

Aplikasi Booking Lapangan Futsal

Muhammad David Hilmawan

18102023

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Daftar Isi

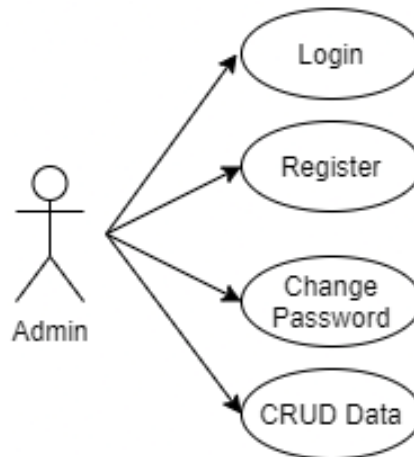
1. Pendahuluan	3
2. Kebutuhan Aplikasi.....	3
2.1. Use Case Diagram.....	3
2.1.1. Login	3
2.1.2. Register	3
2.1.3. Ubah Password.....	3
2.1.4. CRUD Data	3
2.2. Entity Relationship Diagram.....	4
2.2.1. User	4
2.2.2. Booking.....	4
3. Mockup Aplikasi.....	5
3.1. Login Page	5
3.2. Register Page.....	5
3.3. CRUD Data Page	5
3.4. Change Password Page	6
4. Graphical User Interface	6
4.1. Login Page	6
4.2. Register Page.....	7
4.3. CRUD Data Page	7
4.4. Change Password Page	7
5. External Library	8
6. External Link	8

1. Pendahuluan

Aplikasi Booking Lapangan Futsal ini dibuat untuk mempermudah pemilik fasilitas lapangan futsal untuk mengorganisir jadwal penyewaan lapangannya sehingga tidak ada kekeliruan dalam penyewaan, seperti bentrok dalam jam penyewaan dan lain-lain.

2. Kebutuhan Aplikasi

2.1. Use Case Diagram



Gambar 2.1. Use Case Diagram Aplikasi Booking Lapangan Futsal

2.1.1. Login

Pada login admin diminta untuk menginput username dan password untuk mengakses aplikasi.

2.1.2. Register

Pada Register admin dapat menambahkan akun baru untuk menggunakan aplikasi

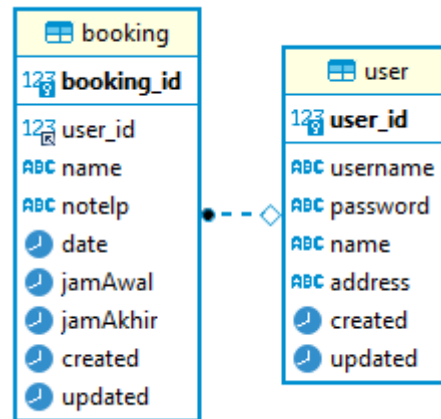
2.1.3. Change Password.

Dalam Change Password setiap akun yang sedang login dapat mengganti password lamanya ke password yang baru.

2.1.4. CRUD Data

Pada CRUD Data admin dapat mengakses data, memasukkan data baru, mengubah data yang sudah ada, dan menghapus data yang tersimpan.

2.2. Entity Relationship Diagram



Gambar 2.2. Entity Relationship Diagram Aplikasi Booking Lapangan Futsal

2.2.1. User

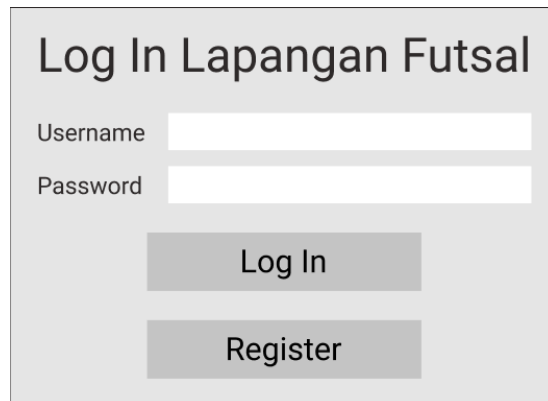
Tabel user digunakan untuk menampung data dari akun admin. Tabel user terdiri dari `user_id` `int(11)` sebagai primary key, `username` `varchar(50)`, `password` `varchar(50)`, `name` `varchar(100)`, `address` `varchar(150)`, `created` timestamp, dan `updated` timestamp.

