BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan sesuai dengan kebutuhan.

3.1.1 Analisis Masalah

1. Masyarakat pecinta futsal mengalami kesulitan menyewa lapangan futsal, karena sistem pemesanannya masih secara manual.
2. Tim futsal mengalami kesulitan dalam mencari lawan, sehingga pengalaman bermain mereka sulit bertambah.
3. Tim futsal mengalami kesulitan mencari pemain, sehingga merugikan tim karena ketika bermain kekurangan pemain, bahkan bisa batal untuk bermain karena tidak adanya pemain yang datang ketika hendak bertanding.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun

3.1.3.1 Contoh Kasus Untuk Menghitung Klasemen

Team A, team B, dan team C berada dalam satu grup. Dan mereka akan memperebutkan posisi tertinggi di klasemen dalam grup tersebut dengan cara menang dan memasukkan bola sebanyak mungkin. Dan hasilnya ialah:

Team A Vs Team B = 4 - 4

Team B Vs Team C = 6 - 3

Team C Vs Team A = 0 - 5

Team B Vs Team A = 1 - 1

Team C Vs Team B = 9 - 7

Team A Vs Team C = 3 – 0

Penjelasan:

- Team A, Team B, Team C adalah kumpulan tim yang akan saling bertanding
- 0, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9 adalah angka hasil pertandingan (skor)

Sehingga dengan hasil pertandingan diatas, klasemen akhir dijelaskan pada Tabel 3.1 dengan menggunakan rumus berikut:

GF (Goal Forced) – GA (Goal Allowed) = GD (Goal Different)

3 * W (Win) + D (Draw) = PTS (Total Point)

Berikut perhitungan GD (Goal Different) dan PTS (Total Point) yang ada di dalam klasemen:

Team A: 13 (GF) – 5 (GA) = 8 (GD)

3 * 2 (Win) – 2 (Draw) = 8 (PTS)

Team B: 18 (GF) – 15 (GA) = 3 (GD)

3 * 1 (Win) – 2 (Draw) = 5 (PTS)

Team C: 12 (GF) – 21 (GA) = -9 (GD)

3 * 1 (Win) – 0 (Draw) = 3 (PTS)

Tabel 3.1 Contoh perhitungan klasemen

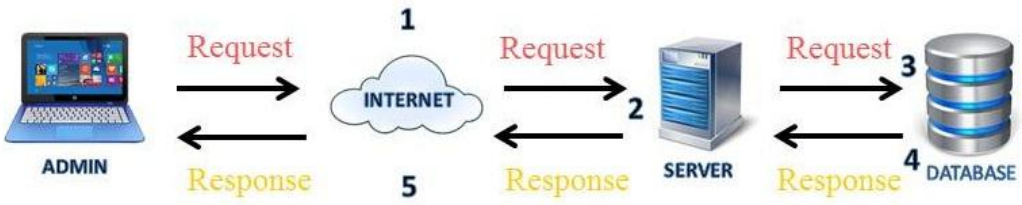
Team	P	W	D	L	GF	GA	GD	PTS
Team A	4	2	2	0	13	5	8	8
Team B	4	1	2	1	18	15	3	5
Team C	4	1	0	3	12	21	-9	3

3.1.3 Analisis Arsitektur Sistem

Analisis arsitektur sistem bertujuan untuk mengidentifikasi arsitektur yang akan dibangun berdasarkan dua subsistem *web* dan *mobile*.

a. *Web*

Platform web adalah salah satu subsistem yang dipilih untuk pembangunan dari perangkat lunak ini. Pengguna perangkat lunak *platform* ini terbagi menjadi dua yaitu *Administrator* dan pengguna. *Administrator* bertugas untuk mengolah data konten pengguna. Berikut adalah Gambar 3.1 Arsitektur perangkat lunak pada *platform web*. Gambar ini menggambarkan secara keseluruhan arsitektur sistem pada *platform web*.



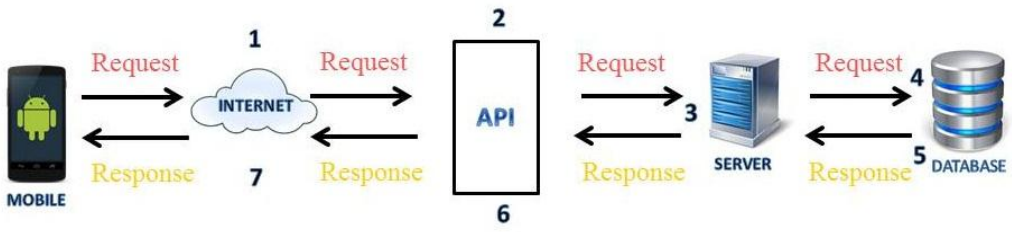
Gambar 3.1 Arsitektur perangkat lunak pada platform web

Berikut adalah deskripsi dari Gambar 3.1 Arsitektur perangkat lunak pada platform *web* :

1. Sub sistem *web Admin* melakukan *request* permintaan data melalui jaringan internet.
2. *Server* menerima *request* permintaan data.
3. Server mengambil data sesuai permintaan dari *database*.
4. Database memberikan respon data yang diminta *server* dan mengirimkan data tersebut ke *server*.
5. *Server* mengirimkan data yang diminta melalui jaringan internet ke komputer *Admin*.

b. *Mobile*

Platform *mobile* adalah salah satu subsistem yang dipilih untuk pembangunan dari perangkat lunak ini. Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile* mengambarkan bagaimana perangkat lunak saling berinteraksi seperti diilustrasikan pada Gambar 3.2 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile*. Gambar tersebut menggambarkan keseluruhan arsitektur sistem pada platform *mobile*.



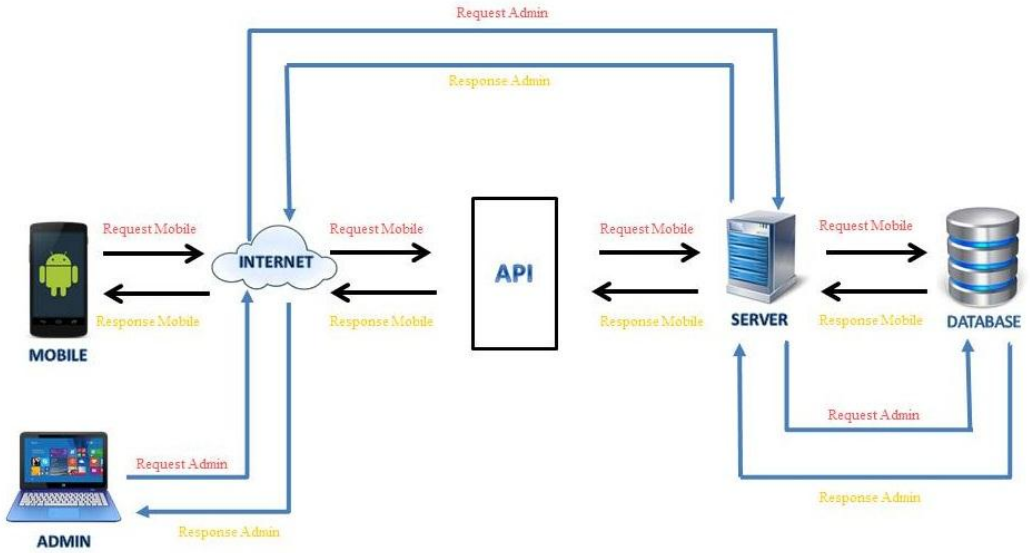
Gambar 3.2 Arsitektur perangkat lunak pada platform mobile

Berikut adalah deskripsi dari Gambar 3.2 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile*:

1. Perangkat *mobile* pengguna melakukan *request* data ke *server* melalui Internet
2. Kemudian request data melewati API.
3. Server menerima *request* data.
4. Server mengambil data sesuai permintaan dari *database*.
5. Server menerima respon data sesuai permintaan dari *database*.
6. Setelah *server* menerima data yang diminta data tersebut akan dikembalikan dalam bentuk JSON.
7. Kemudian dikembalikan untuk diproses perangkat *mobile* pengguna.

Arsitektur sistem yang digambarkan pada Gambar 3.2 Arsitektur perangkat lunak pada platform *mobile* merupakan penggambaran sistem berdasarkan perspektif dua subsistem, sedangkan pada Gambar 3.3 Arsitektur Sistem

Keseluruhan. menggambarkan arsitektur sistem keseluruhan dari perspektif secara keseluruhan.



Gambar 3.3 Arsitektur Sistem Keseluruhan

3.1.4 Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak terbagi kedalam dua kebutuhan yaitu kebutuhan non fungsional dan fungsional. Kebutuhan fungsional dapat dilihat pada Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak *Web* dan Tabel 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak *Mobile*.

Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Web

Kode SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
SKPL-F-001	Subsitem web menyediakan fasilitas login untuk admin aplikasi
SKPL-F-002	Subsistem web menyediakan faslilitas login untuk admin pengusaha
SKPL-F-003	Subsistem web menyediakan fasilitas daftar pengusaha untuk admin pengusaha
SKPL-F-004	Subsistem web menyediakan fasilitas lupa password untuk admin aplikasi

SKPL-F-005	Subsistem web menyediakan fasilitas lupa password untuk admin pengusaha
SKPL-F-006	Subsistem web menyediakan fasilitas klasemen untuk admin aplikasi melihat data klasemen
SKPL-F-007	Subsistem web menyediakan fasilitas cari data klasemen untuk admin aplikasi mencari data klasemen
SKPL-F-008	Subsistem web menyediakan fasilitas hapus data klasemen untuk admin aplikasi menghapus data klasemen
SKPL-F-009	Subsistem web menyediakan fasilitas tampil data team untuk admin aplikasi menampilkan data team
SKPL-F-010	Subsistem web menyediakan fasilitas cari data team unutk admin mencari data team
SKPL-F-011	Subsistem web menyediakan fasilitas hapus data team untuk admin menghapus data team
SKPL-F-012	Subsistem web menyediakan fasilitas tampil data user untuk admin apliaksi menampilkan data user
SKPL-F-013	Subsistem web menyediakan fasilitas cari data user untuk admin aplikasi mencari data user
SKPL-F-014	Subsistem web menyediakan fasilitas hapus data user untuk admin aplikasi menghapus data user
SKPL-F-015	Subsistem web menyediakan fasilitas tampil data pengusaha untuk admin aplikasi menampilkan data pengusaha
SKPL-F-016	Subsistem web menyediakan fasilitas cari data pengusaha untuk admin mencari data pengusaha
SKPL-F-017	Subsistem web menyediakan fasilitas hapus data pengusaha untuk admin menghapus data pengusaha
SKPL-F-018	Subsistem web menyediakan fasilitas tambah data lapang untuk admin pengusaha menambah dat lapangan
SKPL-F-019	Subsistem web menyediakan fasilitas tampil data lapang untuk admin pengusaha menampilkan data lapangan

SKPL-F-020	Subsistem web menyediakan fasilitas edit data lapang untuk admin pengusaha mengubah data lapang
SKPL-F-021	Subsistem web menyediakan fasilitas hapus data lapang untuk pengusaha menghapus data lapang
SKPL-F-022	Subsistem web menyediakan fasilitas cari data lapang untuk admin pengusaha mencari data lapang
SKPL-F-023	Subsistem web menyediakan fasilitas transaksi untuk admin aplikasi menampilkan data transaksi
SKPL-F-024	Subsistem web menyediakan fasilitas cari data transaksi untuk admin pengusaha mencari data transaksi
SKPL-F-025	Subsistem web menyediakan fasilitas hapus data transaksi untuk admin pengusaha menghapus data transaksi
SKPL-F-026	Subsistem web menyediakan fasilitas penyewaan untuk admin pengusaha menampilkan data penyewaan
SKPL-F-027	Subsistem web menyediakan fasilitas Approve untuk admin menyetujui sewaan lapangan dari user
SKPL-F-028	Subsistem web menyediakan fasilitas Reject untuk menolak sewaan lapangan dari user

Tabel 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Mobile

Kode SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
SKPL-F-001	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk registrasi kedalam sistem.
SKPL-F-002	Susbsitem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk *login* ke dalam sistem.
SKPL-F-003	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk membuat tim.
SKPL-F-004	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk gabung tim.
SKPL-F-005	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk

	edit akun pengguna.
SKPL-F-006	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk edit tim.
SKPL-F-007	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk *broadcast.*
SKPL-F-008	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk melihat klasemen.
SKPL-F-009	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk mencari lawan.
SKPL-F-010	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk melihat riwayat tanding.
SKPL-F-011	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk *input* skor.
SKPL-F012	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk menyetujui skor.
SKPL-F013	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas notif gabung tim bagi pengguna ketika ada user yang bergabung
SKPL-F014	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk mendapatkan notifikasi.
SKPL-F015	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk mencari lokasi lapangan dengan *GPS.*
SKPL-F016	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas lupa *password* bagi pengguna.
SKPL-F017	Subsistem *mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk *logout.*

Kebutuhan non fungsional pada perangkat lunak yang dibangun dapat dilihat pada Tabel 3.4 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional.

Tabel 3.4 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional

Kode SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional
SKPL-NF-001	Sistem yang dibangun memiliki dua subsistem yaitu *web* dan *mobile.*
SKPL-NF-002	Sistem yang dibangun minimal menggunakan sistem operasi android versi 4.0 Ice Cream Sandwich.
SKPL-NF-003	Sistem dibangun dengan spesifikasi *hardware* yang memenuhi standar minimum kebutuhan.
SKPL-NF-004	Perangkat *mobile* harus mendukung fitur GPS (Global Positioning Ssytem).
SKPL-NF-005	Sistem tidak mengizinkan konten yang mengandung unsur sara, norma-norma kesusilaan dan tidak melanggar unsur hak kekayaan atas intelektual.

3.1.5 Analisis kebutuhan non-fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional pada sistem ini meliputi analisis perangkat lunak, analisis perangkat keras dan perangkat pikir. Berikut adalah kebutuhan non fungsional:

a. Sistem yang dibangun memiliki dua subsistem yaitu *web* dan *mobile*.
b. Sistem yang dibangun minimal menggunakan sistem operasi android versi 4.0 Ice Cream Sandwich dan dibangun dengan dengan kebutuhan perangkat lunak minimum:
    1. Sistem Operasi Windows 7.
    2. *Web server* XAMPP versi 1.7.3 ke atas sebagai *web server*.
    3. *Code editor* berupa sublime text 3.

4. Android Studio versi 2.1.2.
5. Balsamiq Mockup versi 3.3.5.

c. Sistem dibangun dengan spesifikasi *hardware* yang memenuhi standar minimum kebutuhan seperti:

1. Komputer dengan VGA on board 512 MB.
2. Layar dengan resolusi 1024x600 pixels.
3. Komputer dengan ram 1 GB.
4. Perangkat android dengan ram 512 MB.
5. *Device* android dengan resolusi 480x854 pixels.

d. Analisis Kebutuhan Non Fungsional Perangkat Pikir

Analisis kebutuhan non fungsional perangkat pikir adalah batasan-batasan dari layanan-layanan dan fungsi-fungsi yang dibutuhkan dari sebuah sistem dari segi perangkat pikir. Dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu Admin Pengusaha, Admin Aplikasi, dan Pengguna. Berikut penjelasannya yang terdapat di Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Karakteristik Kebutuhan Non Fungsional Perangkat Pikir

Admin Pengusaha	1. Mengerti dalam menggunakan Komputer. 2. Mengerti tentang jaringan internet.
Admin Aplikasi	1. Mengerti dalam menggunan perangkat *mobile*.
Pengguna	1. Mampu mengoperasikan *Smartphone Android*.

3.1.6 Analisis Data

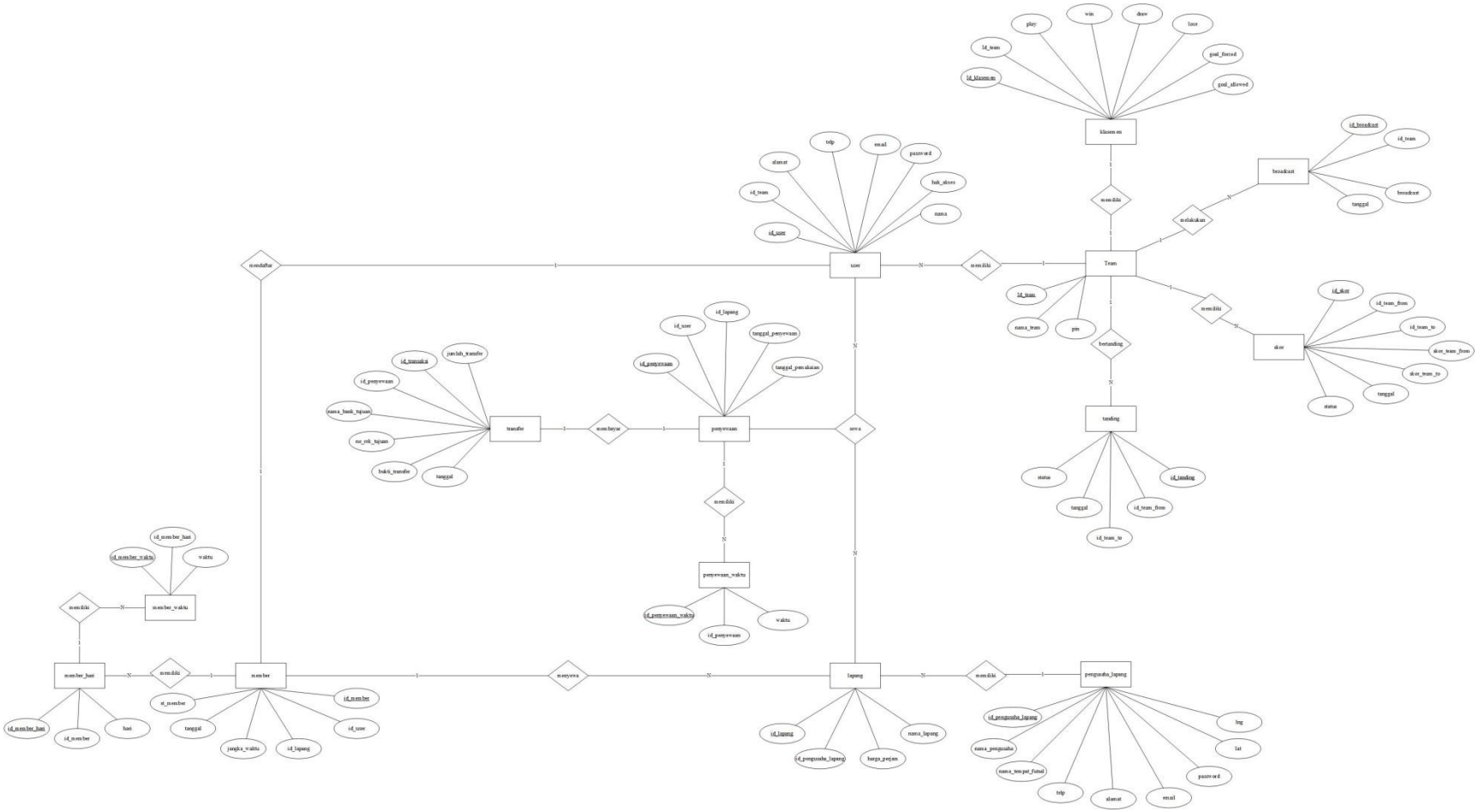
Analisis data yang menjadi acuan dalam membangun perangkat lunak ini adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek-objek yang terkait. Berikut adalah analisis data dari pembangunan perangkat lunak ini:

Tabel 3.6 Tabel Entitas

ENTITAS	ATRIBUT
admin	={id_admin*, nama, alamat, email, password}
pengusaha_lapang	={id_pengusaha_lapang*,nama_pengusaha, nama_tempat_futsal, telp, alamat, email, password, lat, lng}
team	={id_team*, nama_team, pin}
user	={id_user*, id_team, nama, telp, alamat, email, password, hak_akses, st_team, kode_verifikasi, st_user}
broadcast	={id_broadcast*, id_team, broadcast, date}
klasemen	={id_klasemen*, id_team, play, win , draw, lose, Goal Forward, Goal Allowed}
lapang	={id_lapang*, id_pengusaha_lapang, nama_lapang, harga_perjam}
penyewaan	={id_penyewaan*, id_user, id_lapang, tanggal_penyewaan, tanggal_pemakaian, st_penyewaan}
skor	={id_skor*, id_team_from, id_team_to, skor_team_from, skor_team_to, tanggal, status}
tanding	={id_tanding*, id_team_from, id_team_to, tanggal, status}
transaksi	={id_transaksi*, id_penyewaan, nama_bank_tujuan, no_rek_tujuan, nama_bank, no_rek, jumlah_transfer, atas_nama, bukti_photo, tanggal, st_transaksi}

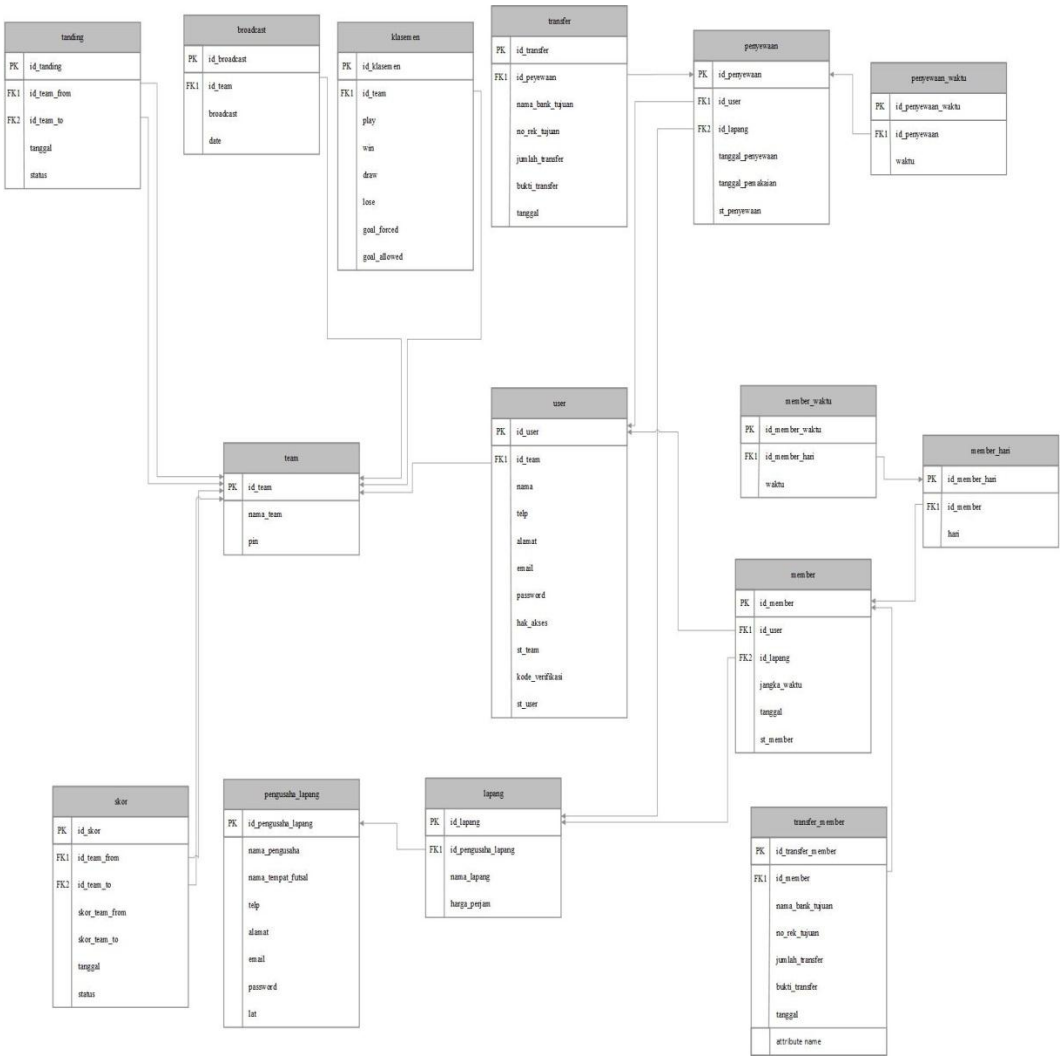
Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu Entity Relationship Diagram (ERD).

Sistem yang akan dibangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Sistem yang akan dibangun memiliki ERD seperti pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram

Skema realsi menggambarkan hubungan antar data, arti data, dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Skema relasi untuk aplikasi yang akan dibangun digambarkan pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Skema Relasi

3.1.7 Perancangan Data

Perancangan data dari pembangunan perangkat lunak ini dapat dilihat pada strukur tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_admin	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
nama	varchar	100		Null
alamat	varchar	100		Null
email	varchar	100		Null
password	varchar	100		Null

Tabel 3.8 Pengusaha Lapang

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_pengusaha_lapang	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
nama_pengusaha	varchar	100		Null
nama_tempat_futsal	varchar	100		Null
telp	varchar	100		Null
alamat	text			Null

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
email	varchar	100		Null
password	varchar	200		Null
lat	double			Null
lng	double			Null

Tabel 3.9 Tabel Tim

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_team	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
nama_team	varchar	100		Null
pin	varchar	100		Null

Tabel 3.10 Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_user	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
id_team	int	11		Null
nama	varchar	100		Null
telp	varchar	13		Null

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
alamat	text			Null
email	varchar	100		Null
password	varchar	200		Null
hak_akses	int	11		Null
st_team	int	1		Null
kode_verifikasi	varchar	100		Null
st_user	int	11		Null

Tabel 3.11 Tabel Broadcast

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_broadcastr	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
id_team	int	11		Not null
broadcast	Text			Null
date	datetime			Null

Tabel 3.12 Tabel Klasemen

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_klasemen	Int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_team	int	11		Not null
P	Int	11		Null
W	Int	11		Null
D	Int	11		Null
L	Int	11		Null
GF	Int	11		Null
GA	Int	11		Null

Tabel 3.13 Tabel Lapang

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_lapang	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
id_pengusaha_lapang	int	11		Not null
nama_lapang	Varchar	100		Null
harga_perjam	double			Null

Tabel 3.14 Tabel Penyewaan

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_penyewaan	int	11	Primary Key	Auto_increment,

				Not null
id_user	int	11		Not null
id_lapang	int	11		Not null
W0900_1000	int	11		Null
W1000_1100	int	11		Null
W1100_1200	int	11		Null
W1200_1300	int	11		Null
W1300_1400	int	11		Null
W1400_1500	int	11		Null
W1600_1700	int	11		Null
W1800_1900	int	11		Null
W2000_2100	int	11		Null
W2200_2300	int	11		Null
tanggal	date			Null
st_penyewaan	Int	11		Null

Tabel 3.15 Tabel Skor

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_skor	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
id_team_from	int	11		Not null

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_team_to	int	11		Not null
skor_team_to	int	11		Null
skor_team_from	int	11		Null
tanggal	date			Null
status	int	11		Null

Tabel 3.16 Tabel Tanding

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_tanding	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null
id_team_from	int	11		Not null
id_team_to	int	11		Not null
tanggal	date			Null
status	int	11		Null

Tabel 3.17 Tabel Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_transaksi	int	11	Primary Key	Auto_increment, Not null

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_penyewaan	int	11		Not null
nama_bank_tujuan	varchar	100		Null
no_rek_tujuan	varchar	100		Null
nama_bank	varchar	100		Null
no_rek_tujuan	varchar	100		Null
jumlah_transfer	int	11		Null
atas_nama	varchar	100		Null
bukti_photo	varchar	200		Null
tanggal	date			Null
st_transaksi	int	11		Null

3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional

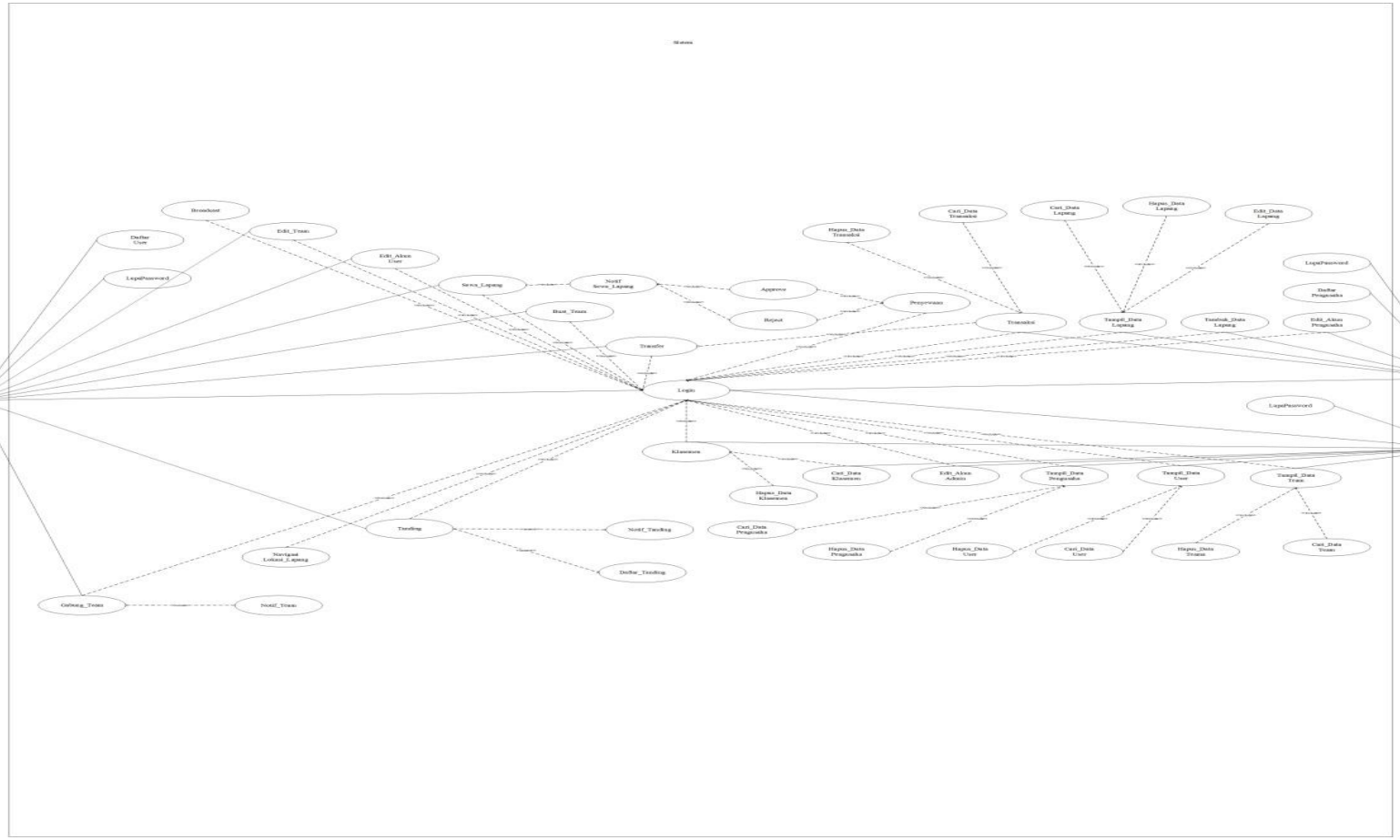
Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan fungsional ini meliputi analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan data, spesifikasi sitem, dan permodelan sistem.

Pemodelan sistem menggunakan UML (Ufified Modelling Language) dimana tahap-tahap permodelan dalam analisis tersebut antara lain use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram.

3.1.8.1 Analisis Kebutuhan Fungsional *Web* dan *Mobile*

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) perangkat lunak yang akan dibuat. Berikut adalah Gambar 3.6 *Use Case Diagram*. Garis keterhubungan yang dimiliki use case Send data via API dan Retrieve data via API tidak digambarkan untuk mempermudah pembacaan diagram.



Gambar 3.6 Use Case Diagram

2. Definisi *Actor*

Pada tabel ini diisi dengan daftar *actor* dan deskripsi *role* untuk *actor* tersebut. Deskripsi *role* harus menjelaskan wewenang pada *role* tersebut dalam perangkat lunak. Bisa dibuat dalam bentuk Tabel 3.18 Definisi *Actor* :

Tabel 3.18 Definisi Actor

No	Actor	Deskripsi
1	User	aktor dengan aturan ini memiliki wewenang untuk menggunakan fungsionalitas sistem dimobile.
2	Pengusaha	aktor dengan aturan ini memiliki wewenang untuk menggunakan fungsionalitas sistem diwebsite, yaitu dapat mengelolah data lapang, mengelolah data penyewaan, dan mengelolah data transaksi.
3	Admin	aktor dengan aturan ini memiliki wewenang untuk menggunakan fungsionalitas sistem diwebsite, yaitu dapat mengelolah data pengusaha, mengelolah data user, dan mengelolah data team.

3. Definisi *Use Case*

Pada Tabel 3.19 Definisi *Use Case* berisi daftar *use case* dan deskripsi singkat mengenai use case tersebut.

Tabel 3.19 Definisi *Use Case*

No	*Use case*	Deskripsi
1	Daftar_User	Fungsionalitas yang digunakan oleh user untuk mendaftarkan akun disistem mobile.
2	LupaPassword User	Fungsionalitas ini digunakan user untuk login ketika mereka lupa password.
3	Login	Fungsionalitas ini digunakan oleh user untuk masuk

	User	kedalam sistem mobile
4	Buat_Team	Fungsionalitas ini digunakan user untuk membuat sebuah team baru.
5	Gabung_Team	Fungsionalitas ini digunakan user untuk gabung dengan team yang sudah ada.
6	Notif_team	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk menyetujui user lain yang akan bergabung dengan teamnya
7	Sewa_Lapang	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk menyewa lapang futsal
8	Notif Sewa_Lapang	Fungsionalitas ini digunakan user untuk mengetahui status penyewaan lapang yang telah dilakukan.
9	Skor	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk memasukan skor hasil pertandingan.
10	Notif_Skor	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk mengetahui dan memverifikasi skor hasil pertandingan.
11	Tanding	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk mencari lawan tanding dengan team lain
12	Notif_Tanding	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk menyetujui bertanding dengan team lain.
13	Daftar_Tanding	Fungsionalitas ini digunakan user untuk mengetahui list data tanding dengan team lain.
14	Transfer	Fungsionalitas ini digunakan user untuk membayar lapang futsal yang telah di sewa sebelumnya.
15	broadcast	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk memberikan infromasi kepada user lain jika team tersebut kekurangan pemain
16	Navigasi Lokasi_Lapang	Fungsionalitas ini digunakan user untuk melakukan *tracking* perjalanan menuju lapang futsal yang dituju.

17	Klasemen	Fungsionalitas ini digunakan user untuk melihat klasemen atau peringkat team yang ada pada sistem
18	Edit_Akun User	Fungsionalitas ini digunakan user untuk merubah data profil user.
19	Edit_Team	Fungsionalitas ini digunakan user (kapten team) untuk merubah data profil team.
20	Daftar Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan oleh pengusaha untuk mendaftarkan akun ke dalam sistem
21	Login Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan oleh pengusaha untuk masuk kedalam sistem website pengusaha.
22	LupaPassword Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk login ketika mereka lupa password.
23	Edit_Akun Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk merubah data profil pengusaha.
24	Tampil_Data Lapang	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk melihat data lapang yang dimiliki dalam sistem.
25	Tambah_Data Lapang	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk menambah data lapang kedalam sistem.
26	Edit_Data Lapang	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk merubah data lapang yang dimiliki didalam sistem.
27	Hapus_Data Lapang	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk menghapus data lapang yang dimiliki didalam sistem.
28	Cari_Data Lapang	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk mencari data lapang yang dimiliki didalam sistem.
29	Penyewaan	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk melihat data penyewaan lapang.
30	Approve	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk menyetujui penyewaan lapang yang dilakukan user.
31	Reject	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk menolak penyewaan lapang yang dilakukan user.

32	Transaksi	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk melihat data transaksi berupa pembayaran sewa lapang yang dilakukan user.
33	Cari_Data Transaksi	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk mencari data transaksi didalam sistem.
34	Hapus_Data Transaksi	Fungsionalitas ini digunakan pengusaha untuk menghapus data transaksi yang dimiliki didalam sistem.
35	LupaPassword Admin	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk login ketika mereka lupa password.
36	Login Admin	Fungsionalitas ini digunakan oleh admin untuk masuk kedalam sistem website admin.
37	Edit_Akun Admin	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk merubah data profil admin.
38	Tampil_Data Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk melihat data pengusaha di dalam sistem.
39	Hapus_Data Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk menghapus data pengusaha kedalam sistem.
40	Cari_Data Pengusaha	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk mencari data pengusaha didalam sistem.
41	Tampil_Data User	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk melihat data user di dalam sistem.
42	Cari_Data User	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk mencari data user didalam sistem.
43	Hapus_Data User	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk menghapus data user didalam sistem.
44	Tampil_Data Team	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk melihat data team di dalam sistem.
45	Cari_Data Team	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk mencari data team didalam sistem.

46	Hapus_Data Team	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk menghapus data team didalam sistem.
47	Hapus_Data Klasemen	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk menghapus data klasemen didalam sistem.
48	Cari_Data Klasemen	Fungsionalitas ini digunakan admin untuk mencari data klasemen didalam sistem.

4. Skenario *Use Case*

Skenario yang dibuat ditujukan untuk beberapa use case utama, yang menggambarkan urutan interaksi actor dengan use case tersebut, dari awal sampai akhir.

- Skenario *Use Case Daftar User*

Berikut adalah Tabel 3.20 *Requirement* A.1 yang menjelaskan kebutuhan dari use case Daftar User dan Tabel 3.21 Skenario *Use Case Daftar User* yang menjelaskan dari use case Daftar User.

Tabel 3.20 *Requirement* A.1

Requirement A.1
Data daftar yang dimasukan user terdiri dari name, phone, email, address, dan password

Tabel 3.21 Skenario *Use Case* Daftar *User*

Use Case Name	Daftar
Related Requirements	*Requirement A.1*
Goal In Context	User baru berhasil terdaftar dalam sistem
Preconditions	Form Dagtar untuk user baru ditampilkan

Succsessful End Condition	User dapat login dan masuk ke sistem		
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan sign up		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol Daftar	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	Mengisi data user baru sesuai reqruitment A.1	
	2		Memasukan data user baru ke dalam sistem
	3		Menampilkan data user yang telah masuk ke sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	name, phone, email, addres, dan password invalid	
	2.2	name, phone, email, addres, dan password sukses	
	2.3	Email *already registered*	

- Skenario *Use Case* Lupa *Password* User

Berikut adalah Tabel 3.22 Skenario *Use case* Lupa *Password User* yang menjelaskan skenario dari use case lupa *passwod user*.

Tabel 3.22 Skenario *Use Case* Lupa *Password User*

Use Case Name	LupaPassword

Related Requirements	-		
Goal In Context	User dapat login ke sistem dengan verfifikasi di email		
Preconditions	Menu lupa password ditampilkan		
Succsessful End Condition	Email dapat terverifikasi dan dapat login		
Failed End Condition	Gagal Email dapat terverifikasi dan gagal login		
Primary Actors	User		
	Trigger	User memasukan email	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	memasukan email	
	2		Sistem generate otomatis password dan mengirimkan password baru ke email
	3	Login dengan password yang diberikan sistem di email	
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengirim password ke email	
	2.2	Sistem berhasil mengirim password ke email	

- Skenario *Use Case Login User*

Berikut adalah Tabel 3.23 *Requirement* A.2 yang menjelaskan kebutuhan dari use case Login User dan Tabel 3.24 Skenario *Use case* Login User yang menjelaskan dari *use case* Login User.

Tabel 3.23 *Requirement* A.2

Requirement A.2
Data *login* sebagai user terdiri dari *email* dan password. *Email* merupakan *email* dari user yang dicantumkan saat melakukan daftar sebagai user.

Tabel 3.24 Skenario *Use Case* Login *User*

Use Case Name	Login_User		
Related Requirements	*Requirement A.2*		
Goal In Context	User dapat login ke dalam sistem		
Preconditions	Form *login* untuk user ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan profil akun user		
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan login		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol login	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	Mengisi data login sesuai reqruitment A.2	
	2		Memasukan data user baru ke dalam sistem
	3		Verifikasi data login
	4		Menampilkan data user yang telah masuk ke sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	

	2.1	email dan password belum diisi
	2.2	email dan password belum terisi
	3.1	Email dan password tidak valid

- Skenario *Use Case* Buat Tim

Berikut adalah Tabel 3.25 Skenario *Use case* Buat Team yang menjelaskan skenario dari use case Buat Team.

Tabel 3.25 Skenario *Use Case* Buat Team

Use Case Name	Buat_team		
Related Requirements	-		
Goal In Context	User dapat membuat team ke dalam sistem.		
Preconditions	Activity buat_team ditampilkan		
Succsessful End Condition	Dapat membuat team		
Failed End Condition	Gagal membuat team		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol create_team	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity buat_team	
	2	Memasukan nama team	
	3		Menyimpan nama team ke dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	

	3.1	Sistem gagal menyimpan nama team
	3.2	Sistem berhasil gagal menyimpan nama team

- Skenario *Use Case* Gabung Tim

Berikut adalah Tabel 3.26 Skenario *Use case* Gabung Team yang menjelaskan skenario dari use case Gabung Team.

Tabel 3.26 Skenario *Use Case* Gabung Team

Use Case Name	gabung_team		
Related Requirements	-		
Goal In Context	User dapat bergabung dengan team yang ada di sistem.		
Preconditions	Activity gabung_team ditampilkan		
Succsessful End Condition	dapat bergabung dengan team yang dipilih		
Failed End Condition	Gagal bergabung dengan team yang dipilih		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol join_team	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity gabung_team	
	2	Memasukan pin (kode) team	
	3		Mencari team yang akan dicari melalui pin
	4		Menampilkan team

			yang telah dicari
	5	Bergabung dengan team yang telah dicari	
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	3.1	Sistem gagal mencari team melalui pin	
	3.2	Sistem berhasil mencari team melalui pin	

- Skenario *Use Case* Notif Tim

Berikut adalah Tabel 3.27 Skenario *Use case* Notif Team yang menjelaskan skenario dari use case Notif Team.

Tabel 3.27 Skenario *Use Case* Notif Team

Use Case Name	Notif_team		
Related Requirements	-		
Goal In Context	User (kapten team) dapat mengetahui informasi mengenai user lain yang akan bergabung (join team)		
Preconditions	Activity notif_team ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi user yang akan bergabung (join team)		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi user yang akan bergabung (join team)		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol notif_team	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity notif_team	

	2		Menampilkan informasi user lain yang akan bergabung (gabung team)
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi gabung team	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi gabung team	

- Skenario *Use Case* Sewa Lapang

Berikut adalah Tabel 3.28 Skenario *Use case* Sewa Lapang yang menjelaskan skenario dari *use case* Sewa Lapang.

Tabel 3.28 Skenario *Use Case* Sewa Lapang

Use Case Name	booking		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Melakukan penyewaan lapang		
Preconditions	Activity sewa_lapang ditampilkan		
Succsessful End Condition	Dapat melakukan penyewaan lapang		
Failed End Condition	Gagal melakukan penyewaan lapang		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol sewa lapang	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka	

		activity sewa_lapang	
	2		Menampilkan daftar lapang
	3	Menyewa lapang yang telah dipilih	
	4		Menyimpan data penyewaan
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal Menyimpan data penyewaan	
	4.2	Sistem berhasil Menyimpan data penyewaan	

- Skenario *Use Case* Notif Sewa Lapang

Berikut adalah Tabel 3.29 Skenario *Use case* Notif Sewa Lapang yang menjelaskan skenario dari use case Notif Sewa Lapang.

Tabel 3.29 Skenario *Use Case* Notif Sewa

Use Case Name	Notif_Sewa_Lapang	
Related Requirements	-	
Goal In Context	User (kapten team) dapat mengetahui informasi mengenai status penyewaan lapang futsal	
Preconditions	Activity notif_sewa_lapang ditampilkan	
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai status penyewaan lapang	
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai status penyewaan lapang	
Primary Actors	user	
	Trigger	User menekan tombol notif sewa lapang

Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity notif_sewa_lapang	
	2		Menampilkan informasi status penyewaan lapang
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi status penyewaan lapang	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi status penyewaan lapang	

- Skenario *Use Case* Skor

Berikut adalah Tabel 3.30 Skenario *Use case* Skor yang menjelaskan skenario dari use case Skor.

Tabel 3.30 Skenario *Use Case* Skor

Use Case Name	Skor
Related Requirements	-
Goal In Context	Hasil pertandingan dapat masuk ke dalam sistem
Preconditions	Activity skor ditampilkan
Succsessful End Condition	Hasil pertandingan berhasil masuk ke dalam sistem
Failed End Condition	Hasil pertandingan gagal masuk ke dalam sistem
Primary Actors	user

	Trigger	User menekan tombol skor	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity skor	
	2	Memasukan hasil pertandingan	
	3		Menyimpan hasil pertandingan
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	3.1	Sistem gagal Menyimpan hasil pertadingan	
	3.2	Sistem berhasil Menyimpan hasil pertadingan	

- Skenario *Use Case* Notif Skor

Berikut adalah Tabel 3.31 Skenario *Use case* Notif Skor yang menjelaskan skenario dari use case Notif Skor.

Tabel 3.31 Skenario *Use Case* Notif Skor

Use Case Name	Notif_skor	
Related Requirements	Skor	
Goal In Context	User (kapten team) menyetujui hasil akhir pertandingan	
Preconditions	Activity notif_skor ditampilkan	
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai hasil akhir pertandingan	
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai hasil akhir pertandingan	
Primary Actors	user	
	Trigger	User menekan tombol notif_skor

Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity notif_score	
	2		Menampilkan informasi hasil akhir pertandingan
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi hasil akhir pertandingan	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi hasil akhir pertandingan	

- Skenario *Use Case* Tanding

Berikut adalah Tabel 3.32 Skenario *Use case* Tanding yang menjelaskan skenario dari use case Tanding.

Tabel 3.32 Skenario *Use Case* Tanding

Use Case Name	Tanding	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melakukan pertandingan antar team	
Preconditions	Activity tanding ditampilkan	
Succsessful End Condition	Dapat membuat pertandingan antar team	
Failed End Condition	Gagal membuat pertandingan antar team	
Primary Actors	user	
	Trigger	User menekan tombol match
Main Flow	*Step*	*Action*

		User	*System*
	1	User membuka activity tanding	
	2		Menampilkan daftar team
	3	Memilih team lain untuk bertanding	
	4		Memberikan pemberitahuan bertanding kepada lawan yang dipilih
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal memberikan informasi bertanding	
	4.2	Sistem berhasil memberikan informasi bertanding	

- Skenario *Use Case* Notif Tanding

Berikut adalah Tabel 3.33 Skenario *Use case* Notif Tanding yang menjelaskan skenario dari use case Notif Tanding.

Tabel 3.33 Skenario *Use Case* Notif Tanding

Use Case Name	Notif_tanding
Related Requirements	Tanding
Goal In Context	User (kapten team) menyetujui bertanding dengan team lain
Preconditions	Activity notif_tanding ditampilkan
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai team lain untuk bertanding

Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai team lain untuk bertanding		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol notif_tanding	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity notif_tanding	
	2		Menampilkan informasi team lawan yang mengajukan pertandingan
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi team lawan yang megajukan pertandingan	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi team lawan yang megajukan pertandingan	

- Skenario *Use Case* Riwayat Tanding

Berikut adalah Tabel 3.34 Skenario *Use case* Riwayat Tanding yang menjelaskan skenario dari use case Riwayat Tanding.

Tabel 3.34 Skenario *Use Case* Riawayat Tanding

Use Case Name	Riwayat Tanding		
Related Requirements	Tanding		
Goal In Context	User (kapten team) mengetahu *list* data pertandingan		
Preconditions	Activity daftar_tanding ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai *list* data pertandingan		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai *list* data pertandingan		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol daftar_tanding	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity dafta_tanding	
	2		Menampilkan informasi *list* data pertandingan
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi *list* data pertandingan	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi *list* data pertandingan	

- Skenario *Use Case Transfer*

Berikut adalah Tabel 3.35 Skenario *Use case* Transfer yang menjelaskan skenario dari use case Transfer.

