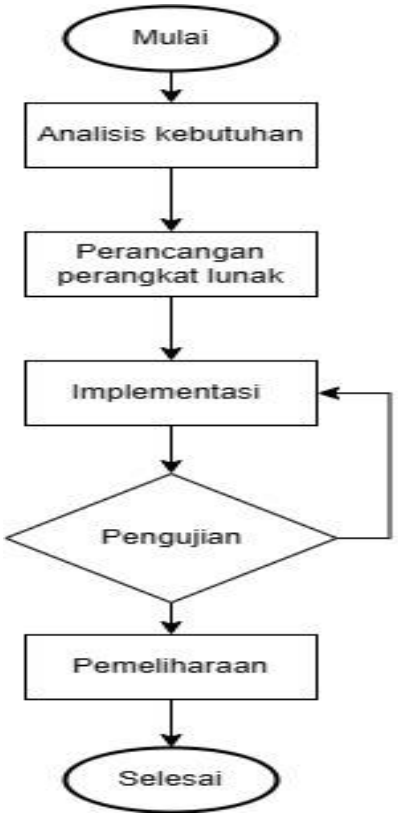
1) Pada desain *user interface* masih sederhana dan seperti tampilan *web* biasa.
2) Aplikasi hanya menampilkan informasi lapangan futsal *indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur.
3) Aplikasi membutuhkan koneksi *internet* untuk dapat beroperasi.
4) Jadwal masih di *input* manual oleh pihak lapangan.
5) Aplikasi hanya dapat mencakup satu lapangan permainan untuk setiap lapangan futsal *indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur.

3.5.2 Desain

Penulis membuat beberapa desain yang akan menjadi proses rancang bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Kabupaten Barito Timur.

A. Desain *Flowchart* tahapan penelitian

Penulis membuatkan *Flowchart* yang dapat dilihat pada gambar 3.1 untuk menggambarkan alur tahapan dalam penelitian ini.

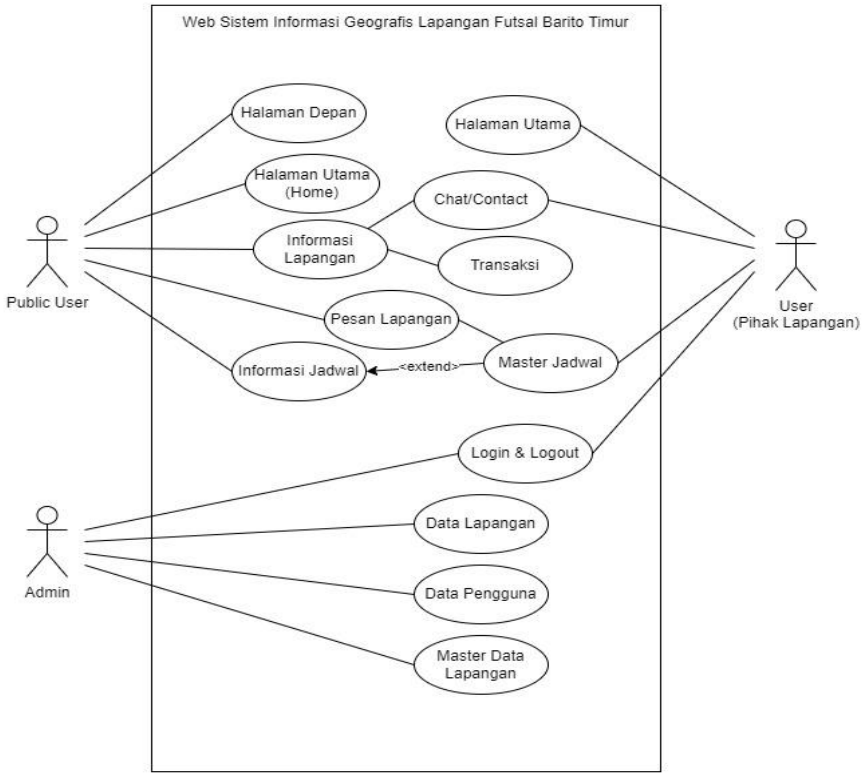


Gambar 3. 1 *Flowchart* tahapan penelitian

B. Desain proses

Penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language)* untuk mempermudah dalam menjelaskan rancangan desain sistem dan desain perangkat lunak untuk menjelaskan tampilan *Interface* aplikasi yang dikembangkan :

1. Desain *Use Case*

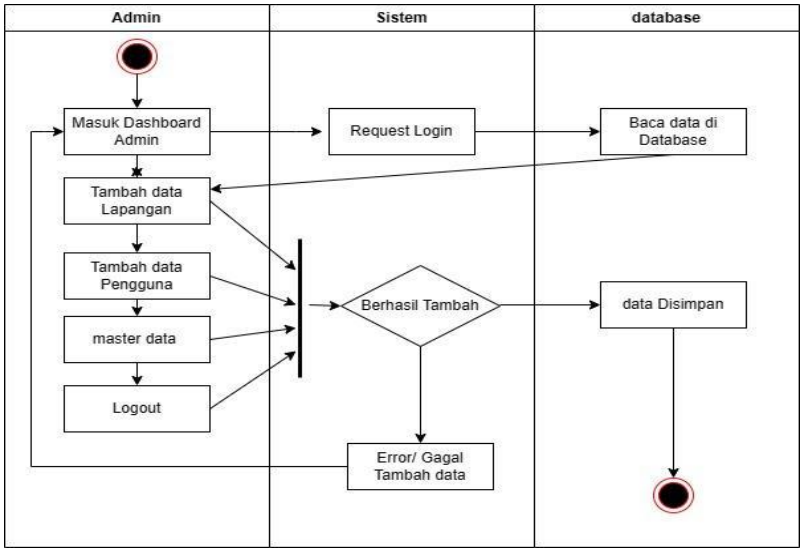


Gambar 3. 2 Desain *Use Case*

2. *Activity Diagram*

1) Desain *Activity Diagram* Admin

Gambar 3.2 menunjukkan aktivitas diagram *admin*, yang dimana *admin* melakukan *login* untuk masuk ke *dashboard admin*, setelah berhasil *login* admin dapat menambahkan, mengedit data lapangan futsal dan mengakses master data lapangan. Setelah berhasil menambahkan atau mengedit, maka data akan tersimpan pada *database*, sebaliknya jika gagal maka akan muncul *notifikasi error* dan kembali ke menu *dashboard.*

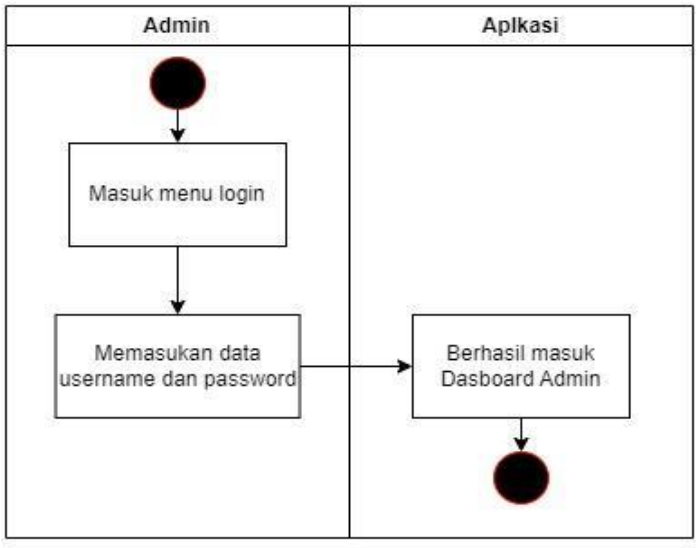


Gambar 3. 3 *Activity Diagram pengguna Admin*

Berikut adalah penjelasan setiap alur *activity Diagram* yang sesuai dengan *use case* pada Gambar 3.1.

a) *Activity Diagram login* admin

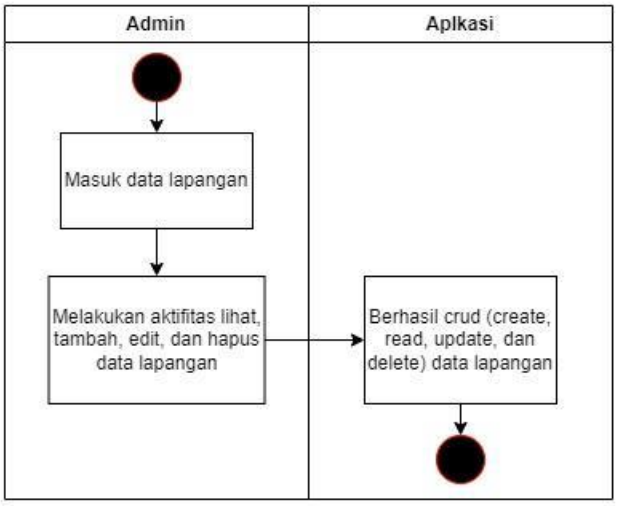
Gambar 3.3 menunjukkan proses pertama yang dilakukan admin yaitu melakukan *login*



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* login *admin*

b) *Activity Diagram* data lapangan

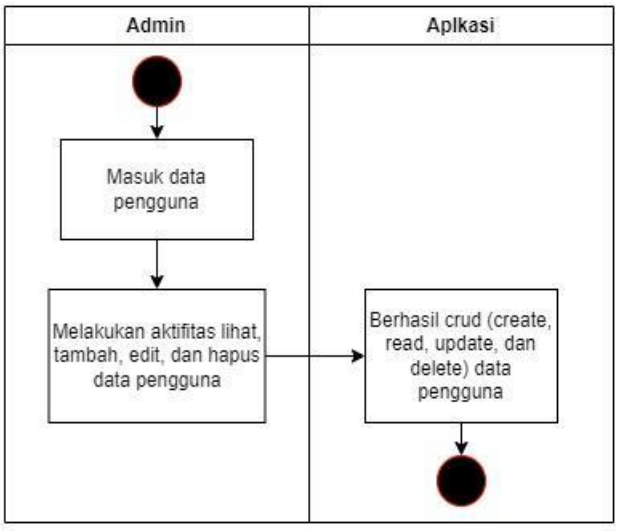
Gambar 3.4 menunjukkan proses pada menu data lapangan yang dapat diinputkan oleh admin.



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* data lapangan

c) *Activity Diagram* data pengguna

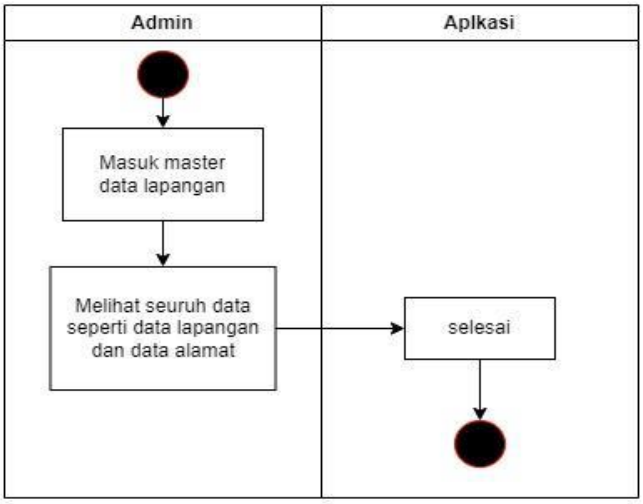
Gambar 3.5 menunjukkan proses pada menu data pengguna yang dapat diinputkan oleh admin.



Gambar 3. 6 *Activity Diagram* data pengguna

d) *Activity diagram* Master Data

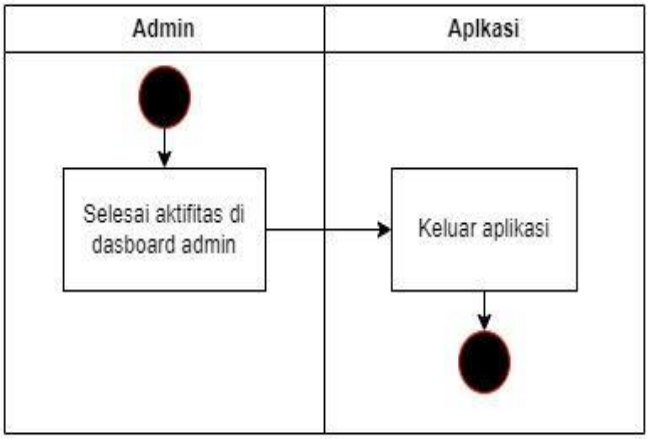
Gambar 3.6 menunjukkan proses pada menu master data yang dapat di kontrol oleh admin.



Gambar 3. 7 *Activity Diagram* master data lapangan

e) *Activity diagram Logout*

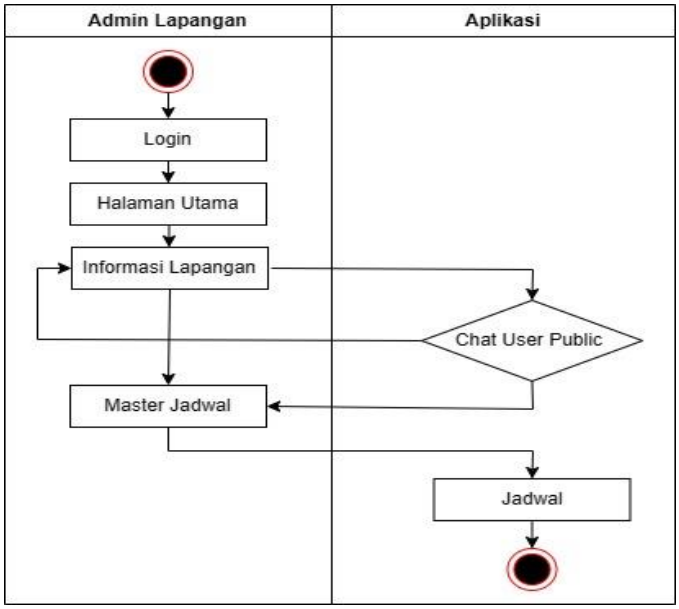
Gambar 3.7 menunjukkan proses *logout* yang dilakukan oleh admin.



