



**RANCANG BANGUN APLIKASI *BOOKING* DAN MANAJEMEN
PERSEWAAN FUTSAL BERBASIS *ANDROID* DAN *WEBSITE***

PROYEK AKHIR



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**Oleh:
Rafi Aliffian Fardana
22390100008**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *BOOKING* DAN MANAJEMEN
PERSEWAAN FUTSAL BERBASIS *ANDROID* DAN *WEBSITE***

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Rafi Aliffian Fardana
NIM 22390100008
Program Studi: DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *BOOKING* DAN MANAJEMEN
PERSEWAAN FUTSAL BERBASIS *ANDROID* DAN *WEBSITE***

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Rafi Aliffian Fardana
NIM : 22390100008

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas
pada tanggal 15 Agustus 2025

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Nunuk Wahyuningtvas, M.Kom.
NIDN: 0723037707



II. A. B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom.
NIDN: 0725127001



Pembahas

Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN: 0714077401



Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Digitally signed by
Julianto
Date: 2025.08.29
17:23:56 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi *booking* dan manajemen persewaan lapangan futsal yang terintegrasi antara *platform android* dan *website*. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah proses pemesanan dan pengelolaan sewa lapangan futsal yang masih dilakukan secara manual, seperti melalui telepon atau pesan singkat. Hal ini sering kali menimbulkan ketidakakuratan data, miskomunikasi, dan inefisiensi waktu baik bagi pihak pengelola maupun pelanggan.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *java* untuk *platform android* dan *PHP*. Untuk *platform website*, dengan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan *waterfall*, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi terpadu yang memungkinkan pelanggan untuk melihat jadwal lapangan secara *real-time*, melakukan pemesanan, dan pembayaran secara *online*. Sementara itu, pihak pengelola dapat mengelola data pelanggan, jadwal *booking*, laporan keuangan, serta menganalisis tren pemesanan dengan lebih efektif dan akurat melalui *dashboard website*. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, akurasi data, dan memberikan kemudahan bagi pelanggan, serta membuka peluang pengembangan bisnis yang lebih luas bagi para pemilik lapangan futsal.

Kata Kunci: Aplikasi *Booking*, Manajemen Persewaan, Futsal, *Android*, *Website*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal Berbasis *Android* dan *Website*". Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan Proyek Akhir pada Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.

Laporan ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan Proyek Akhir pada Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik, dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.
3. Ibu A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir yang telah dilakukan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis menyampaikan permohonan maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam Proyek Akhir ini. Semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu penulis.

Surabaya, Agustus 2025

Penulis

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Rafi Aliffian Fardana
NIM : 22390100008
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING DAN
MANAJEMEN PERSEWAAN FUTSAL BERBASIS ANDROID
DAN WEBSITE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya aplikasi ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar akademik yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Agustus 2025

Yang menyatakan



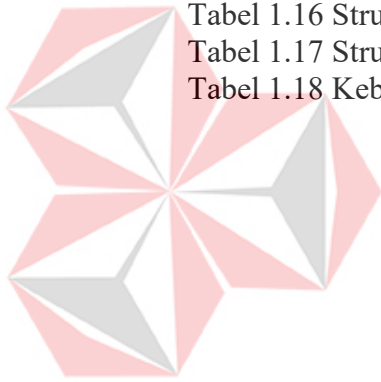
Rafi Aliffian Fardana
NIM 22390100008

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN	
APLIKASI.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen	1
1.2 Deskripsi Umum	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem	1
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi.....	1
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	18
1.4 Deskripsi Dokumen.....	19
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	21
2.1 Perangkat Lunak.....	21
2.2 Perangkat Keras	21
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi	21
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	21
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN.....	22
3.1 Struktur Menu	22
3.2 Penggunaan Aplikasi.....	22
3.2.1 Cara Menggunakan <i>Website</i> Untuk <i>Role Super</i>	22
3.2.2 Cara Menggunakan <i>Website</i> Untuk <i>Role Admin</i>	29
3.2.3 Cara Menggunakan <i>Website</i> Untuk <i>Role Penyewa</i>	40
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur Tabel <i>Users</i>	2
Tabel 1.2 Struktur Tabel Kota	2
Tabel 1.3 Struktur Tabel Tagihan <i>Admin</i>	3
Tabel 1.4 Struktur Tabel Rekening <i>Super</i>	3
Tabel 1.5 Struktur Tabel Rekening <i>Admin</i>	3
Tabel 1.6 Struktur Tabel <i>Ratings</i>	4
Tabel 1.7 Struktur Tabel Persentase Tagihan	4
Tabel 1.8 Struktur Tabel Pembayaran	4
Tabel 1.9 Struktur Tabel <i>OTP Codes</i>	5
Tabel 1.10 Struktur Tabel <i>Notifications</i>	5
Tabel 1.11 Struktur Tabel Lapangan	6
Tabel 1.12 Struktur Tabel Jadwal <i>Slot</i>	6
Tabel 1.13 Struktur Tabel Jadwal Lapangan	6
Tabel 1.14 Struktur Tabel <i>Futsal Center Refund Policies</i>	7
Tabel 1.15 Struktur Tabel <i>Futsal Center</i>	7
Tabel 1.16 Struktur Tabel <i>Booking Detail</i>	8
Tabel 1.17 Struktur Tabel <i>Booking</i>	8
Tabel 1.18 Kebutuhan Aplikasi	18



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 BPMN Verifikasi Hak Akses <i>Super</i>	9
Gambar 1.2 BPMN Manajemen Data <i>Admin</i>	9
Gambar 1.3 BPMN Manajemen Data Rekening <i>Super</i>	10
Gambar 1.4 BPMN Manajemen Verifikasi <i>Admin</i>	10
Gambar 1.5 BPMN Manajemen Tagihan Pembayaran <i>Admin</i>	11
Gambar 1.6 BPMN <i>Register Admin</i>	11
Gambar 1.7 BPMN Verifikasi Hak Akses <i>Admin</i>	11
Gambar 1.8 BPMN Manajemen Futsal <i>Center</i>	12
Gambar 1.9 BPMN Lapangan	12
Gambar 1.10 BPMN Data Rekening <i>Admin</i>	13
Gambar 1.11 BPMN Manajemen Pembayaran <i>Booking</i>	13
Gambar 1.12 BPMN Manajemen Tagihan Pembayaran <i>Member</i> Bulanan	14
Gambar 1.13 BPMN Manajemen Kebijakan <i>Refund</i>	14
Gambar 1.14 BPMN <i>Register Penyewa</i>	14
Gambar 1.15 BPMN Verifikasi Hak Akses Penyewa	15
Gambar 1.16 BPMN Proses <i>Booking</i> Lapangan dan Pembayaran (<i>Android</i>)	15
Gambar 1.17 BPMN Proses Edit <i>Username</i> dan Nomor Telepon	16
Gambar 1.18 BPMN Proses Ganti <i>Password</i>	16
Gambar 1.19 BPMN Proses <i>Refund</i>	17
Gambar 1.20 BPMN <i>Rating</i> dan Komentar	17
Gambar 1.21 BPMN Lupa Kata Sandi	18
Gambar 3.1 Halaman Awal Aplikasi / <i>Login</i>	23
Gambar 3.2 Halaman <i>Dashboard Super</i>	23
Gambar 3.3 Halaman Manajemen <i>Admin</i>	24
Gambar 3.4 Halaman Manajemen Futsal <i>Center</i>	24
Gambar 3.5 Halaman <i>Detail Futsal Center</i>	25
Gambar 3.6 Halaman Rekening <i>Super</i>	25
Gambar 3.7 Halaman Tambah Rekening <i>Super</i>	25
Gambar 3.8 Halaman Edit Rekening <i>Super</i>	26
Gambar 3.9 Halaman Verifikasi <i>Admin</i>	26
Gambar 3.10 Halaman Monitoring Transaksi	27
Gambar 3.11 Halaman Laporan Keuangan <i>Global</i>	27
Gambar 3.12 Halaman Manajemen <i>User</i>	28
Gambar 3.13 Halaman Notifikasi	28
Gambar 3.14 Halaman Tagihan Pembayaran <i>Admin</i>	29
Gambar 3.15 Halaman Awal Aplikasi / <i>Login</i>	29
Gambar 3.16 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	30
Gambar 3.17 Halaman Manajemen Futsal <i>Center</i>	30
Gambar 3.18 Halaman Tambah Futsal <i>Center</i>	31
Gambar 3.19 Halaman <i>Detail Futsal Center</i>	31
Gambar 3.20 Halaman Edit Futsal <i>Center</i>	31
Gambar 3.21 Halaman Manajemen Lapangan	32
Gambar 3.22 Halaman Tambah Lapangan	32
Gambar 3.23 Halaman Edit Lapangan	33
Gambar 3.24 Halaman Manajemen Rekening <i>Admin</i>	33

Gambar 3.25 Halaman Tambah Rekening <i>Admin</i>	33
Gambar 3.26 Halaman Edit Rekening <i>Admin</i>	34
Gambar 3.27 Halaman Manajemen Jadwal.....	34
Gambar 3.28 Halaman Manajemen <i>Booking</i> Lapangan.....	35
Gambar 3.29 Halaman <i>Detail Booking</i> Lapangan.....	35
Gambar 3.30 Halaman Manajemen Pembayaran	36
Gambar 3.31 Halaman <i>Detail</i> Pembayaran	36
Gambar 3.32 Halaman Laporan dan Statistik.....	37
Gambar 3.33 Grafik Jumlah <i>Booking</i> per Hari per Futsal <i>Center</i>	37
Gambar 3.34 Grafik Pendapatan per Hari per Futsal <i>Center</i>	37
Gambar 3.35 Halaman Notifikasi	38
Gambar 3.36 Halaman Pembayaran Bulanan <i>Member</i>	38
Gambar 3.37 Halaman Manajemen <i>Rating</i> dan <i>Review</i>	38
Gambar 3.38 Halaman Manajemen Kebijakan <i>Refund</i>	39
Gambar 3.39 Halaman Tambah Kebijakan <i>Refund</i>	39
Gambar 3.40 Halaman Edit Kebijakan <i>Refund</i>	40
Gambar 3.41 Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	40
Gambar 3.42 Halaman <i>Register</i> Penyewa.....	41
Gambar 3.43 Halaman Lupa Kata Sandi.....	41
Gambar 3.44 Halaman Verifikasi <i>OTP</i>	42
Gambar 3.45 Halaman Buat Kata Sandi Baru.....	42
Gambar 3.46 Halaman <i>Dashboard</i> Penyewa	43
Gambar 3.47 Halaman Menu Futsal <i>Center</i>	43
Gambar 3.48 Halaman <i>Detail</i> Futsal <i>Center</i>	44
Gambar 3.49 Halaman <i>Booking</i> Lapangan.....	45
Gambar 3.50 Halaman Pembayaran <i>Booking</i>	46
Gambar 3.51 Menu <i>Booking</i> Saya.....	46
Gambar 3.52 <i>Detail Booking</i>	47
Gambar 3.53 Menu <i>Profile</i>	47
Gambar 3.54 Edit <i>Profile</i>	48
Gambar 3.55 Ganti Kata Sandi.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Listing Program	51
Lampiran 2 Hasil Uji dan Implementasi.....	71
Lampiran 3 <i>Log</i> Mingguan.....	75
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	77
Lampiran 5 Hasil Cek Plagiasi	78
Lampiran 6 Biodata Penulis	86



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *User Manual* Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal ini disusun dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan secara terperinci cara penggunaan aplikasi bagi setiap peran pengguna (*Super Admin*, *Admin*, dan *Penyewa*).
2. Menyediakan panduan lengkap untuk instalasi, konfigurasi, dan pengoperasian aplikasi.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. *Super Admin*, dokumen ini menjadi panduan bagi *Super Admin* untuk mengelola seluruh aspek aplikasi, termasuk pengaturan sistem, pengelolaan data administrator, dan pemeliharaan umum.
2. *Admin*, dokumen ini sebagai acuan untuk mengelola operasional sehari-hari, seperti mengelola data lapangan, jadwal *booking*, transaksi, dan data pelanggan.
3. *Penyewa*, dokumen ini berfungsi sebagai panduan bagi penyewa atau pelanggan untuk melakukan pendaftaran, melihat jadwal lapangan, melakukan *booking*, dan pembayaran melalui aplikasi.

1.2 Deskripsi Umum

Bisnis futsal berkembang pesat, namun sistem manual yang banyak digunakan masih menciptakan masalah seperti kesalahan jadwal, miskomunikasi, dan pencatatan data yang tidak efisien. Pengelola kesulitan mengelola bisnis secara profesional, sementara pelanggan menginginkan kemudahan dalam pemesanan.

Solusi dari permasalahan ini adalah aplikasi *booking* dan manajemen persewaan futsal yang terintegrasi (*Android* dan *website*). Aplikasi ini akan mengotomatisasi proses bisnis, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengelola maupun pelanggan.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal adalah *platform* terpadu berbasis *android* dan *website* yang dirancang untuk mengoptimalkan operasional bisnis persewaan lapangan futsal. Aplikasi ini mempermudah pemilik lapangan dalam mengelola seluruh aspek bisnis, mulai dari penjadwalan lapangan, pencatatan transaksi, hingga manajemen data pelanggan. Bagi penyewa, aplikasi ini menyediakan fitur untuk melihat ketersediaan lapangan secara *real-time*, melakukan pemesanan, dan pembayaran secara *online*.

A Struktur Tabel

Struktur tabel Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal ini memiliki beberapa tabel. Tabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Struktur Tabel *Users*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pengguna

Tabel 1.1 Struktur Tabel *Users*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	name	varchar	100	-
3.	email	varchar	100	-
4.	password	varchar	255	-
5.	role	enum	-	-
6.	status	enum	-	-
7.	Tanggal_terakhir_suspend	timestamp	-	-
8.	phone	varchar	20	-
9.	Created_at	timestamp	-	-
10.	Updated_at	timestamp	-	-
11.	Email_verified_at	timestamp	-	-
12.	Foto_ktp	varchar	255	-
13.	Surat_izin	varchar	255	-
14.	Remember_token	varchar	100	-

2. Struktur Tabel Kota

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data kota

Tabel 1.2 Struktur Tabel Kota

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	Nama_kota	varchar	100	-
3.	Created_at	timestamp	-	-
4.	Updated_at	timestamp	-	-

3. Struktur Tabel tagihan_*admin*

Primary Key : id

Foreign Key : *user_id* (referensi ke tabel *users*)

Fungsi : Menyimpan data tagihan *admin*

Tabel 1.3 Struktur Tabel Tagihan *Admin*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	User_id	int	10	Foreign Key
3.	Jumlah_komisi_dibayar	decimal	12,2	-
4.	Total_pendapatan_kotor_periode	decimal	12,2	-
5.	Persentase_komisi	decimal	5,4	-
6.	Status_tagihan	enum	-	-
7.	Periode_tagihan	date	-	-
8.	Tanggal_terbit	timestamp	-	-
9.	Tanggal_jatuh_tempo	timestamp	-	-
10.	Bukti_pembayaran	varchar	255	-
11.	Tanggal_upload_bukti	timestamp	-	-
12.	Tanggal_lunas	timestamp	-	-
13.	Created_at	timestamp	-	-
14.	Updated_at	timestamp	-	-

4. Struktur Tabel rekening_ *super**Primary Key* : id*Foreign Key* : user_id (referensi ke tabel users)Fungsi : Menyimpan data rekening *super*Tabel 1.4 Struktur Tabel Rekening *Super*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	User_id	int	10	Foreign Key
3.	Nama_bank	varchar	100	-
4.	No_rekening	varchar	50	-
5.	Atas_nama	varchar	100	-
6.	Created_at	timestamp	-	-
7.	Updated_at	timestamp	-	-

5. Struktur Tabel rekening_ *admin**Primary Key* : id*Foreign Key* : user_id (referensi ke tabel users)Fungsi : Menyimpan data rekening *admin*Tabel 1.5 Struktur Tabel Rekening *Admin*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	User_id	int	10	Foreign Key
3.	Nama_bank	varchar	100	-
4.	No_rekening	varchar	50	-
5.	Atas_nama	varchar	100	-

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
6.	Created_at	timestamp	-	-
7.	Updated_at	timestamp	-	-

6. Struktur tabel *ratings*

Primary Key : *ratings*

Foreign Key : *user_id*, *futsal_id* (referensi ke tabel *users* dan *futsal center*)

Fungsi : Menyimpan data *rating* dan komentar *futsal center*

Tabel 1.6 Struktur Tabel *Ratings*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	<i>Primary Key</i>
2.	User_id	int	10	<i>Foreign Key</i>
3.	Futsal_id	int	10	<i>Foreign Key</i>
4.	rating	decimal	2,1	-
5.	komentar	varchar	255	-
6.	Created_at	timestamp	-	-
7.	Updated_at	timestamp	-	-

7. Struktur tabel *persentase_tagihan*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data persentase tagihan untuk dibayar *admin*

Tabel 1.7 Struktur Tabel *Persentase Tagihan*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	<i>Primary Key</i>
2.	key	varchar	255	-
3.	value	decimal	20,6	-
4.	Tanggal_efektif	date	-	-
5.	Created_at	timestamp	-	-
6.	Updated_at	timestamp	-	-

8. Struktur tabel *pembayaran*

Primary Key : id

Foreign Key : *booking_id*, *verified_by* (referensi ke tabel *booking* dan *users*)

Fungsi : Menyimpan data pembayaran *booking* oleh penyewa

Tabel 1.8 Struktur Tabel *Pembayaran*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	<i>Primary Key</i>
2.	Booking_id	int	10	<i>Foreign Key</i>
3.	Verified_by	int	10	<i>Foreign Key</i>

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
4.	metode	Enum	-	-
5.	status	enum	-	-
6.	Bukti_pembayaran	varchar	255	-
7.	Jumlah_dibayar	decimal	10,2	-
8.	Catatan_admin	text	-	-
9.	Jenis_pembayaran	enum	-	-
10.	Tanggal_bayar	timestamp	-	-
11.	Verified_at	timestamp	-	-
12.	Created_at	timestamp	-	-
13.	Updated_at	timestamp	-	-

9. Struktur tabel *otp_codes*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data kode OTP

Tabel 1.9 Struktur Tabel *OTP Codes*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	<i>Primary Key</i>
2.	Email	varchar	255	-
3.	kode	varchar	255	-
4.	Expired_at	timestamp	-	-
5.	type	varchar	255	-
6.	created_at	timestamp	-	-
7.	Updated_at	timestamp	-	-

10. Struktur tabel *notifications*

Primary Key : id

Foreign Key : *sender_id* (referensi ke tabel *users*)

Fungsi : Menyimpan data notifikasi

Tabel 1.10 Struktur Tabel *Notifications*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	<i>Primary Key</i>
2.	Sender_id	int	10	<i>Foreign Key</i>
3.	Receiver_id	int	10	-
4.	Receiver_role	enum	-	-
5.	title	varchar	100	-
6.	message	text	-	-
7.	type	enum	-	-
8.	Is_read	tinyint	1	-
9.	Created_at	timestamp	-	-
10.	Updated_at	timestamp	-	-

11. Struktur tabel lapangan

Primary Key : id*Foreign Key* : futsal_id (referensi ke tabel futsal_center)

Fungsi : Menyimpan data lapangan

Tabel 1.11 Struktur Tabel Lapangan

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	Futsal_id	int	10	Foreign Key
3.	nama	varchar	100	-
4.	jenis	enum	-	-
5.	Harga_per_jam	double	-	-
6.	status	enum	-	-
7.	foto	varchar	255	-
8.	Created_at	timestamp	-	-
9.	Updated_at	timestamp	-	-

12. Struktur tabel jadwal_slot

Primary Key : id*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data jadwal slot

