

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Requirements Planning (Mendefinisikan Kebutuhan Pengguna)

Tahap ini melibatkan kegiatan pengumpulan dan analisis kebutuhan sistem secara komprehensif, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan riil pengguna serta merumuskan bagaimana sistem yang dirancang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

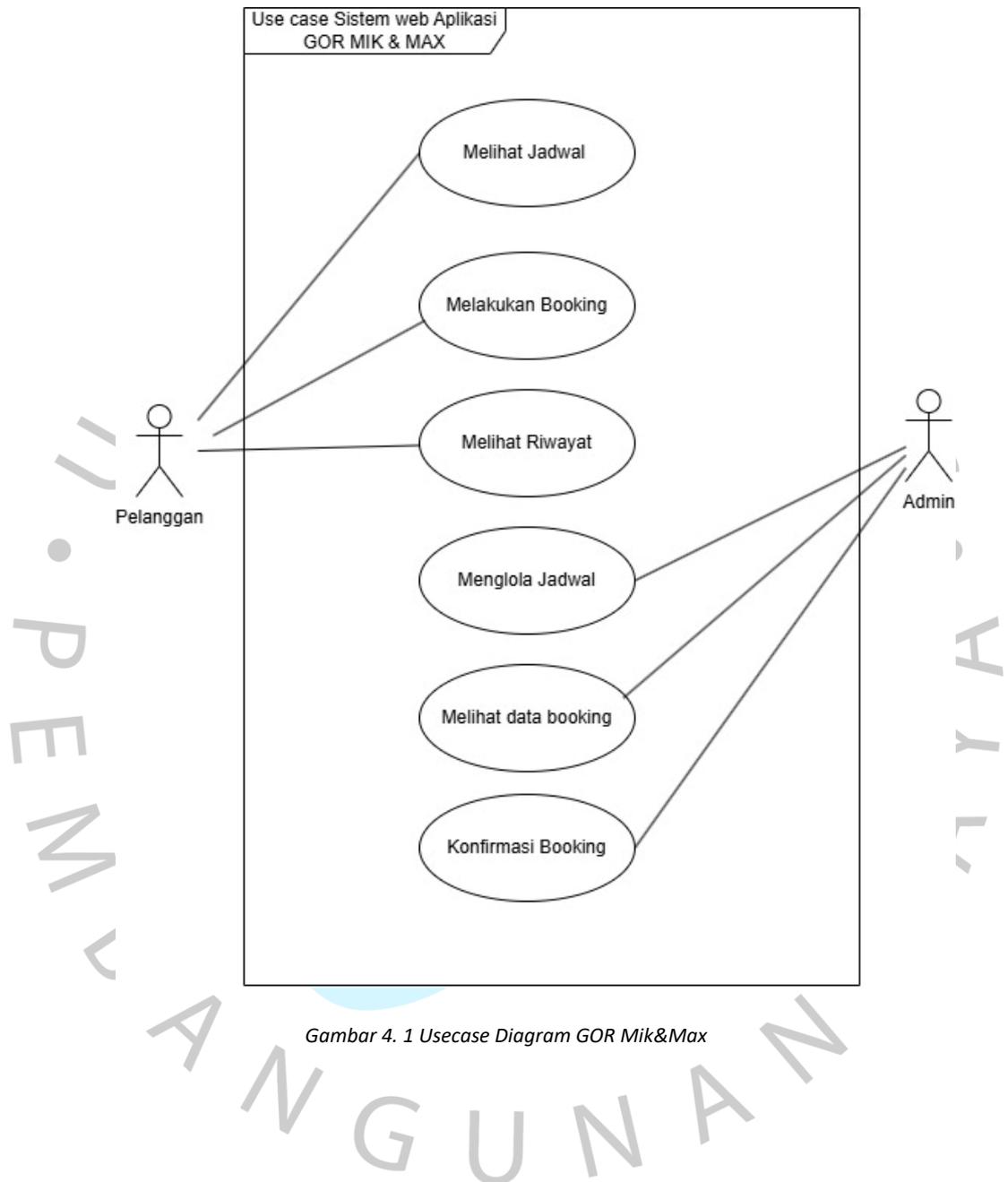
4.2 User Design

Pada tahap ini, penulis dilibatkan secara aktif dalam perancangan sistem, baik dari segi tampilan antarmuka (UI) maupun alur penggunaan sistem (UX). Tujuan utama dari User Design adalah untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Melalui interaksi langsung, diskusi, serta sesi prototyping, pengguna memberikan masukan mengenai fitur yang diinginkan, tata letak halaman, urutan menu, hingga cara interaksi yang paling nyaman menurut mereka. Dengan melibatkan pengguna secara langsung sejak awal, kesalahan dalam perancangan dapat diminimalkan dan hasil akhirnya akan lebih mudah digunakan serta diterima. Dalam konteks booking aplikasi ini, user design mencakup bagaimana pengguna dapat dengan mudah melihat jadwal, melakukan booking lapangan hanya dalam beberapa langkah, serta mendapatkan informasi booking secara cepat.

Tahap penting dalam pengembangan aplikasi di mana rancangan tampilan, interaksi, dan alur penggunaan sistem disusun berdasarkan kebutuhan pengguna. Saat menggunakan pendekatan OOAD (Object-Oriented Analysis and Design) dan didukung dengan UML (Unified Modeling Language), User Design menjadi lebih terstruktur karena setiap elemen dalam sistem dirancang berdasarkan objek yang berinteraksi langsung dengan pengguna.

1. Usecase Diagram

Menentukan yang berinteraksi dengan sistem (aktor), serta tindakan yang mereka lakukan (use case). Aktor: Pelanggan, Admin.



Gambar 4. 1 Usecase Diagram GOR Mik&Max

2. Spesifikasi Usecase

Di tahap ini kita menjelaskan masing-masing case pada use case diatas

Tabel 4. 3 Spesifikasi Usecase Melihat Jadwal

Nama Use Case	Melihat Jadwal
Aktor	Pelanggan
Deskripsi	Pelanggan ingin melihat ketersediaan jadwal lapangan untuk melakukan booking.
Pre-Condition	Pelanggan mengakses halaman jadwal
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka halaman jadwal. 2. Sistem menampilkan tabel jadwal lengkap dengan status ketersediaan.
Trigger	Pelanggan memilih menu "Jadwal Lapangan".
Post-codition	Pelanggan mendapatkan informasi slot kosong untuk booking.

Tabel 4. 4 Spesifikasi Usecase Melakukan Booking

Nama Use Case	Melakukan Booking
Aktor	Pelanggan
Deskripsi	Pelanggan melakukan pemesanan lapangan untuk hari dan jam tertentu.
Pre-Condition	Pelanggan mengakses halaman jadwal
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih tanggal dan waktu booking. 2. Pengguna mengisi form pemesanan (nama, kontak, catatan, dll). 3. Sistem menampilkan halaman konfirmasi booking.
Trigger	Pelanggan menekan tombol "Booking Sekarang".
Post-codition	Data booking tersimpan dan slot jadwal diupdate.

Tabel 4. 5 Spesifikasi Usecase Melihat Riwayat

Nama Use Case	Melihat Riwayat
Aktor	Pelanggan
Deskripsi	Pengguna ingin melihat daftar booking yang pernah dilakukan.
Pre-Condition	Membuka dashboard
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengakses menu "Riwayat Booking". 2. Sistem menampilkan daftar booking pengguna, lengkap dengan status.
Trigger	Pengguna membuka menu "Riwayat".
Post-codition	Riwayat booking tampil di layar.

Tabel 4. 6 Spesifikasi Usecase Kelola Jadwal Lapangan

Nama Use Case	Kelola jadwal lapangan
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin mengelola (tambah/edit/hapus) jadwal lapangan yang tersedia.
Pre-Condition	Admin mengakses sistem
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin membuka menu "Kelola Jadwal". 2. Admin menambah, mengedit, atau menghapus jadwal. 3. Sistem memperbarui tampilan jadwal yang dapat dilihat pengguna.
Trigger	Admin memilih aksi (Tambah/Edit/Hapus).
Post-codition	Jadwal baru tersimpan dan siap ditampilkan ke pelanggan

Tabel 4. 7 Spesifikasi Usecase Melihat data booking

Nama Use Case	Melihat data booking
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin memantau seluruh aktivitas booking yang dilakukan oleh pengguna.
Pre-Condition	Admin mengakses sistem <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin membuka menu "Daftar Booking". 2. Sistem menampilkan seluruh data booking berdasarkan waktu atau status.
Langkah-langkah	
Trigger	Admin klik menu "Data Booking".
Post-codition	Daftar booking ditampilkan ke layar.

