

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Futsal dipopulerkan di Montevideo, Uruguay di tahun 1930, sang Juan Carlos Cerian. Keunikan Futsal dapat perhatian pada semua Amerika Selatan, terutamanya di Brasil. Keterampilan yang dikembangkan pada permainan ini bisa ditinjau pada gaya populer global yang diperlihatkan pemain-pemain Brasil diluar ruangan di lapangan ukuran biasa. Pele bintang populer Brasil, misalnya menyebarkan bakatnya pada Futsal. sementara Brasil terus menjadi pusat Futsal global, permainan ini kini dimainkan pada bawah perlindungan Federation Internationale de Football Association di seleruh global, dari Eropa hingga Amerika Tengah, Amerika Utara, Afrika, Asia, serta Oseania. Pertandingan internasional pertama diadakan di tahun 1965, Paraguay menjuarai Piala Amerika Selatan pertama. Enam perebutan piala amerika selatan berikutnya diselenggarakan sampai tahun 1979, serta seluruh gelaran disapu habis Brasil. Brasil meneruskan dominasinya menggunakan meraih Piala Pan Amerika pertama tahun 1980 serta memenangkannya lagi di perebutan berikutnya tahun 1984. Kejuaraan global Futsal pertama diadakan atas donasi FIFUSA (sebelum anggota-anggotanya bergabung menggunakan FIFA di tahun 1989) pada Sao Paulo, Brasil, tahun 1982, berakhir dengan Brasil diposisi pertama. Brasil mengulangi kemenangannya pada Kejuaraan global ke 2 tahun 1985 pada Spanyol, tetapi menderita kekalahan dari Paraguay pada Kejuaraan global ketiga tahun 1988 pada Australia.

Permainan futsal dijalankan sesuai dengan aturan yang dimiliki oleh sepak bola, yaitu setiap tim yang bertanding harus memiliki pemain dengan jumlah 11 orang. Peraturan permainan futsal kemudian diubah, yang awalnya ukuran lapangan seluas sepak bola biasa dipersempit dengan jumlah pemain masing-masing tim dikurangi menjadi maksimal lima orang saja. Tentu kemunculan permainan futsal di zaman tersebut memberikan tantangan baru kepada pemain, karena sangat menarik dimainkan. Mulai dari saat itu banyak masyarakat yang menjadikan futsal salah satu olahraga favoritnya. Buku tentang peraturan permainan futsal juga kemudian diterbitkan oleh Juan Carlos Ceriani, selaku pencipta permainan futsal. Pengertian olahraga futsal menurut Massachusetts Youth Soccer Association adalah permainan yang dilakukan oleh satu orang kiper dan empat orang pemain disebuah ruangan tertutup sehingga total pemainnya hanya maksimal 5 orang saja. Beberapa tahun setelahnya, FIFA

tertarik buat menaungi olahraga futsal. karena sebab futsal mempunyai andil di industri sepak bola international.

Di tahun 1989 FIFA resmi memasukan futsal sebagai bagian sepak bola . FIFA pula telah merogoh alih penyelenggaraan kejuaraan global futsal sampai saat ini. pada beberapa tahun akhir ini, futsal semakin marak di Indonesia. Futsal menjadi salah satu cabang olahraga, banyak diminati sang kalangan pelajar juga mahasiswa. Bahkan, karyawan juga pegawai juga menyukai jenis olahraga ini, sebagai akibatnya banyak yang mengagendakan bermain futsal sebagai kegiatan rutin di kantornya. Wadah untuk olahraga futsal di Indonesia, yaitu POFI (Persatuan Olahraga Futsal Indonesia) yang merupakan badan perwakilan dari AMF (Asociation Mundial De Futsal). Di tahun 2002, Indonesia sudah berhasil menyelenggarakan kejuaraan futsal se-Asia di Jakarta. waktu itulah terbentuk tim nasional futsal Indonesia yang pertama kali serta masih diperkuat sang pemain sepak bola berasal perserikatan Indonesia. Secara visual, futsal memang mirip dengan olahraga sepakbola sebab bermain bola dalam satu tim, namun secara teknik permainan futsal itu sangat tidak sama, baik dari cara menggiring bola, taktik permainan juga cara pergerakan pemain pada permainan.

Dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi pada olahraga yang berkembang sangat pesat, terbukti menggunakan banyaknya perubahan berasal mulai wahana prasarana olahraga. Majunya teknologi jaman kini yang pesat ini tak lepas dari orang yang memiliki inspirasi serta kreatifitas yang sangat tinggi. menggunakan berkembang teknologi pada era kini , orang sangat simpel mengakses banyak sekali macam berita lewat alat elektronika juga alat lain yang berkembang sekarang. Berkembangnya teknologi olahraga memang sangat krusial dipergunakan khususnya pada negeri kita ini guna buat menaikkan prestasi atlet baik lokal pula nasional. Perkembangan serta kemajuan teknologi olahraga sangat diperlukan demi kemajuan prestasi olahraga.

Di era globalisasi ini global sudah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. menggunakan adanya teknologi mirip internet ini, orang lain bisa menghubungi orang yang berada pada berbagai negara melalui internet. menggunakan teknologi yang canggih, internet bisa diakses selama 24 jam. Kalian bisa bayangkan betapa besarnya kiprah Internet di dalam kehidupan. dengan adanya teknologi internet serta teknologi web ini bisa dipergunakan menjadi alat bantu buat pengorganisasian saat ini.

Meningkatnya kegemara masyarakat akan olahraga Futsal khususnya pada Bambu Kuning - Bojong Gede mengakibatkan kebutuhan akan lapangan Futsal turut mengalami peningkatan. Sejalan menggunakan hal tadi, sistem pemesanan lapangan Futsal pula menuntut kompleksitas serta peningkatan efisien kerjanya. pada biasanya sebagian akbar sistem pemesanan lapangan

Futsal pada Bambu Kuning – Bojong Gede masih memakai cara manual (termasuk pada D'Jack Futsal), para pengguna wajib mendatangi pribadi kawasan pemesanan lapangan Futsal ataupun memanfaatkan teknologi Whatsapp menjadi saranan buat melakukan pemesanan serta pengecekan lapangan kosong. tetapi, pemesanan lapangan Futsal secara manual dirasa relatif membuat repot bagi calon pengguna, cara pemesanan lapangan Futsal secara manual dirasa kurang efektif baik dari segi waktu, tenaga, serta biaya sebab mereka wajib mendatangi satu persatu setiap lapangan Futsal yang terdapat buat melakukan pemesanan lapangan Futsal.

Bagi pihak pengelola lapangan Futsal, cara pemesanan lapangan secara manual dirasa kurang efisien sebab mengharuskan mereka buat menyampaikan penerangan secara mendetail terkait jadwal yang kosong serta para pengelola wajib melakukan pencatatan manual buat mengurangi kemungkinan terjadinya tabrakan jadwal sebab lapangan difungsikan buat masyarakat. Pernyataan yang diperoleh asal pengurus lapangan D'Jack Futsal melalui wawancara semakin menguatkan perkiraan bahwa pemesanan secara manual dirasa kurang efektif dikarenakan D'Jack Futsal saat ini hanya mempunyai 1 orang pengurus yang berkerja menjadi admin sekaligus pemelihara lapangan D'Jack Futsal. Dia merasa pekerjaannya tak efektif dikarenakan wajib memegang seluruh kendali pada lapangan. Dengan adanya hambatan pada pemesanan lapangan, tak terstrukturnya pemesanan menggunakan baik serta pendataan yang masih mampu terjadi kehilangan atau rusak dengan itu banyaknya kendala yang terjadi khususnya pada kawasan yang sekarang pada teliti menjadi penekanan objek pada penelitian ini, maka asal itu sangat dibutuhkan sistem aplikasi pemesanan lapangan Futsal menggunakan merancang serta membentuk sistem pemesanan lapangan Futsal berbasis web menjadi upaya peningkatan kualitas pelayanan terutama terkait prosedur pemesanan lapangan Futsal. Sistem pemesanan lapangan Futsal berbasis web akan dibuat memakai metode SOAP pada Payment Gateway (Nicepay) sehingga nantinya sistem yang akan dibuat akan berjalan sinkron menggunakan persoalan serta kebutuhan yang terdapat secara faktual.

