

Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Lancong Futsal Berbasis Web

Muhammad Yunus¹, Jaka Sutresna²

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: 1Myunus290697@gmail.com , ²Dosen00833@unpam.ac.id

Abstrak– Lancong Futsal merupakan salah satu tempat penyewaan lapangan futsal yang belum menggunakan sistem informasi dalam pengolahan data penyewaannya, karena data-datanya masih dicatat dan diolah secara manual. Hal ini menyebabkan beberapa masalah, seperti banyak terjadi duplikasi data, karena setiap data-data yang disimpan memiliki master data tersendiri sesuai kepentingannya. Data tidak terorganisir dengan baik karena disimpan sesuai kepentingan datanya. Pembuatan laporan dari data-datanya cenderung lambat. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibangun sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP: Hypertext Preprocessor (PHP) Dan Mysql. Dengan menggunakan sistem informasi penyewaan lapangan futsal ini dapat mempermudah proses pendataan, pencarian, dan pembuatan laporannya. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu model waterfall. Model waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin terjadi. Sistem informasi penyewaan lapangan futsal dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada. Sistem informasi penyewaan lapangan futsal ini dapat mengurangi duplikasi data, dapat memperbaiki organisasi data, dan dapat mempercepat pembuatan laporan yang diperlukan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan, Lapangan Futsal, Web, Waterfall, PHP, Mysql

Abstract– Lancong Futsal is one of the rental places for futsal fields that have not used the information system in processing the rental data, because the data is still recorded and processed manually. This causes several problems, such as a lot of duplication of data, because each stored data has its own master data according to its interests. Data is not well organized because it is stored according to the interests of the data. Making reports from the data tends to be slow. To solve these problems, a web-based futsal field rental information system was built using the PHP programming language: Hypertext Preprocessor (PHP) And Mysql. By using this information system, the rental of the futsal field can simplify the process of data collection, searching, and making reports. The system development method used is the waterfall model. The waterfall model provides a sequential or sequential software lifecycle approach starting from analysis, design, coding, testing, and supporting stages so as to minimize errors that may occur. Information systems for futsal field rentals can solve existing problems. This futsal field information system can reduce data duplication, can improve data organization, and can speed up the creation of required reports.

Keywords: Information System, Rental, Futsal Field, Web, Waterfall, PHP, Mysql

1. PENDAHULUAN

Di dunia olahraga, futsal saat ini banyak diminati oleh pemuda-pemuda yang gemar olahraga terutama sepak bola. Futsal juga merupakan permainan sepak bola mini yang dimainkan oleh 10 orang. Saat ini futsal sudah disediakan sarananya dalam jasa penyewaan lapangan futsal. Dalam jasa penyewaan futsal ini factor pelayanan mempengaruhi kelancaran operasional dalam informasinya. (Maimunah, Hariyansyah, & Jihadi, 2017)

Perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah mencapai kemajuan yang sangat pesat. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi ini tidak dapat dihindarkan lagi bahwa peranan komputerisasi pada suatu perusahaan sangatlah penting. Apalagi pada tahun-tahun yang akan datang perusahaan akan lebih berkembang dan maju. Sebagaimana yang telah diketahui, bahwa di era globalisasi saat ini muncul berbagai macam teknologi yang baru sifatnya untuk memudahkan manusia, akan tetapi dalam hal ini kita menemukan tidak keakuratan pada data bahkan kesalahan data, yang mana dalam sistem penyewaan dan penerimaan member pada lapangan futsal khususnya masih menggunakan sistem manualisasi, sehingga keakuratan dan keefisienan sangat kurang.