Gambar 3. 8 *Activity Diagram logout* admin.

2) Desain *Activity Diagram* admin lapangan

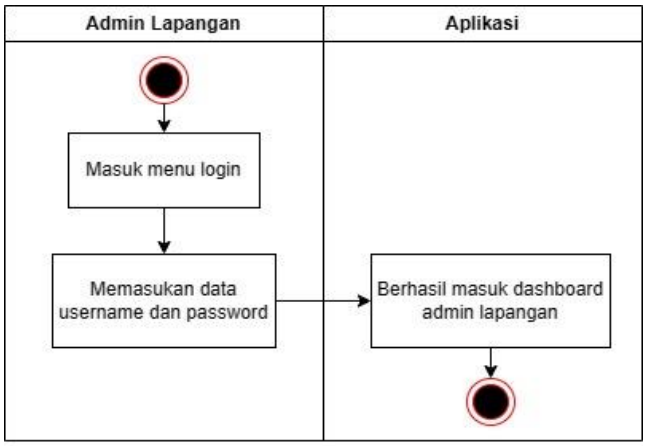
Gambar 3.8 menunjukkan aktivitas admin lapangan seperti pada gambar admin lapangan melakukan *login* terlebih dahulu, jika *login* berhasil admin akan diarahkan pada halaman utama kemudian dapat mengakses informasi lapangan sehingga dapat memungkinkan admin lapangan dan *publik user* dapat berkomunikasi menggunakan fitur *chat*. Jika *publik user* dan admin lapangan telah berkomunikasi dan *publik user* melakukan pemesanan lapangan maka admin lapangan akan membuat tanda di jam yang telah ditentukan dengan menggunakan fitur master jadwal, jika *publik user* tidak memesan maka admin lapangan akan kembali ke menu informasi lapangan. Setelah admin lapangan selesai membuat tanda pada jadwal, maka akan terlihat pada jadwal bahwa jam yang dipesan telah *terbooking*.



Gambar 3. 9 *Activity Diagram* admin lapangan

a) *Activity diagram login* admin lapangan

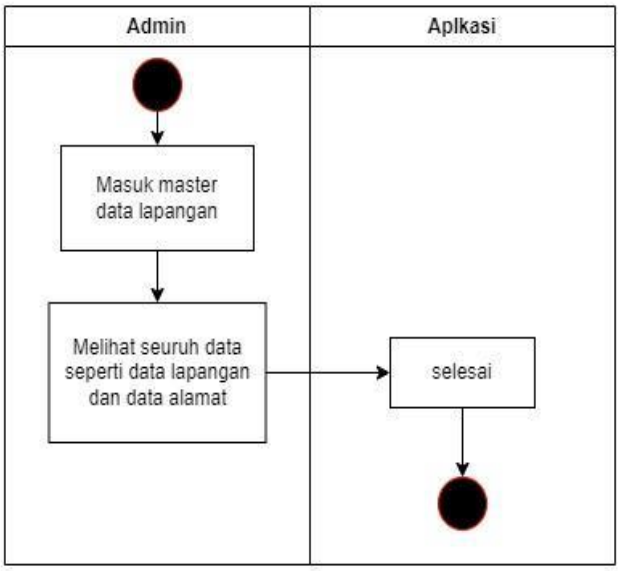
Gambar 3.9 menunjukkan proses pertama yang dilakukan admin lapangan yaitu melakukan *login*.



Gambar 3. 1 *Activity Diagram login* admin lapangan

b) *Activity Diagram* master data jadwal

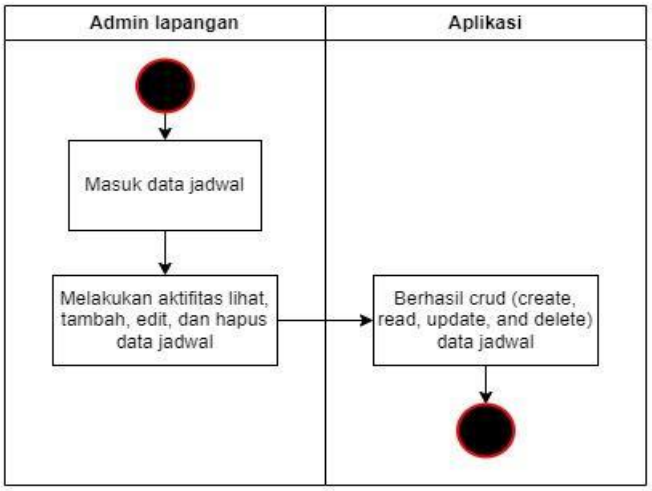
Gambar 3.10 menunjukkan proses pada menu master data jadwal yang dapat di kontrol oleh admin lapangan.



Gambar 3. 11 *Activity Diagram* master data jadwal

c) *Activity Diagram* admin lapangan edit jadwal

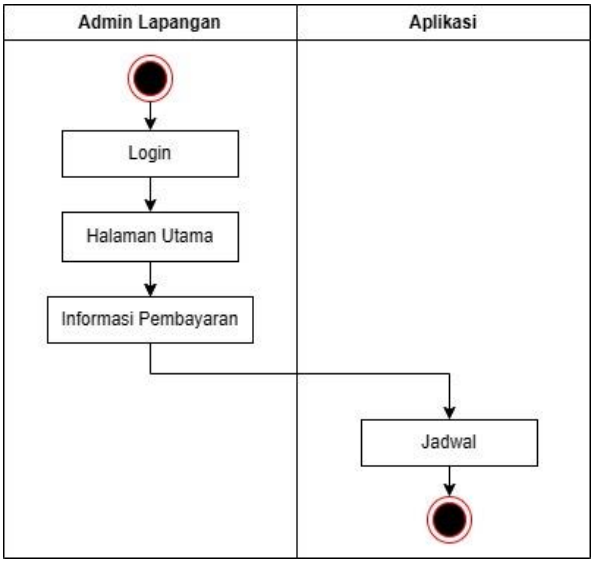
Gambar 3.11 menunjukkan proses pada menu edit jadwal yang dapat input oleh admin lapangan.



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* edit jadwal

d) *Activity diagram* informasi pembayaran

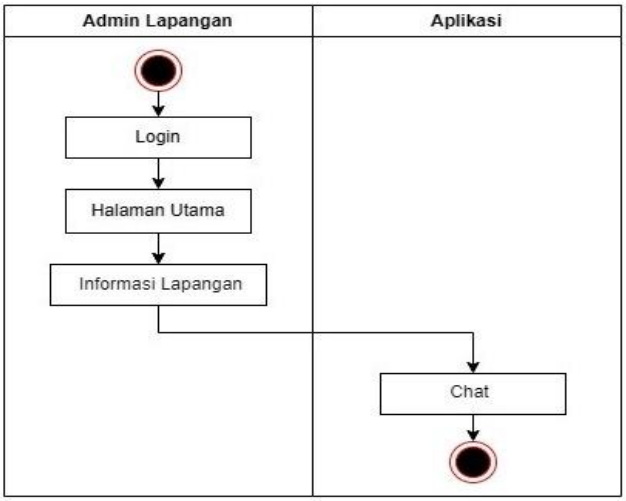
Gambar 3.12 menunujukkan proses informasi pembayaran dp pemesanan lapangan dari pengunjung.



Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Informasi pembayaran

e) *Activity Diagram chat* admin lapangan

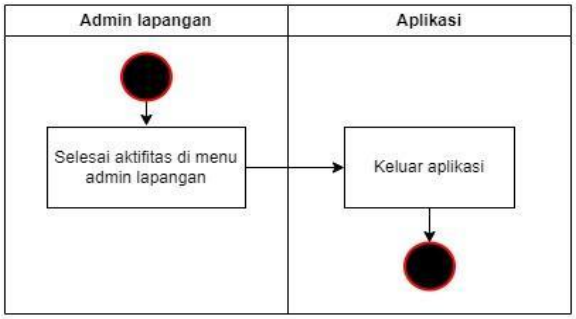
Gambar 3.13 menjelaskan proses *chat* yang dilakukan oleh admin lapangan.



Gambar 3. 14 *Activity Diagram* chat *admin lapangan*

f) *Activity Diagram logout* admin lapangan

Gambar 3.14 menunjukkan proses *logout* yang dilakukan oleh admin lapangan.

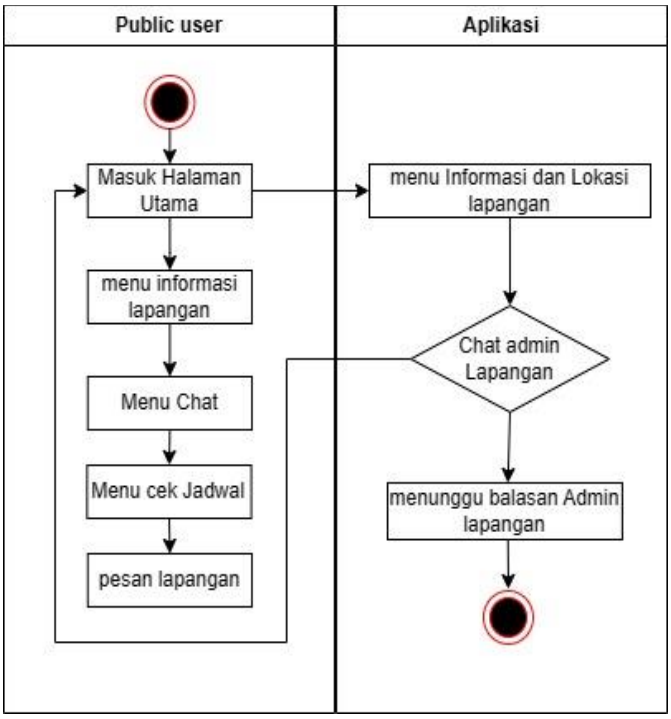


Gambar 3. 15 *Activity Diagram logout* admin lapangan

3) Desain *Activity Diagram Public User*

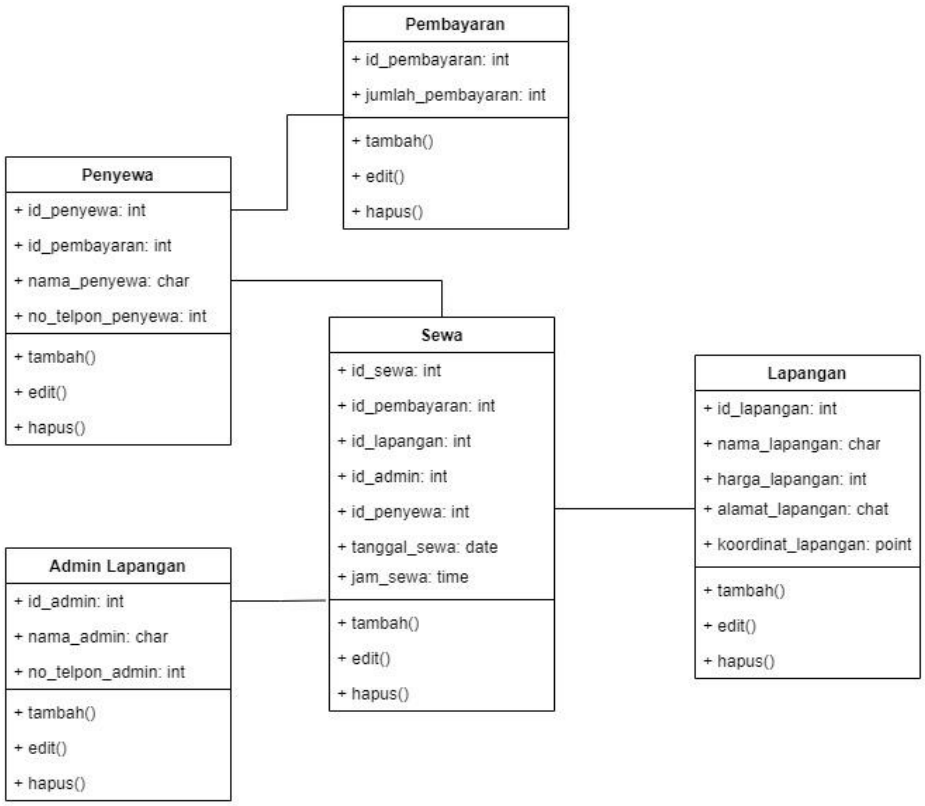
Gambar 3.15 menunjukkan alur *public user* (masyarakat) yang ini mencari informasi mengenai lapangan futsal. *User*

masuk halaman depan kemudian diarahkan masuk ke halaman utama kemudian *user* disajikan dengan semua lapangan futsal *Indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur, jika ingin *user* mendapat lebih banyak informasi *user* dapat menekan tombol navigasi yang ada disamping nama lapangan yang kemudian akan diarahkan menu informasi dan lokasi lapangan yang dilengkapi juga dengan fitur *chat*, pesan lapangan dan jadwal lapangan, jika *user* ingin memesan lapangan untuk bermain futsal maka dapat menggunakan fitur pesan lapangan dan juga dapat menghubungi pihak lapangan dengan fitur *chat* yang tersedia, kemudian *user* menunggu *update* untuk jadwal yang telah dipesan.