Tabel 1.12 Struktur Tabel Jadwal Slot

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	Jam_mulai	Time	-	-
3.	Jam_selesai	Time	-	-

13. Struktur tabel jadwal_lapangan

Primary Key : id*Foreign Key* : lapangan_id, slot_id (referensi ke tabel lapangan dan jadwal slot)

Fungsi : Menyimpan data jadwal lapangan

Tabel 1.13 Struktur Tabel Jadwal Lapangan

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	lapangan_id	int	10	Foreign Key
3.	slot_id	int	10	Foreign Key
4.	tanggal	date	-	-
5.	status	enum	-	-
6.	Created_at	timestamp	-	-
7.	Updated_at	timestamp	-	-

14. Struktur tabel *futsal_center_refund_policies**Primary Key* : id*Foreign Key* : *futsal_center_id* (referensi ke tabel *futsal_center*)Fungsi : Menyimpan data kebijakan *refund* per *futsal_center*Tabel 1.14 Struktur Tabel *Futsal Center Refund Policies*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	Id	int	10	Primary Key
2.	Futsal_center_id	int	10	Foreign Key
3.	Hours_before_booking	int	10	-
4.	Refund_percentage	decimal	5,2	-
5.	description	text	-	-
6.	Created_at	timestamp	-	-
7.	Updated_at	timestamp	-	-

15. Struktur tabel *futsal_center**Primary Key* : id*Foreign Key* : *user_id*, *kota_id* (referensi ke tabel *users* dan *kota*)Fungsi : Menyimpan data *futsal_center*Tabel 1.15 Struktur Tabel *Futsal Center*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int	10	Primary Key
2.	user_id	int	10	Foreign Key
3.	Kota_id	int	10	Foreign Key
4.	Nama_tempat	varchar	100	-
5.	alamat	varchar	255	-
6.	phone	varchar	20	-
7.	deskripsi	varchar	500	-
8.	Avg_rating	decimal	3,2	-
9.	Total_reviews_count	int	10	-
10.	Foto_tempat	varchar	255	-
11.	No_rekening	varchar	50	-
12.	status	enum	-	-
13.	Created_at	timestamp	-	-
14.	Updated_at	timestamp	-	-

16. Struktur tabel *booking_detail**Primary Key* : id*Foreign Key* : *booking_id*, *jadwal_lapangan_id* (referensi ke tabel *booking* dan *jadwal_lapangan*)Fungsi : Menyimpan data *detail booking*

Tabel 1.16 Struktur Tabel *Booking Detail*

NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	Id	int	10	Primary Key
2.	booking_id	int	10	Foreign Key
3.	Jadwal_lapangan_id	int	10	Foreign Key
4.	harga	double	-	-
5.	Created_at	timestamp	-	-
6.	Updated_at	timestamp	-	-

17. Struktur tabel *booking**Primary Key* : id*Foreign Key* : user_id, futsal_id (referensi ke tabel *users* dan *futsal center*)Fungsi : Menyimpan data *booking*Tabel 1.17 Struktur Tabel *Booking*

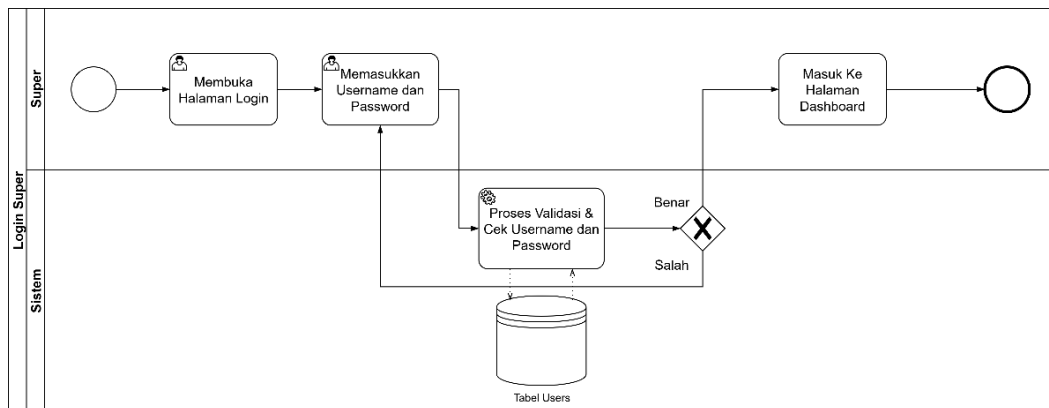
NO	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	Id	int	10	Primary Key
2.	user_id	int	10	Foreign Key
3.	futsal_id	int	10	Foreign Key
4.	Nama_pelanggan	varchar	100	-
5.	Nomor_hp	varchar	20	-
6.	Booking_code	varchar	50	-
7.	Tipe_booking	enum	-	-
8.	status	enum	-	-
9.	Original_status	enum	-	-
10.	Cancellation_request_status	enum	-	-
11.	Cancellation_policy_message	text	-	-
12.	Cancellation_refund_percentage	decimal	5,2	-
13.	Catatan_admin	text	-	-
14.	Dibatalkan_at	timestamp	-	-
15.	Dibatalkan_by	int	10	-
16.	Total_harga	decimal	12,2	-
17.	Jumlah_dibayar	decimal	12,2	-
18.	Jumlah_dp_dibutuhkan	decimal	12,2	-
19.	Metode_pelunasan_pilihan	enum	-	-
20.	Batas_waktu_pembayaran	datetime	-	-
21.	Bukti_pembayaran_terakhir	varchar	255	-
22.	Metode_pembayaran_utama	enum	-	-
23.	Jadwal_berakhir	tinyint	1	-
24.	Lunas_at	timestamp	-	-
25.	Created_at	timestamp	-	-
26.	Updated_at	timestamp	-	-

B Alur Proses Bisnis (BPMN)

Berikut ini merupakan alur proses bisnis (BPMN) dari Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal

1. Verifikasi Hak Akses Super (*Login*)

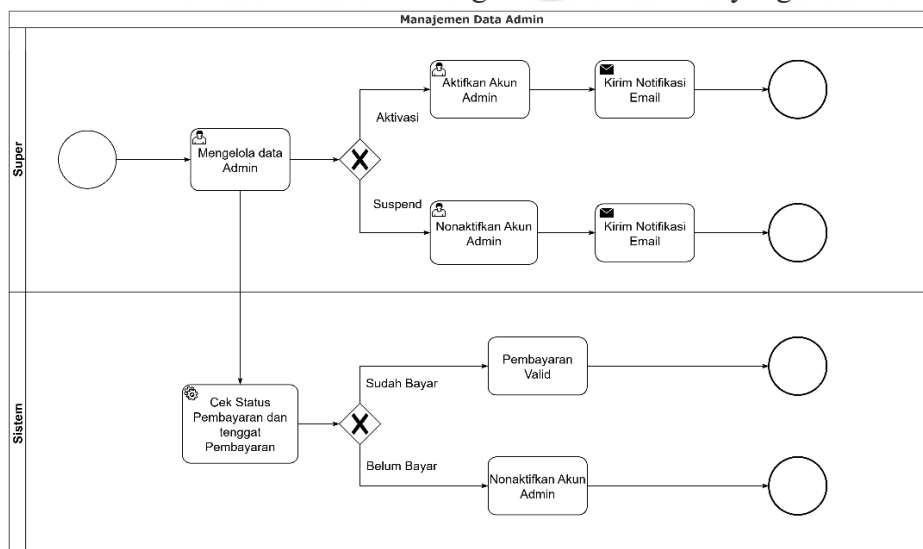
Flowchart pada gambar 1.1 menggambarkan alur proses bisnis untuk verifikasi hak akses *super* atau *login super*. Ketika *super* melakukan proses *login* maka sistem akan melakukan verifikasi terhadap akun *Super*. Setelah verifikasi selesai sistem akan membuka halaman *dashboard* atau tampilan awal aplikasi.



Gambar 1.1 BPMN Verifikasi Hak Akses *Super*

2. Manajemen Data Admin

Flowchart pada gambar 1.2 menggambarkan alur proses bisnis untuk manajemen data *admin* ketika *super* melakukan proses *suspend* kepada *admin* maka sistem akan menyimpan data yang telah di proses ke dalam tabel *users*. Jadi *admin* hanya bisa mengakses fitur yang sangat terbatas. Apabila *super* melakukan proses pengaktifan *admin* maka sistem akan mengubah data yang ada pada tabel *users*. Dan *admin* bisa mengakses seluruh fitur yang tersedia.

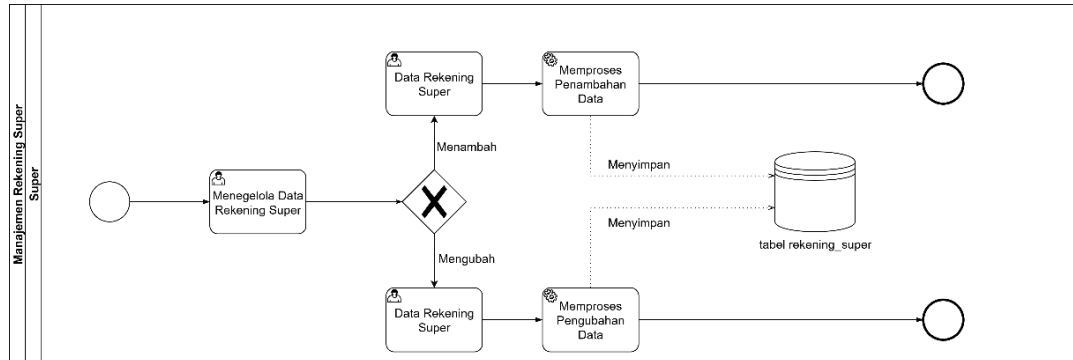


Gambar 1.2 BPMN Manajemen Data *Admin*

3. Manajemen Data Rekening *Super*

Flowchart pada gambar 1.3 menggambarkan alur proses bisnis untuk

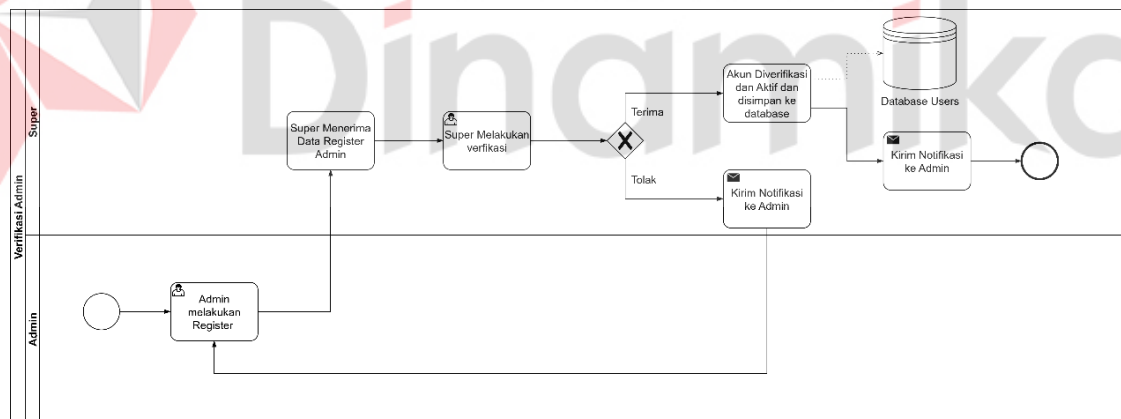
manajemen data rekening *super*. Ketika *super* melakukan proses penambahan rekening maka sistem akan menyimpan data yang ditambahkan ke dalam tabel rekening *super*. Apabila *super* melakukan proses pengubahan data rekening maka sistem akan menyimpan dan mengubah data yang ada pada tabel rekening *super*.



Gambar 1.3 BPMN Manajemen Data Rekening *Super*

4. Manajemen Verifikasi *Admin*

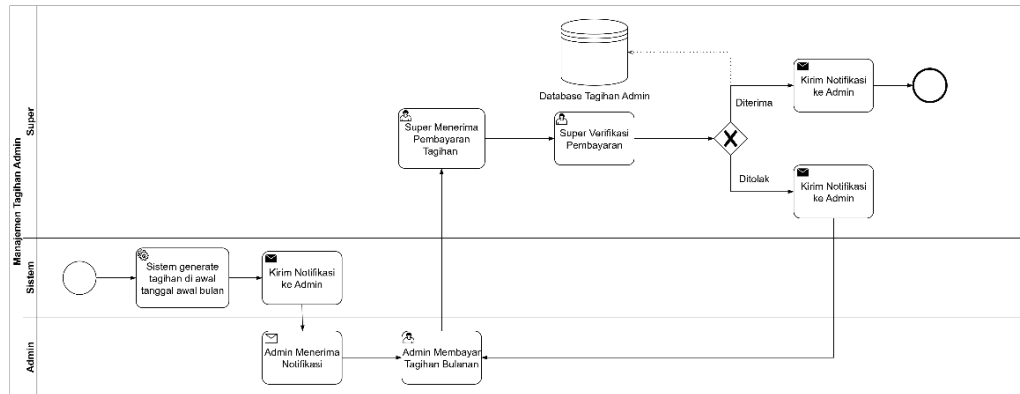
Flowchart pada gambar 1.4 menggambarkan alur proses bisnis untuk manajemen verifikasi *admin*. Jadi *super* mengecek data-data yang dimiliki oleh *admin* jika data lengkap dan valid maka *super* akan memverifikasi *admin* dan *admin* bisa *login* dan bisa mengakses semua fitur yang tersedia. Ketika *super* melakukan proses verifikasi *admin* maka sistem akan menyimpan dan menambahkan data ke dalam tabel *users*.



Gambar 1.4 BPMN Manajemen Verifikasi *Admin*

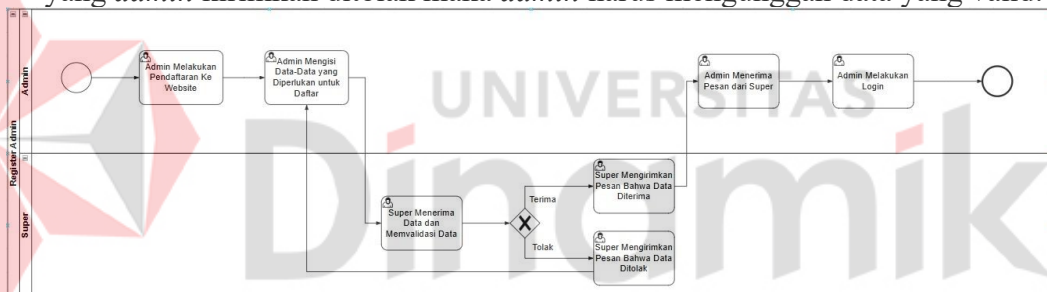
5. Manajemen Tagihan Pembayaran *Admin*

Flowchart pada gambar 1.5 menggambarkan alur proses bisnis untuk Manajemen Tagihan Pembayaran *Admin*. Ketika *super* melakukan proses verifikasi pembayaran tagihan *admin* jika *super* menerima pembayaran maka sistem akan menyimpan data ke dalam tabel tagihan *admin*. Apabila *super* melakukan penolakan maka *admin* diharapkan mengirim ulang bukti pembayaran yang valid.

Gambar 1.5 BPMN Manajemen Tagihan Pembayaran *Admin*

6. Register Admin

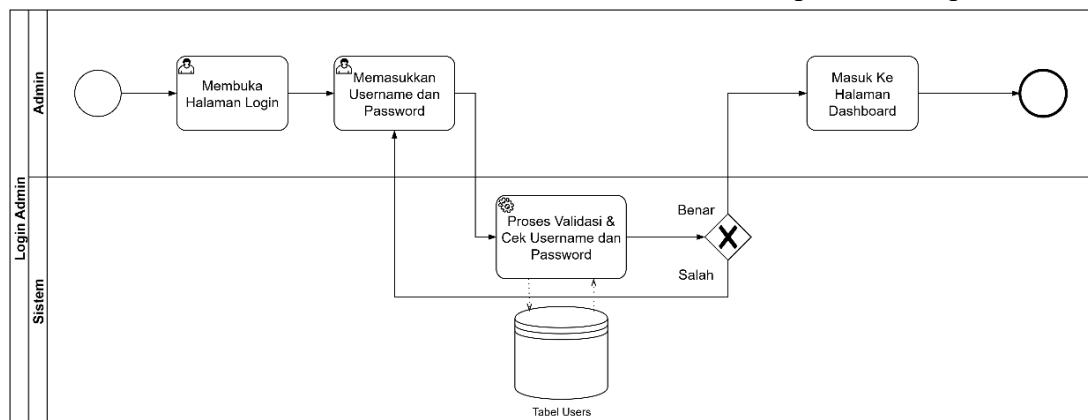
Flowchart pada gambar 1.6 menggambarkan alur proses bisnis untuk *register admin*. Ketika admin melakukan proses *register* maka *admin* harus memasukkan data yang diperlukan. Ketika sudah selesai dan *submit* maka data akan dikirimkan ke *super* dan dilakukan validasi. Jika *super* menerima datanya maka *super* akan mengirimkan pesan ke *email* dan *admin* bisa melakukan *login*. Dan jika *super* menolak datanya maka *super* mengirimkan pesan ke *email* bahwa data yang *admin* kirimkan ditolak maka *admin* harus mengunggah data yang valid.



Gambar 1.6 BPMN Register Admin

7. Verifikasi Hak Akses Admin (Login)

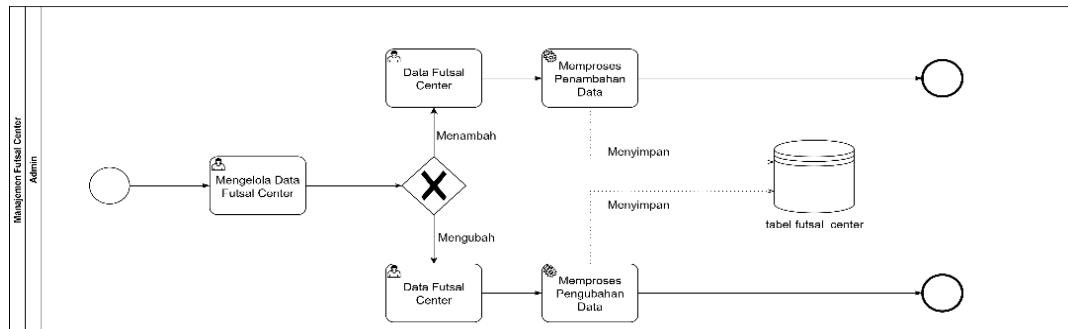
Flowchart pada gambar 1.7 menggambarkan alur proses bisnis untuk verifikasi hak akses *admin* atau *login admin*. Ketika *admin* melakukan proses *login* maka sistem akan melakukan verifikasi terhadap akun *admin*. Sesudah verifikasi selesai sistem akan membuka halaman *dashboard* atau tampilan awal aplikasi.



