

**APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA
FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED
INSTRUCTIONS FOR WRITING AND PUBLISHING ARTICLES
FROM JOURNAL DSI 2021**

**Eki Syahputra¹, Mhd.Zulfansyuri Siambaton, ST,M.Kom², Tasliyah Haramaini,
S.Si,M.Kom³**

1,2,3 Universitas Islam Sumatera Utara, Jl. Sisingamangaraja, Teladan Barat, Medan Kota, Kota medan, Sumatera Utara 20217

e-mail: 1eky200220@gmail.com, 2zulfansyuri@ft.uisu.ac.id, 3tasliyah@ft.uisu.ac.id

ABSTRAK

Sistem pemesanan lapangan pada Karisma Futsal masih bersifat manual. Memesan lapangan harus datang langsung ke Karisma Futsal. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Tujuan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan keefektifitasan proses booking lapangan dan pengolahan data pada Karisma Futsal. Metode yang digunakan adalah Metode First Come First Served yang berfungsi untuk mengatasi penjadwalan pemesanan lapangan agar tidak bersamaan. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi berbasis web dengan jenis website yang digunakan adalah website dinamis dan dengan menggunakan bahasa pemrograman yaitu PHP lalu menggunakan database sebagai tempat penyimpanan.

Kata kunci: Aplikasi, lapangan, futsal, web, PHP, database, website dinamis, First Come First Served.

ABSTRACT

The field ordering system at Karisma Futsal is still manual. Ordering the field must come directly to Karisma Futsal. In addition, proof of payment still uses a lot of paper or books to make payment reports, so if you want to recap the data manager because there is a lot of paper to be collected and also the data storage is not organized for the use of the futsal field properly and correctly so that it is possible for the data to be lost. . The purpose of this study is to assist in increasing the effectiveness of the field ordering process and data processing on Karisma Futsal. The method used is the First Come First Served method which serves to overcome the scheduling of field reservations so that they do not coincide. The application used is a web-based application with the type of website used is a dynamic website and uses a programming language, namely PHP and uses a database as a storage area.

Keywords: Application, field, futsal, web, PHP, database, dynamic website, First Come First Served.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapanpun. Seperti di Karisma futsal saat ini masih membutuhkan banyak waktu untuk melakukan proses pemesanan lapangan karena siapapun yang ingin memesan lapangan harus datang langsung ke Karisma futsal. Selain itu bukti pembayaran masih menggunakan banyak kertas atau buku untuk membuat laporan pembayaran, sehingga jika ingin melakukan rekap data pengelola kesulitan karena ada banyak kertas yang akan dikumpulkan dan juga tidak terorganisir penyimpanan data pemesanan penggunaan lapangan Futsal dengan baik dan benar sehingga memungkinkan data-data tersebut akan hilang. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah Sistem Aplikasi untuk menunjang pihak manajemen Karisma futsal memudahkan pelanggan khususnya masalah pemesanan lapangan. Maka dari itu penulis ingin membuat rancangan sistem aplikasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu dalam meningkatkan kemudahan dalam proses pemesanan lapangan dan pengolahan data pada Karisma futsal. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara pemesanan konvensional seperti pertemuan langsung ke lokasi lapangan, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya.

Aplikasi pemesanan lapangan futsal ini menggunakan metode First Come First Served. Metode ini juga mengasumsikan bahwa pertama datang maka pertama yang akan dilayani. Proses yang pertama kali meminta jatah waktu untuk menggunakan aplikasi akan dilayani terlebih dahulu. Pada skema ini, proses yang meminta server pertama kali akan dialokasikan ke server. Penjadwalan FCFS ini merupakan penjadwalan non-preemptive, Penjadwalan tidak berprioritas. Ketentuan penjadwalan FCFS adalah penjadwalan paling sederhana, yaitu proses-proses diberi jatah waktu pemrosesan berdasarkan waktu kedatangan, begitu proses mendapatkan jatah waktu pemrosesan, proses dijalankan sampai selesai. Penjadwalan ini dikatakan adil dalam arti resmi dalam semantik/arti antrian, yaitu proses yang datang terlebih dahulu, dilayani terlebih dahulu.

Dengan adanya penerapan Metode First Come First Served ini memudahkan user dalam proses penjadwalan pada pemesanan lapangan futsal. Dan juga dengan adanya penerapan Metode First Come First Served membantu user dalam melakukan penjadwalan karena metode tersebut berfungsi untuk mengatasi penjadwalan pemesanan lapangan agar tidak bersamaan.

Dengan dibuatnya aplikasi berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan menangani masalah pemesanan penyewaan lapangan dan pengaturan penjadwalan di Karisma futsal. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