Gambar 3. 16 *Activity diagram public User*

3. Class diagram



Gambar 3. 17 Desain *Class diagram*

Gambar 3.16 merupakan *class diagram* antara tabel pada *database* yang akan digunakan pada aplikasi ini, yang terdiri dari lima tabel yaitu admin lapangan, lapangan, sewa, dan penyewa dan pembayaran.

C. Desain Perangkat Lunak

Berikut bagian dari tampilan sistem informasi geografis lapangan futsal yang akan dibangun.

1) Halaman depan

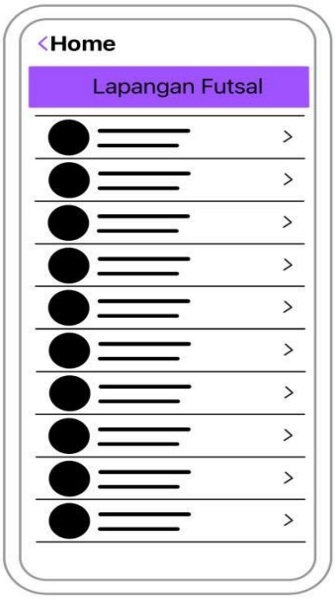
Gambar 3.17 merupakan halaman pertama pada saat *public user* mengakses sistem informasi geografis lapangan futsal.



Gambar 3. 18 Halaman Depan

2) **Halaman utama (*home*)**

Gambar 3.18 adalah desain *menu home* yang berisikan lapangan-lapangan futsal *indoor* yang ada di Kabupaten Barito Timur.



Gambar 3. 19Halaman utama (*Home)*

3) Informasi Lapangan

Gambar 3.19 merupakan menu lanjutan dari menu home diatas, dimana jika *user* mengklik salah satu lapangan futsal maka langsung diarahkan ke menu informasi geografis dan informasi mengenai lapangan futsal tersebut.



`Gambar 3. 20 Halaman Informasi lapangan

4) Fitur *chat*

Gambar 3.20 merupakan fitur yang disediakan sistem untuk *user* dapat berkomunikasi dengan admin pihak lapangan.



Gambar 3. 21 Halaman fitur *chat*

5) Cek jadwal

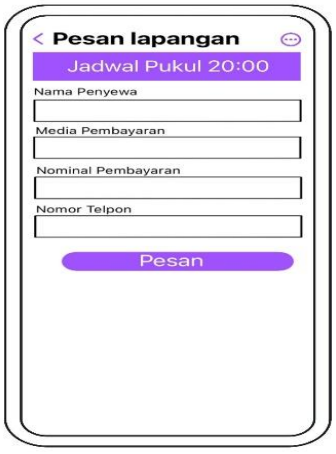
Gambar 3.21 merupakan fitur yang disediakan sistem untuk publik *user* dapat melihat jadwal bermain futsal yang sudah terpesan atau yang belum dipesan.



Gambar 3. 22 Halaman cek jadwal

6) Pesan Lapangan

Gambar 3.22 merupakan fitur yang disediakan sistem untuk publik *user* mengisi data pemesan dan melakukan transaksi pemesanan jadwal lapangan yang telah dipilih..



Gambar 3. 23 Halaman Pesan Lapangan

7) Bukti pembayaran

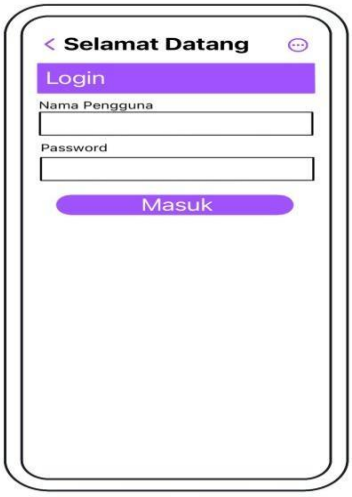
Gambar 3.23 merupakan fitur yang disediakan sistem untuk publik *user* sebagai bukti pembayaran penyewaan lapangan, dan kode *booking* lapangan.



Gambar 3. 24 Halaman bukti pembayaran

8) *Login* admin dan Admin lapangan

Gambar 3.24 merupakan desain halaman *login* untuk admin dan admin lapangan.



Gambar 3. 25 Halaman *Login* admin dan Admin lapangan

9) Admin Tambah data lapangan

Gambar 3.25 merupakan salah satu desain fitur yang akan menjadi menu yang digunakan admin untuk memasukan lapangan ke aplikasi yang akan dibuat nanti.



Gambar 3. 26 Halaman daftar lapangan

3.5.3 Implementasi dan pengujian unit

Untuk bagian implementasi dan pengujian unit ini diuraikan pada bab 4.

3.5.4 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem ini diuraikan pada bab 4 yaitu *black box* testing, Pertanyaan dalam pengujian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 dan

A. Pengujian *Black box*

Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* testing, yang tidak memerlukan pemahaman mendalam terhadap struktur internal program.

Sebaliknya, fokus utamanya adalah menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam operasi program**.**

Tabel 3. 4 Pengujian black box

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan
1	Halaman utama	Dapat mengeksekusi file index.php untuk memulai dan menampilkan *user interface* sistem.
2	Halaman lapangan	Dapat menampilkan informasi singkat mengenai lapangan yang terdaftar pada *database* sistem.
3	Halaman detail lapangan	Dapat menampilkan informasi rinci spesifik lapangan yang dipilih.
4	*Booking* lapangan	Dapat menyimpan data pemesanan yang di *input* kedalam *database* sistem.
5	*Search*	Dapat mencari data pemesanan yang di *input* dari *database* sistem.
6	*Login*	Dapat masuk kedalam sistem beranda menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar.
7	*Logout*	Dapat keluar dari sistem beranda.

3.5.5 Pemeliharaan

Pemeriharaan sistem merupakan sebuah upaya untuk menjaga konsistensi sebuah sistem ketika di implementasikan. Sistem membutuhkan sebuah perlindungan dari kerusakan dan dapat terus berjalan sesuai yang diinginkan. Adapun tujuan dari pemeliharaan adalah untuk memaksimalkan kinarja sistem dan dapat menjalankan tugas tanpa adanya gangguan. Untuk sistem ini yang bertugas sebagai *maintenance* yaitu penulis, ada beberapa cara untuk melakukan pemeliharaan sistem yaitu:

1. Memperbaharui jasa hosting secara rutin

2. Memperbaharui sertifikat domain secara rutin.
3. Membuat backup database secara rutin.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

1. Implementasi Perangkat Lunak

Tahapan penelitian ini penulis mengimplementasikan konsep sisitem informasi geografi lapangan futsal ke dalam sistem yang telah dirancang. Sistem yang berbasis web menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan perangkat lunak *XAMPP* untuk menjalankan server dan *MySQL database*.

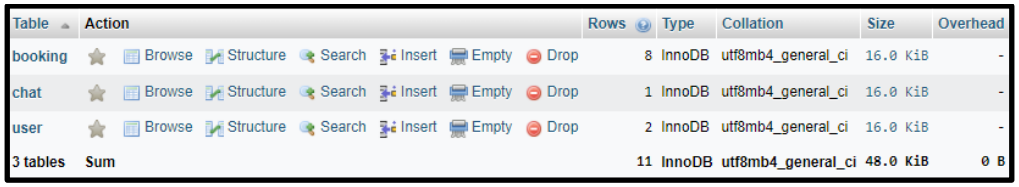
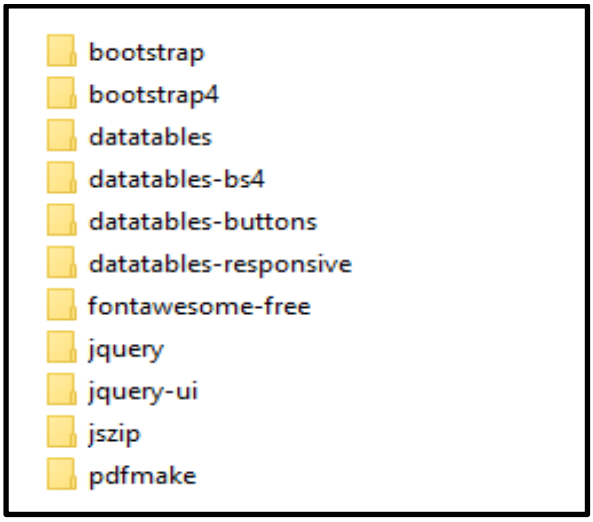


Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
booking	Browse Structure Search Insert Empty Drop	8	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
chat	Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
user	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
3 tables	Sum	11	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48.0 KiB	0 B

Gambar 4. 1 *MySQL database*

Bagian pada gambar 4.1 adalah table *database* sistem informasi geografis (sig) , table *booking* berfungsi untuk menyimpan data pemesanan lapangan futsal. table *chat* berfungsi menyimpan interaksi percakapan text antara *public user* dengan admin lapangan, dan table *user* berfungsi menyimpan data *login* admin dan informasi lapangan.

Sistem juga menggunakan beberapa program *plugin* untuk membantu membentuk *user interface* dan menjalankan beberapa fitur tambahan. Berikut merupakan *plugin* yang digunakan, dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Plugin web lapangan futsal

Dalam tugas akhir ini. *Google Maps API* digunakan untuk menunjukan titik koordinat lapangan futsal di kabupaten barito timur yang telah terdaftar didalam *databese* dan menyajikan kedalam bentuk grafik map, dibawah ini adalah sedikit implementasi dari *Google Maps Api* yang terletak pada folder *detail-lapangan.php* dapat dilihat pada gambar 4.3.

```
<div id="map" style="margin: 2px;">
    <script>
      function initMap() {
        var demomap = {lat:<?= $d['lat']; ?>, lng:<?= $d['lng']; ?>};
        var map = new google.maps.Map(document.getElementById('map'), {
          zoom: 14,
          center: demomap
         });
        var marker = new google.maps.Marker({
          position: demomap,
          map: map
        });
      }
    </script>
    <script async defer
    src="https://maps.googleapis.com/maps/api/
      js?key=AIzaSyDfwo7C7-WLO8GU-bc6WmvqmsF8FKipzuE&callback=initMap">
    </script>
        </div>
```

Gambar 4. 3 Impelementasi *Google map api*

Dibawah ini merupakan program *function* yang memiliki fungsi sebagai penghubung antara *user interface* dengan *database*, dimana semua *input* dan

output pada sistem diatur dengan kode yang ada pada program ini yang terletak pada folder function.php, program dapat dilihat pada Gambar 4.3.



```php
<?php
$db_host = "localhost";
$db_user = "root";
$db_pass = "";
$db_name = "db_futsal";
$conn = mysqli_connect($db_host,$db_user,$db_pass,$db_name);
function query($query) {
    global $conn;
    $result = mysqli_query($conn, $query);
    $rows = [];
    while ($row = mysqli_fetch_assoc($result)) {
        $rows[] = $row;
    }
    return $rows;
}
function insertBooking($data) {
    global $conn;
    date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');
    $id = $data['id'];
    $np = htmlspecialchars($data["nama"]);
    $kon = htmlspecialchars($data["kontak"]);
    $lap = htmlspecialchars($data["lapangan"]);
    $jam = htmlspecialchars($data["jam"]);
    $pay = htmlspecialchars($data["bayar"]);
    $status = "Sedang diajukan";
    $ket_petugas = "Harap tunggu update";
    $tgl_booking = date("Y-m-d");

    mysqli_query($conn, "INSERT INTO booking VALUES('$id', '$np', '$kon',
    '$lap', '$jam', '$pay', '$status', '$ket_petugas', '$tgl_booking')");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function insertLapangan($data) {
    global $conn;
    mysqli_query($conn, "INSERT INTO lapangan VALUES('$n_lap', '$harga',
    '$j_op','$a_lap', '$pic','$n_admin','$kon', '$latitude', '$longitude')");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function registrasi($data) {
    global $conn;
    $username = strtolower(stripslashes($data["username"]));
    $password = mysqli_real_escape_string($conn, $data["password"]);
    $name = htmlspecialchars($data["name"]);
    $nip = htmlspecialchars($data["nip"]);
    $img = "default.jpg";
    $status = "0";
    $cek = mysqli_query($conn, "SELECT username, user_id FROM user WHERE username = '$username' OR user_id = '$nip'");
    if (mysqli_fetch_assoc($cek)) {
        echo "<script>alert('Username $username or NIP $nip was already registered!');</script>";
        return false;
    }

    $password = password_hash($password, PASSWORD_DEFAULT);
    mysqli_query($conn, "INSERT INTO user VALUES('$nip', '$username', '$password', '$name', '$img', '$status')");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function updatePass($data) {
    global $conn;
    $id = $data['id'];
    $password_baru = mysqli_real_escape_string($conn, $data["password_baru"]);
    $password_baru = password_hash($password_baru, PASSWORD_DEFAULT);
    mysqli_query($conn, "UPDATE user SET password='$password_baru' WHERE user_id='$id'");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function updateBooking($data) {
    global $conn;
    $id = $data['id'];
    $status = $data['status'];
    $ket_petugas = $data['ket_petugas'];
    mysqli_query($conn, "UPDATE booking SET status = '$status', ket_petugas='$ket_petugas' WHERE id='$id'");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function updatePhoto($data) {
    global $conn;
    $id = $_SESSION['login']['user_id'];
        $rand = rand();
        $ekstensi =  array('png','jpg','jpeg');
        $filename = $_FILES['foto']['name'];
        $ukuran = $_FILES['foto']['size'];
        $ext = pathinfo($filename, PATHINFO_EXTENSION);
        if(!in_array($ext,$ekstensi) ) {
            echo "<script>alert('Ekstensi tidak diperbolehkan atau Anda belum memilih file apapun.'); window.location='profil.php';</script>";
        }else{
            if($ukuran < 2044070){
                $xx = $rand.'_'.$filename;
                move_uploaded_file($_FILES['foto']['tmp_name'], '../assets/img/profile/'.$rand.'_'.$filename);
                mysqli_query($conn, "UPDATE user SET img = '$xx' WHERE user_id='$id'");
            } else {
                echo "<script>alert('Size file terlalu beasr! Size yang diperbolehkan tidak melebihi 2 MB.'); window.location='profil.php';</script>";
            }
        }
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function deleteUser($id) {
    global $conn;
    mysqli_query($conn, "DELETE FROM user WHERE user_id = '$id'");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
function deleteBooking($id) {
```