Sistem pemesanan lapangan Futsal mulai didesain serta dibuat berbasis web supaya sistem praktis buat diakses sang calon pelanggan. Nantinya bagi pengguna lapangan Futsal mampu mengakses sistem pemesanan ini dimana saja, kapan saja serta sistem ini nantinya bisa di akses sang siapa saja selagi tersambung menggunakan internet.

Sistem pemesanan lapangan Futsal berbasis web pula dibutuhkan bisa menjadi jawaban atas keluhan atas calon pengguna serta pengelola lapangan Futsal sebab menggunakan sistem pemesanan lapangan Futsal berbasis web

bagi pengguna bisa memesan secara online tanpa wajib datang eksklusif ke tempat. Data bagi pengguna nantinya akan tersimpan secara otomatis pada database sistem web sebagai akibatnya keamanan data pengguna semakin tinggi serta monitoring terkait data pengguna lapangan dan pembayaran lapangan akan sangat terkontrol sang pengurus lapangan Futsal.

SOAP (simpler object access protocol) merupakan sebuah standarisasi dasar berasal protokol komunikasi buat saling bertukar berita terstruktur pada antara aplikasi perangkat lunak yang berjalan. Soap dapat dianggap sebagai menjadi aplikasi pesan asal sebuah JSON yang sangat bergantung di skema JSON buat mendefinisikannya.

Soap hampir sama menggunakan protokol XMLRPC hanya saja pada soap lebih cocok digunakan buat data kompleks yang dikirim antara client server. Soap ialah prosedur lain yang memungkinkan pengguna remote procedure call. Sebagai akibatnya soap enable distributed application mampu menjangkau beragam operating sistem, dimana terdiri asal objek yang berasal asal vendor yang tidak selaras.

Soap menspesifikan secara kentara bagaimana cara untuk meng-encode header HTTP serta file di JSON sebagai akibatnya program pada suatu personal komputer mampu memanggil program pada personal komputer satu ke personal komputer lainnya dan mengirimkan informasi serta data memakai baik, terstruktur serta bagaimana program yang dipanggil bisa mampu memberikan tanggapan.

SOAP merupakan protokol ringan yang di tunjukan buat pertukaran informasi struktur di lingkup desentralisasi serta terdistribusi menggunakan baik. SOAP menggunakan teknologi JSON buat mendefinisikan kerangka kerja pemesanan data terekstrensi dimana menyediakan suatu konstruksi pesan yang mampu dipertukarkan pada protokol tidak sama, kerangka kerja didesain bebas dari contoh pemrograman dan spesifikasi implementasi.

Beberapa keuntungan dengan menggunakan Simple Object Access Protocol yaitu :

- a. Ketika membuat Webservice anda perlu mempunyai beberapa bahasa yang dapat dipergunakan buat layanan web agar bisa bisa berbicara dengan perangkat lunak klien.
- b. SOAP merupakan protocol lightweight (ringan) yang dipergunakan buat pertukaran data antar perangkat lunak. menggunakan kata kunci "light" SOAP berdasarkan pada bahasa pemrograman yang dengan sendirinya merupakan bahasa pertukaran data yang ringan.
- c. SOAP dirancang buat menjadi salah satu platform independen serta pula dibuat untuk sebagai sebuah sistem operasi yang sangat independen.

d. SOAP pula bekerja di protokol http yang ialah protokol default yang dipergunakan oleh seluruh perangkat lunak web. Maka dari itu tidak terdapat semacam penyesuaian yang perlu buat menjalankan web service yang dibangun di protokol SOAP.

