

# APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : PUTRA FUTSAL BUMIAYU)

Giris prasetyo budi<sup>1</sup>, Fathulloh<sup>2</sup>, Fuaida nabyla<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Peradaban,

<sup>2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Peradaban,

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Peradaban.

<sup>1</sup>prasetyo.giris@gmail.com, <sup>2</sup>fathul\_peradaban@gmail.com, <sup>3</sup>fuaida\_nabyla@gmail.co.id.

Jl. Raya Pagojengan KM 03 Paguyangan Brebes

## **Kata Kunci:**

*aplikasi pemesanan,  
lapangan futsal,  
berbasis android*

## **Abstrak**

Futsal merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di Indonesia. Selain lapangan yang bagus, sistem penyewaan lapangan yang baik juga menjadi faktor pertimbangan bagi penyewa memilih tempat penyewaan lapangan futsal. Sistem pemesanan dan pendataan pada Putra Futsal Bumiayu yang masih manual akan membuat lamanya proses pencatatan dan pencarian informasi, serta sistem pemesanan yang harus tatap muka dan datang langsung ke tempat tertentu akan memakan banyak waktu untuk melakukannya Hal ini tentu saja dapat membuang waktu konsumen, biaya dan tenaga. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis bermaksud membangun sebuah sistem informasi yang mempermudah konsumen dan pengelola dalam mendapatkan informasi tentang jadwal lapangan dan pemesanan lapangan futsal. Dalam membangun sistem pemesanan lapangan futsal penulis menggunakan metode waterfall. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara obsevasi, wawancara, dan studi pustaka implementasi program yang digunakan yaitu dengan bahasa pemrograman android. Berdasarkan hasil analisa dan pembahsan, sistem pemesanan lapangan futsal online dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Pada sistem ini mencakup informasi jadwal lapangan, dan pemesanan lapngan futsal, sistem ini dibangun dimaksudkan dapat memberikan kemudahan kepada pemilik lapangan futsal untuk mempublikasikan tempat futsalnya.

## **Abstract:**

*Ordering  
application, futsal  
court, android based*

## **Abstract**

Futsal is a sport that is very popular in Indonesia. In addition to a good field, a good field rental system is also a factor in consideration for tenants choosing futsal field rentals. Ordering and collecting data on Bumiayu Putra Futsal which is still manual will make the length of the process of recording and searching for information, as well as ordering systems that have to be face-to-face and come directly to a certain place will take a lot of time to do so. This can of course waste consumers' time, costs and power. Based on these problems the authors intend to build an information system that makes it easier for consumers and managers to get information about field schedules and futsal field orders. In building a futsal field ordering system the writer uses the waterfall method. Data collection techniques using observation, interviews, and library research program implementation used is the Android programming language. Based on the results of the analysis and discussion, the online futsal field ordering system can be accessed anytime and anywhere. In this system includes information on field

schedules, and futsal field bookings, this system was built intended to provide facilities for futsal field owners to publicize their futures sites.

## Pendahuluan

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Futsal turut juga dikenali dengan berbagai nama lain. Istilah “futsal” adalah istilah internasionalnya, berasal dari kata Spanyol atau Portugis, *futbol* dan *sala* [1].

Futsal saat ini merupakan salah satu olahraga yang paling diminati di Indonesia, semua kalangan dari berbagai umur pun gemar dengan olahraga futsal. Banyaknya penggemar olahraga futsal ini sehingga menjadikan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Tidak mengherankan apabila saat ini banyak dijumpai tempat penyewaan lapangan futsal dimana-mana [2]. Putra Futsal Bumiayu adalah sebuah usaha yang bergerak dibisnis penyewaan lapangan futsal. Putra Futsal Bumiayu sistem penyewaan lapangan futsal masih dilakukan secara konvensional atau manual dengan cara mencatat setiap penyewa, calon penyewa serta *members* dan *non members* dalam satu buku sehingga menyulitkan bagian pendataan penyewa untuk menyalin data para *members* setiap minggunya sesuai dengan hari dan jam yang dipesan oleh *members* dan *non members*. Sistem pemesanan atau penyewaan pada umumnya digunakan oleh para pembisnis untuk memberikan pelayanan pada konsumen atau pengguna, dimana dalam proses penyewaan akan mempercepat proses pemesanan. Hal ini dapat mempercepat waktu yang digunakan untuk melayani pelanggan yang datang secara langsung. Salah satu contoh yang telah menerapkan sistem pemesanan atau penyewaan berbasis android adalah Aplikasi *Membership* di lapangan futsal Moriz Berbasis Android dan Rekayasa Aplikasi Pemesanan *Online* Lapangan Futsal dimana dalam sistem tersebut mempermudah pelayanan dan pencatatan transaksi pemesanan. Di dalam sebuah perusahaan atau dibidang bisnis baik kecil, menengah maupun berskala besar, biasanya perlu menggunakan sebuah sistem informasi yang menunjang kegiatan perusahaan maupun usaha bisnis tersebut. Karena adanya sistem informasi tersebut maka segala sesuatu kegiatan dapat terkontrol satu sama lain dengan baik. Dengan teknologi yang ada pada saat ini dan berkembang begitu pesatnya. Hal itu didukung oleh sumber daya manusia yang memadai dan berkualitas, Jaringan internet yang semakin luas dan teknologi *android* yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian dan pemesanan secara online yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak [3].

