

PROJEK AKHIR

**APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BULUTANGKIS PADA
CV THEO BADMINTON HALL**



OLEH

HARIS SETIAWAN

09020581721040

PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PROJEK AKHIR
APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BULUTANGKIS PADA
CV THEO BADMINTON HALL**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di Prgram Studi Komputerisasi Akuntansi DIII

Oleh:

HARIS SETIAWAN 09020581721040

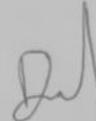
Palembang, Agustus 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,



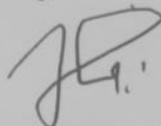
Mira Afrina, M.Sc.
NIP. 198104162008122006



Dedv Kurniawan, M.Sc
NIP. 199008022019031006

Mengetahui,

**Koordinator Prgram Studi
Komputerisasi Akuntansi**



Ahmad Rifai, M.T.
NIP.197910202010121003

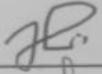
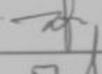
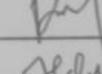
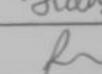
HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Agustus 2020

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang	: Ahamd Rifai, M.T.	: 
2. Pembimbing I	: Mira Afrina, M.Sc.	: 
3. Pembimbing II	: Dedy Kurniawan, M.Sc	: 
4. Penguji	: Hardini Novianti, S.E., M.T.	: 
5. Penguji	: Sarifah Putri Raflesia, M.T	: 

Mengetahui,
Koordinator Prgoram Studi
Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai, S.T.,M.T
NIP.197910202010121003

Motto dan Persembahan

Motto :

- ❖ *Jangan menyerah apapun yang terjadi*
- ❖ *“Barang siapa bertakwa kepada allah niscaya dia akan mengadakan baginya jalan keluar dan memberinya rezki dari arah yang tiada disangka-sangkanya” (QS. Ath Tholaq 2-3)*
- ❖ *“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan” (Ali bin Abi Thalib)*
- ❖ *Ingatlah wahai kaum muslim “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS. Al-Baqarah:286)*
- ❖ *Dan setiap bentuk usaha yang dilakukan oleh manusia sekecil apapun itu akan berbuah atau akan mendapatkan balasan dari Allah. “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra’d:11)*

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ *Ibu dan Bapakku Tercinta*
- ❖ *Kakak-kakakku Tersayang*
- ❖ *Teman-Teman Seperjuangan*
- ❖ *Almamaterku*

ABSTRAK

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BULUTANGKIS PADA CV THEO BADMINTON HALL

Oleh

**Haris Setiawan
09020581721040**

CV Theo Badminton Hall merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa. Berdasarkan hasil analisa yang penulis lakukan pada CV Theo Badminton Hall, penulis menemukan masalah dalam penyewaan lapangan, seperti pencatatan data penyewa, data jadwal dan data transaksi. Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk membangun aplikasi penyewaan lapangan bulutangkis pada CV Theo Badminton Hall. Keluaran dari aplikasi ini adalah data penyewa, data jadwal lapangan, data transaksi serta laporan data penyewaan per bulan. Data dikumpulkan melalui observasi, interview dan studi pustaka. Sistem yang diusung berupa web dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

Kata Kunci : Persediaan, *PHP*, *MySQL*

ABSTRACT

LEASE BADMINTON FIELD IN CV THEO BADMINTON HALL

By

**Haris Setiawan
09020581721040**

CV Theo Badminton Hall is a company engaged in services. Based on the results of the analysis conducted by the author at CV Theo Badminton Hall, the authors found problems in field leasing, such as recording tenant data, schedule data and transaction data. The output of this application are tenant data, field schedule data, transaction data and monthly rental data reports. Data collected through observation, interviews and literature study. The system that is carried consists of the web and uses the PHP programming language and MySQL database.

