

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan analisis dan pengujian aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis *Website*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis *website* ini akan memudahkan pengusaha bisnis lapangan futsal yang ada di Kota Kupang dalam menjalankan usahanya.
2. Dengan adanya aplikasi ini pelanggan dapat mengetahui informasi seputar lapangan-lapangan yang ada di Kota Kupang serta jadwal lapangan yang sudah tersedia.
3. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *top up* yang nantinya akan digunakan dalam proses pembayaran transaksi pemesanan sehingga proses transaksi pemesanan dan pembayaran jadi lebih mudah.

6.2 Saran

Oleh karena keterbatasan kemampuan dan waktu dalam pembangunan aplikasi ini maka setelah melewati tahap pengujian atau *testing* maka dapat disarankan beberapa hal berikut ini:

1. Fungsi penjadwalan yang dapat disediakan operator hanya untuk 1 hari saja sehingga nantinya dapat dikembangkan menjadi beberapa hari.

2. Pengembangan penelitian ini sebaiknya dirancang berbasis *android*, mengingat saat ini penggunaan *andriod* telah merambat keseluruh lapisan masyarakat dalam melakukan aktifitas sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Feni dan Saputra, Agus. 2012. *Membangun Sistem Aplikasi E-commerce dan SMS*. Penerbit Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Ginting, Elizaandayni. 2013. *Aplikasi Penjualan Berbasis WEB (E-commerce) Menggunaka Joomla Pada Mutiara Fashion*. Universitas Widyatama: Bandung
- Halim, Selamat. 2013. *Minat Siswa SMA Dr, Soetomo Surabaya Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal*. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.
- Humairah dan Bekti. 2015. *Mahir Membuat Website Dengan Adobe Dreamwaver Cs6, CSS dan jQuery*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2010. *Dasar Aplikasi Database MySQL-Delphi*. Penerbit ANDI: Yogyakarta
- Ruse, Aryi. 2016. *Perancangan Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis WEB Di Salatiga*. Artikel Ilmiah. Universitas Kristen Satya Wacana: Salatiga.
- Nore, Viktor. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Produk Berbasis Web*. Program Studi Informasi. Universitas Widyatama: Bandung.
- Nugroho, Adi. 2006, *E-commerce Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya*, Informatika: Bandung.
- Nugroho, Arifin. 2010. *Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis WEB Di United Futsal Kudus*. Universitas Diponegoro: Semarang.
- Pramudyatman, Ignatius. 2016. *Rekayasa Aplikasi Pemesanan Online Lapangan Futsal*. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.

- Pratama, Agus. 2015. *E-commerce, E-Business dan Mobile Commerce*. Penerbit Informatika: Bandung.
- Pressman, Roger. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Book 1* Penerbit ANDI: Yogyakarta
- Riyanto. 2013. *Membangun Mobile Web Store dengan CodeIgniter, MySQL & jQuery Mobile*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.
- Rahma, Alfian. 2015. *Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis WEB dan SMS Gateway*. Jurnal E-Proceeding of Applied Science. Volume 1 Nomor 1.
- Sigit, Aloysius. 2011. *Website Super Canggih Dengan Plugin jQuery Terbaik*. Mediakita: Jakarta.
- Tim EMS. 2014. *Teori dan Praktik PHP-MySQL untuk Pemula*. Penerbit PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.