Saat ini ponsel telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi manusia modern dengan ponsel, tablet, atau perangkat bergerak lainnya, mungkin sudah lebih intensif dibandingkan interaksi dengan laptop atau desktop. Dengan demikian aplikasi pada perangkat bergerak cenderung akan lebih sering digunakan karena tingkat intensitas pemakaiannya yang lebih tinggi dibandingkan dengan laptop atau desktop, oleh sebab itu dibutuhkan suatu sistem informasi penyewaan lapangan futsal yang terkomputerisasi dan berbasis mobile android. Dengan begitu calon penyewa dapat mengecek jadwal melalui perangkat mobile android mereka dan baru memesan apabila jadwal yang diinginkan benar-benar kosong. Hal ini juga memudahkan pihak Putra Futsal Bumiayu dalam pencarian informasi jadwal bagi para calon penyewa yang masih menelepon atau datang langsung guna menanyakan informasi jadwal penyewaan lapangan futsal. Informasi yang didapat akan lebih cepat, tepat dan juga akurat, dengan begitu akan membuat sistem penyewaan lapangan futsal akan lebih cepat dalam proses pemesanan, dengan melihat permasalahan tersebut, karena banyaknya kekurangan dalam pemesanan sewa lapangan futsal tersebut yang masih menggunakan proses konvensional maka dalam penelitian ini saya bermaksud membangun sebuah sistem informasi pemesanan lapangan futsal *online* berbasis *android* yang memudahkan bagi penyedia jasa sewa lapangan dan konsumen.

## Landasan Teori

### A. Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Jadi aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan

membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal [1]. Perangkat lunak/aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Aplikasi adalah *software* atau perangkat lunak yang dibuat untuk mengerjakan menyelesaikan masalah-masalah khusus.[1]. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi perintah untuk menyelesaikan masalah dan pengolahan data. Aplikasi sistem merupakan paket perangkat lunak komputer yang memiliki elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dan memiliki jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu [6].

### **B. Olahraga Futsal**

Menurut murhanato futsal adalah permainan bola yang dimaninkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diijinkan mempunyai pemain cadangan. Tidak seperti pemain sepak bola dalam ruang lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Menurut hatta (2003:9) olahraga futsal meruoakan olahraga futsal mini yang dilakukan dalam ruangan dengan panjang 38-42 meter dan lebar 15-25 meter. Dimainkan oleh 5 pemain termasuk penjagga gawang. Futsal adalah permainan hamper sama dengan sepak bola, dimana dua tim memainkan dan memperebutakan bola diantara para pemain dengan tujuan memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang dari kemasukan bola. [7]. Menurut Murhananto (2005: 22), futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing bernnggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diijinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepakbola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis,bukan net atau papan [7]. Dengan semakin familiarnya olah raga ini peneliti akan membangun sebuah aplikasi pemeseanan lapangan futsal sehingga mempermudah proses pemesanan secara *Online*.Dibandingkan dengan sistem pemesanan konvensional maka sistem yang berbasis IT akan lebih cepat dan menghemat waktu.

### **C. Pemesanan**

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat,barang,dsb) kepada orang lain” [10]. Menurut Kotler (1998) pemesanan barang dan jasa adalah suatu kegiatan transaksi yang menyatakan keinginan atau rencana untuk memiliki atau membeli barang dan jasa tersebut sebelum melakukan transaksi finansial yakni berupa pembayaran finansial terhadap produk atau jasa yang diinginkan. Kotler juga menyatakan ada beberapa hal-hal yang mempengaruhi pangsa pasar akan permintaan dan pemesanan barang atau jasa antara lain mutu yang dinilai dari suatu perusahaan adalah produknya. (*Quality rating of company it's product*), harga suatu perusahaan dinilai dari produknya (*Price of company it's product*), perusahaan membiayai Iklan dan Promosi (*Advertising and promotion cost of company*), perusahaan membiayai proses distribusi dan tenaga penjual (*Distribution and sales force cost of company*), perusahaan menentukan Iklan yang lebih efektif (*Advertising-effectiveness of company*), dan perusahaan menentukan Distribusi yang lebih efektif (*Distribution-effectiveness of company*) [11].

### **D. Android**

*Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.* pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, perantilunak, dan telekomunikasi Beberapa pengertian lain dari *Android*, yaitu:

1. Merupakan platform terbuka (*open source*) bagi para programmer untuk membuat aplikasi.
2. Merupakan sistem operasi yang dibeli *Google Inc* dari *Android Inc*.
3. Bukan bahasa pemrograman, akan tetapi hanya menyediakan lingkungan hidup atau *run time environment* yang di sebut DVM (*Dalvik Virtual Machine*) yang telah dioptimasi untuk *device* dengan sistem memori yang kecil. [1]

### E. *Waterfall Model*

Model waterfall adalah proses pengembangan perangkat lunak tradisional yang umum digunakan dalam proyek-proyek perangkat lunak yang paling pembangunan. Ini adalah model sekuensial, sehingga penyelesaian satu set kegiatan menyebabkan dimulainya aktivitas berikutnya. Hal ini disebut waterfall karena proses mengalir "secara sistematis dari satu tahap ke tahap lainnya dalam mode ke bawah". Membentuk kerangka kerja untuk pengembangan perangkat lunak. Beberapa varian dari model ada, setiap label yang berbeda menggunakan untuk setiap tahap [15].