Keywords: planning, PHP, MySQL

KATA PENGANTAR



Assalamu‘alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji Syukur tidak lupa penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT karena berkat Rahmat Hidayah dan Karunia–Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **||APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BULUTANGKIS PADA CV THEO BADMINTON HALL||** dengan lancar.

Mulai dari pengajuan judul sampai diselesainkannya tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahuwata‘ala beserta Suri Tauladan tersayang, tercinta Nabi Muhammad SAW.
2. Ayahku Kholil, Ibuku Sri Hayati, kakak pertamaku tersayang, tercinta Eka Raswanti, dan Adik yang Pertama, Tercinta Dimas Prasetyo, terima kasih atas segala motivasi, arahan, kasih sayang, do‘a yang selalu kalian hanturkan kepada penulis, tetaplah selalu menjadi inspirasi bagi penulis untuk menjadi yang lebih baik lagi.
3. Bapak Prof. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE. Selaku Rektor Universitas Sriwijaya.

4. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Mira Afrina ,M.Sc. selaku dosen Pembimbing I. Terima Kasih atas bimbingannya, mulai dari waktu, motivasi, simpati, kritik, saran, dan semua yang telah diajarkan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, Semoga dibalas oleh Allah dengan pahala yang berlipat ganda.
7. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. selaku dosen Pembimbing II. Terima kasih atas bimbingannya, mulai dari waktu, motivasi, kritik, saran dan semua yang telah ibu ajarkan sampai penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, Semoga dibalas oleh Allah dengan pahala yang berlipat ganda.
8. Pemilik dan Petugas - petugas CV Theo Badminton Hall yang sudah membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staff Program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Terimakasihku kepada semua rekan-rekan kerja pada acara Pengabdian Kepada Masyarakat -Pelatihan Microsoft Office| di Desa Menten Kabupaten Banyuasin tahun 2019 yang sudah sama-sama saling memberikan semangat dan do'a demi kemajuan kita bersama lebih baik lagi.

11. Teman-temanku keluarga besar Komputerisasi Akuntansi angkatan 2017. Terima kasih atas kenangan dan kebersamaan serta perjuangan yang kita lalui bersama selama perkuliahan. Selalu sukses untuk kita semua aamiin.

Penulis sadar bahwa karya tugas akhir ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya yang lebih baik dan bermanfaat. Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, Agustus 2020

Haris Setiawan
NIM. 09020581721040

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
ABSTRAK	IV
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.2.1 Tujuan	2
1.2.2 Manfaat	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	4
1.4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.4.2 Metode Pengumpulan Data	5
1.4.3 Metode Pengembangan Sistem	5

BAB II DASAR TEORI

2.1 Sejarah Perusahaan	9
2.2 Visi Dan Misi	9
2.2.1 Visi	9
2.2.2 Misi	9
2.3 Struktur Organisasi	10
2.4 Tugas Dan Wewenang	10
2.5 Teori Umum.....	11
2.5.1 Pengertian Komputer	11

2.5.2	Pengertian Aplikasi	12
2.5.3	Pengertian <i>Database</i>	13
2.5.4	Pengertian Data	13
2.5.5	Pengertian Pengolahan Data	13
2.5.6	Pengertian Web	14
2.5.7	Pengertian Sistem Informasi Penyewaan	14
2.5.8	Pengertian Bulutangkis	15
2.5.8.1	Pengertian Permainan Bulutangkis	16
2.5.8.2	Sarana Dan Prasarana Permainan Bulutangkis	17
2.6	Teori Khusus	19
2.6.1	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	19
2.6.2	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	20
2.7	Teori Program	22
2.7.1	Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	23
2.7.2	Pengertian HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	23
2.7.3	Pengertian MySQL	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Analisis Sistem.....	24
3.1.1	Analisis Sitem Yang Berjalan	24
3.1.2	Kelemahan Sistem Yang Ada	24
3.1.3	Perancangan Fungsional Sistem Yang Diusulkan	25
3.2	Rancangan Sistem	26
3.2.1	Diagram Konteks	26
3.2.2	Data Flow Diagram Level 0.....	27
3.2.3	DFD Level 1 Login Admin.....	28
3.2.4	DFD Level 1 Proses Data <i>User</i>	28
3.2.5	DFD Level 1 Data Lapangan	29
3.2.6	DFD Level 1 Data Jadwal.....	28
3.2.7	DFD Level 1 Data Booking Lapangan	31
3.2.8	DFD Level 1 Data Booking Lapangan	32
3.2.9	DFD Level 1 Data Transaksi	33