Gambar 1.7 BPMN Verifikasi Hak Akses Admin

8. Manajemen Futsal Center

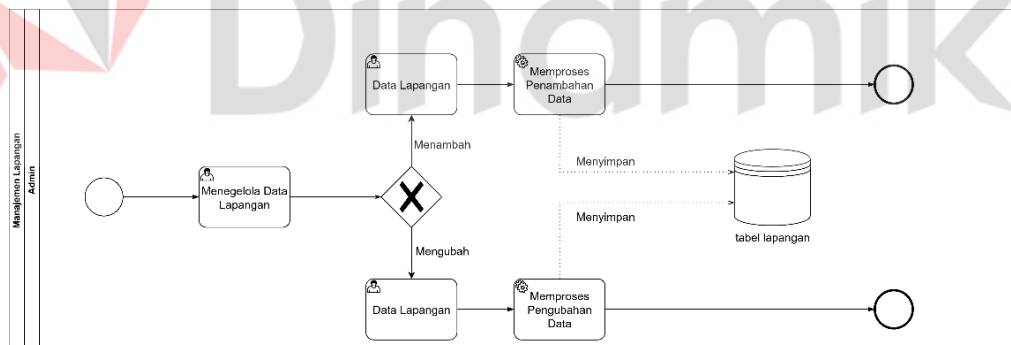
Flowchart pada gambar 1.8 menggambarkan alur proses bisnis untuk manajemen futsal center. Ketika *admin* melakukan proses penambahan futsal center maka sistem akan menyimpan data yang ditambahkan ke dalam tabel futsal center. Apabila *admin* melakukan proses pengubahan data futsal center maka sistem akan menyimpan dan mengubah data yang ada pada tabel futsal center.



Gambar 1.8 BPMN Manajemen Futsal Center

9. Manajemen Lapangan

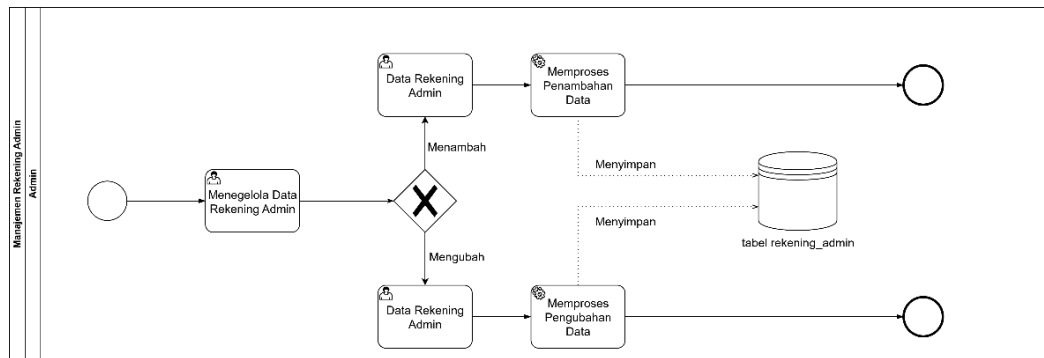
Flowchart pada gambar 1.9 menggambarkan alur proses bisnis untuk manajemen lapangan. Ketika *admin* melakukan proses penambahan lapangan maka sistem akan menyimpan data yang ditambahkan ke dalam tabel lapangan. Apabila *admin* melakukan proses pengubahan data lapangan maka sistem akan menyimpan dan mengubah data yang ada pada tabel lapangan.



Gambar 1.9 BPMN Lapangan

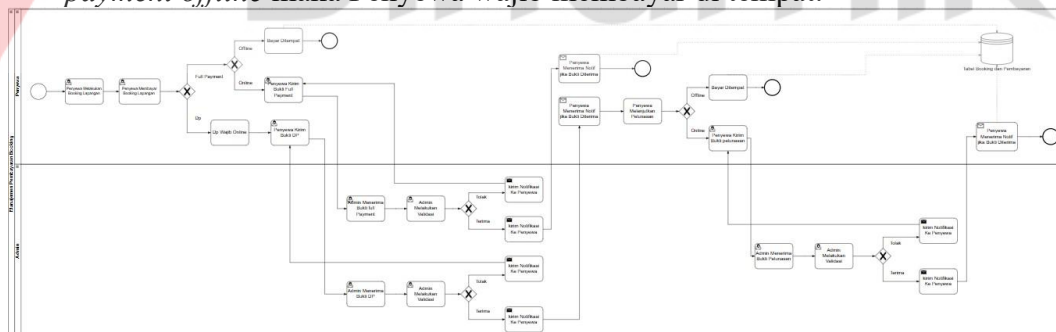
10. Manajemen Data Rekening Admin

Flowchart pada gambar 1.10 menggambarkan alur proses bisnis untuk manajemen data rekening *admin*. Ketika *admin* melakukan proses penambahan rekening maka sistem akan menyimpan data yang ditambahkan ke dalam tabel rekening *admin*. Apabila *admin* melakukan proses pengubahan data rekening maka sistem akan menyimpan dan mengubah data yang ada pada tabel rekening *admin*.

Gambar 1.10 BPMN Data Rekening *Admin*

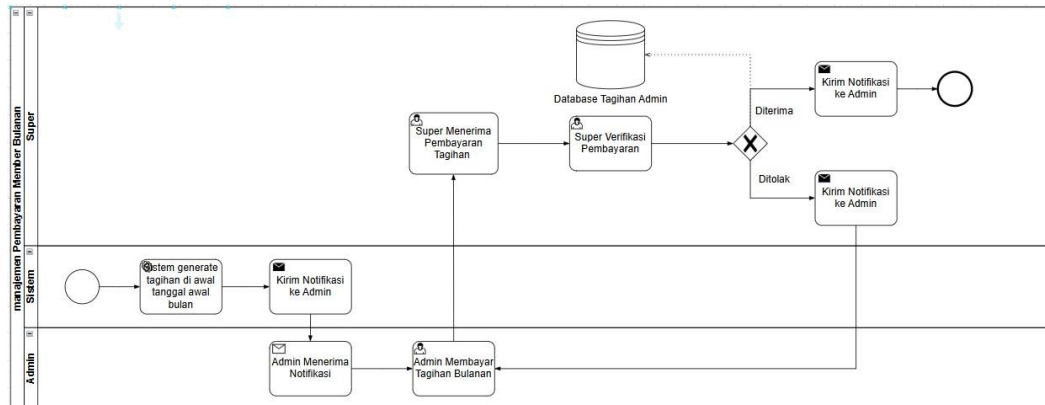
11. Manajemen Pembayaran *Booking*

Flowchart pada gambar 1.11 menggambarkan alur proses bisnis untuk Manajemen Pembayaran *Booking*. Ketika Penyewa melakukan *booking* setelah itu Penyewa melakukan pembayaran. Pembayaran bisa dilakukan dengan dua cara yaitu *dp* atau *full payment* (bayar *full*). Untuk *dp* wajib *online* jika *full payment* terdapat dua pilihan *online* atau *offline*. Jika Penyewa memilih pembayaran *dp* dengan pelunasan *online* maka Penyewa harus mengirimkan bukti *dp* terlebih dahulu. Setelah itu *Admin* akan konfirmasi apakah bukti *dp* valid atau tidak. Jika bukti tidak valid maka Penyewa mendapatkan informasi bahwa bukti tidak valid dan mengirimkan bukti lagi yang valid. Begitu juga sewaktu pelunasan *online* *Admin* akan cek valid atau tidak buktinya. Jika *dp* dan pelunasan valid maka Penyewa sudah menyelesaikan *booking* dan pembayaran. Jika pelunasan *offline* maka Penyewa wajib membayar di tempat. Lalu untuk *full Payment* jika *online* Penyewa harus mengirimkan bukti dan *admin* akan cek valid atau tidak sama seperti *dp* dan pelunasan *online*. Jika *full payment offline* maka Penyewa wajib membayar di tempat.

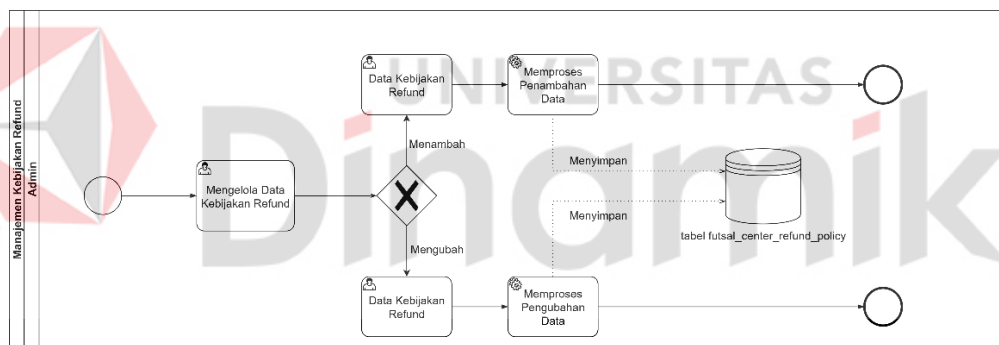
Gambar 1.11 BPMN Manajemen Pembayaran *Booking*

12. Manajemen Tagihan Pembayaran *Member* Bulanan

Flowchart pada gambar 1.12 menggambarkan alur proses bisnis untuk Manajemen Tagihan Pembayaran *member* bulanan. Ketika *Admin* melakukan pembayaran *member* bulanan dengan cara upload bukti pembayaran yang sesuai dengan nominal yang harus dibayarkan. Lalu *super* akan verifikasi pembayaran tersebut valid atau tidak. Jika valid maka dianggap lunas jika tidak maka akan kirim notifikasi ke *admin* dan *admin* diwajibkan kirim ulang bukti pembayarannya.

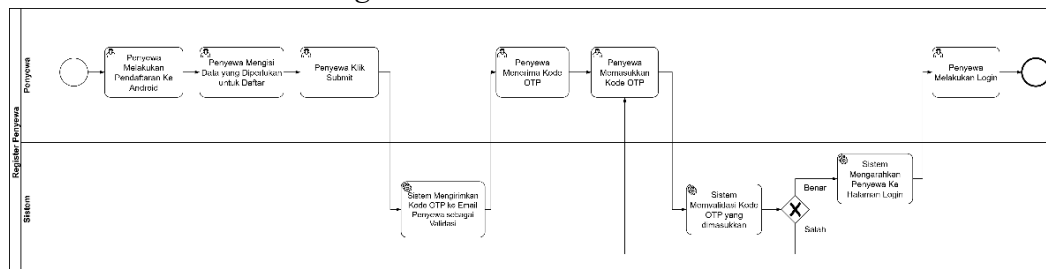
Gambar 1.12 BPMN Manajemen Tagihan Pembayaran *Member* Bulanan13. Manajemen Kebijakan *Refund*

Flowchart pada gambar 1.13 menggambarkan alur proses bisnis untuk Manajemen Kebijakan *Refund*. Ketika *Admin* melakukan proses penambahan kebijakan *refund* maka sistem akan menyimpan data yang ditambahkan ke dalam tabel *futsal_center_refund_policy*. Apabila *Admin* melakukan proses pengubahan data kebijakan *refund* maka sistem akan menyimpan dan mengubah data yang ada pada tabel *futsal_center_refund_policy*.

Gambar 1.13 BPMN Manajemen Kebijakan *Refund*

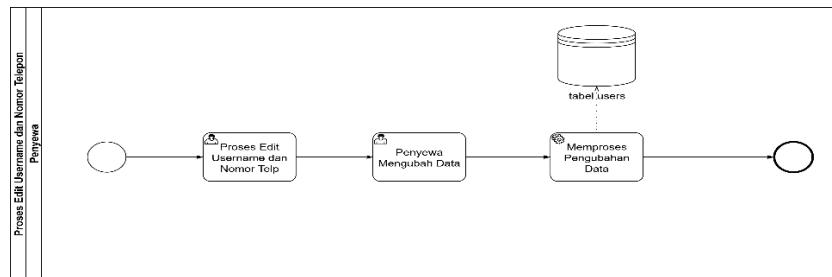
14. Register Penyewa

Flowchart pada gambar 1.14 menggambarkan alur proses bisnis untuk *register* penyewa. Ketika Penyewa melakukan proses *register* maka sistem akan memberikan kode *otp* kepada penyewa melalui *email* sebagai validasi akun penyewa. Lalu penyewa memasukkan kode *otp* tersebut dan sistem melakukan validasi apakah kode *otp* yang dimasukkan benar. Jika benar penyewa akan diarahkan ke halaman *login*.



Gambar 1.14 BPMN Register Penyewa

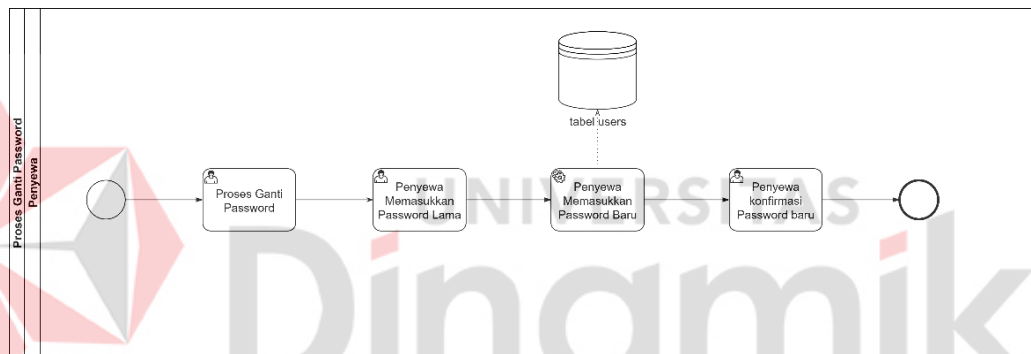
pengubahan *username* dan nomor telepon maka sistem akan menyimpan data yang ditambahkan ke dalam tabel *users*.



Gambar 1.17 BPMN Proses Edit *Username* dan Nomor Telepon

18. Proses Ganti *Password*

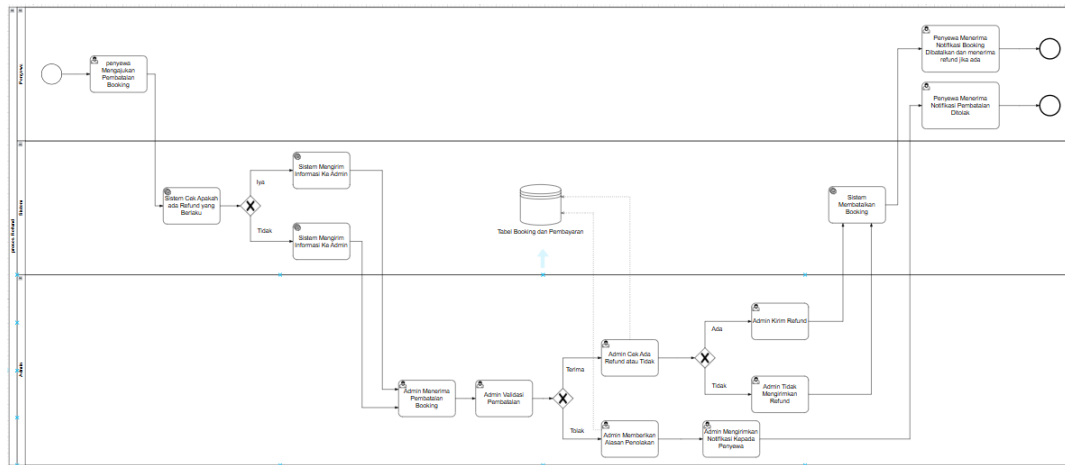
Flowchart pada gambar 1.18 menggambarkan alur proses bisnis untuk mengganti *password* penyewa. Ketika penyewa melakukan proses pengubahan *password* maka sistem akan menyimpan data ke dalam tabel *users*.



Gambar 1.18 BPMN Proses Ganti *Password*

19. Proses *Refund*

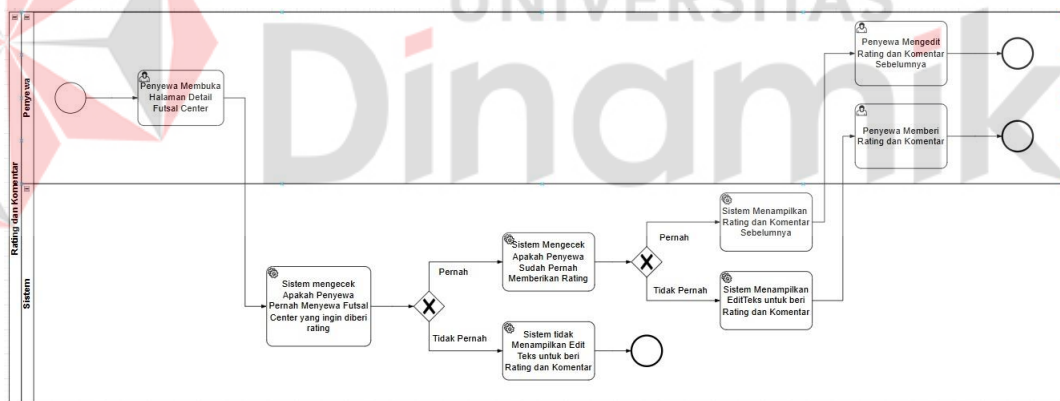
Flowchart pada gambar 1.19 menggambarkan alur proses bisnis untuk proses *refund* saat *booking*. Proses ini terjadi ketika penyewa melakukan pembatalan *booking* dan sistem mengecek apakah ada *refund* yang berlaku pada saat penyewa membatalkan *bookingnya*. Jika ada *refund* yang berlaku maka *admin* akan mengirimkan *refundnya* kepada penyewa. Jika tidak ada *refund* yang berlaku maka penyewa tidak mendapatkan *refund* apapun.



Gambar 1.19 BPMN Proses Refund

20. Rating dan Komentar

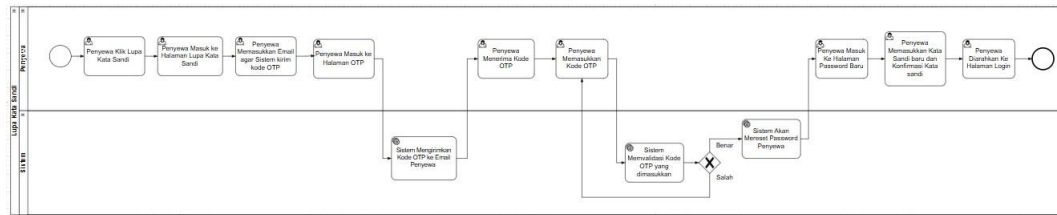
Flowchart pada gambar 1.20 menggambarkan alur proses bisnis untuk penyewa memberikan *rating* dan komentar. Penyewa akan diperbolehkan memberikan *rating* dan komentar jika penyewa pernah main di futsal *center* tersebut. Jika belum pernah main di futsal *center* tersebut maka penyewa tidak dapat memberikan *rating* dan komentar. Jika penyewa sudah pernah memberikan *rating* dan komentar penyewa dapat mengedit *rating* dan komentar tersebut.



Gambar 1.20 BPMN Rating dan Komentar

21. Lupa Kata Sandi

Flowchart pada gambar 1.21 menggambarkan alur proses bisnis untuk lupa kata sandi. Ketika penyewa klik lupa kata sandi maka penyewa diarahkan di halaman lupa kata sandi. Di halaman tersebut penyewa harus memasukkan *email* agar sistem mengirimkan kode *otp*. Setelah memasukkan *email* dan *submit* maka penyewa diarahkan ke halaman kode *otp*. Lalu ketika penyewa sudah menerima kode *otp* penyewa harus memasukkan kode *otp* yang diterima. Sistem akan mengecek apakah kode *otp*nya benar atau tidak. Jika salah maka penyewa harus memasukkan kode *otp* yang benar. Jika benar penyewa diarahkan ke halaman *password* baru dan sistem akan mereset *password* lama. Setelah itu penyewa memasukkan *password* baru.