### Metode Penelitian

#### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Kebutuhan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini maka penulis melakukan penelitian di Putra Futsal Bumiayu pada bulan Mei sampai Agustus 2019.

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### a) Studi Pustaka

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari literatur yang bersumber dari buku, jurnal, skripsi, maupun internet yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

##### b) Observasi

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui bagaimana sistem yang selama ini berjalan dalam pengelolaan data penyewaan lapangan futsal

##### c) Wawancara

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab langsung dengan pemilik tempat penyewaan lapangan futsal dan petugas penjaga tempat penyewaan lapangan futsal.

#### 3. Alat dan Bahan Penelitian

Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak akan mendukung dalam proses penelitian. Adapun perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Perangkat keras (*hardware*) Adapun spesifikasi dari perangkat keras yang digunakan adalah:

- 1) *Processor Intel Inside Core i7.*
- 2) RAM 8 GB
- 3) Laptop/PC

##### b. Perangkat lunak (*software*):

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah:

- 1) *Android Studio* Merupakan *integrated Development Environment (IDE)* resmi untuk pengembangan aplikasi berbasis android berdasarkan *Intellij IDEA*.
- 2) *Enterprise Architec (EA)* Adalah pembelajaran yang dilakukan untuk menganalisis, desain, perancangan, dan pelaksanaan bagi suatu penelitian. Dimana fungsinya yaitu untuk menjelaskan rencana untuk membangun sistem atau sekumpulan sistem. Dimana jika kita menggunakan EA itu terdapat beberapa keuntungan salah satunya seperti dalam hal manajemen resiko IT yaitu mengurangi resiko dari kegagalan sistem dan pelanggaran keamanan.

#### 4. Tahapan dan Jadwal Penelitian

##### a. Tahapan Penelitian

Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengumpulan data

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk merancang Aplikasi Pemesanan lapangan futsal berbasis *Android*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara.

##### 2. Analisis

Tahap ini dilakukan untuk membuat diagram *use case* dan diagram aktivitas serta untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan perangkat keras maupun perangkat lunak serta untuk mengetahui fitur dan data apa saja yang dibutuhkan untuk merancang dan membangun Aplikasi Pemesanan lapangan futsal berbasis *Android*. Dari hasil pengumpulan data, selanjutnya dianalisis, bagaimana kebutuhan sistemnya.

##### 3. Desain

Tahap ini dilakukan untuk membuat UML perancangan *database* dan membuat rancangan antarmuka yang diperlukan dalam perancangan Aplikasi Pemesanan lapangan futsal berbasis Android.

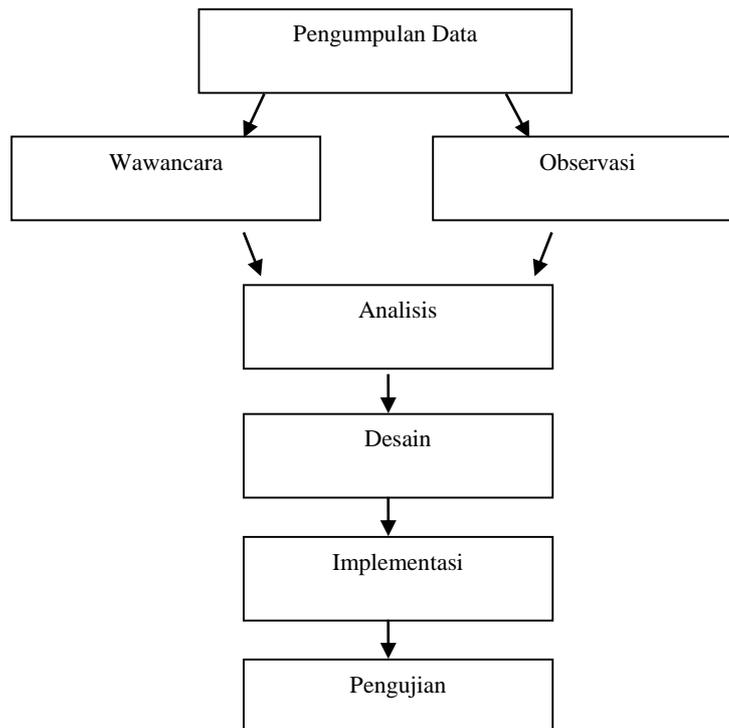
4. Implementasi

Tahap ini dilakukan untuk menerapkan hasil dari rancangan yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman. Pada sistem ini implementasi kode dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Android* dan *Android Studio/Flutter* sebagai *software* pembuatan aplikasi serta implementasi *database* dengan menggunakan *MySQL*.

5. Pengujian

Sistem yang sudah selesai dibuat kemudian diuji dengan menggunakan metode *black box* untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem berfungsi dengan baik.