3.2.10 DFD Level 1 Data Laporan.....	33
3.2.11 Proses Bisnis Yang Diusulkan	34
3.2.12 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	36
3.3 Kamus Data.....	37
3.4 Rancangan Tabel.....	40
3.4.1 Tabel <i>User</i>	40
3.4.2 Tabel Jadwal	40
3.4.3 Tabel Lapangan.....	41
3.4.4 Tabel Booking.....	41
3.5 Rancangan Halaman Website	42
3.5.1 Rancangan Halaman Login.....	42
3.5.2 Rancangan Halaman Index	43
3.5.3 Rancangan Halaman Data <i>Tables</i>	43
3.5.4 Rancangan Halaman Data Lapangan	44
3.5.5 Rancangan Halaman Data Booking	44
3.8.6 Rancangan Halaman Transaksi.....	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	46
4.2 Pembahasan.....	46
4.2.1 Halaman <i>Login</i>	46
4.2.2 Halaman Utama Admin	47
4.2.3 Halaman <i>Forms</i> Admin.....	48
4.2.4 Halaman <i>Forms</i> Lapangan.....	48
4.2.5 Halaman <i>Forms</i> Jadwal.....	49
4.2.6 Halaman Data Admin	49
4.2.7 Halaman Data Lapangan.....	50
4.2.8 Halaman <i>Booking</i> Lapangan	51
4.2.9 Halaman Print Out	51
4.2.10 Halaman Data Booking.....	52
4.2.11 Halaman Data Transaksi	52
4.2.12 Halaman Bookingan.....	53

4.2.13 Halaman Data Transaksi Lunas 54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 55

5.2 Saran 55

DAFTAR PUSTAKA 56

LAMPIRAN..... 58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	20
Tabel 2.2 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	22
Tabel 2.3 Simbol Data.....	23
Tabel 3.1 Tabel <i>user</i>	41
Tabel 3.2 Tabel Jadwal	41
Tabel 3.3 Tabel Lapangan.....	42
Tabel 3.4 Tabel <i>Booking</i>	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fase Mode Waterfall	6
Gambar 2.1 Struktur CV Theo Badminton Hall	10
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	27
Gambar 3.2 DFD Level 0.....	28
Gambar 3.3 DFD Level 1 proses <i>login</i>	29
Gambar 3.4 DFD Level 1 proses data <i>admin</i>	30
Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses data lapangan	31
Gambar 3.6 <i>DFD</i> Level 1 Proses data jadwal.....	32
Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses <i>Booking</i> Lapangan	32
Gambar 3.8 DFD Level 1 Data <i>Booking</i>	33
Gambar 3.9 DFD Level 1 Data Transaksi.....	34
Gambar 3.10 DFD Level 1 Data Detail Laporan	35
Gambar 3.11 Entity Relationship Diagram	37
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Login	43
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Index	44
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Data Tables	44
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Data Lapangan	45
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Data <i>Booking</i>	45
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Transaksi	46
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 4.2 Halaman Utama Admin.....	48
Gambar 4.3 Halaman <i>Forms Admin</i>	49