Tabel 4. 8 Konfirmasi manual Booking

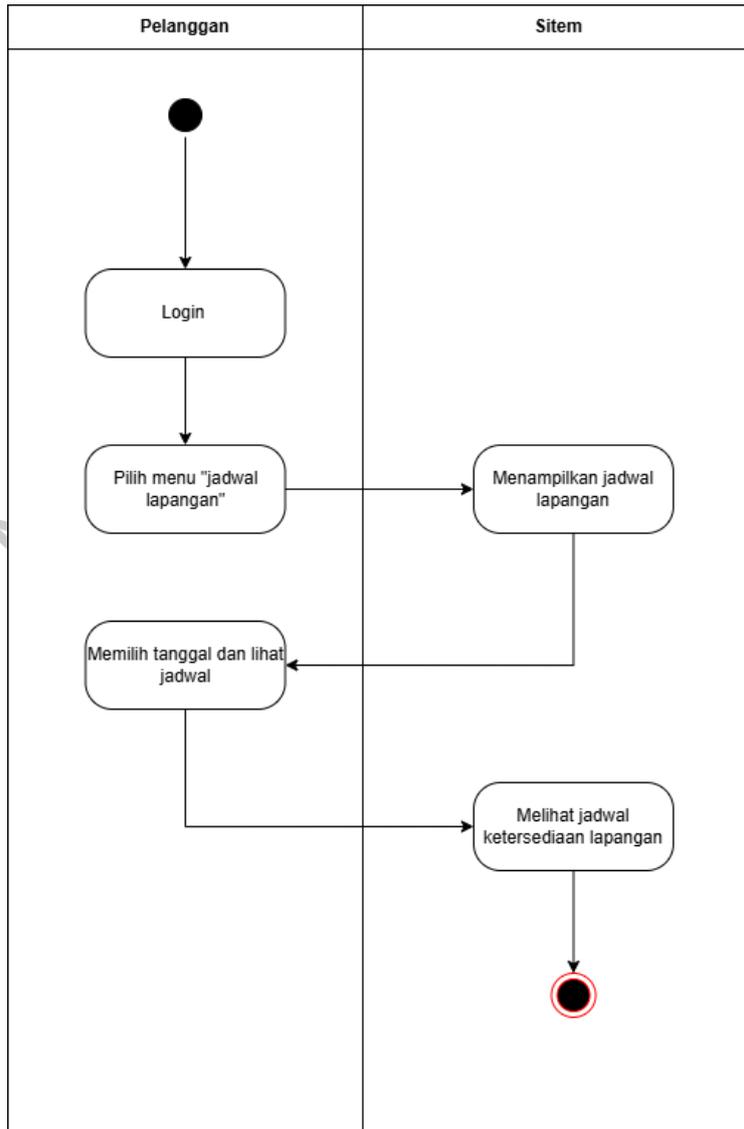
Nama Use Case	Konfirmasi manual booking
Aktor	Admin
Deskripsi	Admin memverifikasi dan mengonfirmasi booking pengguna secara manual (tanpa sistem pembayaran otomatis).
Pre-Condition	Admin mengakses sistem <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin klik tombol "Konfirmasi" 2. Sistem perbarui status menjadi "Terkonfirmasi"
Langkah-langkah	
Trigger	Admin memilih salah satu data booking.
Post-codition	Status booking berubah menjadi "Terkonfirmasi".

3. Activity Diagram

Activity diagram merupakan salah satu jenis diagram dalam UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk merepresentasikan alur aktivitas atau proses bisnis dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan urutan aktivitas dari awal hingga akhir, termasuk titik-titik pengambilan keputusan dan percabangan alur proses yang terjadi selama operasional sistem berlangsung.

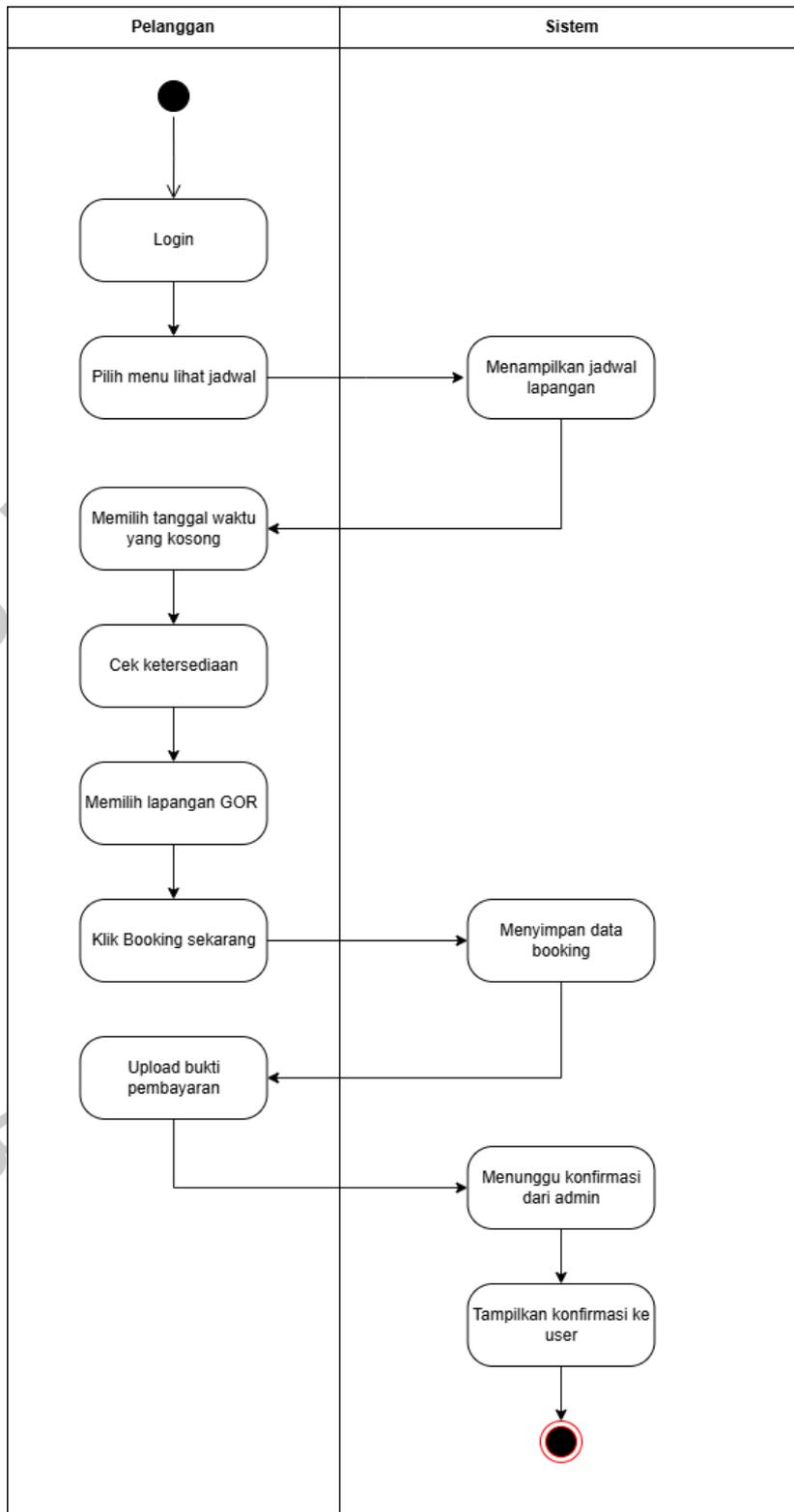


Activity Diagram Melihat Jadwal Booking



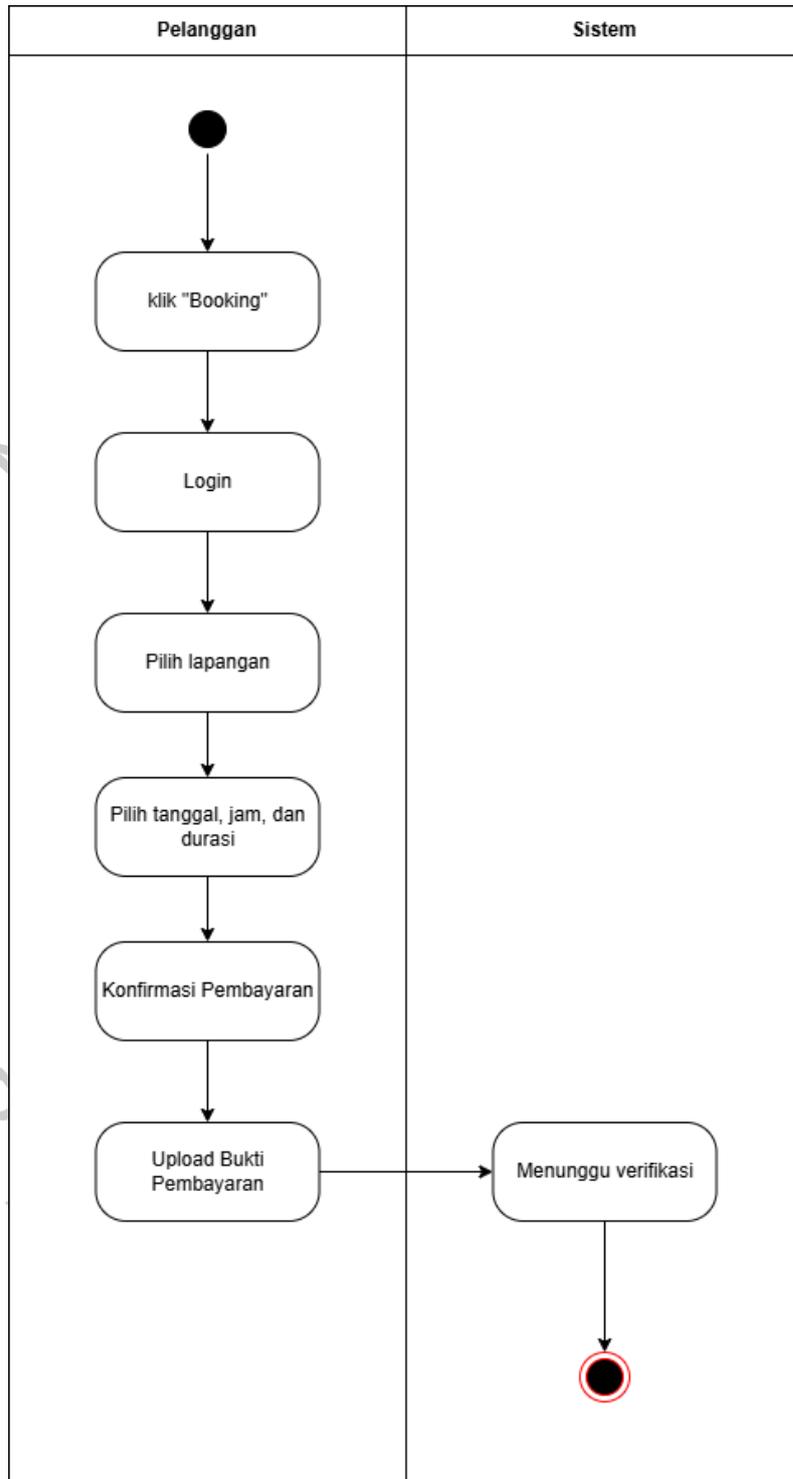
Gambar 4. 2 Activity Diagram Melihat Jadwal Booking