Berikut ini adalah gambar Diagram alur yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian:



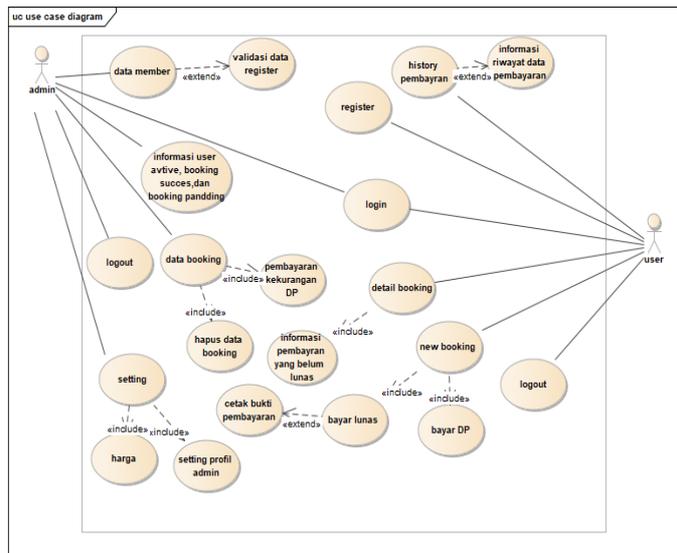
**Gambar 1.** Diagram Alur Penelitian

**Hasil dan Pembahasan**

Desain Sistem yang akan dikembangkan untuk membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal *online* berbasis *android* meliputi *perancangan Unified Modeling Language (UML)*, basis data (*database*), dan tampilan (*user interface*).

**1. Use Case Diagram Sistem**

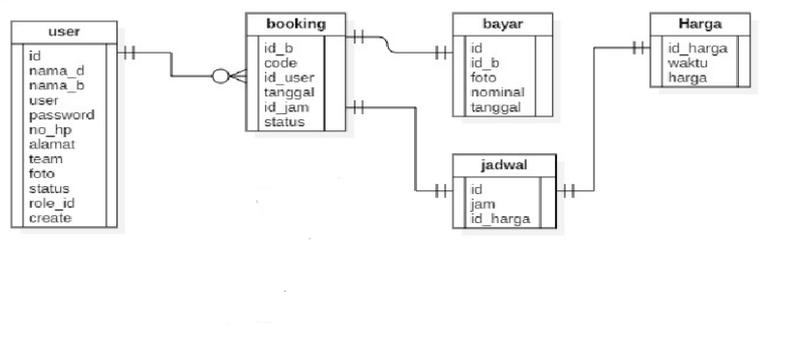
*Use Case Diagram* digunakan untuk memodelkan proses bisnis berdasarkan perpektif pengguna sistem. *Use case diagram* terdiri atas diagram untuk *use case* dan aktor. *Use case Diagram* mempresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh aktor. *Use case* digambarkan berbentuk oval dengan nama operasi dituliskan didalamnya. Actor yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke *use case*. *Use case diagram* merupakan suatu kontruksi yang membantu analisis sistem untuk menentukan bagaimana keadaan sistem. Diagram *use case sistem* pemesanan penggunaan lapangan futsal *online* berbasis *android* pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2. use case diagram

**2. Class Diagram Sistem**

Class diagram aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android ini mempunyai 3 kelas, dimana masing-masing class saling terkait dengan yang lainnya sesuai dengan sistem yang ada. Gambar class diagram untuk aplikasi pemesanan lapangan futsal ini dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini :



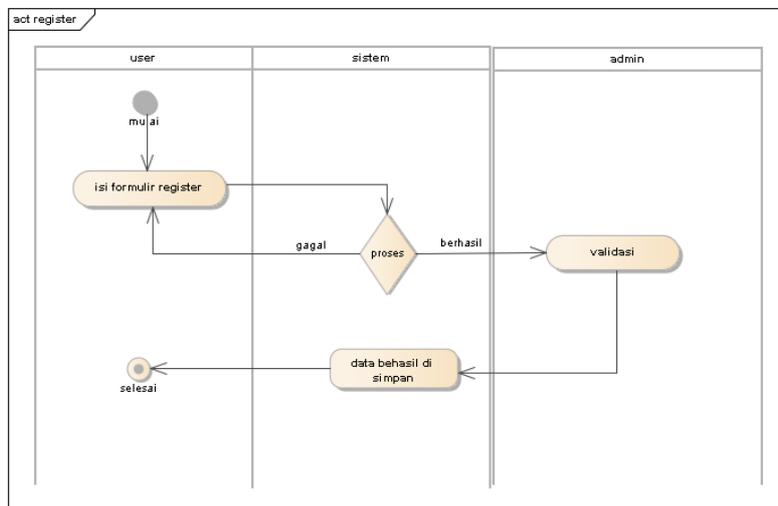
Gambar 3. Class Diagram

**3. Activity Diagram Sistem**

Berdasarkan Use Case Diagram yang telah dibuat, maka Activity Diagram pada aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android dapat dilihat sebagai berikut :

**A. Activity Diagram Register**

Activity Diagram register pada aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android dijelaskan pada gambar 4.



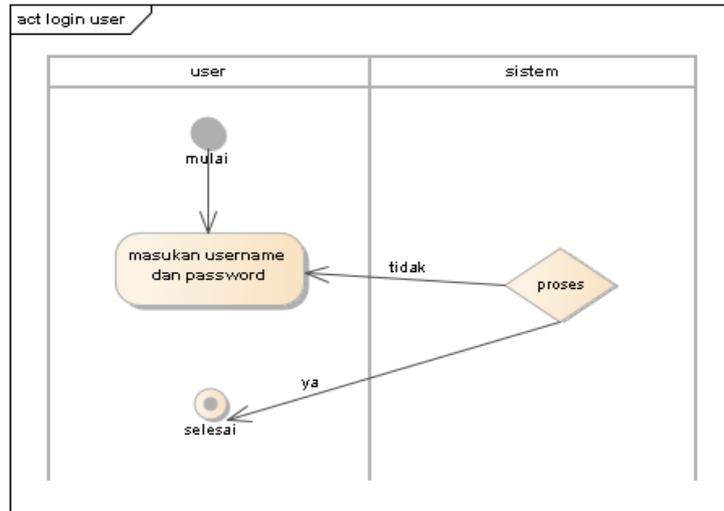
**Gambar 4.** Activity Diagram Register

Keterangan gambar 4 sebagai berikut:

- 1) Aktor melakukan akses ke aplikasi
- 2) Aktor melakukan *register* dengan mengisi beberapa biodata diri seperti nama depan, nama belakang, email, nickname, password, no hp, alamat.
- 3) Kemudian klik register jika gagal maka harus diulang jika berhasil maka kita bisa melakukan *login*.