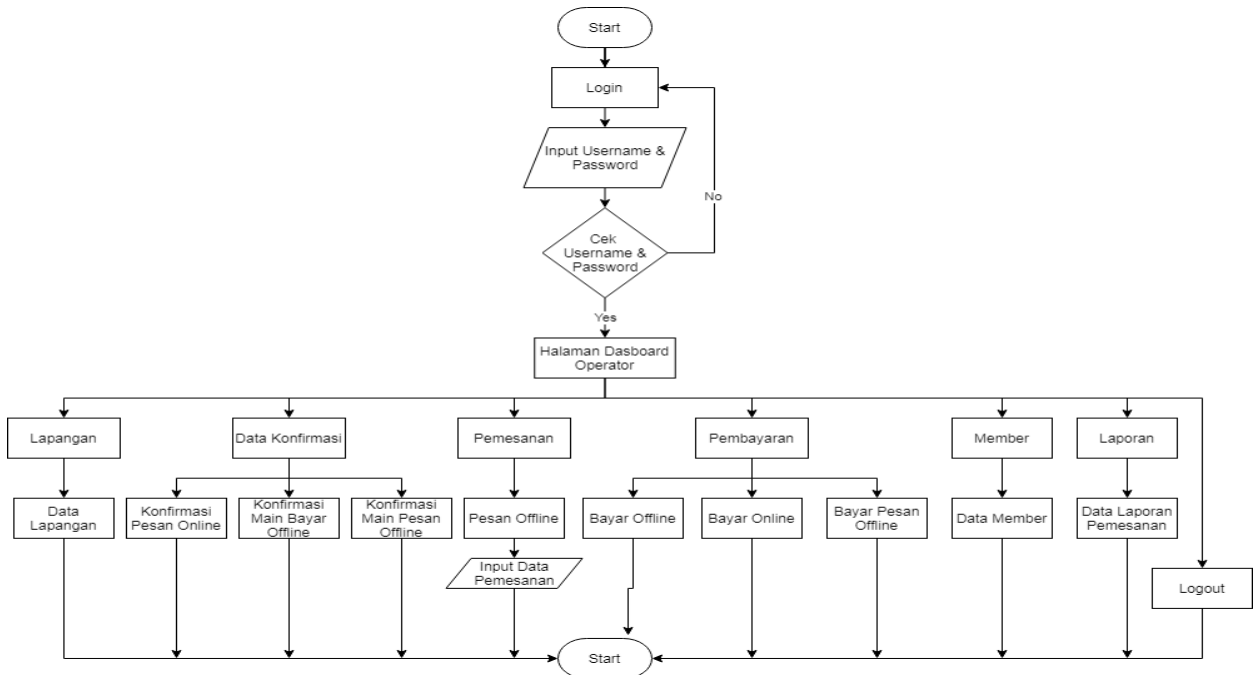
2. METODE PENELITIAN

2.1 Perancangan Flowchart

Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran proses yang menampilkan langkah-langkah yang dipresentasikan dalam bentuk yang sesuai dengan fungsinya yang dihubungkan dengan tiap-tiap proses menggunakan tanda panah.

1. Flowchart Sistem Operator

Berikut adalah alur flowchart sistem operator untuk aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal di Karisma Futsal Kota Subulussalam :



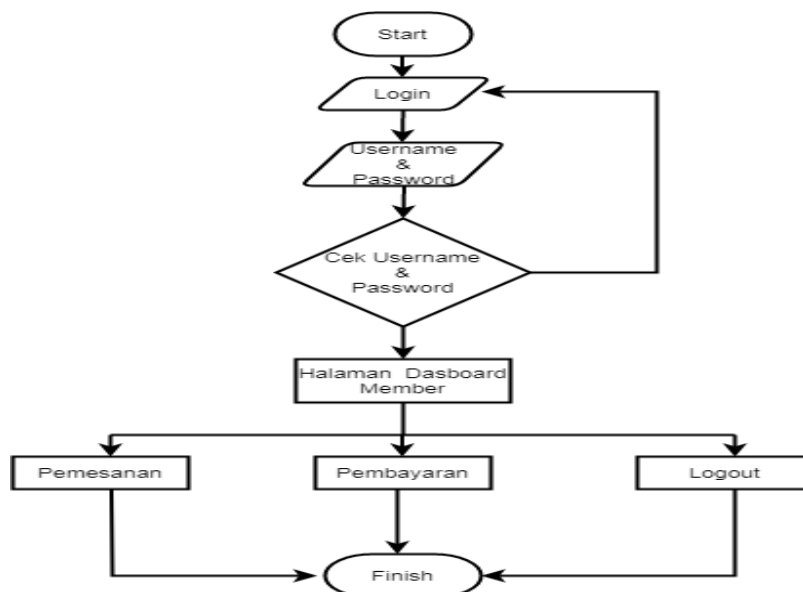
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Operator

Pada diagram flowchart sistem operator di atas dijelaskan alur sebuah sistem yang dimulai dari operator dalam mengakses aplikasi aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal di Karisma Futsal Kota Subulussalam yang dimana operator dapat melakukan proses tambah Jenis lapangan baru, menginput pesanan offline, mengkonfirmasi pesan online, main bayar offline atau main pesan offline dan mengkonfirmasi pembayaran bayar online, bayar offline atau bayar pesan offline, ngecek data member Serta dapat melihat Laporan pemesanan lapangan yang telah di pesan.

2. Flowchart Sistem Member

Berikut adalah alur flowchart sistem member untuk aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal di Karisma Futsal Kota Subulussalam :

***Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA
FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED***

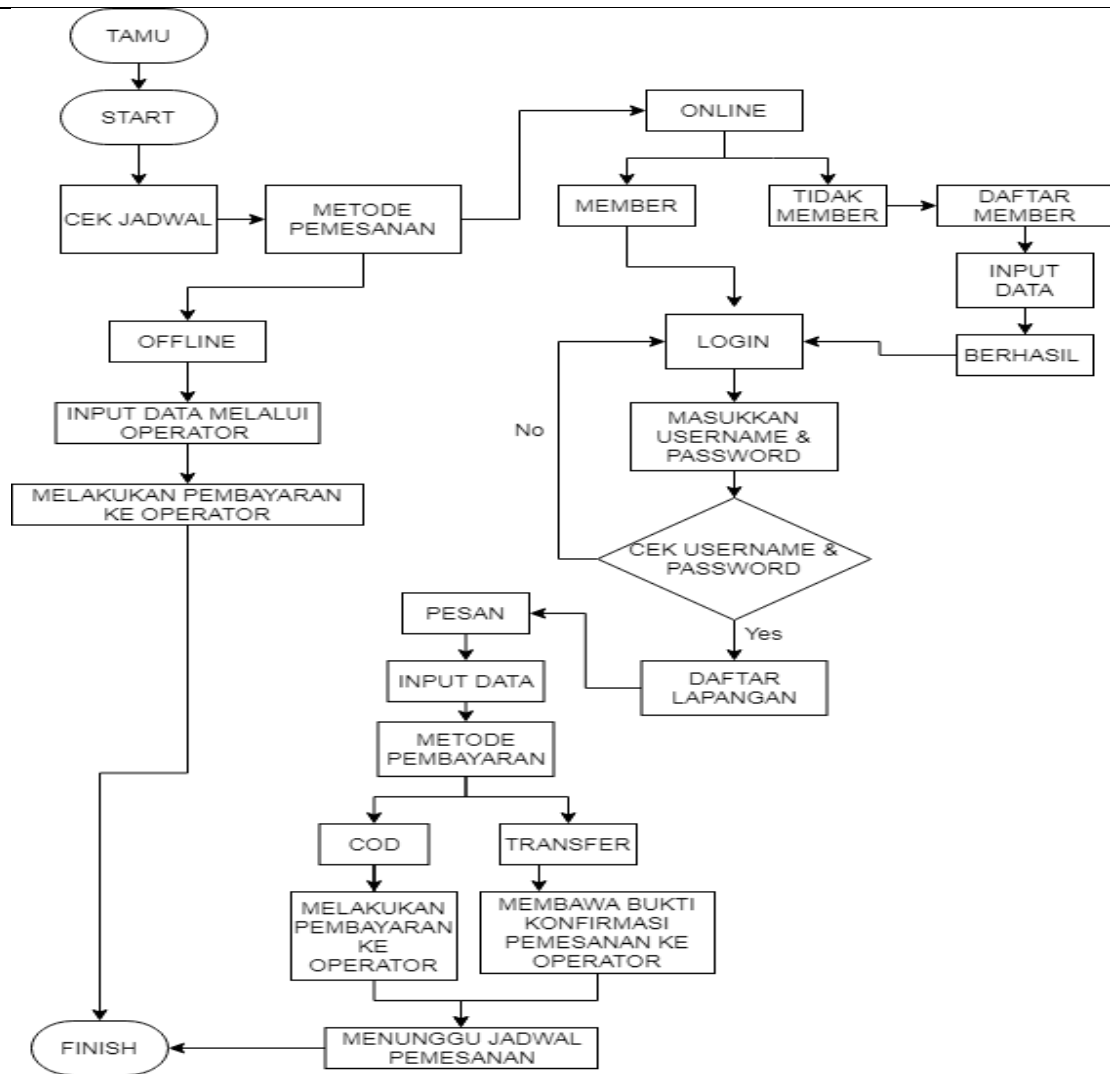


Gambar 3.2 Flowchart Sistem Member

Pada diagram flowchart sistem member di atas dijelaskan alur sebuah sistem yang dimulai dari member dalam mengakses aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal di Karisma Futsal Kota Subulussalam yang dimana member dapat melakukan proses pemesanan lapangan dan melakukan pembayaran. Serta dapat melihat riwayat pemesanan dan pembayaran yang telah dilakukan.

3. Web Sistem Yang Diusulkan Pada Aplikasi

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED



Gambar 3.3 Web Sistem Yang Diusulkan

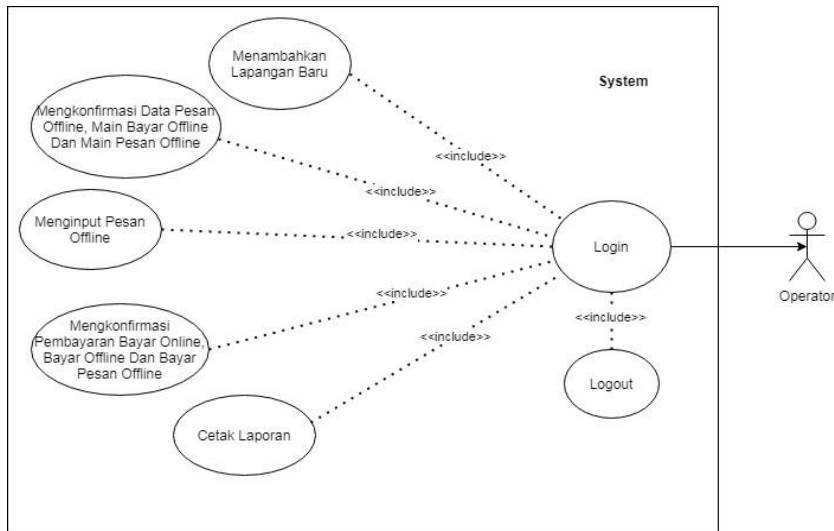
2.2 Perancangan Use Case Diagram

Dalam diagram use case terdapat dua aktor yang memiliki peran dan fungsi masing-masing, yaitu Member dan Operator. Dimana dapat mengatur dan mengelola data yang ada di aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal di Karisma Futsal Kota Subulussalam.

1. Diagram Use case Operator

Model diagram use case operator ditentukan atas kebutuhan yang dibangun. Berdasarkan asumsi yang digunakan dapat digambarkan seperti berikut:

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED



Gambar 3.4 Diagram Use case Operator

Dapat dijelaskan berdasarkan gambar diatas pada saat ini terdiri dari 1 actor, yaitu: Operator. Dan juga mempunyai 1 Behavior atau kebiasaan diantaranya yaitu :

Prosedur pengolahan data sebagai berikut:

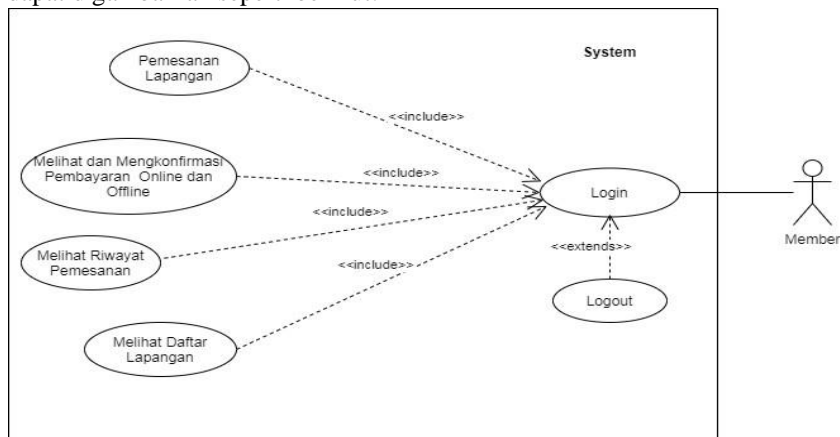
Use case : Login

Aktor : Operator

Skenario : Operator harus melakukan login terlebih dahulu agar dapat menambahkan lapangan baru, mengkonfirmasi data pesan online, main bayar offline dan main pesan offline, menginput pesanan offline dan mengkonfirmasi pembayaran bayar Online, bayar offline dan bayar pesan offline dan mencetak laporan pemesanan lapangan.

2. Diagram Use case Member

Pada model diagram use case member ditentukan atas kebutuhan yang dibangun. Berdasarkan asumsi yang digunakan dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.5 Diagram Use case Member.

Dapat dijelaskan berdasarkan gambar diatas pada saat ini terdiri dari 1 actor, yaitu: Member. Dan juga mempunyai 1 Behavior atau kebiasaan diantaranya yaitu :

Prosedur pengolahan data sebagai berikut:

Use case : Login

Aktor : Member

Skenario : Member harus melakukan login terlebih dahulu agar dapat melakukan pemesanan lapangan, melihat dan mengkonfirmasi pembayaran online dan offline, melihat daftar lapangan dan melihat riwayat pemesanan.