Tabel 3.35 Skenario *Use Case Transfer*

Use Case Name	Transfer		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Pembayaran lapang via transfer dapat masuk ke dalam sistem		
Preconditions	Activity transfer ditampilkan		
Succsessful End Condition	Data transfer berhasil masuk ke dalam sistem		
Failed End Condition	Data transfer gagal masuk ke dalam sistem		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol transfer	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity transfer	
	2	Memasukan data transfer	
	3		Menyimpan data transfer ke dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	3.1	Sistem gagal Menyimpan data transfer	
	3.2	Sistem berhasil Menyimpan data transfer	

- Skenario *Use Case Broadcast*

Berikut adalah Tabel 3.36 Skenario *Use case Broadcast* yang menjelaskan skenario dari *use case Broadcast*.

Tabel 3.36 Skenario *Use Case Broadcast*

Use Case Name	*broadcast*		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Memberikan informasi kepada seluruh user		
Preconditions	Activity broadcast ditampilkan		
Succsessful End Condition	Informasi berhasil masuk ke dalam sistem		
Failed End Condition	Informasi gagal masuk ke dalam sistem		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol broadcast	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity broadcast	
	2	Memasukan data broadcast	
	3		Menampilkan data broadcast kesemua user
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	3.1	Sistem gagal menampilkan data broadcast	
	3.2	Sistem berhasil menampilkan data broadcast	

- Skenario *Use Case Navigasi* Lokasi Lapang

Berikut adalah Tabel 3.37 Skenario *Use case* Navigasi Lokasi Lapang yang menjelaskan skenario dari use case Navigasi Lokasi Lapang.

Tabel 3.37 Skenario *Use Case* Navigasi Lokasi Lapang

Use Case Name	Navigasi_Lokasi_Lapang		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Memberikan rute menuju lapang tujuan.		
Preconditions	Activity navigasi_lokasi_lapang ditampilkan		
Succsessful End Condition	Memberikan rute jalan kepada user		
Failed End Condition	Gagal Memberikan rute jalan kepada user		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol navigasi_lokasi_lapang	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity navigasi_lokasi_lapang	
	2	Memasukan lokasi tujuan	
	3		Memberikan rute jalan menuju lokasi tujuan
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	3.1	Sistem gagal memberikan rute jalan	
	3.2	Sistem berhasil memberikan rute jalan	

- Skenario *Use Case* Klasemen

Berikut adalah Tabel 3.38 Skenario *Use case* Klasemen yang menjelaskan skenario dari use case Klasemen.

Tabel 3.38 Skenario *Use Case* Klasemen

Use Case Name	Klasemen		
Related Requirements	-		
Goal In Context	User dan Admin mendapatkan infromasi peringkat setiap team		
Preconditions	Activity klasemen ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai peringkat setiap team		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai peringkat setiap team		
Primary Actors	User dan Admin		
	Trigger	User dan Admin menekan tombol klasemen	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User dan Admin	*System*
	1	User dan admin membuka activity klasemen	
	2		Menampilkan informasi peringkat setiap team
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi klasemen	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi klasemen	

- Skenario *Use Case Hapus* Data Klasemen

Berikut adalah Tabel 3.39 Skenario *Use case* Hapus Data Klasemen yang menjelaskan skenario dari *use case* Hapus Data Klasemen.

Tabel 3.39 Skenario *Use Case* Hapus Data Klasemen

Use Case Name	Hapus_Data_Klasemen		
Related Requirements	Klasemen		
Goal In Context	Admin dapat menghapus data klasemen		
Preconditions	Activity hapus_data_ klasemen ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil menghapus data klasemen		
Failed End Condition	Gagal menghapus data klasemen		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin menekan tombol hapus data klasemen	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin membuka activity hapus_data_ klasemen	
	2		Menampilkan informasi data klasemen
	3	Menghapus data klasemen	
	4		Data klasemen terhapus dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menghapus data klasemen.	
	4.2	Sistem berhasil menghapus perubahan data	

		klasemen

- Skenario *Use Case Cari* Data Klasemen

Berikut adalah Tabel 3.40 Skenario *Use case* Cari Data Klasemen yang menjelaskan skenario dari use case Cari Data Klasemen.

Tabel 3.40 Skenario *Use Case* Cari Data Klasemen

Use Case Name	Cari Data Klasemen		
Related Requirements	Tampil Data Klasemen		
Goal In Context	Admin dapat mencari data klasemen yang dicari.		
Preconditions	Form pencarian ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil mencari data klasemen yang dicari		
Failed End Condition	Gagal mencari data klasemen yang dicari		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memasuka data klasemen diform pencarian	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin memasuka data klasemen diform pencarian	
	2		Menampilkan informasi mengenai data klasemen yang dicari
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mencari data klasemen	

	2.2	Sistem berhasil mencari data klasemen

- Skenario *Use Case* Edit Akun *User*

Berikut adalah Tabel 3.41 Skenario *Use case* Edit Akun User yang menjelaskan skenario dari *use case* Edit Akun User.

Tabel 3.41 Skenario *Use Case* Edit Akun User

Use Case Name	Edit_Akun_User		
Related Requirements	-		
Goal In Context	User dapat merubah data profil		
Preconditions	Activity edit_akun_user ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi perubahan data profil		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi perubahan data profil		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol edit akun	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity edit akun	
	2		Menampilkan informasi profil user
	3	Merubah data profil	
	4		Menyimpan data profil
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menyimpan perubahan data profil user	

	4.2	Sistem berhasil menyimpan perubahan data profil user

- Skenario *Use Case* Edit Tim

Berikut adalah Tabel 3.42 Skenario *Use case* Edit Team yang menjelaskan skenario dari *use case* Edit Team.

Tabel 3.42 Skenario *Use Case* Edit Team

Use Case Name	Edit_team		
Related Requirements	-		
Goal In Context	User dapat merubah data team		
Preconditions	Activity edit_team ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi perubahan data team		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi perubahan data team		
Primary Actors	user		
	Trigger	User menekan tombol edit team	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		User	*System*
	1	User membuka activity edit team	
	2		Menampilkan informasi profil team
	3	Merubah data team	
	4		Menyimpan data team
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal meyimpan data team	

	4.2	Sistem berhasil meyimpan data team

- Skenario *Use Case* Daftar Pengusaha

Berikut adalah Tabel 3.43 *Requirement* A.3 yang menjelaskan kebutuhan dari use case sign up dan Tabel 3.44 Skenario *Use Case* Daftar Pengusaha yang menjelaskan *use case* daftar pengusaha.

Tabel 3.43 *Requirement* A.3

Requirement A.3
Data pengusaha yang dimasukan pengusaha terdiri dari nama pengusaha, nama tempat futsal, telepon, alamat, email, password, lat, dan lng.

Tabel 3.44 Skenario *Use Case* Daftar Pengusaha

Use Case Name	Daftar_Pengusaha		
Related Requirements	*Requirement A.3*		
Goal In Context	Pengusaha dapat mendaftarkn akun ke dalam sistem		
Preconditions	Form daftar pengusaha ditampilkan		
Succsessful End Condition	Pengusaha berhasil mendaftarkan akun		
Failed End Condition	Pengusaha gagal mendaftarkan akun		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha memilih menu daftar	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Mengisi data pengusaha sesuai	

		reqruitment A.6	
	2		Memasukan data pengusaha ke dalam sistem
	3		Menampilkan data pengusaha yang telah masuk ke sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal menyimpan data pengusaha	
	2.2	Sistem berhasil menyimpan data pengusaha	

- Skenario Use Case Lupa Password Pengusaha Lapang

Berikut adalah Tabel 3.45 Skenario *Use case Lupa Password* Pengusaha Lapang yang menjelaskan skenario dari *use case* lupa *password* pengusaha lapang.

Tabel 3.45 Skenario *Use Case* Lupa *Password* Admin Pengusaha

Use Case Name	LupaPassword	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Pengusaha dapat login ke sistem dengan verfifikasi di email	
Preconditions	Menu lupa password ditampilkan	
Succsessful End Condition	Email dapat terverifikasi dan dapat login	
Failed End Condition	Gagal Email dapat terverifikasi dan gagal login	
Primary Actors	Pengusaha	
	Trigger	Pengusaha memasukan email

Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	memasukan email	
	2		Sistem generate otomatis password dan mengirimkan password baru ke email
	3	Login dengan password yang diberikan sistem di email	
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengirim password ke email	
	2.2	Sistem berhasil mengirim password ke email	

- Skenario *Use Case* Login Pengusaha Lapang

Berikut adalah Tabel 3.46 *Requirement* A.3 yang menjelaskan kebutuhan dari use case Login Pengusaha dan Tabel 3.47 Skenario *Use case* Login Pengusaha yang menjelaskan dari *use case* Login Pengusaha.

Tabel 3.46 *Requirement* A.3

Requirement A.3
Data *login* sebagai pengusaha terdiri dari *email* dan password. *Email* merupakan *email* dari pengusaha yang dicantumkan saat admin menambahkan data pengusaha ke dalam sisten

Tabel 3.47 Skenario *Use Case* Login Pengusaha

Use Case Name	Login Pengusaha

Related Requirements	*Requirement A.3*		
Goal In Context	Pengusaha dapat login ke dalam sistem website pengusaha		
Preconditions	Form *login* untuk pengusaha ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan profil akun pengusaha		
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan login		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	User menekan tombol login	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Mengisi data login sesuai reqruitment A.3	
	2		Memasukan data pengusaha baru ke dalam sistem
	3		Verifikasi data login
	4		Menampilkan data pengusaha yang telah masuk ke sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	email dan password belum diisi	
	2.2	email dan password belum terisi	
	3.1	Email dan password tidak valid	

- Skenario *Use Case* Edit Akun Pengusaha

Berikut adalah Tabel 3.48 Skenario *Use case* Edit Akun Pengusaha yang menjelaskan skenario dari use case Edit Akun Pengusaha.

Tabel 3.48 Skenario *Use Case* Edit Akun Pengusaha

Use Case Name	Edit Akun Pengusaha		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Pengusaha dapat merubah data profil		
Preconditions	Activity edit_akun_ pengusaha ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi perubahan data profil		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi perubahan data profil		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha memilih menu edit akun	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	User membuka activity edit akun	
	2		Menampilkan informasi profil user
	3	Merubah data profil	
	4		Menyimpan data profil
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menyimpan perubahan data profil pengusaha	
	4.2	Sistem berhasil menyimpan perubahan data profil pengusaha	

- Skenario *Use Case* Tampil Data Lapang

Berikut adalah Tabel 3.49 Skenario *Use case* Tampil Data Lapang yang menjelaskan skenario dari use case Tampil Data Lapang.

Tabel 3.49 Skenario *Use Case* Tampil Data Lapang

Use Case Name	Tampil Data Lapang		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Pengusaha mendapatkan infromasi mengenai data lapang yang dimiliki di dalam sistem website pengusaha		
Preconditions	Activity tampil_data_lapang ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai data lapang		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai data lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	User memilih menu tampil data	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Pengusaha membuka activity tampil_data_lapang	
	2		Menampilkan informasi mengenai data lapang
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi mengenai data lapang	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi mengenai data lapang	

- Skenario *Use Case Tambah* Lapang

Berikut adalah Tabel 3.50 *Requirement* A.4 yang menjelaskan kebutuhan dari use case Tambah Lapang dan Tabel 3.51 Skenario *Use case* Tambah Lapang yang menjelaskan dari use case Tambah Lapang.

Tabel 3.50 *Requirement* A.4

Requirement A.4
Data lapang yang dimasukan pengusaha terdiri dari nama lapang dan harga sewa perjam.

Tabel 3.51 Skenario *Use Case* Tambah Data Lapang

Use Case Name	Tambah_Data_Lapang		
Related Requirements	*Requirement A.4*		
Goal In Context	Pengusaha dapat menambahkan data lapang kedalam sistem website pengusaha		
Preconditions	Form tambah data lapang untuk pengusaha ditampilkan		
Succsessful End Condition	Pengusaha berhasil menambahkan data lapang		
Failed End Condition	Pengusaha gagal menambahkan data lapang		
Primary Actors	user		
	Trigger	Pengusaha memilih menu tambah data	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Mengisi data user baru sesuai *reqruitment* A.4	
	2		Memasukan data lapang

			ke dalam sistem
	3		Menampilkan data lapang yang telah masuk ke sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal menyimpan data lapang	
	2.2	Sistem berhasil menyimpan data lapang	

- Skenario *Use Case* Edit Data Lapang

Berikut adalah Tabel 3.52 Skenario *Use case* Edit Data Lapang yang menjelaskan skenario dari use case Edit Data Lapang.

Tabel 3.52 Skenario *Use Case* Edit Data Lapang

Use Case Name	Edit Data Lapang		
Related Requirements	Tampil Data Lapang		
Goal In Context	Pengusaha dapat merubah data lapang		
Preconditions	Activity edit data lapang ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi perubahan data lapang		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi perubahan data lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha menekan tombol edit data lapang	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	User membuka activity edit_data_lapang	

	2		Menampilkan informasi data lapang
	3	Merubah data lapang	
	4		Menyimpan data lapang
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menyimpan perubahan data lapang	
	4.2	Sistem berhasil menyimpan perubahan data lapang	

- Skenario *Use Case* Hapus Data Lapang

Berikut adalah Tabel 3.53 Skenario *Use case* Hapus Data Lapang yang menjelaskan skenario dari use case Hapus Data Lapang.

Tabel 3.53 Skenario *Use Case* Hapus Data Lapang

Use Case Name	Hapus Data Lapang		
Related Requirements	Tampil Data Lapang		
Goal In Context	Pengusaha dapat menghapus data lapang		
Preconditions	Activity hapus data lapang ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil menghapus data lapang		
Failed End Condition	Gagal menghapus data lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha menekan tombol hapus data lapang	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*

	1	User membuka activity hapus_data_lapang	
	2		Menampilkan informasi data lapang
	3	Menghapus data lapang	
	4		Data lapang terhapus dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menghapus data lapang	
	4.2	Sistem berhasil menghapus perubahan data lapang	

- Skenario *Use Case Cari* Data Lapang

Berikut adalah Tabel 3.54 Skenario *Use case* Cari Data Lapang yang menjelaskan skenario dari use case Cari Data Lapang.

Tabel 3.54 Skenario *Use Case* Cari Data Lapang

Use Case Name	Cari_Data_Lapang
Related Requirements	Tampil_Data_Lapang
Goal In Context	Pengusaha dapat mencari data lapang yang dicari
Preconditions	Form pencarian ditampilkan
Succsessful End Condition	Berhasil mencari data lapang yang dicari
Failed End Condition	Gagal mencari data lapang yang dicari
Primary Actors	Pengusaha

	Trigger	Pengusaha memasuka data lapang diform pencarian	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Pengusaha memasuka data lapang diform pencarian	
	2		Menampilkan informasi mengenai data lapang yang dicari
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mencari data lapang	
	2.2	Sistem berhasil mencari data lapang	

- Skenario *Use Case* Penyewaan

Berikut adalah Tabel 3.55 Skenario *Use case* Penyewaan yang menjelaskan skenario dari use case Penyewaan.

Tabel 3.55 Skenario *Use Case* Penyewaan

Use Case Name	Penyewaan
Related Requirements	-
Goal In Context	Pengusaha mendapatkan infromasi mengenai penyewaan data lapang
Preconditions	Activity penyewaan ditampilkan
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai penyewaan data lapang
Failed End	Gagal menampilkan informasi mengenai penyewaan data

Condition	lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	User memilih menu penyewaan	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Pengusaha membuka activity penyewaan	
	2		Menampilkan informasi mengenai penyewaan data lapang
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil informasi mengenai data penyewaan lapang	
	2.2	Sistem berhasil mengambil informasi mengenai data penyewaan lapang	

- Skenario *Use Case Approve*

Berikut adalah Tabel 3.56 Skenario *Use case* Approve yang menjelaskan skenario dari use case Approve.

Tabel 3.56 Skenario *Use Case Approve*

Use Case Name	Approve
Related Requirements	Penyewaan
Goal In Context	Pengusaha dapat menerima atau menyetujui penyewaan lapang
Preconditions	Activity approve ditampilkan
Succsessful End	Berhasil menerima atau menyetujui penyewaan lapang

Condition			
Failed End Condition	Gagal menerima atau menyetujui penyewaan lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha memilih tombol approve	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	User memilih tombol approve	
	2		Status penyewaan lapang menjadi approve (disetujui)
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal merubah status penyewaan lapang	
	2.2	Sistem berhasil merubah status penyewaan lapang	

- Skenario *Use Case Reject*

Berikut adalah Tabel 3.57 Skenario *Use case* Reject yang menjelaskan skenario dari use case Reject.

Tabel 3.57 Skenario *Use Case Reject*

Use Case Name	Reject
Related Requirements	Penyewaan
Goal In Context	Pengusaha dapat menolak penyewaan lapang
Preconditions	Activity reject ditampilkan
Succsessful End	Berhasil menolak penyewaan lapang

Condition			
Failed End Condition	Gagal menolak penyewaan lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha memilih tombol reject	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	User memilih tombol reject	
	2		Status penyewaan lapang menjadi reject (ditolak)
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal merubah status penyewaan lapang	
	2.2	Sistem berhasil merubah status penyewaan lapang	

- Skenario *Use Case* Transaksi

Berikut adalah Tabel 3.58 Skenario *Use case* Transaksi yang menjelaskan skenario dari use case Tarnsaksi.

Tabel 3.58 Skenario *Use Case* Transaksi

Use Case Name	Transaksi
Related Requirements	-
Goal In Context	Pengusaha mendapatkan infromasi mengenai transaksi pembayaran penyewaan data lapang
Preconditions	Activity transasksi ditampilkan

Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai transaksi pembayaran penyewaan data lapang		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai transaksi pembayaran penyewaan data lapang		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	User memilih menu transaksi	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Pengusaha membuka activity transaksi	
	2		Menampilkan informasi mengenai transaksi pembayaran penyewaan data lapang
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil informasi mengenai transaksi pembayaran penyewaan data lapang	
	2.2	Sistem berhasil mengambil informasi mengenai transaksi pembayaran penyewaan data lapang	

- Skenario *Use Case Hapus* Data Transaksi

Berikut adalah Tabel 3.59 Skenario *Use case* Hapus Data Transaksi yang menjelaskan skenario dari use case Hapus Data Transaksi.

Tabel 3.59 Skenario *Use Case* Hapus Data Transaksi

Use Case Name	Hapus_Data_Transaksi
Related	Tampil_Data_Transaski

Requirements			
Goal In Context	Pengusaha dapat menghapus data transaksi		
Preconditions	Activity hapus_data_ transaksi ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil menghapus data transaksi		
Failed End Condition	Gagal menghapus data transaksi		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha menekan tombol hapus data transaksi	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Pengusaha membuka activity hapus_data_ team	
	2		Menampilkan informasi data transaksi
	3	Menghapus data transaksi	
	4		Data transaksi terhapus dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menghapus data transaksi.	
	4.2	Sistem berhasil menghapus perubahan data transaksi	

- Skenario *Use Case Cari* Data Transaksi

Berikut adalah Tabel 3.60 Skenario *Use case* Cari Data Transaksi yang menjelaskan skenario dari use case Cari Data Transaksi.

Tabel 3.60 Skenario *Use Case* Cari Data Transaksi

Use Case Name	Cari_Data_Transaksi		
Related Requirements	Tampil_Data_ Transaksi		
Goal In Context	Pengusaha dapat mencari data transaksi yang dicari		
Preconditions	Form pencarian ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil mencari data transaksi yang dicari		
Failed End Condition	Gagal mencari data transaksi yang dicari		
Primary Actors	Pengusaha		
	Trigger	Pengusaha memasuka data transaksi diform pencarian	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Pengusaha memasukan data transaksi diform pencarian	
	2		Menampilkan informasi mengenai data transaksi yang dicari
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mencari data transaksi	
	2.2	Sistem berhasil mencari data transaksi	

- Skenario *Use Case* Lupa *Password* Admin

Berikut adalah Tabel 3.61 Skenario *Use case* Lupa Password Admin yang menjelaskan skenario dari use case lupa password admin.

Tabel 3.61 Skenario *Use case* Lupa *Password* Admin

Use Case Name	LupaPassword		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Admin dapat login ke sistem dengan verfifikasi di email		
Preconditions	Menu lupa password ditampilkan		
Succsessful End Condition	Email dapat terverifikasi dan dapat login		
Failed End Condition	Gagal Email dapat terverifikasi dan gagal login		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memasukan email	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	memasukan email	
	2		Sistem generate otomatis password dan mengirimkan password baru ke email
	3	Login dengan password yang diberikan sistem di email	
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengirim password ke email	
	2.2	Sistem berhasil mengirim password ke email	

- Skenario *Use Case Login* Admin

Berikut Tabel 3.62 adalah *Requirement* A.5 yang menjelaskan kebutuhan dari use case Login Admin dan Tabel 3.63 Skenario *Use case* Login Admin yang menjelaskan dari use case Login Admin.

Tabel 3.62 *Requirement* A.5

Requirement A.5
Data *login* sebagai admin terdiri dari *email* dan password.

Tabel 3.63 Skenario *Use Case Login* Admin

Use Case Name	Login_Admin		
Related Requirements	*Requirement A.5*		
Goal In Context	Admin dapat login ke dalam sistem website admin		
Preconditions	Form *login* untuk admin ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan profil akun admin		
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan login		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin menekan tombol login	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Pengusaha	*System*
	1	Mengisi data login sesuai reqruitment A.5	
	2		Memasukan data login ke dalam sistem
	3		Verifikasi data login
	4		Menampilkan data admin yang telah masuk ke sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	email dan password belum diisi	

	2.2	email dan password belum terisi
	3.1	Email dan password tidak valid

- Skenario *Use Case* Tampil Data Pengusaha

Berikut adalah Tabel 3.64 Skenario *Use case* Tampil Data Pengusaha yang menjelaskan skenario dari use case Tampil Data Pengusaha.

Tabel 3.64 Skenario *Use Case* Tampil Data Pengusaha

Use Case Name	Tampil_Data_Pengusaha		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Admin mendapatkan infromasi mengenai data pengusaha yang ada di dalam sistem		
Preconditions	Activity tampil_data_pengusaha ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai data pengusaha		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai data pengusaha		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memilih menu tampil data	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin membuka activity tampil_data_pengusaha	
	2		Menampilkan informasi mengenai data pengusaha
Extension	*Step*	*Branching Action*	

	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi mengenai data pengusaha
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi mengenai data pengusaha

- Skenario Use Case Cari Data Pengusaha

Berikut adalah Tabel 3.65 Skenario *Use case* Cari Data Pengusaha yang menjelaskan skenario dari use case Cari Data Pengusaha.

Tabel 3.65 Skenario *Use Case* Cari Data Pengusaha

Use Case Name	Cari Data Pengusaha		
Related Requirements	Tampil_Data_Pengusaha		
Goal In Context	Admin dapat mencari data pengusaha yang dicari		
Preconditions	Form pencarian ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil mencari data pengusaha yang dicari		
Failed End Condition	Gagal mencari data lapang yang dicari		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memasuka data pengusaha diform pencarian	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin memasuka data pengusaha diform pencarian	
	2		Menampilkan informasi mengenai data

			pengusaha yang dicari
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mencari data pengusaha	
	2.2	Sistem berhasil mencari data pengusaha	

- Skenario *Use Case* Tampil Data User

Berikut adalah Tabel 3.66 Skenario *Use case* Tampil Data User yang menjelaskan skenario dari use case Tampil Data User.

Tabel 3.66 Skenario *Use Case* Tampil Data User

Use Case Name	Tampil_Data_User		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Admin mendapatkan infromasi mengenai data user yang ada di dalam sistem		
Preconditions	Activity tampil_data_ user ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai data user		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai data user		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memilih menu tampil data	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin membuka activity tampil_data_ user	
	2		Menampilkan informasi mengenai data user

Extension	*Step*	*Branching Action*
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi mengenai data user
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi mengenai data user

- Skenario *Use Case* Hapus Data User

Berikut adalah Tabel 3.67 Skenario *Use case* Hapus Data User yang menjelaskan skenario dari use case Hapus Data User.

Tabel 3.67 Skenario *Use Case* Hapus Data User

Use Case Name	Hapus_Data_User		
Related Requirements	Tampil_Data_User		
Goal In Context	Admin dapat menghapus data user		
Preconditions	Activity hapus_data_ user ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil menghapus data user		
Failed End Condition	Gagal menghapus data user		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin menekan tombol hapus data user	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin membuka activity hapus_data_ user	
	2		Menampilkan informasi data user

	3	Menghapus data user	
	4		Data user terhapus dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menghapus data user	
	4.2	Sistem berhasil menghapus perubahan data user	

- Skenario *Use Case* Cari Data User

Berikut adalah Tabel 3.68 Skenario *Use case* Cari Data User yang menjelaskan skenario dari use case Cari Data User.

Tabel 3.68 Skenario *Use Case* Cari Data User

Use Case Name	Cari_Data_User		
Related Requirements	Tampil_Data_User		
Goal In Context	Admin dapat mencari data user yang dicari		
Preconditions	Form pencarian ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil mencari data user yang dicari		
Failed End Condition	Gagal mencari data user yang dicari		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memasuka data user diform pencarian	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin memasuka data user diform	

		pencarian	
	2		Menampilkan informasi mengenai data user yang dicari
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mencari data user	
	2.2	Sistem berhasil mencari data user	

- Skenario *Use Case* Tampil Data Team

Berikut adalah Tabel 3.69 Skenario *Use case* Tampil Data Team yang menjelaskan skenario dari use case Tampil Data Team.

Tabel 3.69 Skenario *Use Case* Tampil Data Team

Use Case Name	Tampil_Data_Team		
Related Requirements	-		
Goal In Context	Admin mendapatkan infromasi mengenai data team yang ada di dalam sistem		
Preconditions	Activity tampil_data_ team ditampilkan		
Succsessful End Condition	Menampilkan informasi mengenai data team		
Failed End Condition	Gagal menampilkan informasi mengenai data team		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin memilih menu tampil data	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin membuka activity	

		tampil_data_ team	
	2		Menampilkan informasi mengenai data team
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mengambil data informasi mengenai data team	
	2.2	Sistem berhasil mengambil data informasi mengenai data team	

- Skenario *Use Case* Hapus Data Team

Berikut adalah Tabel 3.70 Skenario *Use case* Hapus Data Team yang menjelaskan skenario dari use case Hapus Data Team.

Tabel 3.70 Skenario *Use Case* Hapus Data Team

Use Case Name	Hapus_Data_ Team		
Related Requirements	Tampil_Data_Team		
Goal In Context	Admin dapat menghapus data team		
Preconditions	Activity hapus_data_ team ditampilkan		
Succsessful End Condition	Berhasil menghapus data team		
Failed End Condition	Gagal menghapus data team		
Primary Actors	Admin		
	Trigger	Admin menekan tombol hapus data team	
Main Flow	*Step*	*Action*	
		Admin	*System*
	1	Admin membuka activity hapus_data_	

		team	
	2		Menampilkan informasi data team
	3	Menghapus data team	
	4		Data team terhapus dalam sistem
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	4.1	Sistem gagal menghapus data team	
	4.2	Sistem berhasil menghapus perubahan data team	

- Skenario *Use Case* Cari Data Team

Berikut adalah Tabel 3.71 Skenario *Use case* Cari Data Team yang menjelaskan skenario dari use case Cari Data Team.

Tabel 3.71 Skenario *Use Case* Cari Data Team

Use Case Name	Cari_Data_Team	
Related Requirements	Tampil_Data_Team	
Goal In Context	Admin dapat mencari data team yang dicari	
Preconditions	Form pencarian ditampilkan	
Succsessful End Condition	Berhasil mencari data team yang dicari	
Failed End Condition	Gagal mencari data team yang dicari	
Primary Actors	Admin	
	Trigger	Admin memasuka data team diform pencarian
Main Flow	*Step*	*Action*

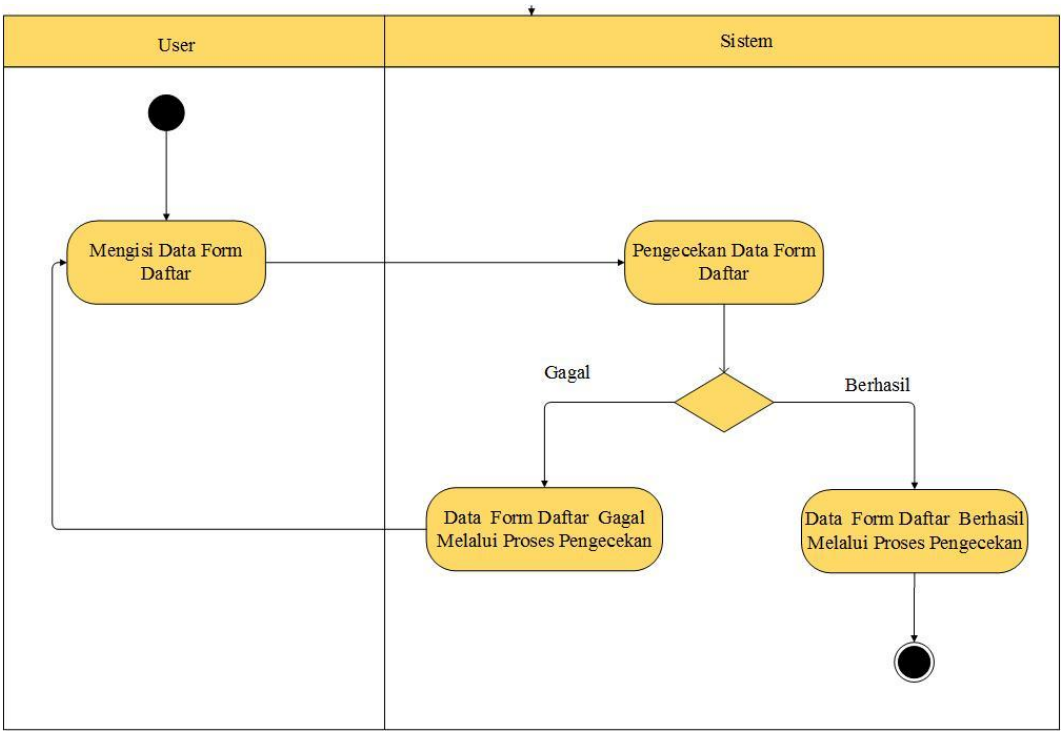
		Admin	*System*
	1	Admin memasuka data team diform pencarian	
	2		Menampilkan informasi mengenai data team yang dicari
Extension	*Step*	*Branching Action*	
	2.1	Sistem gagal mencari data team	
	2.2	Sistem berhasil mencari data team	

5. *Diagram Activity*

Diagram Activity menjelaskan aliran kerja aktor pada perangkat lunak yang akan dibangun.

- *Diagram Activity Daftar*

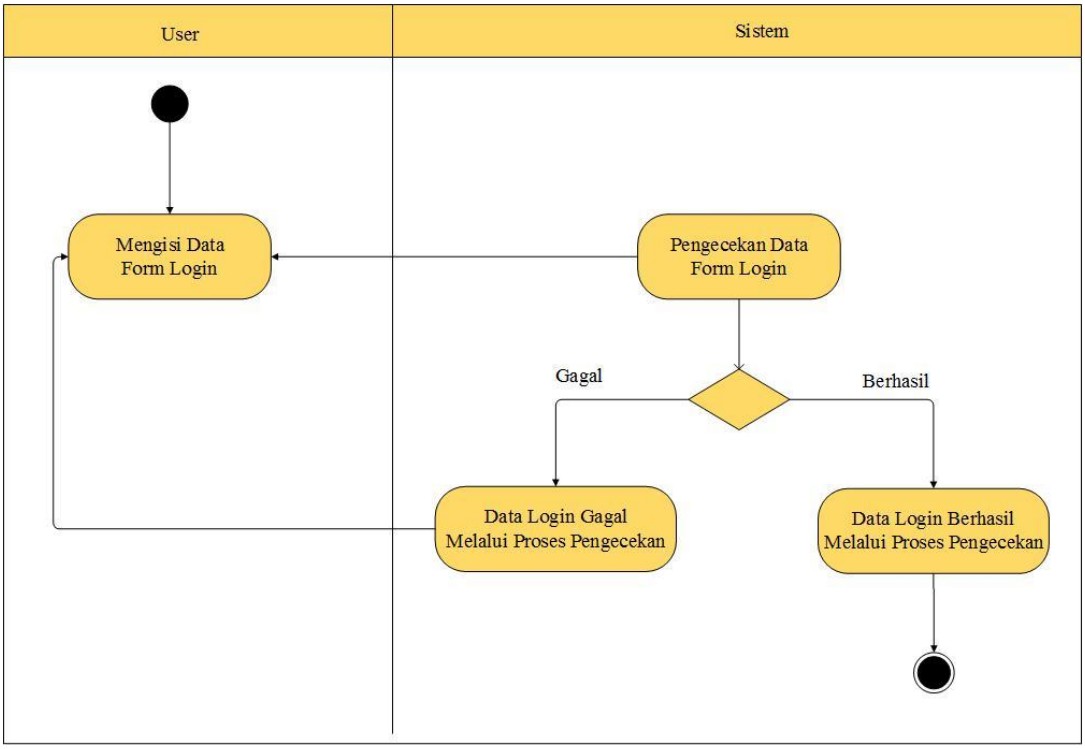
Berikut adalah Gambar 3.7 *Diagram Activity Daftar* yang menggambarkan *activity diagram daftar*.



Gambar 3.7 *Diagram Activity* Daftar

- *Diagram Activity Login User*

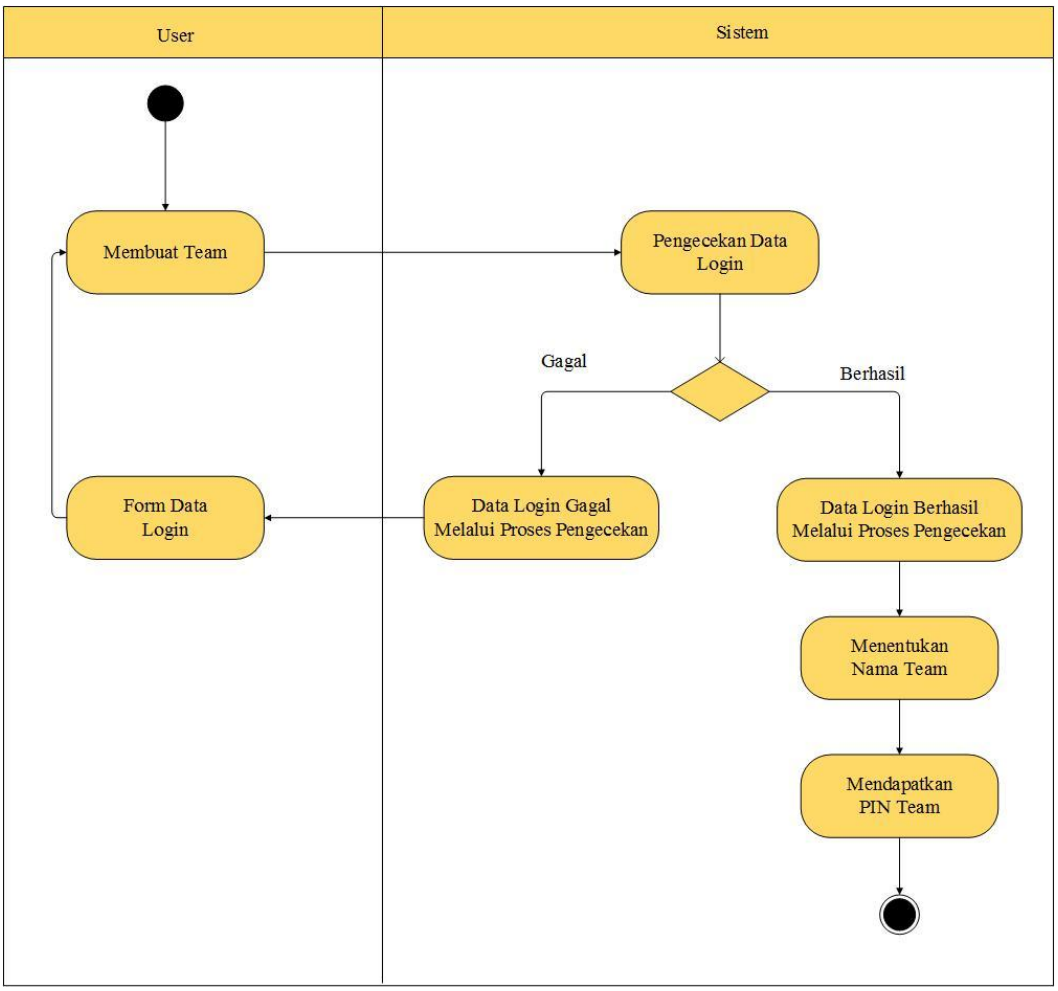
Berikut adalah Gambar 3.8 *Diagram Activity Login User* yang menggambarkan *activity diagram login user*.



Gambar 3.8 *Diagram Activity* Login User

- *Diagram Activity Buat Team*

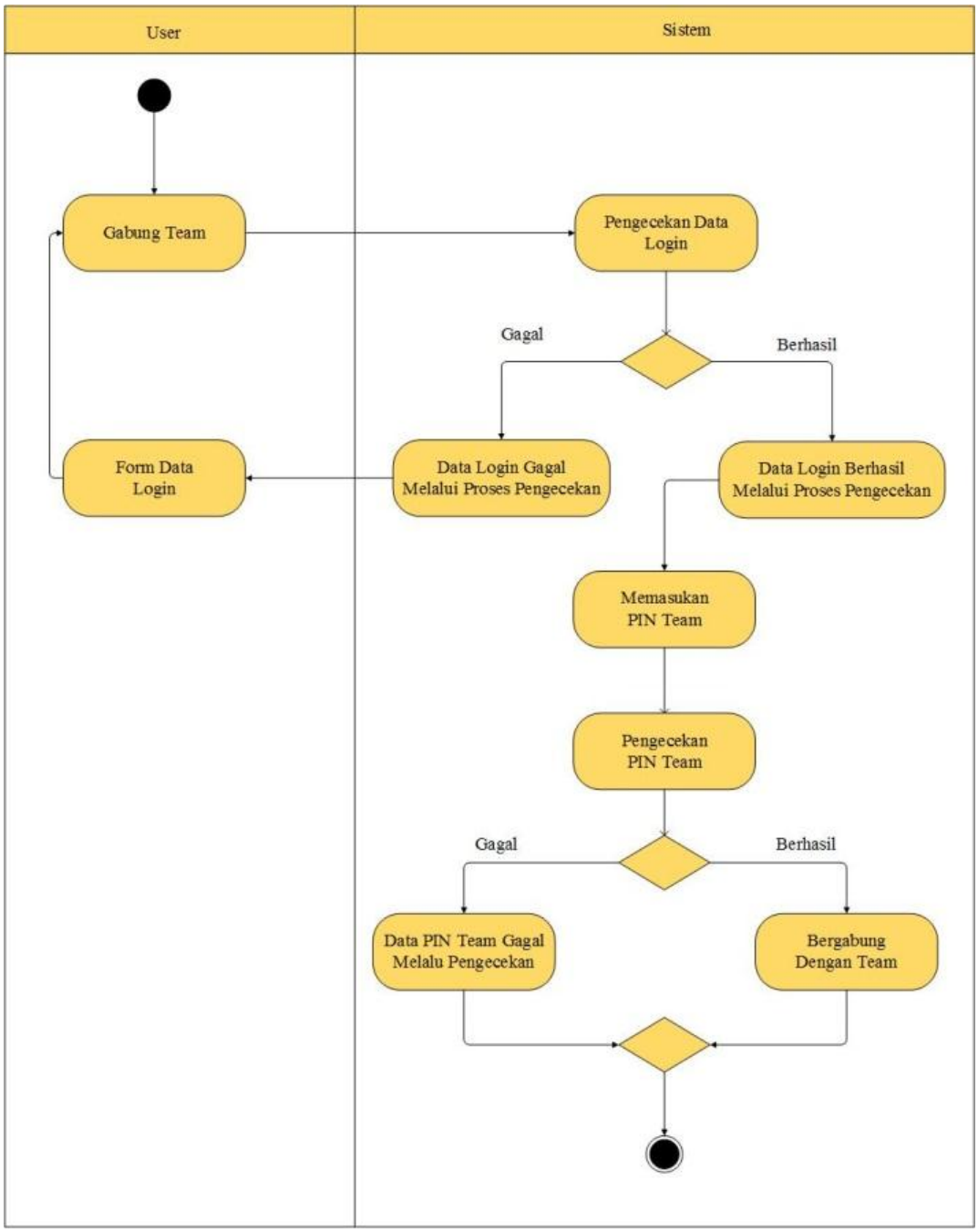
Berikut adalah Gambar 3.9 *Diagram Activity Buat Team* yang menggambarkan *activity diagram buat team*.



Gambar 3.9 *Diagram Activity* Buat Team

- *Diagram Activity* Gabung Team

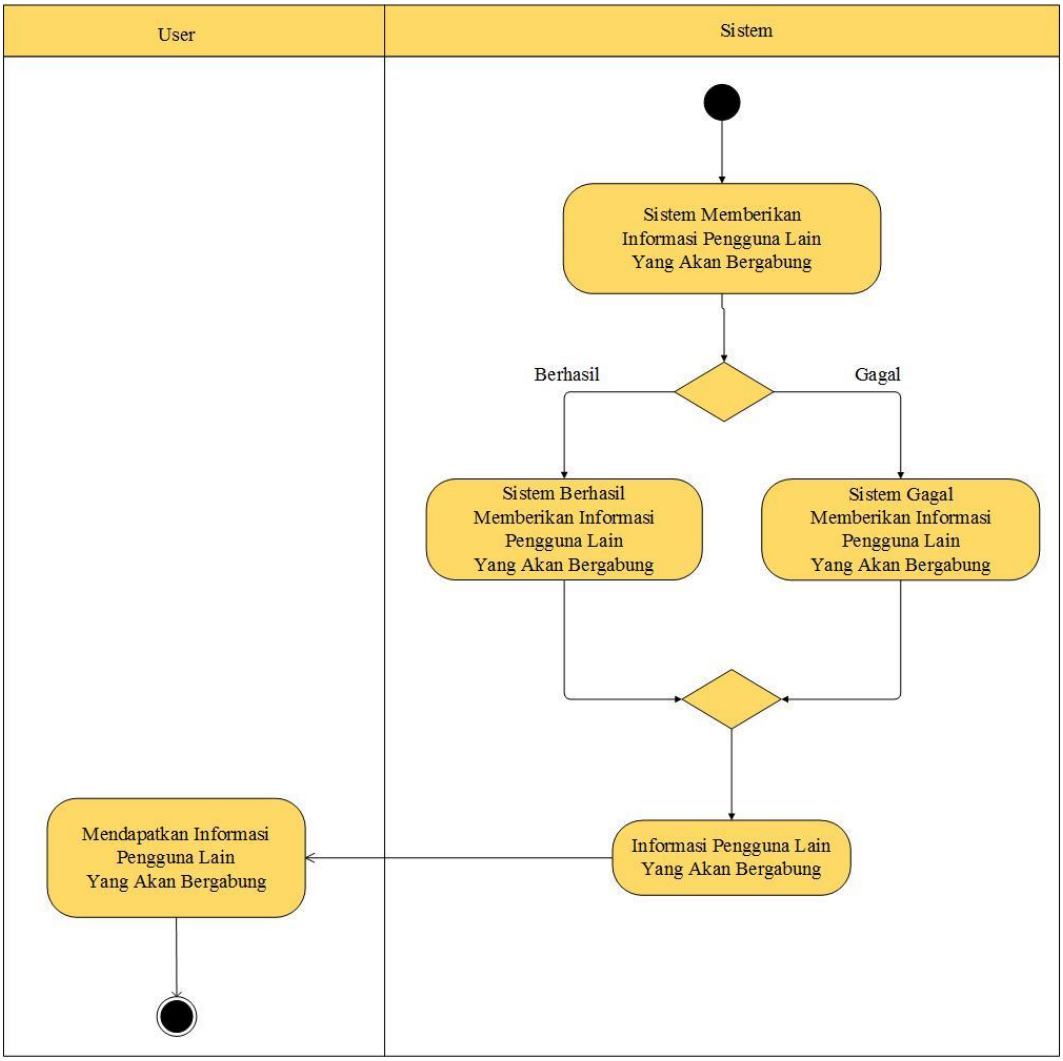
Berikut adalah Gambar 3.10 *Diagram Activity Gabung Team* yang menggambarkan *activity diagram* gabung team.



Gambar 3.10 *Diagram Activity* Gabung Team

- *Diagram Activity* Notif Team

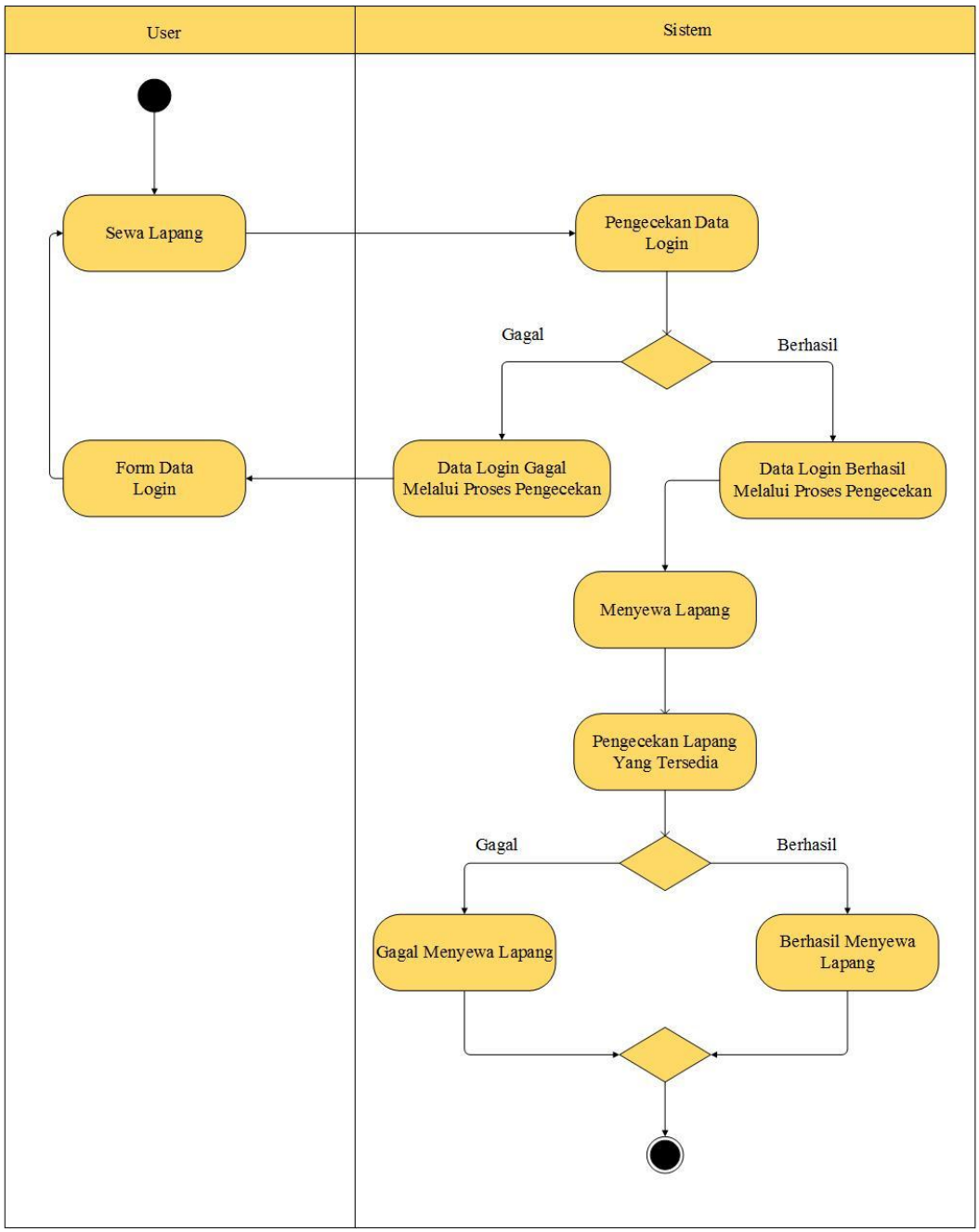
Berikut adalah Gambar 3.11 *Diagram Activity Notif Team* yang menggambarkan *activity diagram notif team*.