Gambar 4. 4 Program *Function*

a. Halaman *Home*

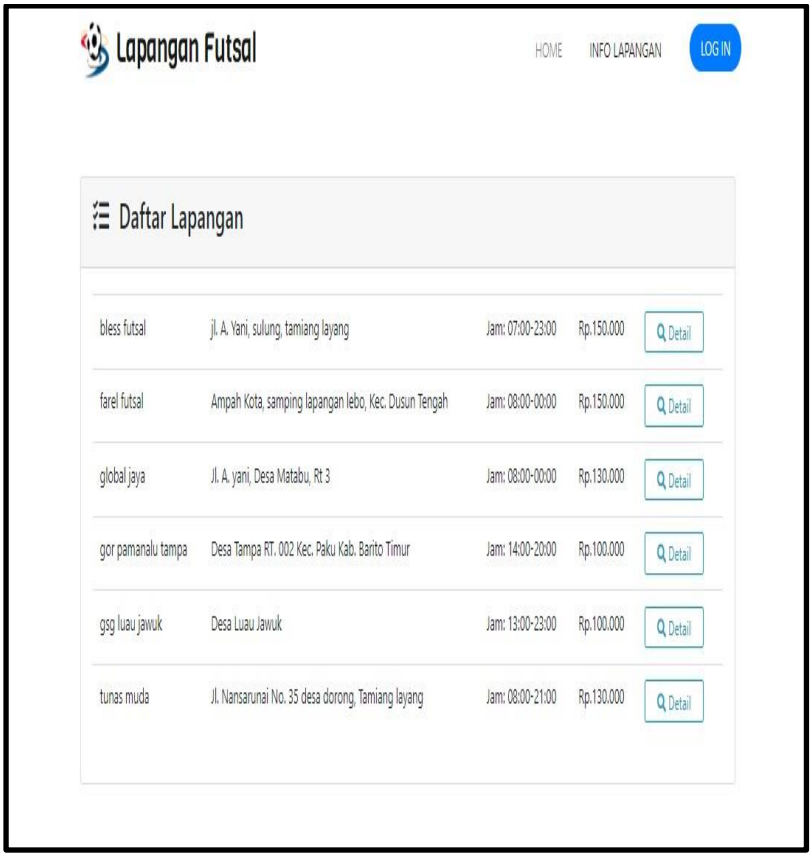
Gambar 4.3 Merupakan tampilan *Home* pada sistem informasi geografis (sig) ini, dimana pada bagian ini terdapat fitur untuk pengecekan status *booking*, tombol navigasi ke halaman daftar lapangan futsal, dan untuk login admin.



Gambar 4. 5 Halaman *Home*

b. Daftar lapangan

Gambar 4.4 Merupakan tampilan daftar lapangan pada sistem informasi geografis (sig) ini. dimana pada bagian ini berisikan informasi singkat mengenai lapangan futsal yang ada di Kabupaten Barito Timur.



Gambar 4. 6 Daftar lapangan

c. Detail lapangan

Gambar 4.5 Merupakan tampilan detail informasi lapangan pada sistem informasi geografis (sig) ini. dimana pada bagian ini menampilkan informasi yang dipilih secara rinci kepada *public user*. Informasi yang ditampilkan adalah nama lapangan, foto lapangan, alamat lapangan, informasi geografis lapangan, harga perjam, dan informasi visual jadwal lapangan yang masih tersedia atau yang telah dipesan.



Gambar 4. 7 Detail informasi

d. Login

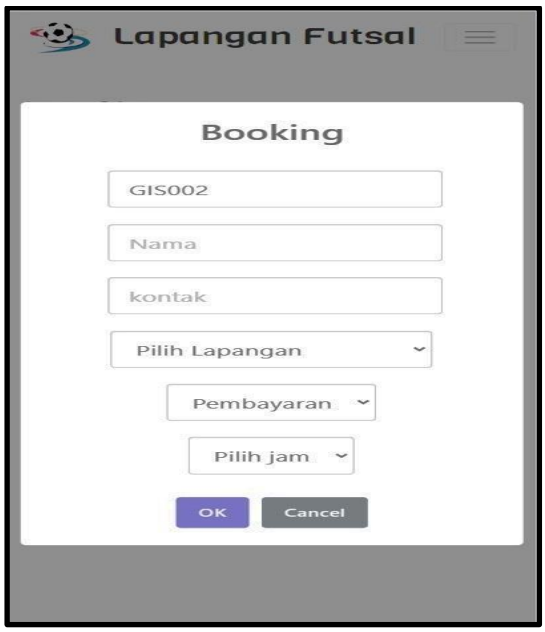
Gambar 4.6 merupakan tampilan login admin yang telah terdaftar pada sistem informasi geografis (sig) ini.



Gambar 4. 8 *Login* admin

e. *Booking* Lapangan

Gambar 4.7 Merupakan tampilan *booking* lapangan pada sistem informasi geografis (sig) ini. dimana pada bagian ini adalah fitur pemesanan lapangan.



Gambar 4. 9 Halaman *booking* lapangan

f. Search

Gambar 4.8 Merupakan tampilan *Search* lapangan pada sistem informasi geografis (sig) ini. dimana pada bagian ini adalah fitur yang berfungsi mencari detail informasi pemesanan lapangan memalui kode *booking* yang diperoleh *public user* setelah melakukan pemesanan lapangan.



Gambar 4. 10 Fitur search

g. Status *Booking*

Gambar 4.9 Merupakan tampilan Status *Booking* lapangan pada sistem informasi geografis (sig) ini. diamana bagian ini berisikan

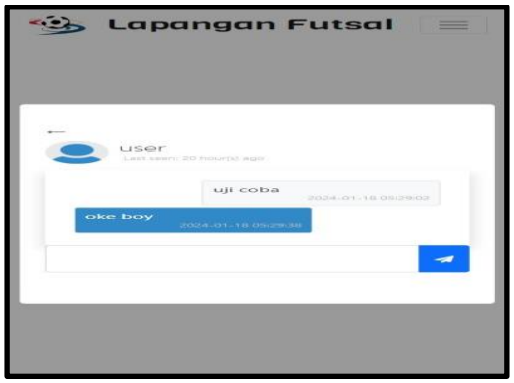
bukti *booking*, informasi mengenai *booking* lapangan yang telah dilakukan melakukan pembayaran *booking* lapangan.



Gambar 4. 11 Halaman bukti booking

h. Chat

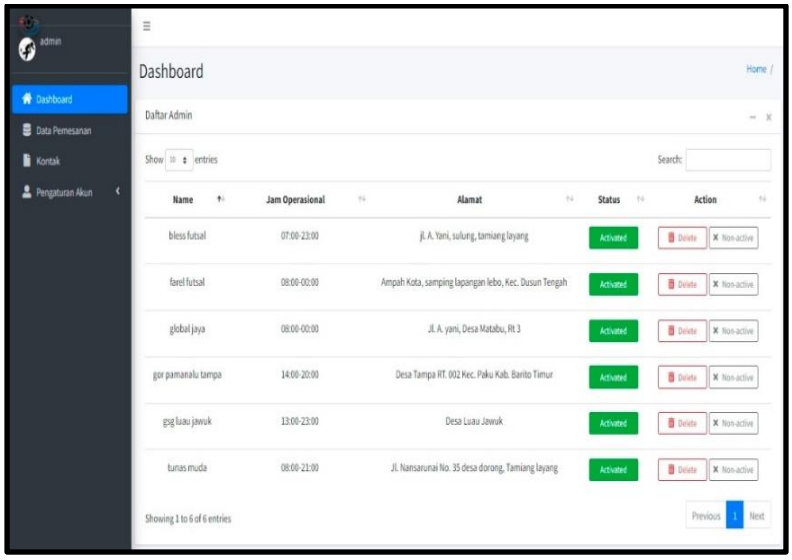
Gambar 4.10 Merupakan tampilan Fitur *chat* yang berguna sebagai media berkomunikasi antara pihak lapangan dan pemesan lapangan.



Gambar 4. 12 Halaman *Chat*

i. Beranda

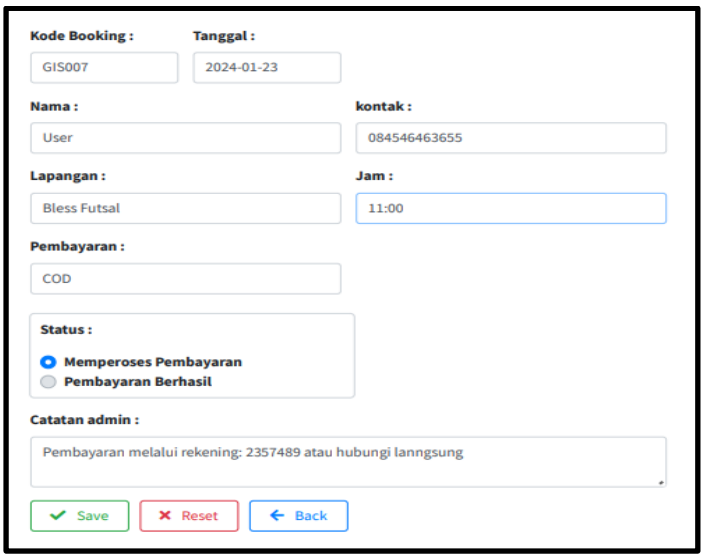
Gambar 4.11 Merupakan beranda admin adalah tempat *default* akun untuk melakukan kegiatan admin.



Gambar 4. 13 Beranda admin

j. Data Pemesanan Lapangan

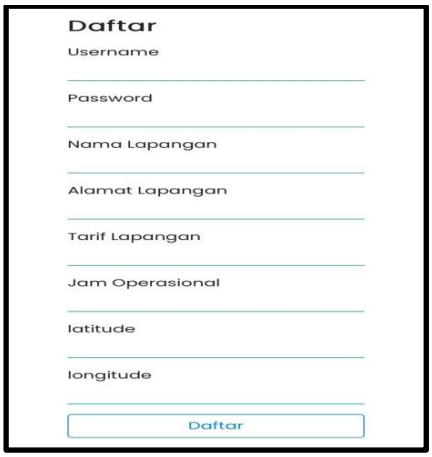
Gambar 4.12 Merupakan tampilan data pemesanan lapangan yang dapat diakses oleh admin lapangan futsal yang berisikan yang berisikan informasi *booking* oleh pengguna, tampilan *interface* ini dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4. 14 Halaman data pemesanan lapangan

k. Daftar Tambah Lapangan Baru

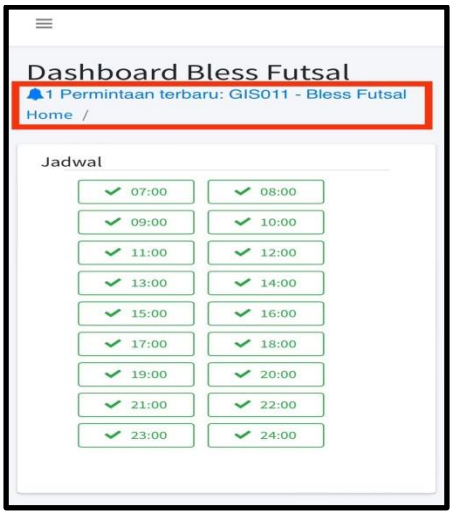
Gambar 4.12 Merupakan tampilan untuk daftaran lapangan jika ingin menambahkan lapangan futsal baru pada sistem informasi geografis (sig) ini.



Gambar 4. 15 Halaman daftar lapangan baru

l. Notifikasi admin

Gambar 4.12 Merupakan tampilan Notifikasi admin lapangan jika ada yang melakukan pemesanan lapangan



Gambar 4. 16 Notifikasi admin lapangan jika ada pemesan

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengujian

Dalam pengembangan suatu sistem pengujian merupakan langkah yang penting, dimana setiap fungsi dan prosedur dalam sistem dieksekusikan secara terpisah untuk mengidentifikasi dan mengatasi potensi kesalahan.

Pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* testing dan kuesioner, yang tidak memerlukan pemahaman mendalam terhadap struktur internal program. Sebaliknya, fokus utamanya adalah menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam operasi program. Untuk pengujian *black box* ini dilakukan oleh salah satu Dosen dikampus STMIK Palangkaraya yaitu Bapak. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. Hasil pengujian telah didokumentasikan dalam Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Pengujian *Black Box*

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Halaman utama	Dapat mengeksekusi file index.php untuk memulai dan menampilkan *user interface* sistem.	✔
2	Halaman lapangan	Dapat menampilkan informasi singkat mengenai lapangan yang terdaftar pada *database* sistem.	✔
3	Halaman detail lapangan	Dapat menampilkan informasi rinci spesifik lapangan yang dipilih.	✔
4	*Booking* lapangan	Dapat menyimpan data pemesanan yang di *input* kedalam *database* sistem.	✔
5	*Search*	Dapat mencari data pemesanan yang di *input* dari *database* sistem.	✔

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
6	*Login*	Dapat masuk kedalam sistem beranda menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar.	✔
7	*Logout*	Dapat keluar dari sistem beranda.	✔

Berdasarkan hasil pengujian seluruh sistem informasi geografis berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa pengujian dilakukan seperti tes menampilkan *user interface*, memanggil data dari *database*, menyimpan data ke*database*, *login*, dan *logout* pada sistem.