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Langkah-langkah Metode *First Come First Served* Pada Aplikasi

Metode FCFS (*First Come First Served*) adalah Metode penjadwalan yang paling sederhana yang dimana proses yang tiba terlebih dahulu yang akan dieksekusi. Untuk lebih jelasnya berikut cara menghitung waktu tunggu dan rata-rata menunggu pada contoh kasus pemesanan lapangan berikut ini :

1. Pemesanan

Member melakukan pemesanan lapangan melalui aplikasi, pencatatan meliputi nama member, waktu *booking* dan durasi pemesanan lapangan.

Tabel 3.1 Pemesanan Lapangan

No	Nama Member	Waktu Booking	Durasi Pemesanan Lapangan (menit)
1.	Ujang	09.00	60
2.	Eki	09.30	120
3.	Lase	10.00	60

2. Rata-rata Waktu Tunggu

Pencarian rata-rata waktu tunggu dilakukan dengan menjumlahkan masing-masing waktu tunggu yang dimiliki oleh member dan dibagi dengan jumlah member yang ada. Untuk mencari waktu tunggu pada member adalah dengan menghitung jarak waktu antara waktu daftar dengan waktu mulai.

Tabel 3.2 Rata-rata Waktu Tunggu

No	Nama Member	Waktu Daftar	Durasi Pemesanan Lapangan (menit)	Mulai	Selesai	Waktu Tunggu (menit)
1.	Ujang	09.00	60	10.00	11.00	60
2.	Eki	09.30	120	11.00	13.00	90
3.	Lase	10.00	60	13.00	14.00	180

AWT (*Average Waiting Time*) = Keseluruhan Waktu Tunggu/ jumlah member yang ada

$$\begin{aligned}
 \text{AWT} &= (\text{WT1} + \text{WT2} + \text{WT3}) / 3 \dots\dots\dots(3.1) \\
 &= (60 + 90 + 180) / 3 \\
 &= 330 / 3 \\
 &= 110 \text{ menit}
 \end{aligned}$$

Sehingga hasil perhitungan yang didapat adalah rata-rata waktu tunggu yang dihasilkan terhadap 3 orang member dengan menggunakan metode FCFS (*First Come First Served*) adalah sebesar 110 menit.

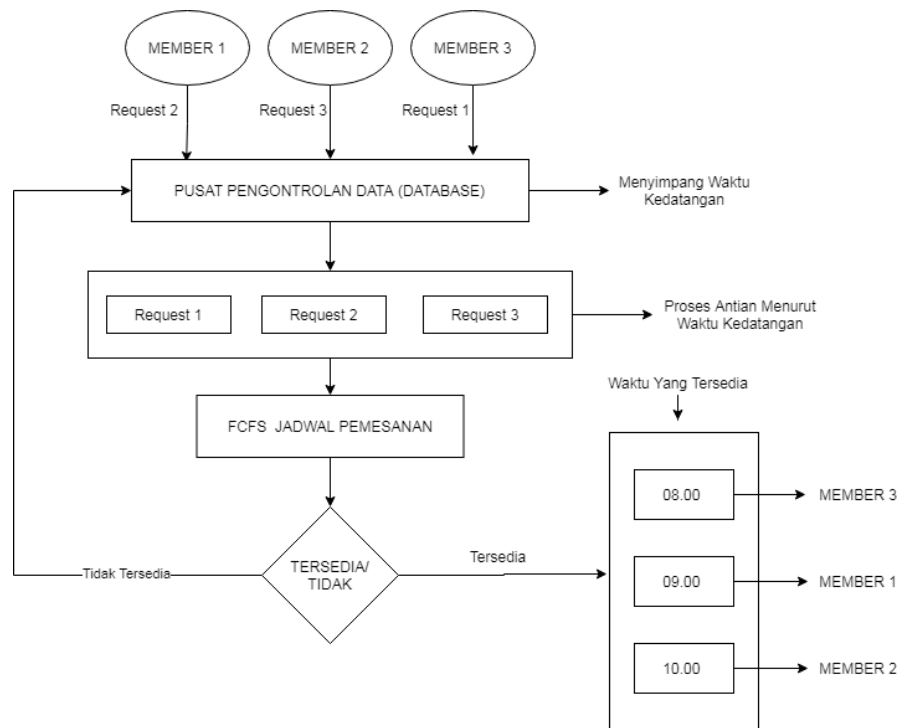
3.2 Penerapan Metode *First Come First Served* pada aplikasi

Metode *First Come First Served* pada aplikasi ini akan diterapkan pada waktu dan jenis lapangan pada pemesanan lapangan. Saat member 2 melakukan pemesanan lapangan pada waktu dan jenis lapangan yang bersamaan dengan member 1, maka member 2 yang memesan terakhir harus menunggu sampai waktu lapangan member 1 habis atau member 2 dapat memesan lapangan sebelum atau sesudah waktu lapangan member 1 yang telah dijadwalkan.

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED

3.3 Flowchart Metode First Come First Served Pada Aplikasi

Berikut ini adalah gambar 3.14 mengenai cara kerja Metode *First Come First Served* pada aplikasi yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* seperti berikut ini:



Gambar 4.1 Flowchart Metode First Come First Served Pada Aplikasi

Pada gambar *flowchart* diatas, dapat dijelaskan bahwa terdapat 3 member yang melakukan *request* secara acak, kemudian *request* tersebut masuk kedalam tempat proses antrian menurut waktu pendaftaran. Lalu *request* masuk kedalam FCFS sesuai jadwal pemesanan, kemudian data *request* dieksekusi, jika jam 08.00 dalam keadaan ready maka *request* 1 masuk ke jam 08.00. Kemudian jika *request* 2 diproses maka *request* 2 masuk ke jam lapangan yang status *ready* yaitu jam 09.00. Seterusnya jika *request* 3 diproses maka *request* 3 masuk ke jam lapangan yang status *ready* yaitu jam 10.00. Dan bila tidak ada jam lapangan dalam status *ready* maka *request* berstatus *overloaded* dan kemudian *request* tersebut kembali pusat pengontrolan data.