Sistem komputerisasi dalam sebuah perusahaan merupakan salah satu hal yang terpenting yang harus diperhatikan karena dengan sistem komputerisasi yang akurat, tepat, cepat dan relevan

maka sebuah perusahaan akan dapat lebih meningkatkan kinerjanya, sehingga mengembangkan usahanya juga menyediakan segala jenis atribut futsal, minuman dan makan ringan. Seiring dengan berjalannya waktu ini menunjukkan perkembangan dalam bidangnya. (Syafii,2014) Saat ini walaupun sudah banyak penyewaan lapangan dan penerimaan member futsal khusus untuk bermain namun tetap saja jika kita tidak dapat melakukan pemesanan lapangan tersebut pada jam yang kita inginkan, dikarenakan sudah ada yang memakai atau menyewa dan member di lapangan tersebut. Oleh karena itu diperlukan suatu alat bantu yang dapat memudahkan para konsumen dalam melakukan pemesanan dan member ditempat futsal sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Didampingi dengan kemajuan teknologi saat ini yang dinamakan *internert* dan *web* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya untuk sistem penyewaan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun, sehingga dapat menggantikan cara penyewaan konvensional seperti empat mata, janji melalui telepon, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kebanyakan pengelola lapangan futsal belum terkomputerisasi data lapangan, jadwal, data penyewaan, dan data member masih dilakukan secara tulis tangan, pencatatan jadwal penyewaan pun sering banyak terjadi kesalahan karena informasi mengenai pemakain lapangan kurang akurat. Selain itu pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan lapangan dan member membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal. Karen masih dirancang dan disusun tulis tangan. Hal ini mengakibatkan pencarian data pemesanan masih dilakukan secara menelusuri arsip-arsip yang dapat menyita waktu. Sejalan dengan hal tersebut sesuai dengan kemajuan teknologi serta mengingat banyaknya minat untuk bermain futsal pada saat ini serta kurang baiknya dalam pengelolaan data penyewaan dan member di lapangan futsal maka untuk meningkatkan kinerja pengelola lapangan tersebut, dibuat suatu penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN LANCONG FUTSAL BERBASIS WEB”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan upaya memperoleh data informasi maka penulis melakukan penelitian dengan menggunakan beberapa metode, diantaranya adalah :

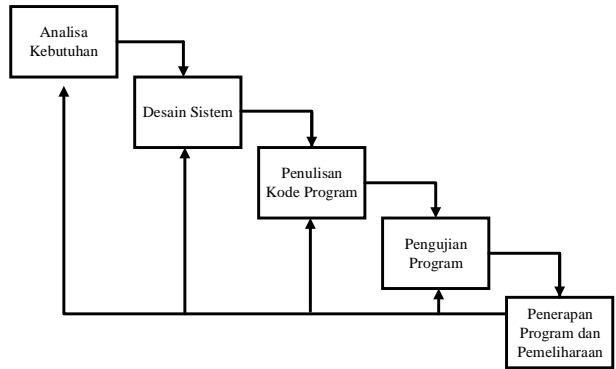
2.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Observasi
Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencatat beberapa hal-hal penting yang berhubungan dengan judul penelitian, sehingga memperoleh data yang lengkap dan akurat.
- b. Wawancara
Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pemilik lapangan futsal lancong.
- c. Studi Pustaka
Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah penelitian dari berbagai sumber, baik melalui buku-buku yang menjadi referensi maupun dari berbagai jurnal yang diperoleh melalui media internet untuk memperoleh data-data tambahan dalam rangka melengkapi penulisan ini.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Menurut (Widiyanto, 2018), Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah *Linear Sequential Model*. Model ini sering disebut juga dengan *classic life cycle* atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 1. Metode Waterfall

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam suatu komponen untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi suatu permasalahan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Adanya analisa pada sistem yang sedang berjalan sebelum dilakukan perancangan sistem.