Gambar 3.11 *Diagram Activity* Notif Team

- *Diagram Activity* Sewa Lapang

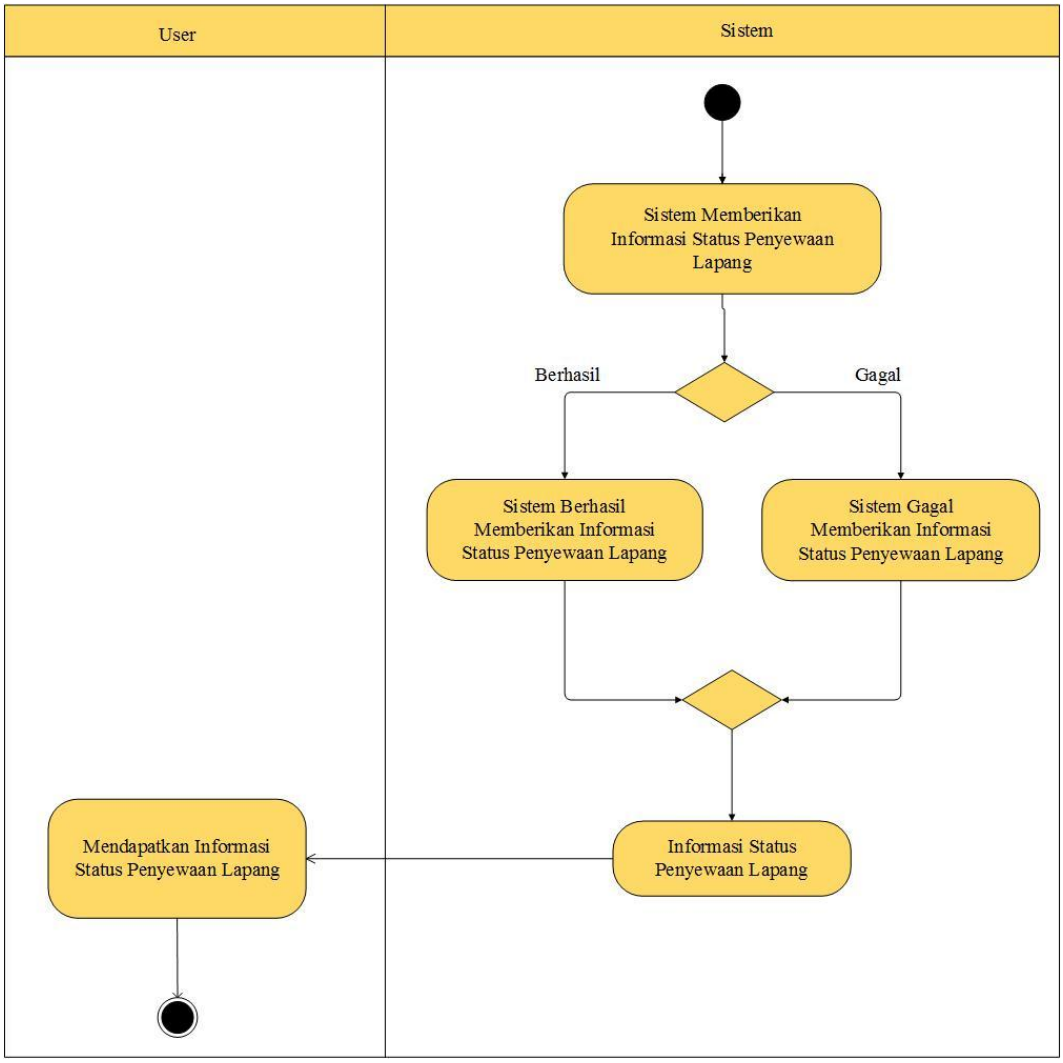
Berikut adalah Gambar 3.12 *Diagram Activity Sewa Lapang* yang menggambarkan *activity diagram sewa lapang*.



Gambar 3.12 *Diagram Activity* Sewa Lapang

- *Diagram Activity* Notif Sewa Lapang

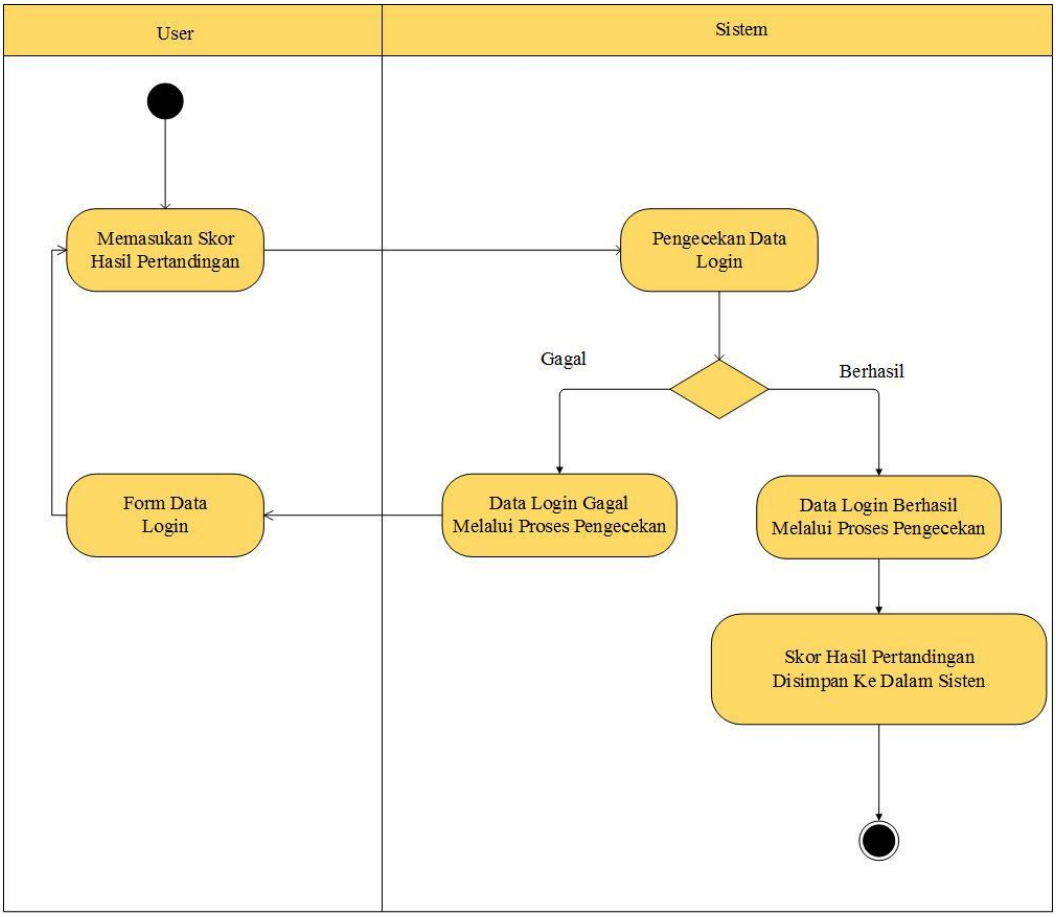
Berikut adalah Gambar 3.13 *Diagram Activity Notif Sewa Lapang* yang menggambarkan *activity diagram notif sewa lapang*.



Gambar 3.13 *Diagram Activity* Notif Sewa Lapang

- *Diagram Activity* Skor

Berikut adalah Gambar 3.14 *Diagram Activity Skor* yang menggambarkan *activity diagram skor*.

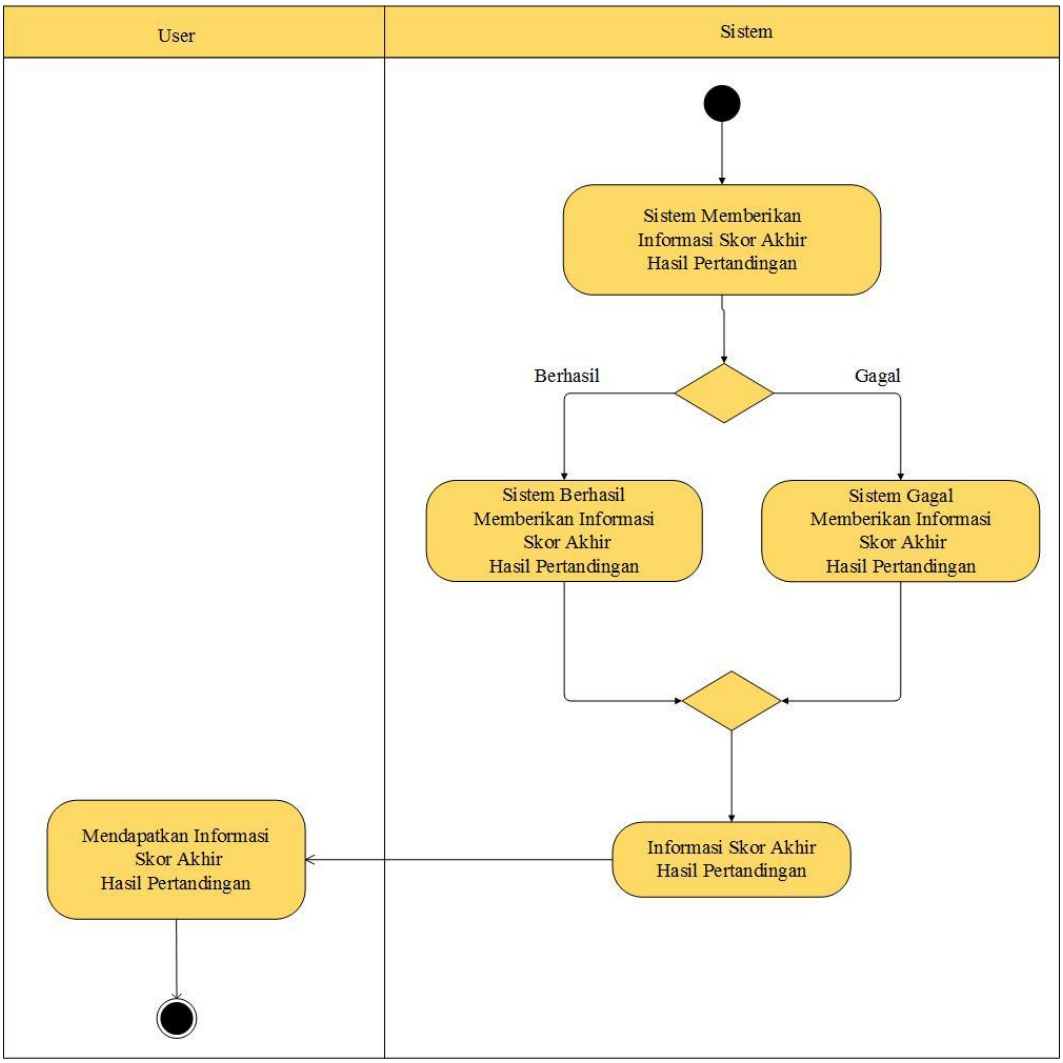


Gambar 3.14 *Diagram Activity* Skor

- *Diagram Activity* Notif Skor

Berikut adalah Gambar 3.15 *Diagram Activity Notif Skor* yang menggambarkan *activity diagram notif skor*.

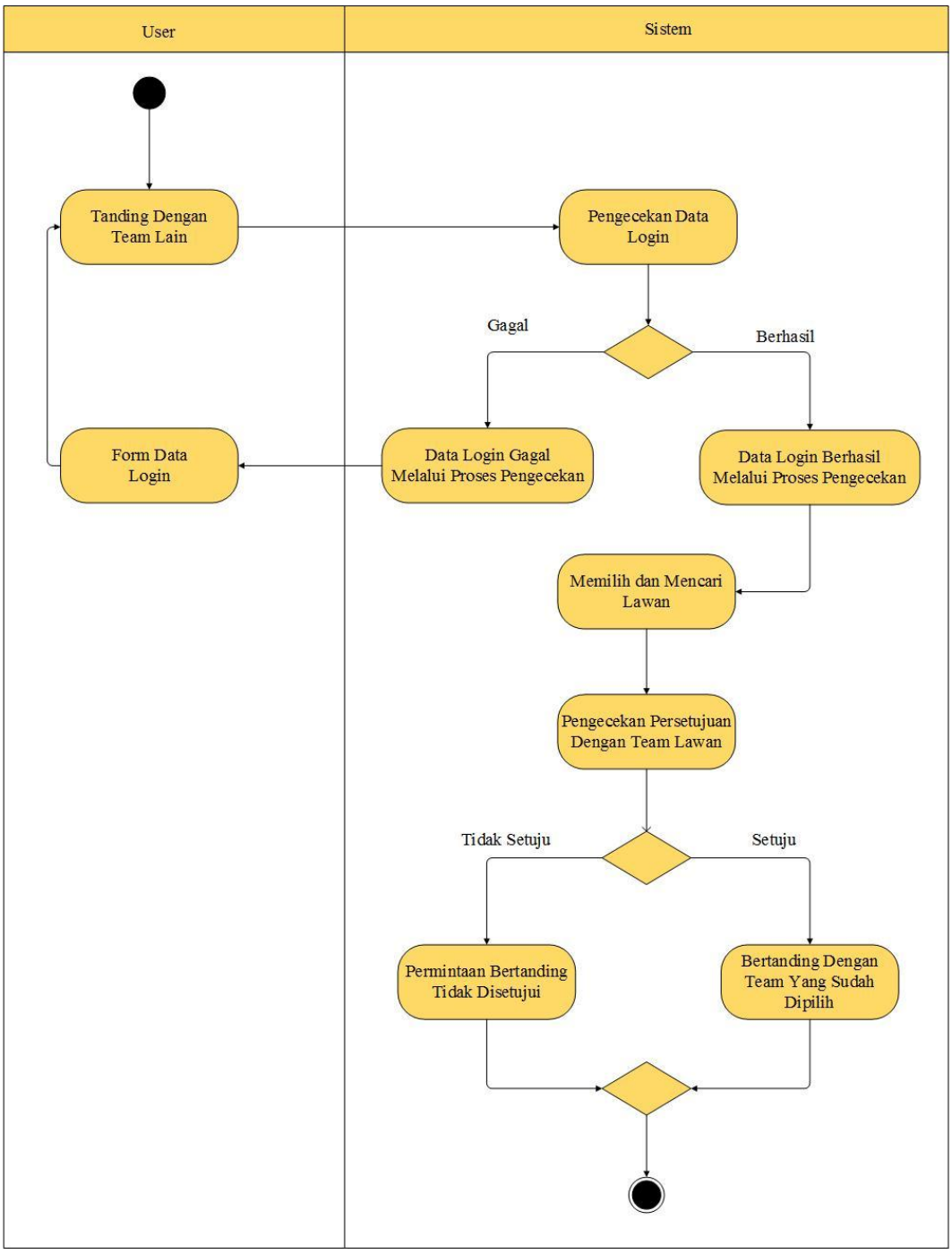
.



Gambar 3.15 *Diagram Activity* Notif Skor

- *Diagram Activity* Tanding

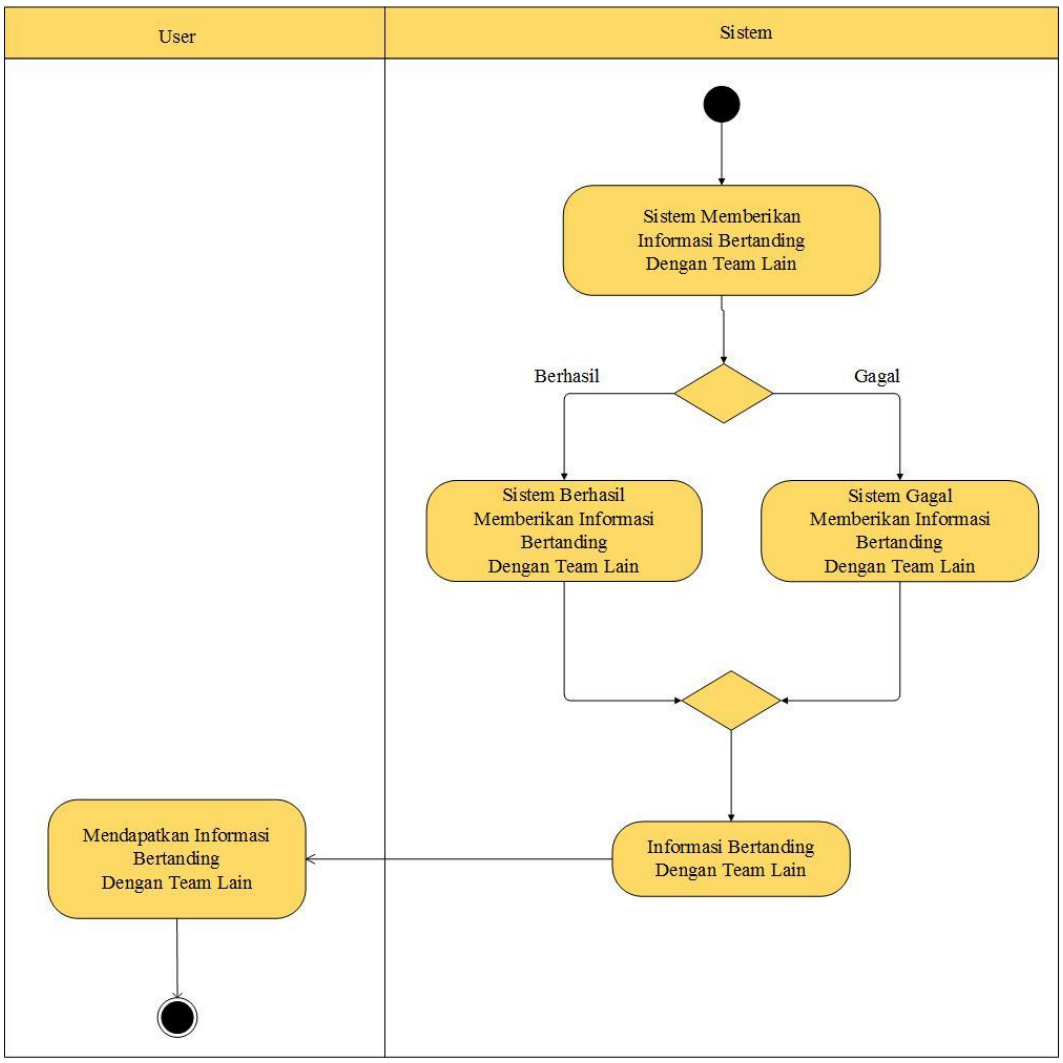
Berikut adalah Gambar 3.16 *Diagram Activity Tanding* yang menggambarkan *activity diagram tanding*.



Gambar 3.16 *Activity Diagram* Tanding

- *Diagram Activity* Notif Tanding

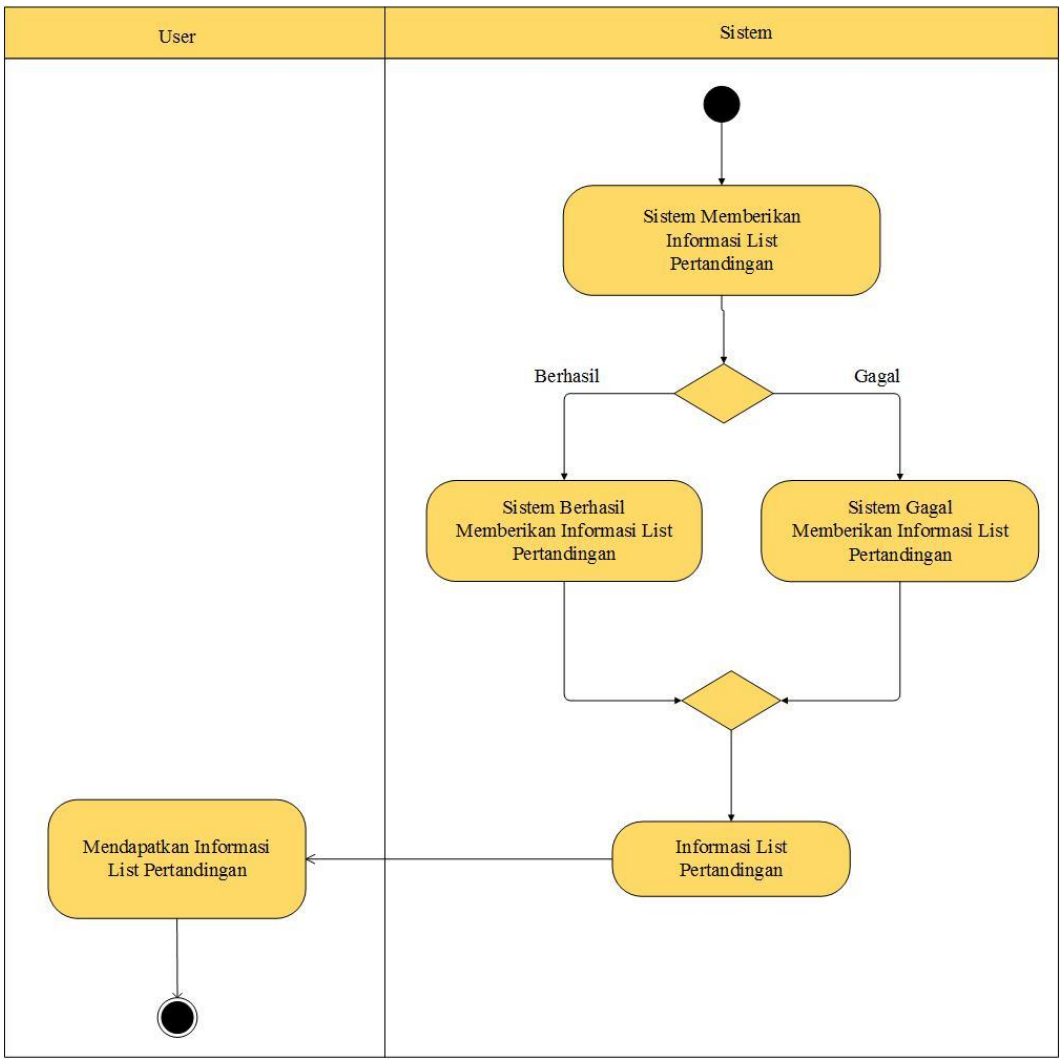
Berikut adalah Gambar 3.17 *Diagram Activity Notif Tanding* yang menggambarkan *activity diagram notif tanding*.



Gambar 3.17 *Diagram Activity* Notif Tanding

- *Diagram Activity* Daftar Tanding

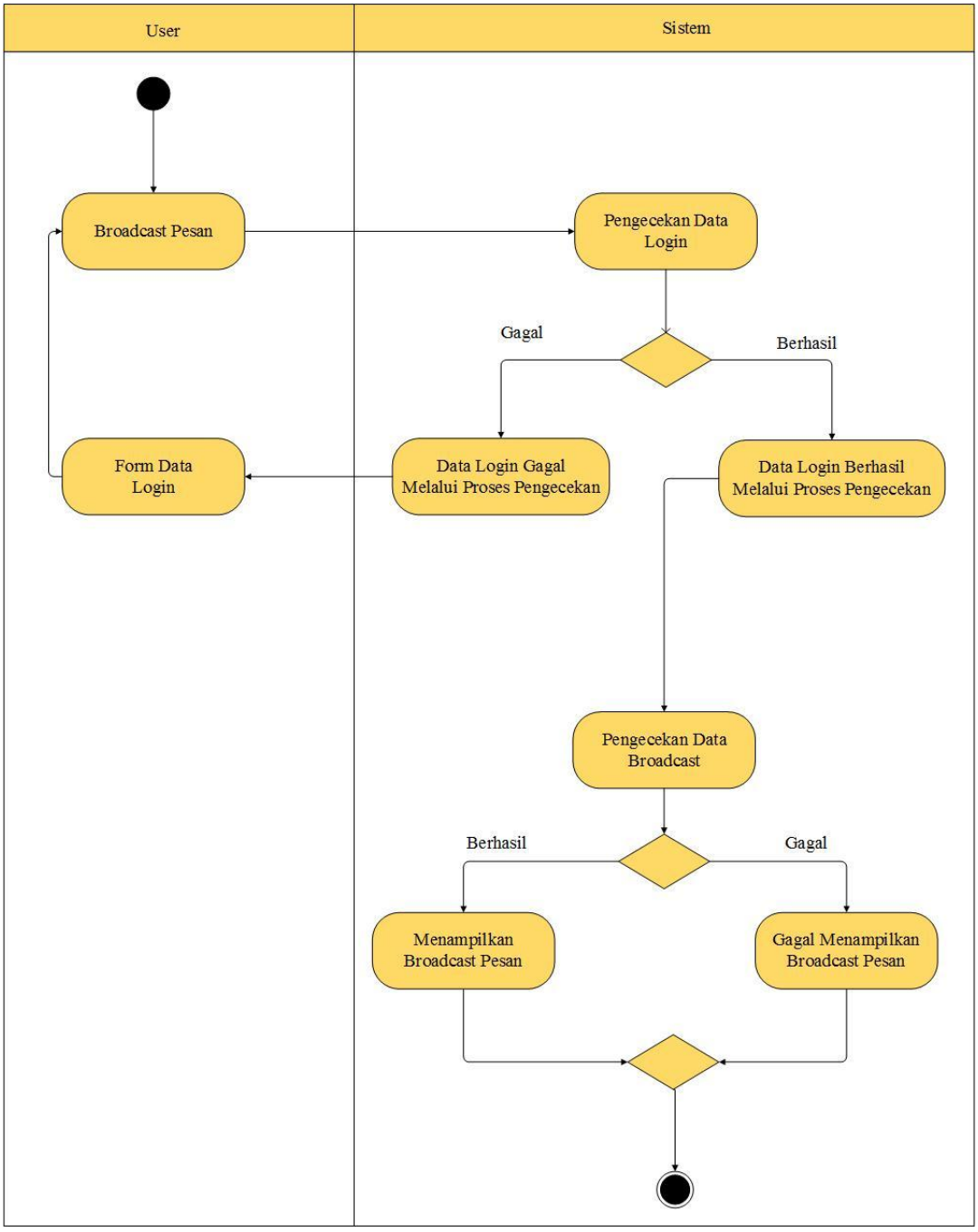
Berikut adalah Gambar 3.18 *Diagram Activity Daftar Tanding* yang menggambarkan *activity diagram daftar tanding.*



Gambar 3.18 *Diagram Activity* Daftar Tanding

- *Diagram Activity Broadcast*

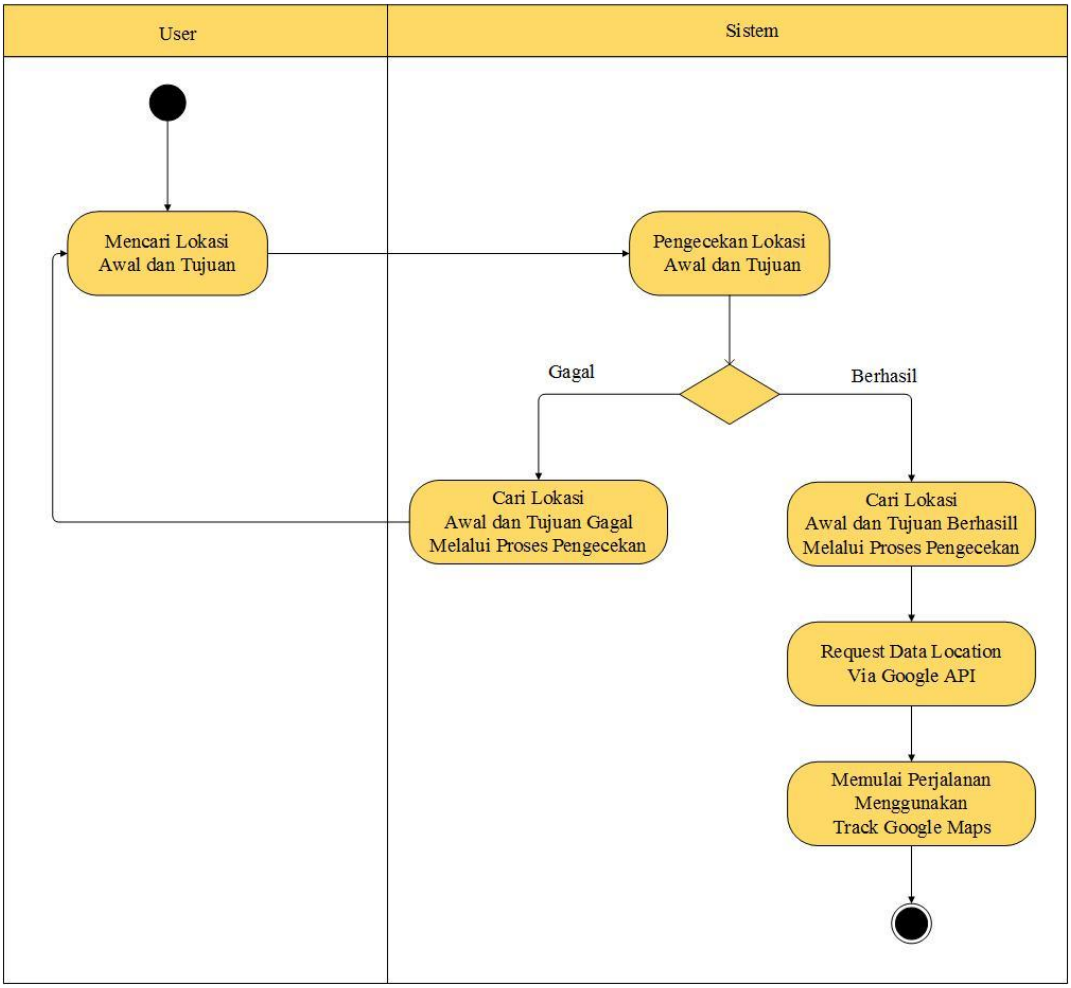
Berikut adalah Gambar 3.19 *Diagram Activity Broadcast* yang menggambarkan *diagram activity broadcast.*



Gambar 3.19 ***Activity Diagram Broadcast***

- *Diagram Activity* Navigasi Lokasi Lapangan

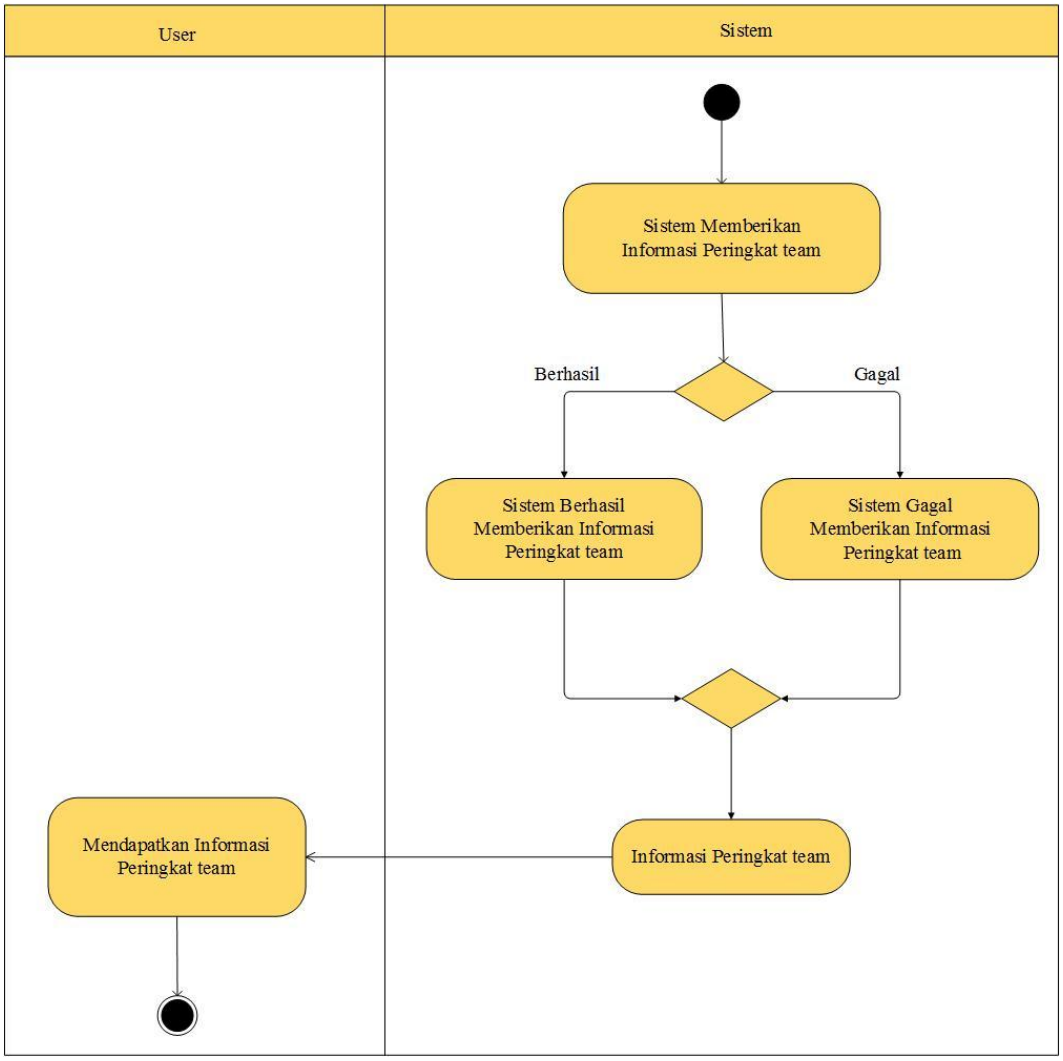
Berikut adalah Gambar 3.20 *Diagram Activity Navigasi Lokasi Lapangan* yang menggambarkan *activity diagram Navigasi Lokasi Lapangan*



Gambar 3.20 *Diagram Activity* Navigasi Lokasi Lapangan

- *Diagram Activity* Klasemen

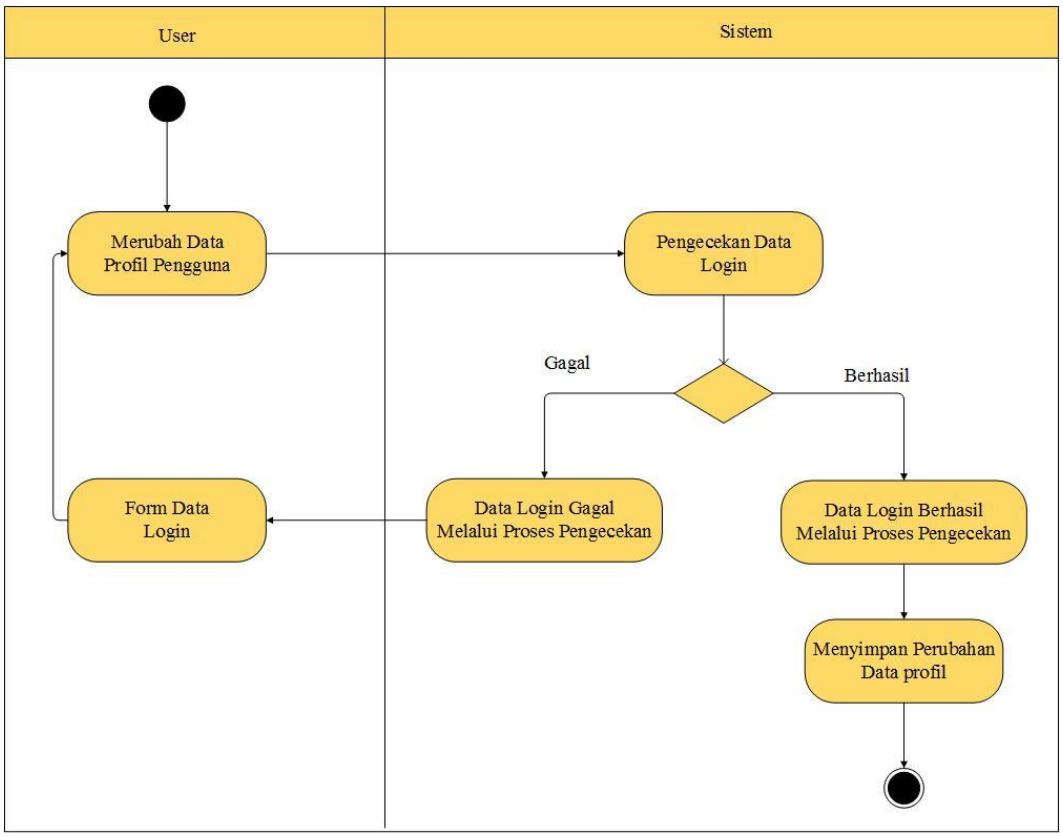
Berikut adalah Gambar 3.21 *Diagram Activity Klasemen* yang menggambarkan *activity diagram Klasemen*



Gambar 3.21 *Diagram Activity* Klasemen

- *Diagram Activity* Edit Akun User

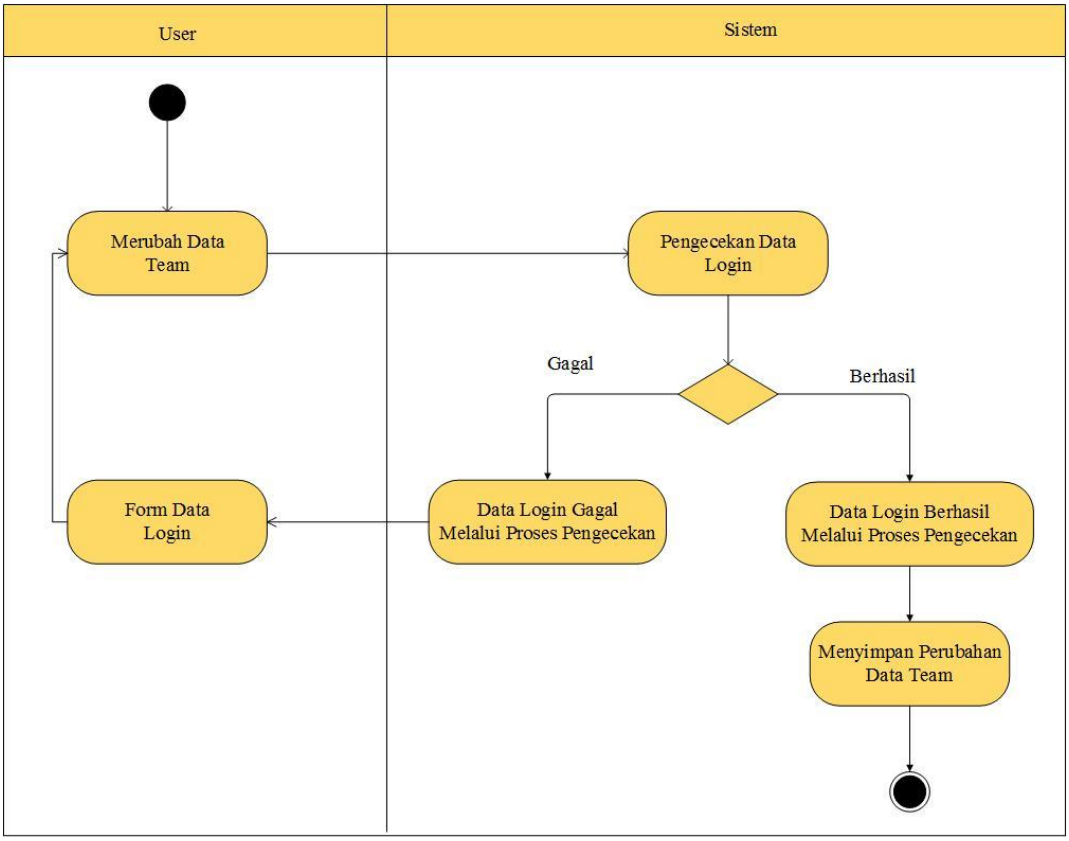
Berikut adalah Gambar 3.21 *Diagram Activity Edit Akun User* yang menggambarkan *activity diagram Edit Akun User*



Gambar 3.22 *Diagram Activity Edit* Akun *User*

- *Diagram Activity* Edit Team

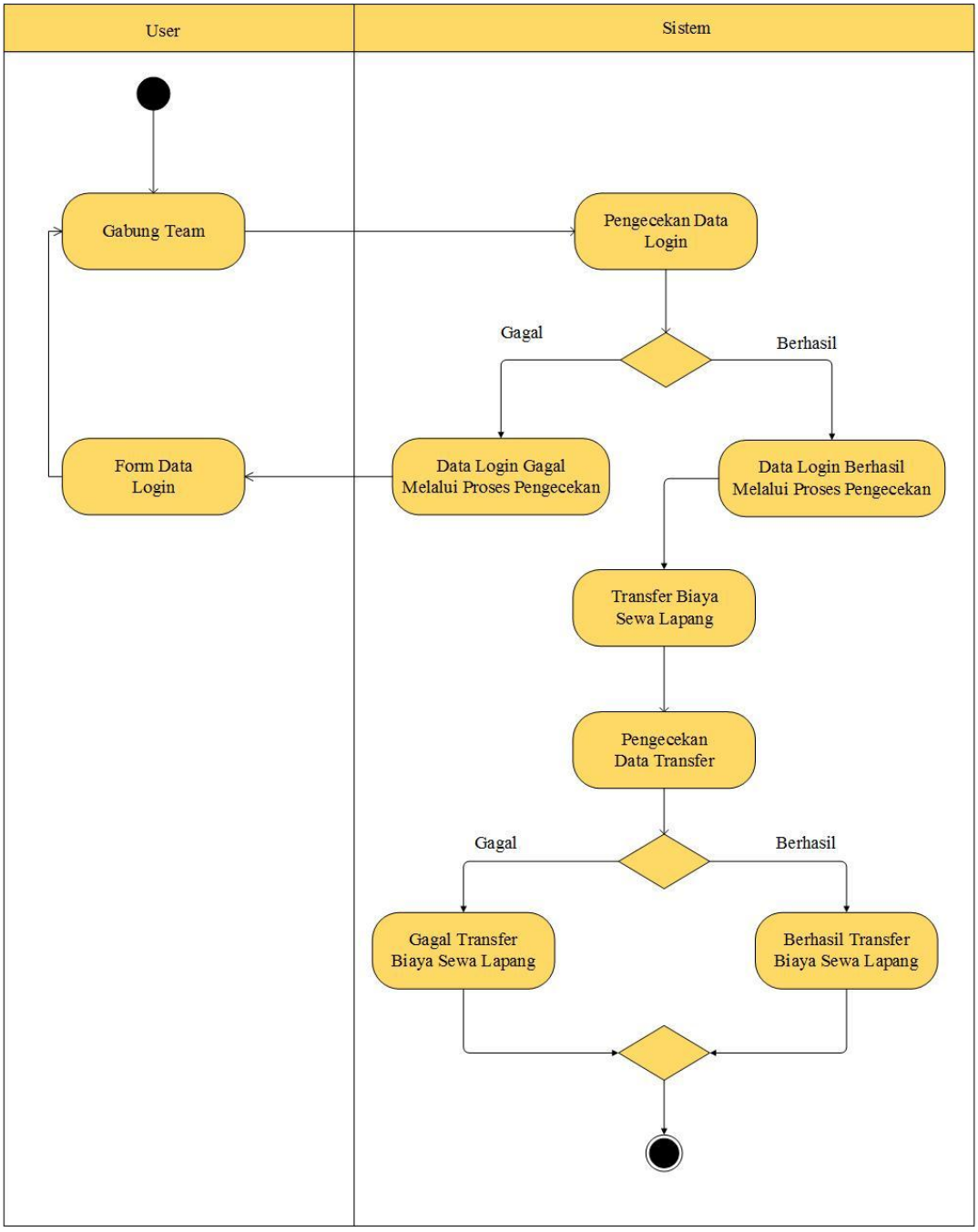
Berikut adalah Gambar 3.23 *Diagram Activity Edit Team* yang menggambarkan *activity diagram Edit Team*



Gambar 3.23 ***Diagram Activity Edit Team***

- *Diagram Activity Transfer*

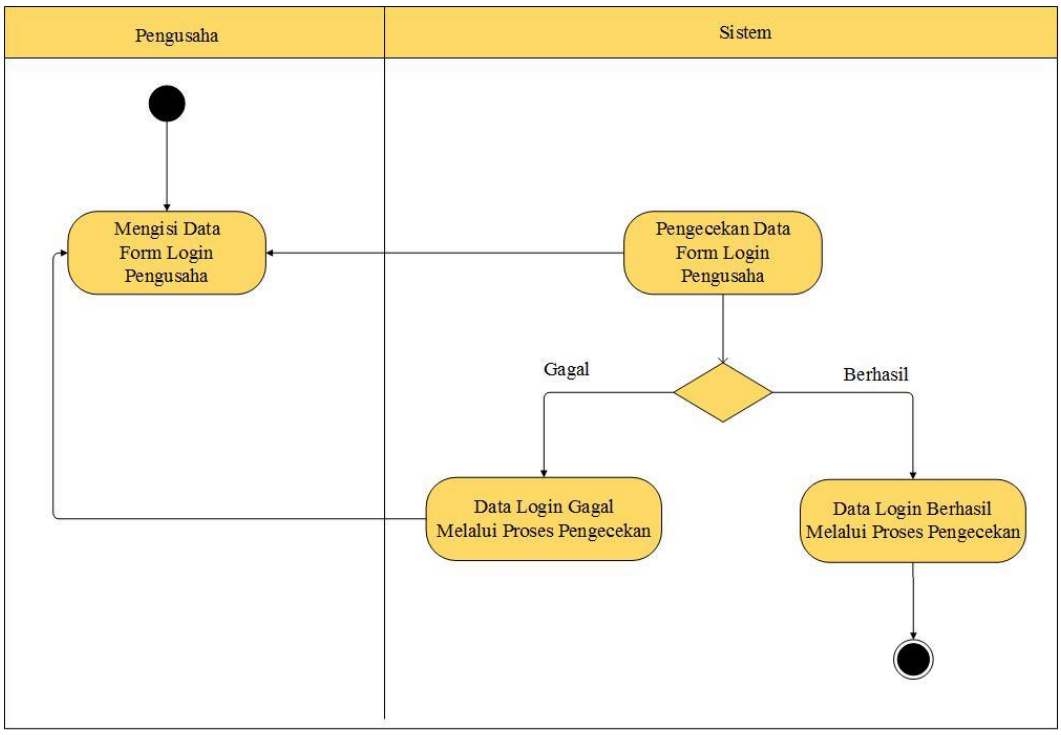
Berikut adalah Gambar 3.24 *Diagram Activity Transfer* yang menggambarkan *activity diagram Transfer*