4.2.2 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner merupakan hasil perhitungan dari penilaian responden terhadap Sistem Informasi Geografis lapangan futsal berbasis *web* di Kabupaten Barito Timur :

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Responden

NO	Poin Pertanyaan	Responden														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Tampilan web ini bagus	4	4	5	5	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	62
2	Informasi yang disajikan web ini jelas	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	63
3	Web *responsive* dan mudah digunakan	4	4	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	61
4	Pengelolan data mudah	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	62

NO	Poin Pertanyaan	Responden														Total
5	Informasi yang diberikan pada sistem ini bermanfaat	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	61
6	Sistem ini secara keseluruhan baik	4	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	65
Jumlah																374

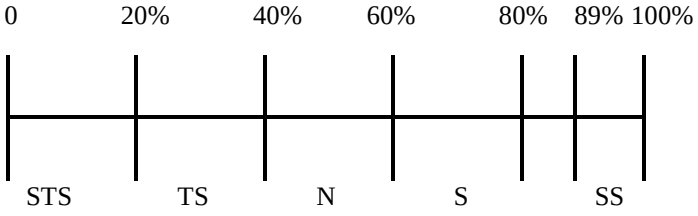
Dari tabel 4.4 dihasilkan jumlah maksimum skor kriterium dengan skor paling tinggi = 5, jumlah pertanyaan = 6, Jumlah responden = 14 yaitu dengan rumus :

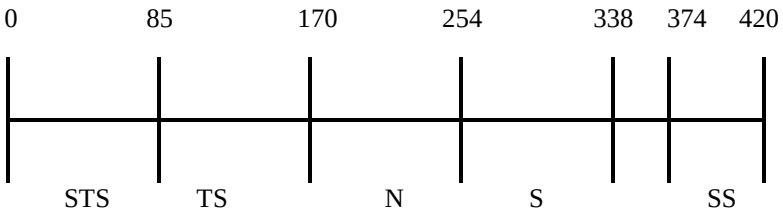
Jumlah Skor Kriteria = Nilai Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Responden (1)

` = 5 x 6 x 14

= 420

Berdasarkan tabel 4.3 untuk total hasil jawaban responden adalah 374 dengan demikian sistem ini menurut pendapat 14 responden yaitu 374 / 420 x 100% = 89% dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinium dapat dilihat sebagai berikut :





STS = Sangat Tidak Setuju
TS = Tidak Setuju
N = Netral
S = Setuju
SS = Sangat Setuju

Berdasarkan persepsi 14 responden, yaitu 89% atau 374 yang terletak pada daerah sangat setuju (SS). Dengan demikian dapat disimpulkan bahawa sistem informasi geografis lapangan futsal di kabupaten Barito Timur ini dapat dikatakan baik secara keseluruhan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “bagaimana cara merancang dan membangun Sistem Informasi Geografis lapangan futsal di Kabupaten Barito Timur”, maka diperoleh kesimpulan :

a. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan bootstrap sebagai *plugin user interface* sistem. Sistem juga menggunakan Google Maps API, MySQL *database,*dan diprogramkan menggunakan aplikasi *Sublime Text*.
b. Penelitian ini menghasilkan sistem yang dapat memudahkan pemesanan, dan memberikan informasi mengenai lapangan kepada pengguna.
c. Berdasarkan hasil kuesioner dari 14 persepsi responden didapat skor 374 yang jika diubah menjadi persentasekan didapat hasil 89%. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan sistem ini baik secara keseluruhan.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin disampaikan peneliti supaya sistem informasi geografis lapangan futsal kedepannya dapat dikembangkan lebih baik lagi:

a. Diharapkan kedepannya akun pada sistem dapat memiliki halaman masing-masing.
b. Diharapkan kedepannya sistem pemesanan lapangan tidak hanya dapat dilakukan pada hari yang sama.

c. Diharapkan kedepannya sistem mampu menampilkan foto lapangan lebih dari satu
d. Diharapkan kedepannya sistem ini memiliki notifikasi ke pemesan pada saat proses *booking* selesai dikelola oleh admin lapangan.
e. Diharapkan kedepannya sistem notifikasi pada admin jika ada yang melakukan pemesanan lapangan dapat diakses di perangkat hp (Telegram atau WhatsApp).

DAFTAR PUSTAKA

Dinur, R., Suryamen, H., & Akbar, F. (2020). Pembangunan Sistem Informasi Geografis Penyebaran Lokasi Usaha Florist Berbasis web di Kota Padang. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* , 06(01), pp 027-037.

Gunawan, R., Suherman, Y., & Auliya, N. Z. (2021). Perancangan Sistem Infromasi Pengadaan Barang Berbasis Web pada PT. Sinta Kurama Perdana Kerawang. Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi, 14(1), 101-113..

Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 71-79.

Ismail, I., & AlBahri, F. P. (2019). Perancangan E-Kuisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, *3*(2), 337-347.

Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor)Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(1), 19-25.

Oktasari, A. J., & kurniadi, D. (2019). Perancangan sistem informasi manajemen kegiatan mahasiswa. *Voteknika (urnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika)*, 149-157.

Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi, 1(1), 19-25.

Simanjuntak, B. J., Susanto, E., & Estananto. (2019). Perancangan Antarmuka Pendulum Terbalik Menggunakan Visual Studio. *eProceedings of Engineering*, 6(2).

Sudirman, Yulianto, Maria, E., & Beze, H. (2021). Sistem Informasi Geografis Tempat Olahraga Di KotaSamarinda Berbasis Web. *JURTI*, 5(2).

Suhartini, Muhamad Sadali, Yupi Kuspandi Putra. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, 81(2).

Susetyo, Y. A., Saian, P. O. N., & Somya, R. 2018). Pembangunan Sistem Informasi Zona otensi Sumber Daya Kelautan Kabupaten unungkidul

Berbasis HMVC Menggunakan Google Maps API dan JSON. Indonesian Journal of Computing and Modeling, 1(2), 101-107.

Parlaungan, S., Faritcan, T., & Wisnu, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengidentifikasi Travel Bag Pada Kelompok Biro Perjalanan Umroh/Haji Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *15*(1), 26-40.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. Jurnal Sains Dan Informatika, 5(2), 128-137.

Vinandari, N., Hafizd, K. A., & Noor, M. (2019). Sistem Informasi Geografis Wisata Religi Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(1).

Wati, N. (2020). Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Pada Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil Di Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(2), 72-76.

LAMPIRAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No.52/STMIK-3.C.2/KP/III/2023

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama- nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Elia Zakharia, M.T.
   NIK : 199205262016104
   Sebagai Pembimbing I Dalam Pembuatan Program
2. Nama : Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.
   NIK : 198503092009003
   Sebagai Pembimbing II Dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	Try Rezta Octaviandi
NIM	:	C1955201013
Program Studi	:	TEKNIK INFORMATIKA (55201)
Tanggal Daftar	:	08 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir	:	Rancang dan Bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis WEB di Kabupaten Barito Timur

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 2 Maret 2023
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Tembusan :
1. Pembimbing I dan II
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224583, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Try Rezta Octaviandi
NIM : C1955201013
Tanggal Persetujuan Judul : 27 Februari 2023
Judul Tugas Akhir : Rancang dan Bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbass WEB dikabupaten Barito Timur

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	3/9 - 2023	5/9 - 2023	Perbaikan Latar Belakang	
2	14/9 - 2023	14/9 - 2023	Perbaikan Batasan masalah, merubah desain Proses dari DFD & ERD ke Uml	
3	7/8 - 2023	7/8 - 2023	Perbaikan Use case, Activity Diagram dan tambah class diagram	
4	8/7 - 2023	10/7 - 2023	Perbaiki class diagram	
5	15/7 - 2023	17/7 - 2023	Perbaiki Tambahkan fitur boking lapangan	
6	25/7 - 2023	25/7 - 2023	Acc	
7.	26/7-2023	26/7-2023	Perbaiki penulisan sesuai catatan.	
8	5/8-2023	7/8-2023	Perbaiki penulisan sesuai catatan.	
9	12/8-2023	15/8-2023	Perbaiki penulisan sesuai catat.	
10	4/8-2023		Acc seminar	

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
11	09/01-2024		Perdetail Penjelasan dibab IV	
12	13/01-2024		Lengkapi Pengujian black box dan kuesioner	
13	15/01-2024		Lengkapi Gambar dibab IV	
14	19/01-2024		Tambahkan Tampilan Admin Lapangan Jika ada Pemesanan	
15	19/01-2024		Perbaiki intisari, munculkan metode waterfall dll pada bab 3, perbaiki penulisan, lengkapi analisis hasil kuesioner	
16.	20/01-2024		Perbaiki penulisan yg ditandai, perbaiki daftar pustaka., perbaiki tambahkan penjelasan pd bagian maintenance.	
17	22/01-2024		perbaiki pembahasan hasil pengujian dan hasil kuesioner	
18.	23/01-2024		acc sidang	
19.	23/01-2024		acc sidang.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Elia Zakharia, M.T

Dosen Pembimbing II,

Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : .....Tahun .....

1. Hari/Tanggal Ujian : Kamis / 25 Januari 2024
2. Waktu (Jam) : 08.00 WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : Try Rezta Octaviandi
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1955201013
5. Program Studi : Teknik Informatika
6. Tahun Angkatan : 2019
7. Judul Tugas Akhir : Rancang dan Bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis WEB di Kabupaten Barito Timur
8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Lili Rusdiana, M.Kom.	=	(.....)
2.	Abdul Hadi, ST., M.Kom	=	(.....)
3.	Vany Celya Herdita, M.Kom	.....	(.....)
4.	Elia Zakharia, M.T.	=	(.....)
5.	Elok Faiqotul Humaah, SSI. MSC	.....	(.....)

9. Hasil Ujian : **LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *)** NILAI = 82,14
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 5 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangka Raya, 25 / 1 / 2024

Mengetahui :
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Ketua Penguji,

Lili Rusdiana
NIK.

Tembusan:
1. Arsip Prodi Teknik Informatika
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 53/STMIK-3.C.2/KP/I/2024

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama- nama berikut :

1. Nama : Lili Rusdiana, M.Kom.
   NIK : 198707282011007
   Sebagai Ketua
2. Nama : Abdul Hadi, S.T., M.Kom.
   NIK : 198505102021101
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Veny Cahya Hardita, M.Kom
   NIK : 199504302020002
   Sebagai Anggota
4. Nama : Elia Zakharia, M.T.
   NIK : 199205262016104
   Sebagai Anggota
5. Nama : Elok Faiqotul Himmah, S.Si., M.Sc.
   NIK : 198503092009003
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Try Rezta Octaviandi
NIM	:	C1955201013
Hari/ Tanggal Ujian	:	Kamis, 25 Januari 2024
Waktu	:	08.00 WIB
Judul Tugas Akhir	:	Rancang dan Bangun Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis WEB di Kabupaten Barito Timur

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 24 Januari 2024
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Tembusan :
1. Dosen Penguji
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

LEMBAR BERITA ACARA PENGUJIAN BLACKBOX

Uji Coba Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis Web
di Kabupaten Barito Timur"

Nama : Try Rezta Octaviandi
Nim : C1955201013
Jurusan : Teknik Informatika

Jika hasil pengujian sesuai dengan yang diharapkan maka kolom hasil pengujian diisi dengan simbol "centang"(✔), jika tidak maka dengan simbol "strip"(-)

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Halaman utama	Dapat mengeksekusi file index.php untuk memulai dan menampilkan *user interface* sistem.	✓
2	Halaman lapangan	Dapat menampilkan informasi singkat mengenai lapangan yang terdaftar pada *database* sistem.	✓
3	Halaman detail lapangan	Dapat menampilkan informasi rinci spesifik lapangan yang dipilih.	✓
4	*Booking* lapangan	Dapat menyimpan data pemesanan yang di *input* kedalam *database* sistem.	✓
5	*Search*	Dapat mencari data pemesanan yang di *input* dari *database* sistem.	✓
6	*Login*	Dapat masuk kedalam sistem beranda menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar.	✓
7	*Logout*	Dapat keluar dari sistem beranda.	✓

Palangkaraya, 17 Januari 2024
Dosen penguji,

Bayu Pratama, M.Skom, MT.

Kuesioner Uji Coba Website Futsal Bartim

Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Berbasis Web Di Kabupaten Barito Timur.