Gambar 4.4 Halaman Form Lapangan	50
Gambar 4.5 Halaman Form Jadwal.....	50
Gambar 4.6 Halaman Data Admin.....	51
Gambar 4.7 Halaman Data Lapangan	51
Gambar 4.8 Halaman Booking Lapangan.....	52
Gambar 4.9 Halaman <i>Print Out</i>	53
Gambar 4.10 Halaman Data <i>Booking</i>	53
Gambar 4.11 Halaman Data Transaksi	54
Gambar 4.12 Halaman <i>Bookingan</i>	54
Gambar 4.13 Halaman Data Transaksi Lunas.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Permohonan Keputusan Pembimbing	A-1
Lampiran 2 Surat Kesiapan Membimbing	B-2
Lampiran 3 Surat Pengantar Pengumpulan Data	C-3
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	D-4
Lampiran 5 Surat Keputusan Pembimbing	E-5
Lampiran 6 Surat Rekomendasi Ujian Tugas Akhir	F-6
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pembayaran.....	G-7
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Peminjaman Alat Laboratorium.....	H-8
Lampiran 9 Surat Bebas Pustaka Fakultas Ilmu Komputer	I-9
Lampiran 10 Surat Bebas Pustaka Universitas Sriwijaya	J-10
Lampiran 11 Surat Bebas Pustaka Universitas Sriwijaya	K-11
Lampiran 12 Kartu Konsultasi	L-12
Lampiran 13 Tanda Terima Laporan Kerja Praktek	M-13
Lampiran 14 Sertifikat Zahir Accounting	N-14
Lampiran 15 Surat Keterangan Plagiat	O-15
Lampiran 16 Validasi Suliet	P-16
Lampiran 17 Data Untuk Keperluan Tugas Akhir.....	Q-17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin berkembang meluas, hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin pesat. Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangannya. Dengan adanya perkembangan tersebut sumber daya manusia dituntut harus mampu mengikuti dan menerapkan agar dapat menghasilkan suatu informasi yang lebih berguna.

Sebagaimana diketahui pada saat ini berbagai perusahaan dan usaha kecil menengah telah banyak menggunakan komputer untuk membantu kegiatan kerjanya. Hal ini menunjukkan bahwa komputer sangat berguna untuk menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat.

Untuk menjamin keakuratan data yang akan disajikan diperlukan sebuah sistem pengolahan data yang cepat dan akurat, oleh karena itu diperlukan sebuah sistem pengolahan data yang berbasis komputer. Dikarenakan data yang diolah jumlahnya banyak, maka hal ini dilakukan supaya data tidak menumpuk yang akan menyita banyak waktu dan memperlambat proses pekerjaan.

Theo Badminton Hall merupakan tempat yang menyewakan lapangan khusus untuk badminton yang memiliki 3 lapangan dengan pengguna lapangan, pengelola, pelatih dan asisten pelatih. Dalam tiap bulannya *Theo Badminton Hall* menyewakan 1 lapangan khusus untuk member yang menyewa lapangan per bulan dan 2 lapangan lainnya untuk reguler yang menerima penyewaan lapangan

per jam. Dalam pengelolaan penyewaannya *Theo Badminton Hall* selalu mencatat data penyewa lapangan baik *member* maupun reguler dalam buku penyewaan.

Proses pengelolaan bisnis penyewaan lapangan *badminton* di *Theo Hall* masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan mencatat daftar penyewa lapangan dalam buku penyewaan hal ini mengakibatkan sering terjadinya kesalahan penggunaan lapangan *Theo Badminton Hall* yang diakibatkan oleh pengurus lapangan yang tidak mengetahui jadwal penggunaan dengan benar karena penjaga sebelumnya tidak mencatatnya dengan baik. Pencatatan jadwal penyewaan pun sering terjadi kesalahan karena informasi mengenai pemakaian lapangan kurang akurat. Selain itu Pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan lapangan membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal karena masih dibuat dari buku penyewaan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis bermaksud membuat suatu aplikasi penyewaan lapangan bulutangkis pada CV *Theo Badminton Hall*, dengan tujuan agar sistem yang digunakan dapat mempermudah transaksi pemesanan dalam melakukan penyewaan lapangan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dalam mengatasi masalah yang telah dijelaskan tadi. Oleh karena itu, penulis menyusun laporan akhir ini dengan judul : **“APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BULUTANGKIS PADA CV THEO BADMINTON HALL”**