TABLE II  
FILE SIZE AND RESPONSE TIME

| Application   | File Size (byte) | Operation      | Response time | Response time |
|---------------|------------------|----------------|---------------|---------------|
|               |                  |                | Without SOAP  | With SOAP     |
| Calculator WS | 314              | Add            | 10707 ms      | 10503 ms      |
|               | 331              | Subtract       | 10770 ms      | 10650 ms      |
|               | 370              | Division       | 19870 ms      | 19750 ms      |
|               | 400              | Multiplication | 19088 ms      | 19070 ms      |
| Flower WS     | 1030             | Get Image      | sec132        | 121sec        |
|               | 1334             | Get Image      | 221 sec       | sec212        |
|               | 1668             | Get Image      | sec256        | 249 sec       |
|               | 1993             | Get Image      | sec285        | sec276        |

**Gambar 1. 1 Peningkatan Transfer Data SOAP**

(Sumber : World Academy of Science, 2014)

hasil asal peningkatan transfer data dengan memakai metode SOAP pada gambar 1.1 menandakan bahwa peningkatan tranfer data memakai soap lebih optimal daripada tidak memakai metode soap misalnya terlihat di aplikasi kalkulator WS dihasilkan response time tanpa menggunakan soap sebesar 10707 ms menggunakan operator add, sehabis menggunakan metode soap dihasilkan response time yang lebih optimal sebanyak 10503 ms.

Pada jaman yang kini serba berteknologi mirip waktu ini, semua orang rasanya hampir bisa melakukan serta mencicipi efek positifnya berasal teknologi ini. Dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti ini nyatanya tidak hanya dilakukan pada satu bidang saja.

Intinya memang teknologi diciptakan serta dikembangkan buat membantu pekerjaan manusia supaya lebih simpel serta cepat, sama halnya menggunakan adanya teknologi payment gateway ini. seluruh ini dimulai asal adanya sistem belanja secara online yang terdapat di indonesia saat ini sudah sebagai bagian asal gaya hayati bagi seluruh lapisan rakyat.

Aktivitas jual beli online yang waktu ini sebagai tren dikalangan masyarakat kita tidak lain dikarenakan terbukanya peluang buat calon pembeli dalam buat cara mampu membandingkan seluruh harga produk secara lebih

mudah serta pula sangat cepat tanpa wajib berpergian dari toko online satu ke toko online lainnya.

Kehadiran payment gateway di Indonesia memang telah berkembang pesat seiring menggunakan perkembangan teknologi internet waktu ini. Hal tadi pula tidak terlepas maraknya para pengguna khusus orang yang getol berbelanja online.

Payment gateway merupakan teknologi yang menangkap serta mengirim data pembayaran dari customer ke acquirer, kemudian mengirim approval atau rejection balik ke customer. Layanan ini bertindak menjadi antarmuka antara website merchant serta acquirer. Dia mengenkripsi data kartu kredit yang sensitif, memastikan informasi tadi safety buat diteruskan dari customer ke acquiring bank (melalui merchant). Alterra Bills ialah satu model layanan pembayaran online yang menyediakan layanan bill payment asal hulu ke hilir. Menggunakan istilah lain, payment ini berfungsi menjadi penengah antara customer serta merchant, memastikan transaksi berjalan secara safety. Payment gateway online bisa memudahkan merchant pada mengintegrasikan perangkat lunak yang diharapkan. menjadi penengah, gateway me-manage data sensitif kartu milik customer antara acquirer serta merchant.

Gateway merupakan perangkat penghubung jaringan yang bisa dipergunakan buat menghubungkan dua perangkat pada dua jaringan tidak sama. pada dasarnya, fungsi dari gateway merupakan menjadi “gerbang (gate)” antar dua jaringan.

Dengan itu semakin banyak pertumbuhan toko-toko online pada Indonesia sebagai akibatnya kedua faktor itulah yang membentuk sangat banyak yang tertarik memakai jasa payment gateway, dari begitu banyaknya jasa payment gateway yang berada, Nicepay merupakan pilihan yang sangat terbaik. Hal ini ditimbulkan karena payment gateway yang satu ini mempunyai sistem telah menggunakan pembayaran online yang dilengkapi menggunakan fitur analisis data buat manajemen resiko.

