Kelompok: **CURSOR**

**- *functional requirement***

Masuk :Berfungsi agar user dapat mengakses aplikasi tersebut dengan menuliskan alamat email beserta kata sandinya.

Lupa Sandi :User diberi sandi baru untuk dikonfirmasi ulang melalui alamat email yang terdaftar.

Daftar :User yang belum memiliki akun untuk masuk diminta utuk mengisikan data yang diperlukan agar mendapatkan akun masuk.

Beranda :Menampilkan menu yang terdiri dari Lapangan Terdekat, FUTPoints, Informasi Kompetisi dan Bantuan.

Lapangan Terdekat :Aplikasi menampilkan lokasi lapangan futsal di area sekitar pengguna aplikasi dengan menggunakan gps.

FUTPoints :Poin yang didapat ketika user memesan lapangan futsal. Ketika user memiliki poin minimal, poin dapat ditukarkan dengan jam bermain secara gratis sesuai lamanya waktu yang ditentukan.

Informasi Kompetisi :Menampilkan berita seputar kompetisi yang diadakan oleh pemilik lapangan futsal yang sudah tergabung dalam aplikasi kami.

Bantuan :Menampilkan tentang FAQ untuk mempermudah user dalam menggunakan aplikasi.

Pencarian :User dapat mencari lapangan sesuai tanggal, waktu dan durasi pemakaian lapangan futsal.

Tanggal :User diminta untuk mengisikan tanggal pemesanan.

Waktu :User diminta untuk mengisikan waktu pemesanan.

Durasi :User diminta untuk mengisikan durasi pemesanan.

Cari :Aplikasi akan menampilkan lokasi yang tersedia setelah user mengisikan data tanggal, waktu dan durasi.

Pencarian :Tampilan hasil pencarian.

Urutkan :Lapangan yang tersedia akan diurutkan dan ditampilkan sesuai jenjang harga dari yang termurah hingga tertinggi, maupun sebaliknya.

Lanjutkan :Klik Lanjutkan apabila data pemesanan sudah benar dan disetujui oleh user.

Pembayaran :Menu yang berisikan tenggang waktu pembayaran, jumlah transfer, bank tujuan, nama penerima, cabang dan nomor rekening.

Saya Sudah Bayar :User diminta untuk mengklik tombol tersebut apabila proses pembayaran sudah dilakukan.

- ***API docs***

- **Procedure cara pakai**

1. User mengisikan alamat email beserta kata sandi. Apabila belum memiliki akun silahkan memilih Daftar.
2. Setelah email dan sandi terisi, pilih Masuk.
3. Pilih Lapangan Terdekat apabila user mencari lokasi terdekat dari tempat user mengisikan pemesanan.
4. Pilih Pencarian, isikan data yang diminta.
5. Pilih Cari agar aplikasi menampilkan lokasi lapangan yang tersedia.
6. Pilih lapangan yang dipesan dengan cara menyentuh gambar atau tulisan dalam area kotak.
7. Pilih lanjutkan apabila informasi yang ditamplkan sudah benar dan disetujui user.
8. Pilih Saya Sudah Bayar apabila user sudah melakukan transaksi pembayaran dp.
9. Pelunasan dilakukan di tempat memesan lapangan.
10. User dapat menggunakan lapangan futsal.