**B. Activity Diagram Login**

Activity Diagram Login pada aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android dijelaskan pada gambar 5.



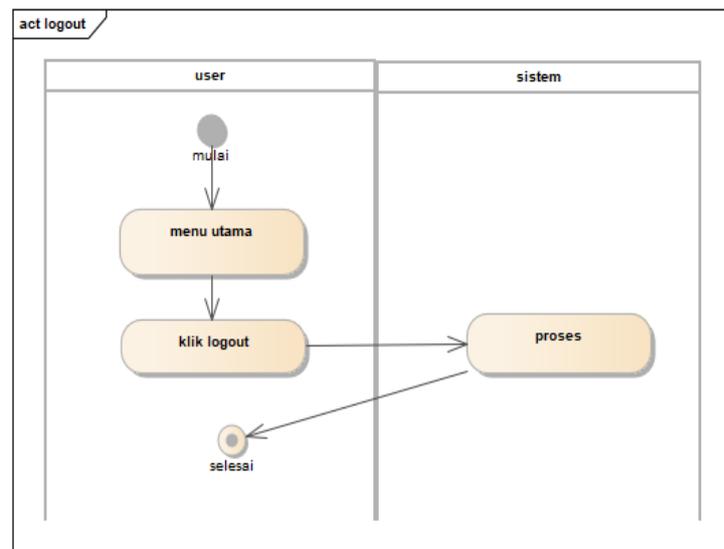
**Gambar 5.** Activity Diagram Login

Keterangan gambar 5 sebagai berikut :

- 1) Aktor melakukan akses ke aplikasi
- 2) Aktor melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*  
Jika sukses akan mendapat notifikasi, jika salah maka akan mengulangi lagi dengan mengisi *username* dan *password*.

**C. Activity Diagram Logout**

Activity Diagram Logout pada aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android dijelaskan pada gambar 6.



**Gambar 6.** Activity Diagram Logout

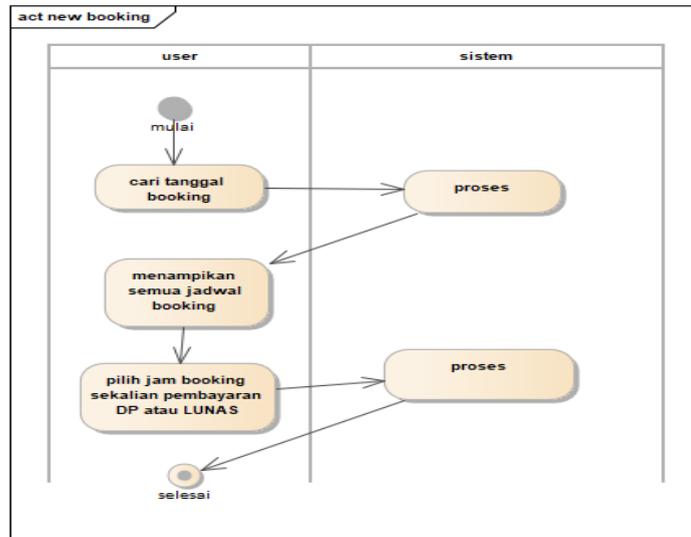
Keterangan gambar 6 sebagai berikut :

- 1) Aktor melakukan akses ke menu utama
- 2) Aktor melakukan *logout* dengan klik pada tombol *logout*

3) Setelah itu maka aktor secara otomatis suah keluar akun.

**D. Activity Diagram Booking**

Activity Diagram Booking pada aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android dijelaskan pada gambar 7.



**Gambar 7. Activity Diagram Booking**

Keterangan gambar 7 sebagai berikut:

- 1) Aktor masuk ke menu kemudian pada *side bar* pilih *new booking*
- 2) Aktor kemudian mengisi tanggal *booking* kemudian klik pada tombol *search* maka secara otomatis tombol akan menampilkan jadwal pada tanggal yang actor masukan
- 3) Kemudian jika sudah memesan lalu kita akan dihadapkan dengan proses transaksi yaitu dengan membayar langsung lunas atau dengan DP terlebih dahulu.
- 4) Jika lunas maka kita bisa langsung mencetak stuk bukti pembayaran tetapi jika kita bayar DP saja maka kita belum dapat melakukan cetak struk bukti pembayaran karean belum lunas.