Gambar 1.21 BPMN Lupa Kata Sandi

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi. Berikut adalah contoh kebutuhan aplikasi pada tabel 1.18:

Tabel 1.18 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Super	1. Mengelola Data <i>Admin</i> 2. Memonitoring Data Futsal <i>Center</i> 3. Mengelola Data Rekening <i>Super</i> 4. Mengelola Verifikasi <i>Admin</i> 5. Memonitoring Transaksi <i>Booking</i> dan Pembayaran 6. Memonitoring Keuangan <i>Global Admin</i> 7. Mengelola Data Penyewa 8. Mengelola Tagihan Pembayaran <i>Admin</i>
Admin	1. Mengelola Data Futsal <i>Center</i> 2. Mengelola Data Lapangan 3. Mengelola Rekening <i>Admin</i> 4. Mengelola Jadwal Lapangan 5. Mengelola <i>Booking</i> dan Pembayaran 6. Mengelola Laporan dan Statistik 7. Melakukan Pembayaran Bulanan <i>Member</i> 8. Memonitoring <i>Review</i> dan <i>Rating</i> 9. Mengelola Kebijakan <i>Refund</i>
Penyewa	1. Melakukan <i>Booking</i> dan Pembayaran Lapangan 2. Mengubah <i>Username</i> dan <i>Password</i> 3. Memberikan <i>Rating</i> dan Komentar

a. *Super*

1. Mengelola Data *Admin*
Super dapat mengelola data *admin* seperti pengaktifan dan *suspend admin*.
2. Memonitoring Data Futsal *Center*
Super dapat memonitoring data futsal *center* yang dimiliki oleh *admin*.
3. Mengelola Data Rekening *Super*
Super dapat menambah dan mengubah data rekening yang dimiliki oleh *super*.
4. Mengelola Verifikasi *Admin*
Super dapat mengelola verifikasi kepada *admin*. Verifikasi ini dilakukan pada saat *admin* pertama kali mendaftar.

5. Memonitoring Transaksi *Booking* dan Pembayaran
Super dapat memonitoring transaksi *booking* dan pembayaran semua *admin*.
 6. Memonitoring Keuangan *Global Admin*
Super dapat memonitoring keuangan semua *admin*.
 7. Mengelola Data Penyewa
Super dapat mengelola data penyewa.
 8. Mengelola Tagihan Pembayaran *Admin*
Super dapat mengelola tagihan pembayaran *member* bulanan yang dibayar oleh *admin*.
- b. *Admin*
1. Mengelola Data Futsal *center*
Admin dapat mengelola futsal *center* miliknya sendiri. Seperti menambah, mengubah, dan menonaktifkan futsal *centernya*.
 2. Mengelola Data Lapangan
Admin dapat mengelola lapangan miliknya sendiri. Seperti menambah, mengubah, dan menonaktifkan lapangannya.
 3. Mengelola Rekening *Admin*
Admin dapat menambah dan mengubah data rekening yang dimiliki oleh *admin*.
 4. Mengelola Jadwal Lapangan
Admin dapat mengelola jadwal lapangan miliknya sendiri.
 5. Mengelola *Booking* dan Pembayaran
Admin dapat mengelola data *booking* dan pembayaran yang dilakukan oleh penyewa.
 6. Mengelola Laporan dan Statistik
Admin dapat mengelola data laporan dan statistik miliknya sendiri.
 7. Melakukan Pembayaran Bulanan *Member*
Admin dapat melakukan pembayaran bulanan *member* kepada *Super*.
 8. Memonitoring *Review* dan *Rating*
Admin dapat memonitoring *review* dan *rating* yang telah diberikan oleh penyewa.
 9. Mengelola Kebijakan *Refund*
Admin dapat mengelola kebijakan *refund* untuk futsal *centernya*. Seperti menambah dan mengubah kebijakan *refundnya*.
- c. *Penyewa*
1. Melakukan *Booking* dan Pembayaran Lapangan
Penyewa dapat melakukan *booking* dan pembayaran lapangan. Proses ini juga dilakukan *admin* untuk validasi *booking* dan pembayarannya.
 2. Mengubah *Username* dan *Password*
Penyewa juga dapat mengubah *username* dan *password* mereka masing-masing.
 3. Memberikan *Rating* dan Komentar
Penyewa dapat memberikan *rating* dan komentar terhadap futsal *center* yang pernah digunakan.

1.4 Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal. Dokumen ini berisikan informasi

sebagai berikut:

BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal meliputi *software* dan *hardware*.

BAB III

Berisi struktur menu dan tampilan Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah:

1. *Windows 11* sebagai *Operating System*
2. *Visual Studio Code*
3. *Android Studio*
4. *Laragon*
5. *Heidi SQL*
6. *Google Chrome*

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

1. *Processor Intel(R) Core(TM) i7-6500U CPU @ 2.50GHz 2.59 GHz*
2. *RAM 8 GB*
3. *Harddisk 500 GB*
4. *Keyboard dan Mouse* sebagai peralatan antarmuka

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi Pegawai adalah sebagai berikut:

a. *Super*

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka komputer
2. Memiliki pemahaman pengelolaan aplikasi futsal secara menyeluruh
3. Memiliki pemahaman memonitoring seluruh pengguna aplikasi

b. *Admin*

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka komputer
2. Memiliki pemahaman pengelolaan futsal berbasis *website*

c. *Penyewa*

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka *android*
2. Memiliki pemahaman tentang proses *booking* dan pembayaran futsal berbasis *android*

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Sumber daya manusia yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pelatihan yang cukup untuk menggunakan Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal ini. Pelatihan ini mencakup penggunaan fitur aplikasi *website* dan *mobile*, pengelolaan data *booking*, pemrosesan pembayaran, serta alur kerja *digital* antar peran. Tujuannya adalah untuk memastikan setiap pengguna mampu menjalankan tugasnya dengan efektif dan meminimalisir kesalahan operasional saat menggunakan sistem secara mandiri.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Adapun struktur menu pada Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal adalah sebagai berikut:

a. *Super*

1. *Dashboard*
2. *Manajemen Admin*
3. *Manajemen Futsal Center*
4. *Manajemen Rekening*
5. *Verifikasi Admin*
6. *Monitoring Transaksi*
7. *Laporan Keuangan Global*
8. *Manajemen User*
9. *Notifikasi*
10. *Tagihan Pembayaran Admin*
11. *Logout*

b. *Admin*

1. *Dashboard*
2. *Manajemen Futsal Center*
3. *Manajemen Lapangan*
4. *Manajemen Rekening*
5. *Manajemen Jadwal*
6. *Manajemen Booking Lapangan*
7. *Manajemen Pembayaran*
8. *Laporan dan Statistik*
9. *Notifikasi*
10. *Pembayaran Bulanan Member*
11. *Manajemen Review dan Rating*
12. *Kebijakan Refund*
13. *Logout*

c. *Penyewa*

1. *Halaman Home*
2. *Halaman Menu / Pilih Futsal Center*
3. *Halaman Booking Saya / Riwayat Booking*
4. *Halaman Profile*

3.2 Penggunaan Aplikasi

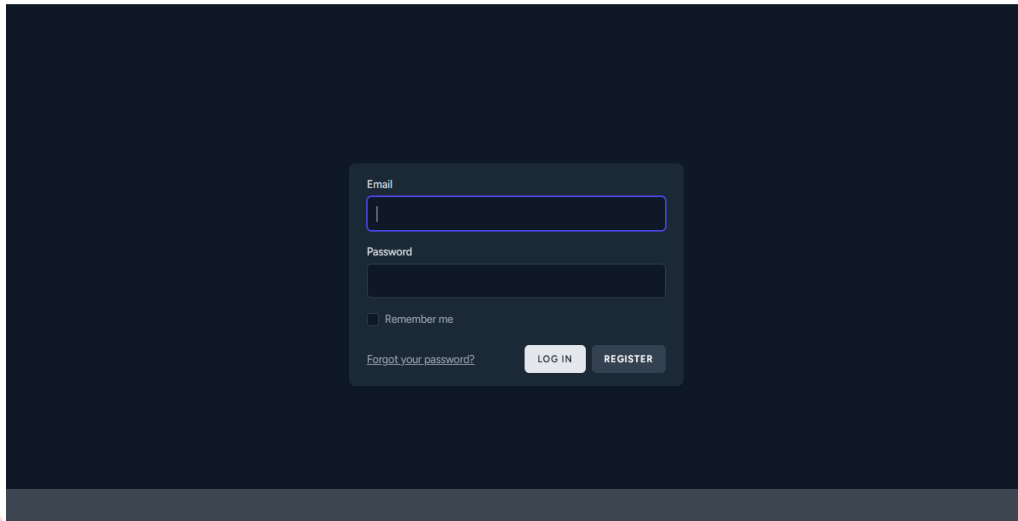
Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, setiap kapan data harus dimutakhirkan, tata cara penggunaan laporan statis dan dinamis.

3.2.1 Cara Menggunakan Website Untuk Role Super

Untuk memulai akses terhadap Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal ini:

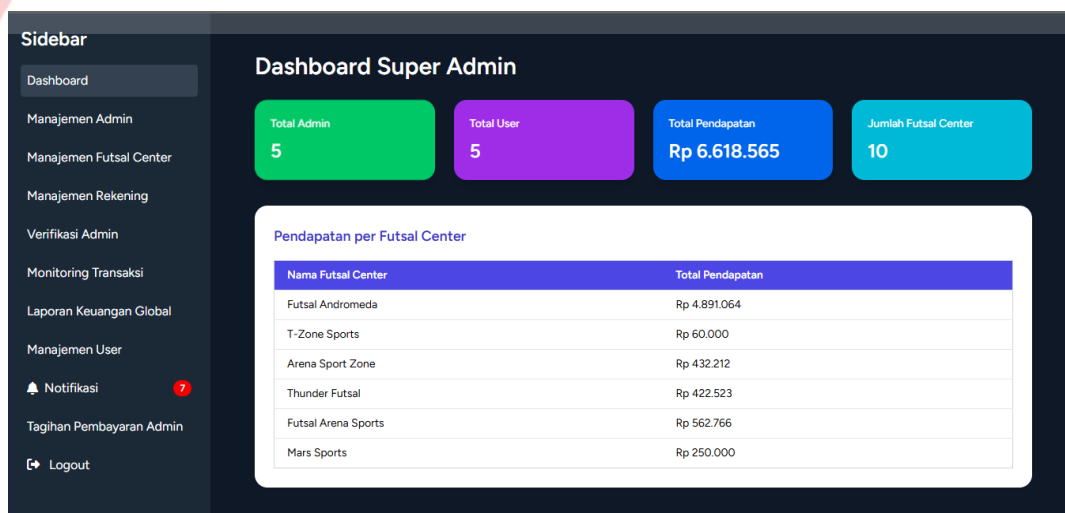
1. Bukalah Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal melalui *web*

browser (Microsoft Edge atau Google Chrome atau Lainnya) dengan alamat URL sebagai berikut http://127.0.0.1:8000/login Kemudian tekan enter. Selanjutnya akan muncul tampilan halaman login Aplikasi Booking dan Manajemen Persewaan Futsal. Maka pada layar akan menampilkan menu halaman pembuka atau halaman login seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Halaman Awal Aplikasi / Login

2. *Halaman Dashboard Super*
Pada Gambar 3.2 menampilkan tampilan halaman *dashboard* untuk *role super*. Di halaman tersebut menampilkan tulisan “*Dashboard Super Admin*” serta menampilkan beberapa *card* yang menampilkan total *admin*, total *user*, total pendapatan, dan jumlah futsal *center*. Lalu terdapat juga tabel pendapatan per futsal *center* dari semua *admin*.

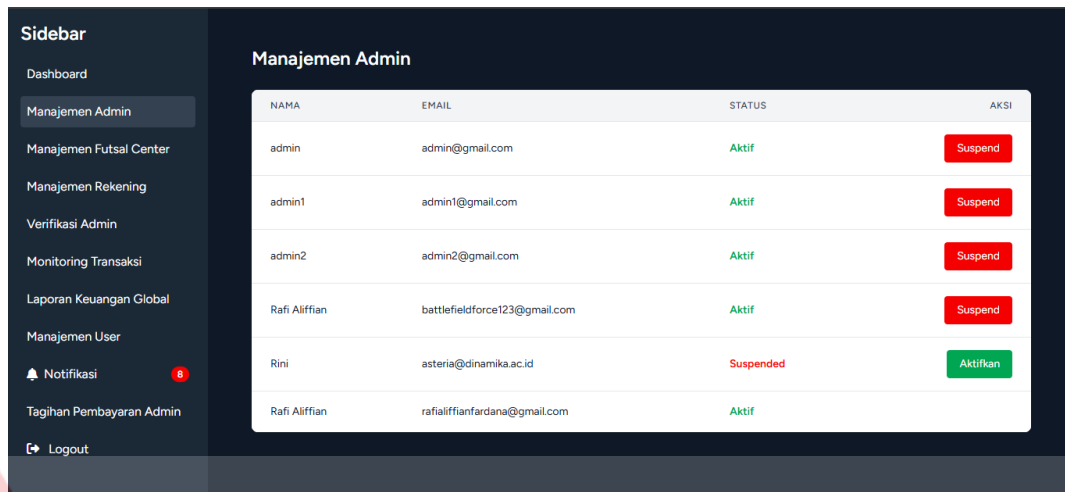


Name Futsal Center	Total Pendapatan
Futsal Andromeda	Rp 4.891.064
T-Zone Sports	Rp 60.000
Arena Sport Zone	Rp 432.212
Thunder Futsal	Rp 422.523
Futsal Arena Sports	Rp 562.766
Mars Sports	Rp 250.000

Gambar 3.2 Halaman *Dashboard Super*

3. Manajemen *Admin*

Halaman manajemen *admin* terdapat tabel yang menampilkan data seluruh *admin* yang dapat dilihat di gambar 3.3. Halaman ini berfungsi untuk mengatur status *admin*. Seperti *admin* belum melakukan pembayaran *member* bulanan maka *super* berhak untuk men-*suspend* *admin*. Apabila *admin* telah membayar *member* bulanan maka *super* mengubah statusnya dari *suspend* menjadi aktif.

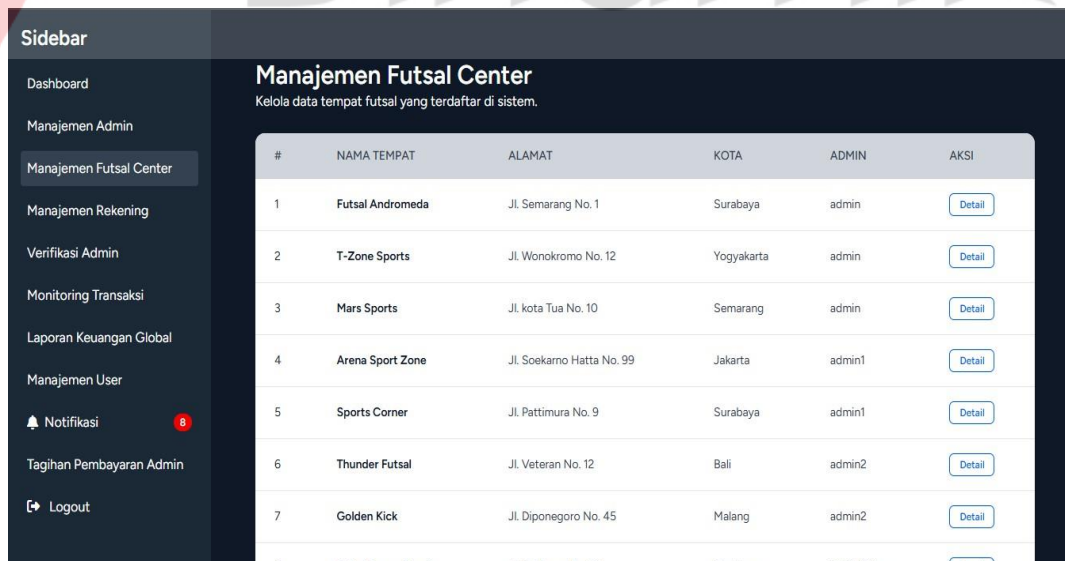


NAMA	EMAIL	STATUS	AKSI
admin	admin@gmail.com	Aktif	Suspend
admin1	admin1@gmail.com	Aktif	Suspend
admin2	admin2@gmail.com	Aktif	Suspend
Rafi Aliffian	battlefieldforce123@gmail.com	Aktif	Suspend
Rini	asteria@dinamika.ac.id	Suspended	Aktifkan
Rafi Aliffian	rafialiffianfardana@gmail.com	Aktif	

Gambar 3.3 Halaman Manajemen *Admin*

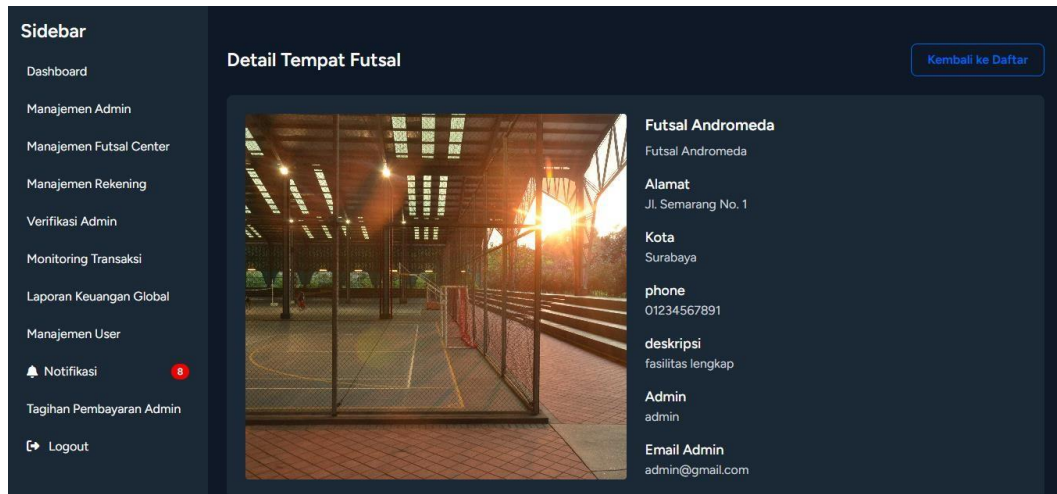
4. Manajemen Futsal *Center*

Halaman manajemen futsal *center* terdapat tabel yang menampilkan data seluruh futsal *center* yang dimiliki oleh seluruh *admin* yang dapat dilihat di gambar 3.4. Halaman ini juga berfungsi untuk melihat *detail* dari futsal *center* seperti pada gambar 3.5.