Activity Diagram Proses Booking



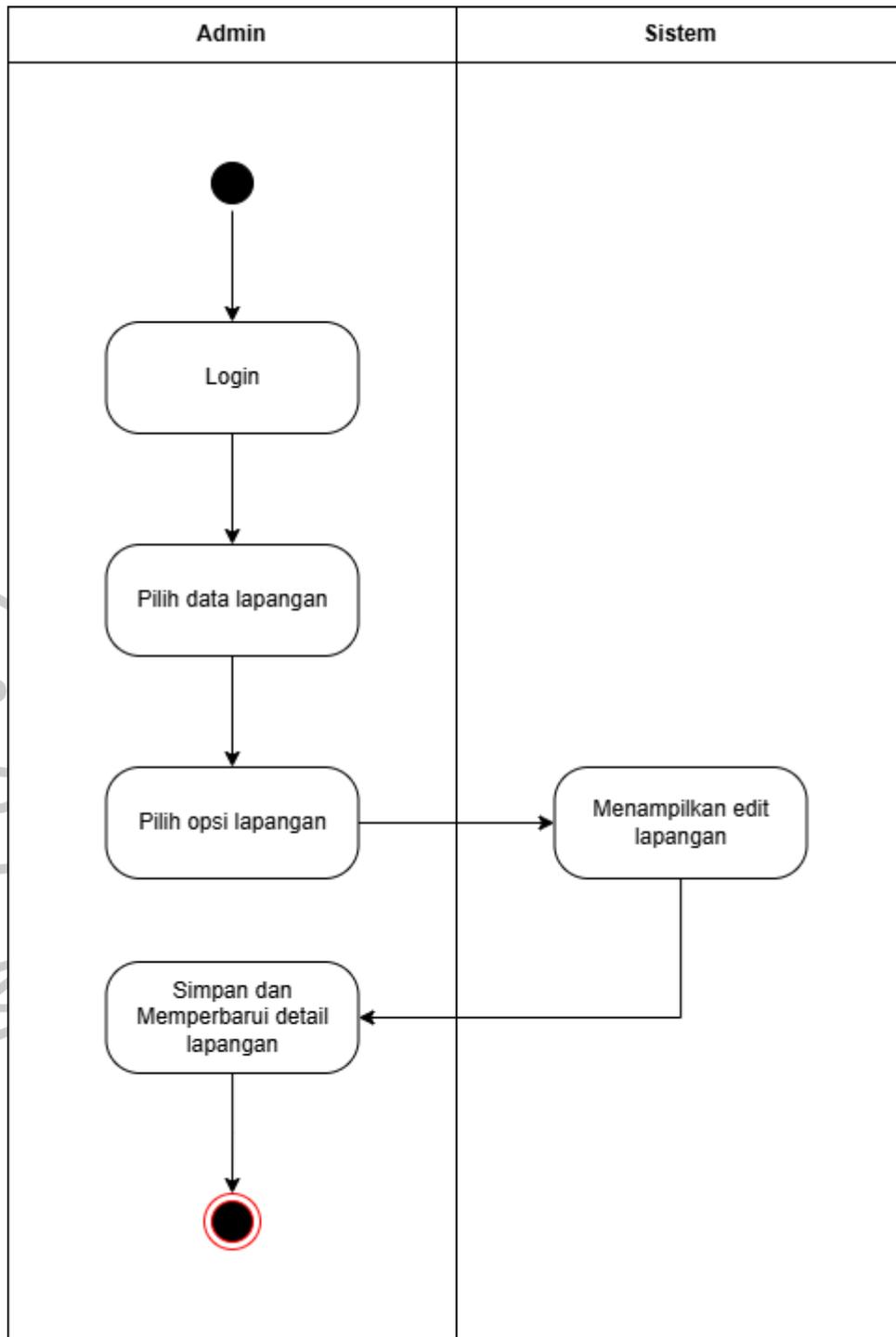
Gambar 4. 3 Activity Diagram Proses Booking

Activity Diagram Proses Upload Bukti Pembayaran



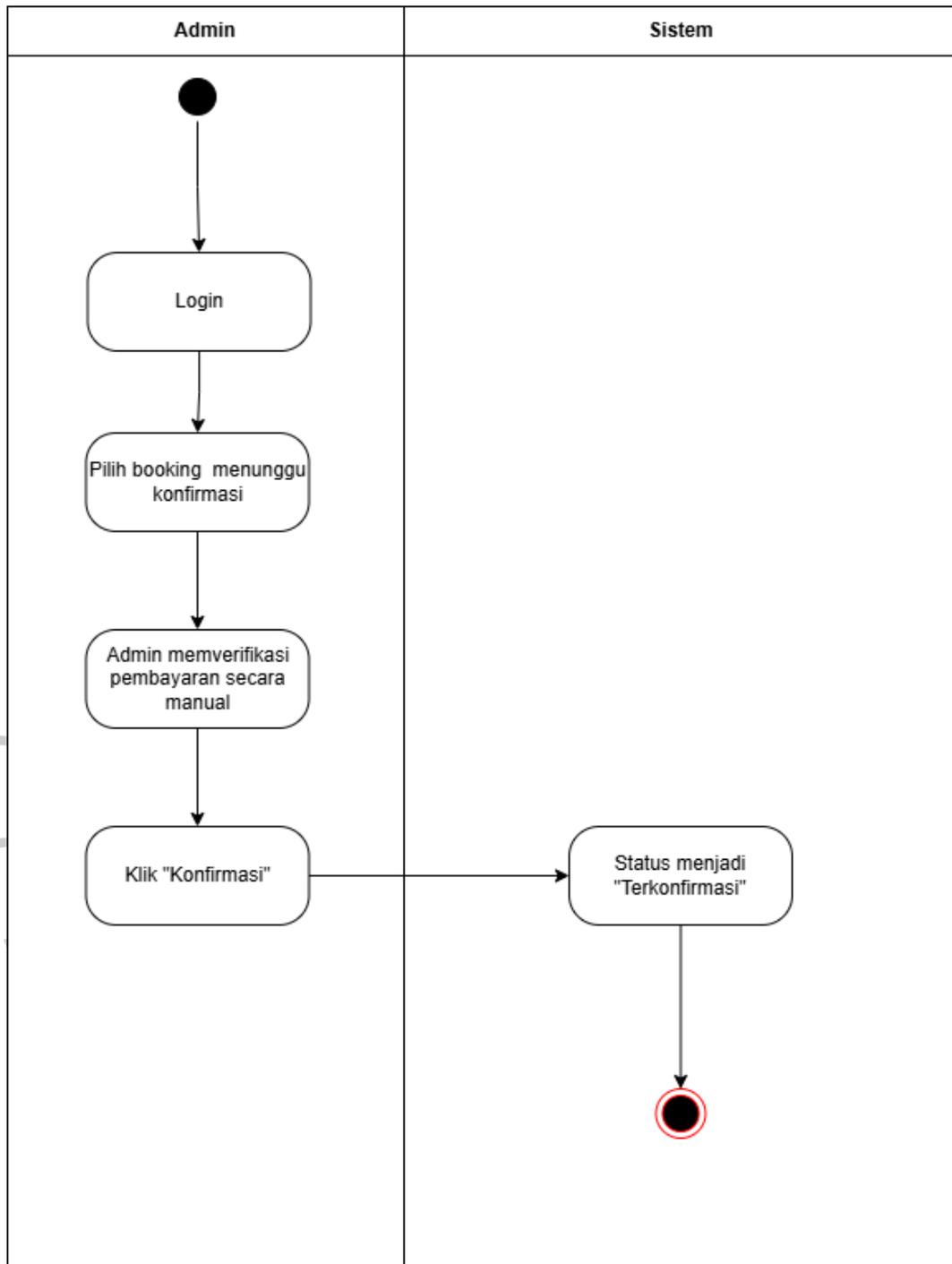
Gambar 4. 4 Activity Diagram Upload Bukti Pembayaran

Activity Diagram Mengelola Lapangan



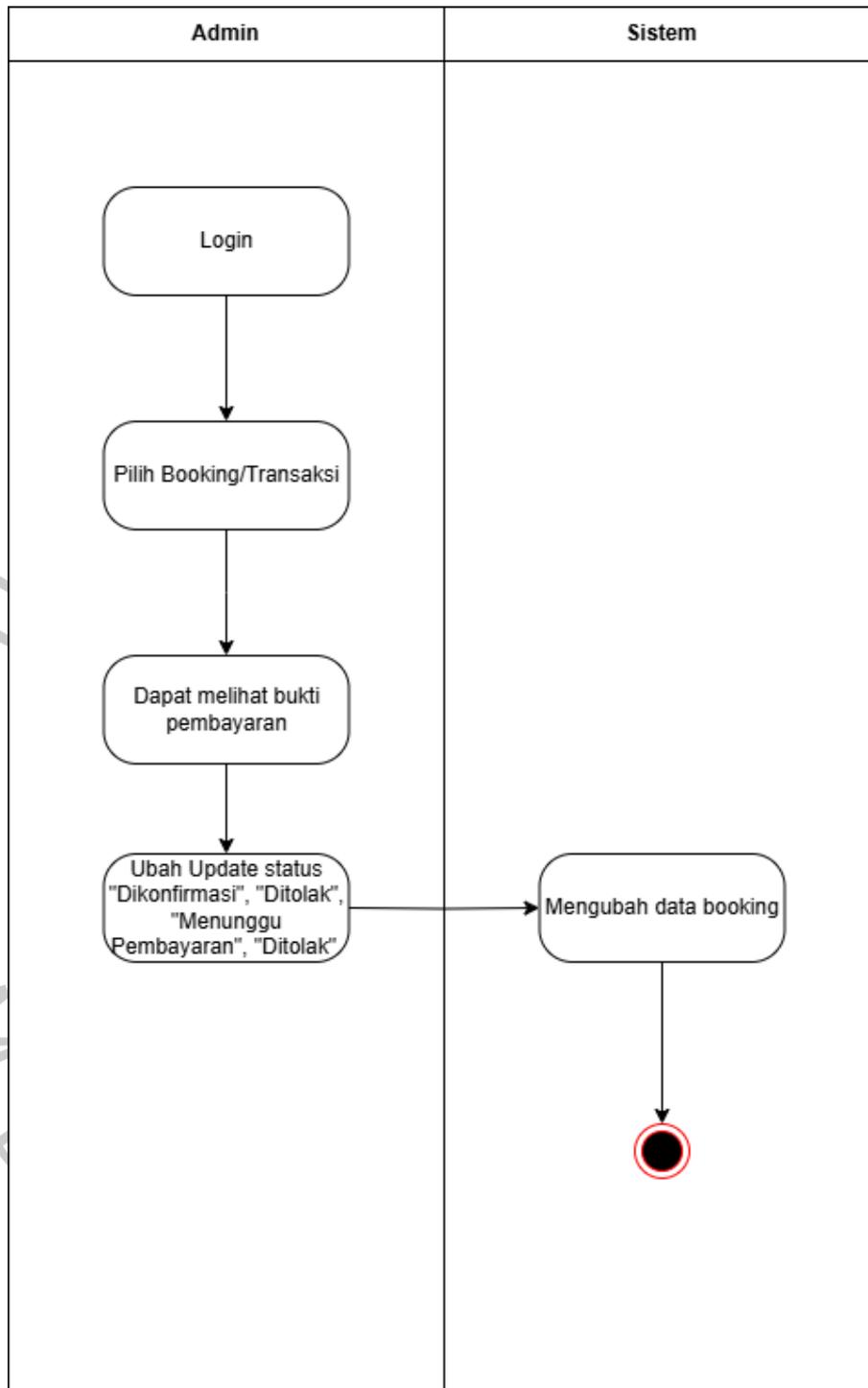
Gambar 4. 5 Activity Diagram Mengelola Lapangan