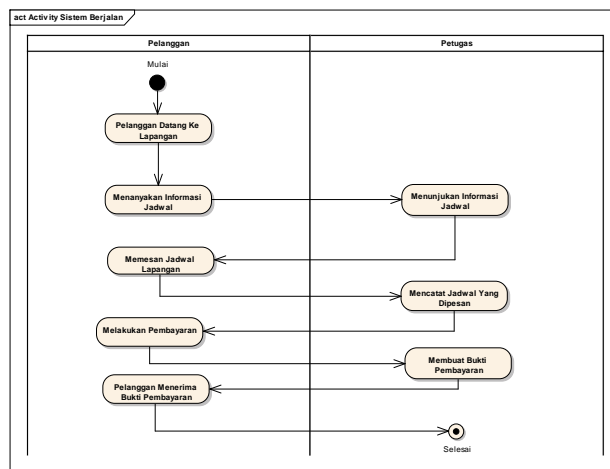
Analisa sistem berisi penjelasan tentang analisa proses dan sistem yang sedang berjalan serta analisa mengenai pemecahan masalah yang ada, yang terdiri dari kelemahan sistem dan kebutuhan dalam sistem tersebut. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

Analisa Sistem Berjalan

Dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan, diharapkan bisa mengetahui sejauh mana kebutuhan yang telah ditangani oleh sistem yang berjalan dan bagaimana agar kebutuhan-kebutuhan yang belum terpenuhi dapat terpenuhi dan diterapkan dalam tahap perancangan sistem.

Analisa sistem berjalan proses penyewaan lapangan yang ada pada lancong futsal dibuat dalam bentuk *Activity Diagram*, karena notasi dalam *Activity Diagram* dapat mewakili secara sederhana alur sistem dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi sistem yang berjalan.

Sistem berjalan ini merupakan proses saat pelanggan melakukan pembokian lapangan kepada petugas tempat tersebut.

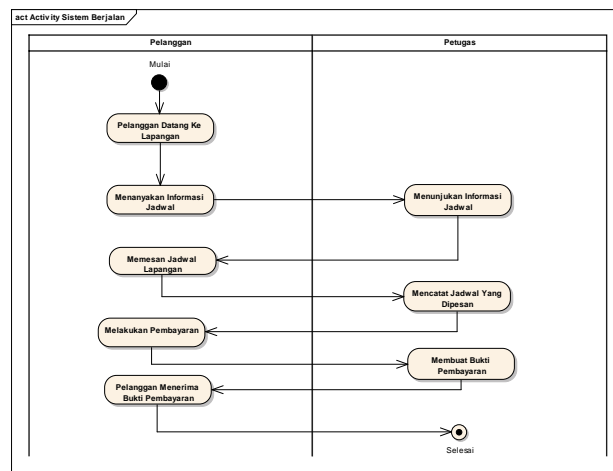


Gambar 2. Analisa Sistem Berjalan Pada Sistem Pembokian Lapangan

Analisa Sistem Usulan

Setelah melihat sistem yang sedang berjalan dan mengevaluasi sistem, maka sistem yang diusulkan yaitu sistem yang berfokus pada proses pendataan data jadwal, lapangan dan member dan pembuatan laporan dan transaksi pada proses penyewaan lapangan futsal lancong yang terintegrasi dalam bentuk sistem informasi. Dengan adanya aplikasi ini, dapat dengan mudah melakukan pendataan data transaksi saat dilakukannya tanpa harus datang ke lapangannya dengan membawa laptop atau data sehingga mempersempit adanya kehilangan data, dan juga karena adanya sistem basis data sehingga memudahkan admin dalam mencari data-data yang ada dan pada saat pembuatan laporan akan menjadi lebih efektif.

Sistem berjalan ini merupakan proses saat pelanggan melakukan pembokingan lapangan kepada petugas tempat tersebut.



Gambar 3. Analisa Sistem Berjalan Pada Sistem Pembokingan Lapangan

Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem

Berikut adalah hasil analisa kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun.

- Sistem dapat melakukan *input* data member.
- Sistem dapat melakukan *input* data lapangan
- Sistem dapat melakukan *input* data pemesanan.
- Sistem dapat melakukan pembayaran
- Sistem dapat mencetak laporan transaksi yang telah dilakukan.