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

1. Untuk membangun aplikasi penyewaan lapangan *badminton* di *Theo Badminton Hall* yang dapat memudahkan pengurus *Theo Badminton Hall* dalam pengolahan data lapangan, jadwal dan data penyewaan serta untuk pimpinan jika membutuhkan laporan bisa langsung di cetak
2. Merancang aplikasi penyewaan lapangan berbasis web pada *CV Theo Badminton Hall* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

1.2.2. Manfaat

Manfaat dari sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi *customer*, dari penelitian diharapkan dapat mempermudah dalam penyewaan lapangan yang ingin memesan lapangan.
2. Menyajikan informasi kepada pelanggan tentang jadwal lapangan bulutangkis.

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Tugas Akhir ini, agar pembahasan laporan lebih terfokus dan terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang dihadapi. Maka Penulis membatasi masalah ruang lingkup permasalahannya yaitu sistem ini hanya mengelola pemesanan lapangan bulutangkis pelanggan datang langsung dan melakukan penyewaan.

1.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Lama pelaksanaan penelitian selama 3 bulan dan dimulai dari Februari - April 2020.

2. Tempat

Penelitian dilaksanakan di CV Theo *Badminton Hall* yang beralamatkan di Jl. Sultan Moh. Mansyur No. 151,RW.16, Bukit Lama, Kec. Ilir Barat. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137

1.4.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data ini didapatkan penulis secara langsung dari objek atau tempat penulis meneliti dengan metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data primer antara lain:

2. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data melalui proses penyewaan data secara cermat dan sistematis dengan pemimpin badan usaha.

3. Studi Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan mencari bahan yang mendukung dalam penelitian. Penulis mencari sebuah informasi dari buku-buku dan internet yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

4. Wawancara

Metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pemimpin perusahaan atau objek yang dianggap mempunyai sebuah informasi yang *valid*.

5. Dokumentasi

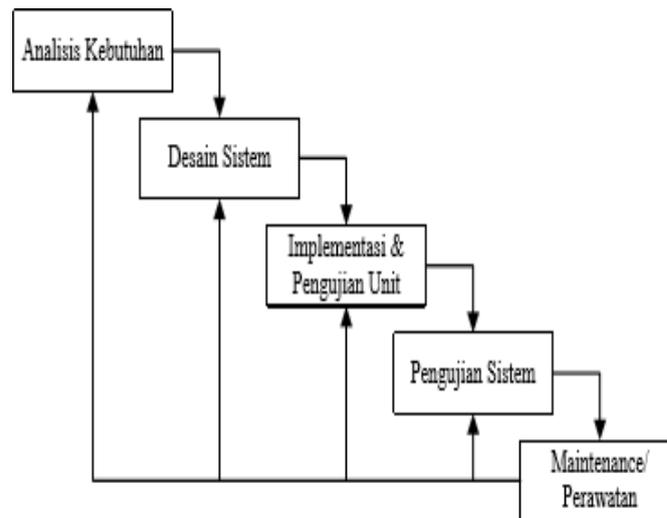
Metode yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan data-data yang diperlukan dari CV Theo *Badminton Hall* seperti data harga sewa lapangan per jam.

6. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber yang telah dipublikasikan. Disini penulis mengumpulkan dan mempelajari berbagai macam laporan penyewaan lapangan, artikel dari berbagai media yang dapat menjadi referensi dan menunjang penulis dalam memperoleh pengetahuan dasar yang relevan terhadap penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

1.4.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai arus mengalir ke bawah dan melewati *fase - fase* perencanaan, pemodelan, implementasi atau konstruksi dan pengujian.