3.4 Implementasi

Implementasi merupakan tahap meletakkan aplikasi yang baru dikembangkan supaya nantinya aplikasi tersebut siap untuk dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari tahap implementasi adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan pada aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Tujuan dari tahap implementasi adalah sebagai berikut :

1. Menyelesaikan aplikasi yang telah di desain sebelumnya.
2. Menulis, menguji dan mendokumentasikan program dan prosedur yang diperlukan.
3. Memastikan bahwa *user* dapat mengoperasikan sistem baru.
4. Memastikan bahwa konversi ke aplikasi berjalan dengan benar.

Dengan adanya aplikasi yang baru ini tidak diperlukan waktu yang lama untuk *input*, *edit*, *delete* dan penyimpanan data serta penyajiannya, karena semua sudah terdapat pada aplikasi. Hanya dengan *login* atau masuk ke aplikasi dan memasukkan data dan informasi maka aplikasi tersebut sudah dapat dipergunakan. Adapun Implementasinya adalah sebagai berikut:

1. Halaman *Form Login Operator*

Pada gambar 4.1, *form login* operator digunakan untuk operator masuk ke dalam aplikasi atau operasi selanjutnya. Apabila *login* berhasil maka operator akan masuk kedalam tampilan menu utama pada operator.

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED

Masuk Karisma Futsal

Login Operator

Username

Password

Gambar 4.2 Form Login Operator

2. Halaman Data Lapangan Operator

Tabel Lapangan

Foto	ID	No Lapangan	Jenis Lapangan	Harga	Action
	LP001	01	sintetis	75000	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
	LP002	02	beton/semen	60000	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

Gambar 4.3 Halaman Data Lapangan Operator

Pada tampilan gambar 4.3, halaman data lapangan operator menampilkan data lapangan seperti foto, id, nomor lapangan, jenis lapangan, harga dan *action*. Pada kolom *action* terdiri dari 2 menu yaitu edit dan hapus. Operator juga bisa menambah data lapangan baru pada menu tambah lapangan.

3. Halaman Data Konfirmasi Pemesanan Pada Operator

Konfirmasi Bermain (Pesan Offline)

Tabel Pemesan

Kode Booking	Username	No Lap	Tanggal Main	Mulai	Selesai	Status	Action
KB00000004	dandi-137F	01	2021-10-08	14:00:00	17:00:00	Lunas	<input type="button" value="Main"/>
KB00000005	rido-2K GK	01	2021-10-02	16:00:00	18:00:00	Lunas	<input type="button" value="Main"/>

Gambar 4.4 Halaman Data Konfirmasi Pemesanan Pada Operator

Pada tampilan gambar 4.4 di atas, halaman data konfirmasi pemesanan pada operator menampilkan data pemesanan lapangan melalui *offline* dengan metode pembayaran *cod/offline*. Data yang ditampilkan seperti kode *booking*, *username*, nomor lapangan, tanggal main, mulai, selesai, status dan *action*. Pada kolom *action*, operator dapat memulai waktu lapangan sesuai dengan waktu pemesanan lapangan. Berikut tampilan gambar 4.5 form pemesanan *offline* melalui operator.

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED

Pesan Offline (By Operator)

Kode Booking	KB00000008
Nama Pemesan	
No Lapangan	01
Jenis Lapangan	
Harga Per Jam	
Tanggal Main	Mulai 00:00
Durasi	Pilih Jam
Total Harga	0

Lanjutkan →

Gambar 4.5 Form Pesan Offline Pada Operator

4. Halaman Data Pemesanan Online Bayar Offline Pada Operator

Bayar Offline

Tabel Pemesan

Kode Booking	Username	No Lap	Batas Bayar	Tanggal Main	Mulai	Selesai	Total Bayar	Status	Action
KB00000007	lase	01	2021-09-30 21:56:41	2021-10-07	18:00:00	20:00:00	100000(150000)	Menunggu Pembayaran	bayar

Gambar 4.6 Halaman Data Pemesanan Online Bayar Offline Pada Operator

Pada tampilan gambar 4.6 diatas, halaman data pemesanan online bayar offline pada operator menampilkan data pemesanan lapangan online dengan metode pembayaran *cod/offline*. Data yang ditampilkan seperti kode booking, username, nomor lapangan, batas bayar, tanggal main, mulai, selesai, status dan action. Pada kolom action, operator dapat mengisi nominal pembayaran yang telah di lakukan oleh member. Berikut tampilan gambar 4.7 form pembayarannya.

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED

Bayar Lapangan

Kode Booking KB00000013

Jumlah Harga 120000

Bayar Kurang 120000

Simpan

Batal

Gambar 4.7 Form Pembayaran Pada Operator

5. Halaman Data Member

Hi, Agus Syahputra

Data Member

Tabel Pemesan

Foto	Username	Nama	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Email	Password	Action
	eki20	Eki Syah Putra	2000-02-20	L	eky200220@gmail.com	20	Delete
	lase	Arismanto Lase	1990-01-01	L	lase@gmail.com	00	Delete
	ujang	ujang	1990-01-01	L	ujang123@gmail.com	00	Delete
	usuf	usuf	1990-01-01	L	usuf@gmail.com	usuf	Delete

Gambar 4.8 Halaman Data Member

Pada gambar 4.8, halaman data member menampilkan data member seperti foto, *username*, nama, tanggal lahir, jenis kelamin, email, *password* dan *action*. Pada kolom *action* terdapat menu pilihan *delete*.

6. Halaman Laporan Pemesanan Lapangan

Karisma Futsal Hi, Agus Syahputra

Agus Syahputra

Status (Operator)
Karisma Futsal Subulussalam
agus

Lapangan
Data Konfirmasi
Pemesanan
Pembayaran
Member
Laporan

Kode Booking	Username	ID	Tanggal Booking	Tanggal Main	Mulai	Selesai	Pembayaran	Total Harga	Status
KB00000004	dandi-137F	LP001	2021-09-30 14:17:35	2021-10-08	14:00:00	17:00:00	off cod	225000	Selesai
KB00000005	rido-2KKG	LP001	2021-09-30 14:31:34	2021-10-02	16:00:00	18:00:00	off cod	150000	Selesai
KB00000006	eki20	LP002	2021-09-30 14:52:03	2021-10-04	22:00:00	25:00:00	cod	180000	Selesai
KB00000009	eki20	LP001	2021-09-30 15:04:39	2021-10-01	05:00:00	08:00:00	transfer	225000	Selesai
KB00000010	ujang	LP001	2021-09-30 15:24:42	2021-10-09	15:00:00	16:00:00	cod	75000	Selesai
KB00000011	lase	LP001	2021-09-30 15:30:25	2021-10-06	16:00:00	17:00:00	cod	75000	Selesai
KB00000014	usuf	LP001	2021-10-14 10:43:21	2021-10-16	16:00:00	18:00:00	cod	150000	Selesai
KB00000015	ujang	LP002	2021-11-02 09:11:10	2021-11-12	15:00:00	16:00:00	transfer	60000	Selesai