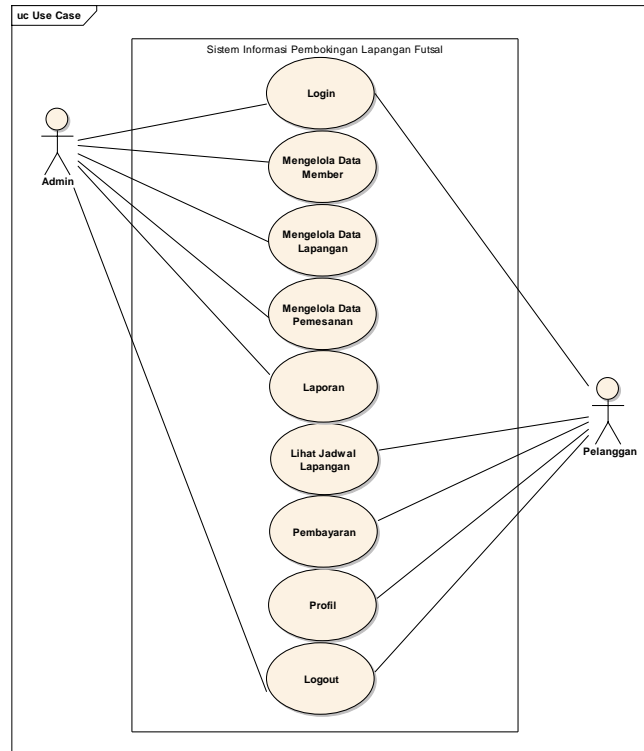
Analisa Kebutuhan Non-Fungsional Sistem

Berikut adalah hasil analisa kebutuhan non-fungsional sistem yang akan dibangun.

- Sistem dapat dijalankan oleh beberapa *software web* browser.
- Sistem dapat dijalankan di PC ataupun *smartphone*.
- Sistem dirancang menggunakan bahasa PHP.
- Sistem memiliki tampilan antarmuka yang mudah dipahami

Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan interaksi antar pengguna sistem dengan sistem, yaitu penjelasan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta menjelaskan tanggapan-tanggapan sistem terhadap *action* yang dilakukan oleh aktor.



Gambar 4. Use Case Diagram

4. IMPLEMENTASI

Implementasi sistem merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, sehingga akan diketahui sistem yang dibuat dapat benar-benar menghasilkan tujuan yang di inginkan, sebelum program diterapkan dan di implementasikan, maka program harus bebas dari kesalahan. Kesalahan program yang mungkin terjadi antara lain : kesalahan penulisan bahasa, kesalahan sewaktu proses, atau kesalahan dalam logika. Setelah program bebas dari kesalahan, program di uji coba dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Dan memasukkan data untuk diproses.

Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware atau perangkat keras merupakan penunjang dalam mendukung penerapan sistem yang akan digunakan, sehingga informasi dan data dapat dipenuhi dengan cepat kepada berbagai pihak yang dibutuhkan. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan penulis dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Processor	Intel Core™ i5-4200M
2	Memory RAM	6144 MB
3	Harddisk	1048576 MB

Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)

Software atau perangkat lunak adalah perangkat yang juga digunakan dalam pengolahan data dan yang menunjang perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Implementasi Perangkat Lunak (Software)

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows 10 Pro 64-bit
2	Database	MySQL
3	Programming	XAMPP v3.2.1

Implementasi Antarmuka (User Interface)

Implementasi antarmuka akan menampilkan tampilan dari program aplikasi yang dibangun sesuai dengan perancangan. Berikut adalah implementasi antar muka dari perancangan *user interface* yang telah dibuat sebelumnya :

Halaman Login Admin

Halaman *login* ini merupakan halaman akses *login* yang membutuhkan *username* dan *password* agar admin dapat masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 5. Halaman Login Admin

Halaman Utama Admin

Halaman ini merupakan tampilan saat admin melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* sebagai admin. Petugas yang dimaksud adalah *admin*, Halaman utama admin akan menampilkan semua menu.



Gambar 6. Halaman Utama Admin

Halaman Data Member

Halaman ini merupakan tampilan saat *admin* memilih menu data member untuk melihat llist member.



Gambar 7. Halaman Data Member

Halaman *Edit* Data Member

Halaman ini merupakan tampilan saat *admin* memilih menu *edit* yang ada pada halaman data member.



