PROPOSAL PEMBUATAN WEBSITE PENYEWAAN GARUDA FUTSAL

****

GARUDA FUTSAL

Komplek Departemen Agama Garuda Futsal Arena Citayam, Pabuaran Kabupaten Bogor,

Telp : 087723280721

# KATA PENGANTAR

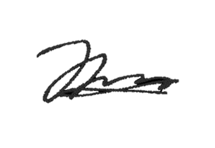
Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga proposal ini dapat disusun dengan baik dan tepat waktu. Proposal ini berjudul **“Proposal Pembuatan Website Penyewaan Garuda Futsal”**, yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan reservasi.

Proposal ini disusun berdasarkan hasil wawancara dan analisis terhadap sistem penyewaan lapangan yang berjalan saat ini, yang masih dilakukan secara manual. Dalam rangka mendukung perkembangan usaha dan memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan, diperlukan sebuah solusi digital berupa website yang dapat membantu proses reservasi, pengelolaan jadwal, informasi tarif, hingga pencatatan transaksi.

Kami menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mitra Garuda Futsal dan seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam menyempurnakan proposal ini.

Kami berharap proposal ini dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam mewujudkan sistem penyewaan lapangan yang lebih modern dan efisien. Kami juga terbuka terhadap kritik dan saran demi penyempurnaan sistem yang direncanakan.

Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi Garuda Futsal serta mendukung pertumbuhan usaha penyewaan lapangan futsal di masa depan.

Jakarta, 14 Januari 2025

Tim Pengembang

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR 3](#_heading=h.z337ya)

[DAFTAR ISI 4](#_heading=h.3j2qqm3)

[BAB I](#_heading=h.1y810tw) PENDAHULUAN 5

[1.1. Latar Belakang 5](#_heading=h.2xcytpi)

[1.2. Tujuan 6](#_heading=h.1ci93xb)

[1.3. Manfaat 6](#_heading=h.3whwml4)

[BAB II](#_heading=) SURAT PENAWARAN 7

[2.1 Surat Penawaran Pembuatan Website Penyewaan Garuda Futsal 7](#_heading=h.dv74wr9xaprp)

[2.2 Fitur Unggulan 9](#_heading=h.3e4z3qn4wx98)

[2.3 Rincian Anggaran 11](#_heading=h.qxvv3wam0lv2)

[2.4 Jadwal Pengerjaan 12](#_heading=h.vxvktp3tutgi)

[2.5 Sumber Daya Manusia 15](#_heading=h.aoonx04k3ujc)

[BAB III](#_heading=) ANALISA 17

[3.1 Metodologi Pengerjaan 17](#_heading=h.2bn6wsx)

[3.2 Profile Perusahaan 18](#_heading=h.qsh70q)

[3.3 Perangkat yang Digunakan 19](#_heading=h.dlz8mr59v8uc)

[BAB IV](#_heading=h.1pxezwc) PEMBAHASAN 21

[4.1 Flowchart 21](#_heading=h.49x2ik5)

[4.1.1. Flowchart Customer 21](#_heading=h.2p2csry)

[4.1.2. Flowchart Admin 22](#_heading=h.147n2zr)

[4.2 Use Case Diagram 23](#_heading=h.3o7alnk)

[4.2.1. Use case Diagram Admin 23](#_heading=h.23ckvvd)

[4.2.2. Use Case Diagram Customer 24](#_heading=h.ihv636)

[4.3 Activity Diagram 24](#_heading=h.32hioqz)

[4.3.1. Activity Diagram Booking 25](#_heading=h.1hmsyys)

[4.3.2. Activity Diagram Login 25](#_heading=h.41mghml)

[4.3.3. Activity Diagram Tambah Jadwal 26](#_heading=h.2grqrue)

[4.3.4. Activity Diagram Edit Jadwal 27](#_heading=h.vx1227)

[4.3.5. Activity Diagram Hapus Jadwal 28](#_heading=h.3fwokq0)

[4.4 Entity Relationship Diagram 29](#_heading=h.1v1yuxt)

[4.5 Struktur Navigasi 30](#_heading=h.65p1fpfgncwj)

[4.5.1. Struktur Navigasi Customer 30](#_heading=h.tkd39xp0kam)

[4.5.2. Struktur Navigasi Admin 30](#_heading=h.gys1e1ur0s5p)

[4.6 Desain Interface 31](#_heading=h.4f1mdlm)

[BAB V](#_heading=h.28h4qwu) PENUTUP 34

# 

# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Olahraga futsal Merupakan salah satu olahraga yang digemari oleh berbagai kalangan di Indonesia. Selain sebagai aktivitas rekreasi, olahraga futsal juga menjadi sarana menjaga kebugaran tubuh dan mempererat hubungan sosial. Dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap olahraga ini, kebutuhan akan fasilitas lapangan futsal yang memadai terus mengalami peningkatan. Salah satu fasilitas tersebut adalah Garuda futsal, yang menyediakan layanan penyewaan lapangan futsal untuk masyarakat sekitar.

Namun, berdasarkan analisis sistem yang berjalan, ditemukan beberapa kendala dalam operasional penyewaan lapangan di Garuda Futsal. Sistem reservasi yang masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp menyebabkan proses pemesanan menjadi kurang efisien, terutama ketika jumlah permintaan meningkat. Pelanggan sering harus menunggu tanggapan pemilik untuk mendapatkan konfirmasi ketersediaan lapangan. Selain itu, informasi jadwal lapangan, tarif sewa lapangan, serta aturan penggunaan belum tersedia secara terpusat, sehingga pelanggan harus bertanya terlebih dahulu untuk mendapatkan detail tersebut.

Di sisi lain, pengelolaan jadwal lapangan masih dilakukan secara manual. Hal ini dapat menimbulkan risiko kesalahan pencatatan dan tumpang tindih jadwal. Dengan meningkatnya jumlah pelanggan, kendala ini semakin terasa dan dapat menghambat efisiensi operasional Garuda Futsal.

Melihat kebutuhan tersebut, diperlukan solusi digital berupa sistem berbasis website yang dapat menyederhanakan proses pemesanan, memberikan informasi yang transparan kepada pelanggan, serta membantu pemilik dalam mengelola operasional penyewaan secara lebih efektif. Website ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas layanan, menarik lebih banyak pelanggan, dan mendukung pertumbuhan usaha Garuda Futsal di era digital.

Dengan latar belakang ini, proposal ini disusun untuk mengusulkan pengembangan sistem penyewaan lapangan berbasis website yang dirancang sesuai dengan kebutuhan Garuda futsal. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan yang ada sekaligus memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggan.

## Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan website ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi proses penyewaan
2. Mempermudah Pengelolaan Jadwal Lapangan
3. Memfasilitasi Pembayaran yang Praktis
4. Memudahkan Akses Lokasi Lapangan
5. Meningkatkan Visibilitas Usaha

## Manfaat

Manfaat dari website sistem penyewaan lapangan futsal Garuda Futsal ini adalah untuk mengurangi komunikasi manual dengan pelanggan melalui fitur *booking online*, memudahkan pelanggan dalam memesan lapangan dan melihat ketersediaan tanpa harus menunggu respon pemilik, serta memberikan kemudahan akses lokasi melalui *Google Maps*.

# BAB II SURAT PENAWARAN

## 2.1 Surat Penawaran Pembuatan Website Penyewaan Garuda Futsal

GARUDA FUTSAL

Komplek Departemen Agama Garuda Futsal Arena Citayam, Pabuaran Kabupaten Bogor, Telp: 087723280721

Depok, 22 Januari 2025

Kepada Yth., Pemilik Usaha Garuda Futsal

Dengan hormat,

Kami dari Kelompok 1 menawarkan solusi *website* modern dan interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur unggulan, antara lain:

1. **Sistem Booking Online** Website akan dilengkapi dengan fitur reservasi lapangan secara online yang mudah digunakan oleh pelanggan.
2. **Pengelolaan Jadwal Otomatis** Admin dapat mengelola jadwal lapangan, termasuk penambahan, pengeditan, dan penghapusan jadwal dengan lebih efisien.
3. **Informasi Terpusat** Website menyediakan informasi lengkap terkait tarif, aturan penggunaan, dan jadwal lapangan yang dapat diakses kapan saja. Selain itu, website juga akan menampilkan berita terbaru dan informasi terkait layanan Garuda Futsal
4. **Integrasi Pembayaran** Memfasilitasi pembayaran melalui sistem yang praktis dan Sistem pembayaran akan terintegrasi dengan berbagai metode pembayaran seperti transfer bank, e-wallet, dan kartu kredit.
5. **Akses Lokasi Terintegrasi** Pelanggan dapat mengakses peta lokasi melalui integrasi Google Maps.
6. **Tampilan Antarmuka Modern** Desain website dirancang dengan tampilan yang menarik, responsif, dan mudah diakses di berbagai perangkat.
7. **Membership** Website akan memiliki fitur registrasi dan manajemen akun bagi para member untuk mempermudah proses booking dan histori pemesanan.
8. **Batas Waktu Konfirmasi Pembayaran** Pelanggan akan diberikan batas waktu tertentu untuk menyelesaikan pembayaran setelah melakukan booking.
9. **Rating Dan Ulasan** Pelanggan dapat memberikan rating dan ulasan setelah menggunakan layanan, dengan dukungan teknologi sentiment analysis untuk evaluasi kualitas layanan.
10. **Report** Admin dapat melihat laporan bulanan untuk mengetahui kualitas lapangan yang sudah dipakai selama sebulan.

**Rincian Anggaran :**

| **Rincian** | **Biaya** |
| --- | --- |
| Perancangan | Rp 1,000,000 |
| Development | Rp 5,000,000 |
| Deployment & Maintenance | Rp 3.500,000 |
| Dokumentasi | Rp 500,000 |
| **Total** | **Rp10,000,000** |

Proyek ini diperkirakan akan selesai dalam waktu 2 minggu sejak disetujui. Tahapan meliputi perancangan, pengembangan backend, slicing antarmuka, scripting, dan pengujian.