Nicepay artinya bagian dari layanan payment gateway serta terdapat pada Indonesia. Teknologi asal nicepay kini menjadi yang terbaik satu cara buat mengajukan usaha kalian. Produk yang ditawarkan Nicepay yang dipergunakan sang Merchant pada memfasilitasi penerimaan pembayaran yang terdiri dari 6 (enam) channel pembayaran, yaitu virtual account, Kartu Kredit, Convenience Store, E-wallet, Cardless Credit, serta Direct Debit.

Sampai waktu ini terdapat ada puluhan bank yang sudah melakukan hubungan kerjasama menggunakan layanan payment gateway milik mereka. Disamping ini, pula ada ribuan toko online di Indonesia yang sudah bergabung

serta berkerja sama menggunakan layanan payment gateway midtrans yang satu ini.

JavaScript Object Notation atau JSON artinya representasi data tertata rapih berbasis teks tanpa skema yang berdasarkan pair serta daftar terurut. Meskipun JSON asal dari JavaScript, JSON sangat bagus secara native atau melalui prosedur disebagian besar bahasa pemrograman utama.

Telah terjadi bertahun-tahun, JSON sangat awam serta berada di mana-mana pada situs web. menggunakan format yang dilakukan kini ini merupakan format pilihan yang sangat digemari untuk hampir seluruh layanan website yang tersedia pada awam, dan bukan hanya dipergunakan buat awam namun juga ada buat yang eksklusif. Meningkatnya JSON juga membuat dukungan JSON orisinil bagi banyaknya database.

Selain juga JSON terdapat menjadi string sangat bermanfaat ketika mereka sedang mengirim data melalui jaringan. Meski perlu dikonversi ke dalam objek JavaScript orisinil ketika anda ingin mengakses data. Ini tidak terlalu sebagai kendala. String JSON bisa disimpan dalam file tersendiri, yang intinya hanya file teks menggunakan perluasan javascript, dan jenis perangkat lunak MIME/JavaScript.

Dalam pembuatan aplikasi pemesanan lapangan Futsal tentunya didesain menggunakan Webservice dikarenakan Webservice memiliki sifat interoperability sehingga mampu diakses sang banyak sekali perangkat lunak yang berjalan di platform tidak sama. Seiring menggunakan perkembangan pemakaian teknologi Web Service maka pengguna JSON (JavaScript Object Notation) praktis dibaca atau ditulis oleh personal komputer serta manusia.

## **B. Permasalahan**

Dari pemantauan lapangan yang dilakukan pada pengelola lapangan futsal diperoleh fakta bahwa dimana hasil dari kuesioner yang dilakukan terhadap pihak lapangan futsal. diketahui bahwa dalam melakukan pemesanan lapangan yang selama ini dilakukan oleh pihak lapangan masih mengalami banyaknya kendala dimana ada masalah tidak konsistennya pada pemesanan lapangan yang masih banyak melakukan pembatalan secara sepihak, tidak datang pada saat jadwal pemesanan, sudah memesan tidak datang sesuai dengan jam pemesanan, dan terjadinya bentrok jadwal pemesanan antar pelanggan, datang langsung ternyata lapangan penuh dan datang langsung ternyata lapangan sedang tutup. Hal ini dapat disimpulkan bahwa masih belum efektifnya dalam proses pemesanan lapangan futsal.



**Gambar 1. 2 Kuesioner**

Dalam Gambar 1.2 terdapat tiga diagram yang berisikan pertanyaan bagi tiga pihak pemilik lapangan futsal yang berbeda, ketiga lapangan futsal itu bernama D'Jack Futsal, Leo Sport Futsal dan KRD Futsal Center. Dimana ada tiga pihak lapangan memilih “pembatalan lapangan secara sepihak” mendapatkan 100% dua memilih “tidak datang pada saat jadwal pemesanan” mendapatkan 66,7% dan dua memilih “terjadinya bentrok jadwal pemesanan antar pelanggan” mendapatkan 66,7%.