Activity Diagram Konfirmasi Booking



Gambar 4. 6 Activity Diagram Konfirmasi Booking

Activity Diagram Melihat data booking dan transaksi

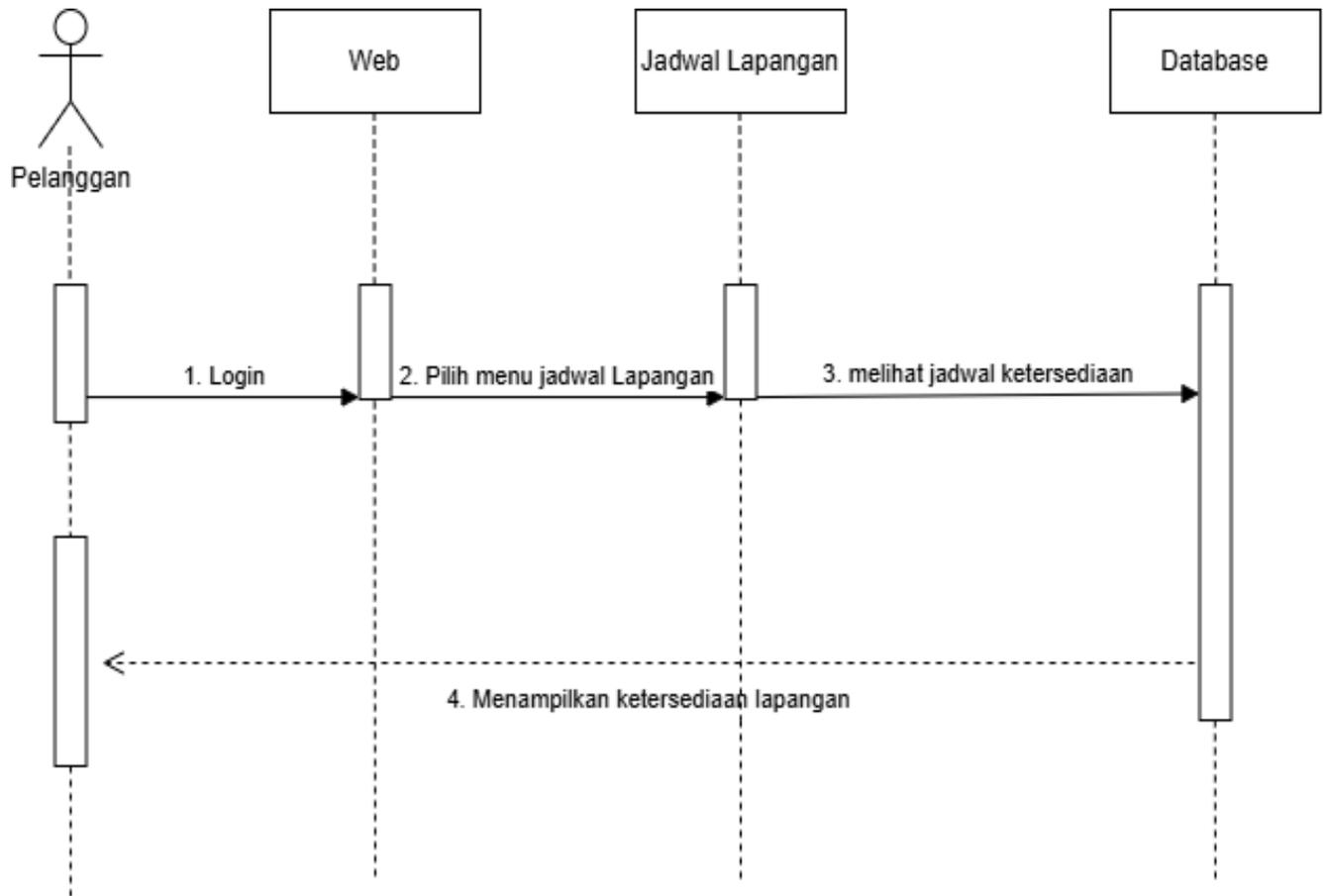


Gambar 4. 7 Activity Diagram Melihat data booking dan transaksi

4. Squence Diagram

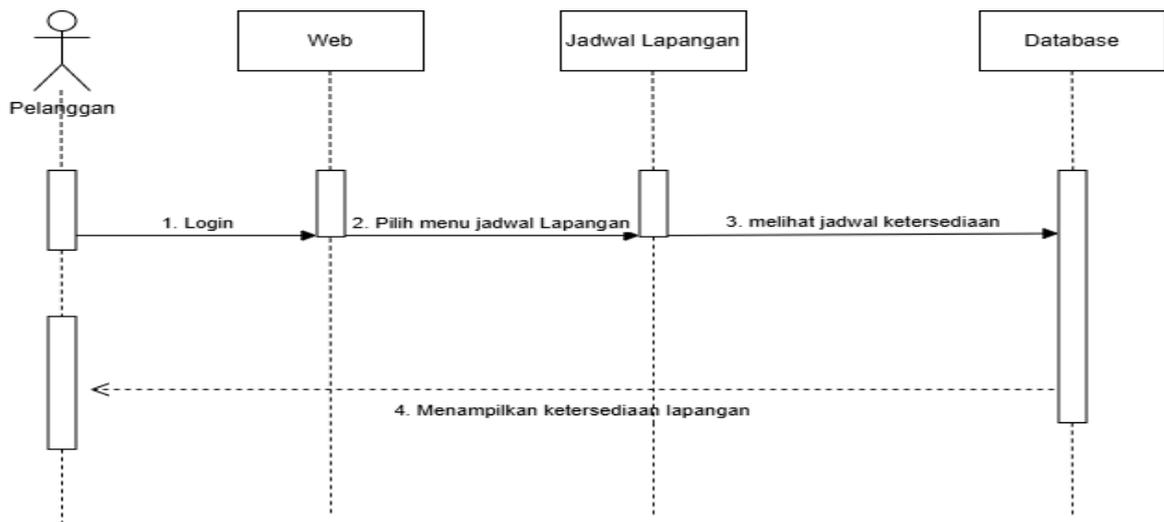
Sequence diagram ini menjelaskan alur proses pengguna dan admin yang saling berkomunikasi dan berkomunikasi.

Sequence diagram melihat jadwal lapangan



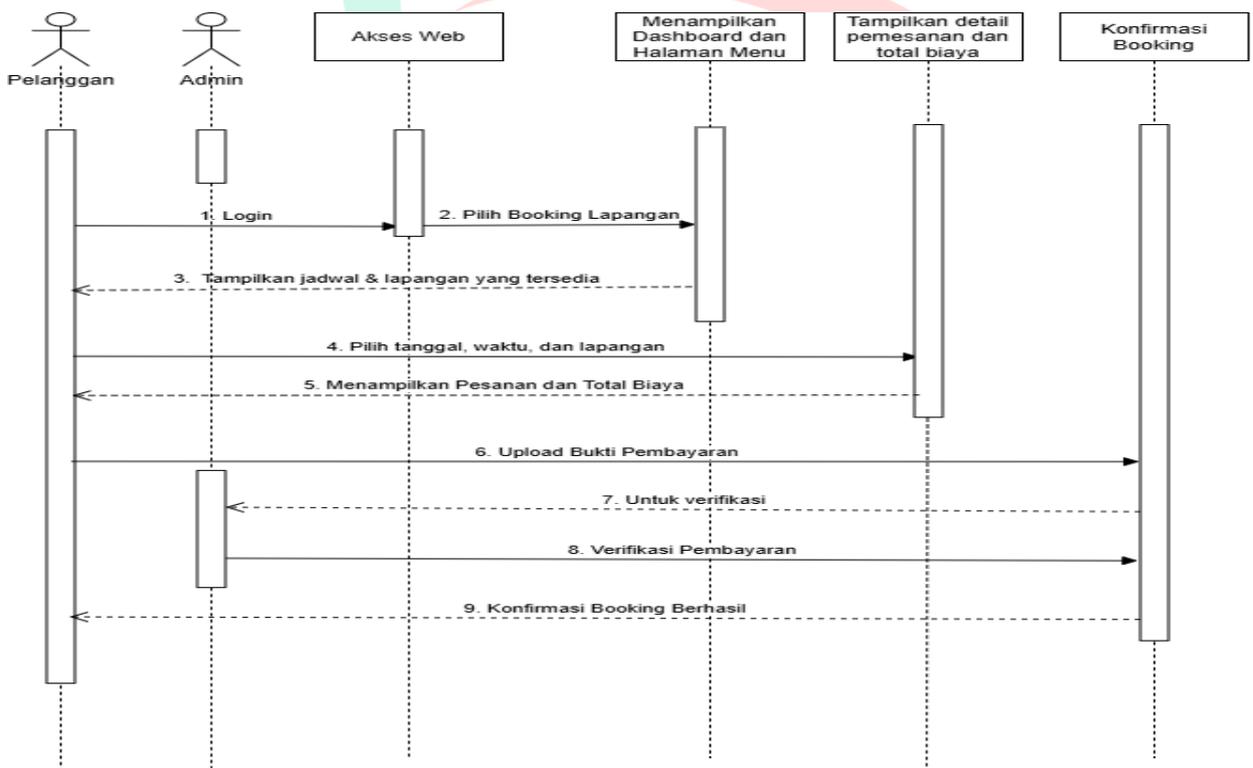
Gambar 4. 8 Squence Diagram Delihat Jadwal Lapangan