Gambar 3.24 *Diagram Activity Transfer*

- *Diagram Activity Login* Pengusaha

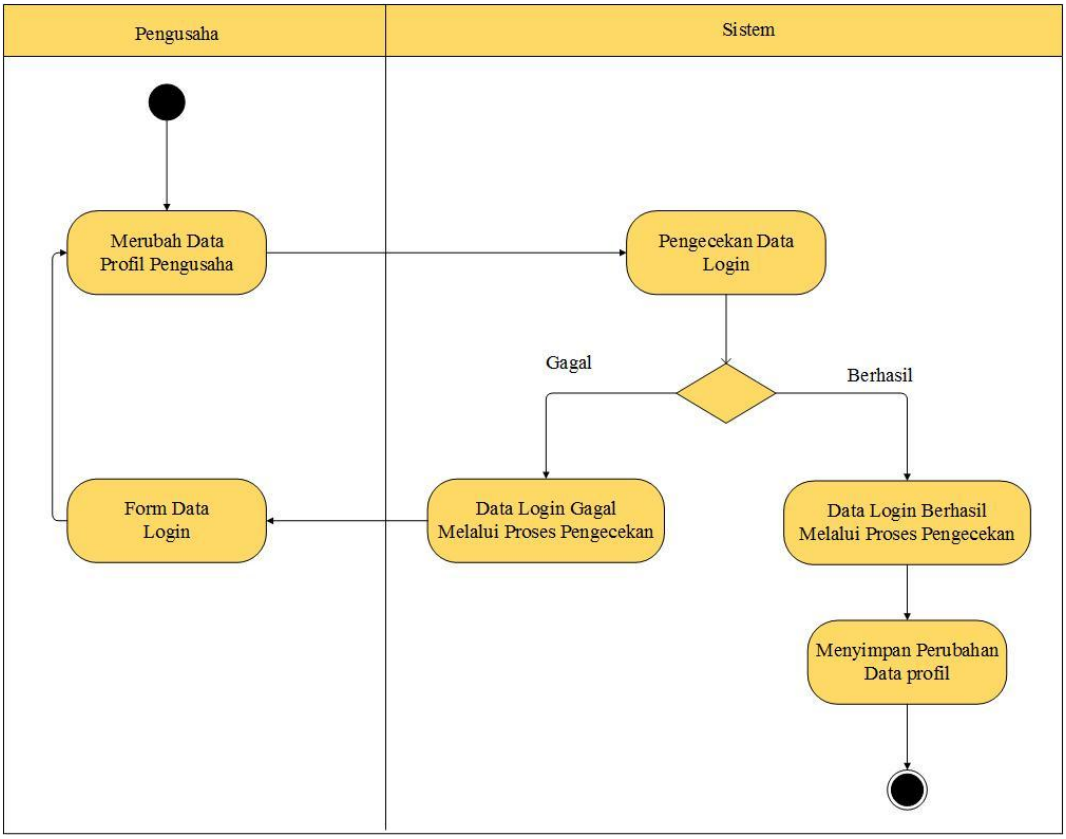
Berikut adalah Gambar 3.25 *Diagram Activity Login Pengusaha* yang menggambarkan *activity diagram Login Pengusaha*



Gambar 3.25 *Diagram Activity Login* Pengusaha

- *Diagram Activity* Edit Akun Pengusaha

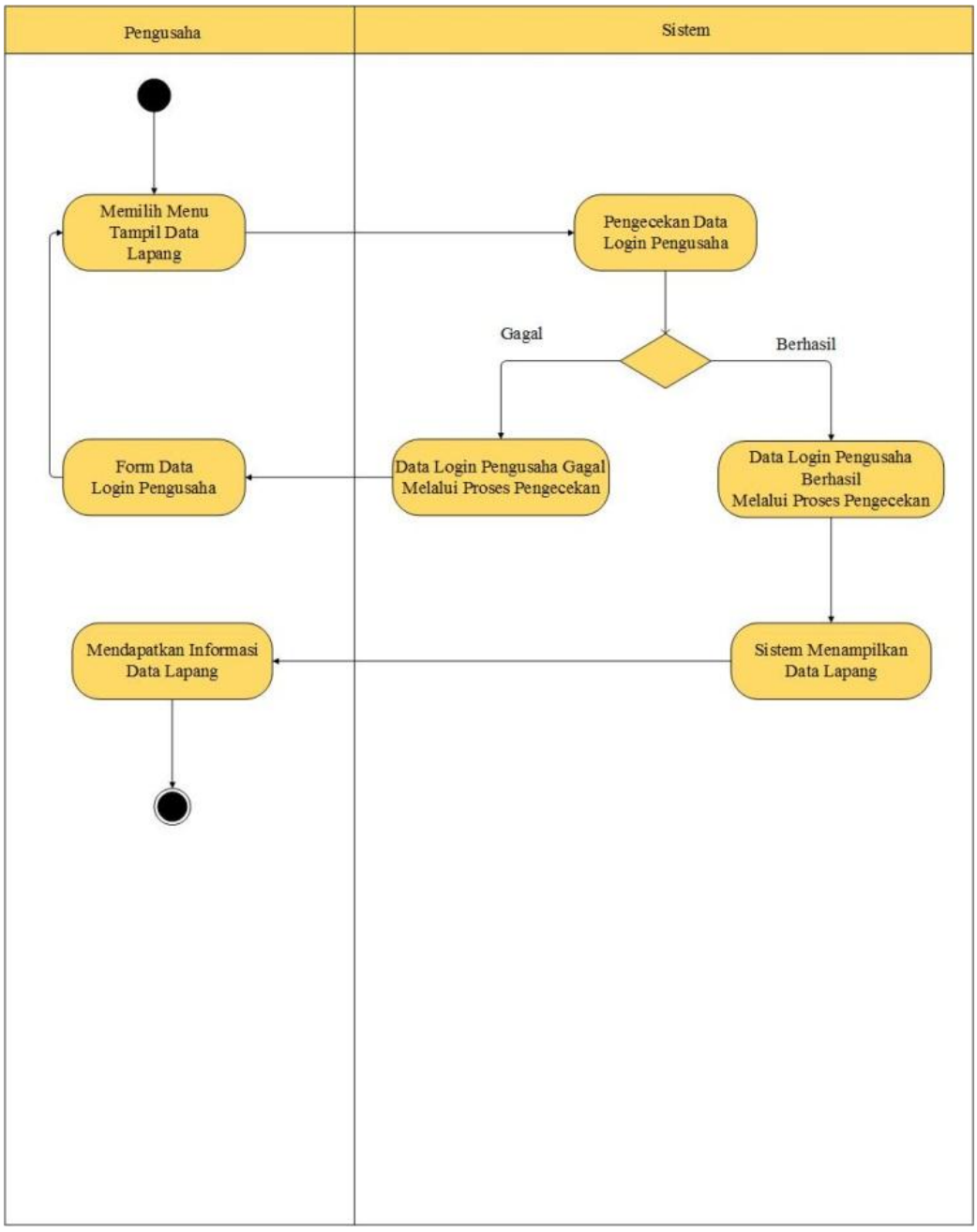
Berikut adalah Gambar 3.26 *Diagram Activity Edit Akun Pengusaha* yang menggambarkan *activity diagram Edit Akun Pengusaha*



Gambar 3.26 *Activity Diagram Edit* Akun Pengusaha

- *Diagram Activity* Tampil Data Lapang

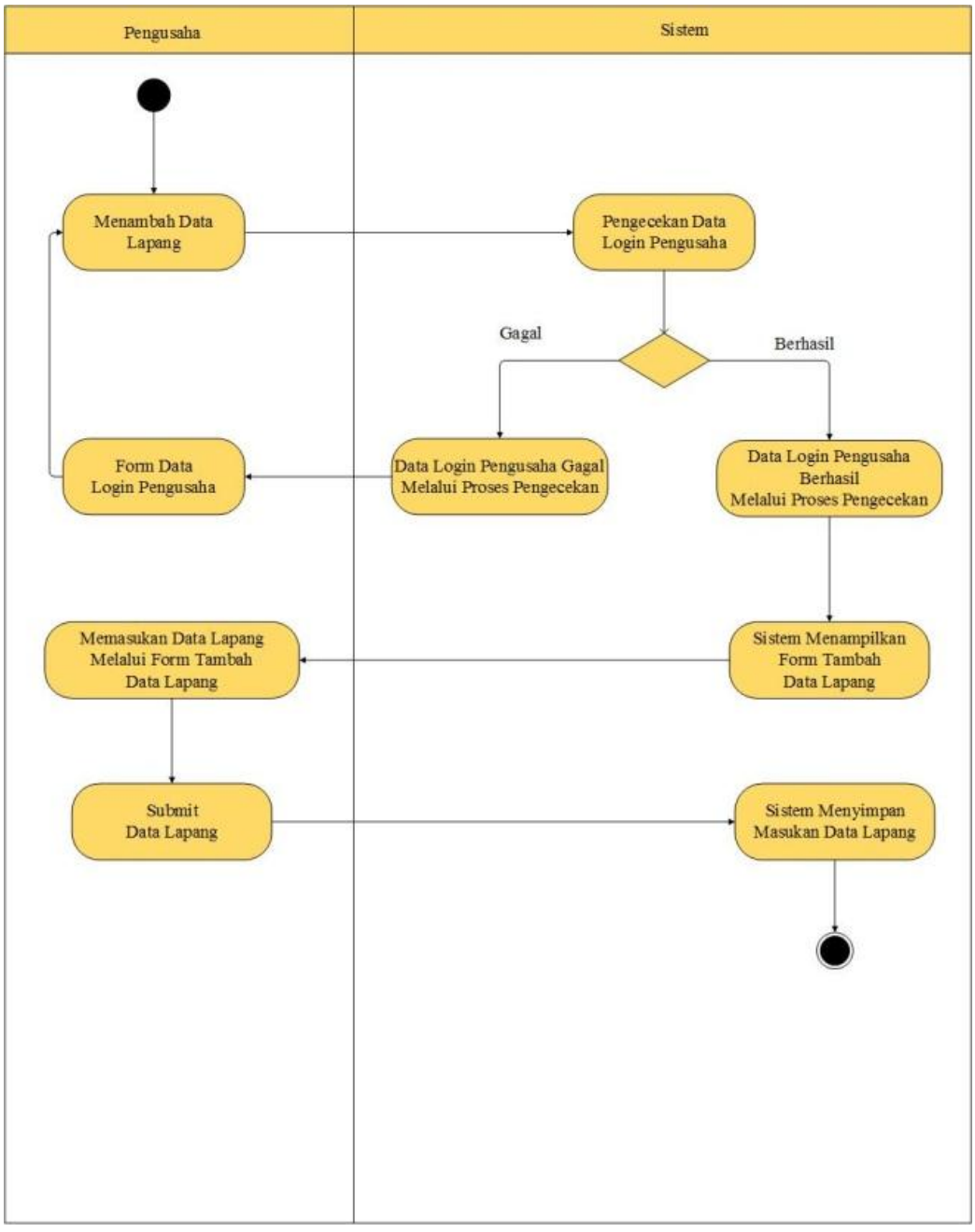
Berikut adalah Gambar 3.27 *Diagram Activity Tampil Data Lapang* yang menggambarkan *activity diagram Tampil Data Lapang*



Gambar 3.27 *Activity Diagram* Tampil Data Lapang

- *Diagram Activity* Tambah Data Lapang

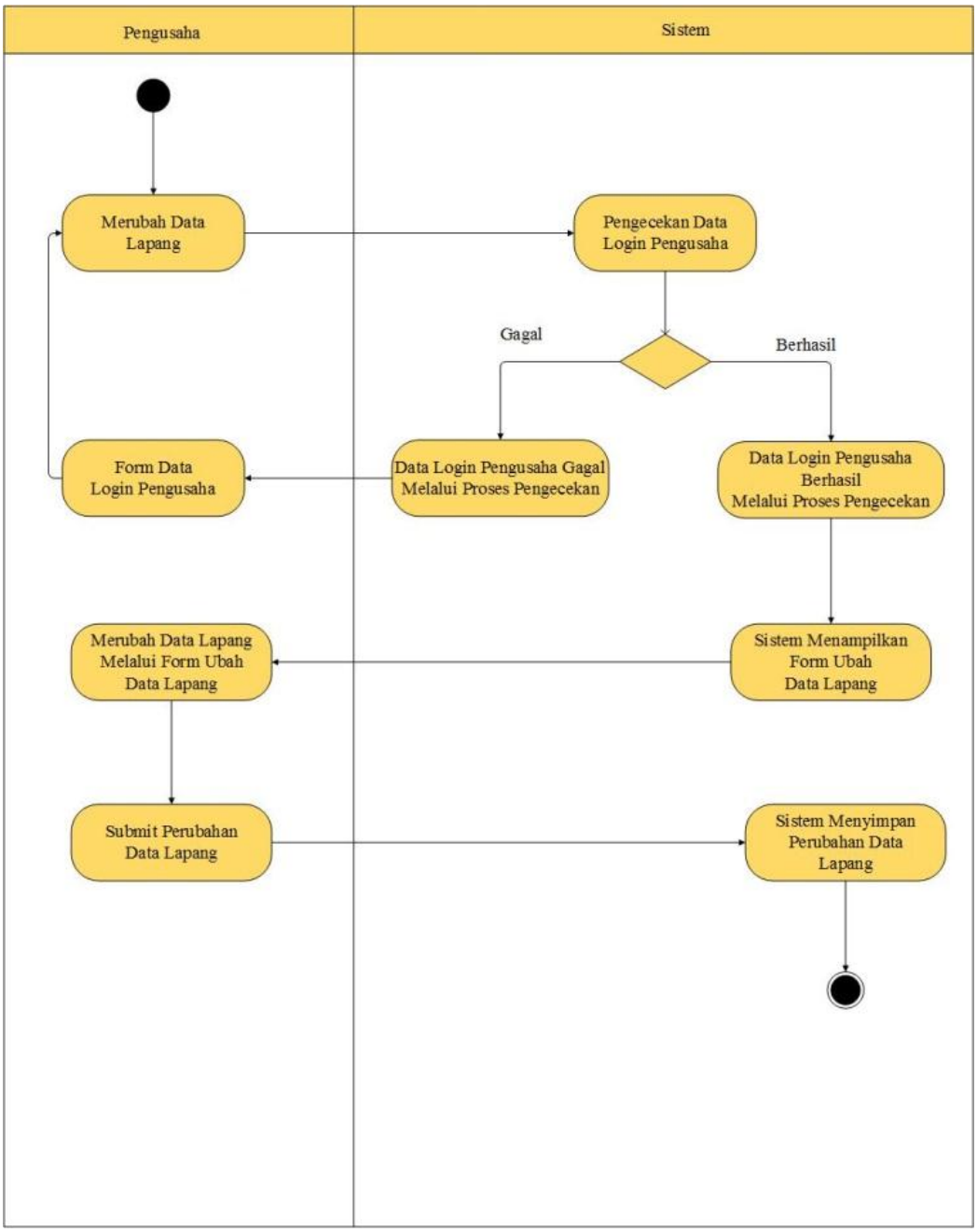
Berikut adalah Gambar 3.28 *Diagram Activity Tambah Data Lapang* yang menggambarkan *activity diagram Tampil Data Lapang*



Gambar 3.28 *Activity Diagram* Tampil Data Lapang

- *Diagram Activity* Edit Data Lapang

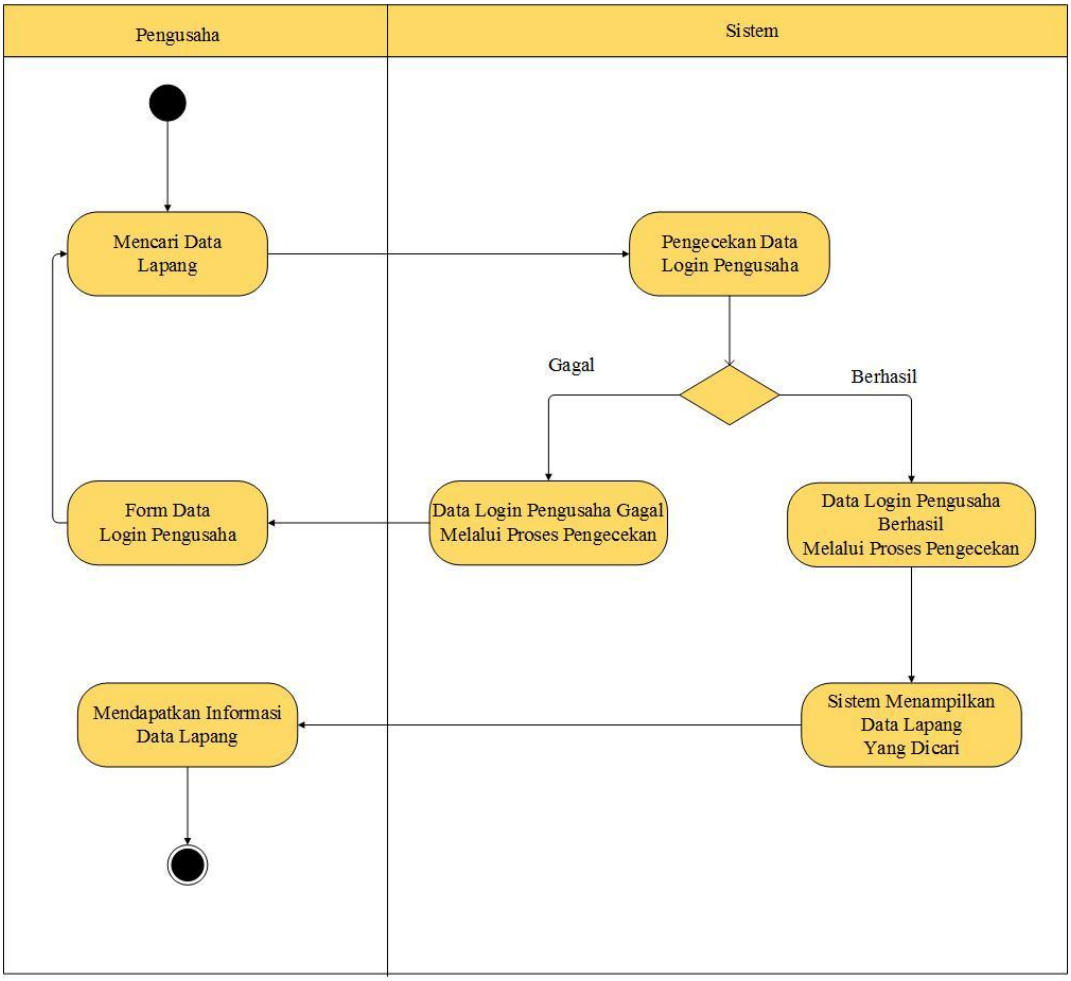
Berikut adalah Gambar 3.29 *Diagram Activity Edit Data Lapang* yang menggambarkan *activity diagram Edit Data Lapang*



Gambar 3.29 *Activity Edit* Data Lapang

- *Diagram Activity* Cari Data Lapang

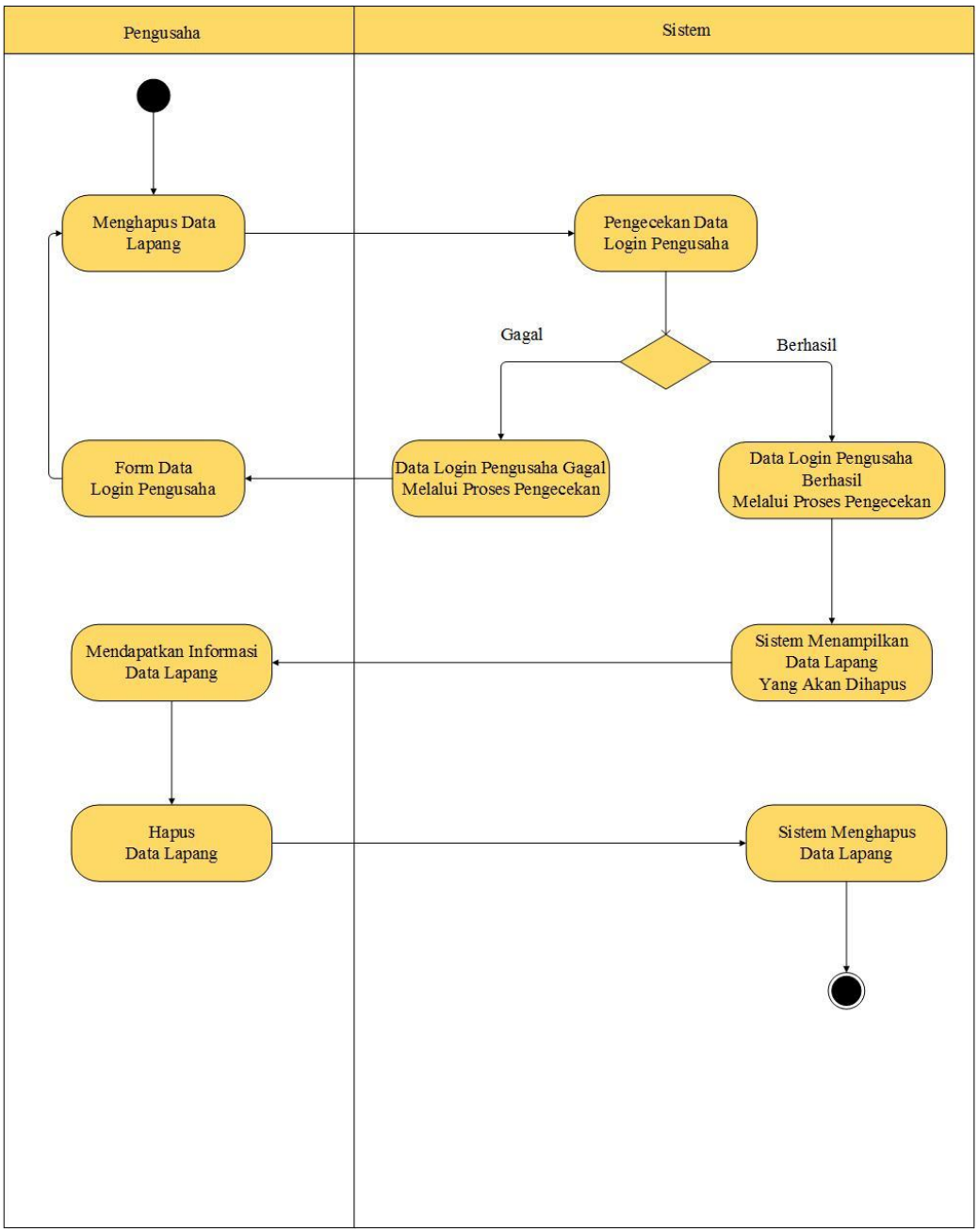
Berikut adalah Gambar 3.30 *Diagram Activity Cari Data Lapang* yang menggambarkan *activity diagram Cari Data Lapang*



Gambar 3.30 *Activity Diagram* Cari Data Lapang

- *Diagram Activity* Hapus Data Lapang

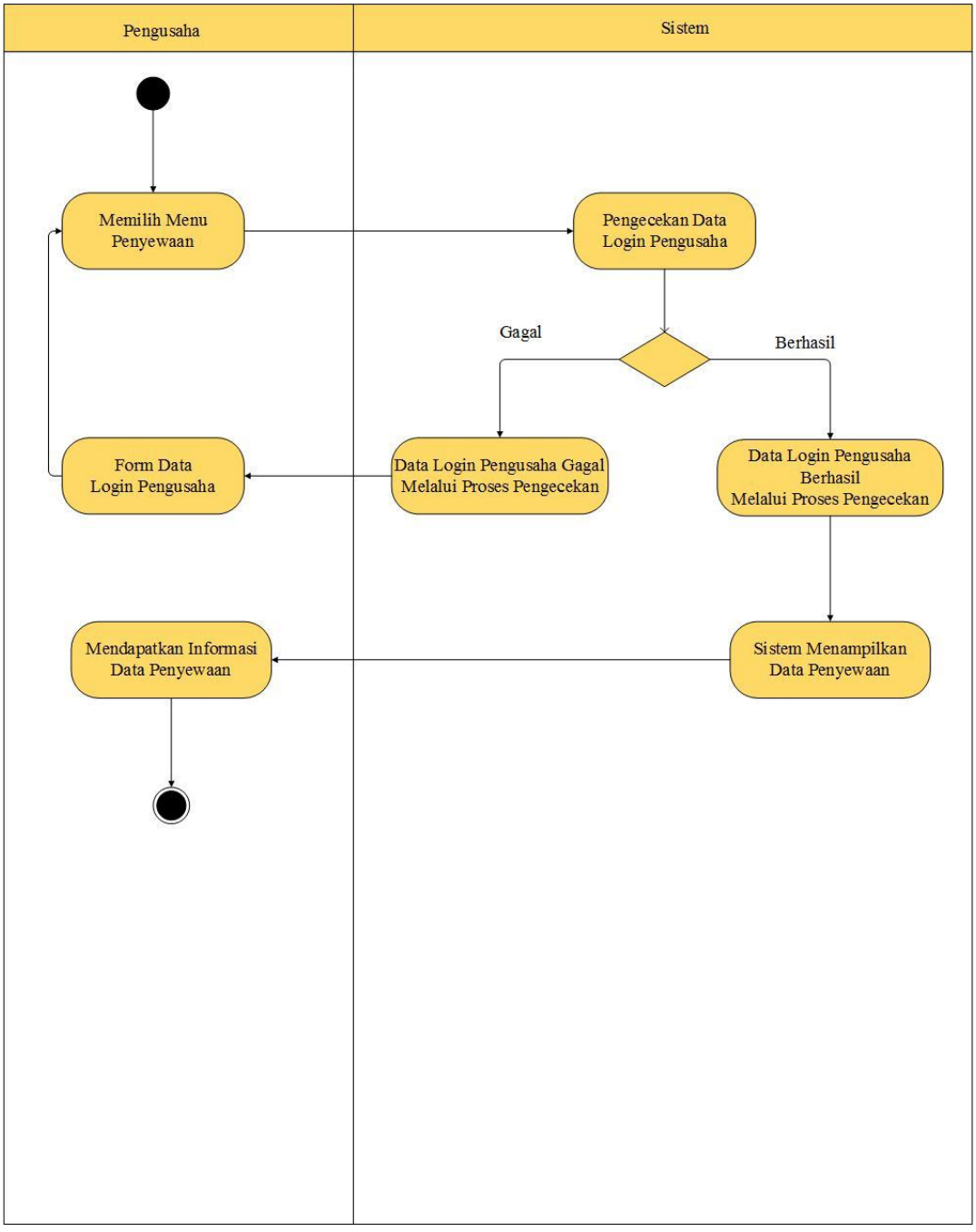
Berikut adalah Gambar 3.31 *Diagram Activity Hapus Data Lapang* yang menggambarkan *activity diagram Hapus Data Lapang*



Gambar 3.31 *Activity Diagram* Hapus Data Lapang

- *Diagram Activity Penyewaan*

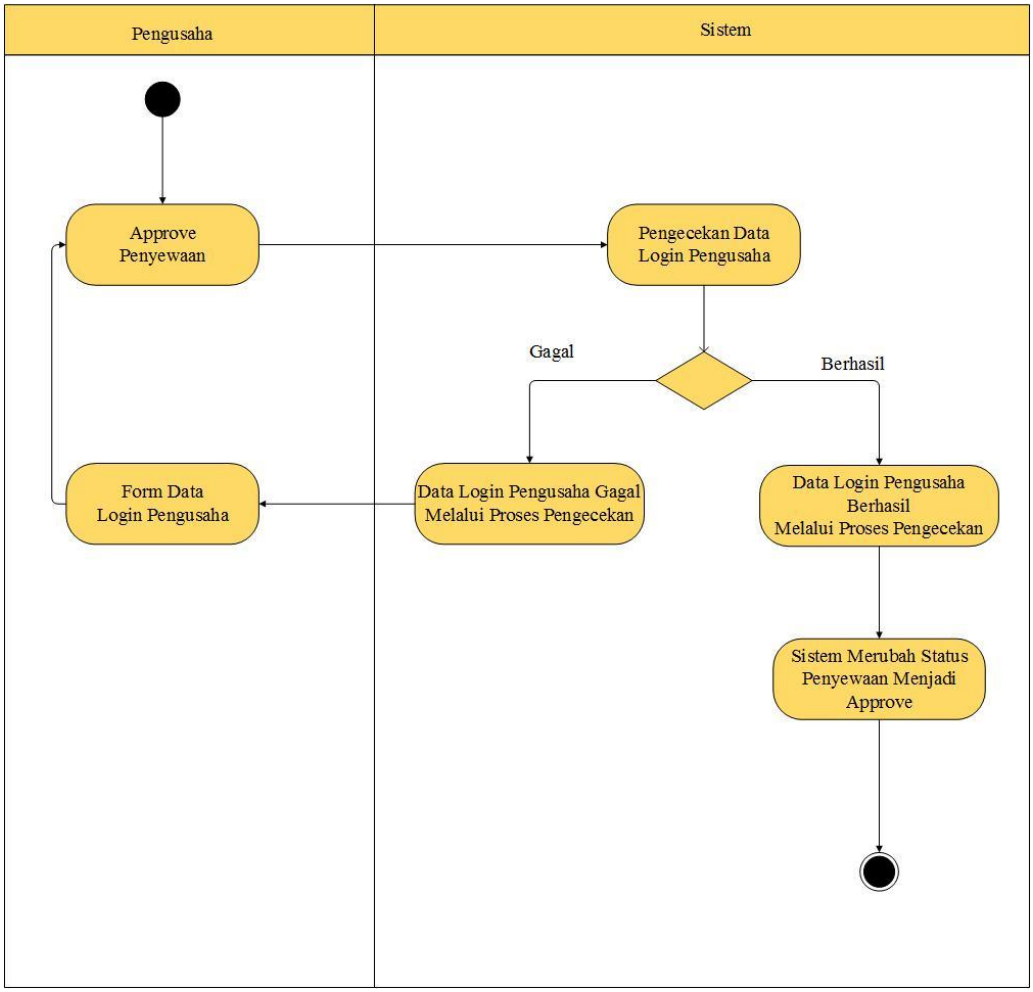
Berikut adalah Gambar 3.32 *Diagram Activity Penyewaan* yang menggambarkan *activity diagram Penyewaan*



Gambar 3.32 *Activity Diagram* Penyewaan

- *Diagram Activity Approve*

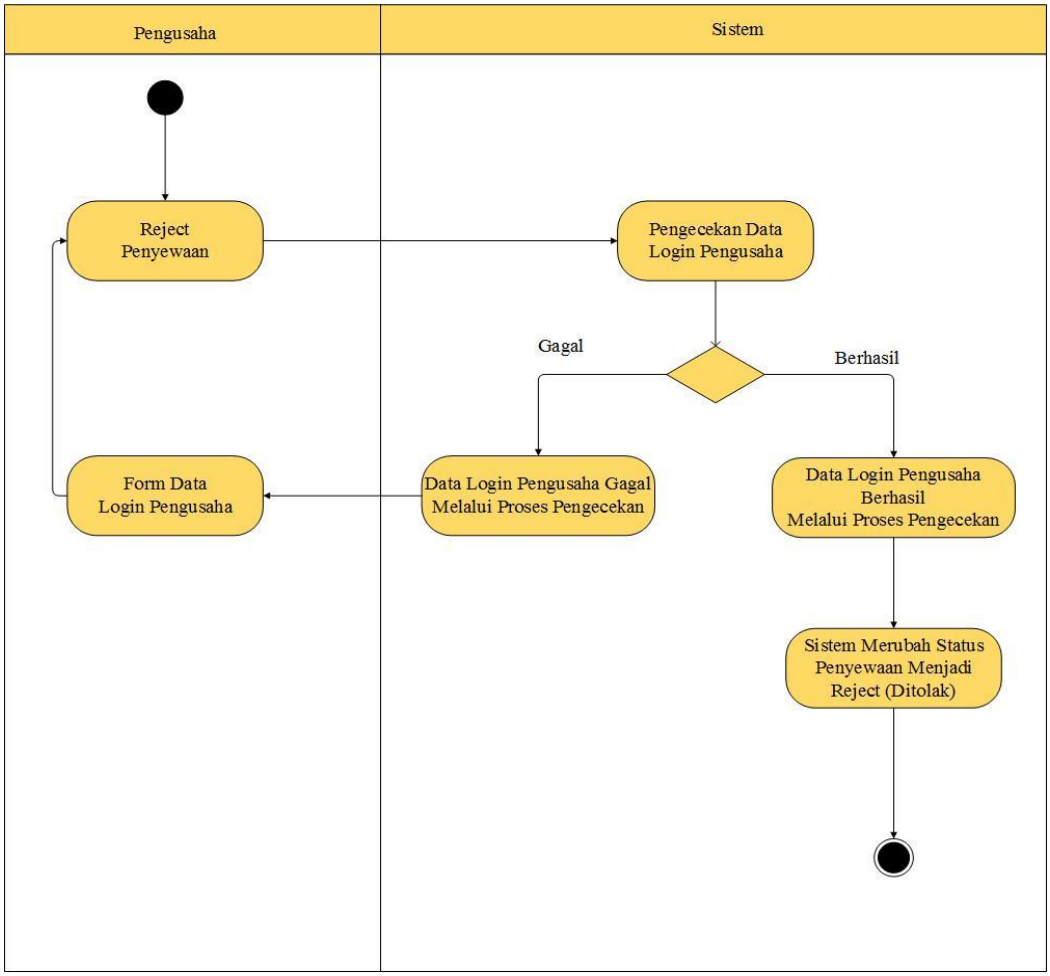
Berikut adalah Gambar 3.33 *Diagram Activity Approve* yang menggambarkan *activity diagram Approve*



Gambar 3.33 *Activity Diagram Approve*

- *Diagram Activity Reject*

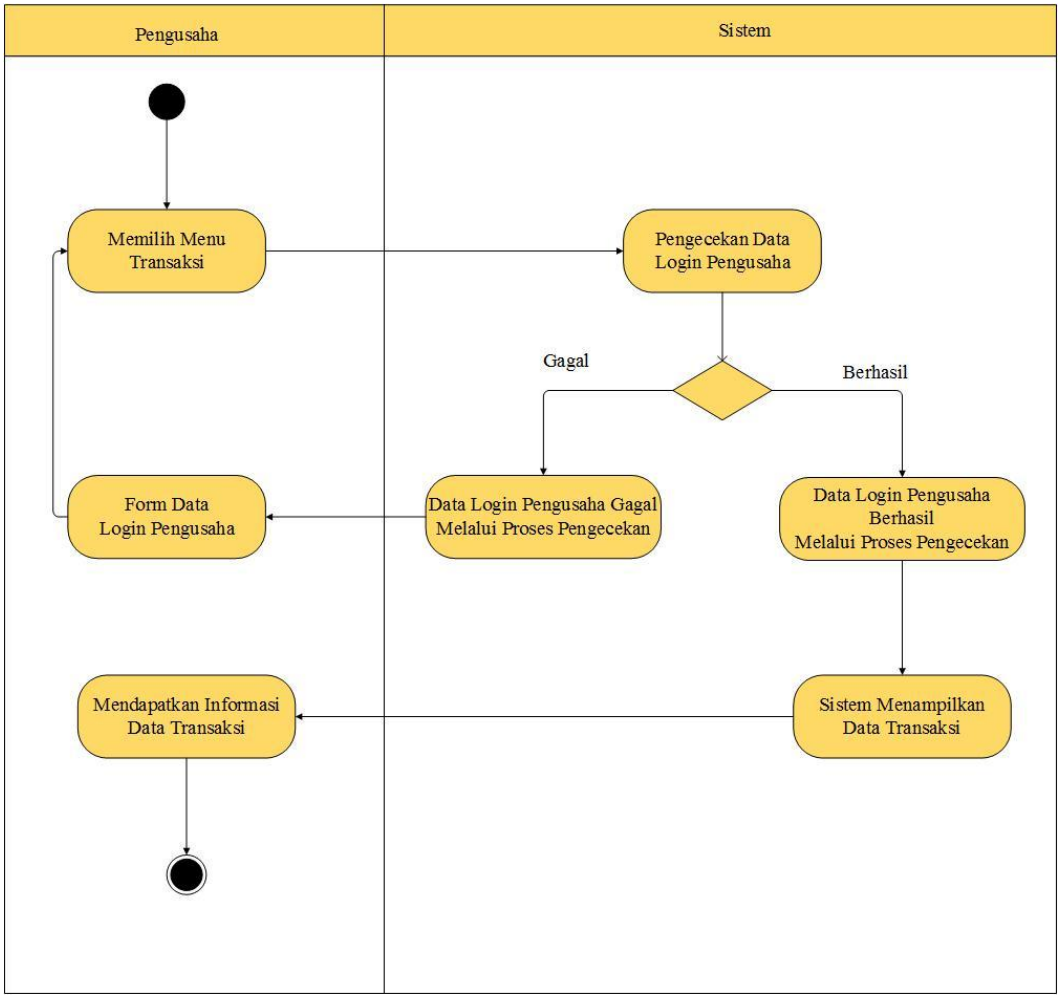
Berikut adalah Gambar 3.34 *Diagram Activity Reject* yang menggambarkan *activity diagram Reject*



Gambar 3.34 *Activity Diagram Reject*

- *Diagram Activity Transaksi*

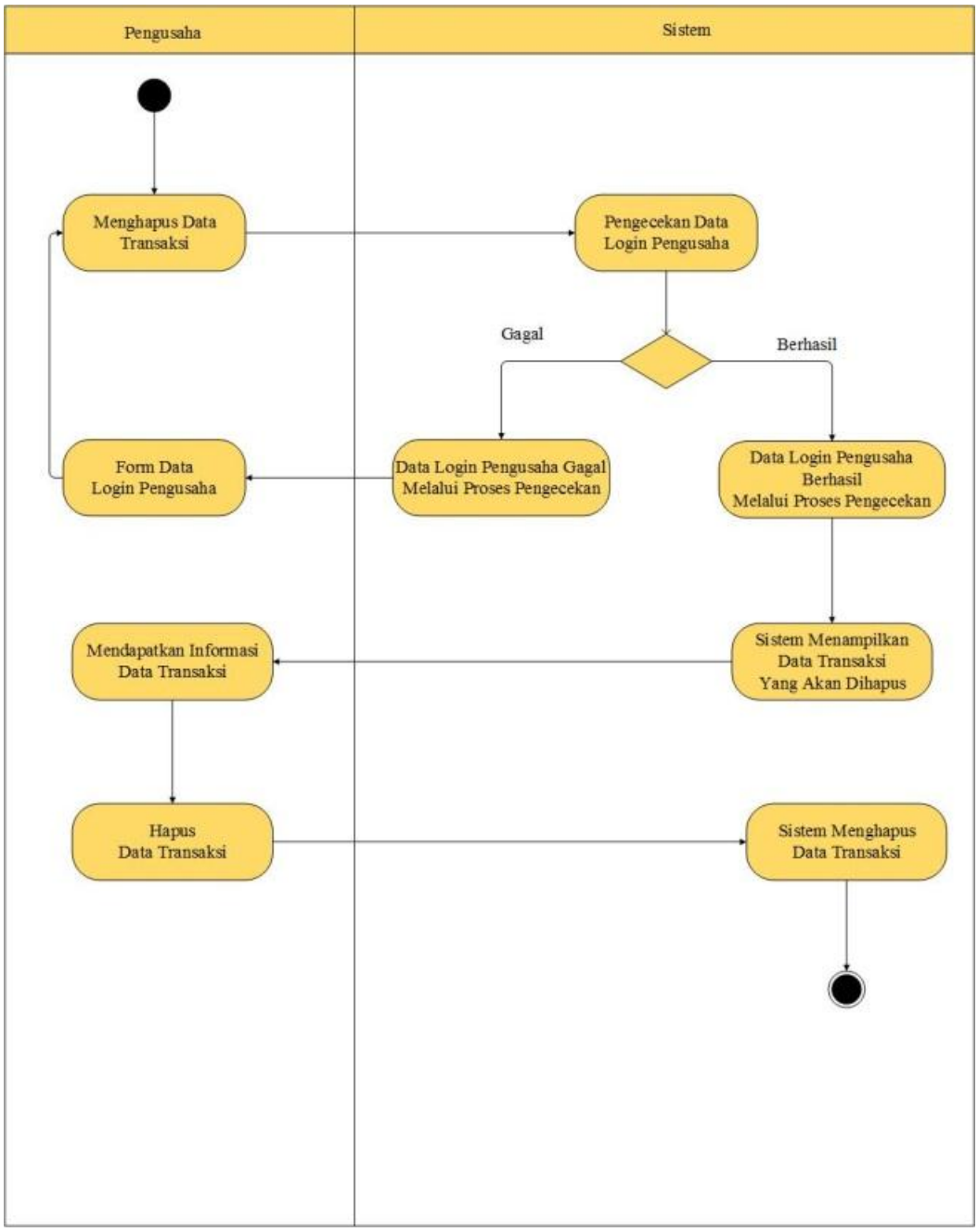
Berikut adalah Gambar 3.35 *Diagram Activity Transaksi* yang menggambarkan *activity diagram Transaksi*



Gambar 3.35 *Activity Diagram Transfer*

- *Diagram Activity Hapus Data Transaksi*

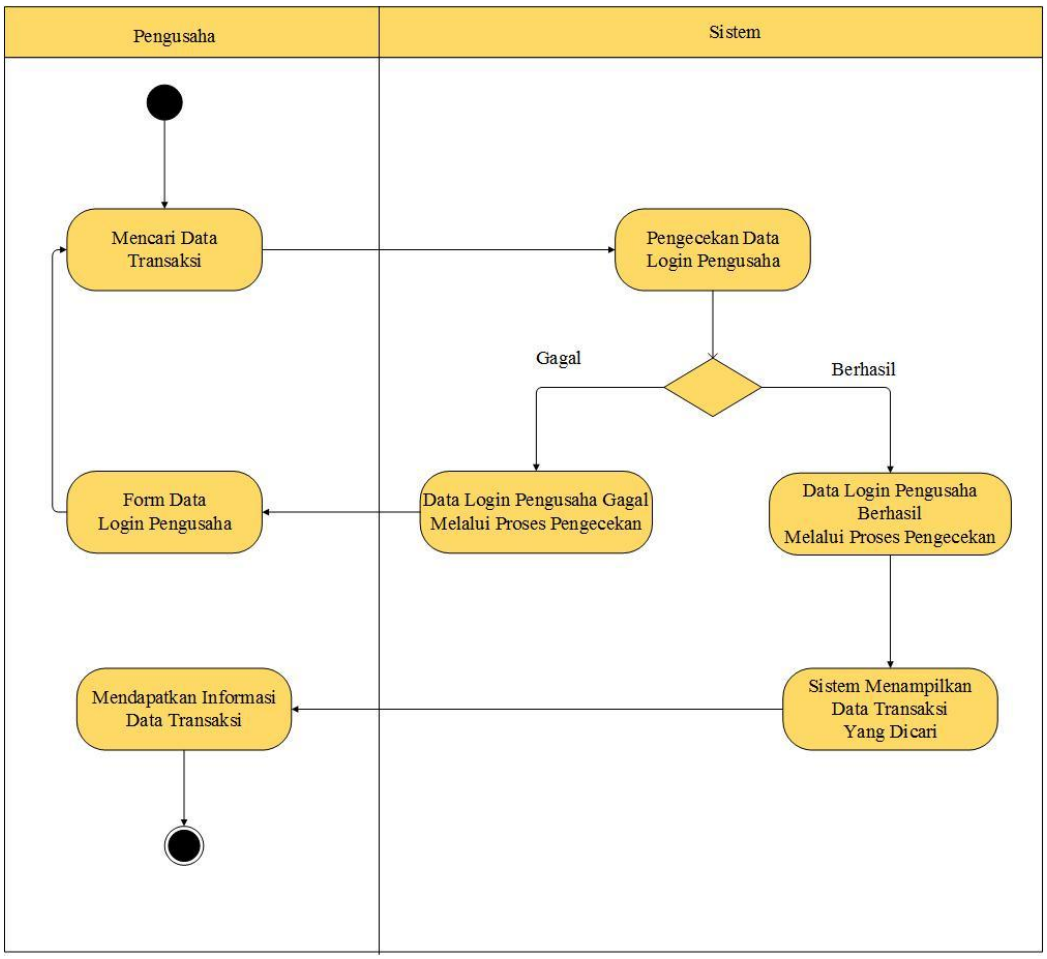
Berikut adalah Gambar 3.36 *Diagram Activity Hapus Data Transaksi* yang menggambarkan *activity diagram Hapus Data Transaksi*



Gambar 3.36 *Activity Diagram* Hapus Data Transaksi

- *Diagram Activity Cari Data Transaksi*

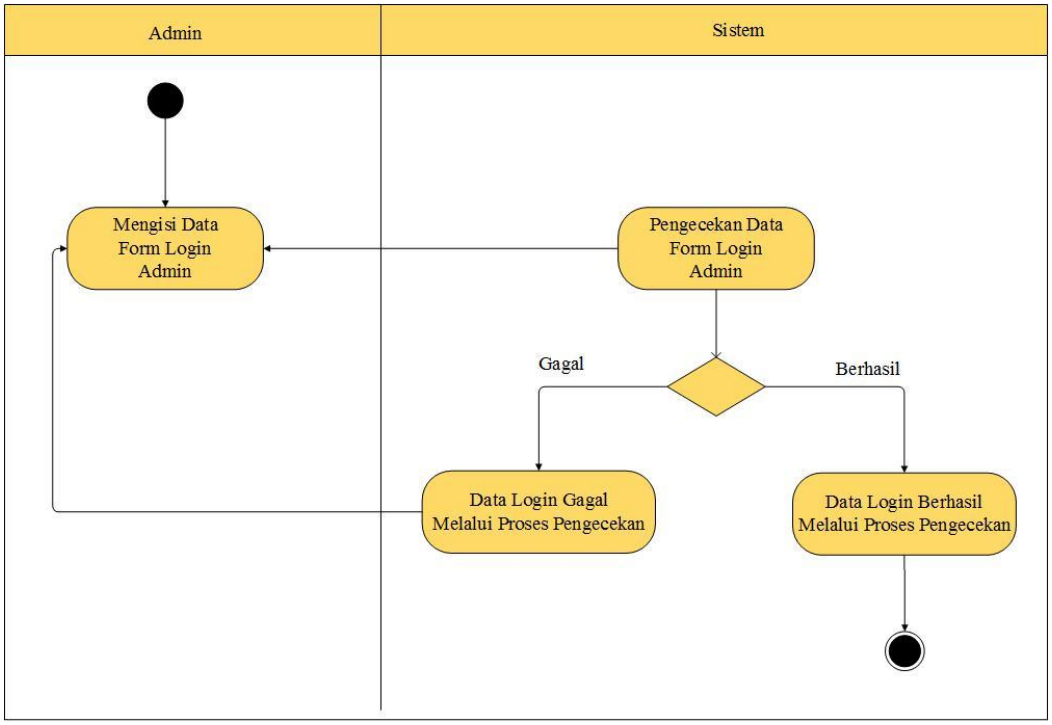
Berikut adalah Gambar 3.37 *Diagram Activity Cari Data Transaksi* yang menggambarkan *activity diagram Cari data Transaksi*



Gambar 3.37 *Activity Diagram* Cari Data Transaksi

- *Diagram Activity Login Admin*

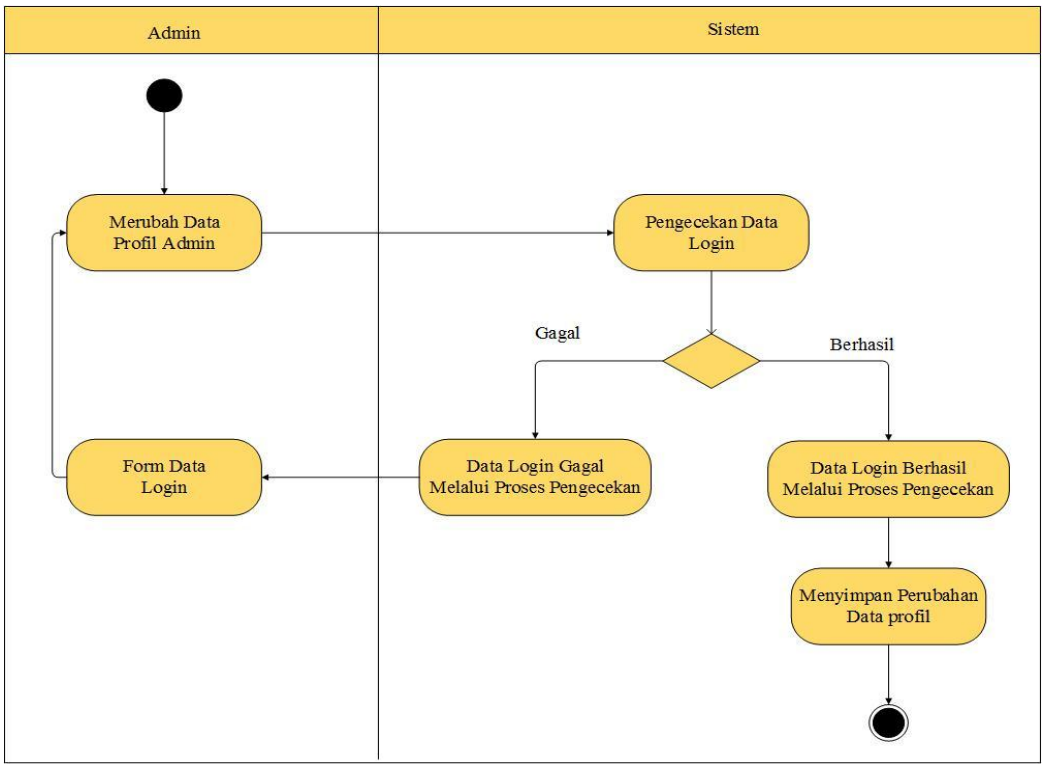
Berikut adalah Gambar 3.38 *Diagram Activity Login Admin* yang menggambarkan *activity diagram Login Admin*