Dalam hal ini ada begitu banyak perseteruan ketika melakukan pemesanan lapangan. Dimana waktu, pendataan, pembatalan serta pencatatan. umumnya pada saat ada yang melakukan pemesanan lapangan secara langsung akan bertanya tentang lapangan mana yang telah terisi serta jam berapa yang telah terisi, lalu pihak lapangan akan menyampaikan informasi perihal jam berapa saja yang telah terisi serta belum terisi dan lapangan mana saja yang sudah terisi dan belum terisi lalu pihak lapangan akan memberitahukannya pada pemesan serta bertanya ingin bermain buat hari apa, tanggal berapa, jam berapa, lapangan angka berapa, lalu pihak lapangan akan mencatatnya melalui pembukuan pemesanan lapangan. dengan hal ini masih belum efektif serta optimalnya pada sistem yang diterapkan untuk pemesan lapangan serta pendataan masih kurang efektif dan tidak terstruktur menggunakan baik yang menyebabkan kurang efektifnya pada pendataan yang dilakukan di pembukuan pemesanan.

**Tabel 1. 1 Pendataan Pemesan**

| Tanggal    | Nama   | Jam   | Lapangan | Keterangan        | Permasalahan      |
|------------|--------|-------|----------|-------------------|-------------------|
| 01-03-2022 | Roy    | 11.00 | 1        | Langsung          |                   |
| 01-03-2022 | Amar   | 15.00 | 2        | Langsung          |                   |
| 01-03-2022 | Beni   | 19.00 | 1        | Pemesanan         | Tidak jadi datang |
| 03-03-2022 | Sendi  | 15.00 | 1        | Langsung          |                   |
| 03-03-2022 | Andika | 21.00 | 2        | Pemesanan, datang |                   |



|            |         |       |   |                      |                   |
|------------|---------|-------|---|----------------------|-------------------|
| 07-03-2022 | Romi    | 16.00 | 2 | Pemesanan            | Bentrok jam       |
| 08-03-2022 | Eboy    | 13.00 | 2 | Langsung             |                   |
| 08-03-2022 | Junaedi | 17.00 | 1 | Langsung             |                   |
| 10-03-2022 | Tama    | 16.00 | 1 | Pemesanan            | Tidak jadi datang |
| 10-03-2022 | Apip    | 21.00 | 2 | Pemesan,<br>datang   |                   |
| 13-03-2022 | Alwi    | 14.00 | 2 | Pemesanan            | Bentrok jam       |
| 13-03-2022 | Deden   | 19.00 | 1 | Langsung             | Lapangan penuh    |
| 15-03-2022 | Dafa    | 15.00 | 1 | Pemesanan            | Tidak jadi datang |
| 15-03-2022 | Eko     | 20.00 | 2 | Langsung             |                   |
| 17-03-2022 | Reza    | 15.00 | 1 | Langsung             |                   |
| 18-03-2022 | Restu   | 17.00 | 2 | Langsung             |                   |
| 18-03-2022 | Firman  | 20.00 | 2 | Langsung             | Lapangan penuh    |
| 21-03-2022 | Abyan   | 14.00 | 1 | Langsung             |                   |
| 22-03-2022 | Aldy    | 16.00 | 2 | Pemesanan            | Tidak jadi datang |
| 25-03-2022 | Trisna  | 14.00 | 2 | Langsung             |                   |
| 25-03-2022 | Rafly   | 19.00 | 1 | Pemesanan,<br>datang |                   |

Pada tabel 1.1 diatas Hal ini membuktikan bahwa masih banyaknya permasalahan yang tidak dapat di selesaikan dengan sistem pendataan yang masih belum efektif dan optimal.

### 1. Identifikasi Masalah

Mengenai permasalahan yang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Belum efektifnya proses yang diterapkan untuk pemesanan lapangan
- b. Belum optimalnya dalam melakukan proses mengolah data untuk pemesanan lapangan

### 2. Problem Statement

Berdasarkan identifikasi persoalan tadi maka bisa disimpulkan pokok masalah yaitu belum optimal serta efektif pada penyertaan payment gateway untuk penarikan data berbasis web di sistem pemesanan lapangan.