2.2.2. Booking

Tabel booking digunakan untuk menampung CRUD Data penyewaan lapangan futsal. Tabel booking terdiri dari `booking_id` `int(11)` sebagai primary key, `name` `varchar(50)`, `notelp` `varchar(50)`, `date`, `jamAwal` time, `jamAkhir` time, `created` timestamp, `updated` timestamp, dan juga `user_id` `int(11)` sebagai foreign key.

3. Mockup Aplikasi

3.1. Login Page



Log In Lapangan Futsal

Username

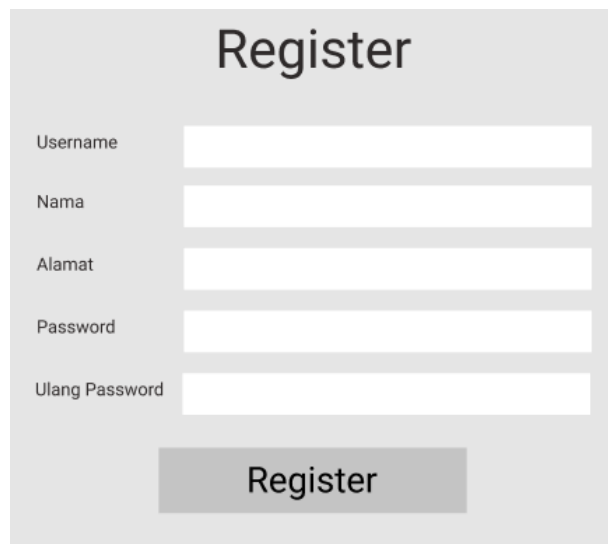
Password

Log In

Register

Gambar 3.1. Mockup Login Page

3.2. Register Page



Register

Username

Nama

Alamat

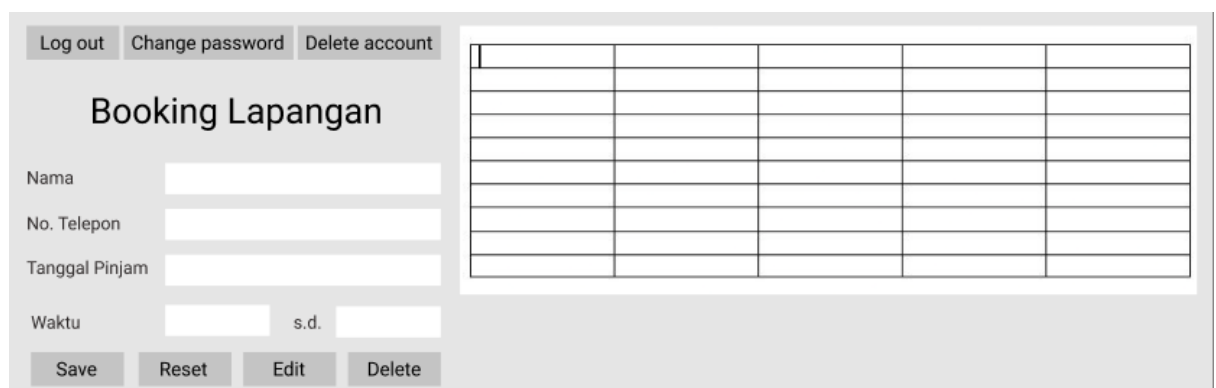
Password

Ulang Password

Register

Gambar 3.2. Mockup Register Page

3.3. Mockup Data Page



Log out Change password Delete account

Booking Lapangan

Nama

No. Telepon

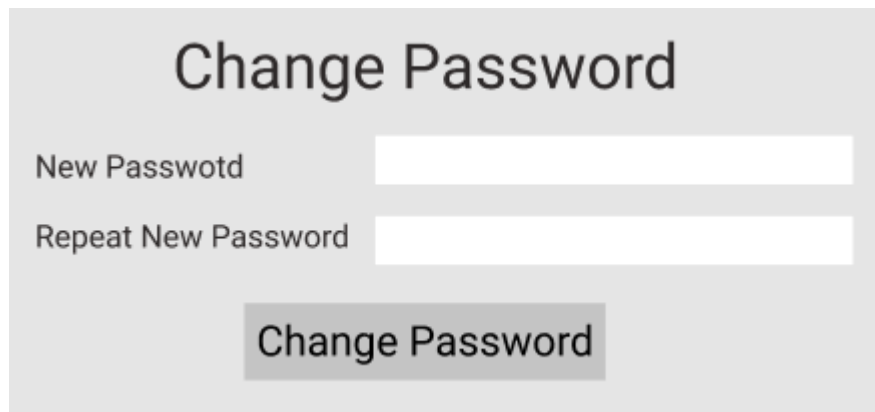
Tanggal Pinjam

Waktu s.d.

Save Reset Edit Delete

Gambar 3.3. Mockup CRUD Data Page

3.4. Change Password Page

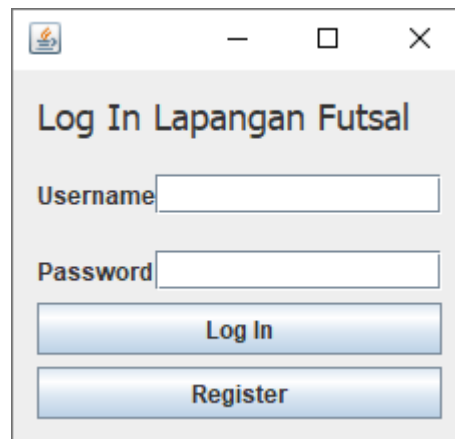