Gambar 3.38 *Activity Diagram Login Admin*

- *Diagram Activity Edit Akun Admin*

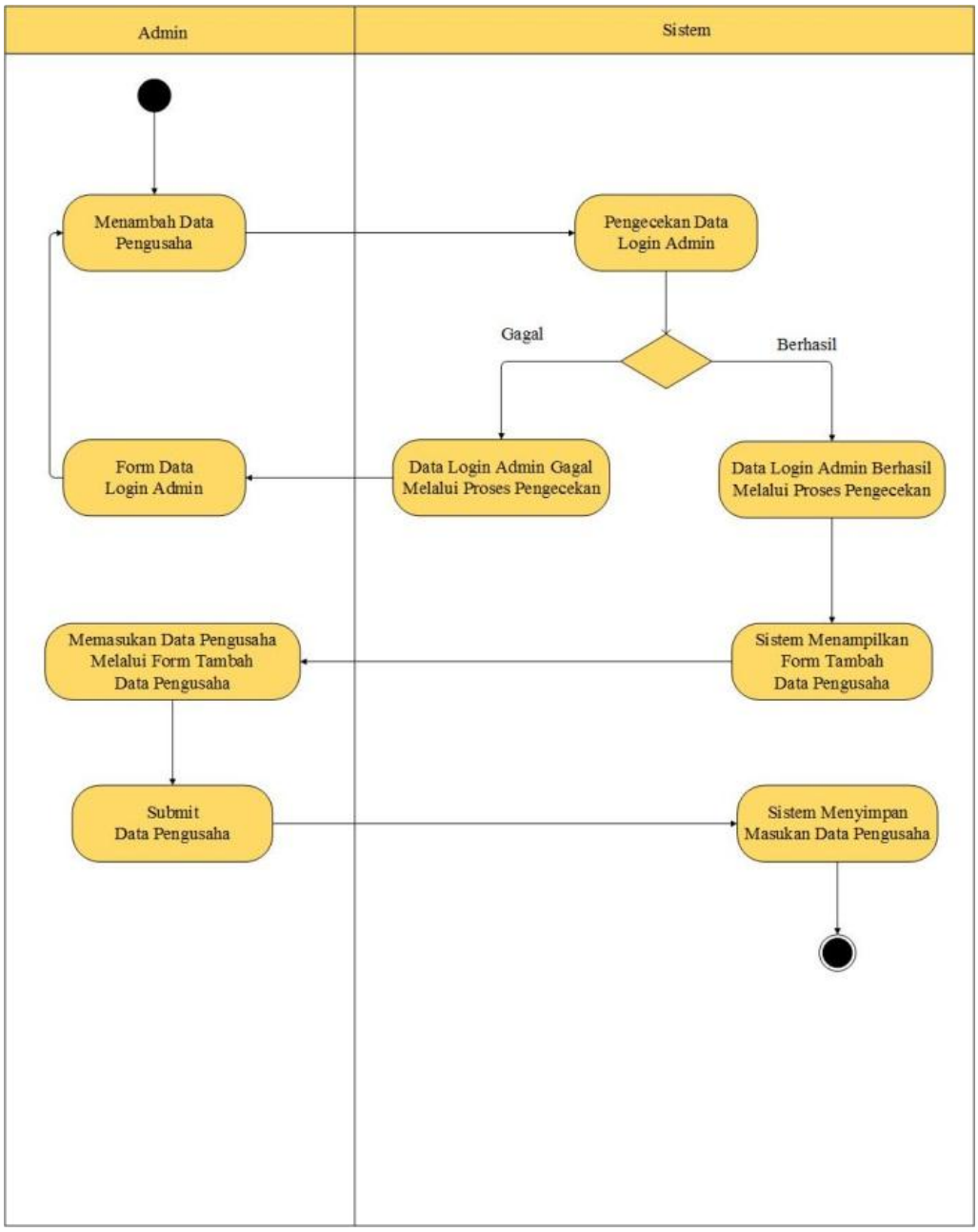
Berikut adalah Gambar 3.39 *Diagram Activity Edit Akun Admin* yang menggambarkan *activity diagram Edit Akun Admin*



Gambar 3.39 ***Activity Diagram Edit Akun Admin***

- *Diagram Activity* Tambah Data Pengusaha

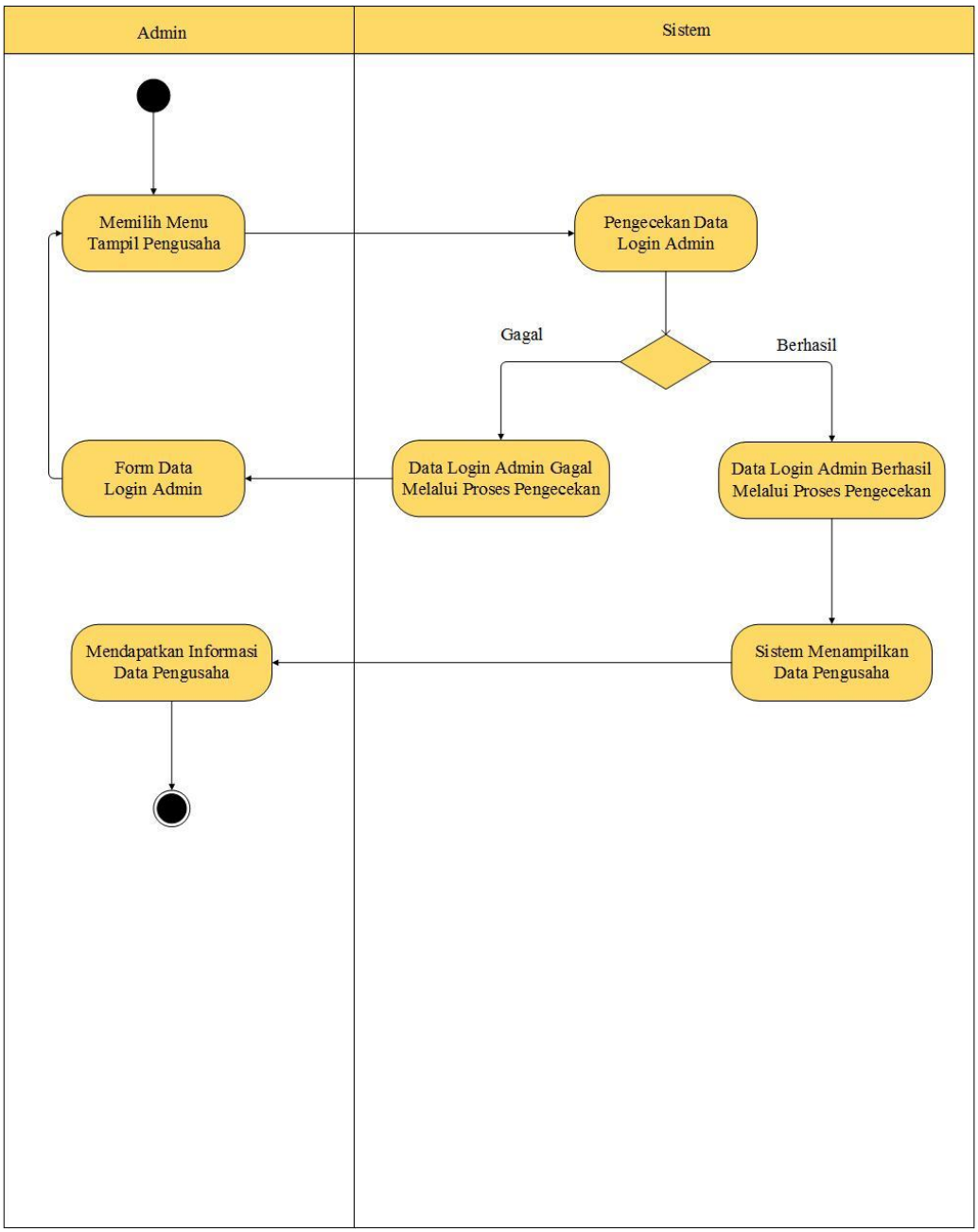
Berikut adalah Gambar 3.40 *Diagram Activity* Tambah Data Pengusaha yang menggambarkan *activity diagram* Tambah Data Pengusaha



Gambar 3.40 *Activity Diagram* Tambah Data Pengusaha

- *Diagram Activity* Tampil Data Pengusaha

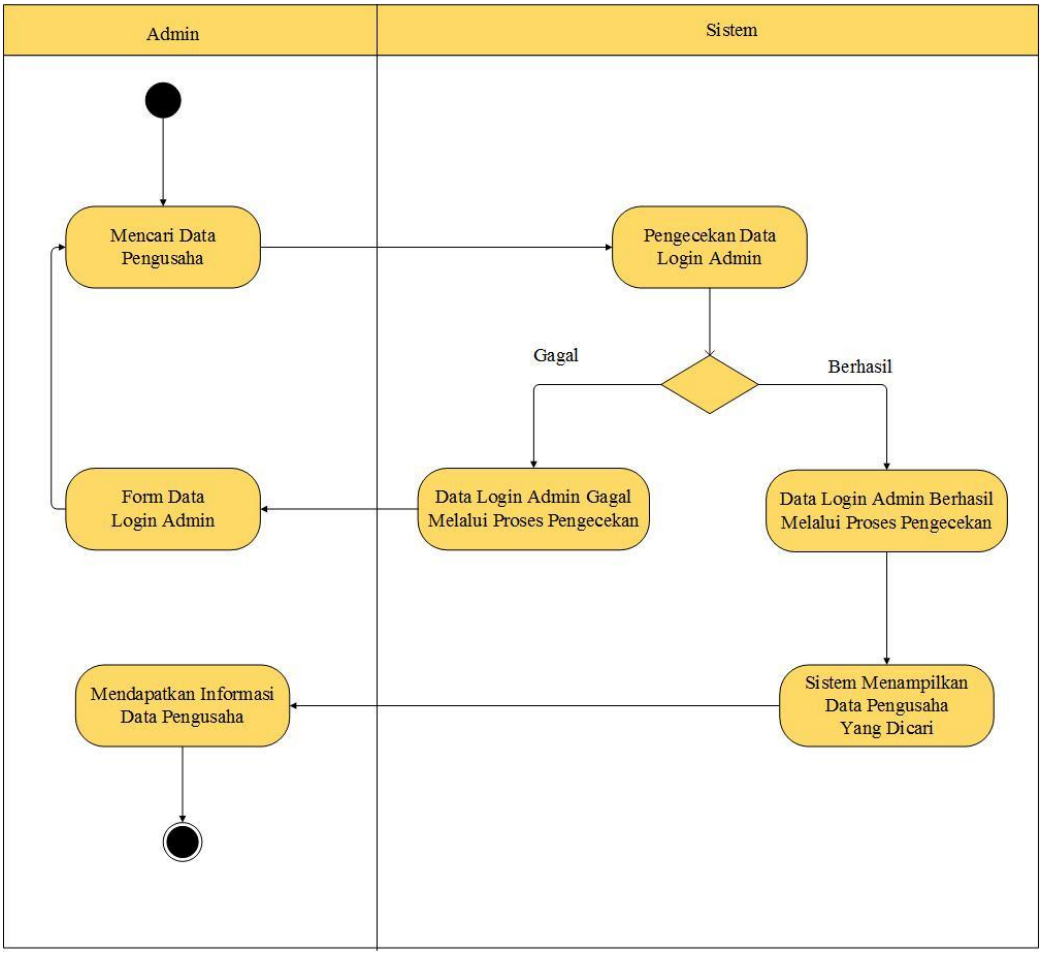
Berikut adalah Gambar 3.41 *Diagram Activity* Tampil Data Pengusaha yang menggambarkan *activity diagram* Tampil Data Pengusaha.



Gambar 3.*41 Activity Diagram* Tampil Data Pengusaha

- *Diagram Activity* Cari Data Pengusaha

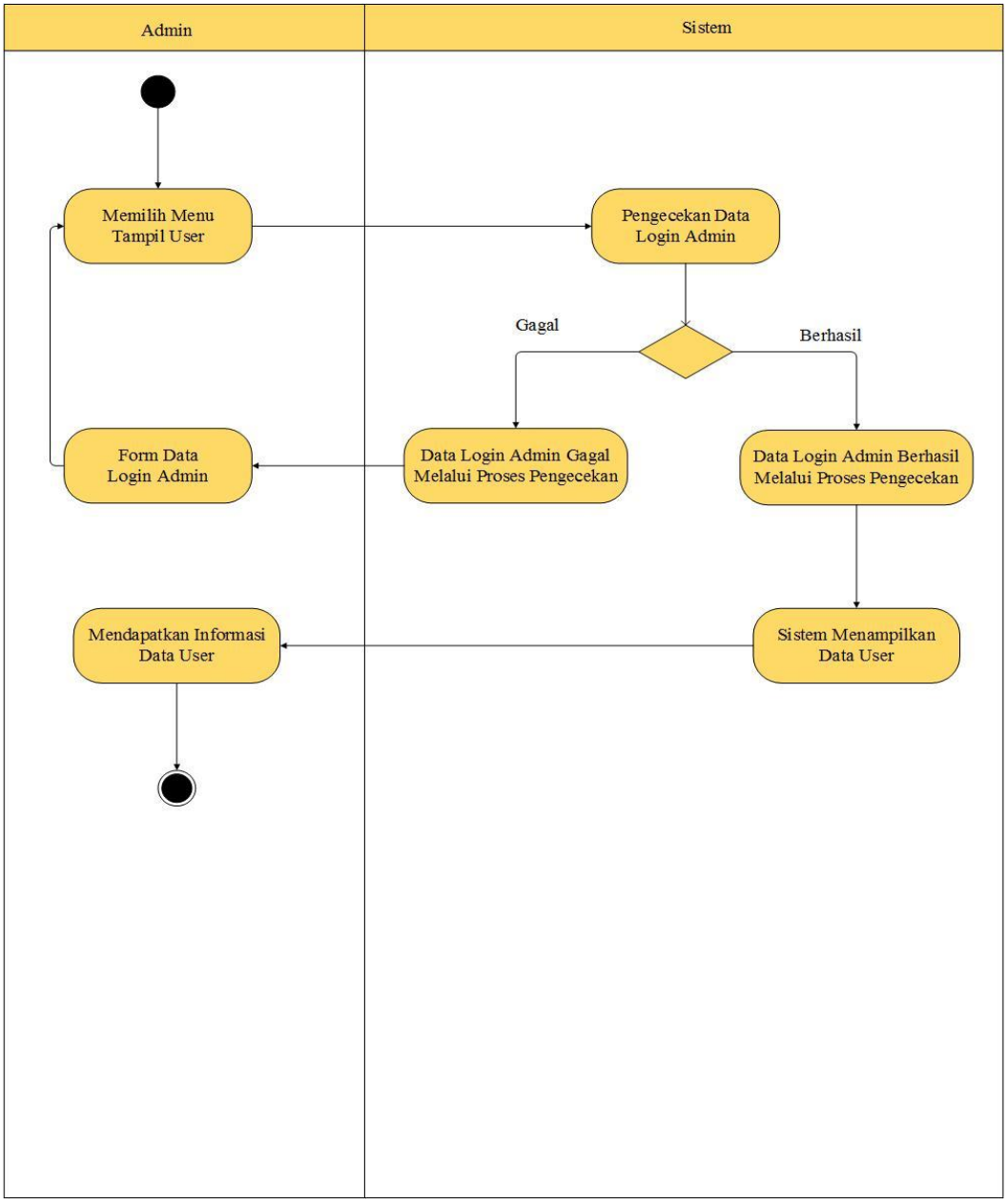
Berikut adalah Gambar 3.42 *Diagram Activity* Cari Data Pengusaha yang menggambarkan *activity diagram Cari Data Pengusaha*



Gambar 3.42 *Activity Diagram* Cari Data Pengusaha

- *Diagram Activity* Tampil Data *User*

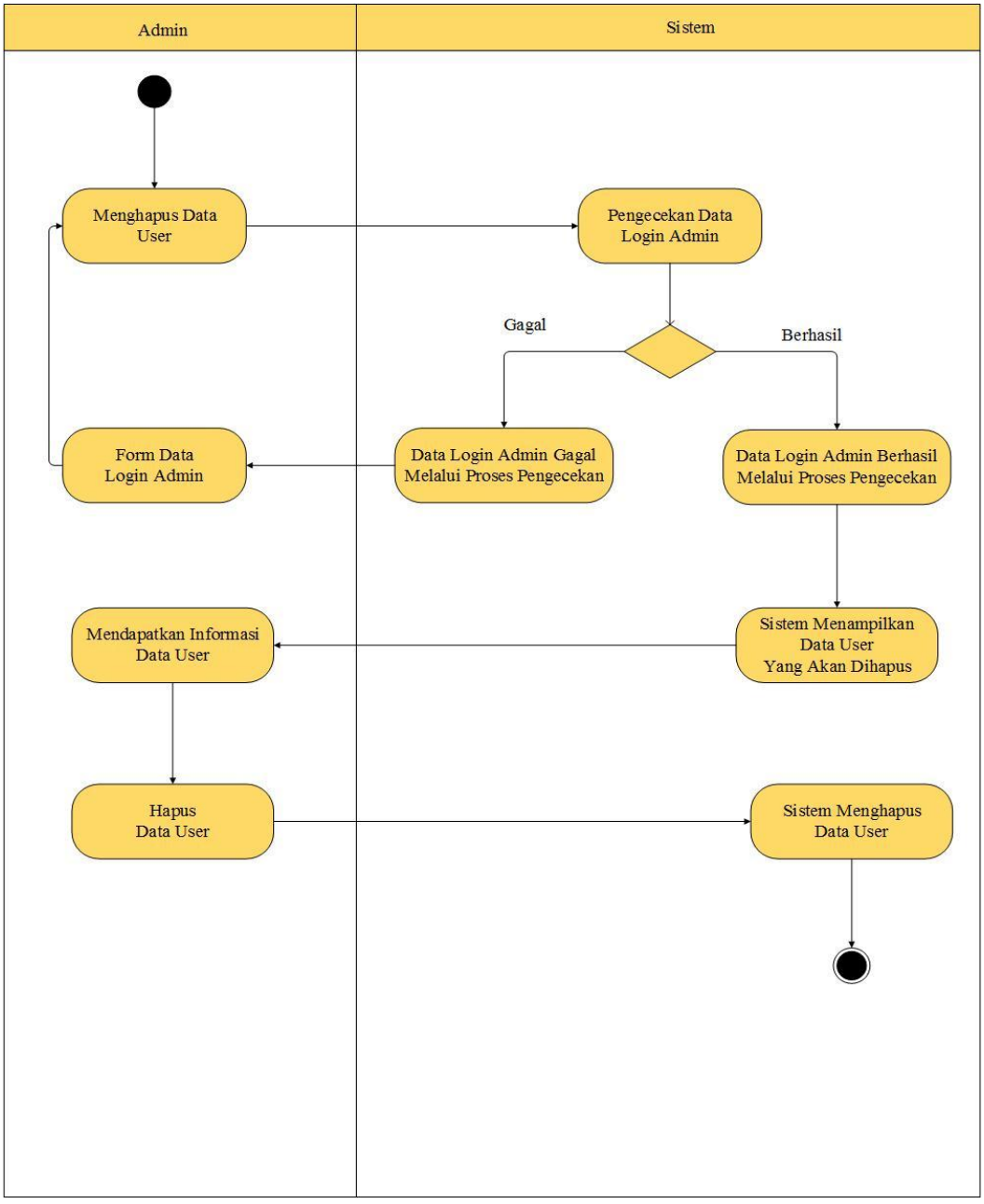
Berikut adalah Gambar 3.43 *Diagram Activity* Tampil Data *User* yang menggambarkan *activity diagram Tampil Data User.*



Gambar 3.43 *Activity Diagram* Tampil Data User

- *Diagram Activity* Hapus Data User

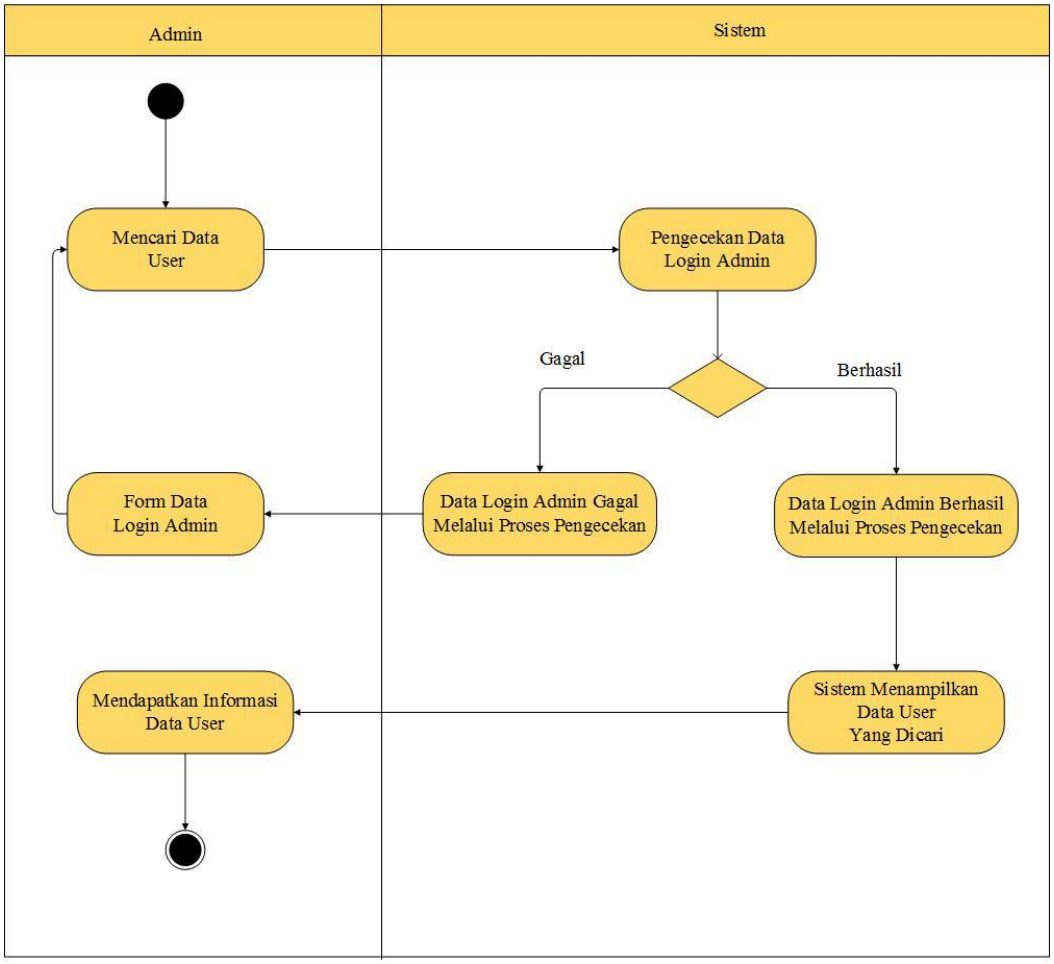
Berikut adalah Gambar 3.44 *Diagram Activity* Hapus *Data User* yang menggambarkan *activity diagram Hapus* Data User



Gambar 3.44 *Activity Diagram* Hapus Data *User*

- *Diagram Activity Cari* Data *User*

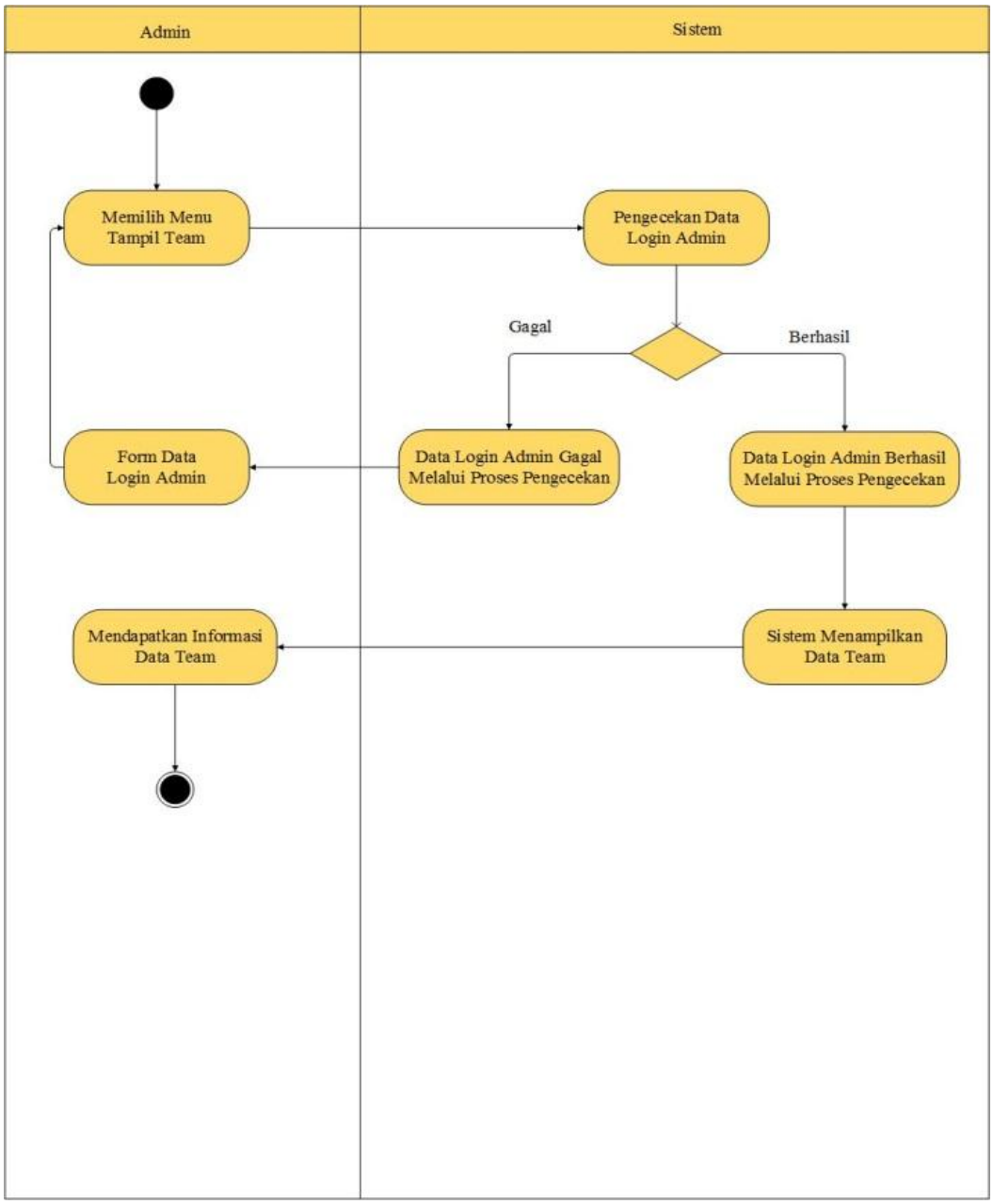
Berikut adalah Gambar 3.45 *Diagram Activity Cari* Data *User* yang menggambarkan *activity diagram Cari* data *User*



Gambar 3.45 *Activity Diagram* Cari Data *User*

- *Diagram Activity* Tampil Data *Team*

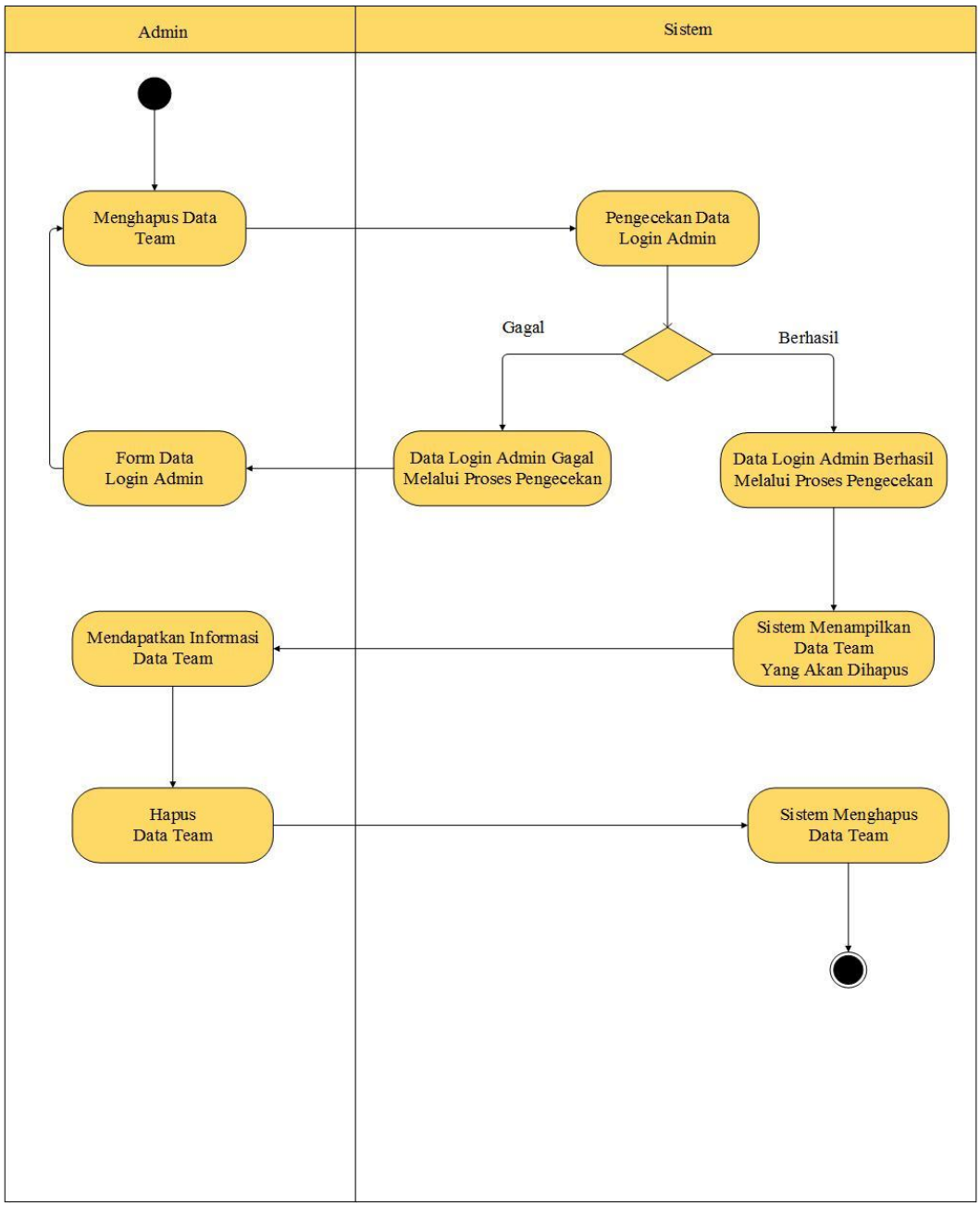
Berikut adalah Gambar 3.46 *Diagram Activity* Tampil Data *team* yang menggambarkan *activity diagram* Tampil Data *team*



Gambar 3.46 *Activity Diagram* Tampil Data *Team*

- *Diagram Activity* Hapus Data *Team*

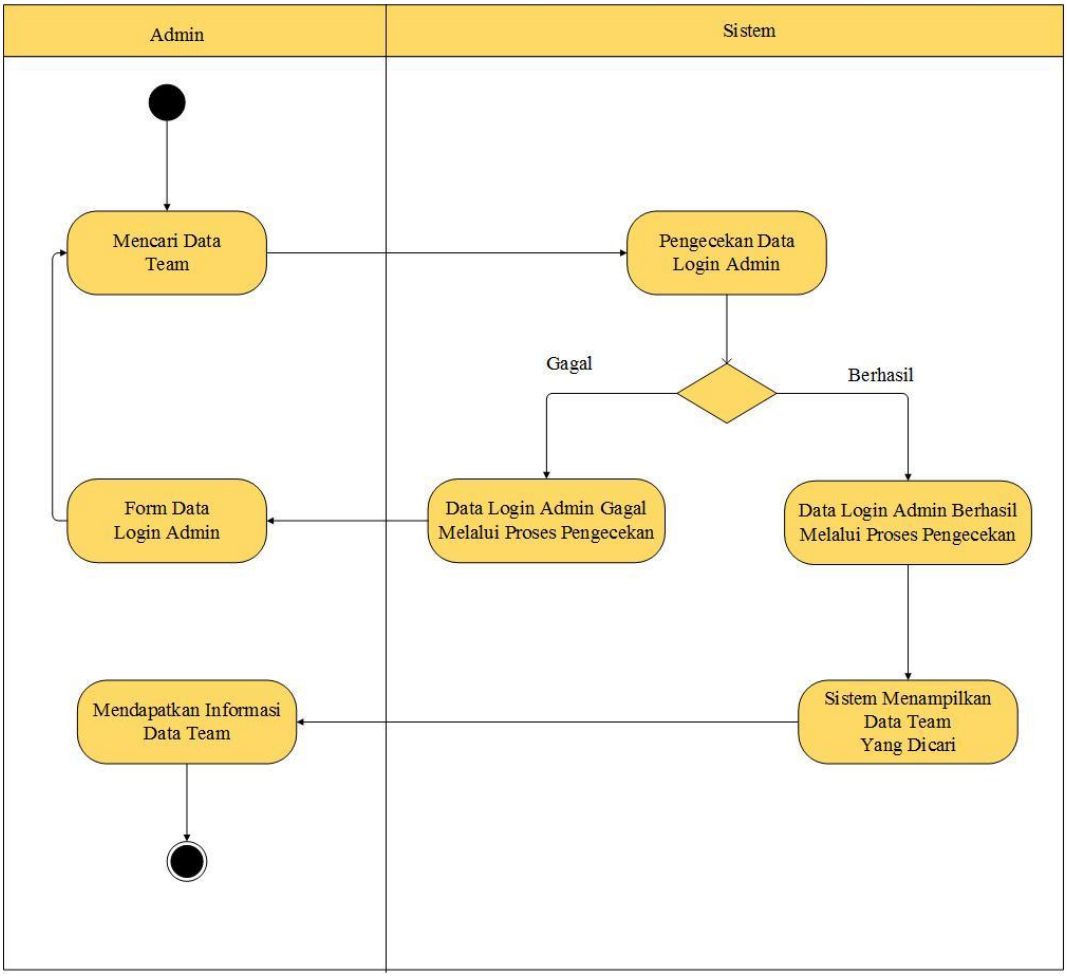
Berikut adalah Gambar 3.47 *Diagram Activity* Hapus *Data Team* yang menggambarkan *activity diagram* Hapus *Data Team*



Gambar 3.47 *Activity Diagram* Hapus Data *Team*

- *Diagram Activity* Cari Data *Team*

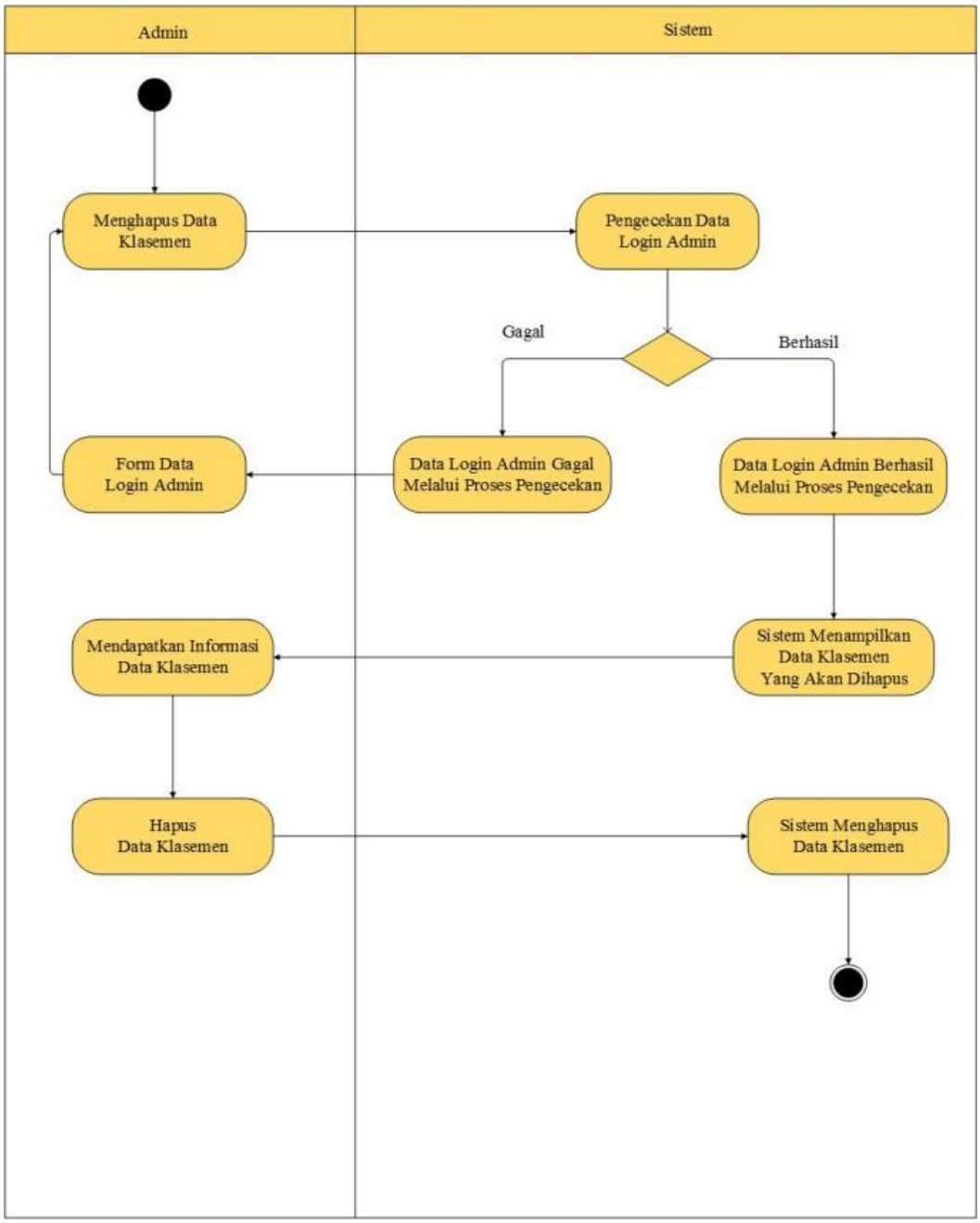
Berikut adalah Gambar 3.48 *Diagram Activity* Cari Data *Team* yang menggambarkan *activity diagram* Cari Data *Team*



Gambar 3.48 *Activity Diagram* Cari Data *Team*

- *Diagram Activity* Hapus Data *Klasemen*

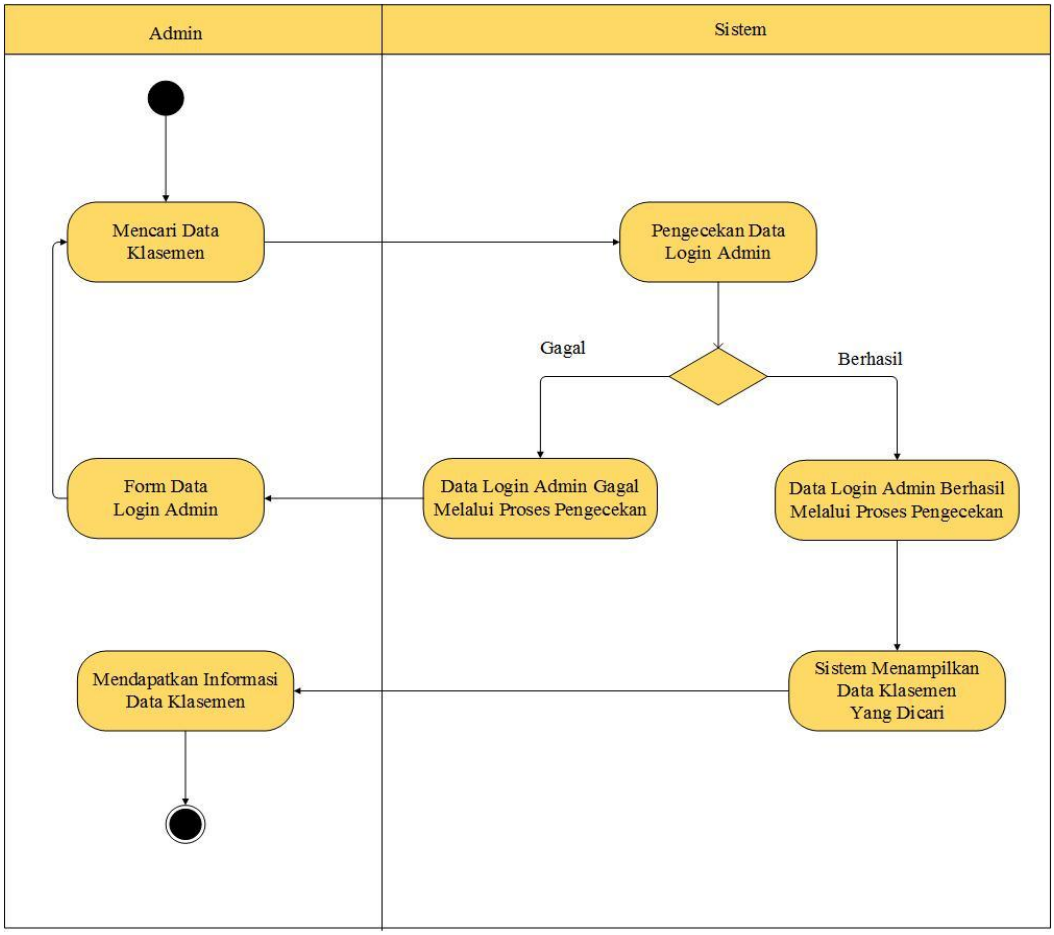
Berikut adalah Gambar 3.49 *Diagram Activity* Hapus Data *Klasemen* yang menggambarkan *activity diagram* Hapus Data *Klasemen*



Gambar 3.49 *Activity Diagram* Hapus Data *Klasemen*

- *Diagram Activity* Cari Data *Klasemen*

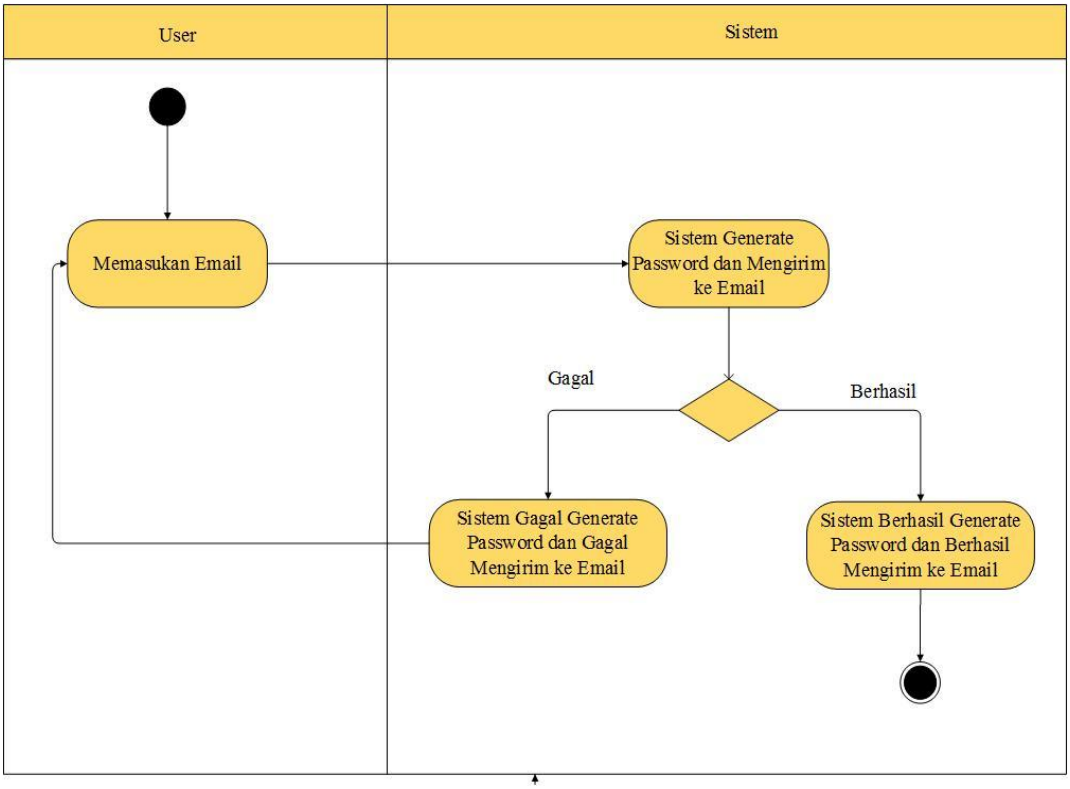
Berikut adalah Gambar 3.50 *Diagram Activity* Cari Data *Klasemen* yang menggambarkan *activity diagram* Cari Data *klasemen.*



Gambar 3.50 *Activity Diagram* Cari Data *Klasemen*

- *Diagram Activity* Lupa *Password User Mobile*

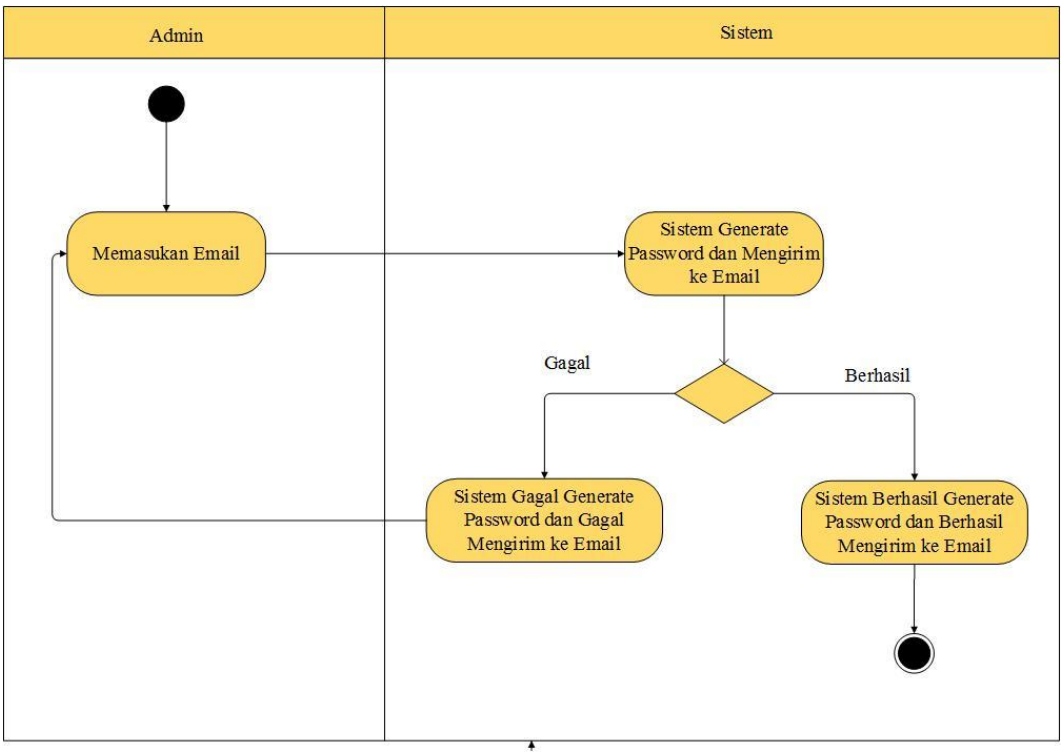
Berikut adalah Gambar 3.51 *Diagram Activity* Lupa *Password User Mobile* yang menggambarkan *activity diagram* Lupa *Password User Mobile.*



Gambar 3.51 *Activity Diagram* Lupa *Password User Mobile*

- *Diagram Activity* Lupa *Password Admin Aplikasi*

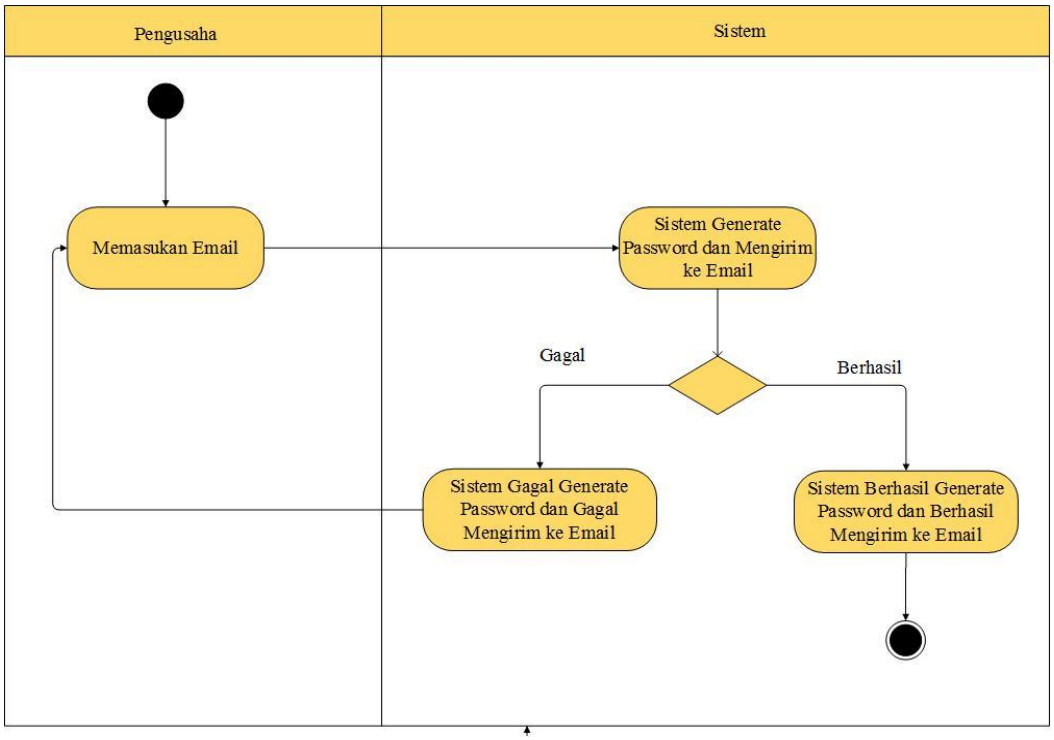
Berikut adalah Gambar 3.52 *Diagram Activity* Lupa *Password Admin Aplikasi* yang menggambarkan *activity diagram* Lupa *Password Admin Aplikasi.*



Gambar 3.52 *Activity Diagram* Lupa *Password Admin Aplikasi*

- *Diagram Activity* Lupa *Password Admin Pengusaha*

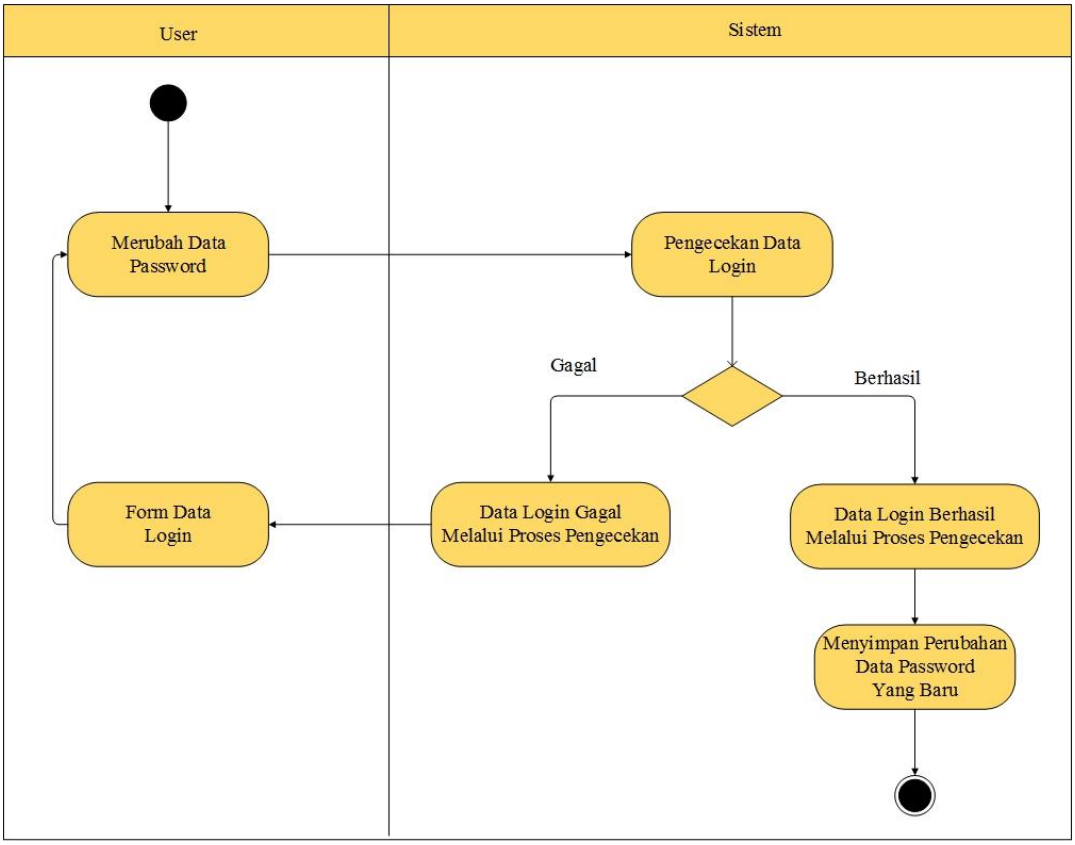
Berikut adalah Gambar 3.53 *Diagram Activity* Lupa *Password Admin Pengusaha* yang menggambarkan *activity diagram* Lupa *Password Admin Pengusaha*.