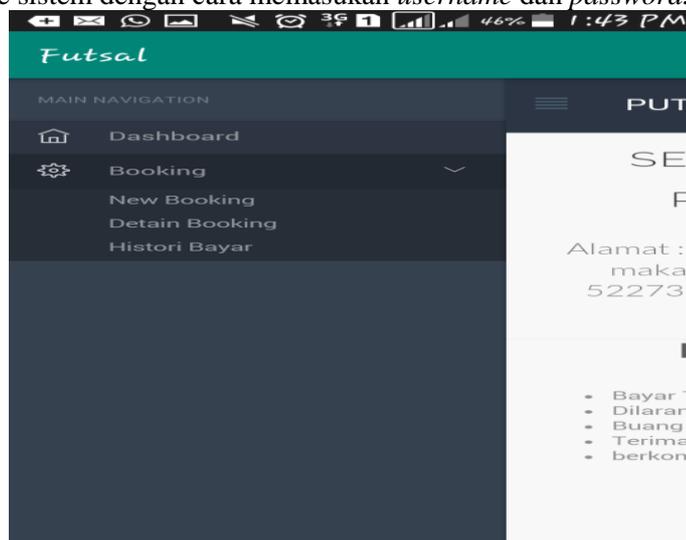
**4. DESAIN SISTEM**

**A. Implementasi Halaman Antar Muka Sistem**

Pada sub bab implementasi desain antar muka ini menjelaskan beberapa halaman yang terlihat dalam sistem tersebut. Antar muka dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikan program yang telah dibuat.

**1. Halaman login**

Halaman ini merupakan halaman pertama yang ditampilkan saat sistem diakses. Pada halaman ini *login* ini terdapat beberapa item yatiu seperti *login* dan *register* jika sudah mendaftarkan atau sudah *register* maka bisa langsung *login* ke sistem dengan cara memasukkan *username* dan *password*.



**Gambar 8. Halaman login**

## 2. Halaman Menu Utama

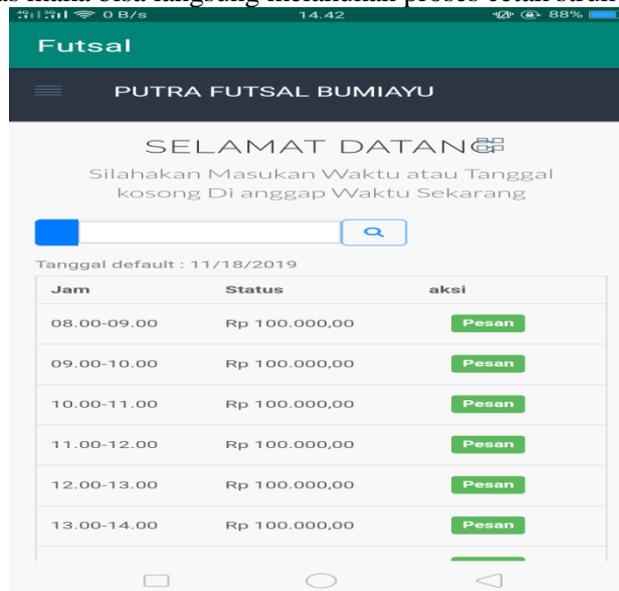
Pada halaman ini terdapat beberapa menu utama yaitu ada profil putra futsal itu sendiri kemudian di slide bar ada menu dasboard, *new booking*, detail *booking*, kemudian ada *histoy* pembayaran.



Gambar 9. Halaman menu utama

## 3. Halaman *New Booking*

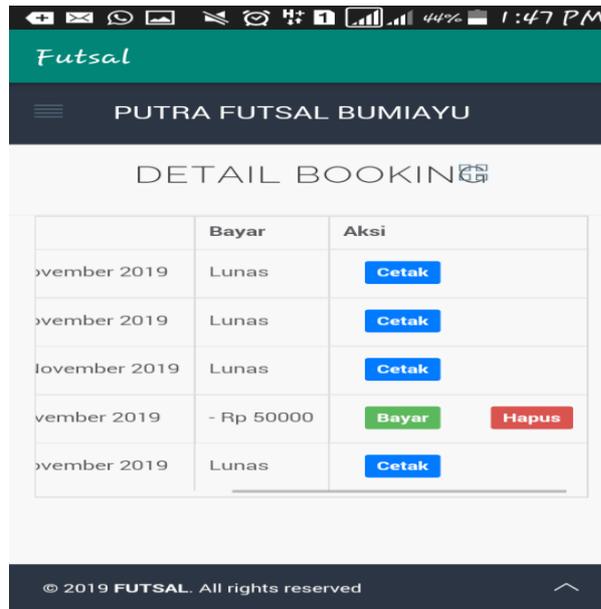
Pada halaman *new booking* ini terdapat beberapa tahap untuk melakukan proses seperti melakukan pemilihan tanggal *booking* kemudian ada proses pemesanan setelah memesan user harus membayar DP untuk proses pembookingan setelah itu kirim bukti pembaayaran melalui aplikasi jika melakukan pembayaran dengan lunas maka bisa langsung melakukan proses cetak struk bukti pembayaran lunas.