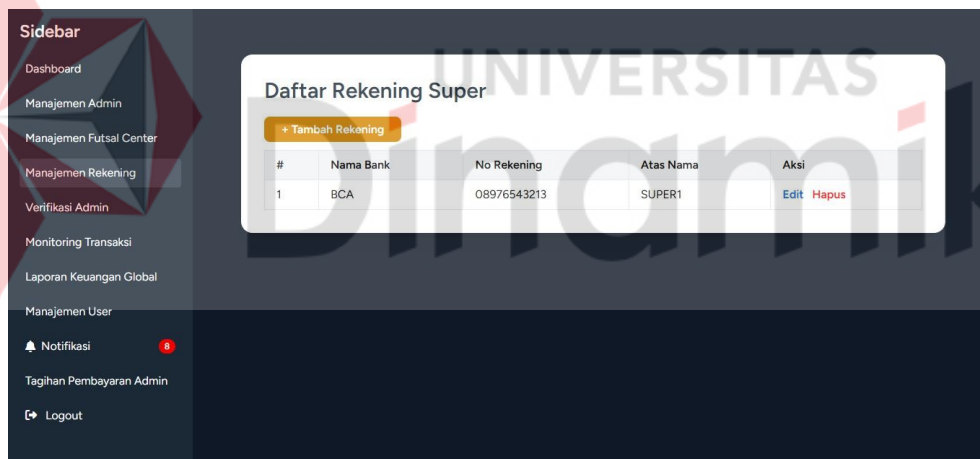
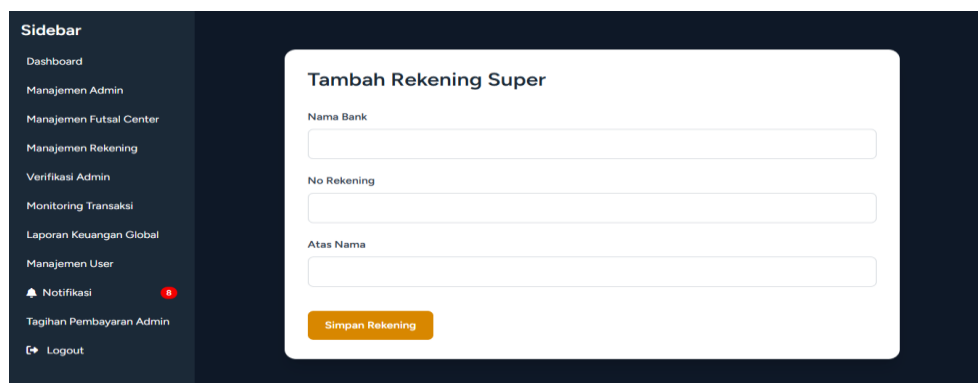
#	NAMA TEMPAT	ALAMAT	KOTA	ADMIN	AKSI
1	Futsal Andromeda	Jl. Semarang No. 1	Surabaya	admin	Detail
2	T-Zone Sports	Jl. Wonokromo No. 12	Yogyakarta	admin	Detail
3	Mars Sports	Jl. kota Tua No. 10	Semarang	admin	Detail
4	Arena Sport Zone	Jl. Soekarno Hatta No. 99	Jakarta	admin1	Detail
5	Sports Corner	Jl. Pattimura No. 9	Surabaya	admin1	Detail
6	Thunder Futsal	Jl. Veteran No. 12	Bali	admin2	Detail
7	Golden Kick	Jl. Diponegoro No. 45	Malang	admin2	Detail

Gambar 3.4 Halaman Manajemen Futsal *Center*

Gambar 3.5 Halaman *Detail Futsal Center*

5. Manajemen Rekening

Halaman manajemen rekening terdapat tabel yang menampilkan daftar rekening yang dimiliki oleh *super* yang dapat dilihat di gambar 3.6. Halaman ini juga berfungsi untuk menambah dan mengedit rekening yang dimiliki oleh *super* yang dapat dilihat pada gambar 3.7 dan gambar 3.8.

Gambar 3.6 Halaman Rekening *Super*Gambar 3.7 Halaman Tambah Rekening *Super*

Sidebar

- Dashboard
- Manajemen Admin
- Manajemen Futsal Center
- Manajemen Rekening
- Verifikasi Admin
- Monitoring Transaksi
- Laporan Keuangan Global
- Manajemen User
- Notifikasi 8
- Tagihan Pembayaran Admin
- Logout

Edit Rekening Super

Nama Bank

No Rekening

Atas Nama

Gambar 3.8 Halaman Edit Rekening *Super*

6. Verifikasi *Admin*

Halaman verifikasi *admin* berfungsi untuk memverifikasi *admin* yang baru daftar seperti pada gambar 3.9. Di halaman inilah *super* dapat mempertimbangkan untuk menerima atau menolak *admin* yang baru daftar. Karena kelengkapan data akan divalidasi secara langsung oleh *super*.

Verifikasi Akun

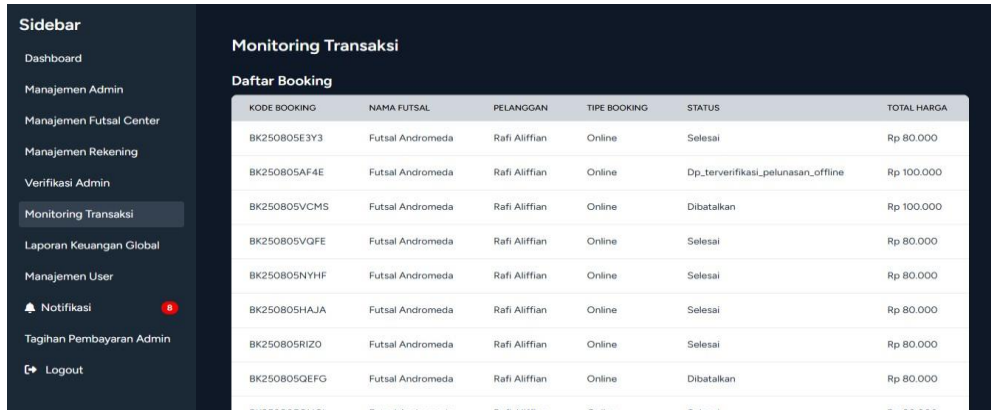
Rafi Aliffian
 Email: rafialiffianfardana@gmail.com
 Phone: 088129383632
 KTP: Lihat
 Surat Izin: Lihat

Alasan penolakan...

Gambar 3.9 Halaman Verifikasi *Admin*

7. Monitoring Transaksi

Halaman Monitoring Transaksi yang didalamnya terdapat tabel daftar seluruh *booking* yang dimiliki oleh seluruh *admin* seperti pada gambar 3.10. Halaman ini bertujuan untuk memantau seluruh aktifitas *booking* yang dilakukan oleh seluruh *admin*.



Monitoring Transaksi

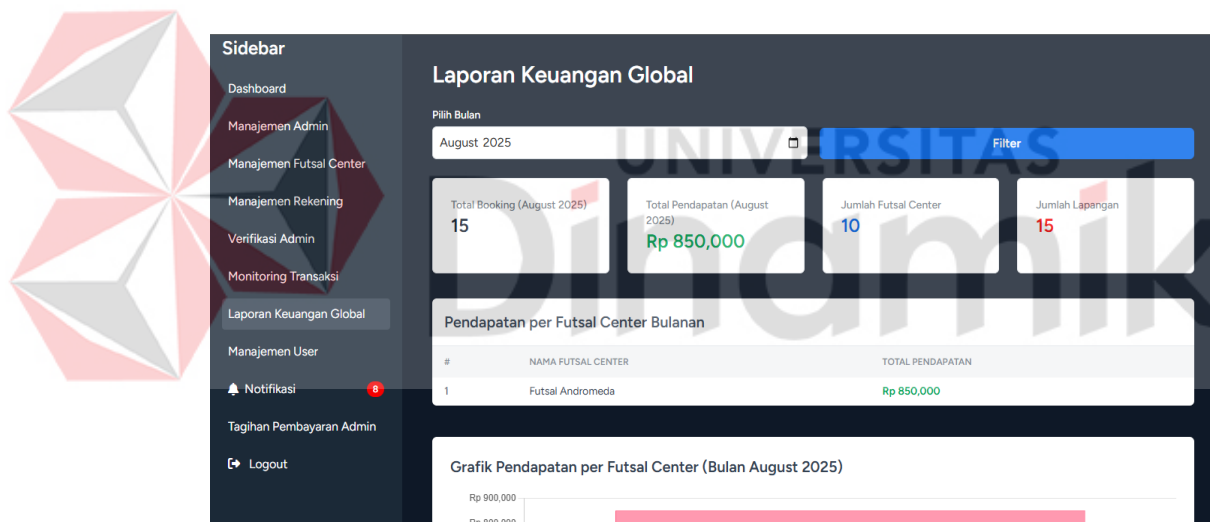
Daftar Booking

KODE BOOKING	NAMA FUTSAL	PELANGGAN	TIPE BOOKING	STATUS	TOTAL HARGA
BK250805E3Y3	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Selesai	Rp 80.000
BK250805AF4E	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Dp_terverifikasi_pelunasan_offline	Rp 100.000
BK250805VCMS	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Dibatalkan	Rp 100.000
BK250805VQFE	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Selesai	Rp 80.000
BK250805NYHF	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Selesai	Rp 80.000
BK250805HAJA	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Selesai	Rp 80.000
BK250805RIZO	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Selesai	Rp 80.000
BK250805QEFG	Futsal Andromeda	Rafi Alifflin	Online	Dibatalkan	Rp 80.000

Gambar 3.10 Halaman Monitoring Transaksi

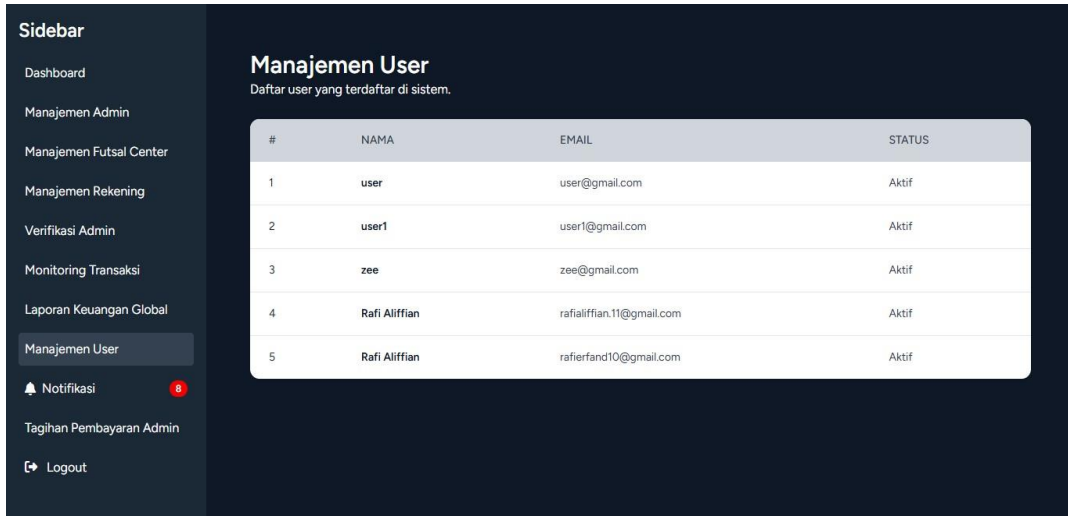
8. Laporan Keuangan *Global*

Halaman Laporan Keuangan *Global* yang didalamnya terdapat filter dan beberapa *card* seperti total *booking* bulanan, total pendapatan bulanan, jumlah futsal *center*, dan jumlah lapangan. Halaman ini bertujuan untuk memantau laporan keuangan seluruh *admin* seperti pada gambar 3.11. Dan juga dihalaman ini terdapat grafik batang untuk pendapatan per futsal *center* per bulan.

Gambar 3.11 Halaman Laporan Keuangan *Global*

9. Manajemen *User*

Halaman manajemen *user* terdapat tabel yang menampilkan data seluruh penyewa seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.12. Halaman ini berfungsi untuk melihat data seluruh penyewa.

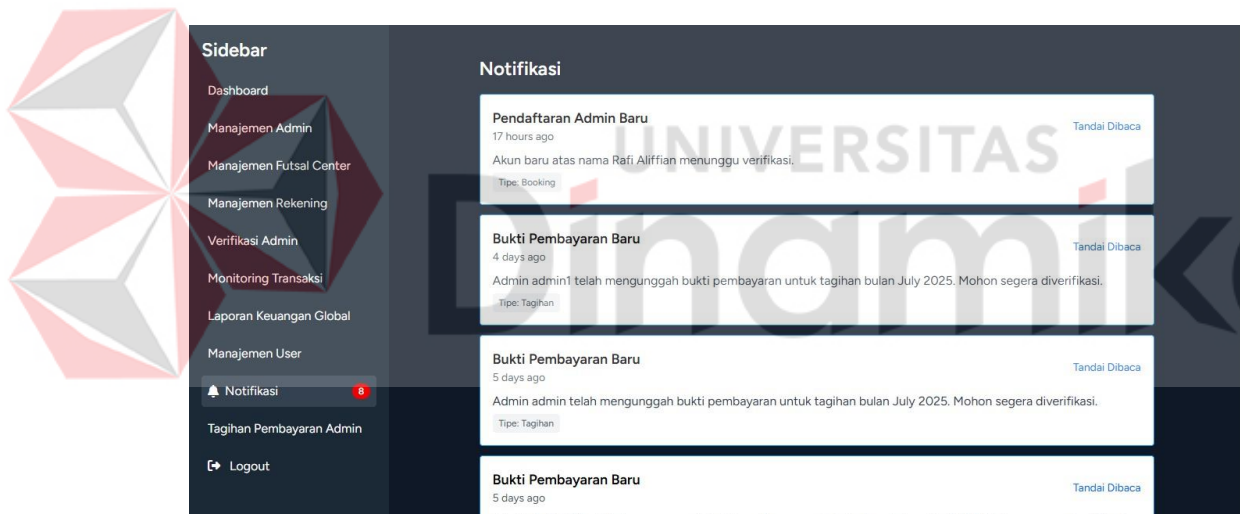


#	NAMA	EMAIL	STATUS
1	user	user@gmail.com	Aktif
2	user1	user1@gmail.com	Aktif
3	zee	zee@gmail.com	Aktif
4	Rafi Aliffian	rafialiffian.11@gmail.com	Aktif
5	Rafi Aliffian	rafierfand10@gmail.com	Aktif

Gambar 3.12 Halaman Manajemen *User*

10. Notifikasi

Halaman notifikasi berfungsi untuk melihat seluruh notifikasi yang diterima oleh super seperti yang dilihat pada gambar 3.13.

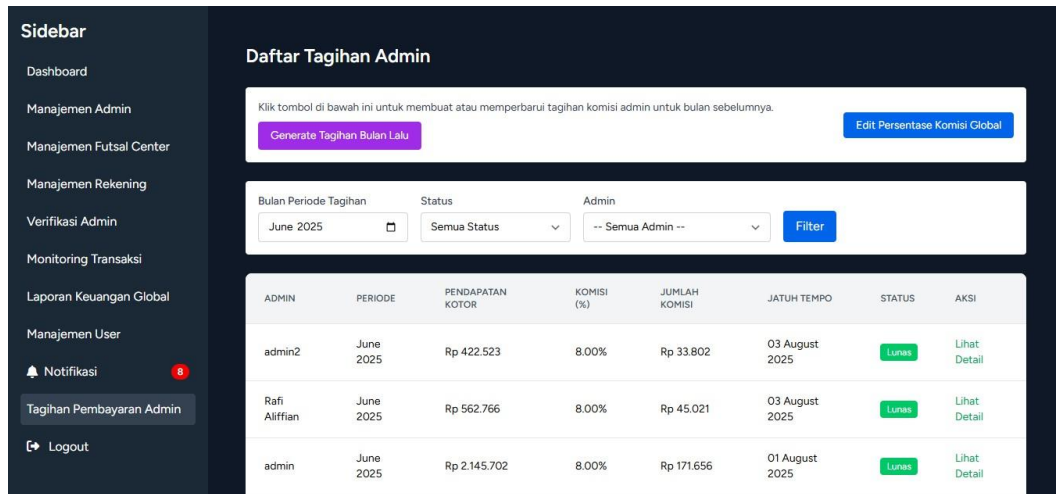


Notifikasi	
Pendaftaran Admin Baru 17 hours ago Akun baru atas nama Rafi Aliffian menunggu verifikasi. Tipe: Booking	Tandai Dibaca
Bukti Pembayaran Baru 4 days ago Admin admin1 telah mengunggah bukti pembayaran untuk tagihan bulan July 2025. Mohon segera diverifikasi. Tipe: Tagihan	Tandai Dibaca
Bukti Pembayaran Baru 5 days ago Admin admin telah mengunggah bukti pembayaran untuk tagihan bulan July 2025. Mohon segera diverifikasi. Tipe: Tagihan	Tandai Dibaca
Bukti Pembayaran Baru 5 days ago	Tandai Dibaca

Gambar 3.13 Halaman Notifikasi

11. Tagihan Pembayaran *Admin*

Halaman tagihan pembayaran *admin* berfungsi untuk mengelola seluruh tagihan pembayaran yang dibayarkan oleh *admin* ke *super* seperti yang dilihat pada gambar 3.14. Tagihan ini memiliki sistem pembayaran bulanan. Jadi *admin* harus membayarkan komisi dari pendapatan kotornya. Komisi dibayarkan sesuai persentase yang *super* berikan.



Daftar Tagihan Admin

Klik tombol di bawah ini untuk membuat atau memperbarui tagihan komisi admin untuk bulan sebelumnya.

[Generate Tagihan Bulan Lalu](#) [Edit Persentase Komisi Global](#)

Bulan Periode Tagihan: Status: Admin: [Filter](#)

ADMIN	PERIODE	PENDAPATAN KOTOR	KOMISI (%)	JUMLAH KOMISI	JATUH TEMPO	STATUS	AKSI
admin2	June 2025	Rp 422.523	8.00%	Rp 33.802	03 August 2025	Lunas	Lihat Detail
Rafi Aliffian	June 2025	Rp 562.766	8.00%	Rp 45.021	03 August 2025	Lunas	Lihat Detail
admin	June 2025	Rp 2.145.702	8.00%	Rp 171.656	01 August 2025	Lunas	Lihat Detail

Gambar 3.14 Halaman Tagihan Pembayaran Admin

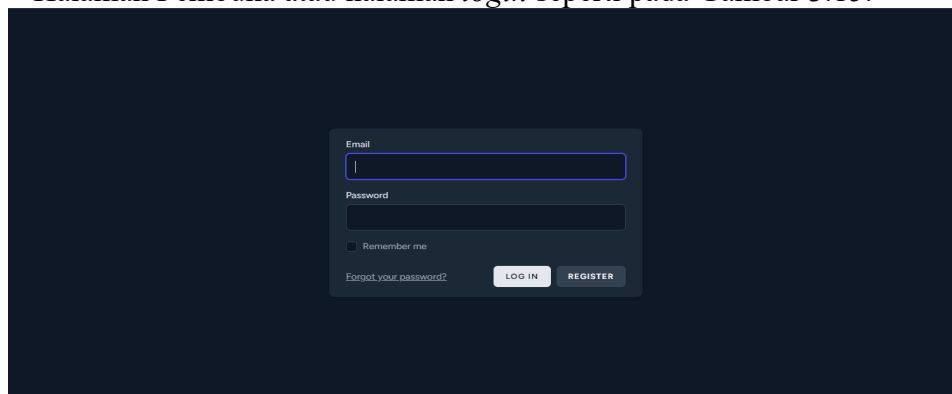
12. Logout

Logout berfungsi untuk keluar dari aplikasi, di mana sesi pengguna yang sedang aktif akan dihentikan untuk memastikan bahwa pengguna tidak lagi memiliki akses ke data atau fitur yang sebelumnya tersedia selama sesi tersebut. Jadi ketika pengguna menekan tombol *logout* maka pengguna akan keluar dari aplikasi dan sistem akan menampilkan halaman *login*. Jika pengguna ingin memasuki aplikasi lagi maka pengguna harus *login* terlebih dahulu.

3.2.2 Cara Menggunakan Website Untuk Role Admin

Untuk memulai akses terhadap Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal ini:

1. Bukalah aplikasi *booking* dan manajemen persewaan Futsal melalui *web browser* (*Microsoft Edge* atau *Google Chrome* atau Lainnya) dengan alamat *URL* sebagai berikut <http://127.0.0.1:8000/login> kemudian tekan *enter*. Selanjutnya akan muncul tampilan halaman *login* Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal. Maka pada layar akan menampilkan menu Halaman Pembuka atau halaman *login* seperti pada Gambar 3.15.