*Website* ini dirancang untuk memaksimalkan potensi bisnis lapangan futsal anda menjadi lebih efektif dan efisien. Besar harapan kami untuk dapat menjalin kerja sama yang baik dengan Anda dalam proyek ini.

Demikian penawaran ini kami ajukan. Kami siap untuk mendiskusikan lebih lanjut jika diperlukan. Atas perhatian dan kerja sama yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Tim Pengembang

Kelompok 1

## 2.2 Fitur Unggulan

Berikut merupakan beberapa fitur-fitur unggulan yang kami tawarkan dari solusi website modern kami:

1. **Sistem Booking *Online***

Fitur ini memungkinkan pelanggan untuk memesan lapangan secara mandiri melalui website tanpa harus datang langsung ke lokasi. Pelanggan dapat:

1. Melihat ketersediaan lapangan secara *real time*
2. Memilih waktu dan tanggal yang diinginkan untuk dipesan
3. Melakukan pemesanan dengan langkah-langkah yang sederhana dan cepat
4. **Pengelolaan Jadwal Otomatis**

Fitur ini dapat memungkinkan admin untuk mengelola jadwal lapangan secara efisien. Melalui *dashboard* admin, dapat dilakukan:

1. Menambahkan jadwal baru dengan mudah.
2. Mengedit jadwal yang sudah ada untuk menyesuaikan kebutuhan operasional.
3. Menghapus jadwal yang tidak lagi diperlukan.
4. **Informasi Terpusat**

Website akan menjadi pusat informasi yang terorganisir dan mudah diakses. Informasi yang disediakan meliputi:

1. Informasi tarif sewa lapangan untuk berbagai durasi penyewaan.
2. Peraturan penggunaan fasilitas.
3. Jadwal ketersediaan lapangan yang selalu diperbarui.
4. **Integrasi Pembayaran**

Sistem pembayaran online yang terintegrasi memastikan transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan aman. Pelanggan dapat menggunakan berbagai metode pembayaran, seperti:

1. Transfer bank.
2. Dompet digital (*e-wallet*).
3. Kartu kredit.
4. **Akses Lokasi Terintegrasi**

Fitur ini memudahkan pelanggan menemukan lokasi lapangan dengan lebih akurat. Pelanggan dapat:

1. Melihat peta lokasi langsung dari website.
2. Mendapatkan petunjuk arah menuju lokasi menggunakan Google Maps.
3. **Tampilan Antarmuka Modern**

Website dirancang dengan desain modern yang mengutamakan:

1. Antarmuka yang responsif, sehingga nyaman diakses melalui komputer, tablet, atau ponsel.
2. Navigasi yang intuitif agar pelanggan dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari.
3. Estetika yang menarik.
4. **Membership**

Pelanggan dapat membuat akun pribadi di website, yang memberikan mereka akses ke fitur tambahan seperti:

1. Histori pemesanan, sehingga mereka dapat melacak riwayat reservasi sebelumnya.
2. Informasi pribadi yang tersimpan, sehingga mempercepat proses pemesanan berikutnya.
3. Penawaran khusus atau diskon yang hanya tersedia untuk anggota.
4. **Batas Waktu Konfirmasi Pembayaran**

Setelah melakukan pemesanan, pelanggan diberi batas waktu tertentu untuk menyelesaikan pembayaran. Jika pembayaran tidak dilakukan dalam jangka waktu tersebut:

1. Pesanan otomatis dibatalkan.
2. Jadwal yang sudah dipesan akan kembali tersedia untuk pelanggan lain.
3. **Rating dan Ulasan**

Setelah menggunakan fasilitas, pelanggan dapat memberikan:

1. Rating terhadap kualitas layanan.
2. Ulasan mengenai pengalaman mereka.
3. **Report**

Fitur ini dirancang untuk memudahkan admin dalam memantau dan menganalisis data operasional melalui laporan yang terstruktur dan informatif. Dengan fitur ini, admin dapat melihat laporan jadwal lapangan yang mencakup data pemesanan secara harian, mingguan, hingga bulanan. Beberapa fungsi utama dari fitur laporan ini meliputi:

1. Admin dapat memantau jadwal lapangan yang terisi dan yang kosong setiap harinya.
2. Menyajikan ringkasan aktivitas dalam satu minggu, seperti jumlah pemesanan, waktu dengan permintaan tertinggi, serta tingkat penggunaan fasilitas.
3. Admin dapat melihat tren penggunaan lapangan selama satu bulan penuh, termasuk pendapatan yang dihasilkan dari pemesanan.

## 2.3 Rincian Anggaran

Berikut adalah penjelasan setiap rincian anggaran yang telah dibuat:

1. **Perancangan (1,000,000)**

Tahapan ini mencakup diskusi kebutuhan pada spesifikasi klien, biaya untuk pembuatan *wireframe* atau sketsa desain, biaya pembuatan struktur dan alur navigasi situs, dan penentuan teknologi yang akan digunakan. Alasan pemberian biaya diatas mencakup waktu kerja anggota tim di setiap pekerjaan dalam proses pengembangan website.

1. **Development(5,000,000)**

Tahapan ini mencakup pengembangan fitur utama pada website, mulai dari coding hingga implementasi fungsi frontend dan backend. Proses ini juga melibatkan pengujian fitur untuk memastikan website dapat berfungsi dengan baik. Biaya ini ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan pengembangan, kompleksitas fitur dan waktu yang dibutuhkan tim untuk menyelesaikannya.

1. **Deployment & Maintenance(3,500,000)**

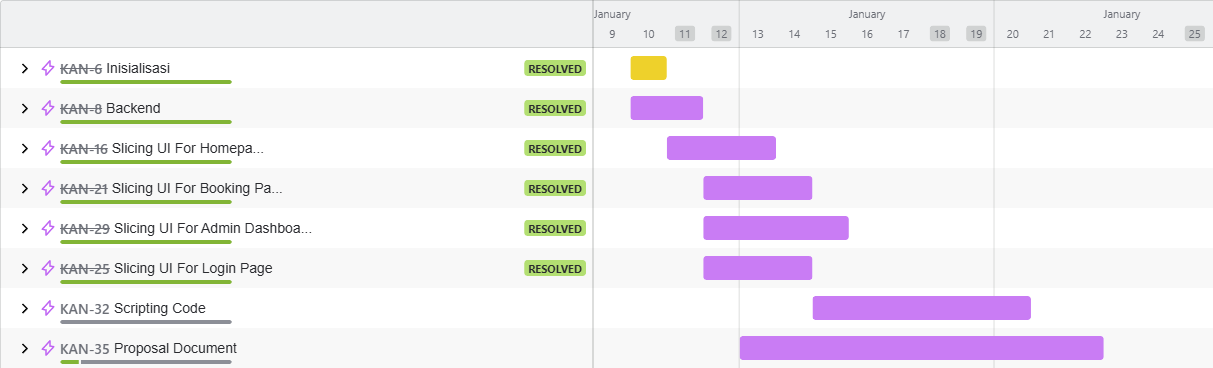
Tahapan ini mencakup konfigurasi website pada server atau layanan hosting. Memberikan performa yang optimal dan keamanan, serta pemeliharaan rutin. Biaya ini mencakup pemantauan dan pembaruan untuk menjaga stabilitas website. Pertimbangan biaya ini juga meliputi sumber daya yang dibutuhkan untuk memastikan website tetap dapat diakses dan berjalan normal.

1. **Dokumentasi(500,000)**

Tahapan ini meliputi manual book untuk pengguna, pengelolaan konten, serta dokumentasi teknis untuk pengembangan lebih lanjut. Dokumentasi ini sangat diperlukan agar klien memahami cara kerja website. Biaya ini ditetapkan untuk mengakomodasi waktu dan upaya tim dalam menghasilkan dokumentasi yang lengkap dan mudah dipahami klien.

## 2.4 Jadwal Pengerjaan

Pembuatan sistem pemesanan lapangan futsal membutuhkan waktu kurang lebih selama 3 Minggu dengan rincian jadwal pengerjaan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Jadwal *Project*

Tabel 2.1 Prioritas Jadwal *Project*

| No. | *Job Desc* | Waktu Pengerjaan | Estimasi | Prioritas |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Inisialisasi | 10 Januari 2025 | 1 Hari | High |
| 2 | *Slicing* UI *For* *Home Page* | 11 Januari 2025 - 13 Januari 2025 | 3 Hari | High |
| 3 | *Implementation Business Logic To All Feature And Pages* | 10 Januari - 29 Januari | 20 Hari | High |
| 4 | Integrasi Payment Gateway | 14 Januari 2025 - 16 Januari 2025 | 3 Hari | High |
| 5 | Implementasikan Fitur Batas Waktu yang telah ditentukan | 22 Januari 2025 - 23 Januari 2025 | 2 Hari | High |
| 6 | *Backend* | 10 Januari 2025 - 11 Januari 2025 | 2 Hari | Medium |
| 7 | *Slicing* UI *For Booking Page* | 12 Januari 2025 - 14 Januari 2025 | 3 Hari | Medium |
| 8 | *Slicing* UI *For Admin Dashboard* | 12 Januari 2025 - 15 Januari 2025 | 4 Hari | Medium |
| 9 | *Slicing* UI *For Login Admin* | 12 Januari 2025 - 14 Januari 2025 | 3 Hari | Medium |
| 10 | Proposal *Document* | 24 Januari - 30 Januari | 7 Hari | Medium |
| 11 | *Slicing UI* Login Page User | 14 Januari 2025 - 16 Januari 2025 | 3 Hari | Medium |
| 12 | Slicing UI Homepage For Membership User | 18 Januari 2025 - 20 Januari 2025 | 3 Hari | Medium |
| 13 | Slicing UI Admin Page Report | 19 Januari 2025 - 21 Januari 2025 | 3 Hari | Medium |
| 14 | Slicing UI Modal Rating For User | 20 Januari 2025 - 22 Januari 2025 | 3 Hari | Low |

Pada gambar di atas terdapat beberapa tahapan proses pengembangan website seperti tahapan inisialisasi, backend, slicing, scripting, dan proposal.