A mockup of a 'Change Password' page. It features a light gray background. At the top, the title 'Change Password' is centered in a large, bold, dark gray font. Below the title, there are two input fields. The first is labeled 'New Password' and the second is labeled 'Repeat New Password'. Both labels are in a dark gray font. Below the input fields, there is a button labeled 'Change Password' in a dark gray font, set against a slightly darker gray rectangular background.

Gambar 3.4. Mockup Change Password Page

4. Graphical User Interface

4.1. Login Page

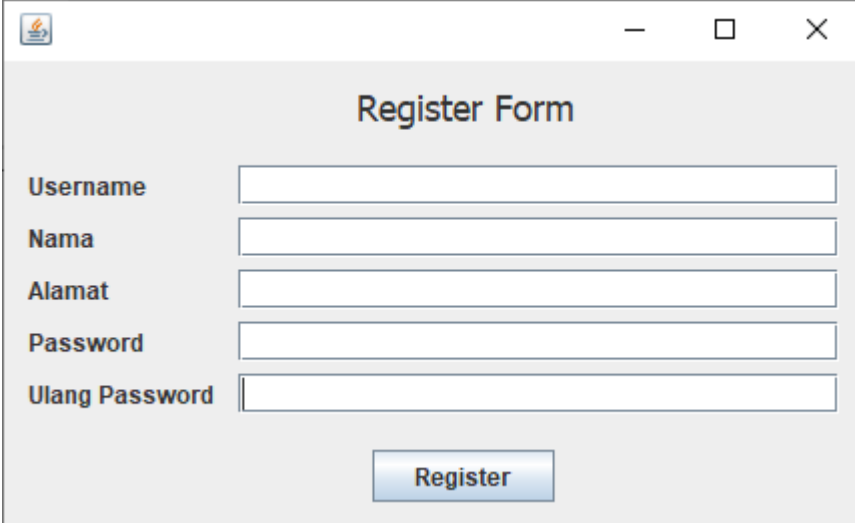


A screenshot of a graphical user interface window titled 'Log In Lapangan Futsal'. The window has a standard Windows-style title bar with a minimize button, a maximize button, and a close button. The main content area has a light gray background. It contains two input fields: 'Username' and 'Password'. Below the input fields, there are two buttons: 'Log In' and 'Register'. The buttons are blue with white text and a slight gradient.