Sequence Diagram Konfirmasi Booking



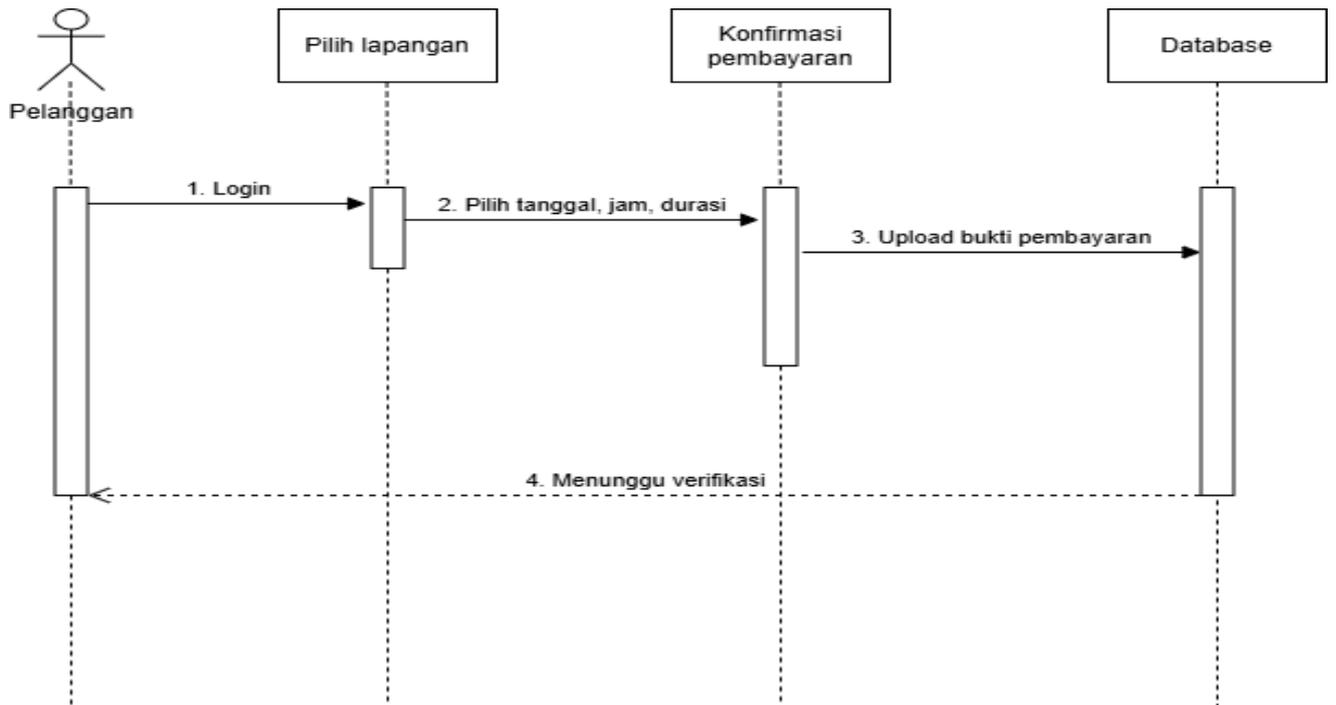
Gambar 4. 9 Squence Diagram Konfirmasi Booking

Squence Diagram Proses booking lapangan



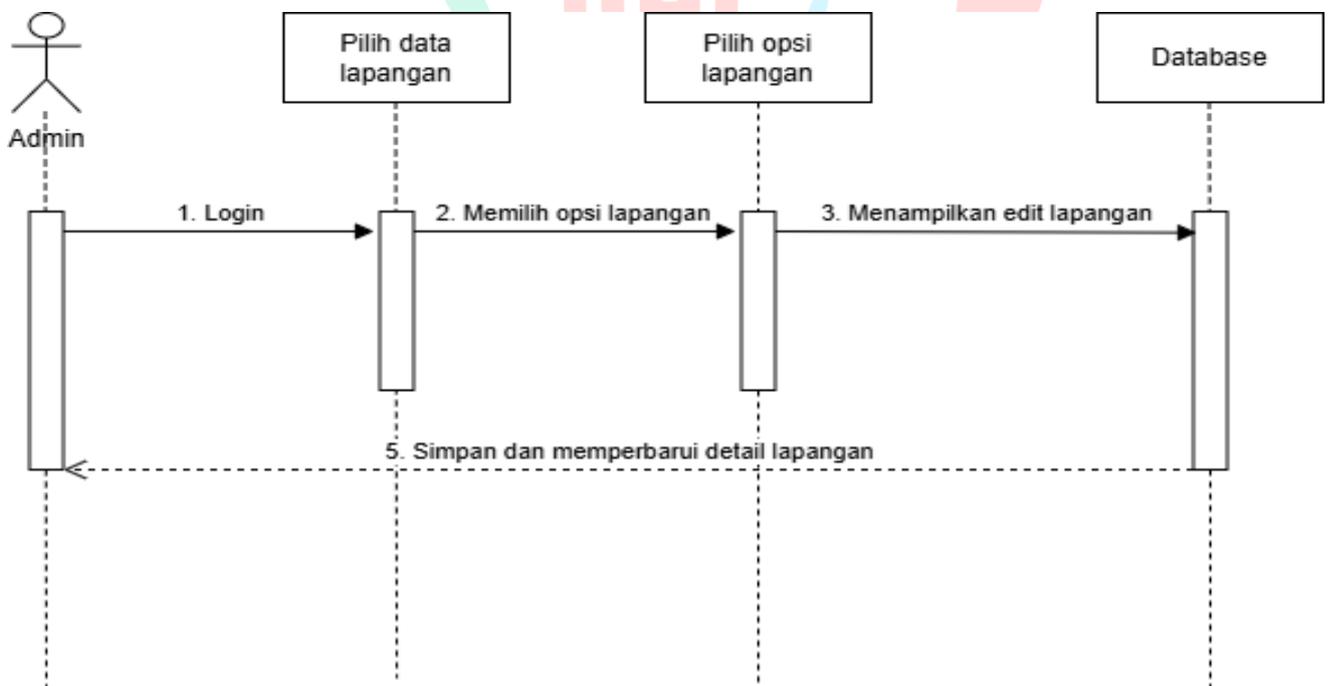
Gambar 4. 10 Squence Diagram Booking Lapangan