Gambar 8. Halaman *Edit* Data Member

Halaman Data Lapangan

Halaman ini merupakan tampilan saat *admin* memilih menu data lapangan untuk melihat list data lapangan.



Gambar 9. Halaman Data Lapangan

Halaman Tambah Data Lapangan

Halaman ini merupakan tampilan saat *admin* memilih menu tambah data yang ada pada halaman data lapangan.



Gambar 10. Halaman Tambah Data Lapangan

Halaman *Edit Data Lapangan*

Halaman ini merupakan tampilan saat admin memilih menu *edit* yang ada pada halaman data lapangan.



Gambar 11. Halaman Edit Data Lapangan

Halaman Data Pemesanan

Halaman ini merupakan tampilan saat admin memilih menu data pemesanan untuk melihat list sewa.

No	ID Pemesan	Status Pemesanan	Lapangan	Tanggal Sewa	Tanggal Kembali	Jumlah Hari	Tipe Sewa	Tipe Sewa	Tarif Sewa	Status	Aksi
1	0	0	Stadion Bala	2023-03-04	2023-03-04	0 hari	0 jam	00:00	10000	Selesai	Detail / Hapus / Refresh
2	0	0	Stadion Pahlawan	2023-03-04	2023-03-04	0 hari	0 jam	00:00	10000	Selesai	Detail / Hapus / Refresh
3	0	0	Stadion Pahlawan	2023-03-04	2023-03-04	0 hari	0 jam	00:00	10000	Selesai	Detail / Hapus / Refresh
4	0	0	Stadion Pahlawan	2023-03-04	2023-03-04	0 hari	0 jam	00:00	10000	Selesai	Detail / Hapus / Refresh
5	0	0	Stadion Pahlawan	2023-03-04	2023-03-04	0 hari	0 jam	00:00	10000	Selesai	Detail / Hapus / Refresh

Gambar 12. Halaman Data Pemesanan

Halaman Data Laporan

Halaman ini merupakan tampilan saat admin memilih menu data laporan untuk melihat laporan pendapatan.



No	Pemesan	Tanggal Pemesanan	Jam Awal	Jam Akhir	Lokasi	Area Lapangan	Jenis	Harga	Status
1	Admin	2023-07-04	07:00	08:00	1,000	Lapangan 1	Pesewa	Rp 40.000,00	Rp 40.000,00
2	Admin	2023-07-04	08:00	09:00	1,000	Lapangan 1	Pesewa	Rp 40.000,00	Rp 40.000,00
3	Admin	2023-07-04	09:00	10:00	1,000	Lapangan 1	Pesewa	Rp 40.000,00	Rp 40.000,00