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Nama

14 jawaban

- Aldy
- Jemsbry P Sonbai
- Ingot
- Mikhalia
- Riko
- Andreas Steven
- Havenu jomera
- Dika
- Rizki oktorilus

Reza Desdwianto

Trima Berkatno

Octa Adriano

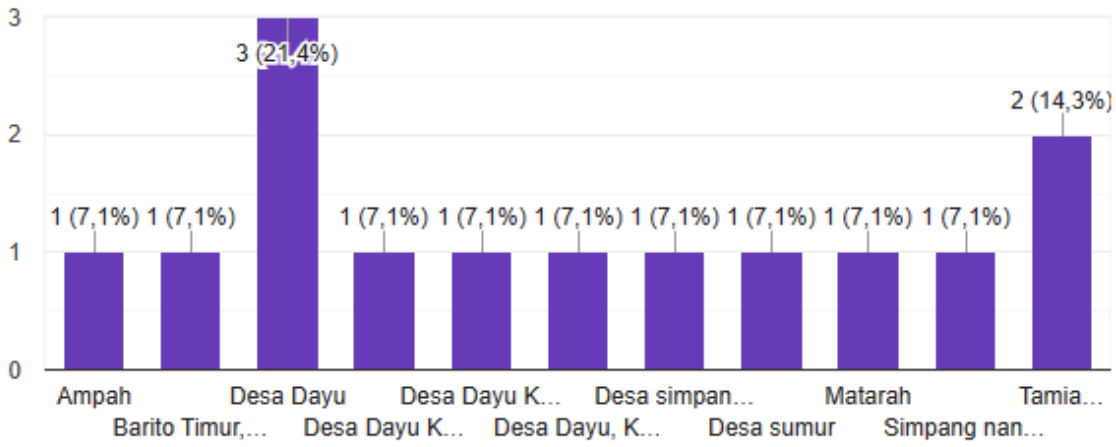
Thessa Mareti

Helena Karawaheni

Alamat

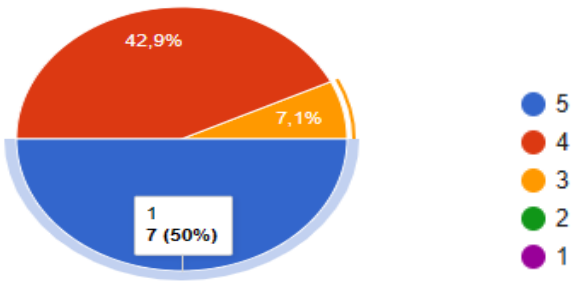
Salin

14 jawaban



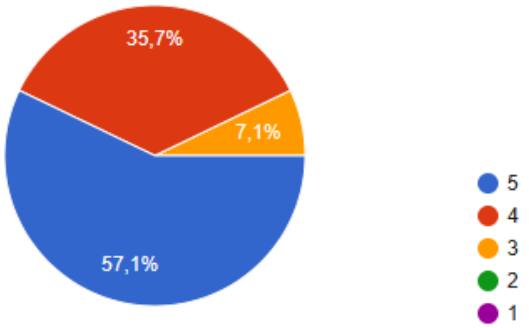
Tampilan web ini bagus

14 jawaban



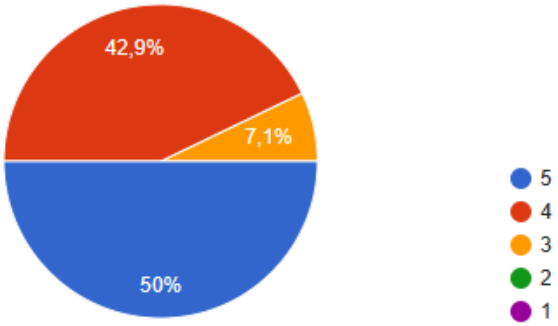
Informasi yang disajikan web ini jelas

14 jawaban



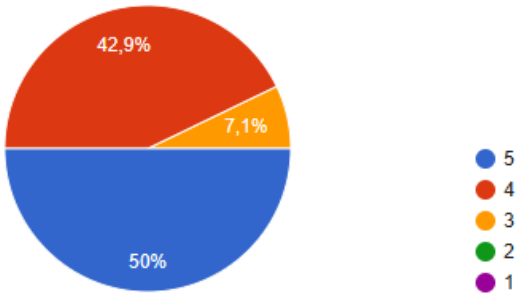
Web responsive dan mudah digunakan

14 jawaban



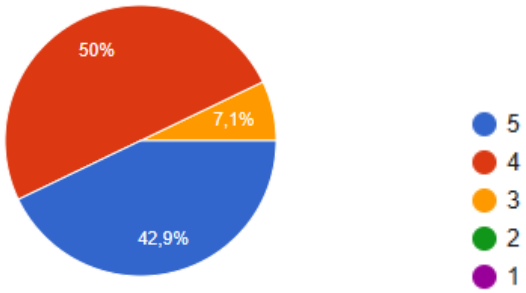
Pengelolan data mudah

14 jawaban



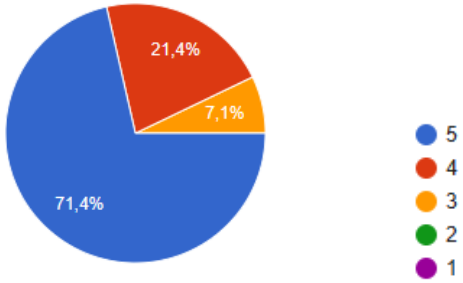
Informasi yang diberikan pada sistem ini bermanfaat

14 jawaban



Sistem ini secara keseluruhan baik

14 jawaban



Keterangan

1. Biru = Sangat Setuju
2. Merah = Setuju
3. Kuning = Netral
4. Hijau = Tidak Setuju
5. ungu = Sangat Tidak Setuju

Program

a. Index.php

```
<?php
include 'templates/header.php';

?>
 <div class="container">
  <div class="row content"></div>
     <div class="jumbotron-search">
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-10">
  <h3 class="display-5">Selamat Datang</h3>
  <h class="lead">Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Barito Timur</h>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
     <h class="lead" style="margin-bottom: -5px;">Cek status booking Anda</h>
    <form action="search.php" method="POST">
    <input type="text" name="keyword" id="keyword" placeholder="Kode booking Anda" style="width: 200px;">
    <button type="submit" class="btn btn-primary search-button" value="cari"><span class="fas fa-search mr-2"></span>Cek</button>
    </form>
    <p class="lead mt-2">atau booking lapangan Anda</p>
    <a href="form-booking.php" class="btn btn-primary sub-button"><span class="fas fa-chevron-right mr-2"></span>Disini</a>
  </div>
</div>
   </div>
</div>
<?php
include 'templates/footer.php';
?>
```

b. Fungction

```
<?php
$db_host = "localhost";
$db_user = "u614331300_admin";
$db_pass = "Naskahfutsal2024";
$db_name = "u614331300_futsal";


$conn = mysqli_connect($db_host,$db_user,$db_pass,$db_name);

function query($query) {
   global $conn;
   $result = mysqli_query($conn, $query);
```

```
    $rows = [];
    while ($row = mysqli_fetch_assoc($result)) {
        $rows[] = $row;
    }
    return $rows;
}

function insertBooking($data) {
    global $conn;
    date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');
    $id = $data['id'];
    $np = htmlspecialchars($data["nama"]);
    $kon = htmlspecialchars($data["kontak"]);
    $lap = htmlspecialchars($data["lapangan"]);
    $jam = htmlspecialchars($data["jam"]);
    $pay = htmlspecialchars($data["bayar"]);
    $status = "0";
    $ket_petugas = "Pembayaran melalui rekening: 2357489 atau hubungi lanngsung";
    $tgl_booking = date("Y-m-d");

    mysqli_query($conn, "INSERT INTO booking VALUES('$id', '$np', '$kon', '$lap',
'$jam', '$pay', '$status', '$ket_petugas', '$tgl_booking')");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}

function insertLapangan($data) {
    global $conn;
    mysqli_query($conn, "INSERT INTO lapangan VALUES('$n_lap', '$harga',
'$j_op','$a_lap', '$pic','$n_admin','$kon', '$latitude', '$longitude')");
    return mysqli_affected_rows($conn);
}

function registrasi($data) {
    global $conn;

    $username = strtolower(stripslashes($data["username"]));
    $password = mysqli_real_escape_string($conn, $data["password"]);
    $alamat = htmlspecialchars($data["alamat"]);
    $harga = htmlspecialchars($data["harga"]);
    $jam = htmlspecialchars($data["jam"]);
    $nip = htmlspecialchars($data["nip"]);
    $img = "default.jpg";
    $lat = htmlspecialchars($data["lat"]);
    $lng = htmlspecialchars($data["lng"]);
    $j7 = "0";
    $j8 = "0";
    $j9 = "0";
    $j10 = "0";
    $j11 = "0";
    $j12 = "0";
```

```
    $j13 = "0";
    $j14 = "0";
    $j15 = "0";
    $j16 = "0";
    $j17 = "0";
    $j18 = "0";
    $j19 = "0";
    $j20 = "0";
    $j21 = "0";
    $j22 = "0";
    $j23 = "0";
    $j24 = "0";
    $status = "0";

    $cek = mysqli_query($conn, "SELECT username, user_id FROM user WHERE username = '$username' OR user_id = '$nip'");

    if (mysqli_fetch_assoc($cek)) {
        echo "<script>alert('Username $username or NIP $nip was already registered!');</script>";
        return false;
    }

    $password = password_hash($password, PASSWORD_DEFAULT);
    mysqli_query($conn, "INSERT INTO user VALUES('$nip', '$username', '$password', '$alamat', '$harga', '$jam', '$lat', '$lng', '$j7', '$j8', '$j9', '$j10', '$j11', '$j12', '$j13', '$j14', '$j15', '$j16', '$j17', '$j18', '$j19', '$j20', '$j21', '$j22', '$j23', '$j24', '$img', '$status')");

    return mysqli_affected_rows($conn);
}

function updatePass($data) {
    global $conn;

    $id = $data['id'];
    $password_baru = mysqli_real_escape_string($conn, $data["password_baru"]);
    $password_baru = password_hash($password_baru, PASSWORD_DEFAULT);
    mysqli_query($conn, "UPDATE user SET password='$password_baru' WHERE user_id='$id'");

    return mysqli_affected_rows($conn);
}

function updateBooking($data) {
    global $conn;

    $id = $data['id'];
    $status = $data['status'];
    $ket_petugas = $data['ket_petugas'];
```

```
   mysqli_query($conn, "UPDATE booking SET status = '$status', ket_petugas='$ket_petugas' WHERE id='$id'");

   return mysqli_affected_rows($conn);
}


function updatePhoto($data) {
   global $conn;

   $id = $_SESSION['login']['user_id'];

      $rand = rand();
      $ekstensi =  array('png','jpg','jpeg');
      $filename = $_FILES['foto']['name'];
      $ukuran = $_FILES['foto']['size'];
      $ext = pathinfo($filename, PATHINFO_EXTENSION);

      if(!in_array($ext,$ekstensi) ) {
         echo "<script>alert('Ekstensi tidak diperbolehkan atau Anda belum memilih file apapun.'); window.location='profil.php';</script>";
      }else{
         if($ukuran < 2044070){
            $xx = $rand.'_'.$filename;
            move_uploaded_file($_FILES['foto']['tmp_name'], '../assets/img/profile/'.$rand.'_'.$filename);

            mysqli_query($conn, "UPDATE user SET img = '$xx' WHERE user_id='$id'");

         } else {
            echo "<script>alert('Size file terlalu beasr! Size yang diperbolehkan tidak melebihi 2 MB.'); window.location='profil.php';</script>";
         }
      }
   return mysqli_affected_rows($conn);
}

function deleteUser($id) {
   global $conn;
   mysqli_query($conn, "DELETE FROM user WHERE user_id = '$id'");
   return mysqli_affected_rows($conn);
}

function deleteBooking($id) {
   global $conn;
   mysqli_query($conn, "DELETE FROM booking WHERE id = '$id'");
   return mysqli_affected_rows($conn);
}
```

```
function searchBooking($keyword) {
   global $conn;
   $data = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM booking WHERE id = '$keyword'");
   return mysqli_affected_rows($conn);
}

?>
```

c. Login

```
<?php
session_start();
require '../function.php';

if (isset($_SESSION['login'])) {
   header("Location: ../admin/index.php");
   exit;
}

if (isset($_POST['login'])) {
   $username = $_POST['username'];
   $password = $_POST['password'];

   $query = "SELECT * FROM user WHERE username = '$username' OR user_id = '$username'";
   $result = mysqli_query($conn, $query);

   if (mysqli_num_rows($result) === 1) {
      $row = mysqli_fetch_assoc($result);

      if (password_verify($password, $row['password'])) {
         if ($row['status'] == 1) {
            $_SESSION["login"] = true;
            $_SESSION["login"] = $row;
            echo "<script>alert('Login Success!'); window.location='../admin/index.php';</script>";
            exit;
         } else {
            echo "<script>alert('Akun anda belum diaktifkan, mohon konfirmasi kepada admin untuk pengaktifan akun.');</script>";
         }
      } else {
         echo "<script>alert('Password yang Anda masukkan salah!');</script>";
      }
   } else {
      echo "<script>alert('Username tidak ditemukan di database!');</script>";
   }

   $error = true;

}
```

```
?>

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
   <meta charset="UTF-8">
   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
   <title>Login | Futsal </title>
   <link rel="icon" href="../assets/dist/img/a1.png">
   <link rel="stylesheet" href="../assets/plugins/bootstrap4/css/bootstrap.min.css">
   <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
   <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Viga&display=swap"
rel="stylesheet">
   <link rel="stylesheet" href="../assets/plugins/fontawesome-free/css/all.min.css">
</head>
<body>
   <div class="container">
      <div class="row content">
         <div class="col-md-12">
            <a class="btn logo" href="../index.php">Admin Lapangan Futsal </a>
            <p class="lead">Pusat informasi dan pemesanan lapangan futsal Kabupaten
Barito Timur</p>
            <h4 class="signin-text mb-3">Selamat Datang</h4>
            <form action="" method="post">
               <div class="form-group">
                  <label for="username">Username</label>
                  <input type="text" class="form-control" name="username"
id="username" required>
               </div>
               <div class="form-group">
                  <label for="password">Password</label>
                  <input type="password" class="form-control" name="password"
id="password" required>
               </div>
               <button class="btn btn-signin" value="login"
name="login">Masuk</button>
                 <p></p>
               <a href="../index.php" class="btn btn-signup">Batal</a>
               <hr>
               <p>Belum punya akun? Daftar disini!</p>
               <a href="sign-up.php" class="btn btn-signup">Daftar</a>
            </form>
         </div>
      </div>
   </div>
<script src="assets/plugins/jquery/jquery.min.js"></script>
<script src="assets/plugins/bootstrap4/js/bootstrap.min.js"></script>
</body>
</html>
```