Squence Diagram Upload bukti pembayaran

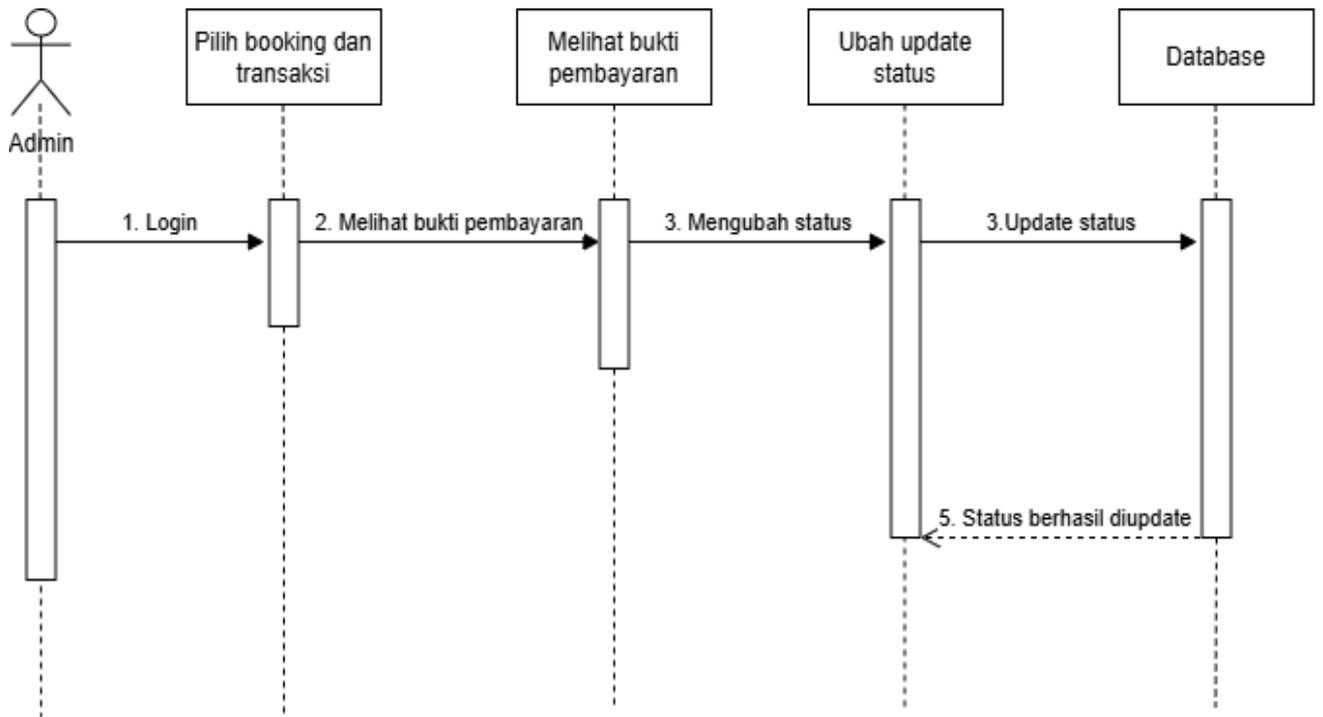


Gambar 4. 11 Squence Diagram Upload bukti pembayaran

Squence Diagram Mengelola lapangan



Gambar 4. 13 Squence Diagram Mengelola Lapangan

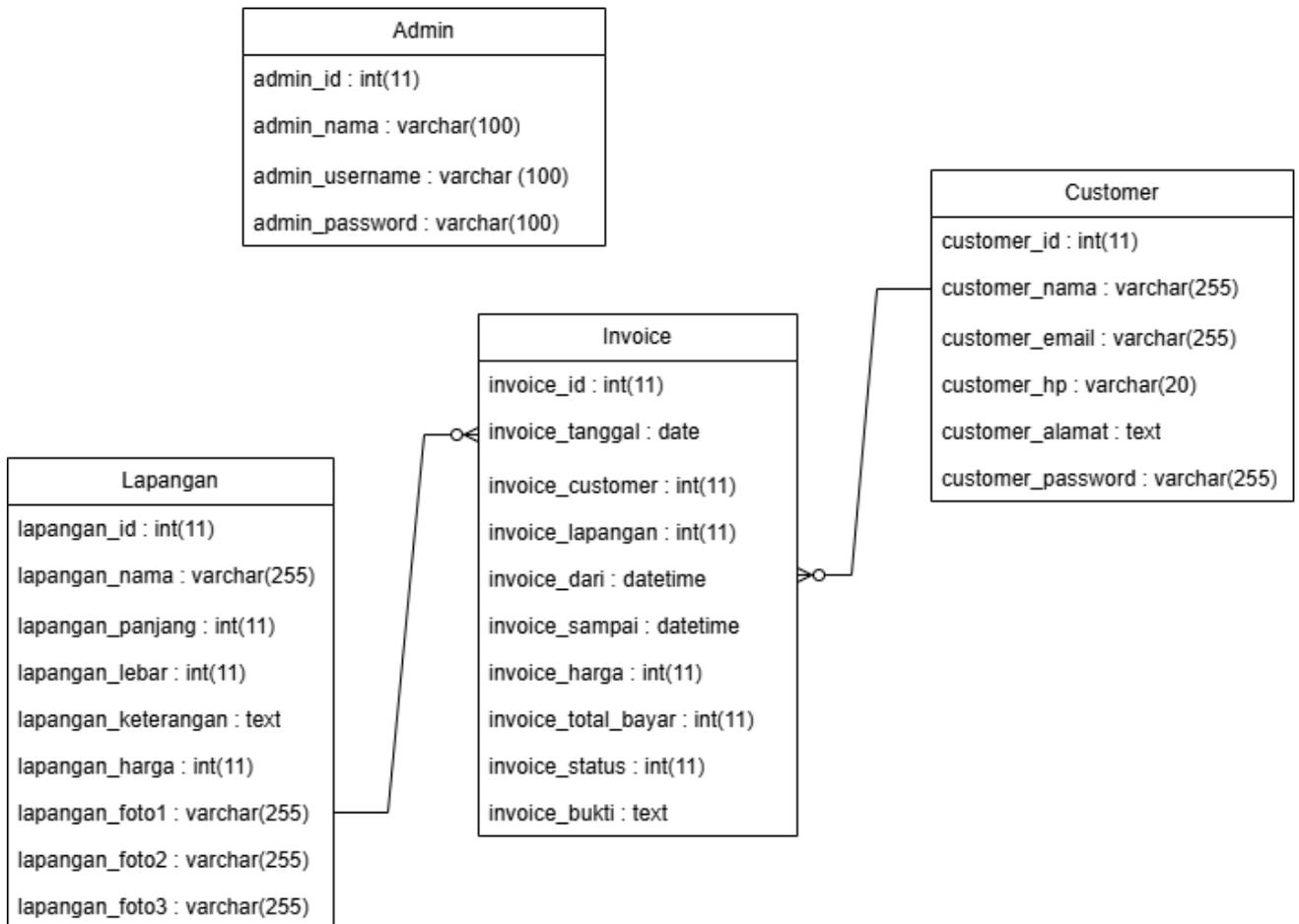


Gambar 4. 14 Squence Diagram Melihat data Booking dan transaksi



5. Class Diagram

Class diagram ini menggambarkan struktur data dalam sistem pemesanan lapangan GOR, yang terdiri dari lima kelas utama: Customer, Lapangan, Invoice, dan Admin.



Gambar 4. 15 Class Diagram

6. Spesifikasi Tabel

Spesifikasi tabel pada sistem ini dirancang untuk menyimpan data secara terstruktur dan mendukung proses operasional aplikasi secara efisien. Setiap tabel memiliki kolom dengan tipe data yang sesuai dengan fungsinya, seperti int untuk data numerik, varchar untuk teks pendek, text untuk deskripsi panjang, serta date dan datetime untuk mencatat waktu secara akurat.

Tabel 4. 9 Spesifikasi Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
admin_id	int	11	Primary Key
admin_nama	varchar	100	Nama Admin
admin_username	varchar	100	Username login
admin_password	Vlvarchar	100	Password Login

Tabel 4. 10 Spesifikasi tabel Customer

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Customer_id	int	11	Primary Key
Customer_nama	Varchar	255	Nama Customer
Customer_email	Varchar	255	Alamat email
Customer_hp	Varchar	20	Nomor handphone
Customer_alamat	Text	-	Alamat lengkap
Customer_	Varchar	255	Password login

Tabel 4. 11 Spesifikasi Tabel Lapangan

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Lapangan_id	Int	11	Primary Key
Lapangan_nama	Varchar	255	Nama lapangan
Lapangan_panjang	Int	11	Panjang lapangan
Lapangan_lebar	Int	11	Lebar lapangan
Lapangan_keterangan	Text	-	Deskripsi lapangan
Lapangan_harga	Int	11	Harga sewa perjam
Lapangan_foto1	Varchar	255	Foto 1 lapangan
Lapangan_foto2	Varchar	255	Foto 2 lapangan
Lapangan_foto3	Varchar	255	Foto 3 lapangan

Tabel 4. 12 Spesifikasi Tabel Invoice

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Invoice_id	Int	11	Primary Key
Invoice_tanggal	Date	-	Tanggal transaksi
Invoice_customer	Int	11	ID customer
Invoice_lapangan	Int	11	ID lapangan
Invoice_dari	Datetime	-	Waktu mulai sewa
Invoice_sampai	Datetime	-	Waktu selesai sewa
Invoice_harga	Int	11	Harga per jam
Invoice_total_bayar	Int	11	Total biaya sewa
Invoice_status	Int	11	Status pembayaran
Invoice_bukti	Text	-	Bukti pembayaran

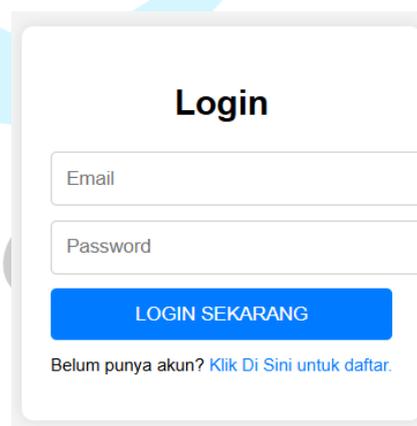
4.3 UX Design

4.3.1 Prototype Iterasi

Pada tahap ini, Proses pengembangan desain yang dilakukan secara bertahap melalui pembuatan dan penyempurnaan versi awal (prototipe) dari sebuah produk, sistem, atau antarmuka. Dalam setiap iterasi, prototipe diuji, dievaluasi, dan diperbaiki berdasarkan masukan pengguna atau hasil pengujian, lalu dibuat versi baru yang lebih baik. Proses ini diulang terus hingga diperoleh desain yang optimal dan sesuai kebutuhan. Tujuan dari prototipe iterasi adalah untuk mengurangi kesalahan desain sejak awal, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memastikan bahwa produk akhir benar-benar efektif dan mudah digunakan.

A. Prototipe Halaman Login

Halaman login ini memiliki desain sederhana dengan dua kolom isian untuk email dan password, Tampilannya bersih dan minimalis, namun dapat ditingkatkan dengan menambahkan jarak antar elemen agar lebih rapi di layar desktop. Ukuran font pada judul bisa sedikit diperbesar agar lebih menonjol, dan tombol login sebaiknya memiliki efek hover untuk memberikan umpan balik visual.

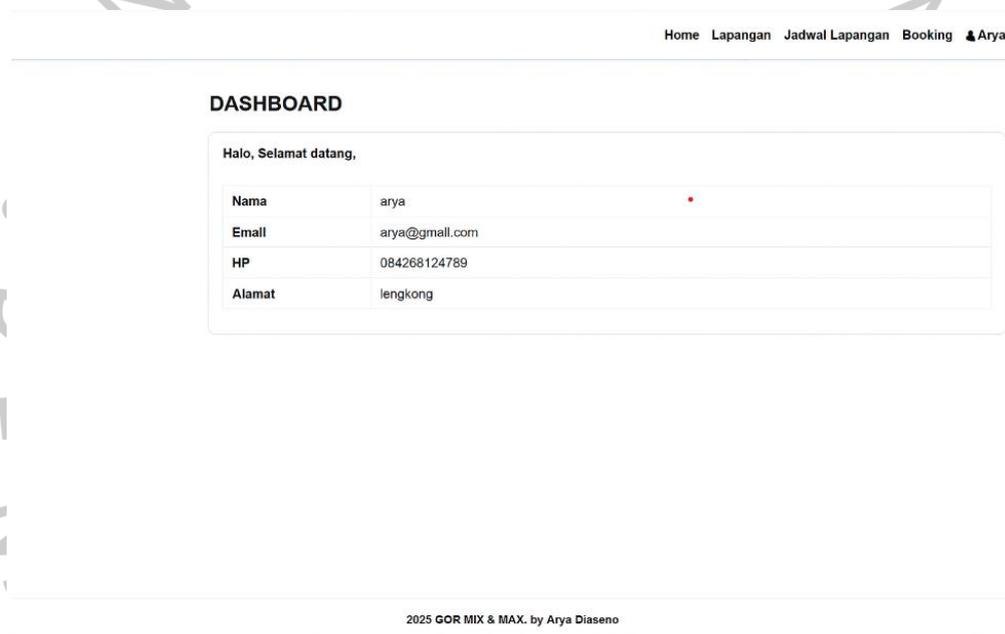


The image shows a login form prototype. It features a white background with a light gray border. At the top center, the word "Login" is written in a bold, black font. Below this, there are two input fields: one for "Email" and one for "Password", both with light gray borders. Underneath the input fields is a prominent blue button with the text "LOGIN SEKARANG" in white, uppercase letters. At the bottom of the form, there is a link that says "Belum punya akun? [Klik Di Sini](#) untuk daftar."