Gambar 13. Halaman Data Laporan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem informasi ini bertujuan untuk memudahkan admin dalam membuat pencatatan jadwal penyewaan lapangan.
- Sistem informasi ini dapat memudahkan admin dalam membuat data laporan penyewaan lapangan.
- Sistem informasi ini dapat mempermudah pengguna dalam pencarian data pemesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, M. K., & Yulia, E. R. (2019). *Rancangan Program Sistem Informasi Cargo Bebas Web (Studi Kasus : PT Almana Kartika Utama Jakarta)*, Volume 3.
- Anwar, S., & Safitri, N. (2017). *Sistem Informasi Pengiriman Barang Hasil Produksi Pada PT Suryaraya Rubberindo Industries (SRI) Menggunakan Metode Waterfall*, Volume 1.
- Anwar, S., Efendi, Y., & Dzuhri, A. M. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Data Trip Lintasan Perhari Cabang Merak dan Laporan Ke ASDP Berbasis Web Pada PT. Jelma Ferry*.
- Bari, A., & Kasmawi. (2016). *Sistem Informasi Manajemen Inventory Secara Online Menggunakan Framework EasyUI*, Volume 1.
- Cipta, H., Hasugian, A. H., & Ikhwan, A. (2017). *Perancangan Penjualan Aplikasi Penjualan Buku Online dengan Metode Model View Controller (MVC)*, Volume 1, 150.
- Dhika, H., Lukman, & Fitriansyah, A. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Berbasis Web*, Volume 7.
- Donni, P. (2015). *Ilmiah DASI. Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (MVC) dengan Framework Codeigniter*, 23-29.
- Handini, A. (2016). *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*, 108-109.
- Hartono, J. (2017). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hendini, A. (2016). *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*, 108-110.
- Heriyanto, Y. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car*, 68.
- Herman, S., Fajrillah, A. A., & Andreswari, R. (2017). *Perancangan Enterprise Architecture Pada Fungsi Rekam Medis Rumah Sakit dengan Pendekatan ToGaf ADM*, Volume 4.
- Irawan, R., & Sulistyowati. (2017). *Implementasi Framework CodeIgniter Untuk Pengembangan Website Pada Dinas Perkebunan Provinsi Kalimantan Tengah*, Volume 7.
- Kroenke. (2006). *Database Processing: Fundamentals, Design, and Implementation 10th*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Latukolan, M. L., Arwan, A., & Ananta, M. T. (2019). *Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database*, 4059-4060.
- Mersiana, D., & Purwandari, N. (2017). *Aplikasi Sistem Inventory Berbasis Web Pada PT. Kreasinar Inticipa Nuansa*, Volume 4.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*, Volume 1, 33-34.

- Noor, T., & Muhamad, S. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Barang Berbasis Web (Studi Kasus Ekspedisi Haji Zarkasi Banjarmasin)*.
- Oktaviani, A., Sarkawi, D., & Priadi, A. (2018). *Perancangan Aplikasi Penjualan dengan Metode Waterfall pada Koperasi Karyawan RSUD Pasar Rebo, 11, 13.*
- Otto, M., & Thornton, J. (2011). *Bootstrap From Twitter*.
- Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M. (2018). *Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented di PT. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta, Volume 5.*
- Ramadhan, F., & Purwandari, N. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati, Volume 5.*
- Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi* (13 ed.). (N. Puspasari, Penerj.) Jakarta: Salemba Empat.
- Seidler, K., & Vogelgesang, K. (2006). *Das XAMPP-Handbuch : Der Offizielle Leitfaden zu Einsatz und Programmierung*. Munchen: Addison-Wesley Verlag.
- Setiadi, M. F. (2020). *Sistem Database*.
- Skinner, J. (2008). *C ++ , Python*.
- Suherman, A. (2019). *Jurnal Teknologi dan Informasi. Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web pada Cafe Surabaya, Volume 9.*
- Syahrizal, M., Murdani, & Fadlina. (2017). *Sistem Informasi Biaya Pengiriman Barang Menggunakan Metode Transportasi North West Corner, 87-90.*
- Tabrani, M., & Pudjiarti, E. (2017). *Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori PT. Pangan Sehat Sejahtera, Volume 1, 33.*
- Tatroe, K., MacIntyre, P., & Lendorf, R. (2013). *Programming PHP, Third Edition*. Sebastopol: O'Reilly, Inc.
- Upton, D. (2007). *CodeIgniter for Rapid PHP Application Development*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Waspodo, B., Fajar, A. N., & Prayitno, N. H. (2015). *Sistem Informasi Pelayanan Izin Mendirikan Bangunan Dan Peruntukan Penggunaan Tanah Pada Badan Penanaman Modal Dan Pelayanan Perizinan Kabupaten Sumedang. Jurnal Sistem Informasi, 63-73.*
- Welim, Y. Y., Wisjhnuadji, T. W., & Firmansyah, R. (2015). *Pengembangan Sistem Informasi Service Kendaraan Pada Bengkel KFMP*.
- Welling, L., & Thomson, L. (2008). *PHP and MySQL Web Development*. Pearson Education.
- Yulianti, E., Destriana, G. P., & Sukemi. (2018). *Sistem Informasi Pengiriman Barang Pada PT. Vira Surya Utama Palembang, Volume 9.*