1. Inisialisasi merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti mengunduh file DayPilot untuk kalender pada website, menginisialisasi *React Toastify*, mengunduh *Tailwind*, dan mengunduh Laravel. Tahapan proses inisialisasi ini memiliki tenggat waktu pengerjaan hanya pada tanggal 10 Januari 2025.
2. *Backend* merupakan tahapan proses pengambangan website yang dimana terdapat kegiatan seperti membuat *Handler*, membuat *Routes*, membuat *Database* menggunakan MySQL, dan *set up* MVC (*Model-View -Controller*) pada website. Tahapan proses *backend* ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 10 Januari 2025 hingga tanggal 11 Januari 2025.
3. *Slicing* UI *Home Page* merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti Slicing bagian konten Home Page dari *design* Figma, membuat komponen *Footer*, membuat komponen *Navigation Bar*, dan membuat kalender untuk *user*. Tahapan *slicing* UI *Home Page* ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 11 Januari 2025 hingga tanggal 13 Januari 2025.
4. *Slicing* UI *Booking Page* merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti *slicing* bagian konten *booking page* dari *design* Figma, mengintegrasikan ke WhatsApp API, dan membuat *form booking* untuk *User.* Tahapan slicing UI Booking Page ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 12 Januari 2025 hingga tanggal 14 Januari 2025.
5. *Slicing* UI Admin *Dashboard* merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti membuat kalender untuk Admin agar dapat menambahkan data, mengubah data, dan menghapus data, kemudian juga melakukan *slicing admin dashboard* dari *design* Figma. Tahapan slicing UI *Admin Dashboard* ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 12 Januari 2025 hingga tanggal 15 Januari 2025.
6. *Slicing* UI *Login Page Admin* merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti Slicing bagian konten *login page* dari *design* Figma, dan membuat form Login untuk admin. Tahapan slicing UI Login Pageini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 12 Januari 2025 hingga tanggal 14 Januari 2025.
7. *Slicing UI* Login Page User merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti Slicing bagian konten *login page* dari *design* Figma, dan membuat form Login untuk user. Tahapan slicing UI Login Pageini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 14 Januari 2025 hingga tanggal 16 Januari 2025.
8. Slicing UI Homepage For Membership User merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti Slicing bagian konten Home Page membership user. Tahapan ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 18 Januari 2025 hingga tanggal 20 Januari 2025.
9. Slicing UI Admin Page Report merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti Slicing bagian konten admin page report. Tahapan ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 19 Januari 2025 hingga tanggal 21 Januari 2025.
10. Slicing UI Modal Rating For User merupakan tahapan proses pengambangan website yang di mana terdapat kegiatan seperti Slicing bagian konten Modal Rating untuk user. Tahapan ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 20 Januari 2025 hingga tanggal 22 Januari 2025.
11. *Implementation Business Logic To All Feature And Pages* merupakan tahapan implementasi proses bisnis yang berjalan pada website. Tahapan *scripting code* ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 15 Januari 2025 hingga tanggal 20 Januari 2025.
12. Integrasi payment gateway merupakan tahapan yang di mana melakukan kegiatan seperti membuat pembayaran online pada website tersebut. Tahapan integrasi payment gateway memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 14 Januari 2025 hingga tanggal 16 Januari 2025.
13. Proposal dokumen merupakan tahapan yang di mana melakukan kegiatan seperti membuat Flowchart, membuat latar belakang, tujuan dan manfaat, kemudian membuat metodologi pengerjaan, mendata profil perusahaan, dan mendata perangkat yang digunakan selama melakukan pengembangan, setelah itu dilanjutkan untuk membuat ERD (Entity Relationship Diagram), membuat Mockup PIC website, membuat struktur navigasi, membuat Activity Diagram, membuat penjelasan keterangan waktu pengerjaan, membuat daftar isi proposal, membuat kata pengantar, membuat kesimpulan dan juga penutup. Tahapan ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 13 Januari 2025 hingga tanggal 22 Januari 2025.
14. Implementasikan Fitur Batas Waktu merupakan tahapan yang di mana melakukan kegiatan seperti membuat fitur batas waktu konfirmasi untuk pemesanan pada pelanggan. Tahapan ini memiliki tenggat waktu pengerjaan yang dimulai pada tanggal 22 Januari 2025 hingga tanggal 23 Januari 2025.

## 2.5 Sumber Daya Manusia

Tabel 2.2 Daftar Tim Pengembang

| No | Nama | Tugas |
| --- | --- | --- |
| 1 | Alvi Haikal Farwiza | Desain Interface, Slicing UI For Booking Page, Slicing Admin Page Report, Latar Belakang, Tujuan, Manfaat, Struktur Navigasi. |
| 2 | Muhammad Ridho | Desain Interface, Inisialisasi, Backend, Implementasi Fitur Batas Waktu, implementasi Business Logic To All Feature And Pages*,* ERD (Entity Relationship Diagram). |
| 3 | Muhammad Zaidan Ar-Rasyiid | Desain Interface, Slicing UI For Admin Dashboard,Slicing UI Modal Rating, Slicing Homepage For membership Activity Diagram, Kesimpulan. |
| 4 | Shinta Meidyta Putri | Desain Interface, Slicing UI For Admin Dashboard, Integrasi Payment Gateway, Flowchart, Penjelasan Mengenai Waktu Pengerjaan Kegiatan |
| 5 | Indah Mahabbati | Desain Interface, Slicing UI For Login Page Admin,Slicing UI For Login Page User, Metodologi Pengerjaan, Profil Perusahaan, Perangkat Yang digunakan. |

# BAB III ANALISA

## 3.1 Metodologi Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan proyek ini dilakukan berdasarkan metodologi Agile. Agile merupakan pendekatan iteratif dan inkremental untuk pengembangan perangkat lunak, yang menekankan kolaborasi, fleksibilitas, serta pengiriman produk yang berkelanjutan. Dengan Agile, proyek ini akan melalui siklus sprint yang memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan perubahan dan terus memberikan nilai kepada pengguna.

Berikut adalah tahapan-tahapan utama dalam metodologi Agile yang diimplementasikan:

1. **Perencanaan Iterasi (*Sprint Planning*)**

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi backlog produk yang mencakup fitur-fitur dan kebutuhan sistem. Backlog ini diprioritaskan bersama mitra Garuda Futsal untuk memastikan fitur yang paling penting dikembangkan terlebih dahulu. Sprint planning dilakukan setiap awal iterasi untuk menentukan tugas yang akan dikerjakan selama sprint berlangsung (biasanya 2 minggu).

1. **Pengembangan Inkremental (*Incremental Development*)**

Pengembangan dilakukan secara bertahap, dimana fitur-fitur utama seperti sistem *booking online*, manajemen jadwal, dan integrasi dengan WhatsApp dikembangkan satu per satu dalam sprint. Setiap fitur diuji dan ditinjau pada akhir sprint untuk memastikan kualitasnya sebelum masuk ke iterasi berikutnya.

1. ***Daily Stand-Up Meeting***

Setiap hari, tim melakukan stand-up meeting singkat untuk membahas perkembangan, hambatan, dan rencana kerja hari itu. Pertemuan ini bertujuan untuk memastikan komunikasi yang efektif di antara anggota tim dan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat.

1. **Uji** **Coba dan *Review* (*Testing and Review*)**

Pada akhir setiap sprint, fitur yang telah dikembangkan diuji menggunakan metode *black-box testing*. Tim melakukan review untuk mengidentifikasi perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan, berdasarkan umpan balik dari anggota tim dan mitra Garuda Futsal.

1. **Retrospektif *Sprint***

Setelah review, diadakan retrospektif untuk mengevaluasi proses kerja sprint yang telah selesai. Dalam sesi ini, tim mengidentifikasi apa yang berhasil, apa yang perlu diperbaiki, dan membuat rencana tindakan untuk meningkatkan produktivitas pada sprint berikutnya.

1. **Pengiriman** **Berkelanjutan (*Continuous Delivery*)**

Setiap inkrementasi sistem yang selesai dapat langsung digunakan oleh mitra Garuda Futsal. Dengan pendekatan ini, mitra dapat memberikan umpan balik langsung terhadap sistem yang dikembangkan, sehingga memastikan solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai kebutuhan.

1. **Dokumentasi** **Berkelanjutan**

Dokumentasi dilakukan sepanjang proses pengembangan, termasuk pembaruan backlog, hasil uji coba, laporan sprint, dan dokumentasi teknis. Pendekatan ini memastikan bahwa dokumentasi selalu relevan dengan kondisi proyek.

1. **Implementasi dan Peluncuran Akhir**

Setelah semua fitur utama selesai, sistem akan diimplementasikan secara penuh kepada mitra Garuda Futsal. Proses peluncuran dilakukan secara bertahap untuk memastikan transisi dari sistem manual ke sistem berbasis website berjalan lancar.

Metodologi Agile ini memungkinkan tim untuk bekerja lebih fleksibel, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan metodologi tradisional seperti SDLC.

## 3.2 Profile Perusahaan

Garuda Futsal adalah usaha penyewaan lapangan futsal yang berdiri sejak 2015 dan mulai terbuka untuk umum pada 2020, dan berlokasi di Komplek Departemen Agama Garuda Futsal Arena Citayam, Pabuaran Kabupaten Bogor, Bogor, Indonesia 16320. Usaha ini melayani penyewaan lapangan futsal setiap harinya dengan jadwal penyewaan yang dimulai dari pagi hingga malam hari. Proses pemesanan lapangan saat ini dilakukan secara manual melalui WhatsApp dengan konfirmasi dan pembayaran langsung kepada pemilik.

## 3.3 Perangkat yang Digunakan

Adapun perangkat dan fasilitas yang akan digunakan dalam membuat sistem monitoring berbasis website ini seperti:

1. **Perangkat Lunak (*Software*)**
2. *Visual Studio Code*

*Visual Studio Code* (VS *Code*) merupakan editor kode yang ringan, cepat, dan mendukung berbagai bahasa pemrograman yang dibutuhkan dalam pengembangan PHP, HTML, CSS, dan JavaScript.