Gambar 4.1. GUI Login Page

Pada login page admin dapat menginput username dan password untuk mengakses aplikasi atau membuat akun baru melalui register.

4.2. Register Page

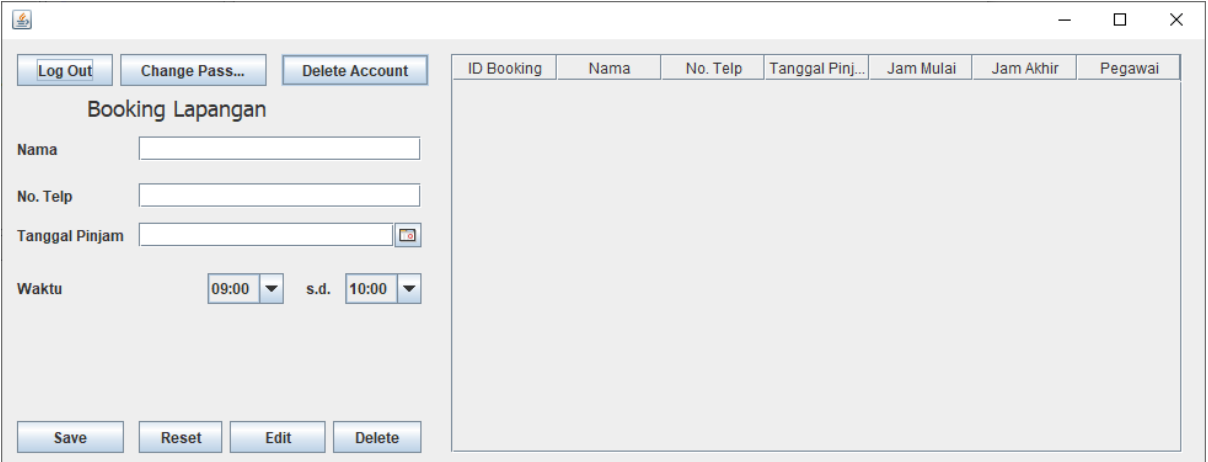


The screenshot shows a window titled "Register Form". Inside the window, there are five text input fields stacked vertically, each with a label to its left: "Username", "Nama", "Alamat", "Password", and "Ulang Password". Below these fields is a single button labeled "Register". The window has standard OS controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Gambar 4.3. GUI Register Page

Pada Register page admin dapat membuat user baru dengan menginput username, nama, alamat, dan password. Password diinput dua kali supaya tidak ada kesalahan pada penulisan password.

4.3. CRUD Data Page



The screenshot shows a window with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains three buttons: "Log Out", "Change Pass...", and "Delete Account". Below these buttons is a section titled "Booking Lapangan" with four input fields: "Nama", "No. Telp", "Tanggal Pinjam" (with a calendar icon), and "Waktu" (with two dropdown menus showing "09:00" and "10:00" separated by "s.d."). At the bottom of the sidebar are four buttons: "Save", "Reset", "Edit", and "Delete". The main content area on the right contains a table with the following columns: "ID Booking", "Nama", "No. Telp", "Tanggal Pinj...", "Jam Mulai", "Jam Akhir", and "Pegawai". The table body is currently empty.

Gambar 4.3. GUI CRUD Data Page.

Pada CRUD Data Page admin dapat menginput data booking seperti nama pembooking, nomor telepon, tanggal pinjam, dan jangka waktu sewa. Admin juga dapat mengedit dan menghapus data yang ada. Data yang sudah tersimpan akan ditampilkan dalam tabel di sebelah kanan.

5. External Library

Untuk external library yang digunakan pada aplikasi ini adalah JCalendar untuk memilih tanggal penyewaan lapangan futsal.

6. External Link

Berikut merupakan link yang disediakan untuk mengunduh file aplikasi ini.

Github : <https://github.com/davidhilmawan/BookingLapanganFutsal>