Gambar 3.53 *Activity Diagram* Lupa *Password Admin* Pengusaha

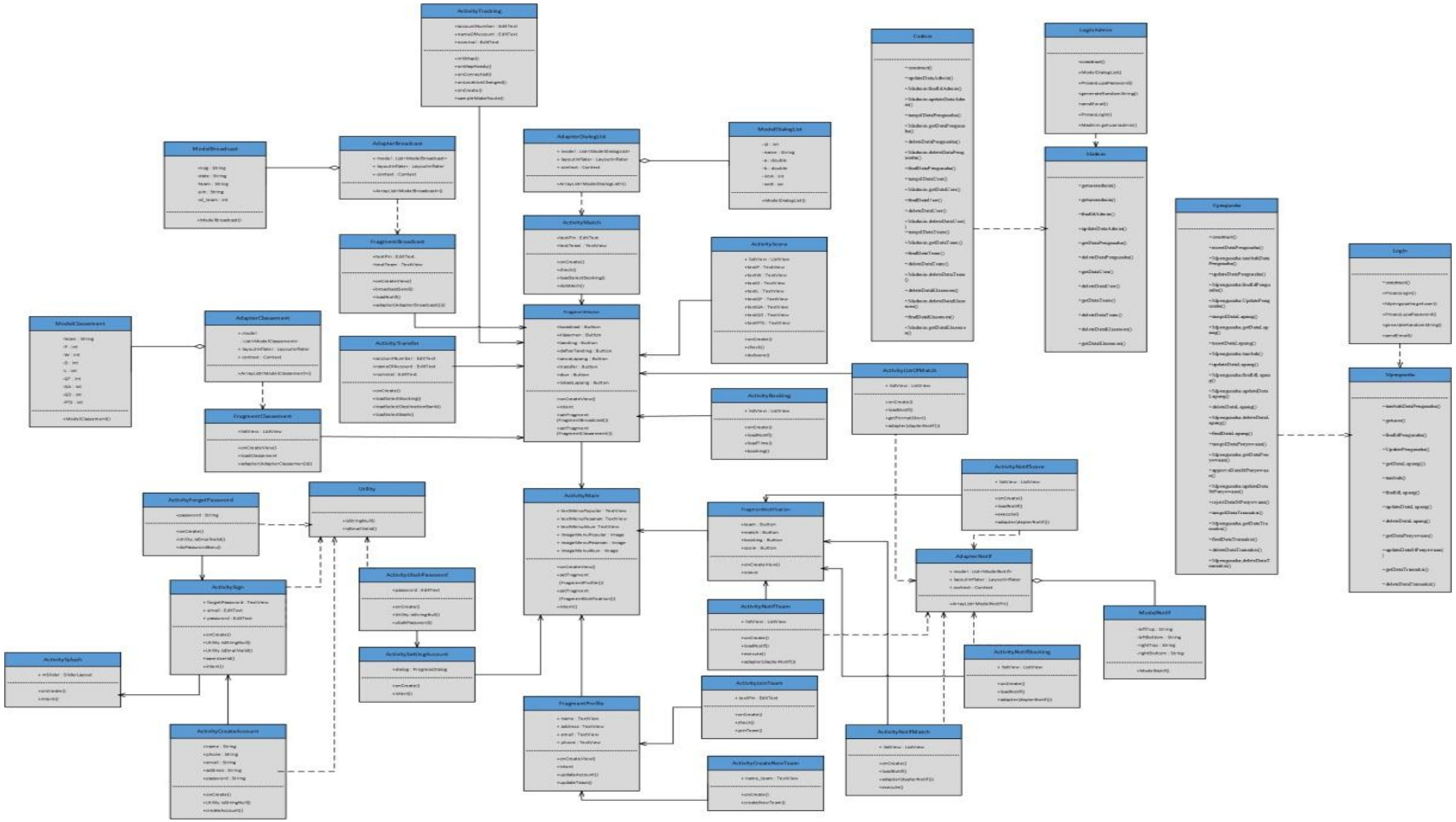
- *Diagram Activity* Ubah *Password User Mobile*

Berikut adalah Gambar 3.54 *Diagram Activity* Ubah *Password User Mobile* yang menggambarkan *activity diagram* Ubah *Password User Mobile.*



Gambar 3.54 *Activity Diagram* Ubah *Password* User Mobile

6. *Class Diagram*

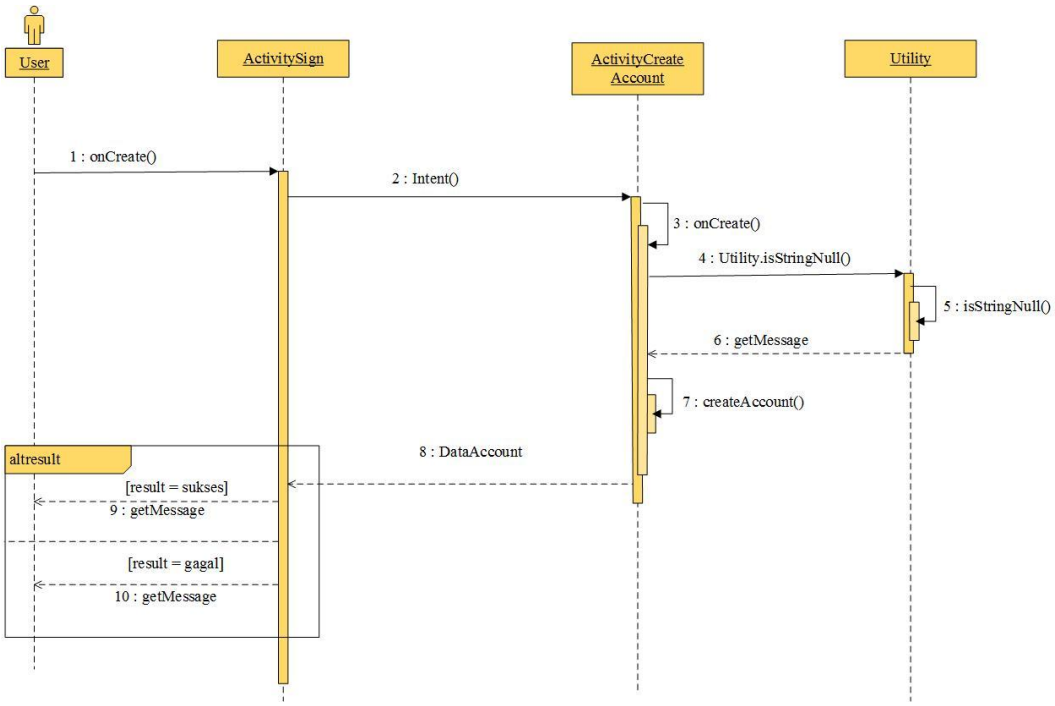


Gambar 3.55 *Class Diagram*

7. *Sequence Diagram*

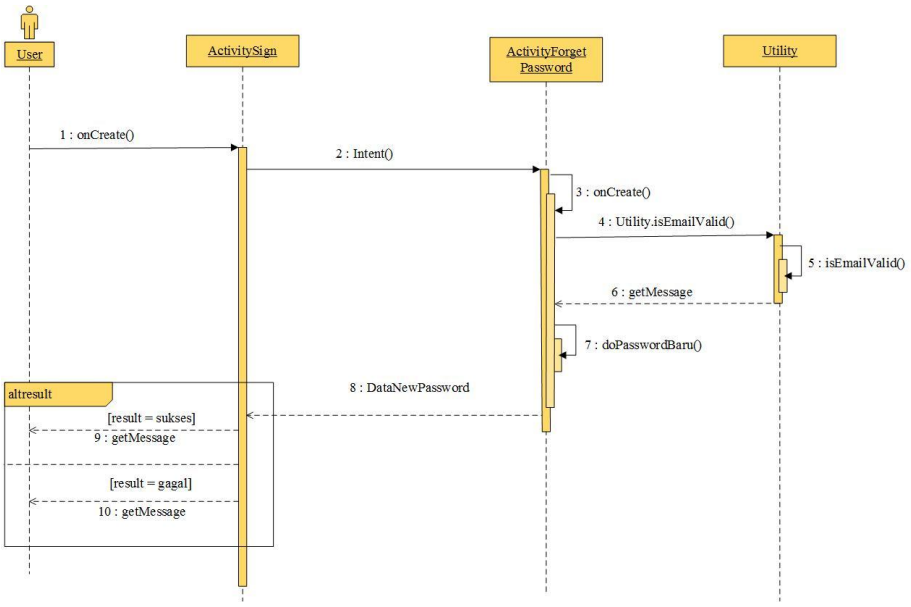
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang di sampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil.

- *Sequence Daftar User*



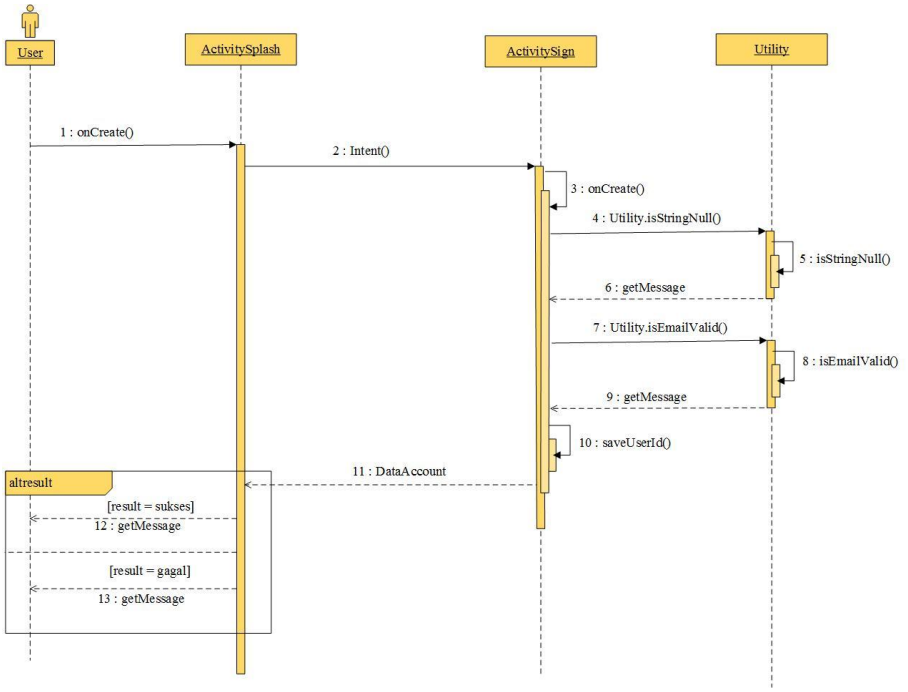
Gambar 3.56 *Sequence* Daftar *User*

- *Seqeunce* Lupa *Password User Mobile*



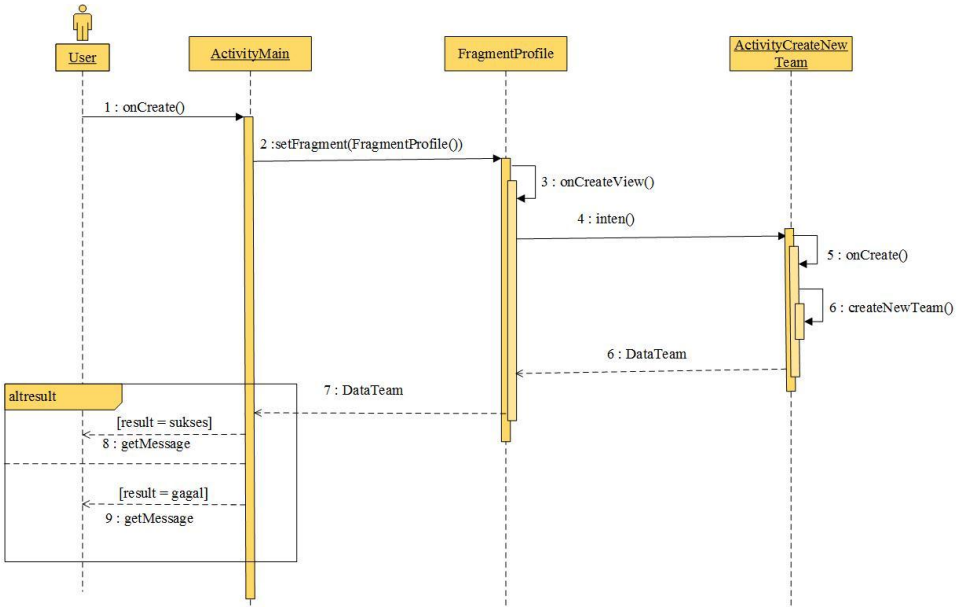
Gambar 3.57 *Sequence* Lupa *Password* User Mobile

- *Sequence Login User*



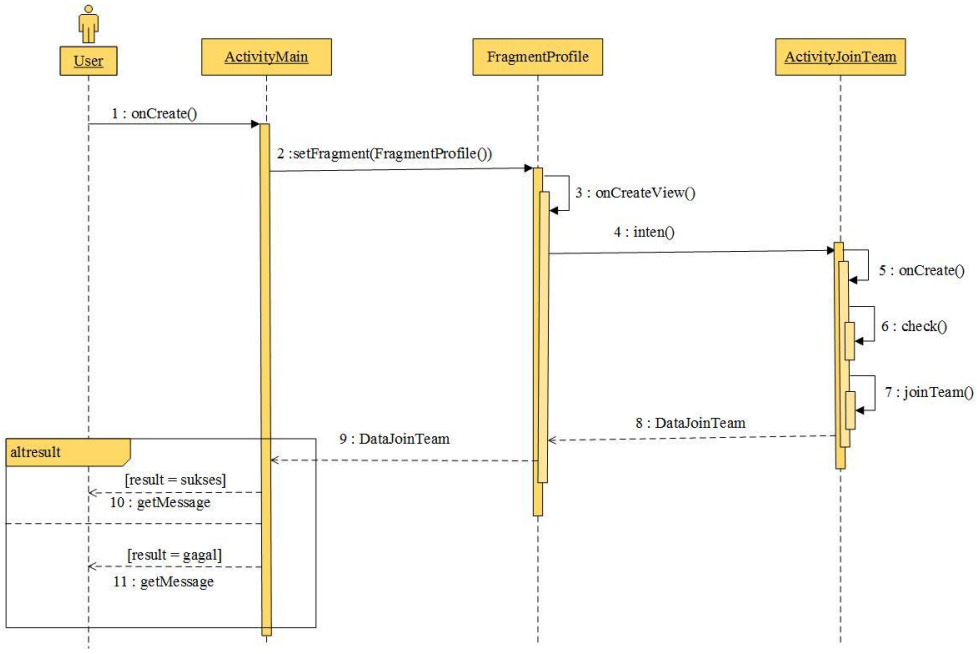
Gambar 3.58 *Sequence Login User*

- *Sequence BuatTeam*



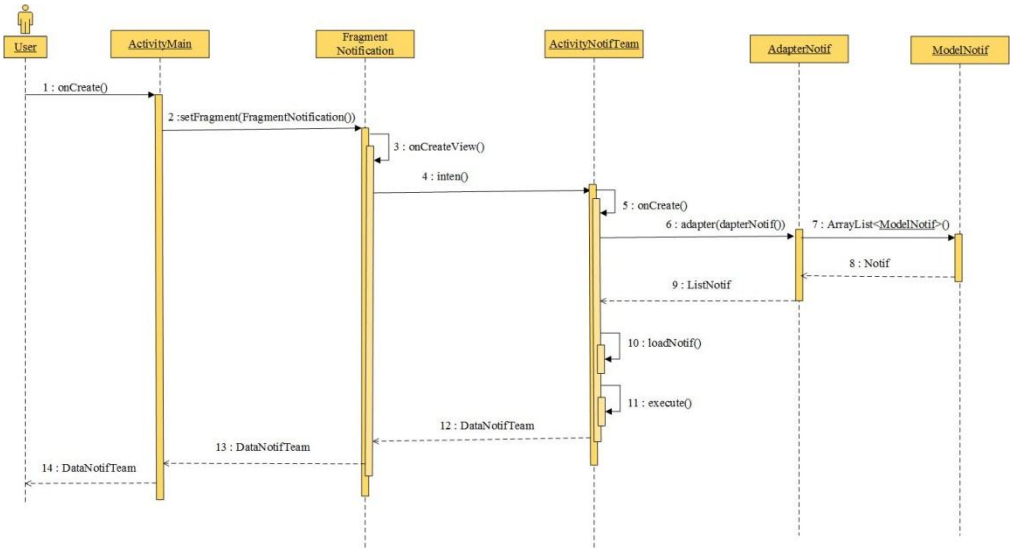
Gambar 3.59 *Sequence* Buat *Team*

- *Seqeunce* Gabung *Team*



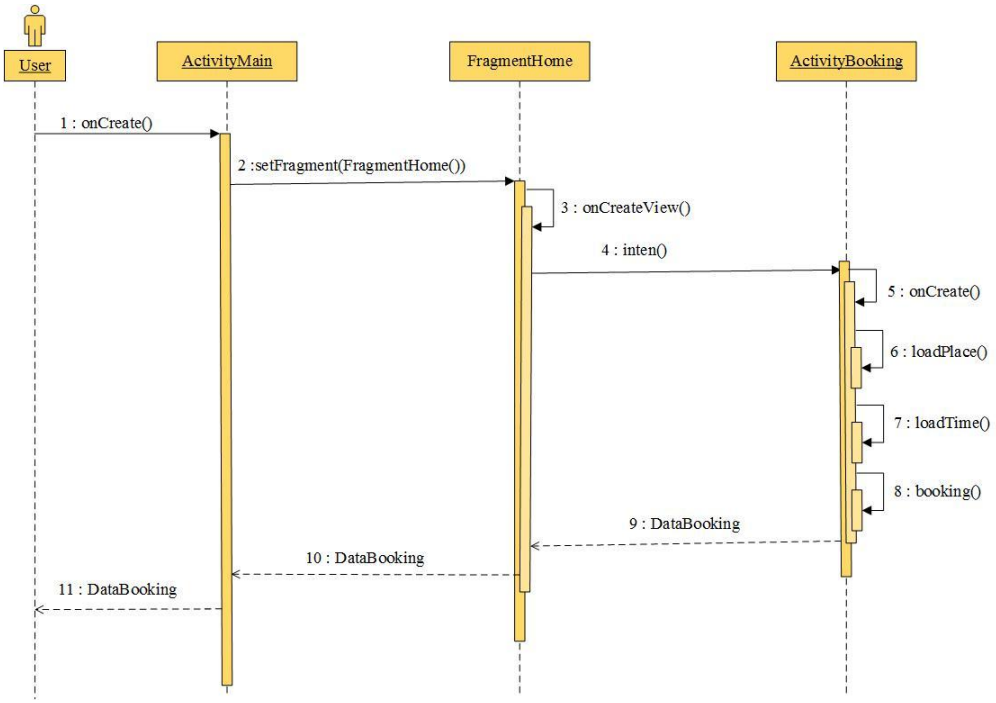
Gambar *3.60 Sequence* Gabung *Team*

- *Seqeunce Notif Team*



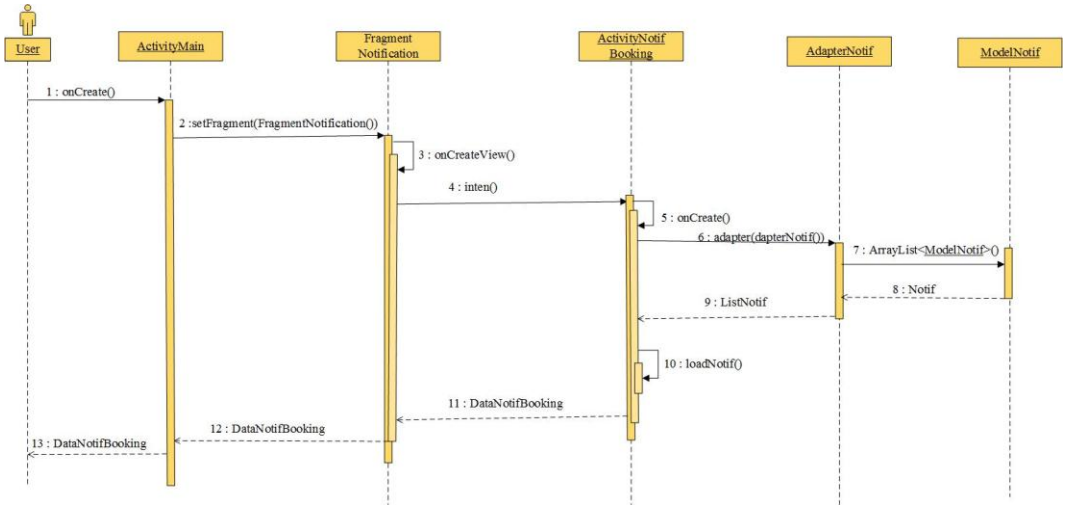
Gambar 3.61 *Sequence Notif Team*

- *Seqeuence* Sewa Lapang



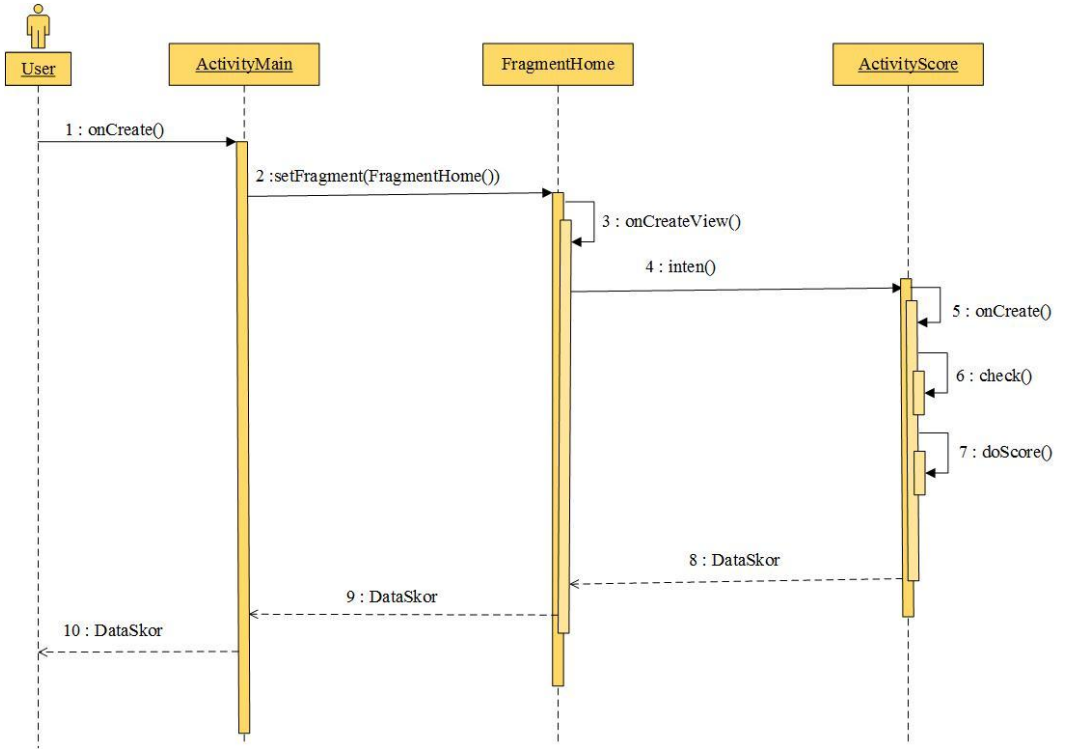
Gambar *3.62 Sequence* Sewa Lapang

- *Sequence Notif* Sewa Lapang



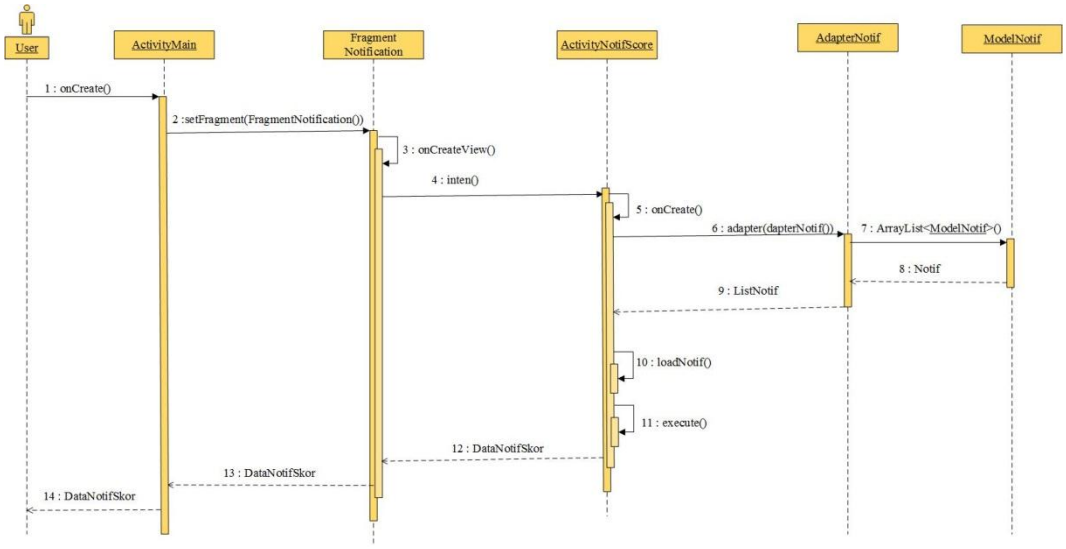
Gambar 3.63 *Sequence Notif* Sewa Lapang

- *Seqeuence* Skor



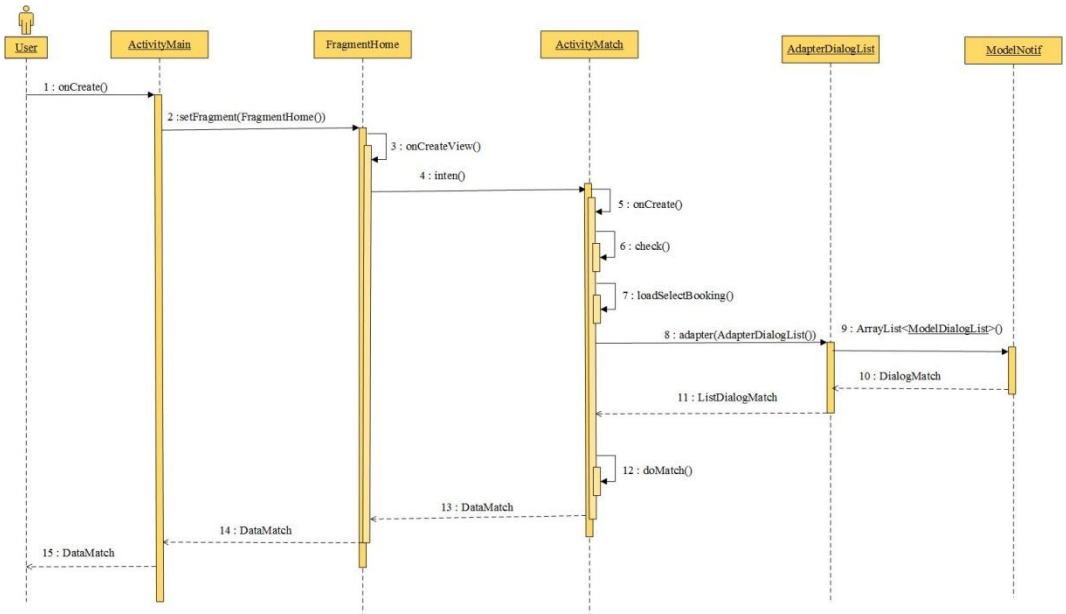
Gambar 3.64 *Sequence* Skor

- *Sequence Notif* Skor



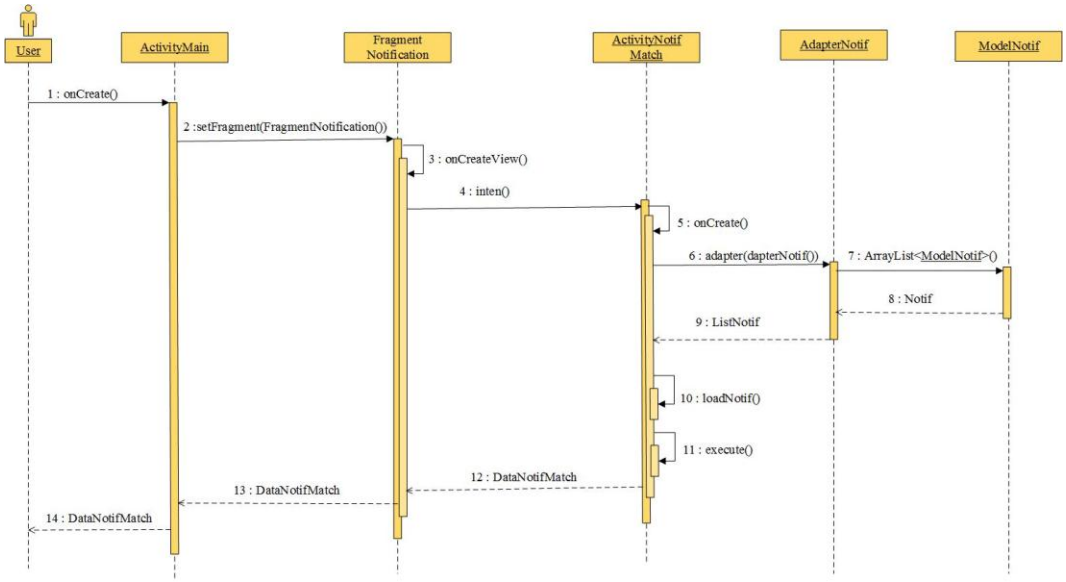
Gambar 3.65 *Sequence Notif* Skor

- *Seqeuence* Tanding



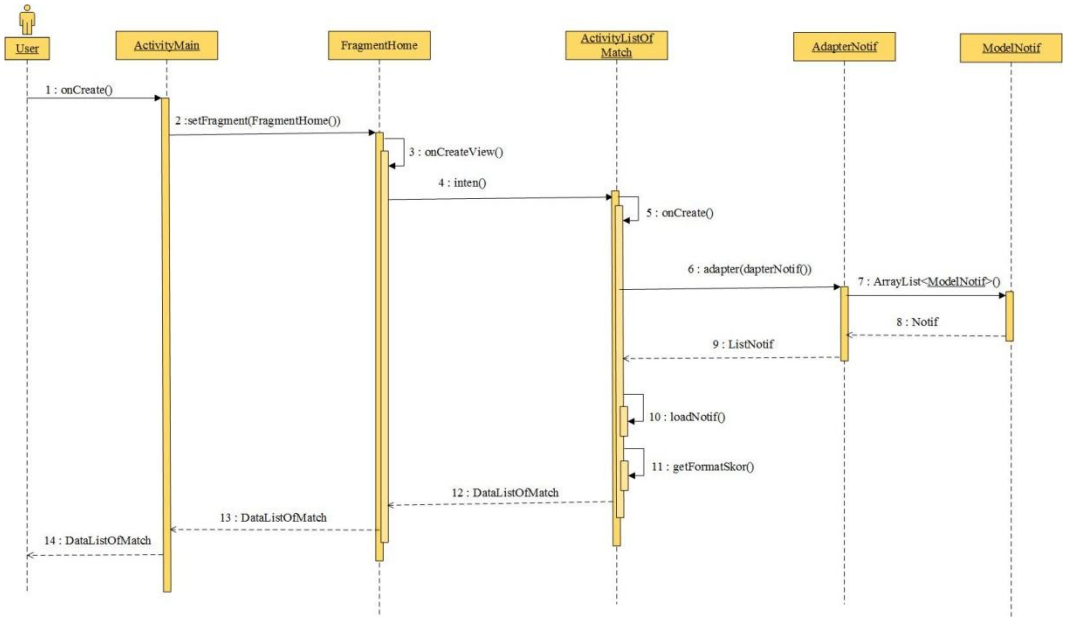
***Gambar 3.66 Sequence* Tanding**

- *Sequence Notif Tanding*



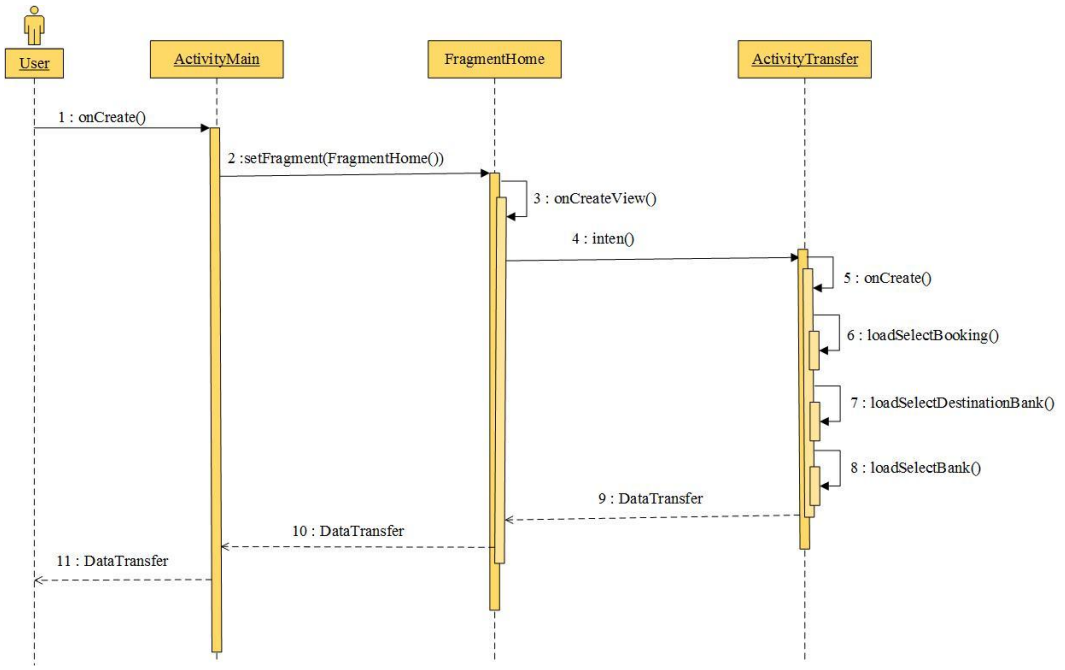
Gambar 3.67 *Sequence Notif* Tanding

- *Sequence* Riwayat Tanding



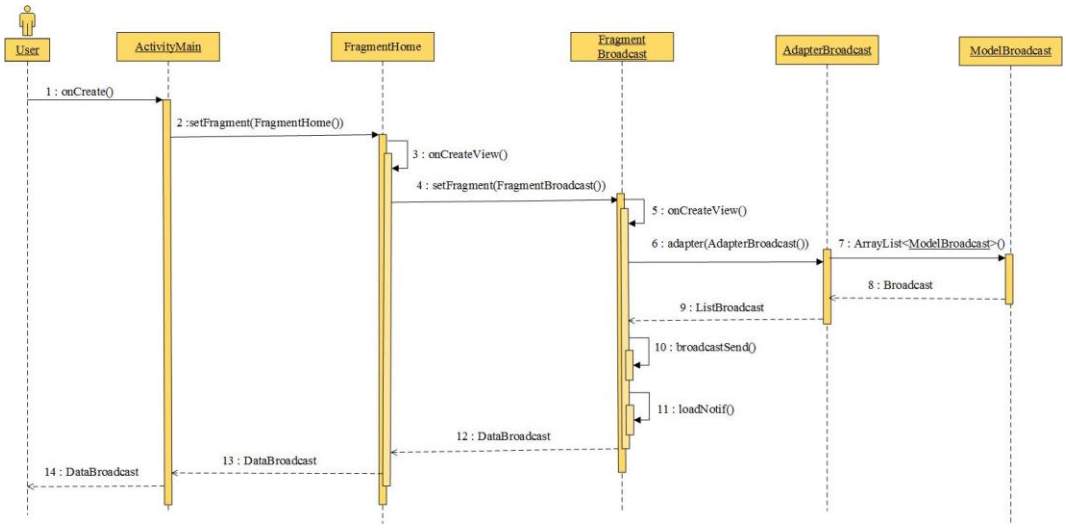
Gambar 3.68 *Sequence* Riwayat Tanding

- *Sequence Transfer*



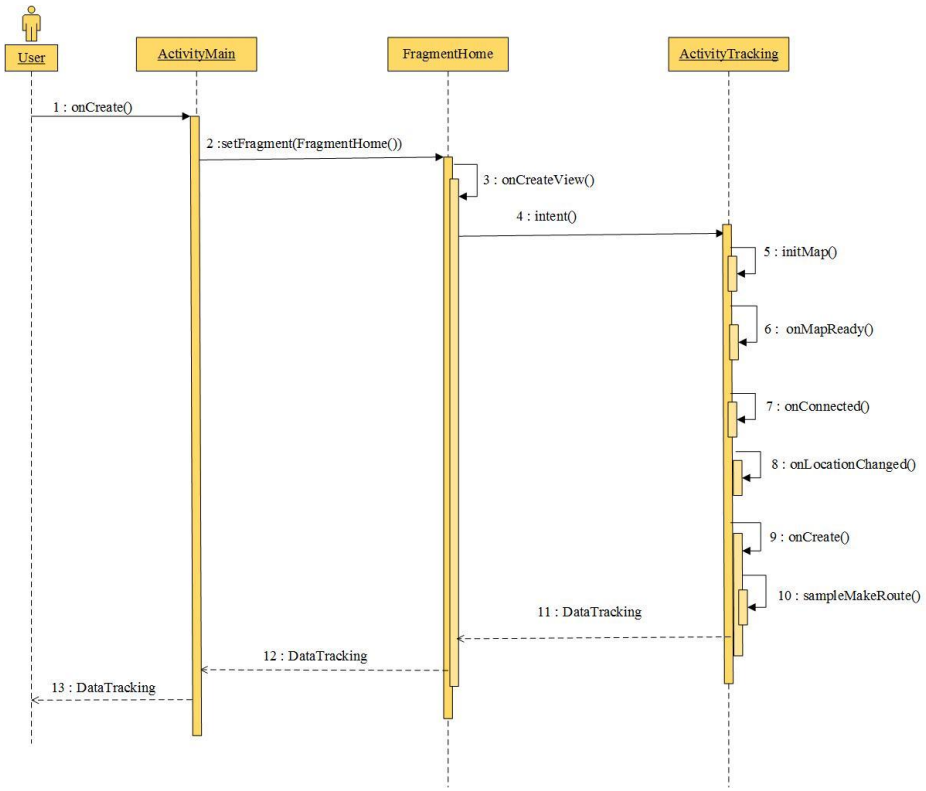
Gambar 3.69 *Sequence Transfer*

- *Seqeuence Broadcast*



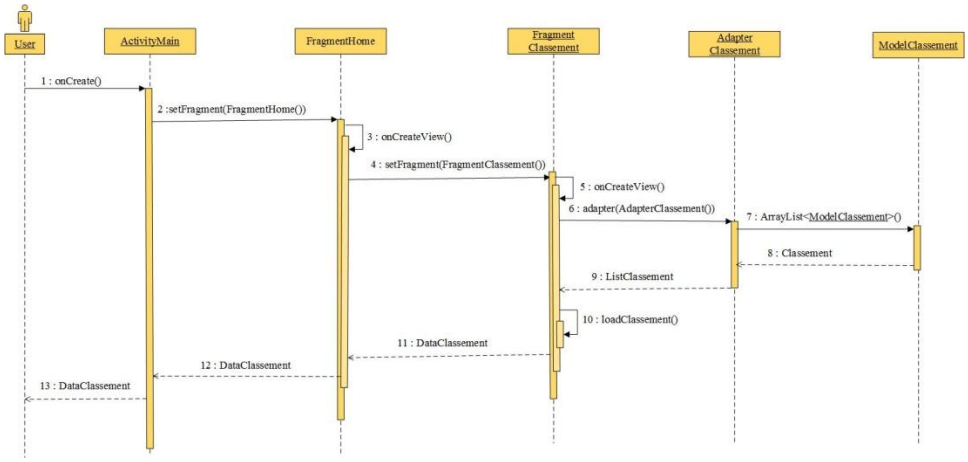
Gambar 3.70 *Sequence Broadcast*

- *Seqeuence Navigasi* Lokasi Lapang



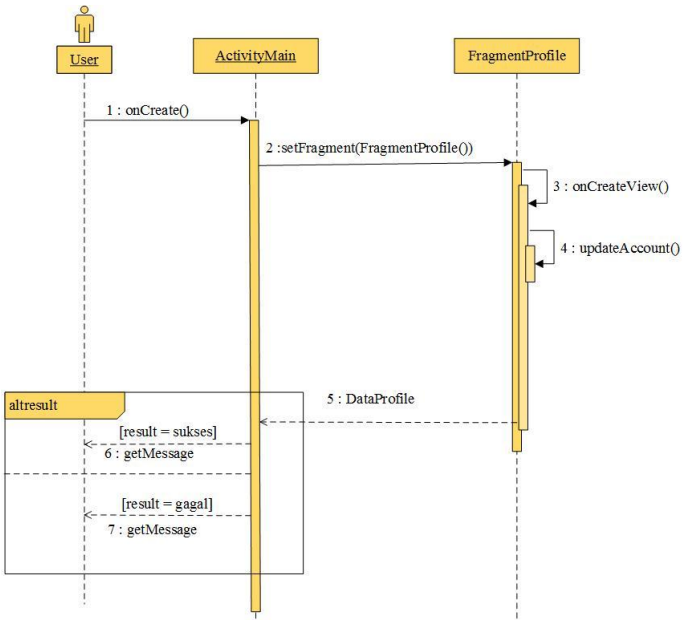
Gambar 3.71 *Sequence Navigasi* Lokasi Lapang