1. Figma

Figma digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) website secara kolaboratif. Desain seperti halaman booking, dashboard admin, dan form login dibuat dengan Figma untuk memastikan tampilan website responsive, modern, dan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil desain ini juga digunakan sebagai acuan dalam proses slicing UI selama pengembangan​.

1. Draw io

Draw io berguna untuk membuat diagram seperti flowchart, use case diagram, dan ERD untuk memvisualisasikan struktur dan alur sistem.

1. ***Technology Stack***
2. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *server-side* yang cocok untuk membangun aplikasi web dinamis. PHP digunakan untuk menangani logika di sisi *server*, seperti memproses data *form booking*, autentikasi admin, dan pengelolaan jadwal. Dengan integrasi ke *database* MySQL, PHP memungkinkan penyimpanan, pengeditan, dan penampilan data secara dinamis.

1. HTML

HTML digunakan untuk membangun struktur halaman web. Berfungsi sebagai tulang punggung website, mencakup elemen-elemen dasar seperti *header, footer, form booking*, tabel jadwal, dan konten lainnya yang akan ditampilkan kepada pengguna.

1. CSS

CSS digunakan untuk memberikan gaya visual pada halaman web. Mengatur elemen-elemen seperti warna, tata letak, ukuran *font*, dan margin untuk meningkatkan estetika website.

1. Tailwind

Framework Tailwind CSS digunakan untuk mempercepat proses styling dengan menyediakan class siap pakai, sehingga antarmuka menjadi lebih modern, konsisten, dan responsif sesuai kebutuhan proyek.

1. Javascript

JavaScript digunakan untuk menambahkan fungsionalitas dinamis pada website, seperti validasi form booking, interaksi pengguna dengan elemen halaman, dan pemrosesan data secara real-time. Selain itu, JavaScript mendukung integrasi dengan API seperti WhatsApp API untuk mempermudah proses komunikasi langsung antara pelanggan dan admin​.

1. Laravel 10 (framework PHP)

Laravel 10 sebagai framework PHP, digunakan untuk mempermudah pengembangan aplikasi dengan menyediakan struktur MVC (*Model-View-Controller*). Framework ini mendukung pengelolaan routing, autentikasi, pengelolaan database, dan fitur bawaan lainnya seperti Eloquent ORM untuk memanipulasi data secara efisien. Dengan Laravel 10, sistem dapat dibangun lebih cepat, terstruktur, aman, dan mudah diintegrasikan dengan teknologi modern seperti payment gateway atau API eksternal​.

# BAB IV PEMBAHASAN

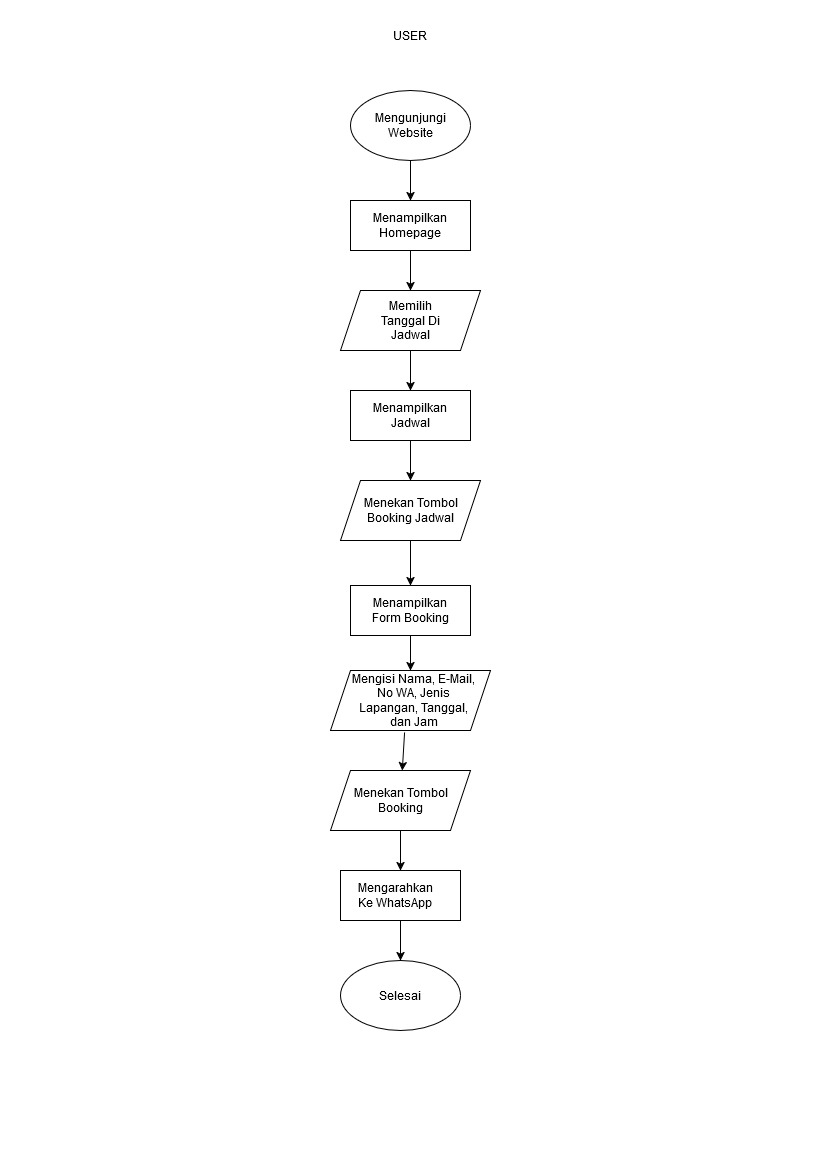
Setelah dilakukan analisis dan wawancara dengan pihak perusahaan, sistem akan dibuat sesuai dengan yang sudah disepakati perusahaan, kesepakatan tersebut dapat dilihat pada pembahasan berikut. Sistem pemesanan lapangan berbasis website ini memiliki 2 jenis *role* *user,* yaitu **admin** yang bertugas sebagai pengontrol website dan ***customer*** yang dapat melakukan pemesanan lapangan.

## 4.1 *Flowchart*

*Flowchart* atau diagram alir merupakan sebuah diagram yang berfungsi untuk menjelaskan alur kerja dari sebuah sistem. Untuk memberikan penjelasan mengenai jalannya sistem *booking* lapangan melalui website*,* maka dibentuklah 2 jenis *flowchart* yang berbeda yang didasarkan pada jenis akses penggunaan *website*.

### 4.1.1. *Flowchart Customer*

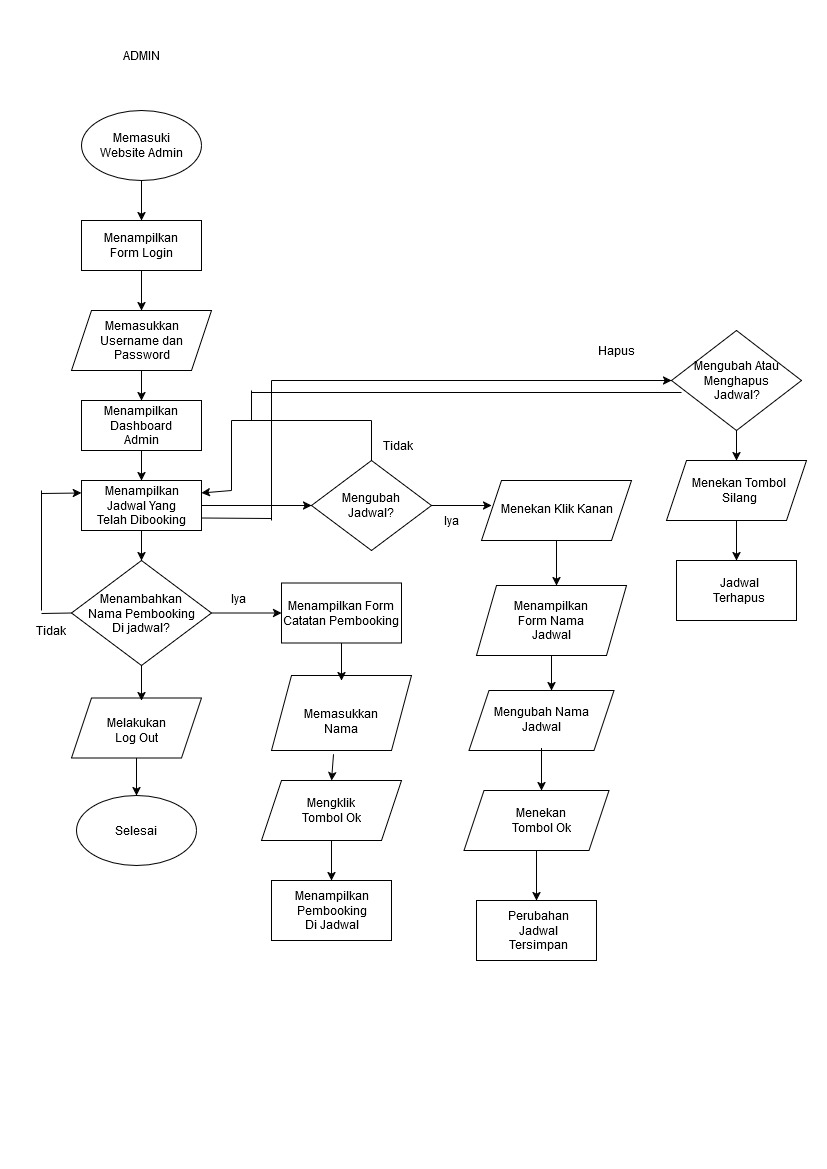
*Flowchart user customer* menggambarkan alur proses pemesanan jadwal melalui website dengan langkah-langkah yang terstruktur. Proses pemesanan dimulai saat pengguna mengunjungi website dan diarahkan ke halaman utama (*homepage*). Setelah itu, pengguna dapat memilih tanggal yang diinginkan pada bagian jadwal dan sistem akan menampilkan jadwal sesuai dengan pilihan. Pengguna kemudian dapat menekan tombol untuk memesan jadwal tersebut, yang akan membuka formulir pemesanan. Dalam formulir tersebut, sistem akan meminta pengguna untuk memasukkan beberapa data pribadi, seperti nama, email, nomor WhatsApp, jenis lapangan, tanggal, dan jam penyewaan. Setelah data diisi, pengguna mengkonfirmasi pemesanan dengan menekan tombol ***booking***, dan sistem akan secara otomatis mengarahkan mereka ke aplikasi WhatsApp untuk melanjutkan komunikasi atau konfirmasi lebih lanjut. Proses ini berakhir dengan suksesnya pemesanan, memberikan pengalaman yang sederhana, cepat, dan efektif bagi pengguna. *Flowchart* untuk *user customer* dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 4.1 *Flowchart User*

### 4.1.2. *Flowchart* Admin

*Flowchart* untuk *user* admin dapat dilihat pada Gambar 3.2. Proses dimulai ketika admin mengakses halaman website dan kemudian sistem akan menampilkan halaman *login*. Saat admin telah berada pada halaman *login,* admin harus mengisikan *username* dan *password* yang sesuai. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan oleh admin telah sesuai, maka admin akan diarahkan ke halaman *dashboard*. Di halaman *dashboard*, admin dapat melihat jadwal lapangan yang telah dipesan oleh *customer*.