Form Login:

Email:

Password:

☐ Remember me

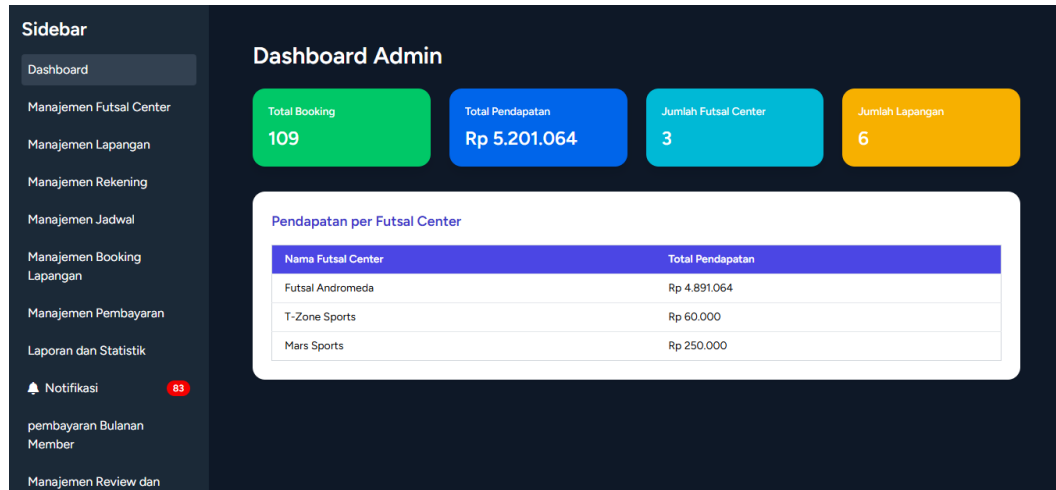
[Forgot your password?](#) [LOG IN](#) [REGISTER](#)

Gambar 3.15 Halaman Awal Aplikasi / Login

2. Dashboard Admin

Pada gambar 3.16 menampilkan tampilan halaman *dashboard* untuk *role*

admin. Di halaman tersebut menampilkan tulisan “*Dashboard Admin*” serta menampilkan beberapa *card* yang menampilkan total *booking*, total pendapatan, jumlah futsal *center*, dan jumlah lapangan. Lalu Terdapat Juga tabel pendapatan per futsal *center* yang dimiliki oleh *admin*.



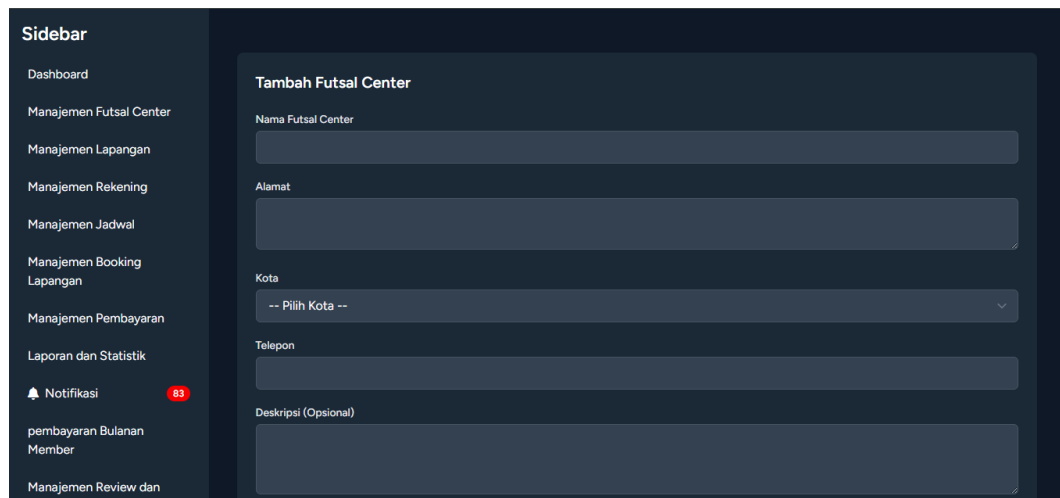
Gambar 3.16 Halaman *Dashboard Admin*

3. Manajemen Futsal *Center*

Halaman manajemen futsal *center* terdapat tabel yang menampilkan data futsal *center* yang dimiliki oleh *admin* yang dapat dilihat pada gambar 3.17. Halaman ini berfungsi untuk mengelola futsal *center* yang dimiliki oleh *admin*. Seperti *admin* ingin menambah futsal *center*, mengedit futsal *center*, melihat *detail* futsal *center*, dan menonaktifkan futsal *center* yang dapat dilihat pada gambar 3.18, 3.19, dan 3.20.

#	Nama	Alamat	Kota	Phone	Foto	Status	Aksi
1	Futsal Andromeda	Jl. Semarang No. 1	Surabaya	01234567891		Aktif	Detail Edit Nonaktifkan
2	Mars Sports	Jl. kota Tua No. 10	Semarang	021928236372		Aktif	Detail Edit Nonaktifkan
3	T-Zone Sports	Jl. Wonokromo No. 12	Yogyakarta	02139945587		Aktif	Detail Edit Nonaktifkan

Gambar 3.17 Halaman Manajemen Futsal *Center*



SideBar

- Dashboard
- Manajemen Futsal Center
- Manajemen Lapangan
- Manajemen Rekening
- Manajemen Jadwal
- Manajemen Booking Lapangan
- Manajemen Pembayaran
- Laporan dan Statistik
- Notifikasi 83
- pembayaran Bulanan Member
- Manajemen Review dan

Tambah Futsal Center

Nama Futsal Center

Alamat

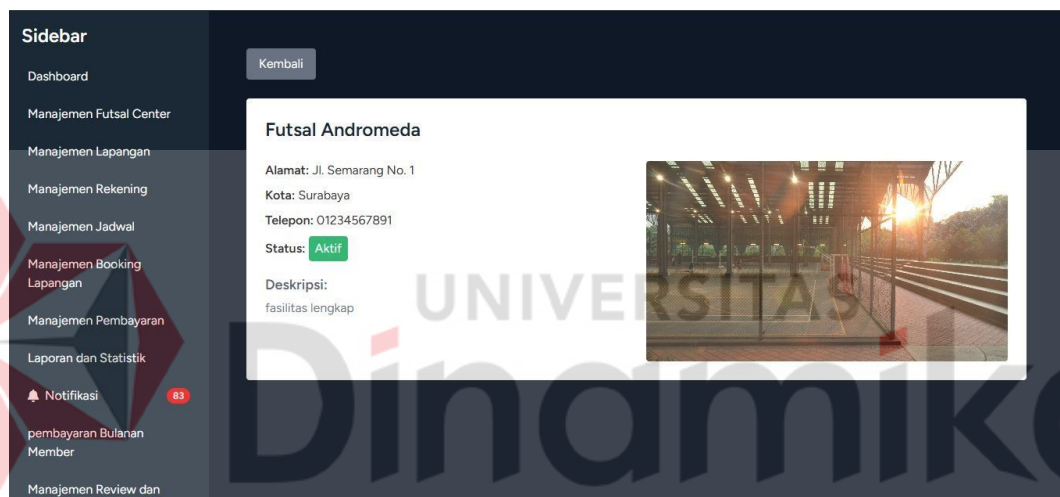
Kota -- Pilih Kota --

Telepon

Deskripsi (Opsional)

Kembali

Gambar 3.18 Halaman Tambah Futsal Center



SideBar

- Dashboard
- Manajemen Futsal Center
- Manajemen Lapangan
- Manajemen Rekening
- Manajemen Jadwal
- Manajemen Booking Lapangan
- Manajemen Pembayaran
- Laporan dan Statistik
- Notifikasi 83
- pembayaran Bulanan Member
- Manajemen Review dan

Futsal Andromeda

Alamat: Jl. Semarang No. 1

Kota: Surabaya

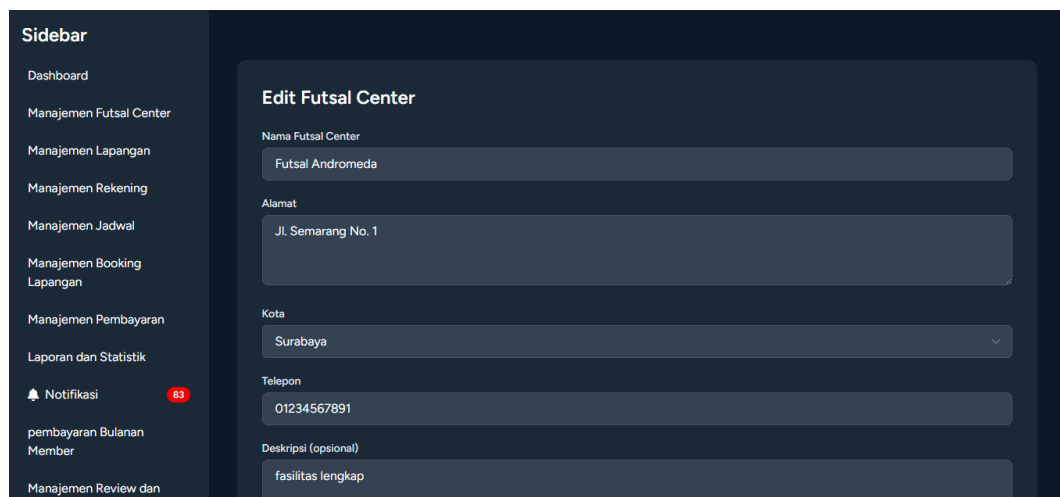
Telepon: 01234567891

Status: Aktif

Deskripsi: fasilitas lengkap

Kembali

Gambar 3.19 Halaman Detail Futsal Center



SideBar

- Dashboard
- Manajemen Futsal Center
- Manajemen Lapangan
- Manajemen Rekening
- Manajemen Jadwal
- Manajemen Booking Lapangan
- Manajemen Pembayaran
- Laporan dan Statistik
- Notifikasi 83
- pembayaran Bulanan Member
- Manajemen Review dan

Edit Futsal Center

Nama Futsal Center

Futsal Andromeda

Alamat

Jl. Semarang No. 1

Kota

Surabaya

Telepon

01234567891

Deskripsi (opsional)

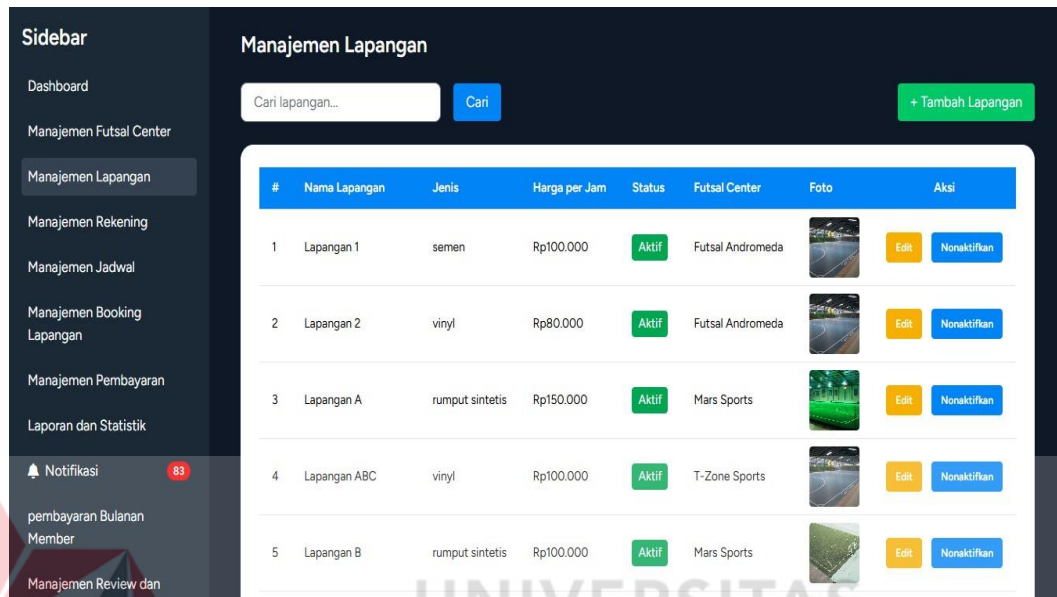
fasilitas lengkap

Kembali

Gambar 3.20 Halaman Edit Futsal Center

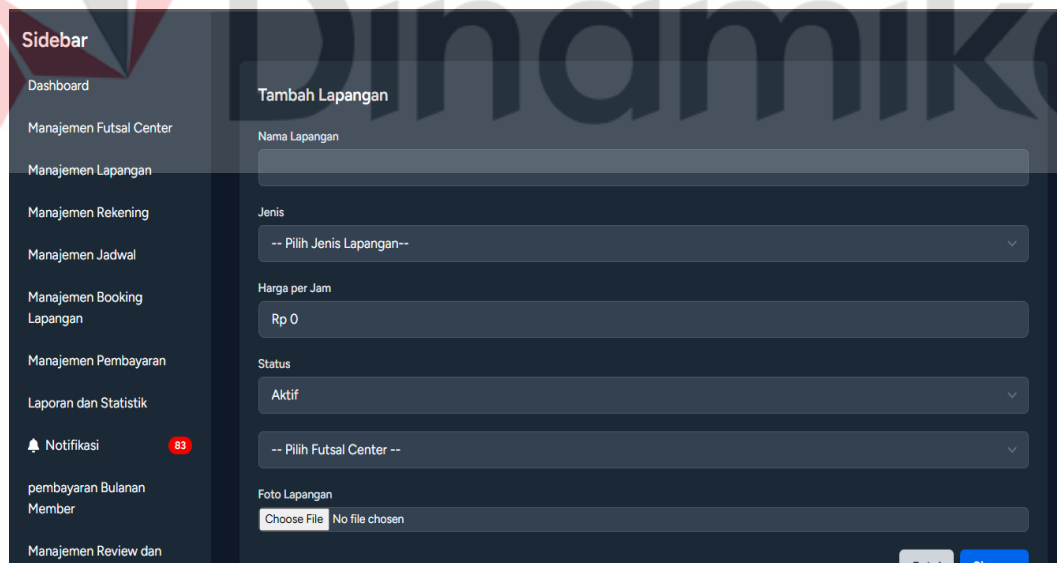
4. Manajemen Lapangan

Halaman manajemen lapangan terdapat tabel yang menampilkan data lapangan yang dimiliki oleh *admin* yang dapat dilihat pada gambar 3.21. Halaman ini berfungsi untuk mengelola lapangan yang dimiliki oleh *admin*. Seperti *admin* ingin menambah lapangan, mengedit lapangan, dan menonaktifkan lapangan yang dapat dilihat pada gambar 3.22 dan 3.23.



#	Nama Lapangan	Jenis	Harga per Jam	Status	Futsal Center	Foto	Aksi
1	Lapangan 1	semen	Rp100.000	Aktif	Futsal Andromeda		Edit Nonaktifkan
2	Lapangan 2	vinyl	Rp80.000	Aktif	Futsal Andromeda		Edit Nonaktifkan
3	Lapangan A	rumput sintetis	Rp150.000	Aktif	Mars Sports		Edit Nonaktifkan
4	Lapangan ABC	vinyl	Rp100.000	Aktif	T-Zone Sports		Edit Nonaktifkan
5	Lapangan B	rumput sintetis	Rp100.000	Aktif	Mars Sports		Edit Nonaktifkan

Gambar 3.21 Halaman Manajemen Lapangan



Tambah Lapangan

Nama Lapangan

Jenis
 -- Pilih Jenis Lapangan --

Harga per Jam
 Rp 0

Status
 Aktif

Futsal Center
 -- Pilih Futsal Center --

Foto Lapangan
 No file chosen

Gambar 3.22 Halaman Tambah Lapangan

Gambar 3.23 Halaman Edit Lapangan

5. Manajemen Rekening

Halaman manajemen rekening terdapat tabel yang menampilkan data rekening yang dimiliki oleh *admin* yang dapat dilihat pada gambar 3.24. Halaman ini berfungsi untuk mengelola rekening yang dimiliki oleh *admin*. Seperti *admin* ingin menambah rekening, dan mengedit rekening yang dapat dilihat pada gambar 3.25 dan 3.26.

Gambar 3.24 Halaman Manajemen Rekening *Admin*

Gambar 3.25 Halaman Tambah Rekening *Admin*

Gambar 3.26 Halaman Edit Rekening *Admin*

6. Manajemen Jadwal

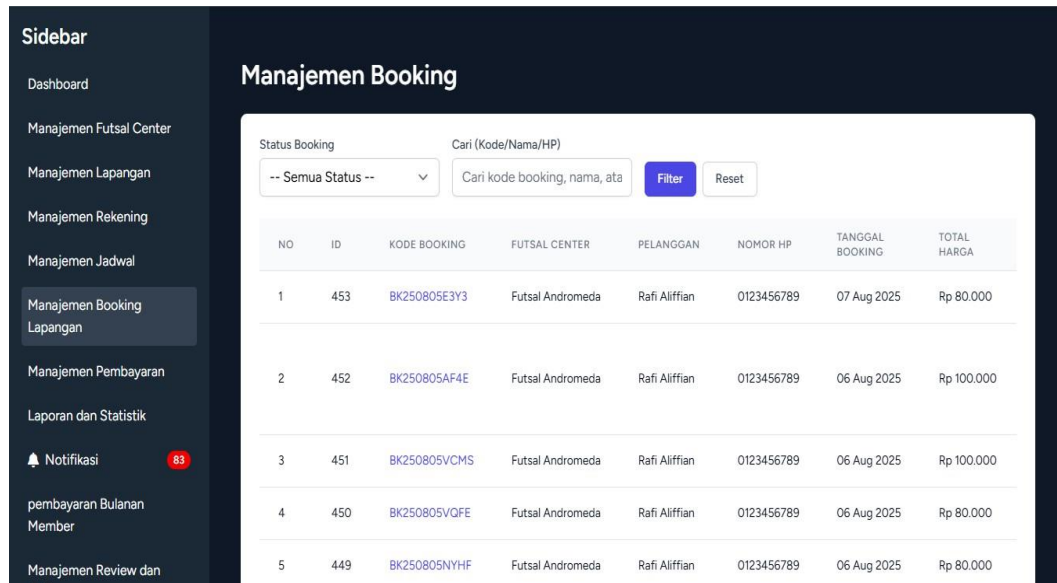
Halaman manajemen jadwal terdapat tabel yang menampilkan data jadwal yang dimiliki oleh lapangan yang dipilih yang dapat dilihat pada gambar 3.27. Halaman ini berfungsi untuk admin melihat jadwal lapangan dari futsal *center* yang dipilih.

Jam	Status
07:00:00 - 08:00:00	Tersedia
08:00:00 - 09:00:00	Tersedia
09:00:00 - 10:00:00	Tersedia
10:00:00 - 11:00:00	Tersedia
11:00:00 - 12:00:00	Tersedia
12:00:00 - 13:00:00	Tersedia
13:00:00 - 14:00:00	Tersedia
14:00:00 - 15:00:00	Tersedia

Gambar 3.27 Halaman Manajemen Jadwal

7. Manajemen *Booking* Lapangan

Halaman manajemen *booking* lapangan terdapat tabel yang menampilkan data *booking* yang dapat dilihat pada gambar 3.28. Halaman ini berfungsi untuk *admin* melihat seluruh data *booking* lapangan dan juga *admin* dapat melihat *detail bookingnya* seperti melihat jadwal mainnya jam berapa dan lain-lain yang dapat dilihat pada gambar 3.29.