d. Booking lapangan

```
<?php
include 'templates/header2.php';
require 'function.php';
if (isset($_POST['submit'])) {
   if (insertBooking($_POST) > 0) {
      echo "<script>alert('Permintaan booking diterima!');
window.location='index.php';</script>";
   } else {
      echo "<script>alert('Pemesanan gagal, harap coba kembali.');
window.location='form-booking.php';</script>";
   }
}

$query = mysqli_query($conn, "SELECT max(id) as kodeTerbesar FROM booking");
$r = mysqli_fetch_array($query);
$kodeBO = $r['kodeTerbesar'];
$urutan = (int) substr($kodeBO, 4, 4);
$urutan++;
$huruf = "GIS";
$kodeBO = $huruf . sprintf("%03s", $urutan);
?>
    <form action="" method="POST">
      <div class="form-row">
        <div class="form-group">
              <h2 class="display-5">Form Booking Lapangan</h2>
          <label for="id">Kode booking</label>
          <input type="text" name="id" id="id" class="form-control" value="<?=
$kodeBO; ?>" style="cursor: default;" readonly>
          <a class="display-5"><span style="color: red;">*</span>Harap catat kode ini
untuk melakukan pengecekan status booking melalui kolom pencarian.</a>
          <p></p>
        <div>
        <div class="form-group">
          <label for="nama">Nama</label>
          <input type="text" name="nama" id="nama" class="form-control"  required>
        <div>
        <div class="form-group">
          <label for="kontak">Kontak</label>
          <input type="number" name="kontak" id="kontak" class="form-control"
required>
      </div>
        <div class="form-group">
              <label for="lapangan">Lapangan</label>
              <select id="lapangan" name="lapangan" class="custom-select mb-3"
required>
                 <option selected disabled>Pilih Lapangan</option>
                 <option value="GOR Pamanalu Tampa">GOR Pamanalu
Tampa</option>
                 <option value="GSG Luau Jawuk">GSG Luau Jawuk</option>
                 <option value="Farel Futsal">Farel Futsal</option>
```

```
                    <option value="Global Jaya">Global Jaya</option>
                    <option value="Tunas Muda">Tunas Muda</option>
                    <option value="Bless Futsal">Bless Futsal</option>
                  </select>
                </div>
              <div class="form-group">
                <label for="bayar">Media Pembayaran</label>
                <select id="bayar" name="bayar" class="custom-select mb-3" required>
                    <option selected disabled>Opsi</option>
                    <option value="Transfer">Trsanfer</option>
                    <option value="COD">Bayar Di Tempat</option>
                  </select>
              <div>
              <div class="form-group">
                    <label for="jam">Jam</label>
                    <select id="jam" name="jam" class="custom-select mb-3" required>
                      <option selected disabled>Pilih jam</option>
                      <option value="07:00">07:00</option>
                      <option value="08:00">08:00</option>
                      <option value="09:00">09:00</option>
                      <option value="10:00">10:00</option>
                      <option value="11:00">11:00</option>
                      <option value="12:00">12:00</option>
                      <option value="13:00">13:00</option>
                      <option value="14:00">14:00</option>
                      <option value="15:00">15:00</option>
                      <option value="16:00">16:00</option>
                      <option value="17:00">17:00</option>
                      <option value="18:00">18:00</option>
                      <option value="19:00">19:00</option>
                      <option value="20:00">20:00</option>
                      <option value="21:00">21:00</option>
                      <option value="22:00">22:00</option>
                      <option value="23:00">23:00</option>
                      <option value="24:00">24:00</option>
                    </select>
                  </div>
            <button class="btn btn-outline-success mt-3 mr-3" type="submit" name="submit" style="width: 130px;"><span class="fas fa-paper-plane mr-2"></span>Booking</button>
            <button class="btn btn-outline-danger mt-3" type="reset" name="reset" style="width: 130px;"><span class="fas fa-undo mr-2"></span>Reset Form</button>
          </div>
        </form>
        <br>

        <?php
        include 'templates/footer.php';
        ?>
```

e. Search

```
<?php
```

```
include 'templates/header3.php';
require 'function.php';
?>
 <div class="container">
  <div class="row content"></div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
  <h3 class="display-5"><a href="index.php"
              class="fas fa-chevron-left mr-2"></a>Status Booking Anda</h3>
  </div>
</div>

<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
 <?php
         $keyword = $_POST['keyword'];
         $data = query("SELECT * FROM booking WHERE id = '$keyword'");
         if ($data) {
         foreach ($data as $d) :
        ?>
         <b>Kode Booking : <u><?= $d['id']; ?></u></b>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>Nama :</b> <?= $d['nama']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>kontak :</b> <?= $d['kontak']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>Lapangan :</b> <?= $d['lapangan']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
   <a><b>Tanggal :</b> <?= $d['tgl_booking']; ?><b> Jam :</b> <?= $d['jam']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>Status :</b> <?= $d['status']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
```

```
    <a><b><u>Catatan dari admin lapangan</u></b> <br><?= $d['ket_petugas']; ?>  </a>
<a class="btn btn-sm btn-outline-success" style="font-size: 15px; width: 100px;" href="chat-signup.php"><i class="fas fa-mail-bulk mr10"></i> Kontak</a>
 </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">


      <?php
      endforeach;
      } else {
         echo"<a>Kode booking tidak ditemukan.</a>";
      }
      ?>
  </div>
</div>


   </div></div>
<?php
include 'templates/footer.php';
?>
```

f. Lapangan

```
  <?php
  include 'templates/header3.php';
  require 'function.php';
  ?>
   <div class="container">
    <div class="row content"></div>
  <div class = "form-group row">
    <div class="col-sm-6">
    <h3 class="display-5"><a href="index.php"
              class="fas fa-chevron-left mr-2"></a>Status Booking Anda</h3>
    </div>
  </div>

  <div class = "form-group row">
    <div class="col-sm-6">
   <?php
          $keyword = $_POST['keyword'];
          $data = query("SELECT * FROM booking WHERE id = '$keyword'");
          if ($data) {
          foreach ($data as $d) :
         ?>
          <b>Kode Booking : <u><?= $d['id']; ?></u></b>
    </div>
  </div>
  <div class = "form-group row">
    <div class="col-sm-6">
```

```
    <a><b>Nama :</b> <?= $d['nama']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>kontak :</b> <?= $d['kontak']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>Lapangan :</b> <?= $d['lapangan']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
   <a><b>Tanggal :</b> <?= $d['tgl_booking']; ?><b> Jam :</b> <?= $d['jam']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
    <a><b>Status :</b> <?= $d['status']; ?></a>
  </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
     <a><b><u>Catatan dari admin lapangan</u></b> <br><?= $d['ket_petugas']; ?>
</a> <a class="btn btn-sm btn-outline-success" style="font-size: 15px; width: 100px;"
href="chat-signup.php"><i class="fas fa-mail-bulk mr10"></i> Kontak</a>
 </div>
</div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-6">
        <?php
        endforeach;
        } else {
            echo"<a>Kode booking tidak ditemukan.</a>";
        }
        ?>
  </div>
</div>
    </div></div>
  <?php
  include 'templates/footer.php';
?>
```

g. Detail lapangan

```
<?php
include 'templates/header3.php';
require 'function.php';

$user_id = $_GET['user_id'];
```

```
$data = query("SELECT * FROM user WHERE user_id = '$user_id'");
foreach ($data as $d) :
?>
<h3 class="card-title" style="margin: 10px;"><i class="fas fa-map mr-3"></i><?= $d['user_id']; ?></h3>
<div class="form-group row" style="margin: 2px;">
    <img src="assets/img/profile/<?= $d['img']; ?>" alt="user"  class="col-sm-6 col-form-label">
          <div class="col-sm-6">
  <div class = "form-group row" >
   <div class="col-sm-10">
       <b class="lead" style="margin-bottom: -5px;"><?= $d['alamat']; ?></b>
         </div>
           </div>
       <div class = "form-group row">
          <div class="col-sm-10">
         <B>Jadwal Tersedia</B>
          </div>
       </div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-10">
       <?php
         if ($d['j7'] == 0) { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width: 50px;">07:00</a></td>
         <?php } else { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width: 50px;">07:00</a></td>
         <?php } ?>
       <?php
         if ($d['j8'] == 0) { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width: 50px;">08:00</a></td>
         <?php } else { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width: 50px;">08:00</a></td>
         <?php } ?>
       <?php
         if ($d['j9'] == 0) { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width: 50px;">09:00</a></td>
         <?php } else { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width: 50px;">09:00</a></td>
         <?php } ?>
       <?php
         if ($d['j10'] == 0) { ?>
         <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width: 50px;">10:00</a></td>
         <?php } else { ?>
```

```
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">10:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j11'] == 0) { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width:
50px;">11:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">11:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j12'] == 0) { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width:
50px;">12:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">12:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j13'] == 0) { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width:
50px;">13:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">13:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j14'] == 0) { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width:
50px;">14:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">14:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j15'] == 0) { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width:
50px;">15:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">15:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j16'] == 0) { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-success"       style="width:
50px;">16:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a       href="#"       class="btn       btn-sm       btn-danger"       style="width:
50px;">16:00</a></td>
```

```
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j17'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width:
50px;">17:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width:
50px;">17:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j18'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width:
50px;">18:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width:
50px;">18:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j19'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width:
50px;">19:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width:
50px;">19:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j20'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width:
50px;">20:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width:
50px;">20:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j21'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width:
50px;">21:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width:
50px;">21:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j22'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width:
50px;">22:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width:
50px;">22:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
```

```
        if ($d['j23'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width: 50px;">23:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width: 50px;">23:00</a></td>
        <?php } ?>
       <?php
        if ($d['j24'] == 0) { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width: 50px;">24:00</a></td>
        <?php } else { ?>
        <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width: 50px;">24:00</a></td>
        <?php } ?>
        </div>
     </div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-10">
      <a class="text-sm"><span style="color: red;">*</span>warna <span style="color: green;">hijau</span>= tersedia, dan warna <span style="color: red;">merah</span> = tidak tersedia.</a>
  </div>
 </div>
<div class = "form-group row">
  <div class="col-sm-10">
    <b>Rp.<?= $d['harga']; ?> /Jam</b>
    <a class="btn btn-sm btn-outline-success" style="font-size: 15px; width: 100px;" href="chat-signup.php"><i class="fas fa-mail-bulk mr10"></i> Kontak</a>
    <a class="btn btn-sm btn-outline-info" style="font-size: 15px; width: 100px;" href="form-booking.php"><i class="fas fa-paper-plane"></i> Booking</a>
  </div>
 </div>
   </div>
</div>

<div id="map" style="margin: 2px;">
   <script>
     function initMap() {
       var demomap = {lat:<?= $d['lat']; ?>, lng:<?= $d['lng']; ?>};
       var map = new google.maps.Map(document.getElementById('map'), {
         zoom: 14,
         center: demomap
        });
       var marker = new google.maps.Marker({
         position: demomap,
         map: map
       });
     }
   </script>
```

```
    <script async defer
    src="https://maps.googleapis.com/maps/api/js?key=AIzaSyDfwo7C7-WLO8GU-
bc6WmvqmsF8FKipzuE&callback=initMap">
    </script>
</div>
<?php
endforeach;
?>
<?php
include 'templates/footer.php';
?>
```

h. **Chat**

```
<?php
  session_start();

  if (isset($_SESSION['username'])) {
        include 'app/db.conn.php';
        include 'app/helpers/user.php';
        include 'app/helpers/chat.php';
        include 'app/helpers/opened.php';
    include 'templates/header2.php';
        include 'app/helpers/timeAgo.php';

        if (!isset($_GET['user'])) {
            header("Location: chat-home.php");
            exit;
        }


        $chatWith = getUser($_GET['user'], $conn);

        if (empty($chatWith)) {
            header("Location: chat-home.php");
            exit;
        }

        $chats = getChats($_SESSION['user_id'], $chatWith['user_id'], $conn);

        opened($chatWith['user_id'], $conn, $chats);
?>
<head>
        <link rel="stylesheet"
            href="css/style.css">
</head>
<body class="form-group">
    <div class="form-group rown">


          <div class="d-flex align-items-center">
         <a href="chat-home.php"
```

```
 class="fas fa-chevron-left mr-2"></a>
<h3 class="display-5">
          <?=$chatWith['username']?> <br>
          <div class="d-flex
                    align-items-center"
               title="online">
          </div>
</h3>
 </div>

 <div class="shadow p-4 rounded
          d-flex flex-column
          mt-2 chat-box"
     id="chatBox">
     <?php
     if (!empty($chats)) {
     foreach($chats as $chat){
         if($chat['from_id'] == $_SESSION['user_id'])
         { ?>
                                          <p class="rtext align-self-end
                                               border rounded p-2 mb-1">
                                             <?=$chat['message']?>
                                             <small class="d-block">
                                                   <?=$chat['created_at']?>
                                             </small>
                                          </p>
    <?php }else{ ?>
                                    <p class="ltext border
                                          rounded p-2 mb-1">
                                       <?=$chat['message']?>
                                       <small class="d-block">
                                             <?=$chat['created_at']?>
                                       </small>
                                    </p>
    <?php }
     }
     }else{ ?>
<div class="alert alert-info
                                text-center">
                           <i class="fa fa-comments d-block fs-big"></i>
          Tidak ada pesan
                    </div>
         <?php } ?>
 </div>
 <div class="input-group mb-3">
           <textarea cols="3"
                    id="message"
                    class="form-control"></textarea>
           <button class="btn btn-primary"
                 id="sendBtn">
```

```
                        <i class="fa fa-paper-plane"></i>
                    </button>
                </div>

    </div>


 <script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.5.1/jquery.min.js"></script>

<script>
        var scrollDown = function(){
       let chatBox = document.getElementById('chatBox');
       chatBox.scrollTop = chatBox.scrollHeight;
        }

        scrollDown();

        $(document).ready(function(){

     $("#sendBtn").on('click', function(){
        message = $("#message").val();
        if (message == "") return;

        $.post("app/ajax/insert.php",
                    {
                        message: message,
                        to_id: <?=$chatWith['user_id']?>
                    },
                    function(data, status){
                $("#message").val("");
                $("#chatBox").append(data);
                scrollDown();
                    });
     });
     let lastSeenUpdate = function(){
        $.get("app/ajax/update_last_seen.php");
     }
     lastSeenUpdate();

     setInterval(lastSeenUpdate, 10000);



     // auto refresh / reload
     let fechData = function(){
        $.post("app/ajax/getMessage.php",
                    {
                        id_2: <?=$chatWith['user_id']?>
                    },
                    function(data, status){
```

```
                $("#chatBox").append(data);
                if (data != "") scrollDown();
                        });
        }

        fechData();

        setInterval(fechData, 500);

      });
    </script>
     </body>
    <?php
      }else{
              header("Location: chat-index.php");
              exit;
      }
       include 'templates/footer.php';
     ?>
```