### 3. Research Questions

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat dipaparkan pernyataan penelitian sebagai berikut, yaitu:

- a. Bagaimana penerapan Simple Object Access Protocol (SOAP) pada payment gateway pemesanan lapangan futsal?
- b. Seberapa optimalnya metode soap pada payment gateway pemesanan lapangan futsal?

## **C. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1. Maksud**

Dari tujuan penelitian adalah menerapkan Simple Object Access Protocol (SOAP) pada payment gateway untuk pemesanan dan pembayaran sewa lapangan futsal.

### **2. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian ini maka bisa dipaparkan tujuan sebagai berikut, yaitu:

- (1) Mendapatkan pembayaran pemesanan lapangan yang sempurna dengan menerapkan payment gateway
- (2) Mendapatkan proses pemesanan lapangan futsal yang lebih efektif
- (3) Mengembangkan prototype aplikasi pemesanan lapangan futsal dengan menerapkan Simple Object Access Protocol pada payment gateway
- (4) Mengukur tingkat optimalisasi dan efektivitas penerapan Simple Object Access Protocol (SOAP) pada payment gateway untuk pembayaran pesanan lapangan

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini dilakukan untuk bisa mengembangkan penerapan teknik komputasi pemodelan Simple Object Access Protocol serta payment gateway buat sistem pemesanan lapangan futsal. sebagai akibatnya aplikasi yang didesain bisa membantu masyarakat dalam pemesanan lapangan futsal.

- (1) Manfaat teoritis dari penelitian yaitu membantu untuk menyalurkan ilmu pengetahuan mengenai penerapan Simple Object Access Protocol pada payment gateway untuk pembayaran pesanan lapangan futsal.
- (2) Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu membantu pihak pengelola lapangan dalam melakukan pelayan pemesanan lapangan futsal oleh masyarakat pengguna.
- (3) Manfaat kebijakan yaitu dapat dijadikan acuan bagi pengambil keputusan dalam pengelolaan lapangan futsal.

## **E. Signifikansi Penelitian**

Pada rangka membuat teknik komputasi di metode Simple Object Access Protocol khususnya pada payment gateway serta terciptanya produk yang bisa mengatasi belum tepatnya serta belum efektivitas pada melakukan

sistem pemesanan lapangan Futsal bisa menyampaikan sumbangan pengetahuan pada penerapan metode SOAP serta memudahkan dalam menggunakan aplikasi pemesan lapangan futsal.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan**

### **1. Asumsi**

- a. Soap pada payment gateway menjadi prantara solusi buat penelitian yang dilakukan pada sistem pemesan lapangan futsal sedangkan payment gateway teknologi buat pembayaran.
- b. Sistem yang didesain buat membantu pada proses pemesan lapangan supaya menjadi simpel.

### **2. Keterbatasan**

- a. Aplikasi ini hanya untuk melakukan pemesanan lapangan dan pembayaran lapangan futsal.
- b. Tidak memiliki akses untuk terima rekening karena prabayar.

## **G. Definisi istilah dan Definisi Operasional**

- (1) Nicepay merupakan layanan pembayaran online berada di Indonesia.
- (2) Soap artinya sebagai peraturan dasar asal protokol komunikasi buat saling bertukar informasi terstruktur pada antara perangkat lunak dapat berjalan. Soap mampu disebut pula sebagai aplikasi pesan asal sebuah xml yang sangat bergantung pada skema xml buat mendefinisikannya.
- (3) Nicepay berfungsi untuk berbagai teknologi yang memfasilitasi pembayaran/transaksi secara online.
- (4) Soap pada dasarnya aturan untuk bertukar pesan berbasis json terhadap berbagai jaringan komputer.
- (5) Json merupakan JavaScript Object Notation atau Json format yang dipergunakan buat menyimpan serta mentransfer data. tidak sinkron dengan XML (extensive markup language) serta format lainnya yang mempunyai fungsi serupa, JSON memiliki struktur data yang sederhana serta simpel dipahami.
- (6) Codeigniter sangat memudahkan bagi para pengembang web untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah.
- (7) Webservice artinya perangkat lunak yang terdapat sekumpulan data (database serta software (software) atau bagian dari program aplikasi.