Gambar 4. 16 Prototipe Halaman Login

B. Protipe Halaman Dashboard Pelanggan

Tampilaln dashboard pengguna dengan informasi seperti nama, email, nomor HP, dan alamat. Iterasi yang dapat dilakukan meliputi menghapus tanda titik merah yang tidak memiliki fungsi jelas, dan mempercantik tampilan dengan menambahkan ikon atau desain visual agar tidak terlalu polos. Navigasi di bagian atas bisa diperjelas dengan spasi atau pemisah antarmenu, serta menyempurnakan sapaan agar terasa lebih personal, misalnya menyebut nama pengguna langsung: “Halo, Arya!” untuk meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 4. 17 Prototipe Halaman Dashboard Pelanggan

C. Prototipe Halaman Transaksi/Booking Admin

Pada halaman transaksi/booking terdapat duplikasi kolom "STATUS" yang perlu disatukan atau diperjelas fungsinya.

Transaksi / Booking

NO	NO.	CUSTOMER	STATUS	STATUS	UPDATE STATUS
1	04-07-2025	arya	Dikonfirmasi		Dikonfirmasi ▾
2	12-06-2025	arya	Ditolak	Ditolak	Ditolak ▾
3	07-06-2025	arya	Dikonfirmasi	DEkonfrni	Selesai ▾
4	24-05-2025	arya	Selesai	Selesai	Selesai ▾
5	5-05-2025	arya	Selesai	Selesai	Selesai ▾
8	18-05-2025	Seno	Selesai	Selesai	Selesai ▾

Gambar 4. 18 Prototipe Halaman Transaksi/Booking

4.3.2 Tahap Iterasi Test

Tahap iterasi test adalah proses pengujian berulang terhadap prototipe untuk mengevaluasi fungsionalitas, tampilan, dan pengalaman pengguna. Setiap hasil uji digunakan untuk memperbaiki desain, lalu diuji kembali.

Tujuannya menemukan dan memperbaiki kesalahan secara bertahap hingga sistem siap digunakan secara optimal

Tabel 4. 13 Tahap Iterasi Test

No	Aspek Evaluasi	Sebelum diperbaiki	Setelah Diperbaiki
1	Tampilan Kurang Rapi	Tampilan terlalu sederhana	Tampilan menjadi lebih jelas dan efisien
2	Duplikasi kolom	Kolom "STATUS" muncul dua kali tanpa kejelasan fungsi berbeda.	Kolom status dibenahi agar tidak duplikat dan fungsi dropdown lebih terlihat fungsional.
3	Informasi Kurang Jelas	Tidak ada pemisahan visual antar baris atau penanda status yang membedakan secara warna.	Tabel lebih ringkas dan cepat dipahami pengguna.

4.3.3 Tahap Iterasi Refine

Pada tahap iterasi refine proses penyempurnaan desain atau sistem berdasarkan hasil evaluasi dari tahap uji coba sebelumnya. Pada tahap ini, fokus utama adalah memperbaiki detail-detail kecil seperti konsistensi tampilan, perbaikan tata letak, perbaikan bahasa/penulisan (seperti typo), penyusunan ulang elemen, serta peningkatan kenyamanan pengguna (user experience). Refine dilakukan setelah kesalahan besar telah ditemukan dan diperbaiki, sehingga tahap ini bertujuan menghaluskan dan menyempurnakan

produk agar lebih siap digunakan secara nyata dan memberikan kesan profesional serta mudah dipahami oleh pengguna.

1. Halaman Login Pengguna

Klik Di Sini untuk daftar.'" data-bbox="163 226 930 520"/>

+62 856-9797-4318

Jl. Lengkong Wetan, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan

Home Lapangan Jadwal Lapangan Booking Login Admin LOGIN DAFTAR

Login

Email*

arya@gmail.com

Password*

...

LOGIN SEKARANG

Belum punya akun? [Klik Di Sini](#) untuk daftar.

Gambar 4. 19 Tampilan Login Pengguna

2. Halaman *dashboard* pengguna

+62 856-9797-4318 | Jl. Lengkong Wetan, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan

Home Lapangan Jadwal Lapangan Booking Arya

DASHBOARD

Halo, Selamat datang,

Nama	arya
Email	arya@gmail.com
HP	084289124789
Alamat	lengkong

- Dashboard
- Pesanan Saya
- Ganti Password
- Keluar

2025 GOR MIX & MAX by Arya Diaseno

Gambar 4. 20 Dashboard Pengguna

3. Mengecek jadwal lapangan

+62 856-9797-4318 | Jl. Lengkong Wetan, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan

Home Lapangan Jadwal Lapangan Booking Arya

Jadwal

Tanggal: 08-06-2025

LIHAT JADWAL

	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	00:00	01:00
Lapangan GOR 3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Lapangan GOR 2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Lapangan GOR 4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Lapangan GOR 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Gambar 4. 21 Mengecek Jadwal Lapangan

4. Mengecek ketersediaan lapangan

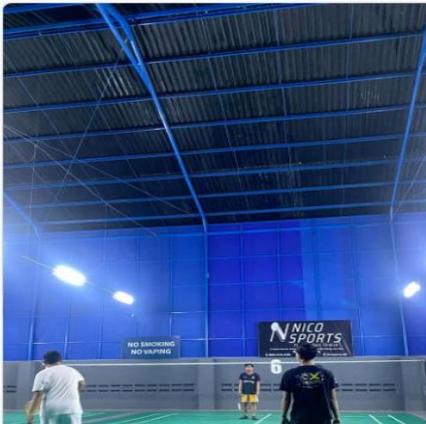
Booking

Tanggal

Jam

Durasi

CEK KETERSEDIAAN LAPANGAN



Lapangan GOR 1

Tersedia pada jadwal ini

Rp.90,000,- / Jam

[Booking](#)

Gambar 4. 22 Mengecek Ketersediaan Lapangan

5. Tampilan pesanan customer

+62 856-9797-4318Jl. Lengkong Wetan, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan

Home Lapangan Jadwal Lapangan Booking Arya



Hy, arya

- Dashboard
- Pesanan Saya
- Ganti Password
- Keluar

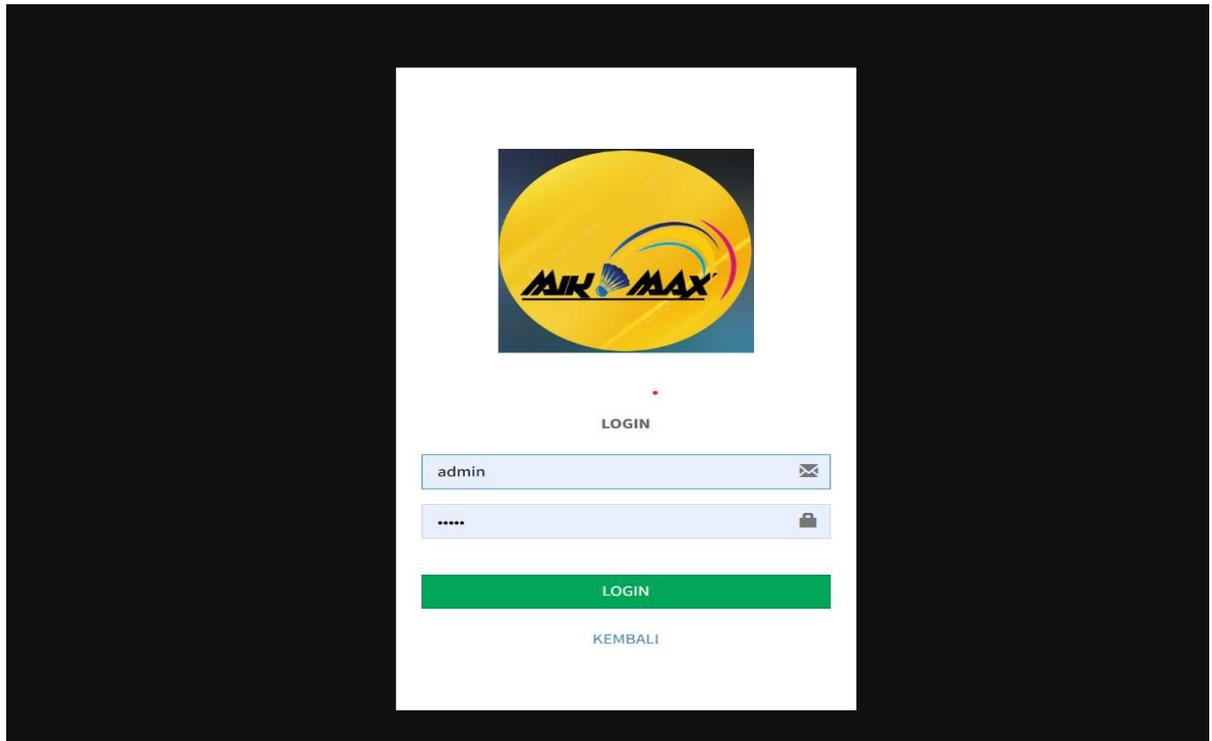
PESANAN SAYA

Semua data lapangan yang anda booking / Invoice.