Adapun langkah - langkah dalam merancang dan mengembangkan aplikasi untuk mendefinisikan masalah antara lain mengambil data, mempelajari masalah dan menganalisa masalah.

A. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat, dimulai dari menganalisis sistem yang sedang berjalan dan mencari solusi yang diperlukan yaitu dengan merancang aplikasi penyewaan lapangan berbasis web pada CV Theo *Badminton Hall*.

2) Desain Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan desain sistem untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dimana penulis merancang sistem berorientasi objek menggunakan data *flow* diagram, *entity relationship* diagram, perancangan *input* data sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. desain sistem yang akan dirancang terdapat 2 orang aktor

yaitu, *admin* dan pimpinan. Dengan pelanggan dapat mengunjungi tempat untuk melakukan penyewaan, kemudian untuk aktor admin dapat melakukan *login*, mengelola data *admin*, menginput data *customer*, melihat detail penyewaan, memproses data pembayaran, melihat dan *log out*. Dan Pimpinan hanya bisa melihat data transaksi saja.

3) Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan metode pengujian *white box* dimana penulis melakukan pengecekan kode-kode program PHP yang dibuat, dimana penulis melakukan pengecekan hasil keluaran dari aplikasi dan apabila hasil keluar tidak sesuai atau terjadi kesalahan maka penulis melakukan perbaikan agar hasil keluar dari program sesuai dengan hasil yang diharapkan. Dan pengujian dilakukan pada penyewaan, mengelola data *admin*, mengelola data pelanggan, mengelola data lapangan, memproses data penyewaan, menghapus pelanggan.

4) *Maintenance*/Pemeliharaan

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan *software* seperti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem yang berjalan atau menambahkan fungsi tambahan sesuai dengan keinginan pihak CV Theo *Badminton Hall*.

DAFTAR PUSTAKA

- AFWAN, JAMIL, Hardini Novianti, and Ahmad Rifai. “*APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BULU TANGKIS PADA PB. PADANG SELASA PALEMBANG “BERBASIS WEB*”. Diss. Sriwijaya University, 2015.
- Andhana, Kusuma. 2012. *PHP “Menyelesaikan Website 30 Juta”*. Jakarta: Jasakom.
- Asropudin, Pipin. 2013. “*Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*”. Bandung: CV.Titian
- CV Theo Badminton Hall., (2018). “Sejarah Theo Badminton Hall dan Struktur organisasi”
- Hidayat, R. (2010). “*Cara praktis membangun website gratis*”. Elex Media Komputindo.
- Husein, R. (2006). Konsep dasar “sistem informasi geografis” (“geographics information system”). *Ilmu Komputer. Com*.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2013. “*Analisis & Design Sistem Informasi*”. Yogyakarta: Graha Ilmu”.
- Lubis, A. (2016). “*Basis Data Dasar*”. Deepublish.
- Poole, James. (2013). “Belajar Bulutangkis”, Bandung: Pionir Jaya.
- Pressman. (2012). Tentang penerapan “metode pengembangan sistem *Waterfall*”. *Jurnal MPS Penerapan di Sistem Informasi, 2(5)*
- subekhi, I. (2017). “Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Berbasis Web” Di Pb. Mutiara.
- Suhayati, E dan Anggadini, S, D. (2008). “*Pengantar Akuntansi II*”. Bandung:UNIKOM

Sukanto,Rosa A. dan Shalahuddin. 2013. “*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika” Bandung.

Sutabri, Tata. 2012.” *Analisis Sistem Informasi*”. Yogyakarta: Andi.

Sutarman. 2012. “*Pengantar Teknologi Informasi*”. Jakarta: Bumi Aksara.

Tuluno, Dodo Tou, and Mustaqiem Mustaqiem. “SISTEM INFORMASI KURSUS DAN SEWA LAPANGAN BULUTANGKIS PADA TOKO SEGAR SPORT SAMPIT.” *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 4.1 (2017).