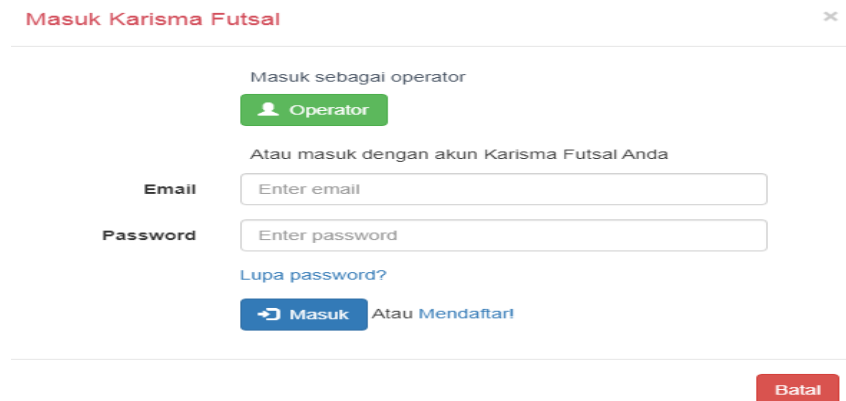
Gambar 4.9 Halaman Laporan Pemesanan Lapangan

Pada gambar 4.9, halaman data laporan pemesanan lapangan menampilkan seluruh data pemesanan lapangan secara *offline* melalui operator. Data yang ditampilkan seperti kode *booking*,

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED

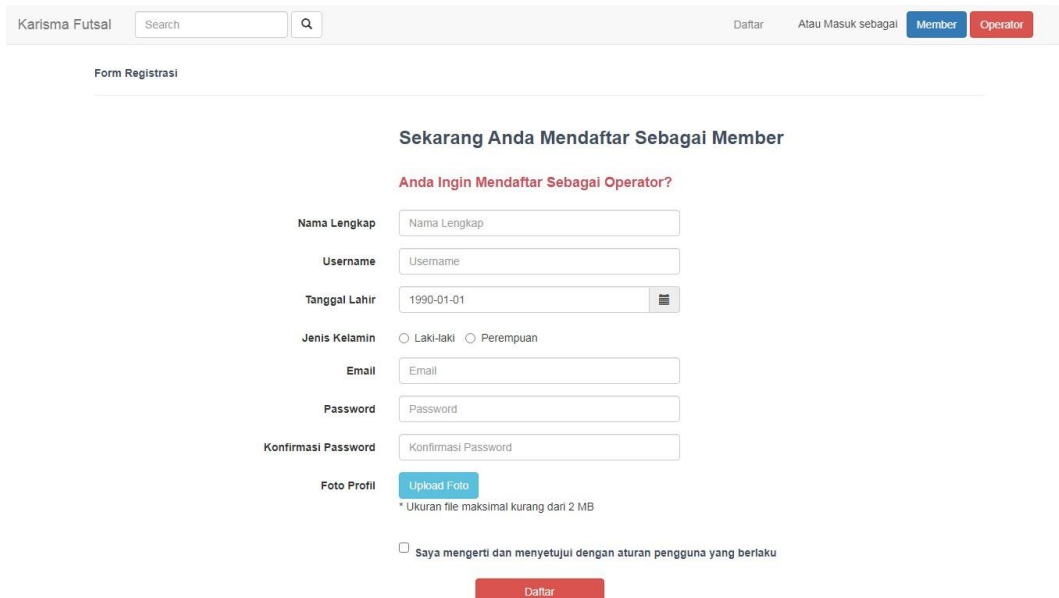
username, id lapangan, tanggal *booking*, tanggal main, jam mulai, jam selesai, metode pembayaran, total harga dan status. Pada tampilan halaman terdapat menu cetak laporan agar dapat mencetak atau mengunduh file laporan pemesanan lapangan.

7. Halaman *Form Login* Member



Gambar 4.10 *Form Login* Member

Pada tampilan gambar 4.10, *Form login* member digunakan untuk member masuk ke dalam aplikasi atau operasi selanjutnya. Apabila *login* berhasil maka member akan masuk ke dalam tampilan menu utama pada member. Dan jika *user* ingin melakukan pendaftaran sebagai member maka *user* tinggal menekan menu mendaftar, maka *form* pendaftaran member akan muncul seperti gambar 4.11 di bawah ini :