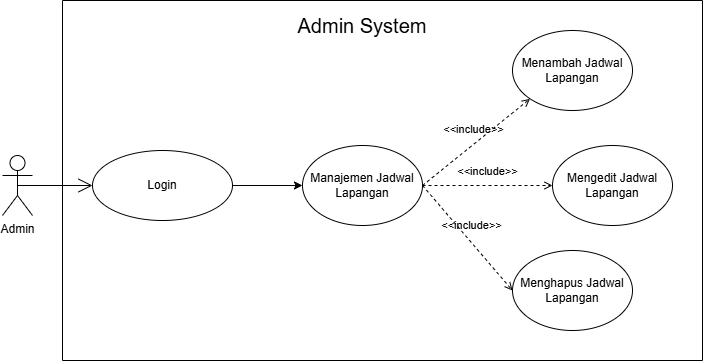
  
Gambar 4.2 Flowchart Admin

## 4.2 *Use Case* Diagram

Penggunaan dari *use case* diagram bertujuan untuk menggambarkan hubungan interaksi yang terjadi antara sistem yang dibangun (website) dengan *user* yang menggunakannya. *Use case* diagram yang dibangun pada pengembangan website *booking* ini terbagi menjadi kedalam 2 bagian yang didasarkan pada hak akses dari pengguna, yakni pengguna dengan *role* admin dan pengguna dengan *role customer*.

### 4.2.1. *Use case* Diagram Admin

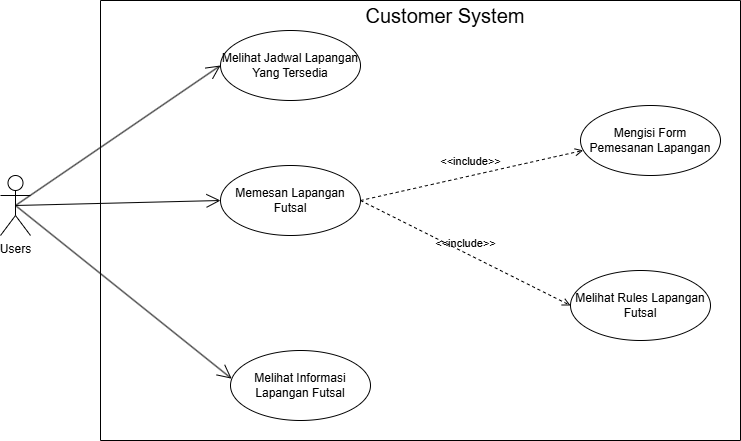
Pada *use case* diagram admin, admin memiliki akses ke beberapa fungsi utama, seperti *login* dan manajemen jadwal lapangan. Setelah berhasil *login*, admin dapat menambahkan jadwal lapangan, mengedit jadwal, atau menghapus jadwal yang telah ada. Fungsi-fungsi tersebut termasuk kedalam manajemen jadwal lapangan sebagai aktivitas utama.



Gambar 4.3 *Use Case* Diagram Admin

### 4.2.2. *Use Case* Diagram *Customer*

Pada *use case* diagram *customer*, pengguna (*customer*) dapat melakukan beberapa aktivitas utama. *Customer* dapat melihat jadwal lapangan yang tersedia, memesan lapangan futsal, dan melihat informasi tentang lapangan. Saat melakukan pemesanan, *customer* diwajibkan untuk mengisi formulir pemesanan, yang merupakan bagian dari proses pemesanan. Selain itu, *customer* juga dapat melihat aturan (*rules*) terkait penggunaan lapangan, yang mendukung pemahaman mereka tentang ketentuan lapangan.

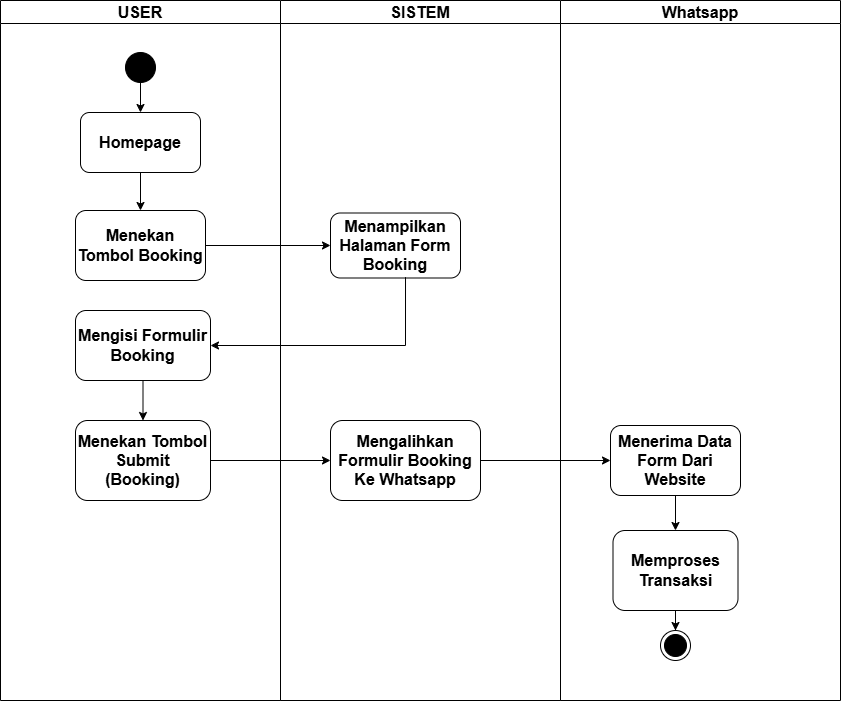
  
Gambar 4.4 *Use Case* Diagram *Customer*

## 4.3 *Activity* Diagram

Pada Diagram *activity* terdapat beberapa alur yang akan dilakukan oleh pengguna, seperti melakukan *booking* lapangan, melakukan *login* admin serta melakukan manajemen penjadwalan, seperti menambah, mengedit dan menghapus jadwal lapangan di halaman admin.

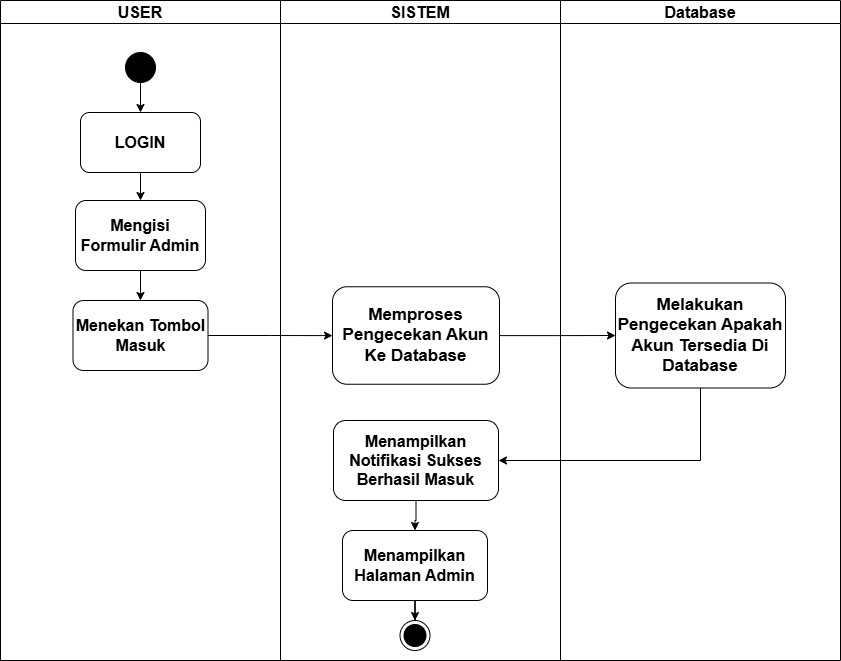
### 4.3.1. *Activity* Diagram *Booking*

*Activity* diagram ini menjelaskan mengenai alur dalam melakukan pemesanan lapanganyang melibatkan pengguna, sistem, dan WhatsApp. Proses pemesanan dimulai ketika pengguna mengakses halaman utama (*homepage*) dan menekan tombol **"*Booking*"**. Setelah itu, sistem akan menampilkan halaman formulir *booking* untuk diisi oleh pengguna. Setelah formulir selesai diisi, pengguna menekan tombol **"*Submit* (*Booking*)"** untuk mengirimkan data. Kemudian sistem akan mengalihkan data formulir tersebut ke WhatsApp. Di WhatsApp, data yang diterima dari sistem diproses lebih lanjut untuk menyelesaikan transaksi booking.