- *Seqeuence Klasemen*



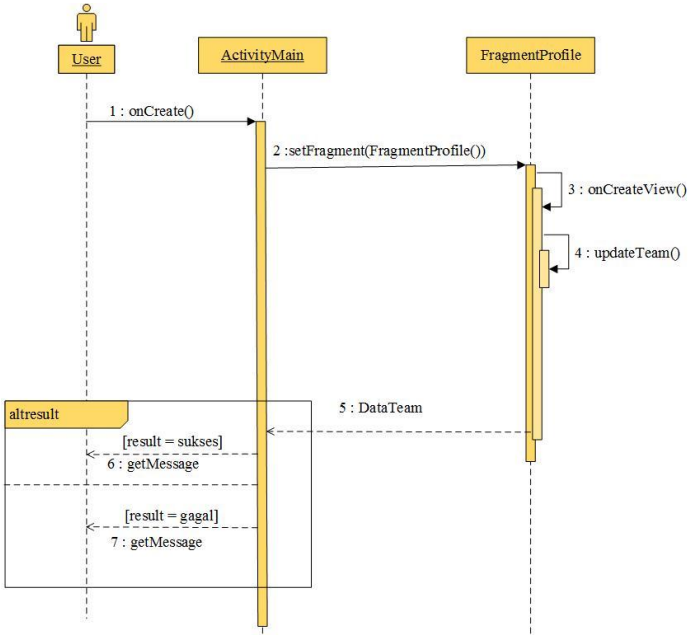
Gambar 3.72 *Sequence* Klasemen

- *Sequence Edit Akun User*



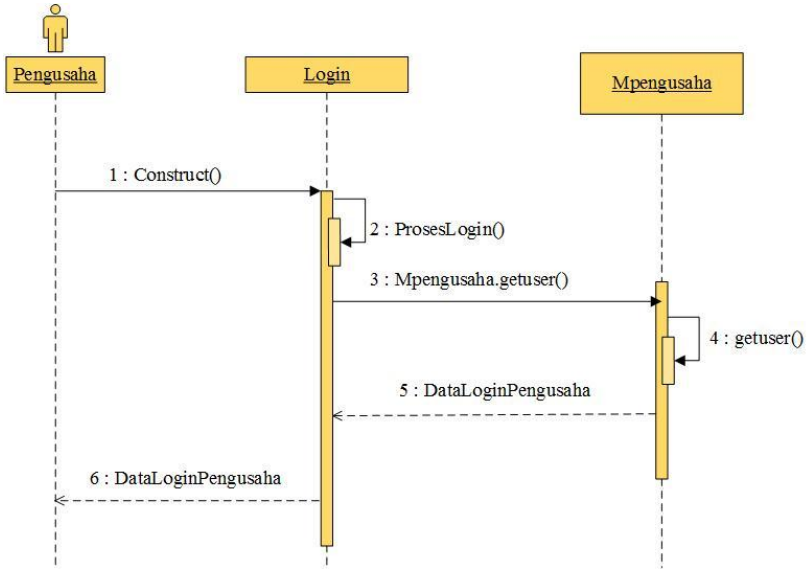
Gambar 3.73 *Sequence Edit Akun User*

- *Sequence Edit Team*



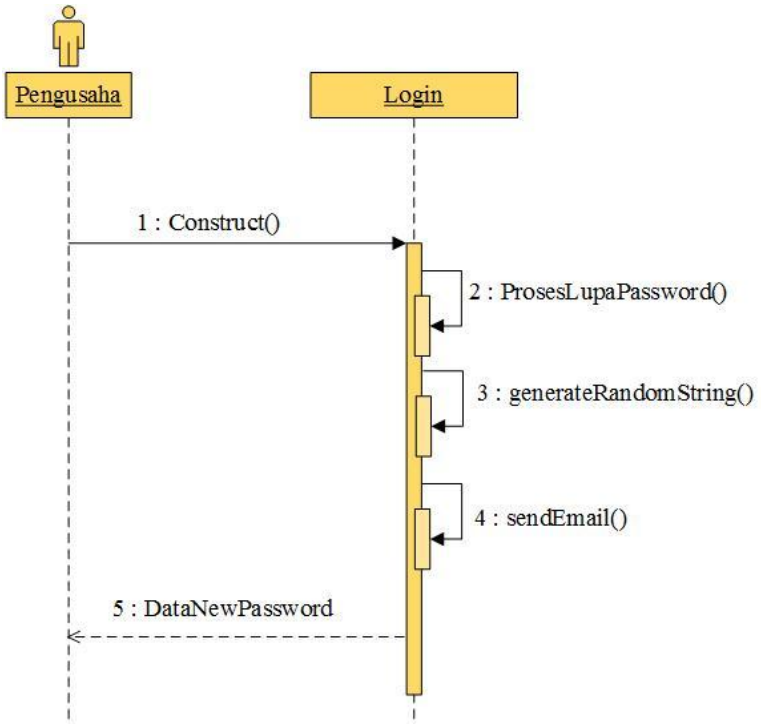
Gambar 3.74 *Sequence Edit Team*

- *Sequence Login* Pengusaha



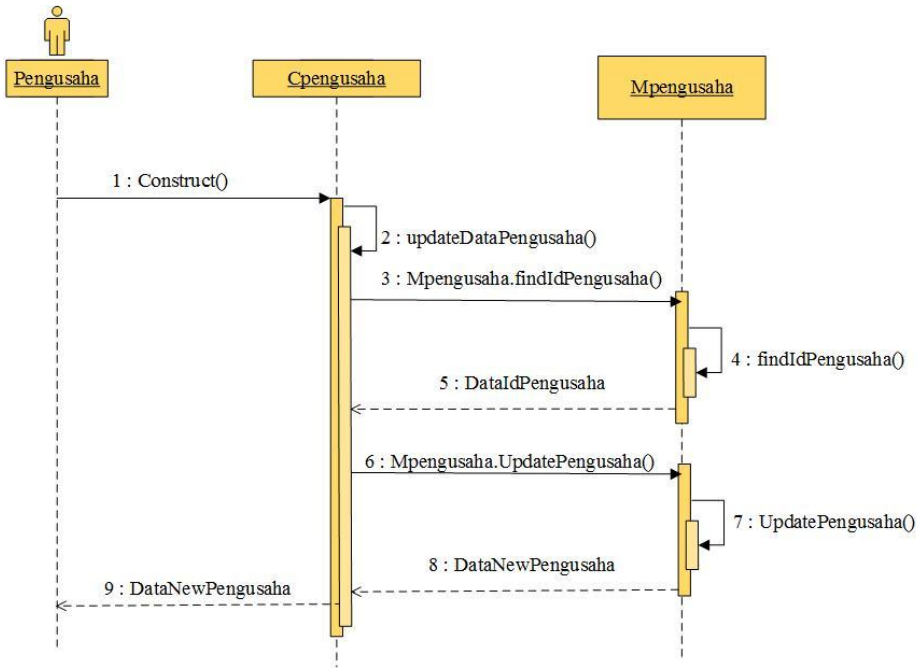
Gambar 3.75 *Sequence Login* Pengusaha

- *Sequence* Lupa *Password* Pengusaha



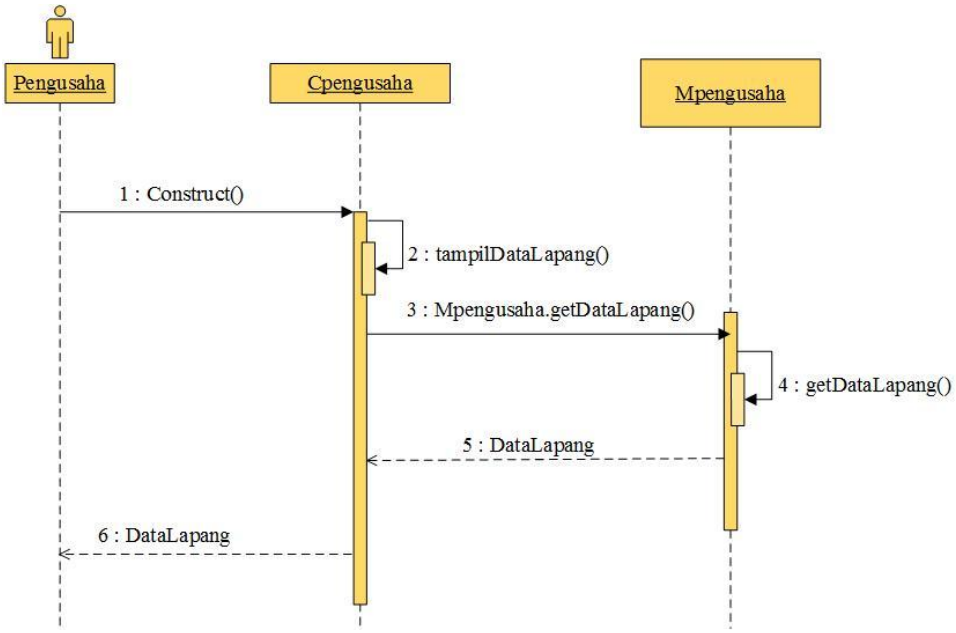
Gambar 3.76 *Sequence* Lupa Password Pengusaha

- *Sequence Edit Akun* Pengusaha



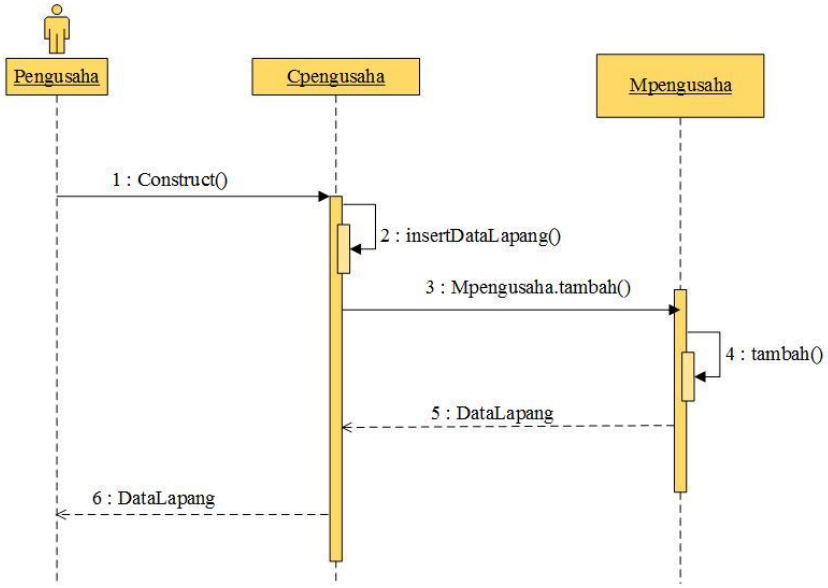
Gambar 3.77 *Sequence Edit Akun* Pengusaha

- *Sequence* Tampil Data Lapang



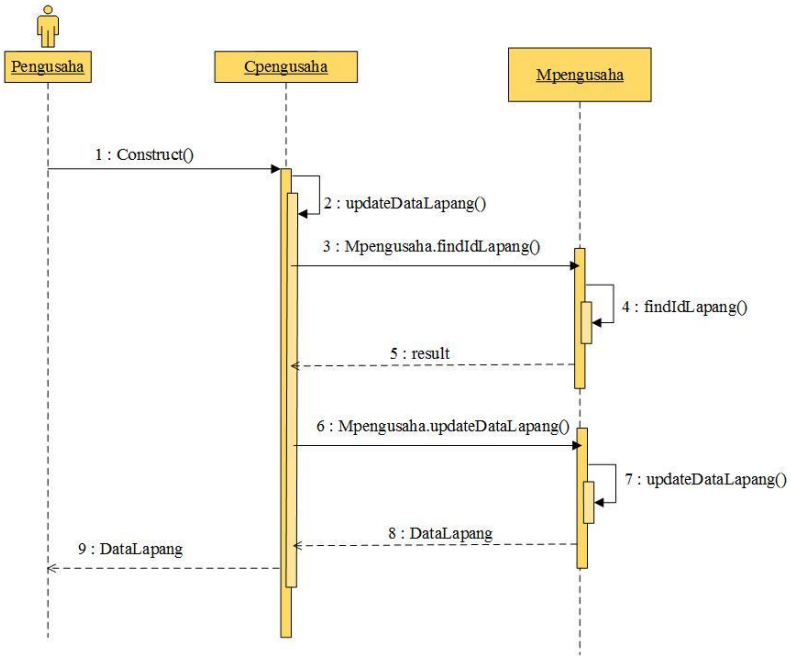
Gambar 3.78 *Sequence* Tampil Data Lapang

- *Sequence* Tambah Data Lapang



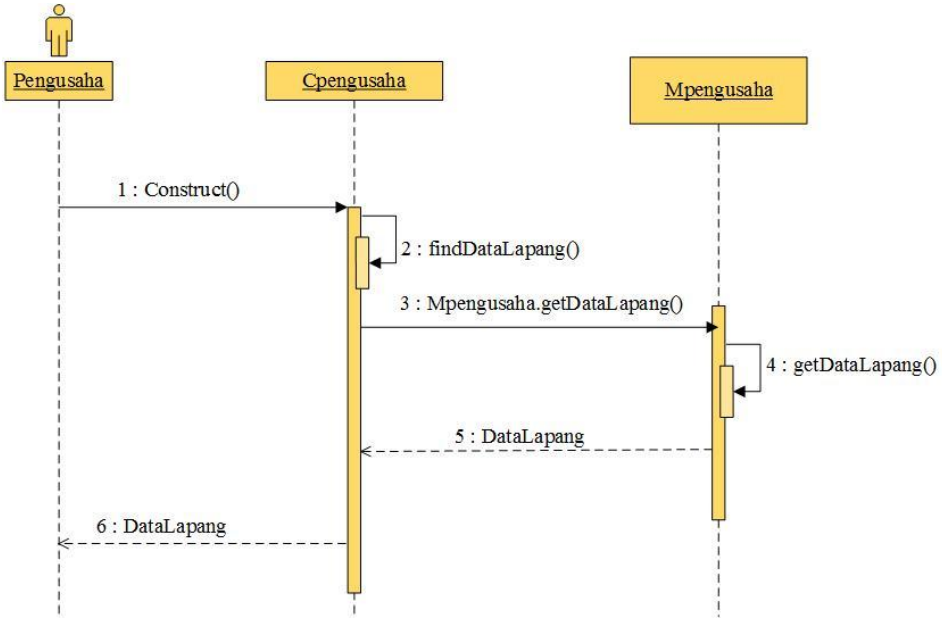
Gambar 3.79 *Sequence* Tambah Data Lapang

- *Sequence Edit* Data Lapang



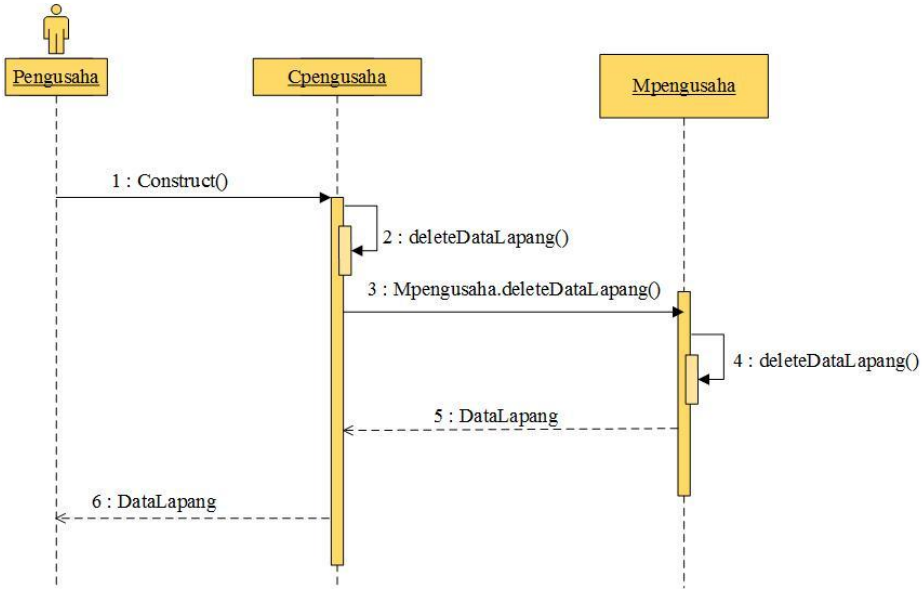
Gambar 3.80 *Sequence* Edit Data Lapang

- *Sequence* Cari Data Lapang



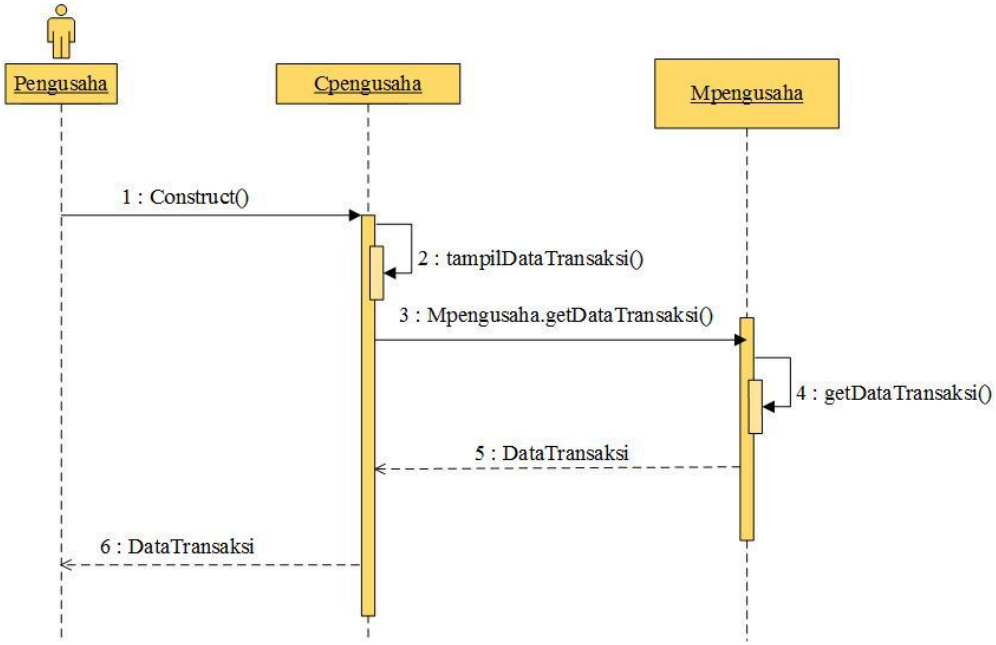
Gambar 3.81 Seq*uence* Cari Data Lapang

- *Sequence* Hapus Data Lapang



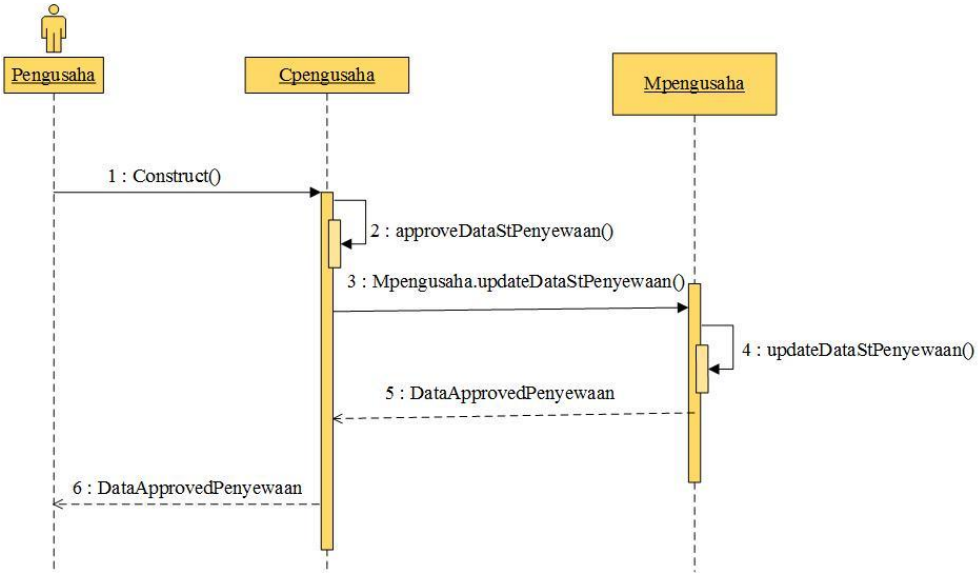
Gambar 3.82 *Sequence* Hapus Data Lapang

- *Sequence Transaksi*



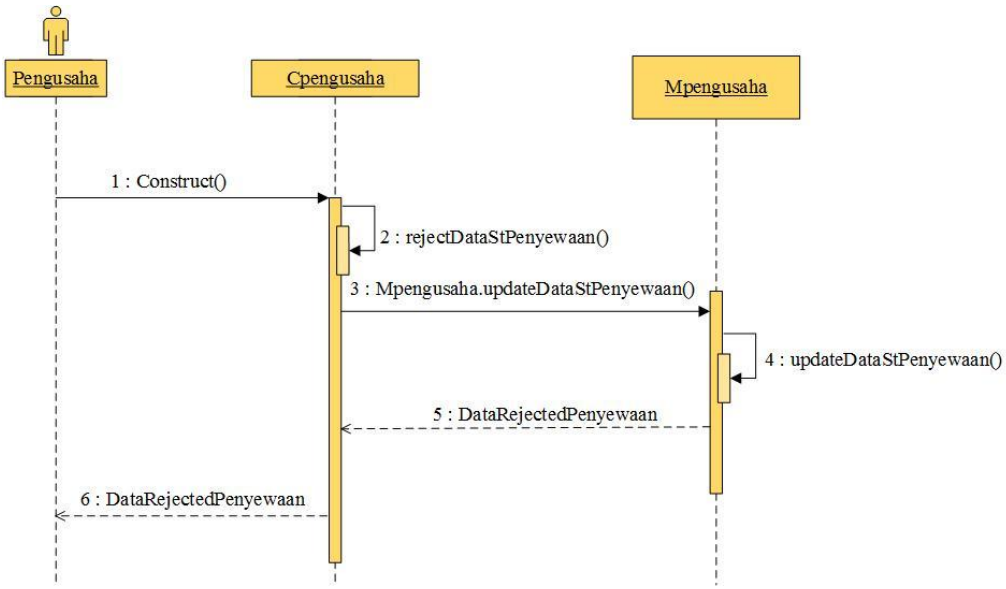
Gambar 3.83 *Sequence Transaksi*

- *Sequence Approve*



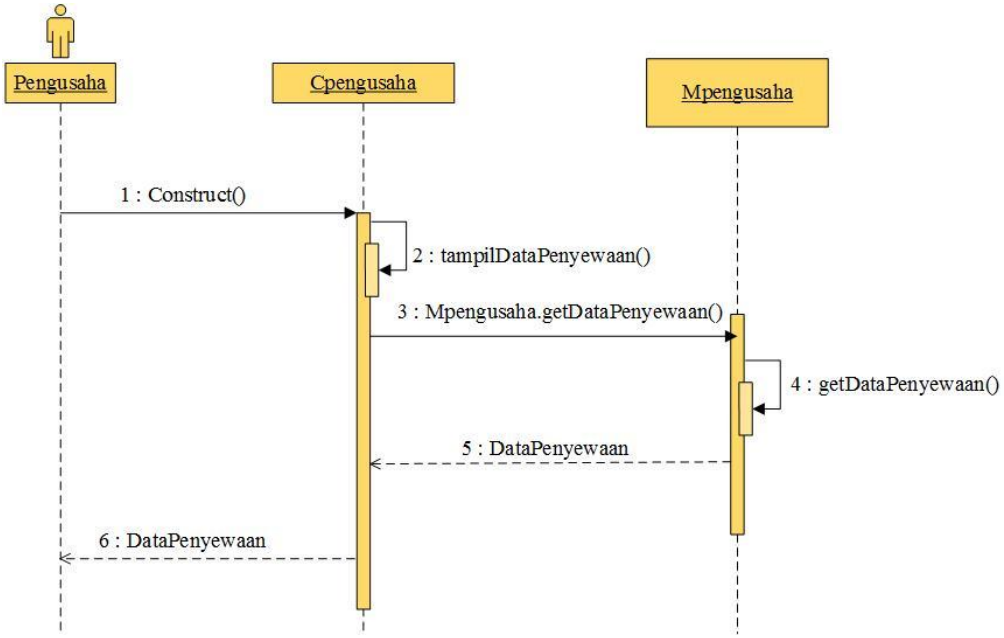
Gambar 3.84 *Sequence Approve*

- *Sequence Reject*



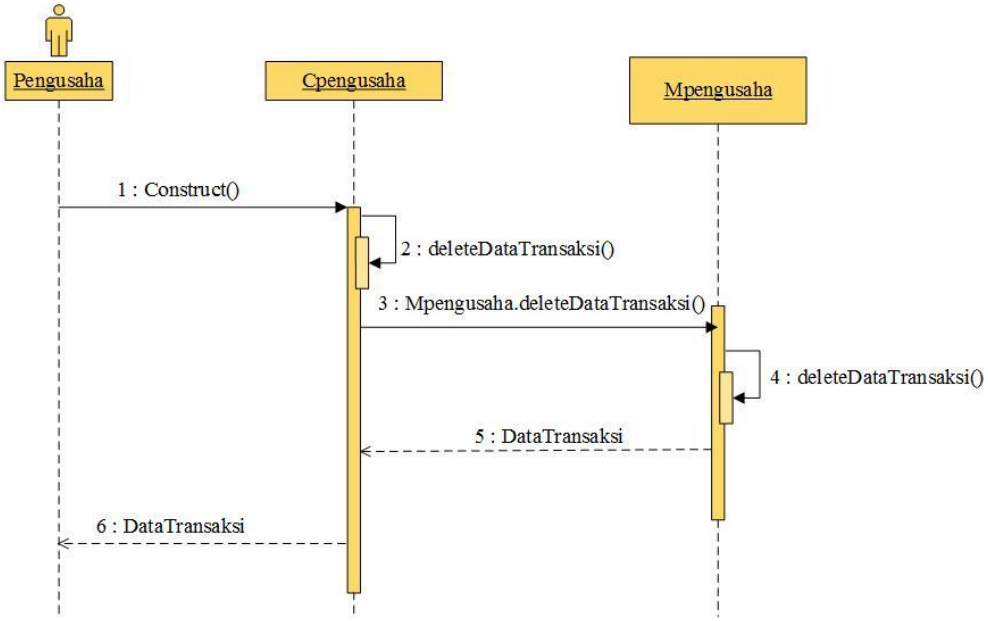
Gambar 3.85 *Sequence Reject*

- *Sequence* Penyewaan



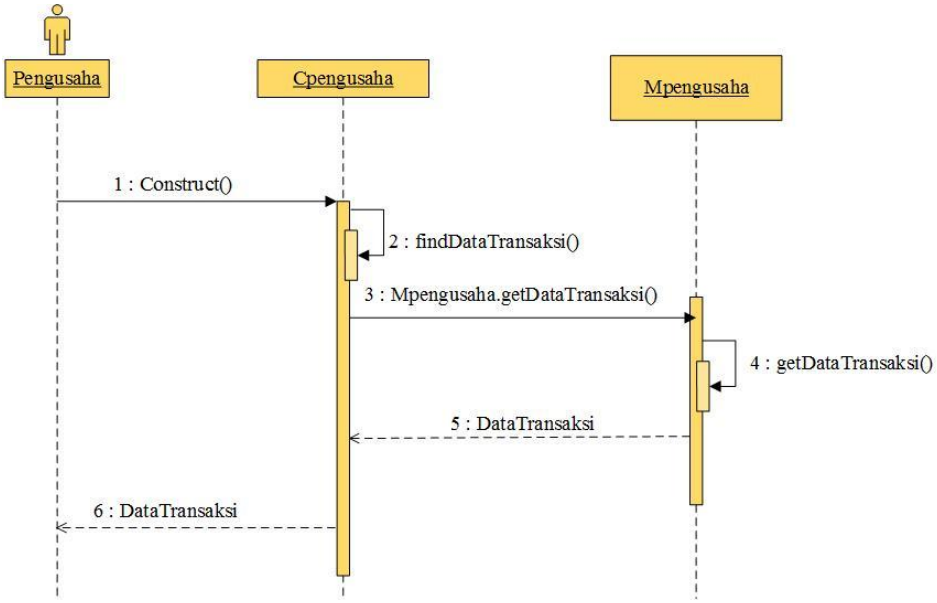
Gambar 3.86 *Sequence* Penyewaan

- *Sequence* Hapus Data *Trnasaksi*



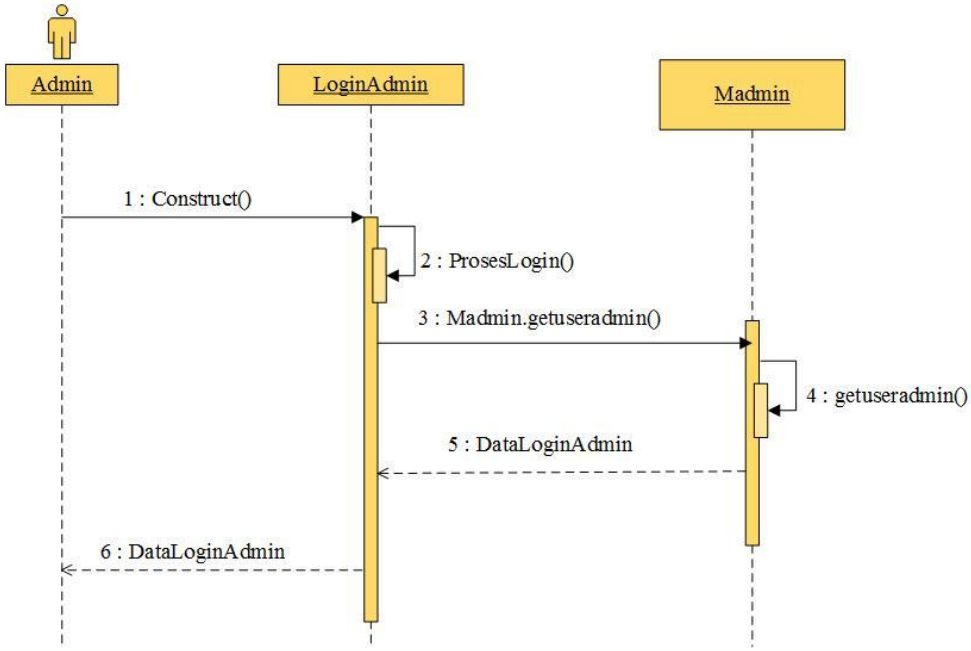
Gambar 3.87 *Sequence* Hapus Data *Transaksi*

- *Sequence* Cari Data Transaksi



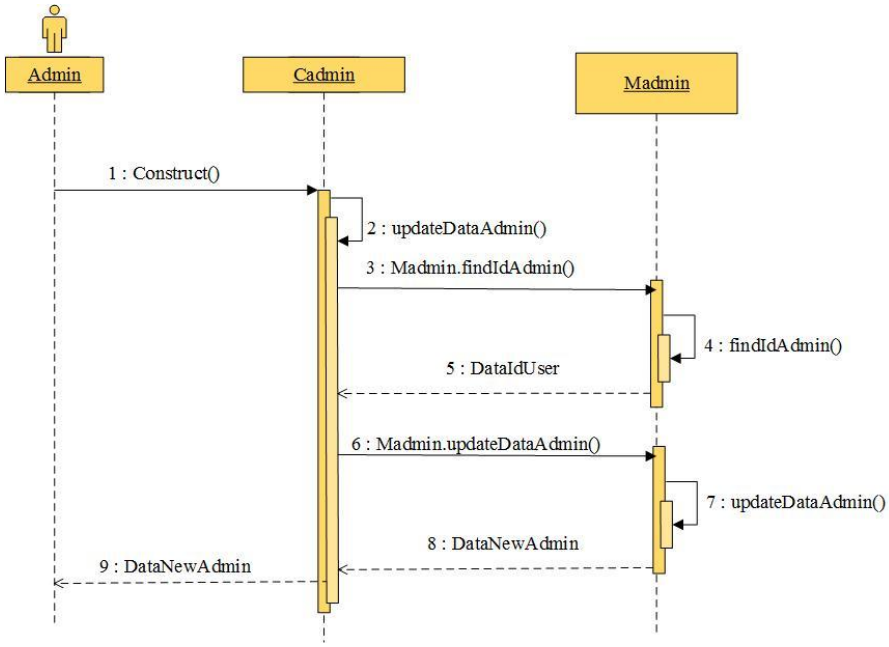
Gambar 3.88 *Sequence* Cari Data Transaksi

- *Sequence Login* Admin



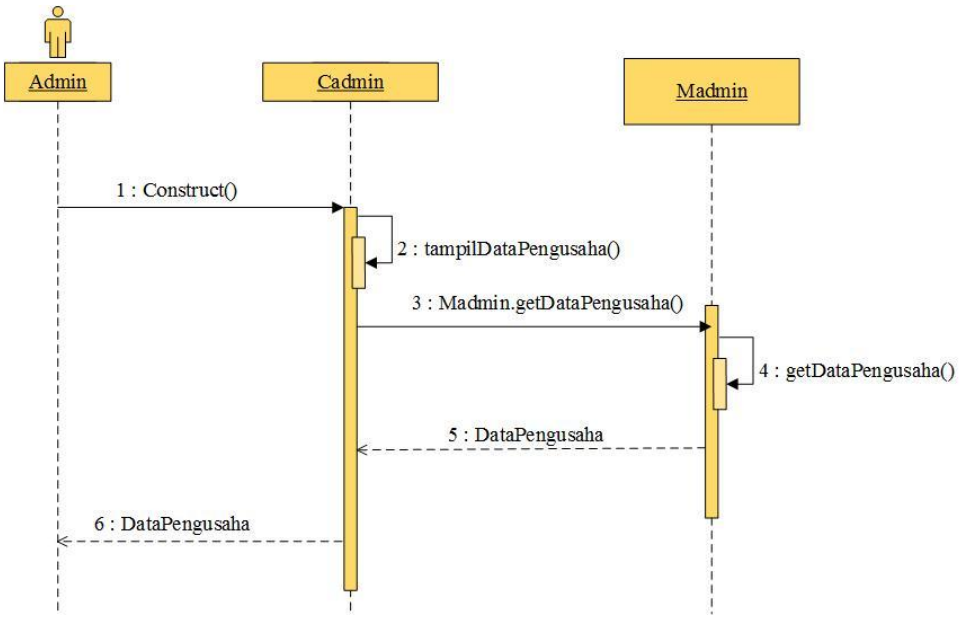
Gambar 3.89 *Sequence Login Admin*

- *Sequence Edit Akun Admin*



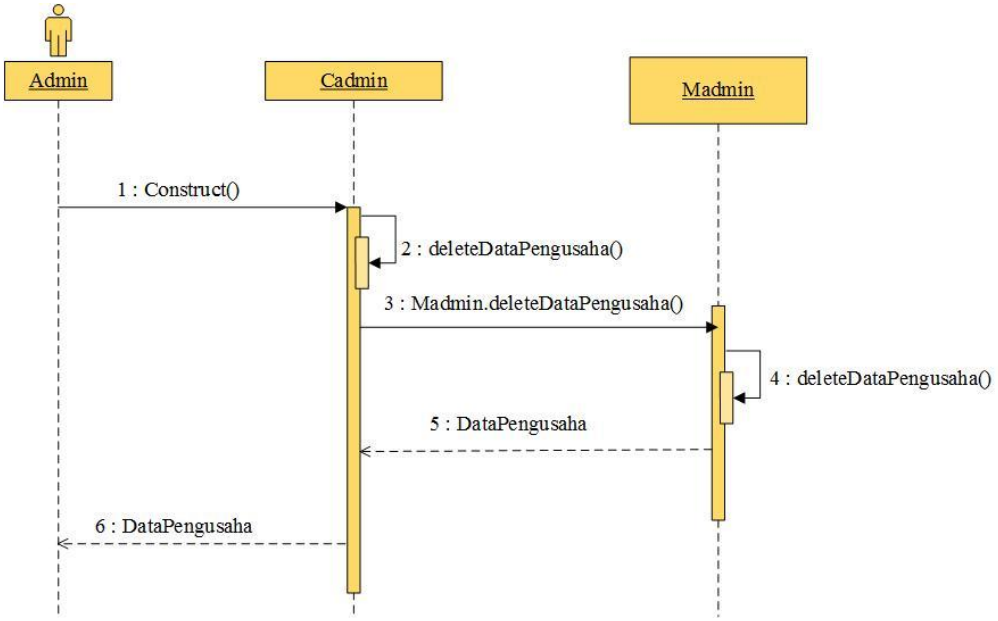
Gambar 3.90 *Sequence Edit Akun Admin*

- *Sequence* Tampil Data Pengusaha



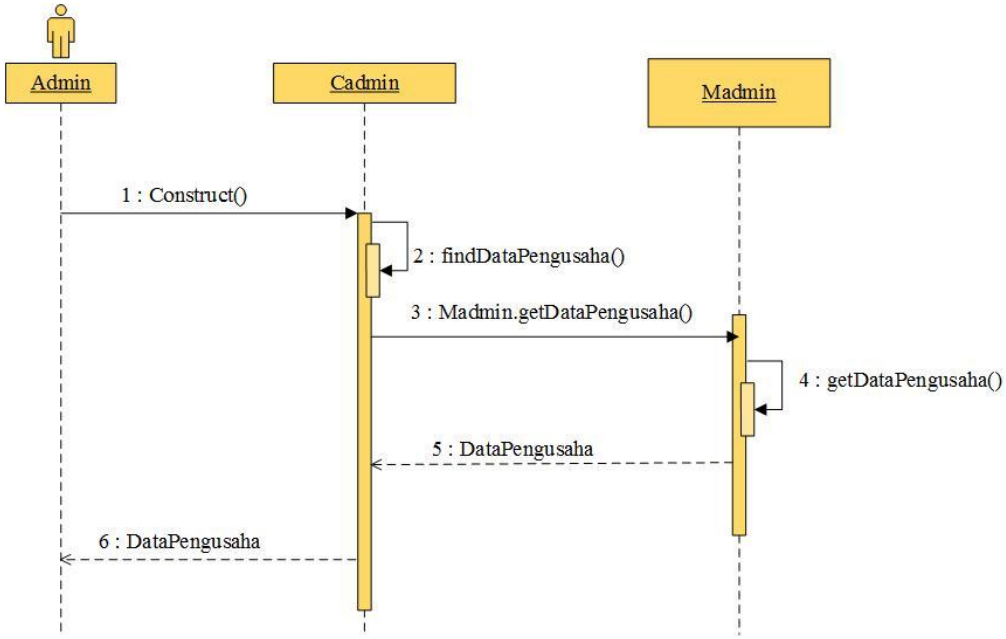
Gambar 3.91 *Sequence* Tampil Data Pengusaha

- *Sequence* Hapus Data Pengusaha



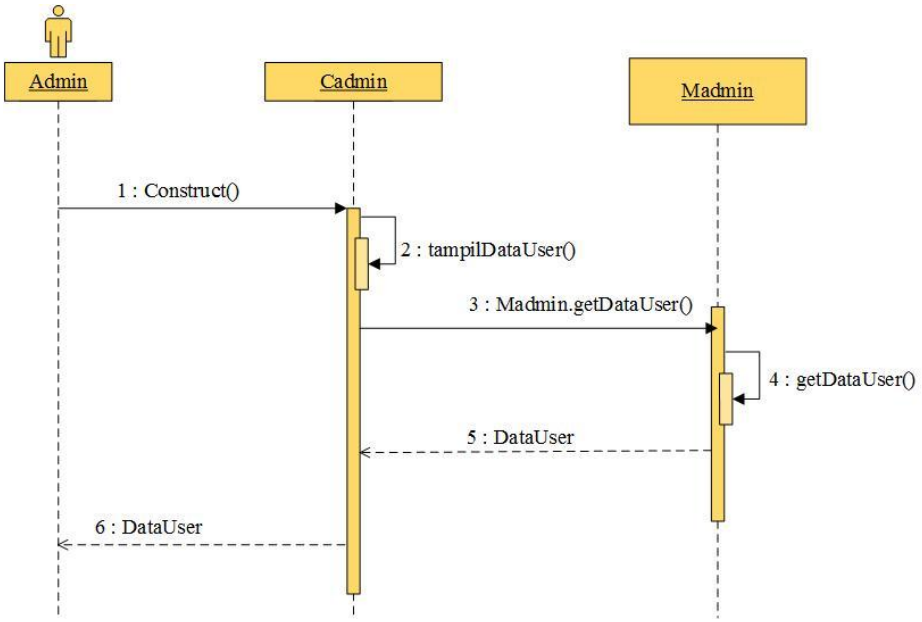
Gambar 3.92 *Sequence* Hapus Data Pengusaha

- *Sequence* Cari Data Pengusaha



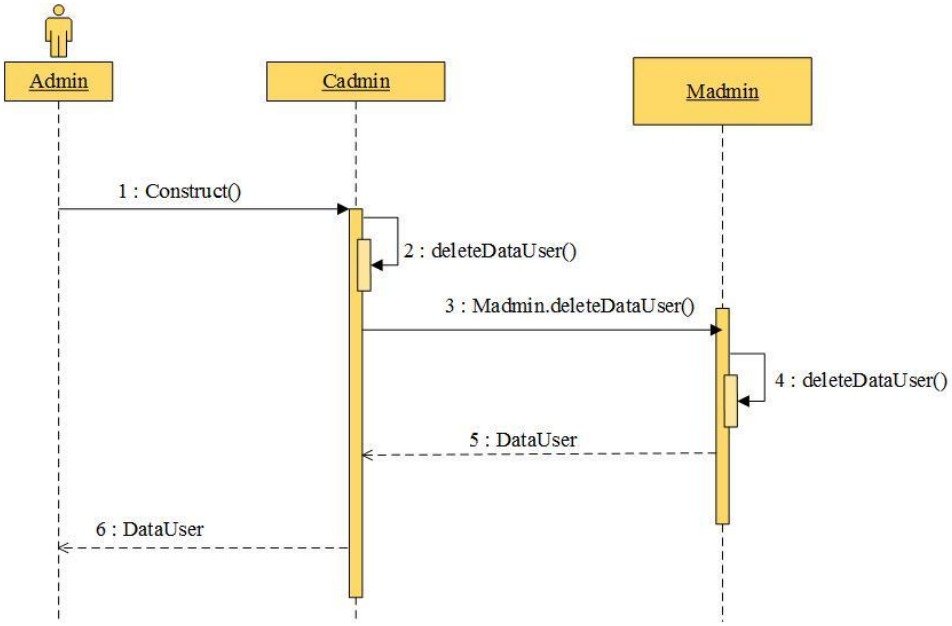
Gambar 3.93 *Sequence* Cari Data Pengusaha

- *Sequence Tampil Data User*



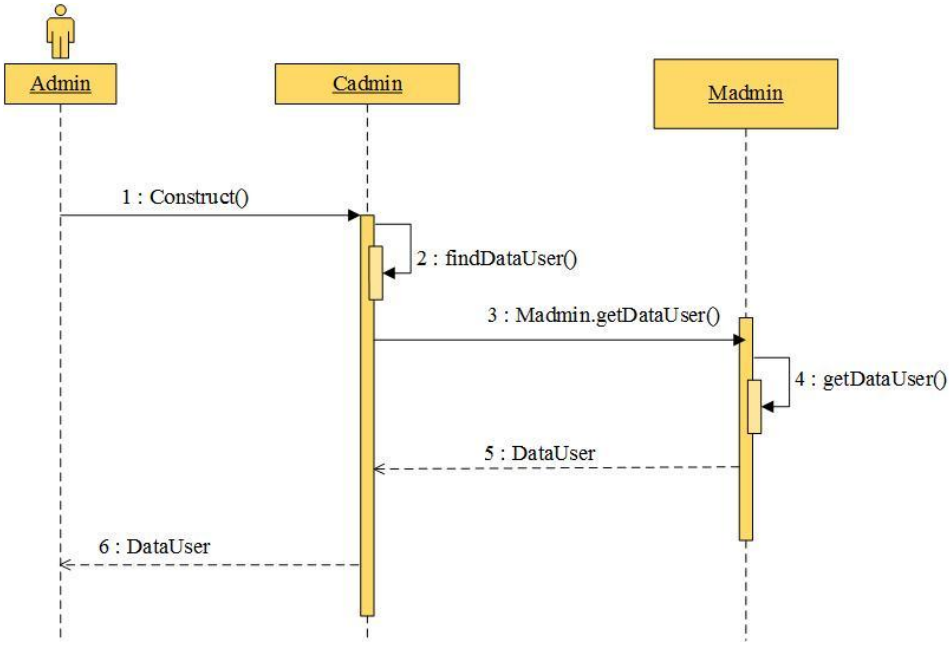
Gambar 3.94 *Sequence* Tampil Data *User*

- *Sequence* Hapus Data *User*



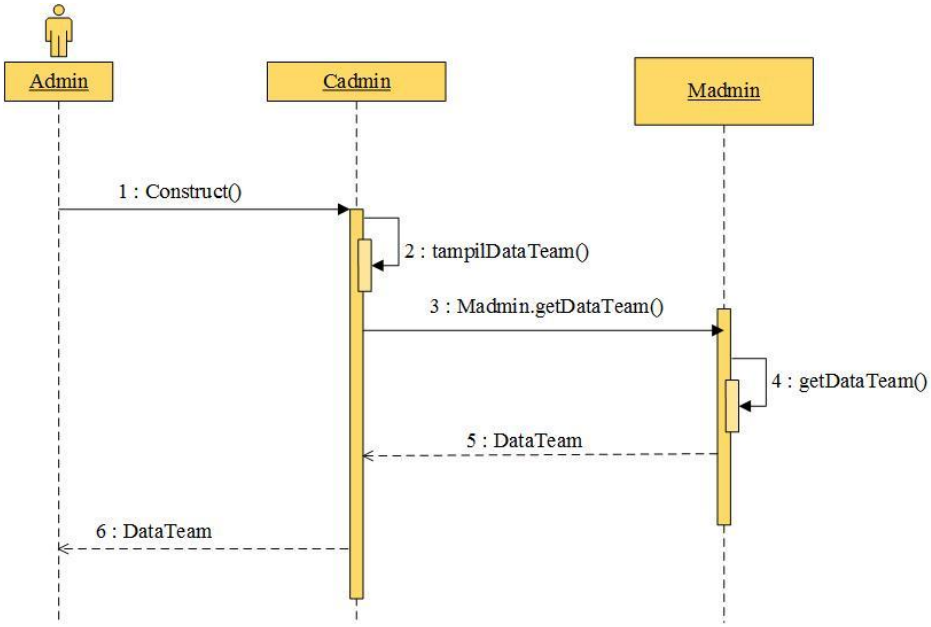
Gambar 3.95 *Sequence* Hapus Data *User*

- *Sequence CariData User*



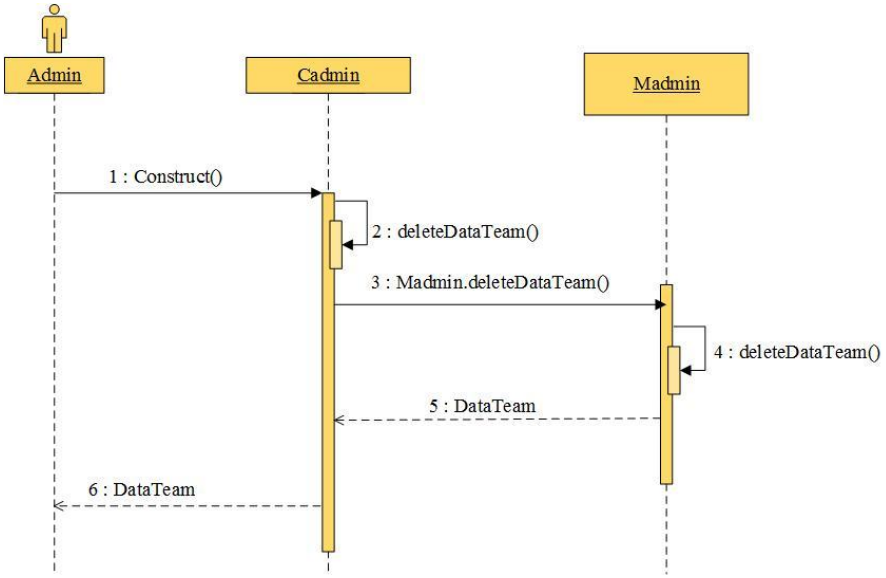
Gambar 3.96 *Sequence Find* Data *User*

- *Sequence Tampil Data Team*



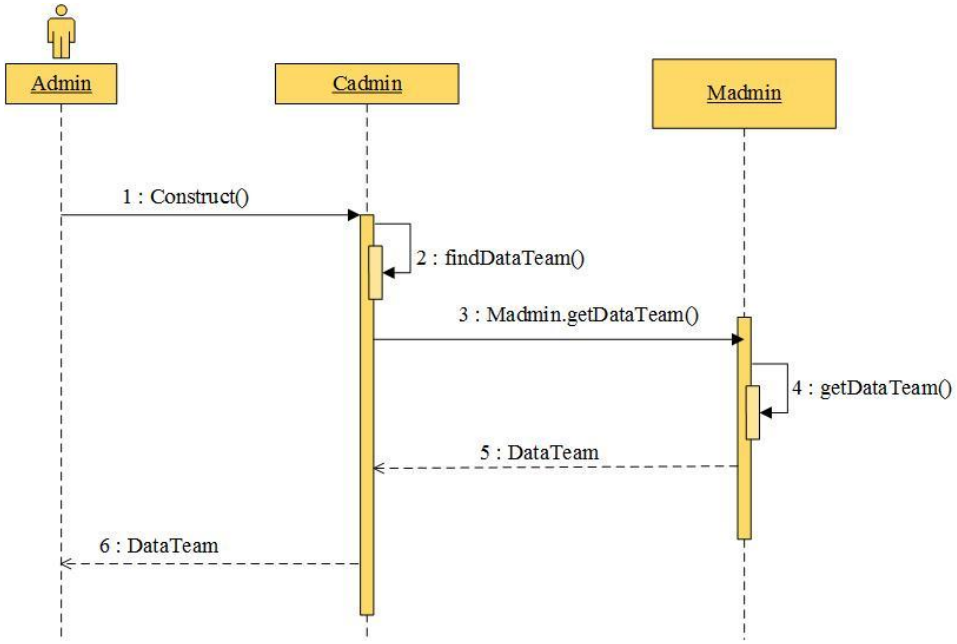
Gambar 3.97 *Sequence* Tampil Data Team

- *Sequence Hapus Data Team*



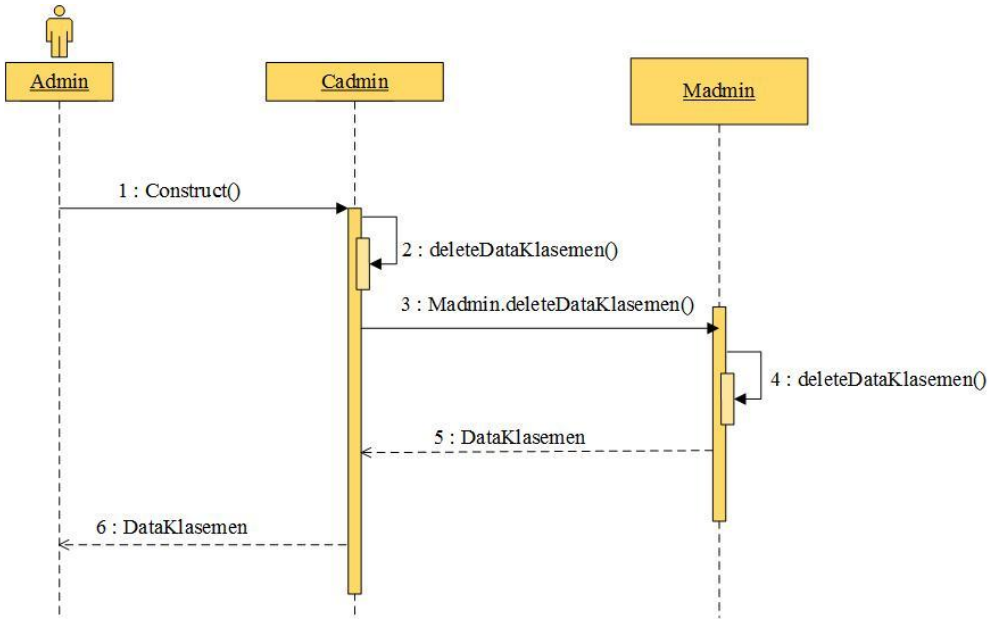
Gambar 3.98 *Sequence* Hapus Data *Team*

- *Sequence Find Data Team*



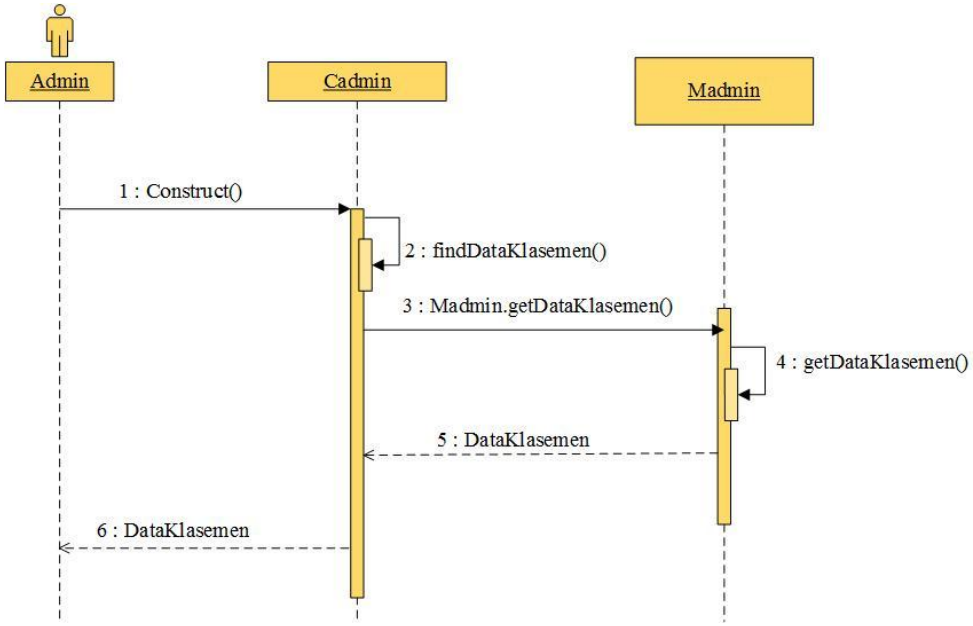
Gambar 3.99 *Sequence Find* Data *Team*

- *Sequence Hapus Data Klasemen*



Gambar 3.100 *Sequence* Hapus Data Klasemen

- *Seqeunce Find Data Klasemen*



Gambar 3.101 *Sequence Find* Data Klasemen

3.2 Perancangan Sistem

Di dalam perancangan sistem ini hal yang akan dibahas adalah perancangan data, arsitektural menu dan antarmuka untuk masing-masing subsitem.