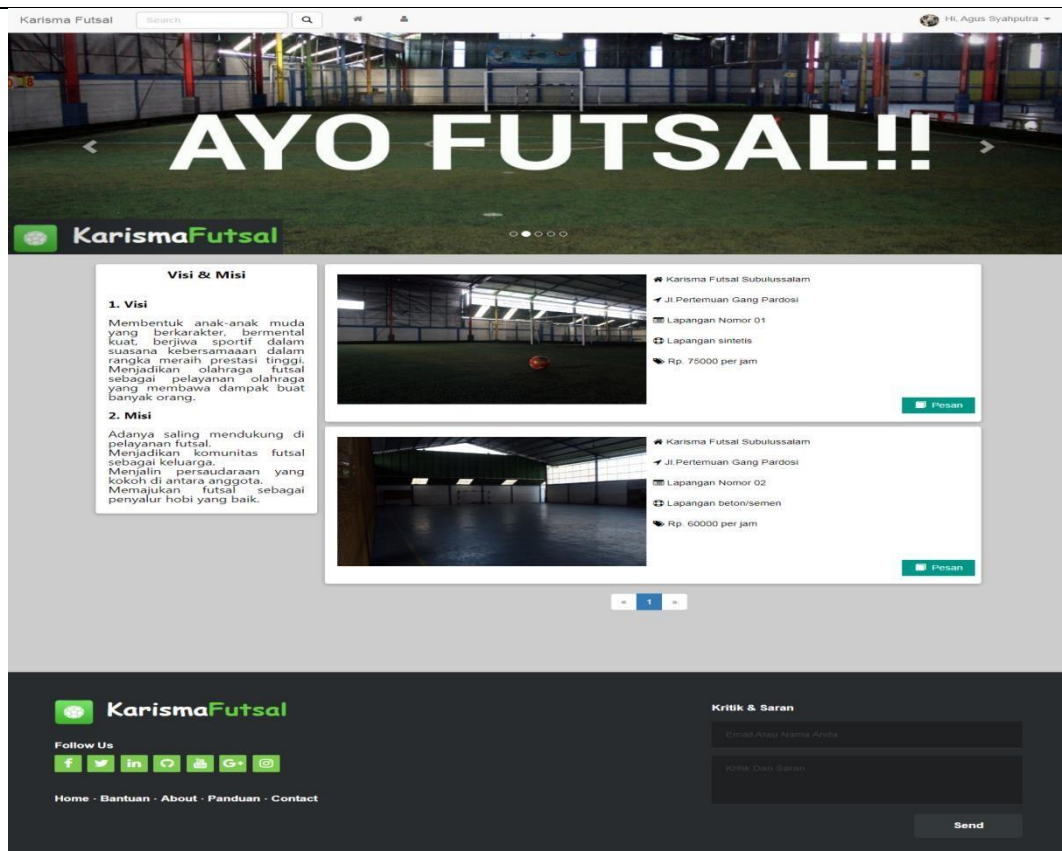


Gambar 4.11 *Form* Pendaftaran Member

8. Halaman Utama Member

Pada gambar 4.12, halaman utama member ini terdapat beberapa tampilan seperti tampilan gambar ucapan selamat datang, tampilan visi & misi dan menu pesan lapangan. Didalam menu akun, member juga bisa melihat info akun, pemesanan dan pembayaran.

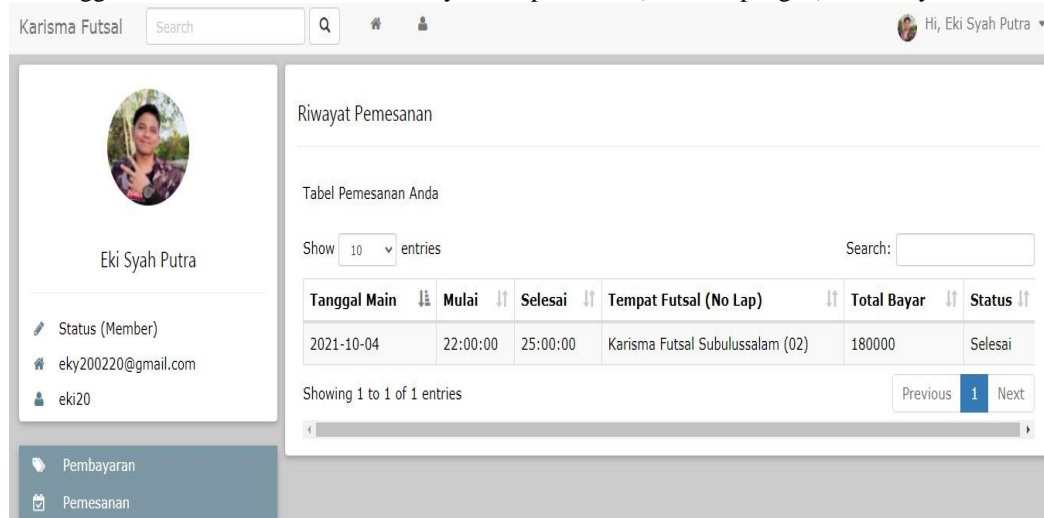
Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED



Gambar 4.12 Halaman Utama Member

9. Halaman Data Riwayat Pemesanan Pada Member

Pada tampilan gambar 4.13 di bawah, halaman data riwayat pemesanan pada member menampilkan data seluruh pemesanan lapangan yang telah dilakukan member. Data yang ditampilkan seperti tanggal main, mulai, selesai, batas bayar, tempat futsal (nomor lapangan), total bayar dan status.



Gambar 4.13 Halaman Data Riwayat Pemesanan Pada Member

10. Halaman Jadwal Pertandingan

Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED



No	Kode Booking	Username	ID	Tanggal Booking	Tanggal Main	Mulai	Selesai	Pembayaran	Total Harga	Status
1	KB00000019	ujang	LP001	2021-11-02 09:01:41	2021-11-03	10:00:00	11:00:00	cod	75000	Lunas
2	KB00000021	eki20	LP001	2021-11-02 09:38:47	2021-11-03	11:00:00	13:00:00	cod	150000	Lunas
3	KB00000022	lase	LP001	2021-11-02 10:01:46	2021-11-03	13:00:00	14:00:00	cod	75000	Lunas

Keterangan Jenis Lapangan

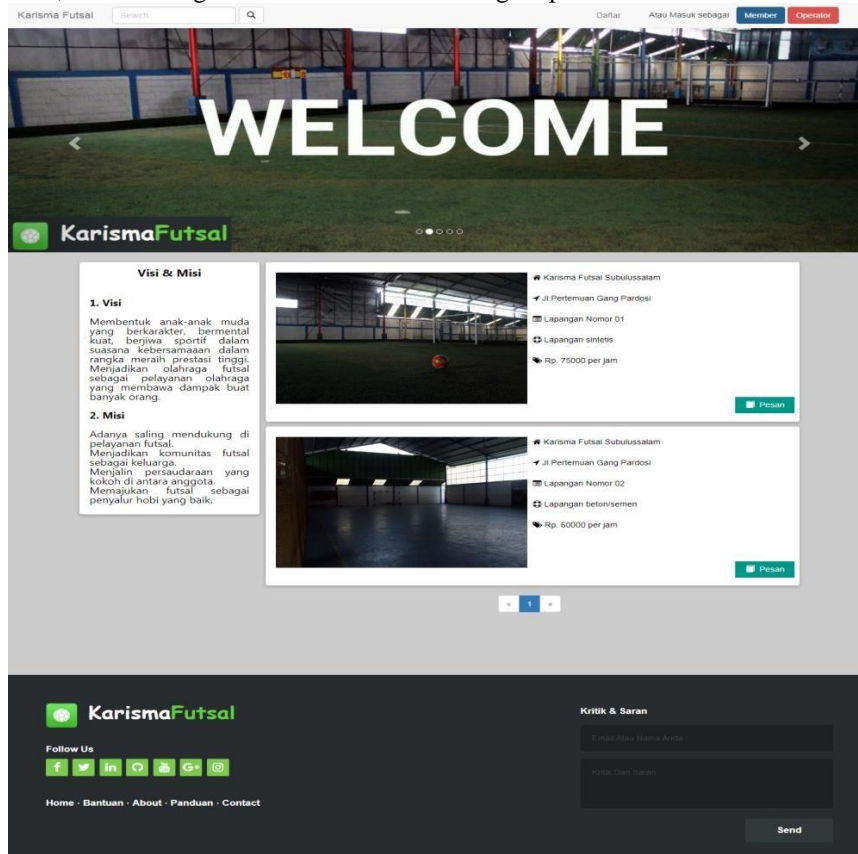
1. LP001 = Sintetis
2. LP002 = Beton/Semen