Manajemen Booking

Status Booking: -- Semua Status -- Cari (Kode>Nama/HP): Cari kode booking, nama, ata [Filter](#) [Reset](#)

NO	ID	KODE BOOKING	FUTSAL CENTER	PELANGGAN	NOMOR HP	TANGGAL BOOKING	TOTAL HARGA
1	453	BK250805E3Y3	Futsal Andromeda	Rafi Aliffian	0123456789	07 Aug 2025	Rp 80.000
2	452	BK250805AF4E	Futsal Andromeda	Rafi Aliffian	0123456789	06 Aug 2025	Rp 100.000
3	451	BK250805VCMS	Futsal Andromeda	Rafi Aliffian	0123456789	06 Aug 2025	Rp 100.000
4	450	BK250805VQFE	Futsal Andromeda	Rafi Aliffian	0123456789	06 Aug 2025	Rp 80.000
5	449	BK250805NYHF	Futsal Andromeda	Rafi Aliffian	0123456789	06 Aug 2025	Rp 80.000

Gambar 3.28 Halaman Manajemen *Booking* Lapangan


Informasi Booking Umum

Kode Booking: BK250805E3Y3 Nama Pelanggan: Rafi Aliffian
 Tipe Booking: Online Nomor HP: 0123456789
 Status Booking: Selesai Futsal Center: Futsal Andromeda
 Total Harga: **Rp 80.000** Dibuat Pada: 05 Aug 2025 19:41:34
 Jumlah DP Dibutuhkan: Rp 40.000 Terakhir Diperbarui: 08 Aug 2025 17:39:55
 Jumlah Sudah Dibayar: **Rp 80.000** Jadwal Berakhir: **Ya**
 Sisa Pembayaran: **Rp 0** Metode Pembayaran Utama: Transfer Bank
 Metode Pelunasan Pilihan: Online Bukti Pembayaran Terakhir: [Lihat Bukti](#)
 Batas Waktu Pembayaran: -

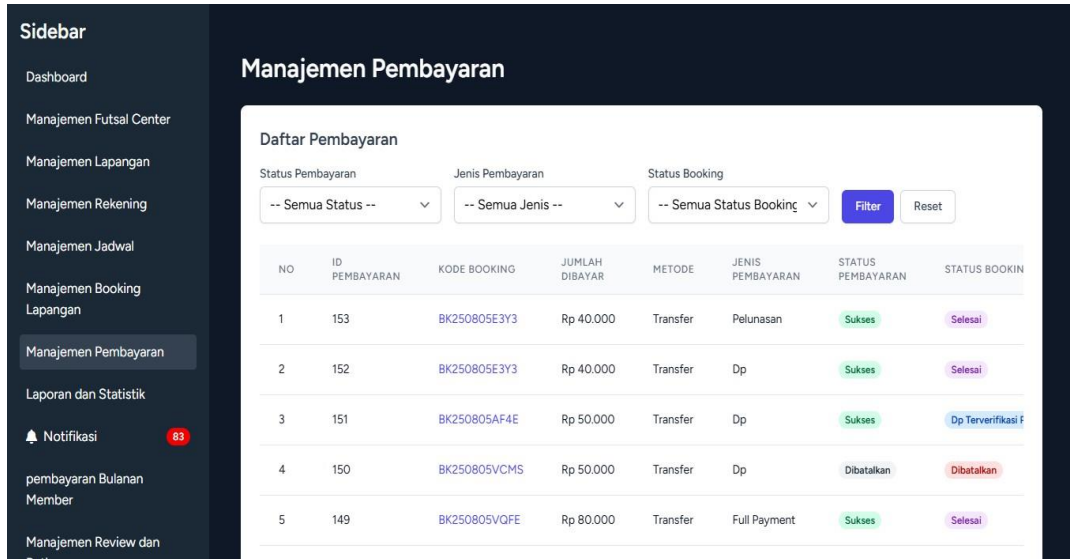
Detail Jadwal Lapangan

Tanggal	Lapangan	Jam	Harga	Status Slot
07 Aug 2025	Lapangan 2	19:00:00 - 20:00:00	Rp 80.000	Booked

Gambar 3.29 Halaman *Detail Booking* Lapangan

8. Manajemen Pembayaran

Halaman manajemen pembayaran terdapat tabel yang menampilkan data pembayaran yang dapat dilihat pada gambar 3.30. Halaman ini berfungsi untuk *admin* melihat seluruh data pembayaran *booking* dan juga *admin* dapat melihat *detail* pembayarannya seperti melihat status pembayaran, total harga dan lain-lain yang dapat dilihat pada gambar 3.31.



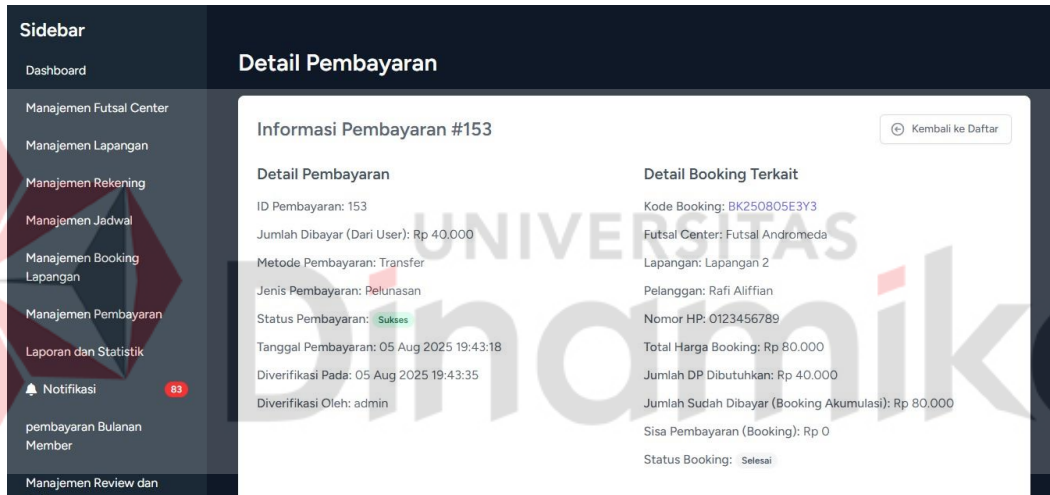
Manajemen Pembayaran

Daftar Pembayaran

Status Pembayaran: -- Semua Status -- | Jenis Pembayaran: -- Semua Jenis -- | Status Booking: -- Semua Status Booking -- | Filter | Reset

NO	ID PEMBAYARAN	KODE BOOKING	JUMLAH DIBAYAR	METODE	JENIS PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN	STATUS BOOKING
1	153	BK250805E3Y3	Rp 40.000	Transfer	Pelunasan	Sukses	Selesai
2	152	BK250805E3Y3	Rp 40.000	Transfer	Dp	Sukses	Selesai
3	151	BK250805AF4E	Rp 50.000	Transfer	Dp	Sukses	Dp Terverifikasi
4	150	BK250805VCMS	Rp 50.000	Transfer	Dp	Dibatalan	Dibatalan
5	149	BK250805VQFE	Rp 80.000	Transfer	Full Payment	Sukses	Selesai

Gambar 3.30 Halaman Manajemen Pembayaran



Detail Pembayaran

Informasi Pembayaran #153

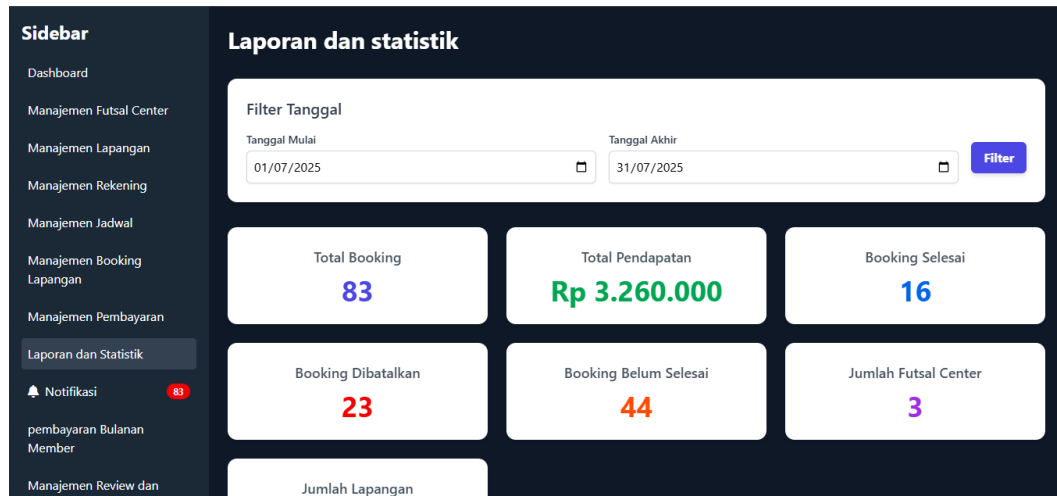
Kembali ke Daftar

Detail Pembayaran	Detail Booking Terkait
ID Pembayaran: 153	Kode Booking: BK250805E3Y3
Jumlah Dibayar (Dari User): Rp 40.000	Futsal Center: Futsal Andromeda
Metode Pembayaran: Transfer	Lapangan: Lapangan 2
Jenis Pembayaran: Pelunasan	Pelanggan: Rafi Aliffian
Status Pembayaran: Sukses	Nomor HP: 0123456789
Tanggal Pembayaran: 05 Aug 2025 19:43:18	Total Harga Booking: Rp 80.000
Diverifikasi Pada: 05 Aug 2025 19:43:35	Jumlah DP Dibutuhkan: Rp 40.000
Diverifikasi Oleh: admin	Jumlah Sudah Dibayar (Booking Akumulasi): Rp 80.000
	Sisa Pembayaran (Booking): Rp 0
	Status Booking: Selesai

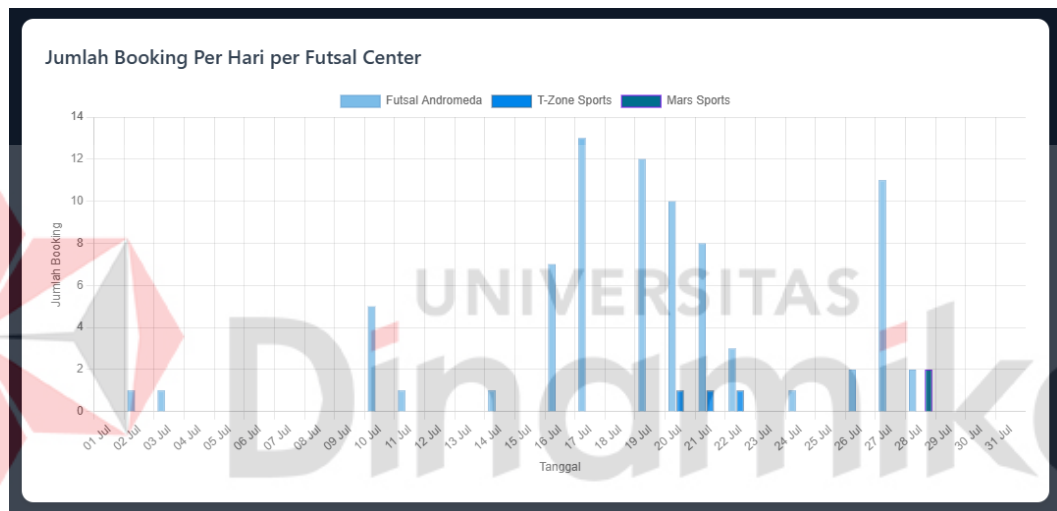
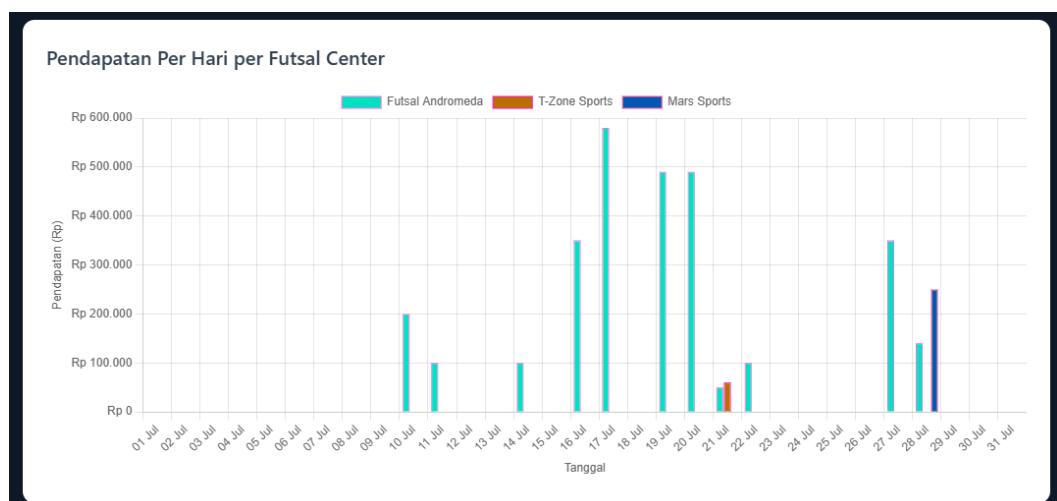
Gambar 3.31 Halaman *Detail* Pembayaran

9. Laporan dan Statistik

Halaman laporan dan statistik yang didalamnya terdapat filter dan beberapa *card* seperti total *booking*, total pendapatan, *booking* selesai, *booking* dibatalkan, *booking* belum selesai, jumlah futsal *center*, dan jumlah lapangan. Halaman ini bertujuan untuk memantau laporan dan statistik seluruh futsal *center* yang dimiliki oleh *admin* seperti pada gambar 3.32. Dan juga di halaman ini terdapat grafik batang untuk jumlah *booking* per hari per futsal *center* dan pendapatan per hari per futsal *center* seperti pada gambar 3.33 dan 3.34.

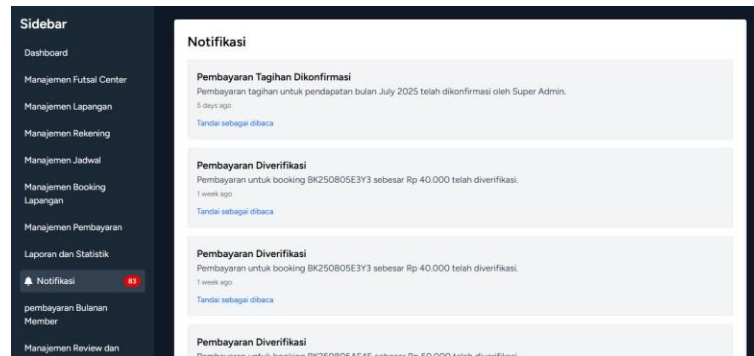


Gambar 3.32 Halaman Laporan dan Statistik

Gambar 3.33 Grafik Jumlah *Booking* per Hari per Futsal *Center*Gambar 3.34 Grafik Pendapatan per Hari per Futsal *Center*

10. Notifikasi

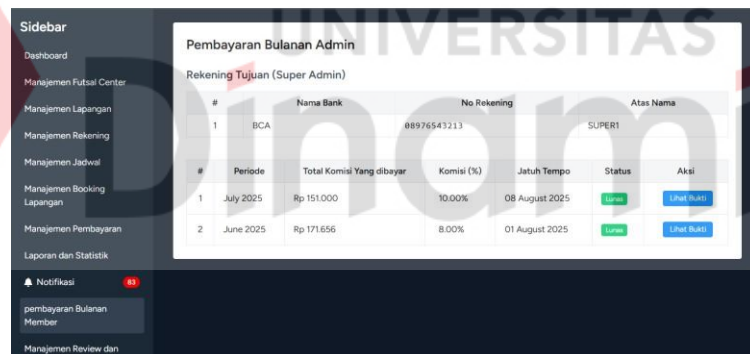
Halaman notifikasi berfungsi untuk melihat seluruh notifikasi yang diterima oleh *admin* seperti yang dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Halaman Notifikasi

11. Pembayaran Bulanan *Member*

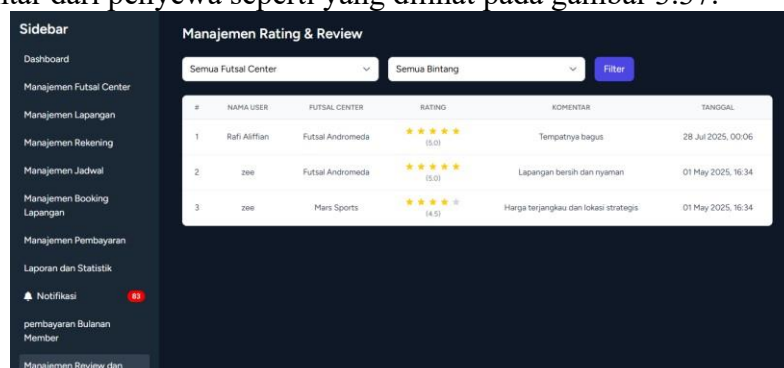
Halaman pembayaran bulanan *member* berfungsi untuk melakukan pembayaran *member* kepada *super* seperti yang dilihat pada gambar 3.36. Tagihan ini memiliki sistem pembayaran bulanan. Jadi *admin* harus membayarkan komisi dari pendapatan kotornya. Komisi dibayarkan sesuai persentase yang *super* berikan.



Gambar 3.36 Halaman Pembayaran Bulanan *Member*

12. Manajemen *Rating* dan *Review*

Halaman manajemen *rating* dan *review* berfungsi untuk melihat *rating* dan komentar dari penyewa seperti yang dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3.37 Halaman Manajemen *Rating* dan *Review*

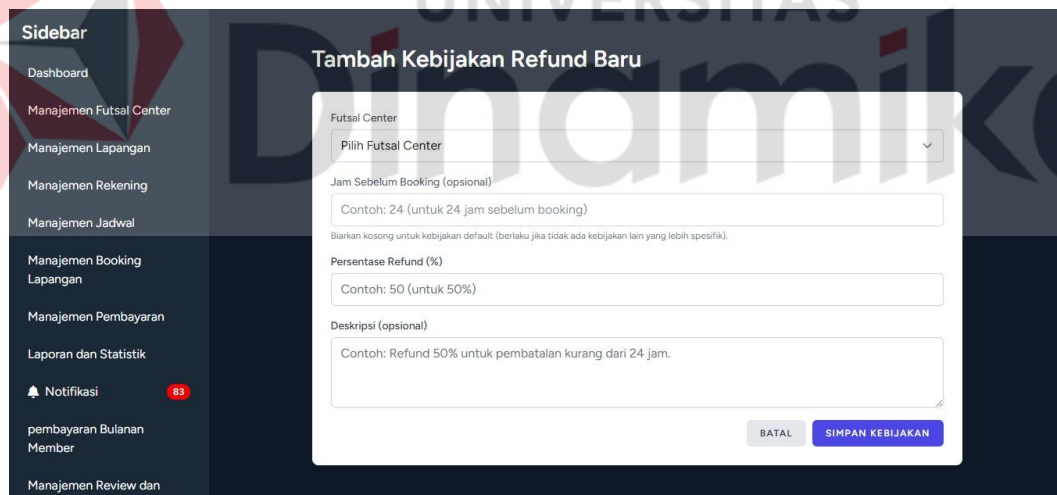
13. Manajemen Kebijakan *Refund*

Halaman manajemen kebijakan *refund* terdapat tabel yang menampilkan data kebijakan yang dimiliki oleh masing-masing futsal *center* yang dapat dilihat pada gambar 3.38 Halaman ini berfungsi untuk mengelola kebijakan *refund* yang dimiliki oleh masing-masing futsal *center*. Seperti *admin* ingin menambah kebijakan, dan mengedit kebijakan yang dapat dilihat pada gambar 3.39 dan 3.40.



FUTSAL CENTER	SISA JAM MINIMAL	PERSENTASE REFUND	DESKRIPSI	
Futsal Andromeda	48 jam	80%	Refund 80% jika pembatalan dilakukan 48 jam atau lebih sebelum booking	Edit Hapus
Futsal Andromeda	24 jam	30%	Refund 30% jika pembatalan dilakukan antara 24 jam hingga kurang dari 48 jam sebelum booking. Tidak ada refund untuk pembatalan yang dilakukan kurang dari 24 jam.	Edit Hapus
T-Zone Sports	48 jam	40%	Refund 40% jika pembatalan dilakukan dari 48 jam - 24 jam	Edit Hapus
Mars Sports	0 jam	0%	refund tidak berlaku untuk setiap pembatalan booking	Edit Hapus

Gambar 3.38 Halaman Manajemen Kebijakan *Refund*



Tambah Kebijakan Refund Baru

Futsal Center
 Pilih Futsal Center

Jam Sebelum Booking (opsional)
 Contoh: 24 (untuk 24 jam sebelum booking)
 Biarkan kosong untuk kebijakan default (berlaku jika tidak ada kebijakan lain yang lebih spesifik).