Gambar 10. Halaman *New Booking*

## 4. Halaman *Detail Booking*

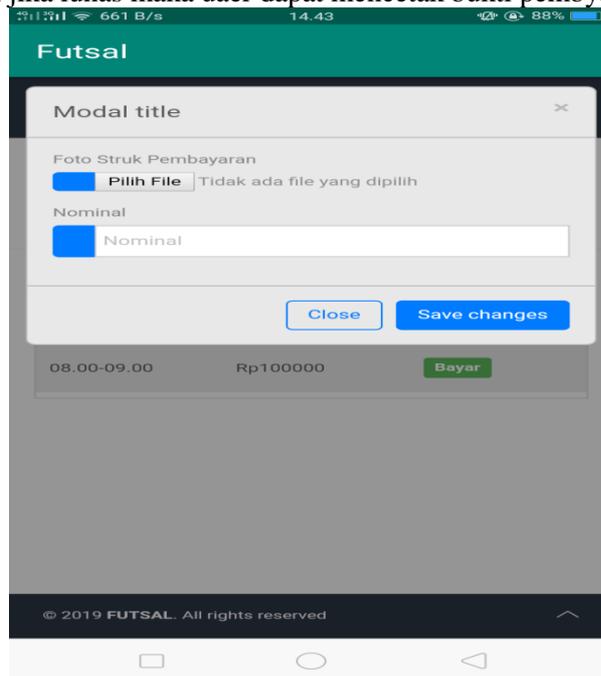
Pada halaman detail booking ini terdapat sebuah tampilan menu dimana disitu menampilkan semua data booking baik yang sudah lunas maupun yang belum lunas dan bagi yang belum lunas maka bisa melakukan transaksi untuk melunasi pembayaran kemudian baru bisa cetak bukti pembayaran sudah lunas.



Gambar 11. Halaman Detail *Booking*

### 5. Halaman Transaksi

Pada halaman transaksi ini adalah sebuah halaman dimana jika ingin sukses dalam penyewaan makan pengguna atau user harus membayar minimal DP baru kemudian masukan bukti foto pembayaran dan masukan jumlah nominal jika lunas maka uer dapat mencetak bukti pembyaran sudah lunas.



Gambar 12. Halaman Transaksi

### 6. Halaman *History Booking*

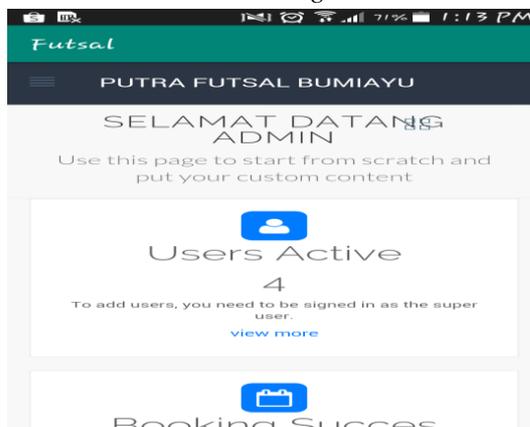
Pada halaman jadwal lapangan ini kita dapat melihat riwayat pemesanan kita.



Gambar 13. Halaman *history booking*

7. Halaman Menu utama Admin

Pada halaman menu utama admin ini terdapat beberapa menu seperti menu dashboard admin, menu data member, menu data *booking* kemudian ada menu *setting*.



Gambar 14. Halaman Menu utama Admin

8. Halaman Data Booking Admin

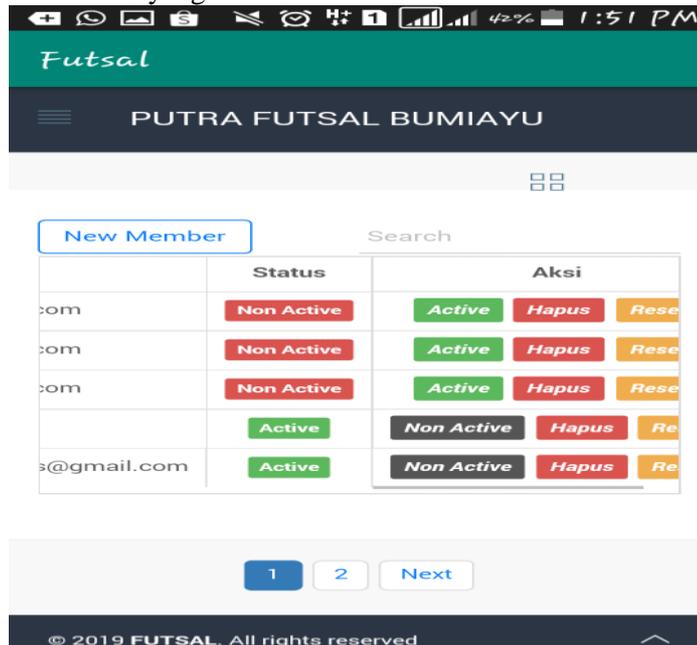
Pada halaman *about* ini terdapat informasi tentang data *booking user* dimana disitu juga admin dapat melihat mana yang sudah lunas ataupun mana yang masih belum lunas (DP).