Gambar 4.14 Halaman Jadwal Pertandingan

Pada gambar 4.14, halaman jadwal pemesanan lapangan menampilkan seluruh data yang sudah melakukan pelunasan pemesanan lapangan sebelum waktu mulai. Data yang ditampilkan seperti kode booking, username, id lapangan, tanggal booking, tanggal main, jam mulai, jam selesai, metode pembayaran, total harga dan status.

11. Halaman Utama Aplikasi

Pada gambar 4.15, halaman utama pada aplikasi terdapat beberapa tampilan seperti tampilan gambar ucapan selamat datang, tampilan visi & misi dan info lapangan. Dan terdapat juga menu pencarian, daftar, masuk sebagai member dan masuk sebagai operator.



Gambar 4.15 Halaman Utama Aplikasi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibangunnya Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal berbasis *web* dengan menggunakan *website* dinamis dan dengan Metode *First Come First Served* pada Karisma Futsal menggunakan *PHP dan MySQL* ini dapat memudahkan pemesanan lapangan tanpa harus melakukan pertemuan langsung ke lokasi lapangan, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, penulisan penjadwalan pada papan tulis, dan lain sebagainya
2. Dengan adanya penerapan Metode *First Come First Served* ini memudahkan *user* dalam proses penjadwalan pemesanan lapangan futsal karena metode tersebut berfungsi untuk mengatasi penjadwalan pemesanan lapangan agar tidak bersamaan dan dapat menghitung nilai rata-rata waktu tunggu pertandingan.
3. Hasil perhitungan dari contoh kasus pemesanan lapangan yang dilakukan 3 member pada aplikasi dapat disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan keseluruhan waktu tunggu adalah 330 menit dan hasil *Average Waiting Time* yang terdapat pada rumus 3.1 adalah 110 menit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing dan Universitas Islam Sumatera Utara serta seluruh pihak yang membantu dalam proses pembuatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. (2016). "Easy & Simple Web Programming". Jakarta: Elexmedia.
- Anhar. (2010). "PHP & Mysql Secara Otodidak". Jakarta: Transmedia..
- Andi, Madcoms. (2014). "Aplikasi Program PHP & Mysql UNtuk Membuat Website Interaktif". Yogyakarta: Andi
- Ariona, R. (2016). "Belajar HTML dan CSS". Bandung: Jasakom
- Dadang Haryanto, Zeni Muhammad Noer. (2015). "Visual Penjadwalan CPU Menggunakan Algoritma Round Robin dan FCFS (First Come First Served)". Tasikmalaya. Prodi Manajemen Informatika.
- Hadi, R., & Nugrahaeni, Y. (2016). "Aplikasi Penjadwalan Terapi Dengan Metode FCFS". *Journal Of Applied Intelligent System*, | Vol. 1 | No. 2 | Halaman 134 – 143
- Haris Abdul. (2016). "Implementasi Agile Model Pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Service". *Jurnal Riset Komputer*, | Vol. 2 | No. 3 | Halaman 7 – 21
- Huda, Miftahul & Bunafir Komputer (2010). "Membuat Aplikasi Database Dengan Java, Mysql dan NetBeant". Jakarta: Elex Media.
- John D, Tenang.(2008). "Mahir Bermain Fusal". Tangerang: Kawan Pustaka
- Jumaidi, Putra. (2010). "Buku Sakti Pemograman". Tangerang: Bentang.
- Kadir, Abdul (2008). "Membuat Aplikasi Web Dengan PHP". Jakarta: Elexmedia.
- Murya, Yosef. (2017). "Script PHP". Bandung: Jasakom.
- Rerung. (2008). "Dasar-Dasar HTML". Jakarta: Gagasa media.
- Rotuahta, R Saragih . (2018). "Pemrograman Dan Bahasa Pemrograman". STMIK-STIE Mikroskil.
- Saputra, A. (2013). "Smarty PHP : OOP Engine for PHP Template". Jakarta: Elex Media Komputindo.

***Judul Artikel : APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KARISMA
FUTSAL DENGAN METODE FIRST COME FIRST SERVED***

- Setiawan, Didik. 2017. “Buku Sakti Pemograman Web”. Yogyakarta: START UP.
- Sidik, B. (2017). “Pemrograman Web dengan PHP7”. Bandung: Informatika Bandung.
- Stair, Reynolds. (2010). “Mengenal Aplikasi Web”. Bandung: Jasakom.
- Putu, Agus, Eka. (2014). “Trend Pemesanan Dalam Berdagang”. Jakarta: Tiga Serangkai.
- Syariful, Nasrullah, and Wahanggara, Viktor. (2017). “Implementasi Metode FCFS (First Come First Served) Pada Aplikasi Pemesanan Makanan Menggunakan QR Code Berbasis Web service”. MIND Journal | Vol. 1 | No. 2 | Halaman 1 – 10
- Yakup. (2014). “Sistem Basis Data”. Jakarta: Graha Ilmu
- Zebua, T., Gulo, N.S., Nasution, D.S., & Ginting, L.G. (2016). “Simulasi Antrian Pelayanan Pembagian Dana Program Simpanan Keluarga Sejahtera Menggunakan Algoritma First Come First Served”. Jurnal Riset Komputer, | Vol. 3 | No. 4 | Halaman 36 – 41