  
Gambar 4.5 *Activity* Diagram *Booking*

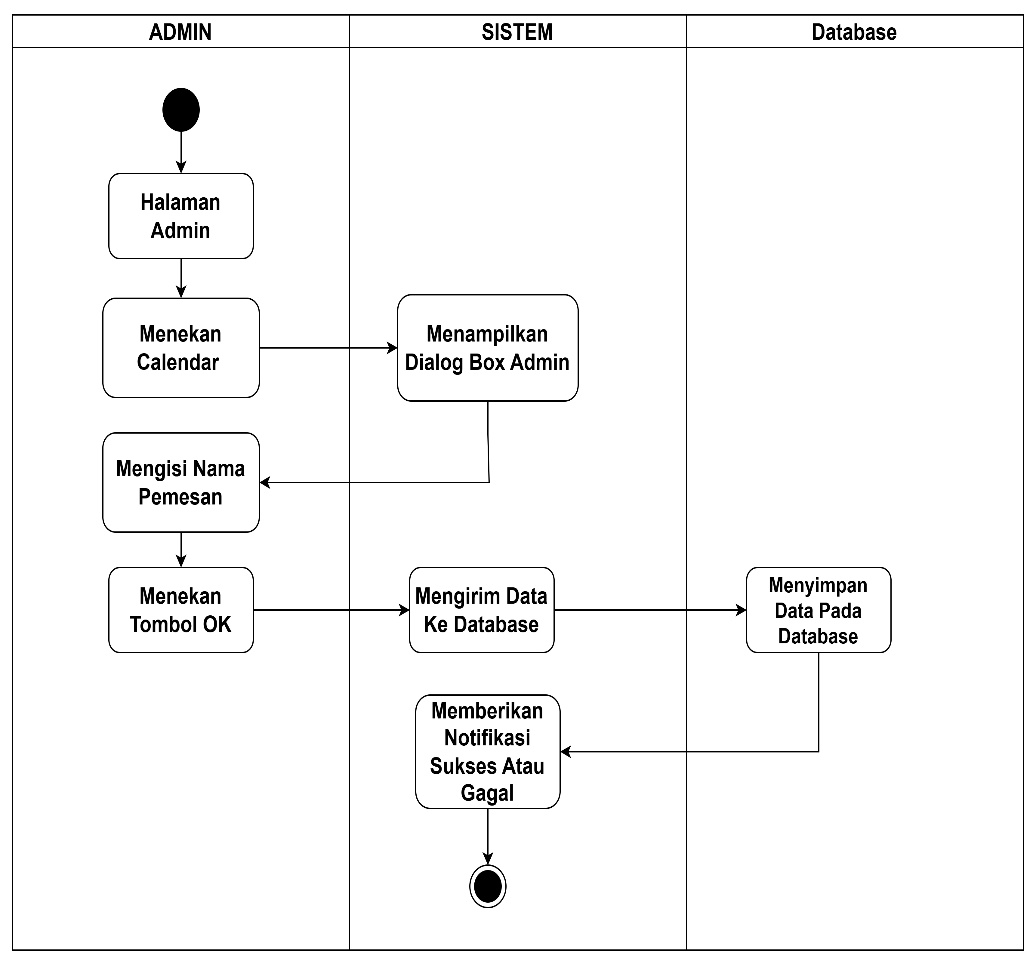
### 4.3.2. *Activity* Diagram *Login*

*Activity* diagram ini menggambarkan proses *login* admin ke dalam halaman admin. Proses ini dimulai pada saat pengguna membuka halaman *login* dan mengisi data pada formulir admin. Kemudian, admin dapat menekan tombol "**Masuk**" yang telah disediakan dan nantinya sistem akan melakukan pengecekan ke dalam *database* terhadap data yang telah di*input*. *Database* akan memeriksa apakah data yang dimasukkan *valid* dan sesuai dengan data yang tersimpan. Jika data tersebut *valid*, maka sistem akan menampilkan notifikasi bahwa *login* berhasil dan mengarahkan admin ke halaman admin.

  
Gambar 4.6 *Activity* Diagram *Login*

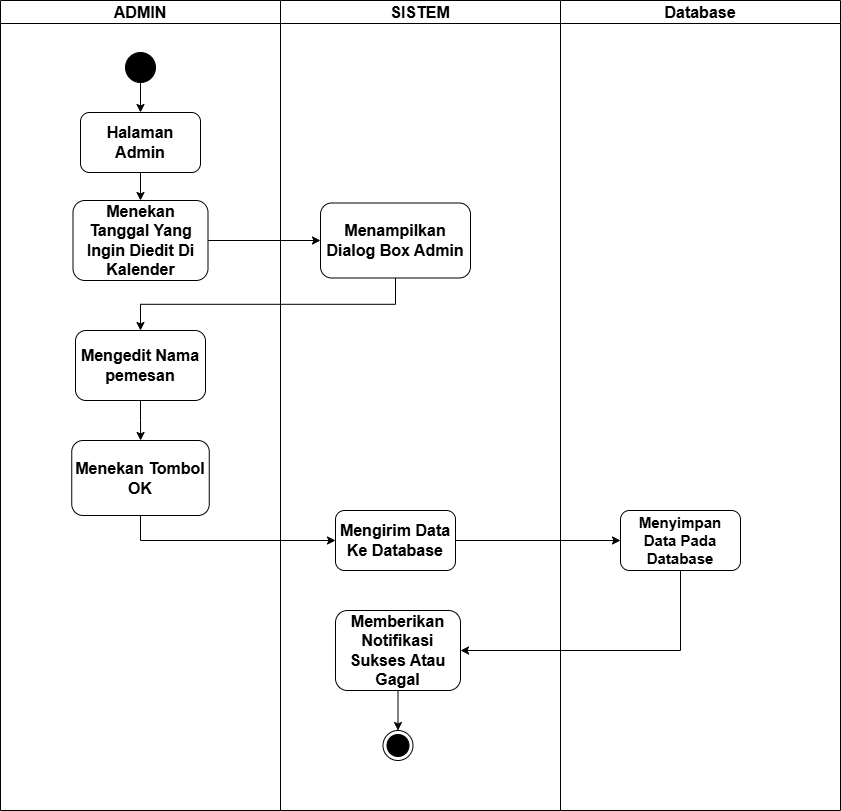
### 4.3.3. *Activity* Diagram Tambah Jadwal

*Activity* diagram ini menjelaskan prosess admin menambahkan jadwal baru. Proses dimulai dari halaman admin, di mana admin menekan tombol "***Calendar***" untuk memulai. Kemudian, sistem akan menampilkan *dialog box* untuk memasukkan detail jadwal. Pada *dialog box* tersebut, admin dapat mengisi nama pemesan dan menekan tombol **"OK"**. Data yang di*input* nantinya akan dikirimkan oleh sistem ke *database* untuk disimpan. Setelah itu, sistem akan memberikan notifikasi kepada admin mengenai status proses, apakah berhasil atau gagal. Proses selesai dengan penyimpanan data di *database* jika berhasil.

  
Gambar 4.7 *Activity* Diagram Tambah Jadwal

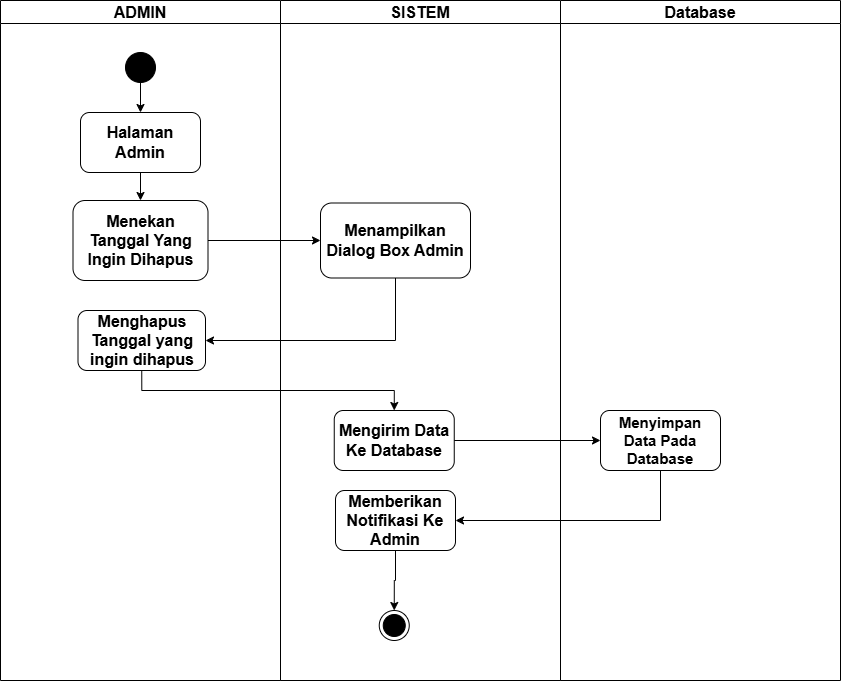
### 4.3.4. *Activity* Diagram Edit Jadwal

*Activity* diagram ini menjelaskan proses admin dalam mengedit jadwal yang sudah ada. Proses ini dimulai dari halaman admin, di mana admin memilih tanggal yang ingin diedit pada kalender. Setelah tanggal dipilih, sistem menampilkan *dialog box* untuk mengubah data yang diperlukan. Kemudian admin dapat mengedit nama pemesan dan menekan tombol **"OK"**. Data yang telah diperbarui akan dikirim oleh sistem ke *database* untuk disimpan. Setelah itu, sistem memberikan notifikasi kepada admin mengenai status proses, apakah berhasil atau gagal. Proses berakhir dengan penyimpanan data yang diperbarui di *database* jika berhasil.