Persentase Refund (%)
 Contoh: 50 (untuk 50%)

Deskripsi (opsional)
 Contoh: Refund 50% untuk pembatalan kurang dari 24 jam.

BATAL SIMPAN KEBIJAKAN

Gambar 3.39 Halaman Tambah Kebijakan *Refund*

Gambar 3.40 Halaman Edit Kebijakan *Refund*

14. *Logout*

Logout berfungsi untuk keluar dari aplikasi, di mana sesi pengguna yang sedang aktif akan dihentikan untuk memastikan bahwa pengguna tidak lagi memiliki akses ke data atau fitur yang sebelumnya tersedia selama sesi tersebut. Jadi ketika pengguna menekan tombol *logout* maka pengguna akan keluar dari aplikasi dan sistem akan menampilkan halaman *login*. Jika pengguna ingin memasuki aplikasi lagi maka pengguna harus *login* terlebih dahulu.

3.2.3 Cara Menggunakan *Website Untuk Role Penyewa*

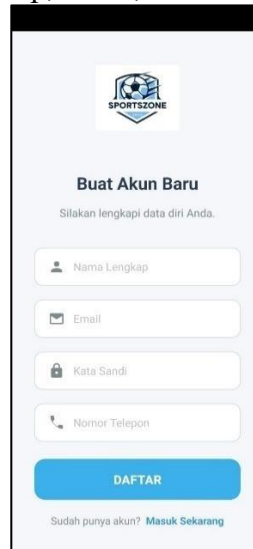
Untuk memulai akses terhadap Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal ini:

1. Bukalah Aplikasi *Booking* dan Manajemen Persewaan Futsal di *android* maka pada layar akan menampilkan halaman Pembuka atau halaman *login* seperti pada Gambar 3.41.

Gambar 3.41 Halaman *Login* Pengguna

2. *Register*

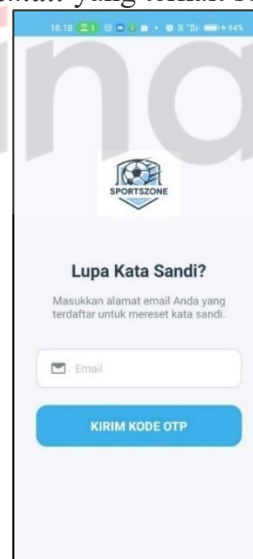
Register Halaman *register* bertujuan untuk pengguna melakukan pendaftaran akun yang dapat dilihat pada gambar 3.42 Di dalam halaman ini terdapat pengisian untuk nama lengkap, *email*, kata sandi, dan nomor telepon.



Gambar 3.42 Halaman *Register* Penyewa

3. Lupa Kata Sandi

Halaman lupa kata sandi bertujuan untuk penyewa mereset *passwordnya* dengan cara memasukkan *email* yang terkait seperti pada gambar 3.43.



Gambar 3.43 Halaman Lupa Kata Sandi

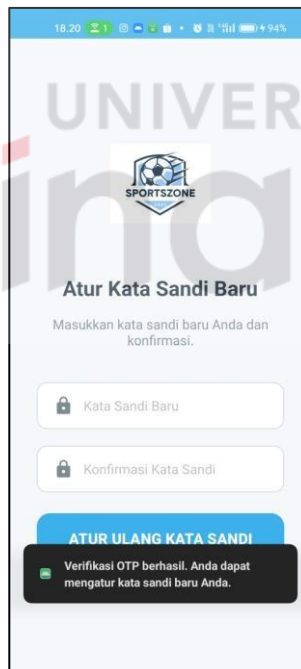
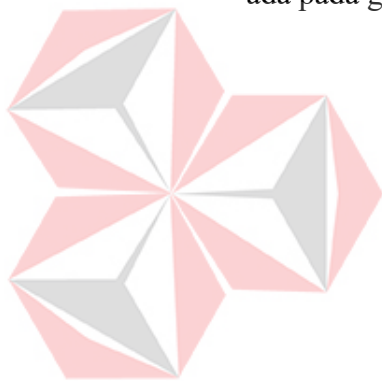
4. Memasukkan Kode *OTP*

Lalu sistem akan mengirimkan kode *otp* yang akan digunakan oleh penyewa dan penyewa memasukkan kode *otp* tersebut seperti pada gambar 3.44.

Gambar 3.44 Halaman Verifikasi *OTP*

5. Mengatur Kata Sandi Baru

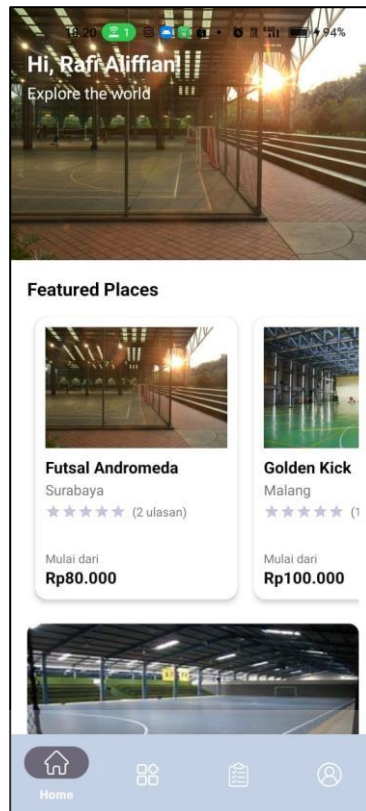
Setelah itu penyewa dapat mengatur ulang kata sandi yang baru. seperti yang ada pada gambar 3.45.



Gambar 3.45 Halaman Buat Kata Sandi Baru

6. Halaman *Dashboard* Penyewa

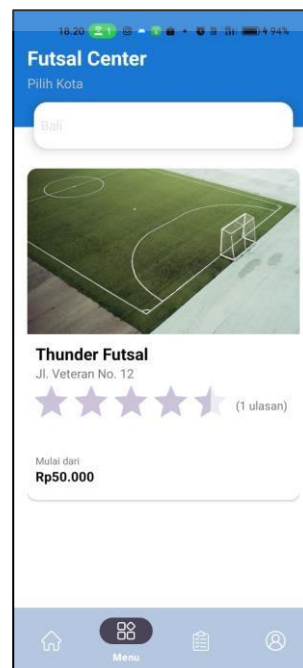
Pada gambar 3.46 menampilkan tampilan halaman *dashboard* untuk *role* penyewa. Di halaman tersebut terdapat *header* dengan *background* dan terdapat beberapa futsal *center* yang populer.



Gambar 3.46 Halaman *Dashboard* Penyewa

7. Menu Futsal Center

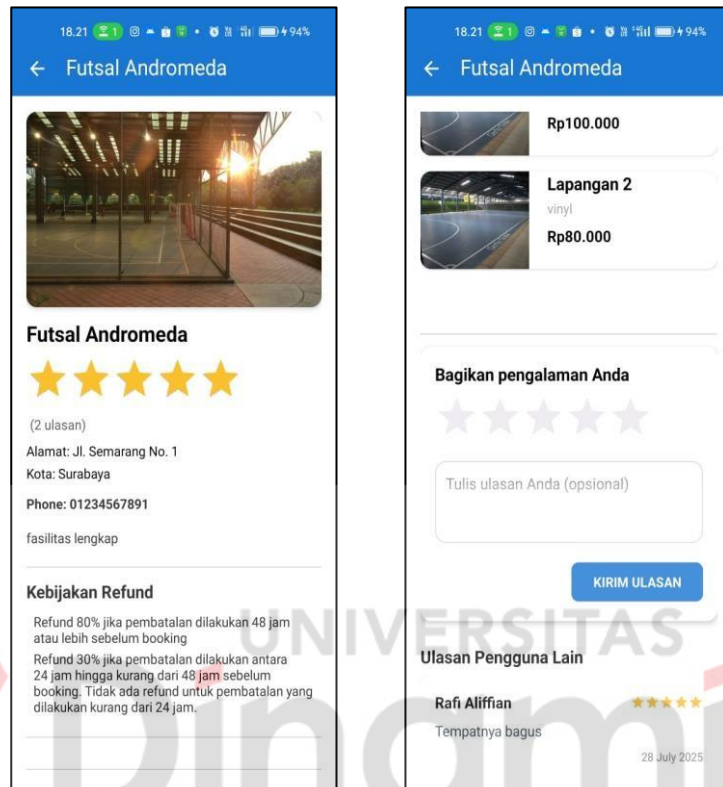
Halaman menu menampilkan beberapa futsal *center* yang dapat dipilih berdasarkan filter kota seperti yang ada pada gambar 3.47 Di halaman ini penyewa dapat memilih futsal *center* yang diinginkan oleh penyewa dengan fitur filter kota.



Gambar 3.47 Halaman Menu Futsal Center

8. *Detail Futsal Center*

Halaman *detail futsal center* menampilkan informasi tentang futsal *center* yang dipilih. Misal alamat, kota, nomor telepon, deskripsi, lapangan, dan *rating* seperti yang terlihat pada gambar 3.48 di halaman ini penyewa bisa menyewa lapangan yang tersedia dan memberikan *rating* dan komentar apabila penyewa sudah pernah menyewa lapangan di futsal *center* ini.



Gambar 3.48 Halaman *Detail Futsal Center*

9. *Booking Lapangan*

Halaman *booking* menampilkan gambar lapangan, tanggal dan jam *slot*, rincian harga berdasarkan tipe pembayaran yang dipilih seperti yang ada pada gambar 3.49. Disini penyewa melakukan pemilihan tanggal *booking*, jadwal *slot*, tipe pembayaran, dan metode pelunasan dan penyewa akan lanjut ke halaman pembayaran.



Halaman Booking

Lapangan 1

Pilih Waktu Booking

13 Agustus 2025

Pilih Slot Jam

Informasi Pelanggan

Nama Lengkap Pelanggan
Rafi Aliffian

Nomor HP Pelanggan
0123456789

Rincian Harga

Harga per Slot	Rp100.000,00
Jumlah Slot	0
Total Harga	Rp0,00
DP (Uang Muka)	Rp0,00

Pilih Tipe Pembayaran

☐ Bayar DP (50% dari Total Harga)

☐ Bayar Lunas (Full Payment)

Pilih Metode Pelunasan/ Pembayaran Final

☐ Online (Transfer Bank/QRIS)

☐ Offline (Bayar di lokasi)

Booking Sekarang

Gambar 3.49 Halaman *Booking* Lapangan

10. Pembayaran *Booking*

Halaman pembayaran *booking* menampilkan ringkasan pesanan seperti kode *booking*, nama futsal center dan lapangan, tanggal *booking* dan *slot* jam, jumlah total keseluruhan, dan jumlah bayar *dp* (jika menggunakan *dp*) seperti yang ada pada gambar 3.50. Penyewa harus mengirimkan *transfer* ke salah satu rekening yang tersedia. Lalu penyewa mengunggah buktinya di kolom unggah bukti pembayaran agar segera divalidasi oleh pihak *admin*.



Pembayaran Booking

Ringkasan Pesanan Anda

Kode Booking: **BK250813IWRB**
 Nama Futsal Center: **Futsal Andromeda**
 Nama Lapangan: **Lapangan 1**
 Tanggal Booking: **14 Agustus 2025**
 Slot Jam: **22:00-23:00**

Total Keseluruhan: Rp100.000,00
Jumlah Bayar (DP): Rp50.000,00

Instruksi Pembayaran Online

Silakan lakukan pembayaran sejumlah yang harus dibayar ke salah satu rekening berikut:

BCA: 1234567890
 A.N. : Galaxy Futsal

BNI: 123456789
 A.N. : MARS SPORTS

Pembayaran online dibatasi waktu untuk mengamankan slot Anda.

Sisa waktu pembayaran: 29:51

Unggah Bukti Pembayaran

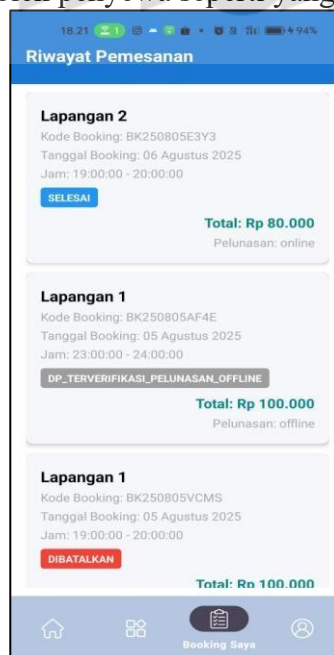
Mohon unggah foto bukti transfer atau screenshot pembayaran Anda:

Ketuk untuk unggah bukti pembayaran

Konfirmasi Pembayaran

Gambar 3.50 Halaman Pembayaran *Booking*11. Menu *Booking* Saya

Halaman menu *booking* saya menampilkan daftar riwayat pemesanan *booking* yang pernah dilakukan oleh penyewa seperti yang ada pada gambar 3.51.



Riwayat Pemesanan

Lapangan 2
 Kode Booking: BK250805E3Y3
 Tanggal Booking: 06 Agustus 2025
 Jam: 19:00:00 - 20:00:00
SELESAI
Total: Rp 80.000
 Pelunasan: online

Lapangan 1
 Kode Booking: BK250805AF4E
 Tanggal Booking: 05 Agustus 2025
 Jam: 23:00:00 - 24:00:00
 DP_TERVERIFIKASI_PELUNASAN_OFFLINE
Total: Rp 100.000
 Pelunasan: offline

Lapangan 1
 Kode Booking: BK250805VCMS
 Tanggal Booking: 05 Agustus 2025
 Jam: 19:00:00 - 20:00:00
DIBATALKAN
Total: Rp 100.000

Booking Saya

Gambar 3.51 Menu *Booking* Saya

12. *Detail Booking*

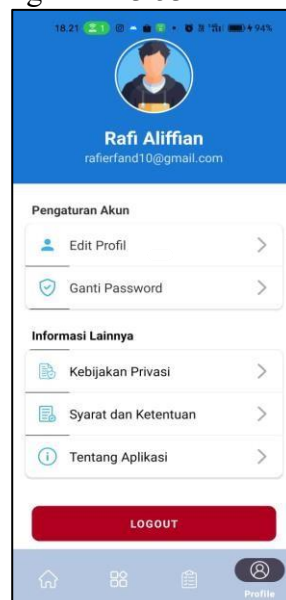
Halaman *detail booking* menampilkan ringkasan *detail* pemesanan *booking* yang pernah dilakukan oleh penyewa seperti yang ada pada gambar 3.52. di halaman ini terdapat status *booking*, kode *booking*, tanggal main, waktu, futsal center, lapangan, total harga, tipe pembayaran, dan bukti pembayaran terakhir.



Gambar 3.52 *Detail Booking*

13. *Menu Profile*

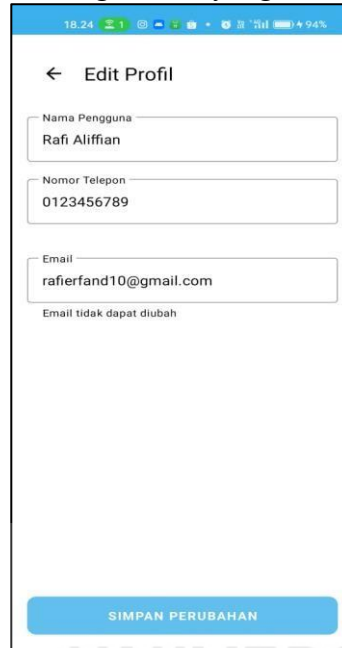
Halaman menu *profile* menampilkan submenu seperti edit *profile*, ganti *password*, kebijakan privasi, syarat dan ketentuan, tentang aplikasi, dan tombol *logout* seperti yang ada pada gambar 3.53.



Gambar 3.53 *Menu Profile*

14. Edit *Profile*

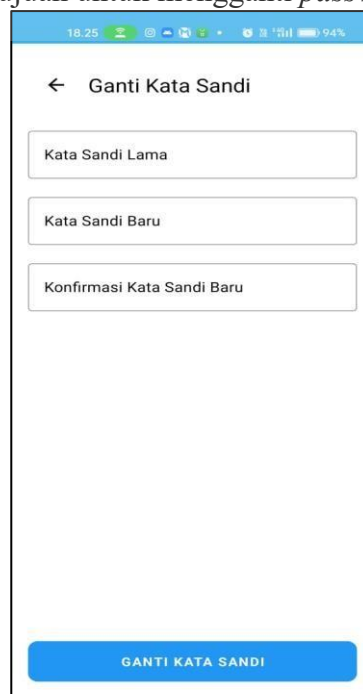
Halaman edit *profile* menampilkan nama pengguna, nomor telepon dan *email* seperti yang ada pada gambar 3.54. Halaman ini bertujuan untuk pengguna mengubah profilnya seperti nama pengguna, dan nomor telepon. Untuk *email* tidak dapat diubah karena sebagai akun yang teraut.



Gambar 3.54 Edit *Profile*

15. Ganti Kata Sandi

Halaman ganti kata sandi menampilkan kolom kata sandi lama, kolom kata sandi baru, dan kolom konfirmasi kata sandi baru seperti yang ada pada gambar 3.55. Halaman ini bertujuan untuk mengganti *password* pengguna.



Gambar 3.55 Ganti Kata Sandi

16. *Logout*

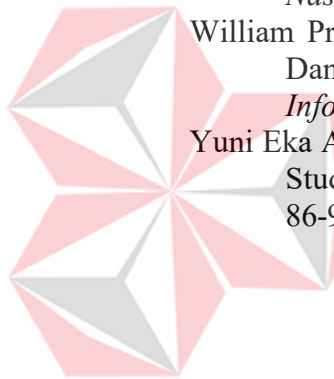
Logout berfungsi untuk keluar dari aplikasi, di mana sesi pengguna yang sedang aktif akan dihentikan untuk memastikan bahwa pengguna tidak lagi memiliki akses ke data atau fitur yang sebelumnya tersedia selama sesi tersebut. Untuk menu *logout* ini sudah ditunjukkan di Gambar 3.52. Jadi ketika pengguna menekan tombol *logout* maka pengguna akan keluar dari aplikasi dan sistem akan menampilkan halaman *login*. Jika pengguna ingin memasuki aplikasi lagi maka pengguna harus *login* terlebih dahulu.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Azalia, K. J. 2024. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB (STUDIKASUS LAPANGAN FUTSAL TANJUNG ENDE). *jurnal sistem informasi dan teknik komputer*, 193-197.
- Febriani Safitri, K. F. 2021. Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Menggunakan Java Netbeans. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Komputer*, 32-40.
- Ihsan Puntadewa, A. R. 2022. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal di Pusat Olahraga Orion Purwokerto Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 311-328.
- Kristanto, N. 2020. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Booking Property Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*, 540-556.
- Nifoera-Era Maduwu, N. M. 2025. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LAPANGAN M2M FUTSAL BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 4493-4500.
- Prabowo, M. P. 2022. Perancangan User Experience Aplikasi Booking menggunakan pendekatan Human-Centered Design. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 75-85.
- William Prapdeson Laksono, M. F. 2023. Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Dan Basket Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1785-1796.
- Yuni Eka Achyani, A. R. 2024. Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 86-94.



UNIVERSITAS
Dinamika