NO	No.Invoice	Keterangan	Status	OPSI
1	07/06/2025 INVOICE-0017 Rp. 90,000 ,-	Lapangan GOR 1 Dari : 16-06-2025 07:00 Sampai : 16-06-2025 08:00	Dikonfirmasi	Invoice
2	03/06/2025 INVOICE-0016 Rp. 90,000 ,-	Lapangan GOR 1 Dari : 18-06-2025 07:00 Sampai : 18-06-2025 08:00	Selesai	Beri Rating & Review Invoice
3	24/05/2025 INVOICE-0015 Rp. 180,000 ,-	Lapangan GOR 2 Dari : 25-05-2025 09:00 Sampai : 25-05-2025 11:00	Selesai	Beri Rating & Review Invoice
4	18/05/2025 INVOICE-0014 Rp. 100,000 ,-	Lapangan GOR 1 Dari : 18-05-2025 08:00 Sampai : 18-05-2025 09:00	Selesai	Beri Rating & Review Invoice
5	18/05/2025 INVOICE-0013 Rp. 100,000 ,-	Lapangan GOR 1 Dari : 19-05-2025 10:00 Sampai : 19-05-2025 11:00	Selesai	Beri Rating & Review Invoice

Gambar 4. 23 Tampilan Pesanan Customer

6. Tampilan Login Admin



Gambar 4. 24 Tampilan Login Admin

7. Tampilan Dashboard Admin

Detail Login	
Nama	Arya Diaseno
Username	admin
Level Hak Akses	ADMIN_LOGIN

Gambar 4. 25 Tampilan Dashboard Admin

8. Tampilan Data Lapangan

Home > Lapangan

Data Lapangan + Tambah Lapangan Baru

Search:

NO	NAMA LAPANGAN	PANJANG	LEBAR	HARGA PER JAM	FOTO	OPSI
1	Lapangan GOR 3	13 m	6 m	Rp. 90,000,-		
2	Lapangan GOR 2	13 m	6 m	Rp. 90,000,-		
3	Lapangan GOR 4	13 m	6 m	Rp. 90,000,-		
4	Lapangan GOR 1	13 m	6 m	Rp. 90,000,-		

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

Gambar 4. 26 Tampilan Data Lapangan

9. Tampilan data transaksi/booking

Home > Dashboard

Transaksi / Booking Search:

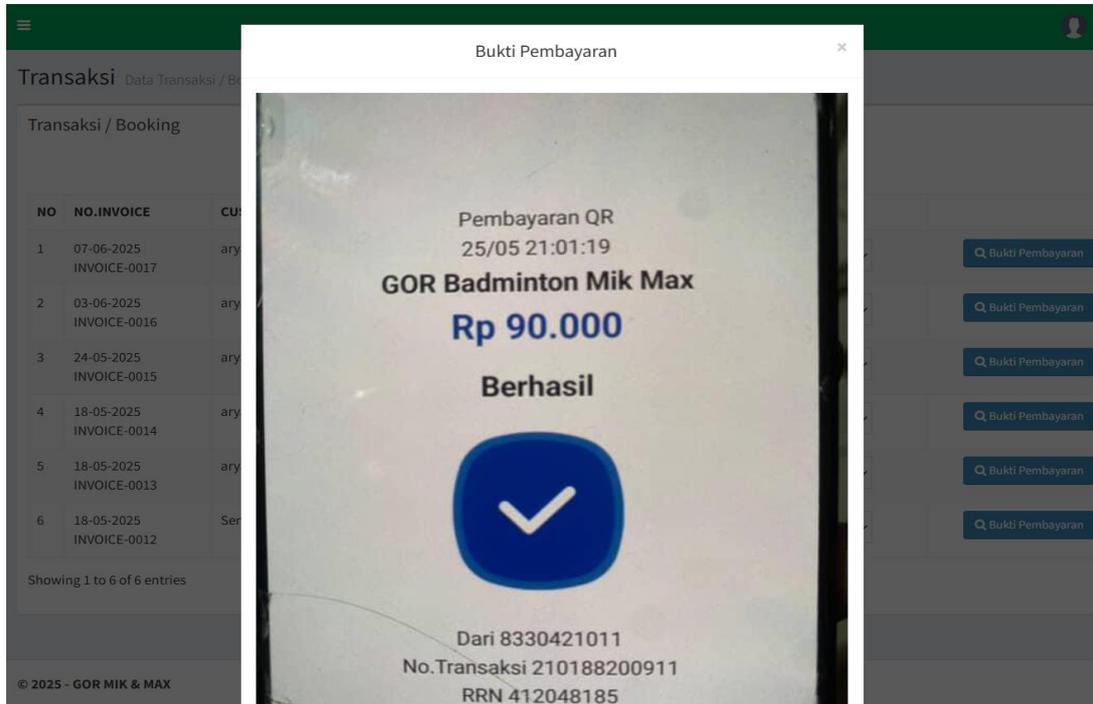
NO	NO.INVOICE	CUSTOMER	TOTAL BAYAR	STATUS	UPDATE STATUS	OPSI
1	07-06-2025 INVOICE-0017	arya	Rp. 90,000,-	Dikonfirmasi	Dikonfirmasi	
2	03-06-2025 INVOICE-0016	arya	Rp. 90,000,-	Selesai	Selesai	
3	24-05-2025 INVOICE-0015	arya	Rp. 180,000,-	Selesai	Selesai	
4	18-05-2025 INVOICE-0014	arya	Rp. 100,000,-	Selesai	Selesai	
5	18-05-2025 INVOICE-0013	arya	Rp. 100,000,-	Selesai	Selesai	
6	18-05-2025 INVOICE-0012	Seno	Rp. 200,000,-	Selesai	Selesai	

Showing 1 to 6 of 6 entries Previous 1 Next

© 2025 - GOR MIK & MAX Website Booking GOR MIK & MAX

Gambar 4. 27 Tampilan Data Transaksi Booking

10. Tampilan bukti pembayaran



Gambar 4. 28 Tampilan Bukti Pembayaran

4.4 Testing Sistem Aplikasi

Tahap ini merupakan bagian krusial dalam proses pengembangan perangkat lunak, yang bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan yang direncanakan, bebas dari kesalahan (bug), dan layak untuk digunakan oleh pengguna akhir.

Tabel Testing aplikasi pada pengguna

Tabel 4. 14 Testing Aplikasi Pengguna

No	Fitur/Modul	Skenario Uji	Input	Output yang diharapkan	Output yang diperoleh	Status
1	Beranda	Verifikasi bahwa	Klik tautan "Beranda"	Halaman beranda	Terbuka	Valid

		halaman beranda dapat diakses		terbuka dengan benar		
2	Form Login	Verifikasi login dengan kredensial yang valid	Username dan password valid	Pengguna berhasil masuk ke dashboard	Berhasil	Valid
3	Form Login	Verifikasi login dengan kredensial yang tidak valid	User name dan password salah	Pesan error "Login gagal" muncul	Login gagal	Valid
4	Buat akun baru	Verifikasi pembuatan akun baru dengan data valid	Isi formulir pendaftaran	Akun berhasil dibuat dan pesan konfirmasi	Akun berhasil dibuat	Valid
5	Dashboard	Pada dashboard ini bisa melihat data dan pesanan yang sudah di booking	Klik "dashboard"	Memasuki laman dashboard	Berhasil memasuki laman dashboard	Valid
6	Pesanan saya	Untuk melihat data lapangan yang sudah di booking	Klik "pesanan saya"	Bisa melihat data lapangan	Berhasil	Valid
7	Keluar/logout akun	Logout akun	Klik "keluar"	Berhasil logout	Berhasil keluar	Valid

8	Booking	Untuk melakukan booking lapangan	Klik “booking”	Bisa cek ketersediaan lapangan	Muncul laman ketersediaan lapangan	Valid
9	Cek ketersediaan lapangan	Agar bisa tau lapangan yang tersedia dan bisa di booking	Pilih tanggal, jam, dan durasi	Bisa menampilkan lapangan yang tersedia	Bisa muncul lapangan yang tersedia	Valid
10	Jadwal lapangan	Pada laman ini bisa melihat jadwal lapangan	Klik “jadwal lapangan”	Bisa mengetahui jadwal lapangan pada GOR	Muncul jadwal lapangan	Valid
11	Konfirmasi pembayaran	Pada laman ini kita harus mengupload bukti pembayaran	Klik konfirmasi pembayaran	Berhasil upload bukti pembayaran	Berhasil mengupload bukti pembayaran	Valid

Tabel Testing aplikasi pada admin

Tabel 4. 15 Testing aplikasi Admin

No	Fitur/Model	Skenario Uji	Input	Output yang diharapkan	Output yang diperoleh	Status
1	Form Login	Login dengan kredensial valid	Username dan password valid	Admin berhasil masuk	Berhasil memasuki dashboard admin	Valid
2	Data lapangan	Bisa mengubah/edit data lapangan	Klik “data lapangan”	Admin dapat mengedit dan mengubah	Berhasil mengubah dan edit	Valid

				data disetiap masing” lapangan		
3	Transaksi dan Booking	Dapat melihat dan mengubah disetiap transaksi nya	Klik “transaksi booking”	Admin dapat mengecek dan mengedit disetiap transaksi	Berhasil mengubah data” transaksi	Valid
4	Update status	Pada bagian ini admin dapat mengubah status pesanan customer bisa ditolak dan dikonfirmasi	Pilih update status	Dapat mengubah pesanan status	Berhasil dirubah	Valid
5	Bukti Pembayaran	Dapat melihat bukti pembayaran agak nanti status pesanan nya bisa di konfirmasi	Pilih bukti pembayaran	Dapat menampilkan gambar bukti telah melakukan pembayaran	Berhasil menampilkan gambar	Valid
6	Logout	Keluar dari laman admin	Klik “logout”	Logout	Berhasil logout	Valid