  
Gambar 4.8 *Activity* Diagram Edit Jadwal

### 4.3.5. *Activity* Diagram Hapus Jadwal

*Activity* diagram ini menjelaskan proses admin dalam menghapus jadwal tertentu. Proses dimulai ketika admin membuka halaman admin dan memilih tanggal yang ingin dihapus pada kalender. Sistem kemudian menampilkan *dialog box* untuk menghapus. Admin melanjutkan dengan menghapus tanggal yang dipilih. Data tersebut kemudian dikirim oleh sistem ke *database* untuk dihapus. Setelah proses selesai, sistem memberikan notifikasi kepada admin tentang status penghapusan, apakah berhasil atau gagal. Proses ini selesai setelah data dihapus dari *database*.

  
Gambar 4.9. *Activity* Diagram Hapus Jadwal

## 4.4 *Entity Relationship* Diagram

ERD pada Gambar 11 menunjukkan relasi antara entitas Admin dan Booking dalam sistem.

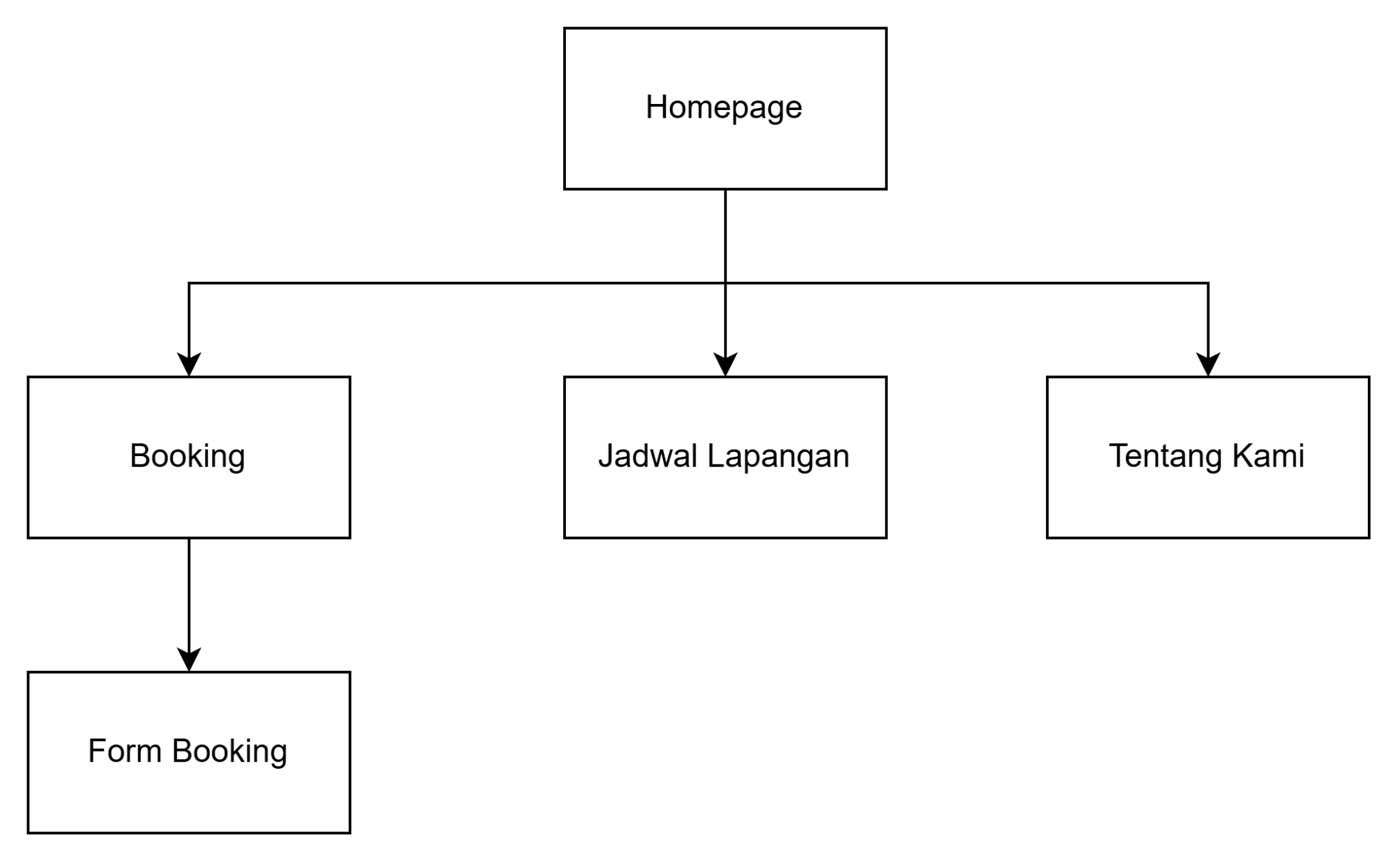
1. ***Entity* Admin** memiliki atribut berupa id (primary key), username, dan password, yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengelola akun admin.
2. ***Entity Booking***memiliki atribut id (primary key), name (nama pemesan), tanggal (tanggal booking), jam\_mulai (waktu mulai), jam\_selesai (waktu selesai), created\_at (waktu pembuatan data), dan updated\_at (waktu pembaruan data).

  
Gambar 4.10. *Entity Relationship* Diagram

## 4.5Struktur Navigasi

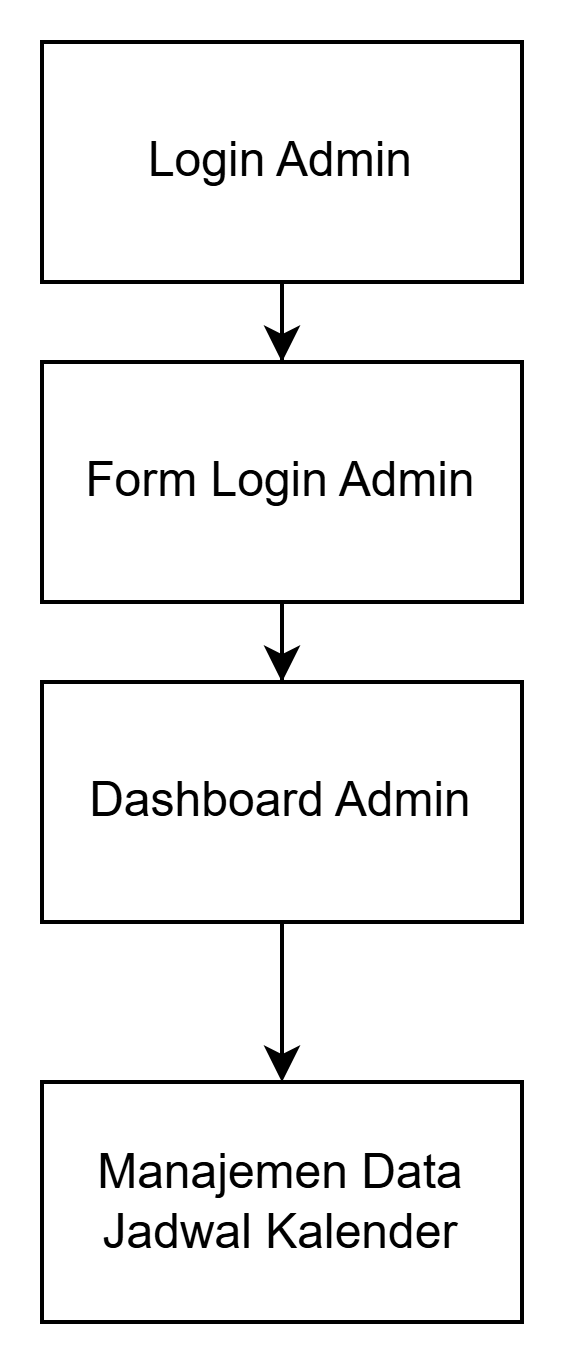
Struktur navigasi adalah gambar dari sebuah alur yang digunakan untuk menjelaskan struktur aplikasi ketika aplikasi digunakan, dan pada pembangunan aplikasi ini tim pengembang menggunakan struktur navigasi Hirarki atau biasa disebut struktur navigasi bercabang. Struktur navigasi aplikasi ini dibagi menjadi dua berdasarkan hak akses pengguna, yaitu struktur navigasi *user* dan Admin.