Gambar 15. Data *Booking* Admin

9. **Halaman Data Member Admin**

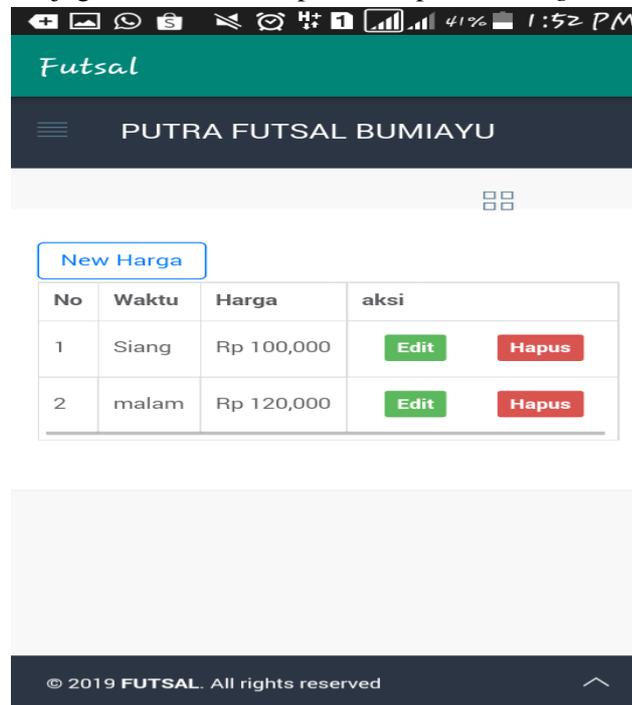
Pada halaman *Data Member* admin ini digunakan untuk untuk mengaktifkan atau menonaktifkan member dengan kata lain admin dapat menonaktifkan data member user dan jga dapat mengaktifkannya kembali sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



**Gambar 16.** Halaman *Data Member Admin*

10. **Halaman Setting Admin (ubah harga dan ubah profil admin)**

Pada halaman *setting* ini digunakan untuk mengubah harga sewa futsal perjam kemudian jga bisa untuk merubah profil aplikasi dan juga untuk merubah password pada saat *login admin*.



**Gambar 17.** Halaman *Ubah Harga*



**Gambar 18.** Halaman Ubah Profil

### Kesimpulan dan Saran

#### Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses yang dilakukan dalam melakukan pemesanan penggunaan lapangan futsal masih banyak menggunakan cara pemesanan secara manual seperti pemesanan melalui telepon, mendatangi langsung ke lokasi dan lain sebagainya. Tentunya hal ini dapat membuang waktu konsumen, biaya dan tenaga. Kesimpulan dari permasalahan tersebut, penulis telah berhasil melakukan penelitian dengan kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut : Penelitian ini berhasil membangun aplikasi pemesanan lapangan futsal online berbasis android yang mencakup informasi sewa lapangan yang dapat diakses secara online sehingga mempermudah penyewa dalam melakukan sewa lapangan, mengetahui info jadwal lapangan, sewa lapangan dengan mudah dan cepat.

#### Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, dan juga uraian dan Pembahasan pada bab sebelumnya, maka dalam kesempatan ini penulis akan menyampaikan beberapa saran-saran sebagai berikut: Masih terdapat kekurangan pada sistem ini seperti belum adanya absensi karyawan Mengembangkan sistem untuk pengelolaan data karyawan.

### Referensi

- [1] A. Agustian, S. Rahayu, dan L. Nurlani, "Aplikasi E-Futsal dengan Metode Mobile-GIS dan GPS Berbasis Android," *J. Teknol. Rekayasa*, vol. 3, no. 1, hal. 115, 2018.
- [2] A. Kurniawan, "Sistem informasi penjualan motor di PT. Aries Putra Motor Berbasis Android," no. December, 2017.
- [3] bambang eka purnama yogi siswanto, "Rancang bangun aplikasi mobile game edukasi ilmu pengetahuan alam," vol. 5, no. 4, hal. 32–37, 2014.
- [4] denny gunawan Saepudin, "Aplikasi membership di lapangan futsal moriz berbasis Android," vol. 1, no. Strata 1, hal. 25, 2015.
- [5] D. Ratnasari, H. F. Hadi, dan J. Budiarto, "Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 16, no. 2, hal. 144, 2018.
- [6] G. A. Pranata, 1), H. Tanuwijaya, 2), P. Sudarmaningtyas, dan 3), "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN PEMBELIAN BARANG BERBASISWEB DI STMIK STIKOM SURABAYA," vol. 3, no. 1, 2014.

- [7] H. Susanto, “Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Mobile Android,” vol. 06, hal. 44–50, 2017.
- [8] I. Y. Pramudyatman, “Rekayasa Aplikasi Pemesanan Online (Studi Kasus: Planet Futsal Yogyakarta),” 2016.
- [9] R. Oktafianus *et al.*, “Aplikasi Sistem Reservasi Fasilitas Olahraga Berbasis Android.”
- [10] R. H. Swastika dan F. N. Khasanah, “Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Mhs. BINA Insa. Vol.1, No.2, Februari 2017*, 251 – 266 ISSN 2528-6919 251, vol. 1, no. 2, hal. 251–266, 2017.
- [11] S. A. Pratiwi, I. M. Sukarsa, dan I. K. A. Purnawan, “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pemesan Bunga Berbasis Android,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, hal. 205–214, 2016.
- [12] Setiawan, “Perancangan Sistem informasi pemesanan Lapangan futsal Pada Parung Futsal,” *J. Lentera Ict*, vol. 4, no. 1, hal. 53–65, 2018.
- [13] T. Ramadhan dan V. Utomo G, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android,” *J. Teknol. Inf. dan Komunikasi*, vol. 5, hal. 47–55, 2014.
- [14] V. Nurchmawati dan E. Lumba, “Pengembangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android Studi Kasus : Hanggar Futsal Pancoran,” *Kalbis Sci. J. Sains dan Teknol.*, vol. 4, no. 1, hal. 82–95, 2017.
- [15] W. Setiadi, “Perancangan sistem pemesanan online penggunaan lapangan futsal dikota yogyakarta,” *skripsi*, hal. 153, 2013.