i. Beranda

```
<?php
include "templates/header.php";
include "templates/sidebar-home.php";
?>

  <!-- Content Wrapper. Contains page content -->
  <div class="content-wrapper">
    <!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
      <div class="container-fluid">
        <div class="row mb-2">
          <div class="col-sm-6">
            <h1>Dashboard</h1><td><a href="jadwal.php" class="btn btn-sm btn-success"
style="width: 120px;height: 40px">Atur Jadwal</a></td>
          </div>
          <div class="col-sm-6">
            <ol class="breadcrumb float-sm-right">
              <li class="breadcrumb-item"><a href="index.php">Home</a></li>
              <li class="breadcrumb-item active"></li>
            </ol>
          </div>
        </div>
      </div><!-- /.container-fluid -->
    </section>

    <!-- Main content -->
    <section class="content">
      <!-- Default box -->
      <div class="card">
        <div class="card-header">
```

```
        <h3 class="card-title">Daftar Admin</h3>

        <div class="card-tools">
          <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
            <i class="fas fa-minus"></i>
          </button>
          <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
            <i class="fas fa-times"></i>
          </button>
        </div>
      </div>
      <div class="card-body">
        <div class="table-responsive">
          <table class="table table-hover" id="table_user" width="100%">
            <thead align="center">
              <th>Name</th>
              <th width="240">Jam Operasional</th>
              <th>Alamat</th>
              <th width="100">Status</th>
              <th>Action</th>
            </thead>
            <tbody>
              <?php
              $data = query("SELECT * FROM user WHERE user_id NOT IN (1)");
              foreach ($data as $d) :
              ?>
                <tr align="center">
                  <td><?php echo $d['username']; ?></td>
                  <td><?php echo $d['jam']; ?></td>
                  <td><?php echo $d['alamat'];?> </td>
                  <?php
                  if ($d['status'] == 1) { ?>
                    <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-success" style="width: 100px;">Activated</a></td>
                  <?php } else { ?>
                    <td><a href="#" class="btn btn-sm btn-danger" style="width: 100px;">Disactivated</a></td>
                  <?php } ?>
                  <td>
                    <?php
                      if ($d['username'] !== 'admin' AND $d['username'] !== 'ADMIN') {
                    ?>
                      <a href="delete-acc.php?id=<?php echo $d['user_id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger mb-2" style="width: 100px;"><span class="fas fa-trash-alt mr-2"></span>Delete</a>
                    <?php
                      if ($d['status'] == 0) {
                    ?>
```

```
                    <a href="active-acc.php?user_id=<?php echo $d['user_id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-success mb-2 mr-2" style="width: 100px;"><span class="fas fa-check mr-2"></span>Active</a>
                    <?php
                      } else {
                    ?>
                      <a href="nonactive-acc.php?user_id=<?php echo $d['user_id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-secondary mb-2 mr-2" style="width: 100px;" ><span class="fas fa-times mr-2"></span>Non-active</a>
                    <?php
                      }
                    }
                    ?>
                   </td>
                  </tr>
                 <?php
                 endforeach;
                 ?>
                </tbody>
               </table>
              </div>
             </div>
             <!-- /.card-body -->
            </div>
            <!-- /.card -->

           </section>
           <!-- /.content -->
          </div>
        <?php
        include "templates/footer.php";
        ?>
```

j. Data pemesan

```
            <?php
  include "templates/header.php";
  include "templates/sidebar-booking.php"
  ?>
    <div class="content-wrapper">
      <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
          <div class="row mb-2">
            <div class="col-sm-6">
              <h1>Data Pemesanan Lapangan</h1>
            </div>
            <div class="col-sm-6">
              <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                <li class="breadcrumb-item"><a href="index.php">Home</a></li>
                <li class="breadcrumb-item active">Data Pemesanan</li>
              </ol>
            </div>
```

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

  <section class="content">
  <!-- 1 -->
    <div class="card">
      <div class="card-header">
        <h3 class="card-title"><i class="fas fa-map mr-3"></i>Bless Futsal</h3>
        <div class="card-tools">
          <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
            <i class="fas fa-minus"></i>
          </button>
          <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
            <i class="fas fa-times"></i>
          </button>
        </div>
      </div>
      <div class="card-body">
        <div class="table-responsive">
          <table class="table table-hover" id="table_user" width="100%">
            <thead align="center">
              <th>ID</th>
              <th>Nama</th>
              <th>Tanggal</th>
              <th>Jam</th>
              <th>Status</th>
              <th width="170"></th>
            </thead>
            <tbody align="center">
              <?php
              $data = query("SELECT * FROM booking WHERE lapangan='Bless Futsal'");
              foreach ($data as $d) :
              ?>
              <tr>
                <td><?= $d['id']; ?></td>
                <td><?= $d['nama']; ?></td>
                <td><?= $d['tgl_booking']; ?></td>
                <td><?= $d['jam']; ?></td>
                <td><?= $d['status']; ?></td>
                <td><a href="detail-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-info mr-2" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-search mr-1"></i>Detail</a>
                    <a href="delete-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-trash-alt mr-1"></i>Delete</a>
                </td>
```

```
            </tr>
            <?php
            endforeach;
            ?>
           </tbody>
          </table>
         </div>
        </div>
       </div>
     <!-- 2 -->
      <div class="card">
       <div class="card-header">
        <h3 class="card-title"><i class="fas fa-map mr-3"></i>Farel Futsal</h3>
        <div class="card-tools">
         <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
          <i class="fas fa-minus"></i>
         </button>
         <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
          <i class="fas fa-times"></i>
         </button>
        </div>
       </div>
       <div class="card-body">
        <div class="table-responsive">
         <table class="table table-hover" id="table" width="100%">
          <thead align="center">
          <th>ID</th>
           <th>Nama</th>
           <th>Tanggal</th>
           <th>Jam</th>
           <th>Status</th>
           <th width="160">Action</th>
          </thead>
          <tbody align="center">
           <?php
           $data = query("SELECT * FROM booking WHERE lapangan='Farel Futsal'");
           foreach ($data as $d) :
           ?>
           <tr>
            <td><?= $d['id']; ?></td>
            <td><?= $d['nama']; ?></td>
            <td><?= $d['tgl_booking']; ?></td>
            <td><?= $d['jam']; ?></td>
            <td><?= $d['status']; ?></td>
            <td><a href="detail-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-info mr-2" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-search mr-1"></i>Detail</a>
```

```
                <a href="delete-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-trash-alt mr-1"></i>Delete</a>
                </td>
              </tr>
              <?php
              endforeach;
              ?>
            </tbody>
          </table>
        </div>
      </div>
    </div>
  <!-- 3 -->
    <div class="card">
      <div class="card-header">
        <h3 class="card-title"><i class="fas fa-map mr-3"></i>Global Jaya</h3>
        <div class="card-tools">
          <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
            <i class="fas fa-minus"></i>
          </button>
          <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
            <i class="fas fa-times"></i>
          </button>
        </div>
      </div>
      <div class="card-body">
        <div class="table-responsive">
          <table class="table table-hover" id="table2" width="100%">
            <thead align="center">
            <th>ID</th>
              <th>Nama</th>
              <th>Tanggal</th>
              <th>Jam</th>
              <th>Status</th>
              <th width="160">Action</th>
            </thead>
            <tbody align="center">
              <?php
              $data = query("SELECT * FROM booking WHERE lapangan='Global Jaya'");
              foreach ($data as $d) :
              ?>
              <tr>
                <td><?= $d['id']; ?></td>
                <td><?= $d['nama']; ?></td>
                <td><?= $d['tgl_booking']; ?></td>
                <td><?= $d['jam']; ?></td>
```

```
            <td><?= $d['status']; ?></td>
            <td><a href="detail-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-info mr-2" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-search mr-1"></i>Detail</a>
                <a href="delete-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-trash-alt mr-1"></i>Delete</a>
            </td>
          </tr>
          <?php
          endforeach;
          ?>
        </tbody>
      </table>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- 4 -->
<div class="card">
  <div class="card-header">
    <h3 class="card-title"><i class="fas fa-map mr-3"></i>GOR Pamanalu Tampa</h3>
    <div class="card-tools">
      <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
        <i class="fas fa-minus"></i>
      </button>
      <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
        <i class="fas fa-times"></i>
      </button>
    </div>
  </div>
  <div class="card-body">
    <div class="table-responsive">
      <table class="table table-hover" id="table3" width="100%">
        <thead align="center">
          <th>ID</th>
          <th>Nama</th>
          <th>Tanggal</th>
          <th>Jam</th>
          <th>Status</th>
          <th width="170"></th>
        </thead>
        <tbody align="center">
          <?php
          $data = query("SELECT * FROM booking WHERE lapangan='GOR Pamanalu Tampa'");
          foreach ($data as $d) :
          ?>
```

```
            <tr>
              <td><?= $d['id']; ?></td>
              <td><?= $d['nama']; ?></td>
              <td><?= $d['tgl_booking']; ?></td>
              <td><?= $d['jam']; ?></td>
              <td><?= $d['status']; ?></td>
              <td><a href="detail-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-info mr-2" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-search mr-1"></i>Detail</a>
                  <a href="delete-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-trash-alt mr-1"></i>Delete</a>
              </td>
            </tr>
            <?php
            endforeach;
            ?>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </div>
  </div>
  <!-- 5 -->
  <div class="card">
    <div class="card-header">
      <h3 class="card-title"><i class="fas fa-map mr-3"></i>GSG Luau Jawuk</h3>
      <div class="card-tools">
        <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
          <i class="fas fa-minus"></i>
        </button>
        <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
          <i class="fas fa-times"></i>
        </button>
      </div>
    </div>
    <div class="card-body">
      <div class="table-responsive">
        <table class="table table-hover" id="table6" width="100%">
          <thead align="center">
          <th>ID</th>
            <th>Nama</th>
            <th>Tanggal</th>
            <th>Jam</th>
            <th>Status</th>
            <th width="160">Action</th>
          </thead>
          <tbody align="center">
                  <?php
```

```
            $data = query("SELECT * FROM booking WHERE lapangan='GSG Luau Jawuk'");
            foreach ($data as $d) :
            ?>
            <tr>
              <td><?= $d['id']; ?></td>
              <td><?= $d['nama']; ?></td>
              <td><?= $d['tgl_booking']; ?></td>
              <td><?= $d['jam']; ?></td>
              <td><?= $d['status']; ?></td>
              <td><a href="detail-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-info mr-2" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-search mr-1"></i>Detail</a>
                  <a href="delete-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-trash-alt mr-1"></i>Delete</a>
              </td>
            </tr>
            <?php
            endforeach;
            ?>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </div>
  </div>
  <!-- 6 -->
  <div class="card">
    <div class="card-header">
      <h3 class="card-title"><i class="fas fa-map mr-3"></i>Tunas Muda</h3>
      <div class="card-tools">
        <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="collapse" title="Collapse">
          <i class="fas fa-minus"></i>
        </button>
        <button type="button" class="btn btn-tool" data-card-widget="remove" title="Remove">
          <i class="fas fa-times"></i>
        </button>
      </div>
    </div>
    <div class="card-body">
      <div class="table">
        <table class="table-hover" id="table6" width="100%">
          <thead align="center">
          <th>ID</th>
            <th>Nama</th>
            <th>Tanggal</th>
            <th>Jam</th>
            <th>Status</th>
```

```
            <th width="160">Action</th>
          </thead>
          <tbody align="center">
            <?php
            $data = query("SELECT * FROM booking WHERE lapangan='Tunas Muda'");
            foreach ($data as $d) :
            ?>
            <tr>
              <td><?= $d['id']; ?></td>
              <td><?= $d['nama']; ?></td>
              <td><?= $d['tgl_booking']; ?></td>
              <td><?= $d['jam']; ?></td>
              <td><?= $d['status']; ?></td>
              <td><a href="detail-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-info mr-2" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-search mr-1"></i>Detail</a>
                  <a href="delete-booking.php?id=<?= $d['id']; ?>" class="btn btn-sm btn-outline-danger" style="font-size: 15px; width: 80px;"><i class="fas fa-trash-alt mr-1"></i>Delete</a>
              </td>
            </tr>
            <?php
            endforeach;
            ?>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </div>
  </div>

  </section>
</div>
<?php
include "templates/footer.php";
```