### 4.5.1. Struktur Navigasi *Customer*

****

Gambar 4.11 Struktur Navigasi *Customer*

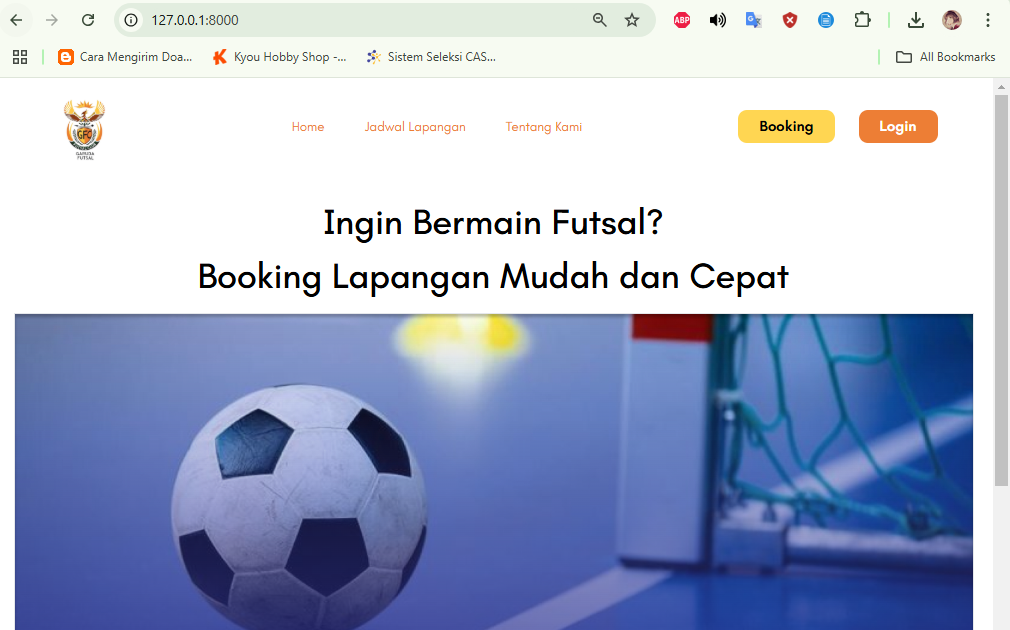
### 4**.5.2. Struktur Navigasi Admin**



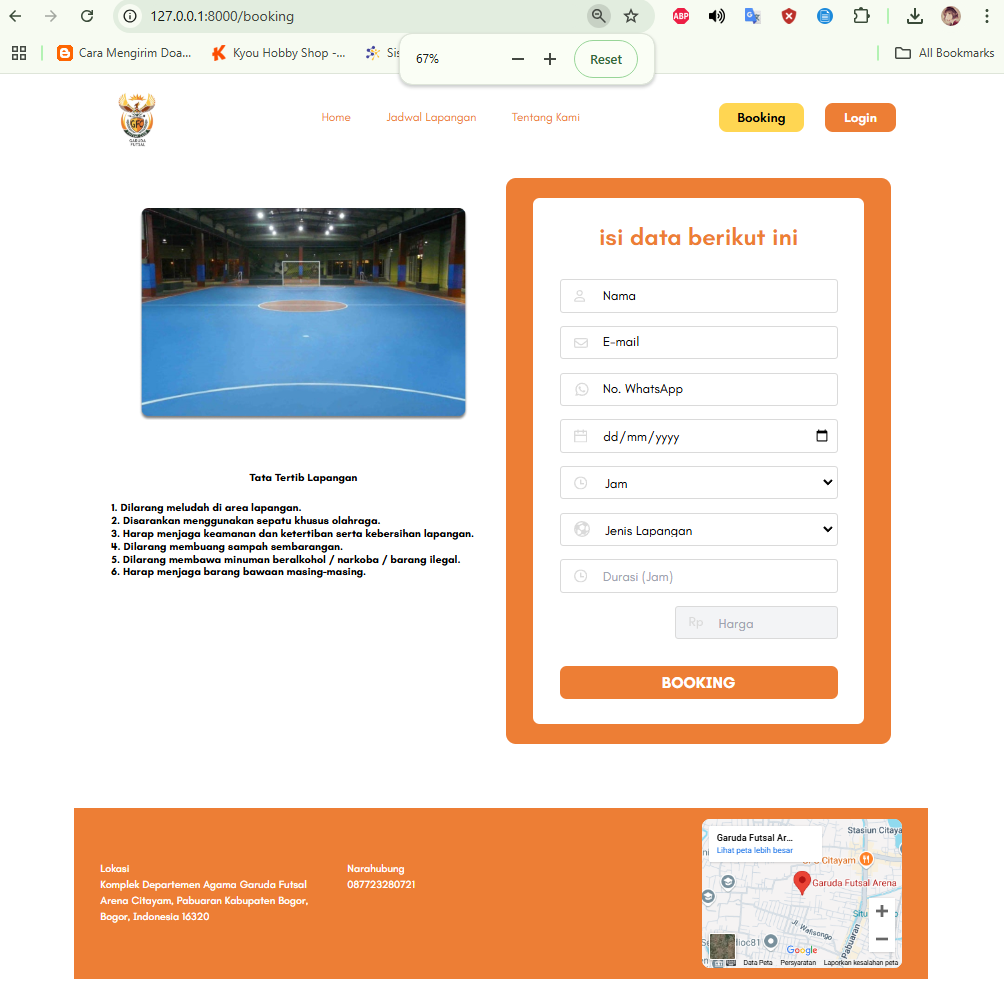
Gambar 4.12 Struktur Navigasi Admin

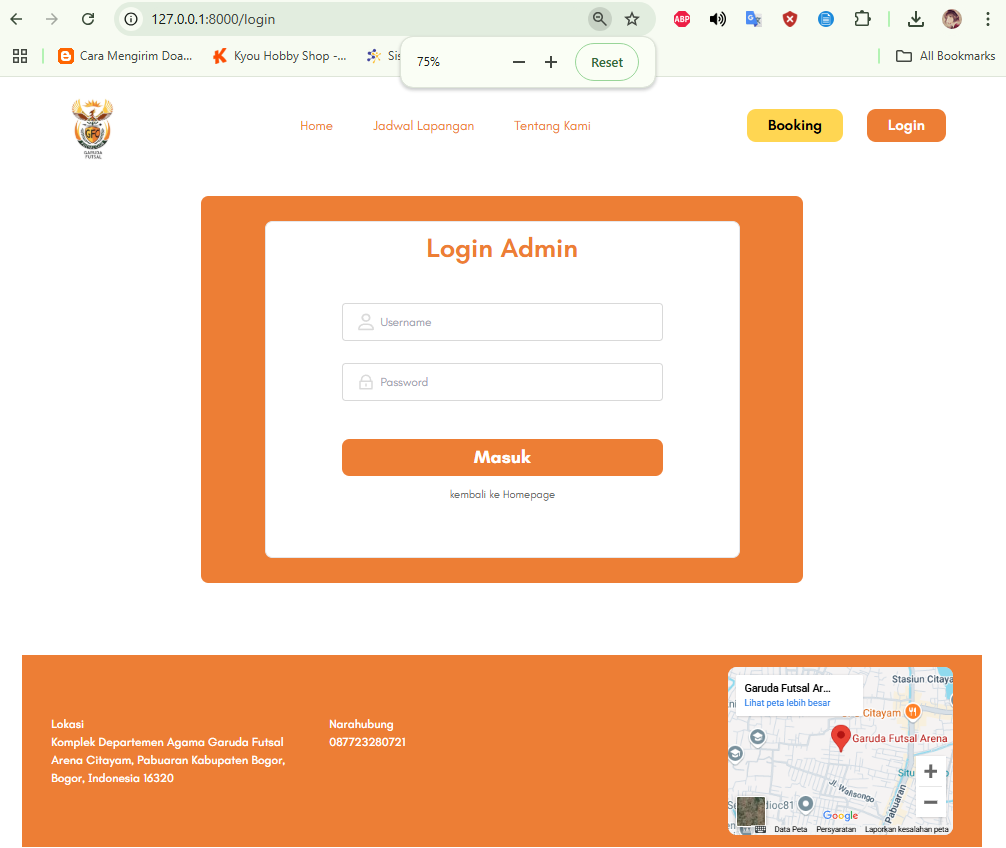
## 4.6Desain *Interface*

Berikut merupakan rancangan desain secara terperinci, seperti *mockup* dari sistem website yang akan dibuat.

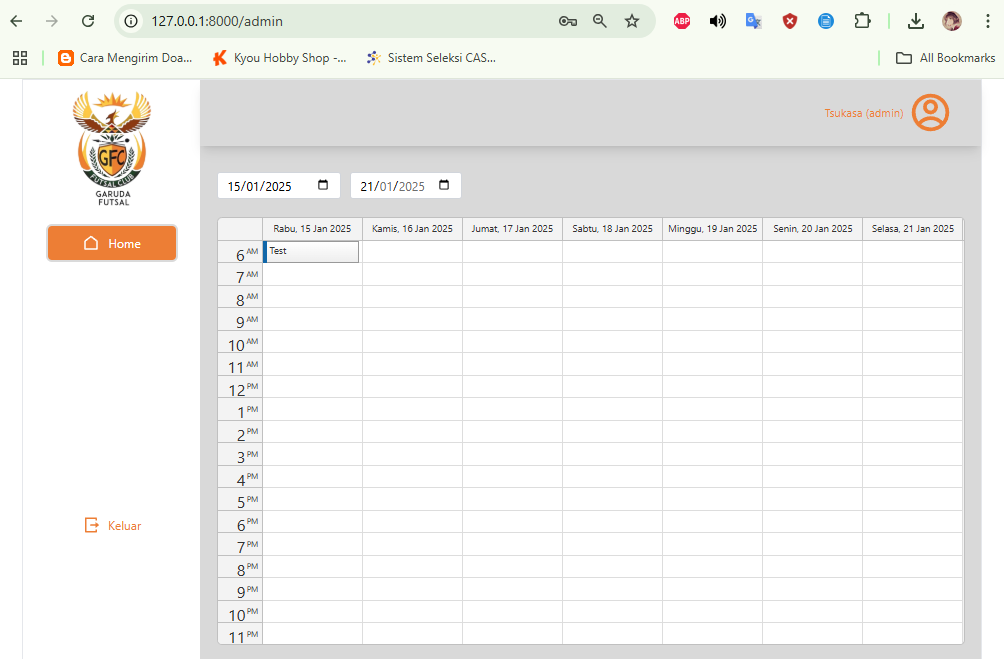


  
Gambar 4.13 Halaman Beranda

  
Gambar 4.14 *Form Booking*



Gambar 4.15 *Form Login* Admin



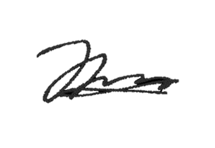
Gambar 4.16 Jadwal Admin

# BAB V PENUTUP

Proyek pembuatan website pemesanan lapangan futsal ini diajukan untuk meningkatkan kualitas pelayanan yang telah dimiliki oleh Garuda Futsal. Website yang akan dikembangkan, nantinya akan memiliki beberapa fitur yang dapat membantu admin dalam mengelola jadwal penggunaan lapangan futsal. Selain memudahkan admin, website ini juga dapat memudahkan para *customer* dalam memesan lapangan futsal dan melihat berbagai informasi terkait Garuda Futsal.

Kami yakin bahwa proyek yang kami tawarkan ini dapat bermanfaat bagi Garuda Futsal dalam meningkatkan pelayanan dan kepuasan para *customer* dalam jangka waktu yang panjang. Oleh karena itu, kami berharap bapak/ibu dapat membuat keputusan yang tepat dengan menyetujui proyek yang kami ajukan.

Demikianlah proposal ini dibuat, besar harapan kami untuk dapat bekerja sama dengan bapak/ibu dalam pembuatan sistem pemesanan lapangan futsal berbasis website ini. Kami menyadari masih banyak kekurangan pada proposal ini, maka kritik dan saran yang dapat membangun sangat kami butuhkan dari berbagai pihak.

Hormat kami,

Tim Pengembang