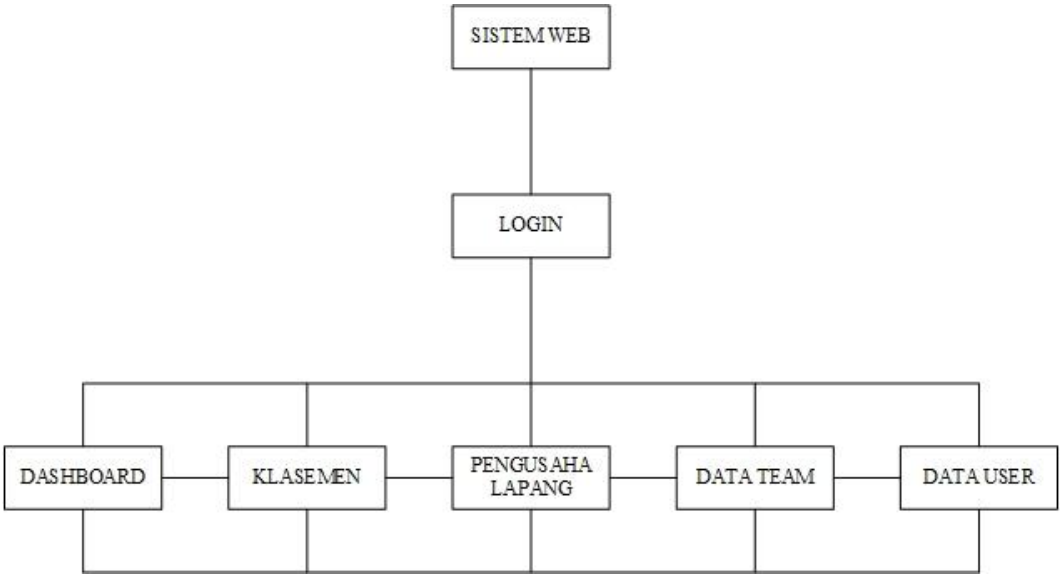
3.2.1 Perancangan Data

3.2.2 Perancangan Arsitektural Menu

Perancangan arsitektur menu yang akan dibahas pada bagian ini meliputi perancangan menu subsistem *web* dan subsitem *mobile*.

3.2.2.1 Perancangan Menu Subsistem *Web Admin* Aplikasi

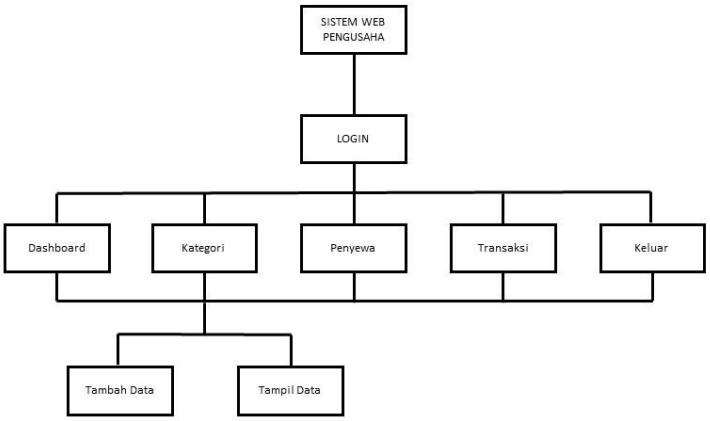
Perancangan menu subsistem *web* admin dapat dilihat pada Gambar 3.101 Struktur Menu Subsistem *Web* Admin.



Gambar 3.102 Struktur Menu Subsistem Web Admin

3.2.2.2 Perancangan Menu Subsistem *Web* Pengusaha Lapangan

Perancangan menu subsistem *web* pengusaha lapangan dapat dilihat pada Gambar 3.102 Struktur Menu Subsistem *Web* Pengusaha Lapangan.

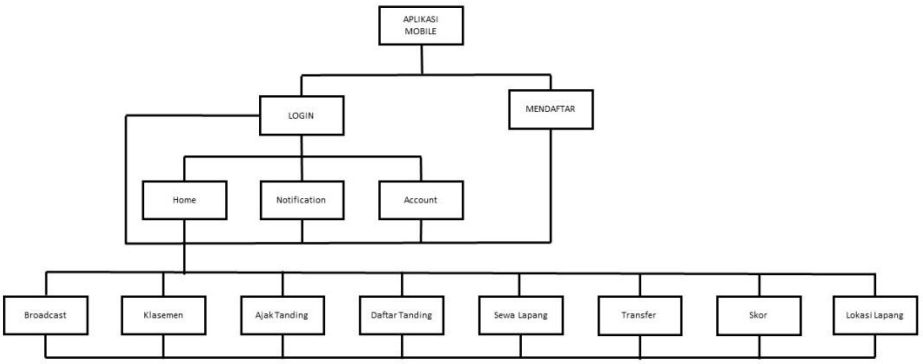


Gambar 3.103 Struktur Menu Subsistem Web Pengusaha Lapangan

3.2.2.3 Perancangan Menu Subsistem *Mobile*

Perancangan menu subsitem *mobile* dapat dilihat pada gambar

1.2.2 Struktur Menu Subsitem *Mobile*.



Gambar 3.104 Struktur Menu Subsistem Mobile

1.2.3 Perancangan Antarmuka

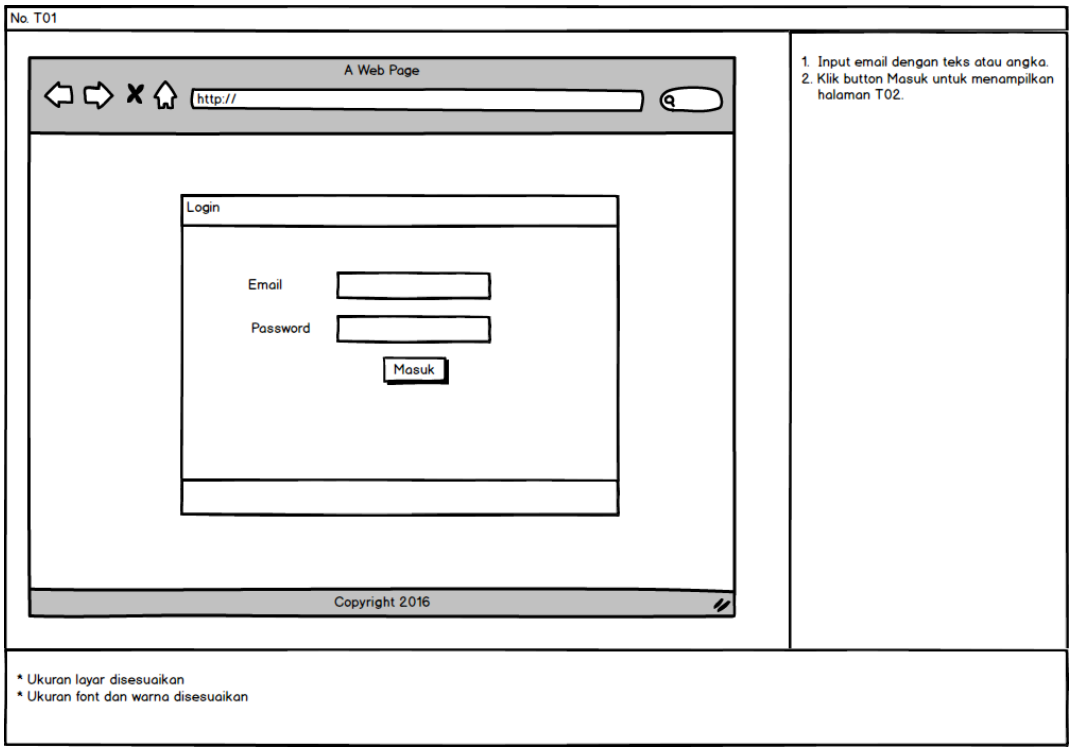
Perancangan antarmuka yang akan dibahas dibagi menjadi tiga buah subsistem yakni subsistem *web* admin aplikasi, *web* admin lapangan, dan subsistem *mobile*.

1.2.3.1 Perancangan Antarmuka Subsistem *Web Admin Aplikasi*

Berikut adalah perancangan antarmuka subsistem *web* admin aplikasi.

1. Perancangan antarmuka login admin aplikasi

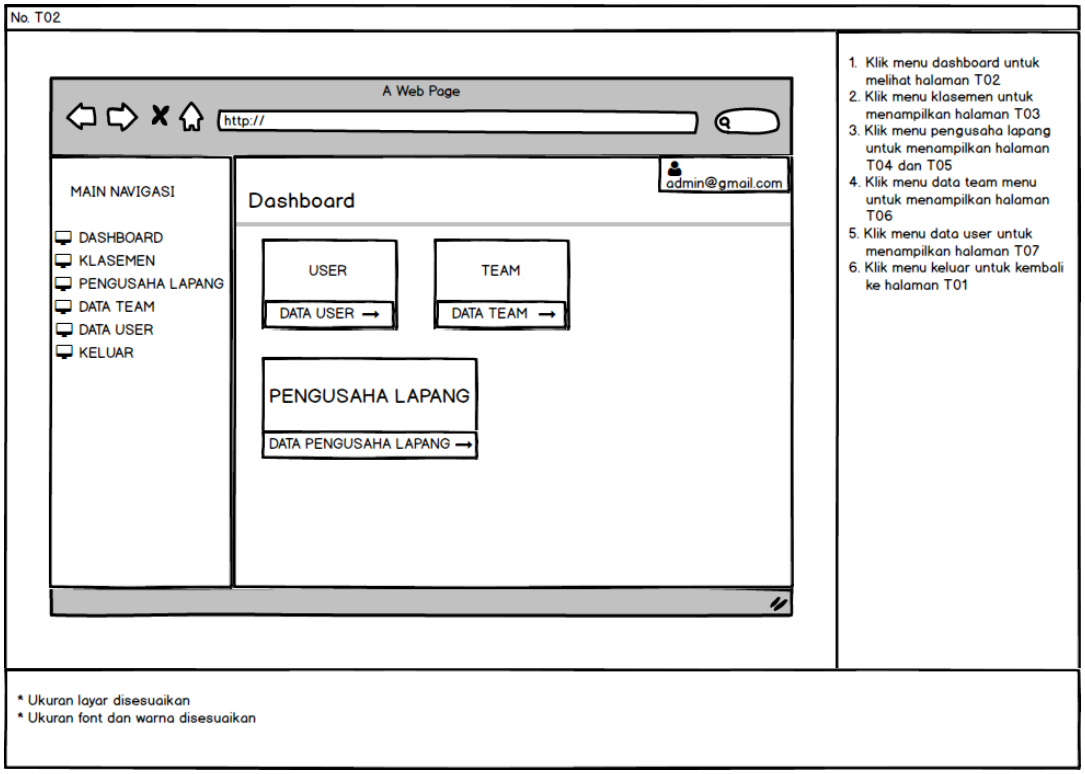
Berikut adalah Gambar 3.105 Antarmuka login admin aplikasi yang mengambarkan rancangan antarmuka login admin aplikasi.



Gambar 3.105 Antarmuka *Login Admin* Aplikasi

2. Perancangan antarmuka *Dashoboard*

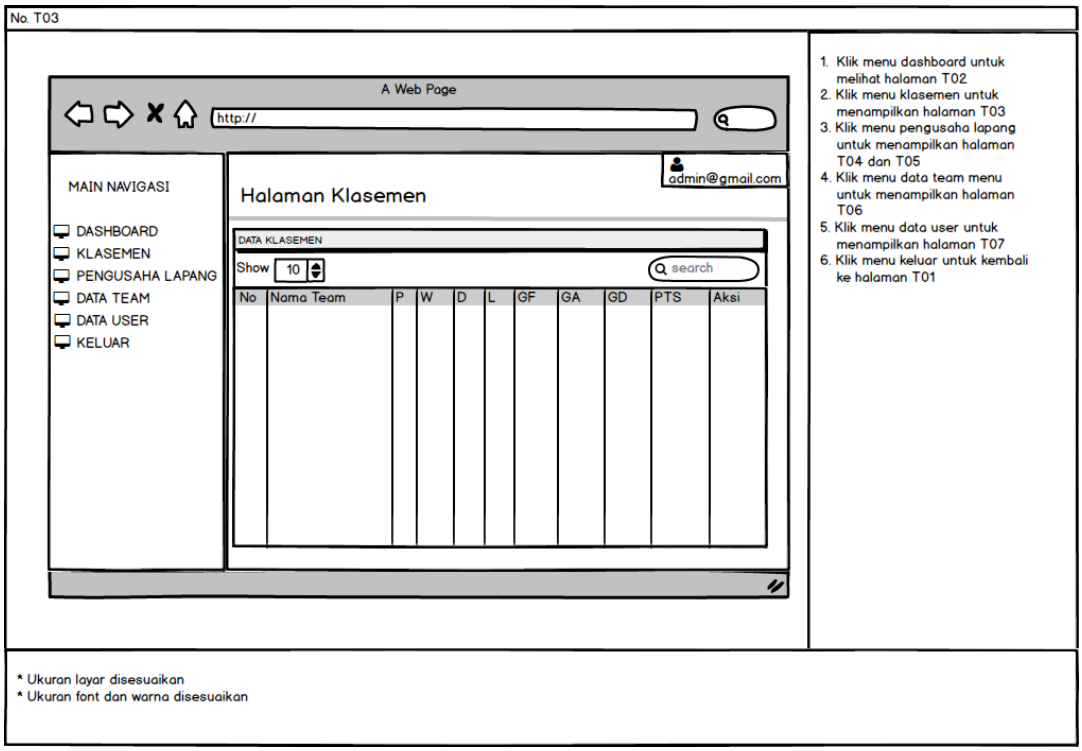
Berikut adalah Gambar 3.106 Antarmuka awal yang mengambarkan rancangan antarmuka awal.



Gambar 3.106 Antarmuka Tampilan Awal Admin Aplikasi

3. Perancangan antarmuka halaman klasemen

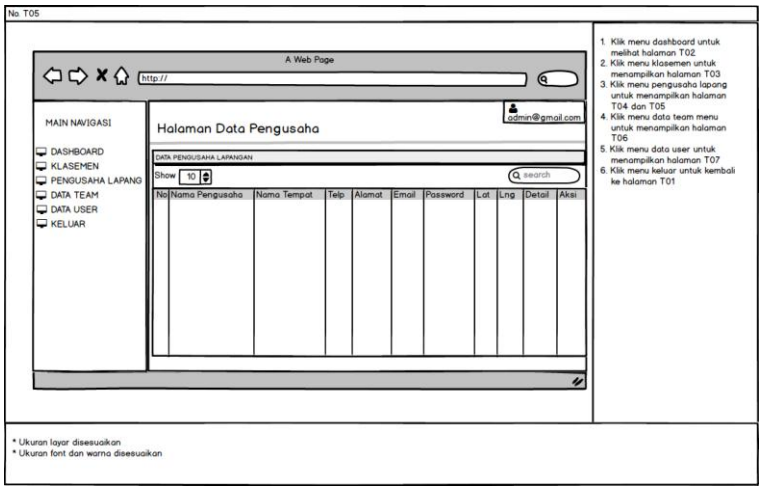
Berikut adalah Gambar 3.107 Antarmuka halaman klasemen yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman klasemen.



Gambar 3.107 Antarmuka Halaman Klasemen

4. Perancangan antarmuka halaman pengelola lapang

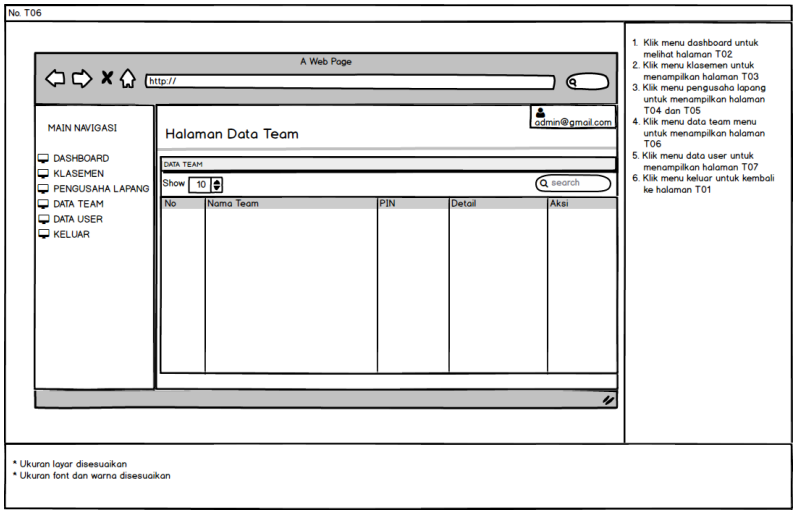
Berikut adalah Gambar 3.108 Antarmuka halaman pengelola lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman pengelola lapang.



Gambar 3.108 Antarmuka Halaman Pengelola Lapang

5. Peancangan antarmuka halaman data team

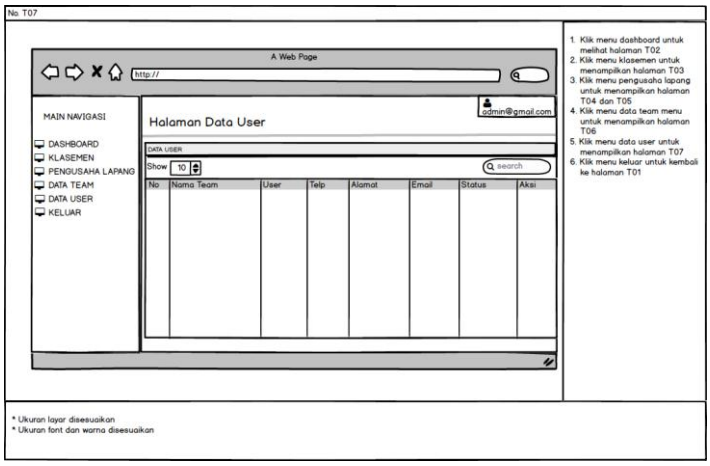
Berikut adalah Gambar 3.109 Antarmuka halaman data team yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman data team.



Gambar 3.109 Antarmuka Halaman Data Team

6. Perancangan antarmuka halaman data user

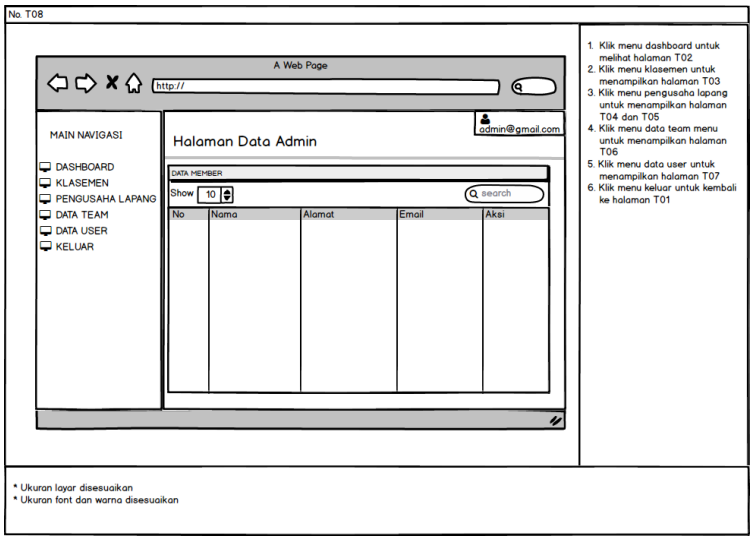
Berikut adalah Gambar 3.110 Antarmuka halaman data user yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman data user.



Gambar 3.110 Antarmuka Halaman Data *User*

7. Perancangan antarmuka halaman data admin

Berikut adalah Gambar 3.111 Antarmuka halaman data admin yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman data admin.

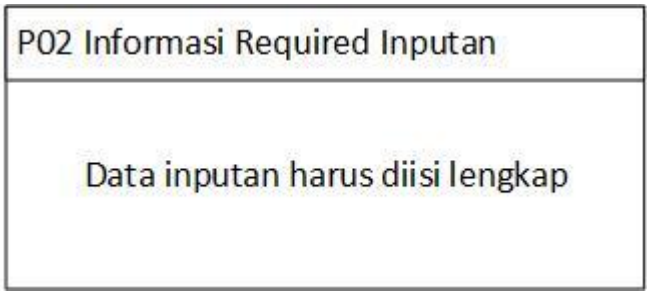


Gambar 3.111 Antarmuka Halaman Data *Admin*

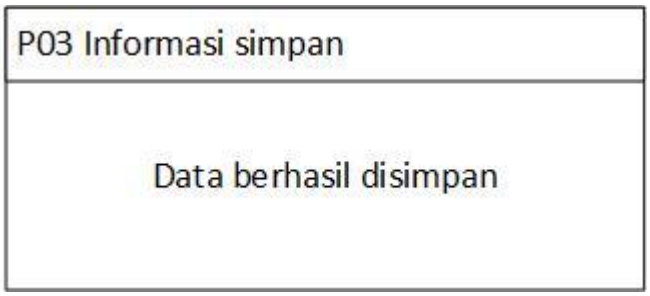
3.2.3.2 Perancangan Pesan Subsistem *Web* Admin Aplikasi



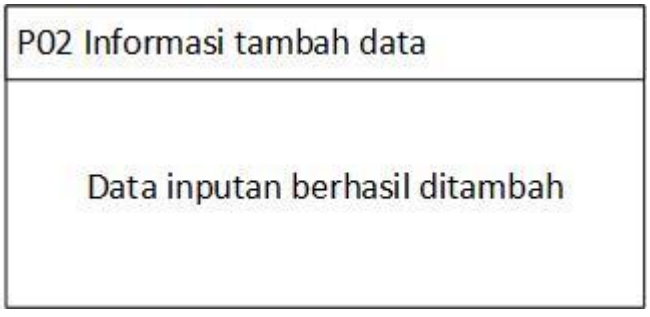
Gambar 3.112 *Alert Login*



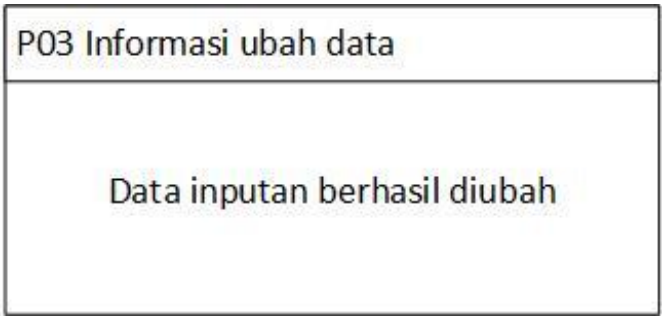
Gambar 3.113 *Informasi Required Inputan*



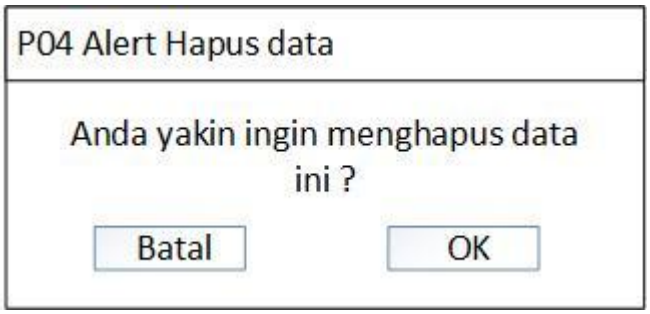
Gambar 3.114 *Informasi* Simpan



Gambar 3.115 *Informasi* Tambah Data

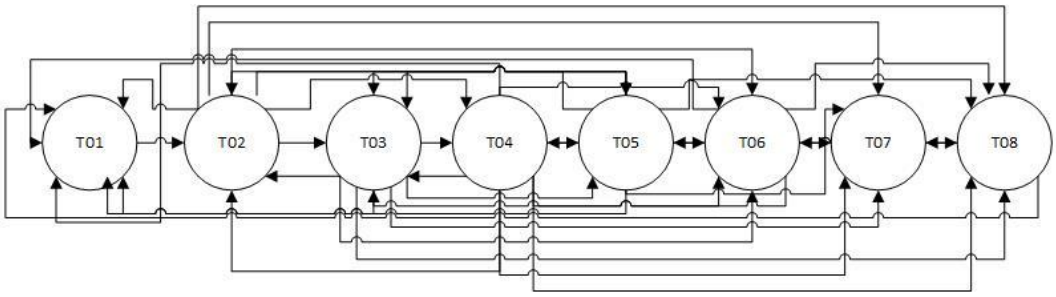


Gambar 3.116 *Informasi* Ubah Data



Gambar 3.117 *Alert* Hapus Data

3.2.3.3 Jaringan Semantik Subsistem *Web* Admin Aplikasi



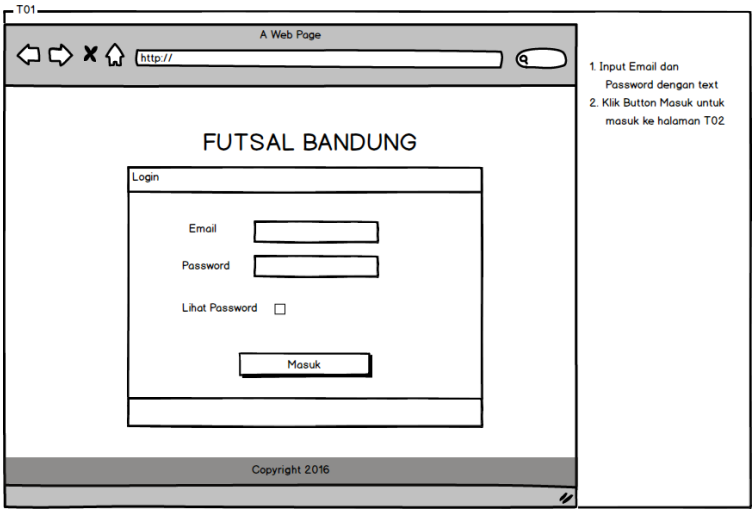
Gambar 3.118 Jaringan Semantik Subsistem *Web* Admin Aplikasi

3.2.3.4 Peancangan Antarmuka Subsitem *Web Admin Lapangan*

Berikut adalah perancangan antarmuka subsitem web admin pengelola lapangan.

1. Perancangan antarmuka login admin pengelola lapangan

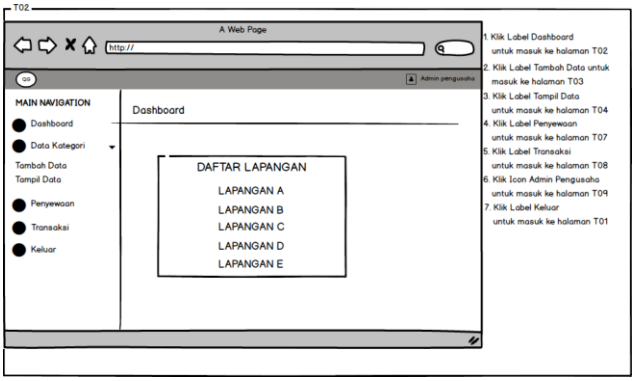
Berikut adalah Gambar 3.1189 Antarmuka login admin pengelola lapangan yang mengambarkan rancangan antarmuka login admin pengelola lapangan.



Gambar 3.119 Antarmuka *Login Admin Lapangan Aplikasi*

2. Perancangan antarmuka awal web admin pengelola lapangan

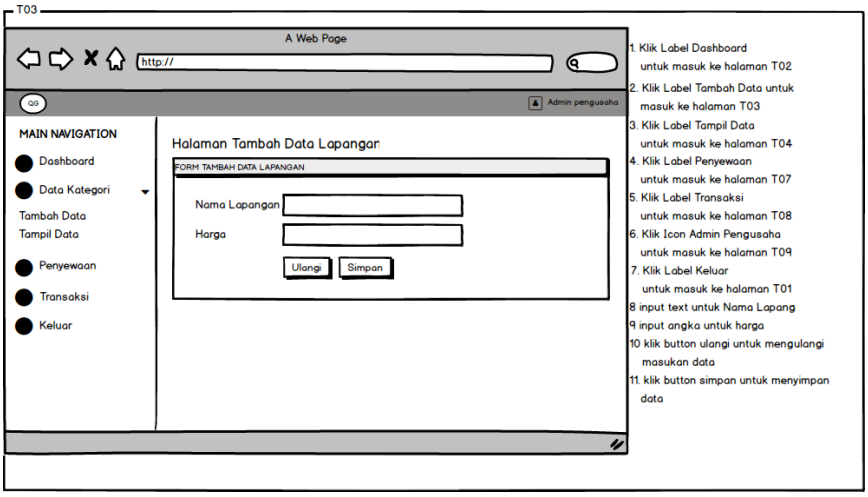
Berikut adalah Gambar 3.119 Antarmuka awal web admin pengelola lapangan yang mengambarkan rancangan antarmuka awal web admin pengelola lapangan.



Gambar 3.120 Antarmuka Awal *Web Admin* Pengelola Lapangan

3. Perancangan antarmuka tambah data lapang

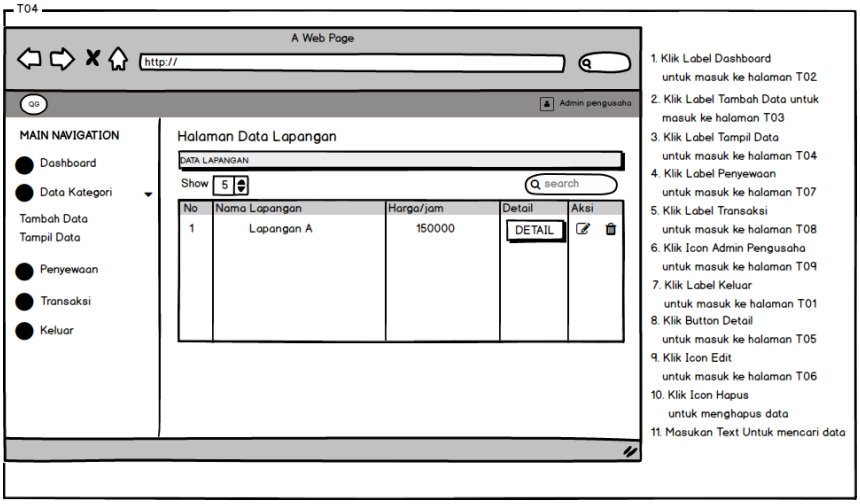
Berikut adalah Gambar 3.121 Antarmuka tambah data lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka tambah data lapang.



Gambar 3.121 Antarmuka Tambah Data Lapang

4. Perancangan antarmuka tampil data lapang

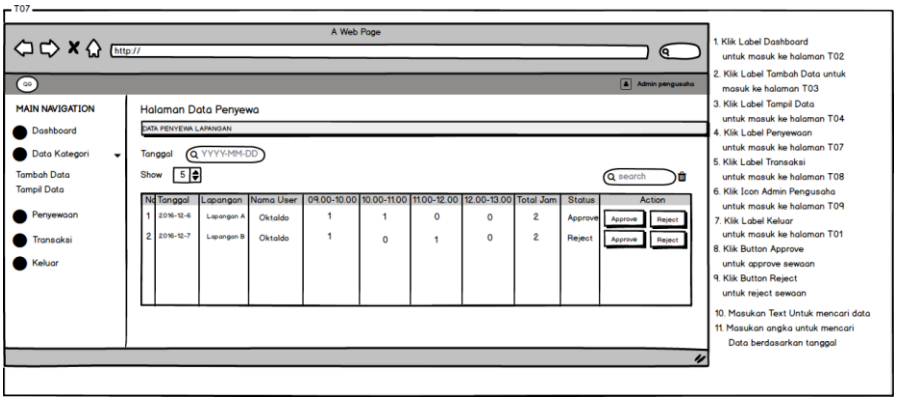
Berikut adalah Gambar 3.122 Antarmuka tampil data lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka tampil data lapang.



Gambar 3.122 Antarmuka Tampil Data Lapang

5. Perancangan antarmuka Penyewaan

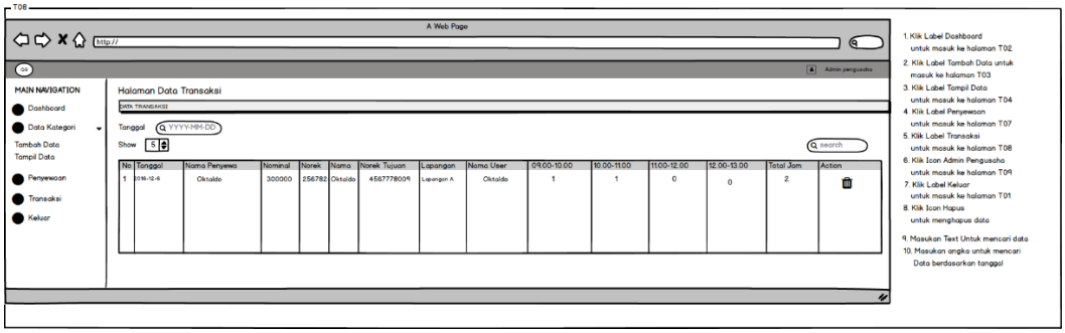
Berikut adalah Gambar 3.123 Antarmuka Penyewaan yang mengambarkan rancangan antarmuka Penyewaan.



Gambar 3.123 Antarmuka Penyewaan

6. Perancangan antarmuka transaksi

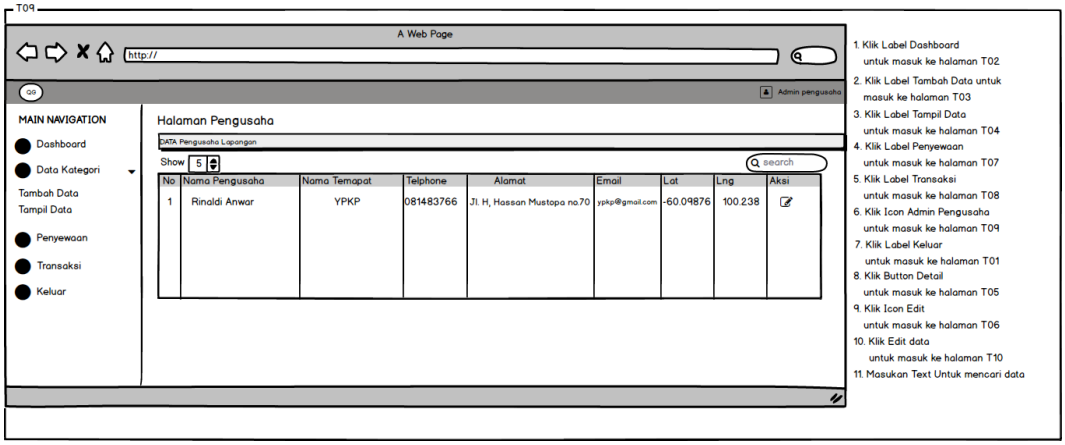
Berikut adalah Gambar 3.124 Antarmuka transaksi yang mengambarkan rancangan antarmuka transaksi.



Gambar 3.124 Antarmuka Transaksi

7. Perancangan antarmuka halaman data pengusaha

Berikut adalah Gambar 3.125 Antarmuka halaman data pengusaha yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman data pengusaha.

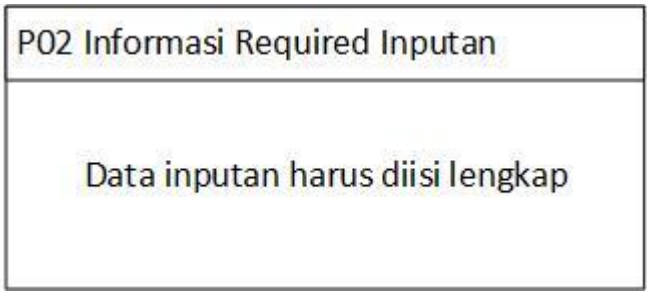


Gambar 3.125 Antarmuka Halaman Data Pengusaha

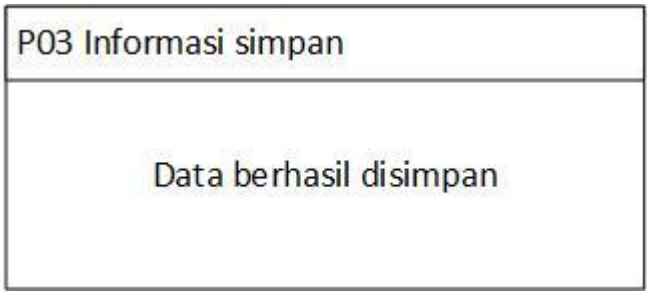
3.2.3.5 Perancangan Pesan Subsitem *Web* Admin Lapangan



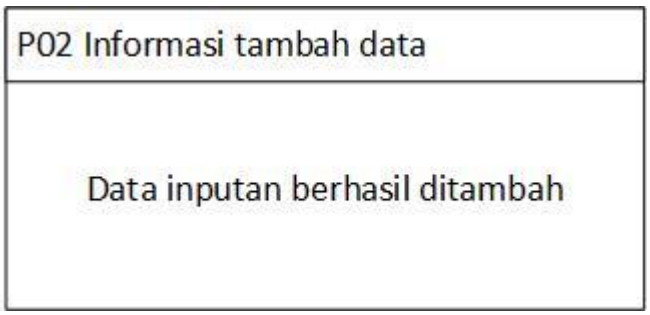
Gambar 3.126 *Alert Login*



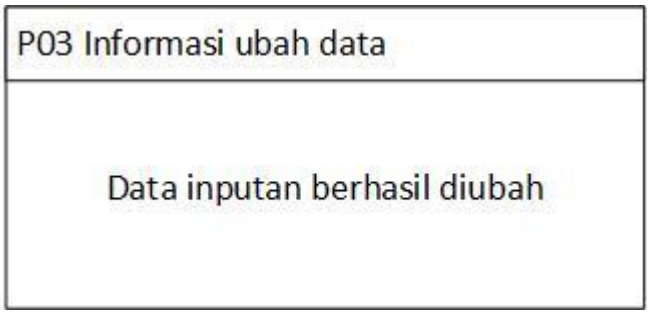
Gambar 3.127 *Informasi Required* Inputan



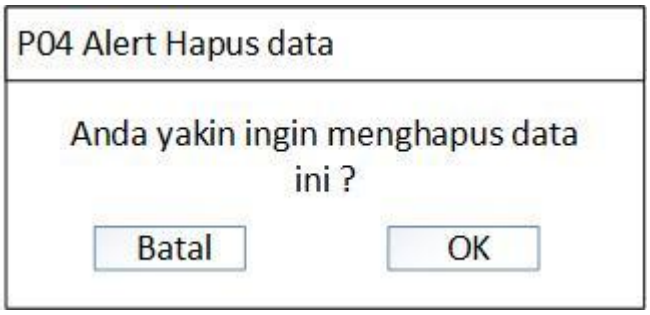
Gambar 3.128 *Informasi* Simpan



Gambar 3.129 *Informasi* Tambah Data

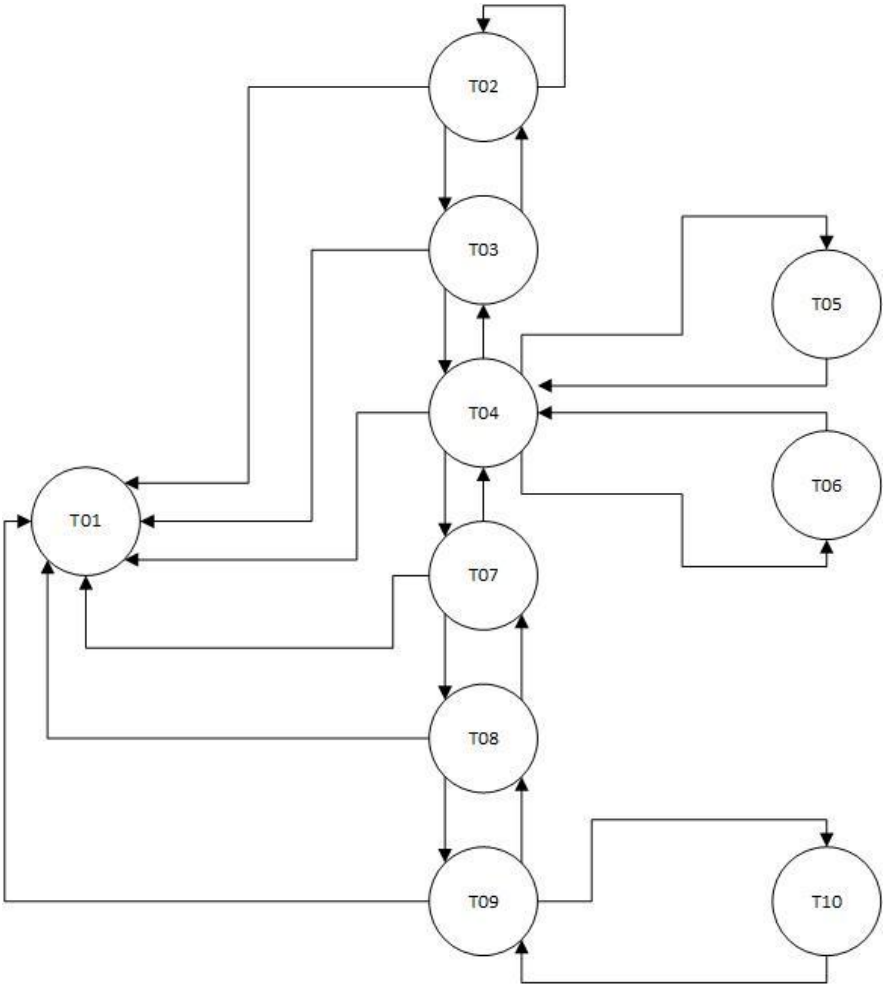


Gambar 3.130 *Informasi* Ubah Data



Gambar 3.131 *Alert* Hapus Data

3.2.3.6 Jaringan Semantik Subsitem *Web* Admin Lapangan

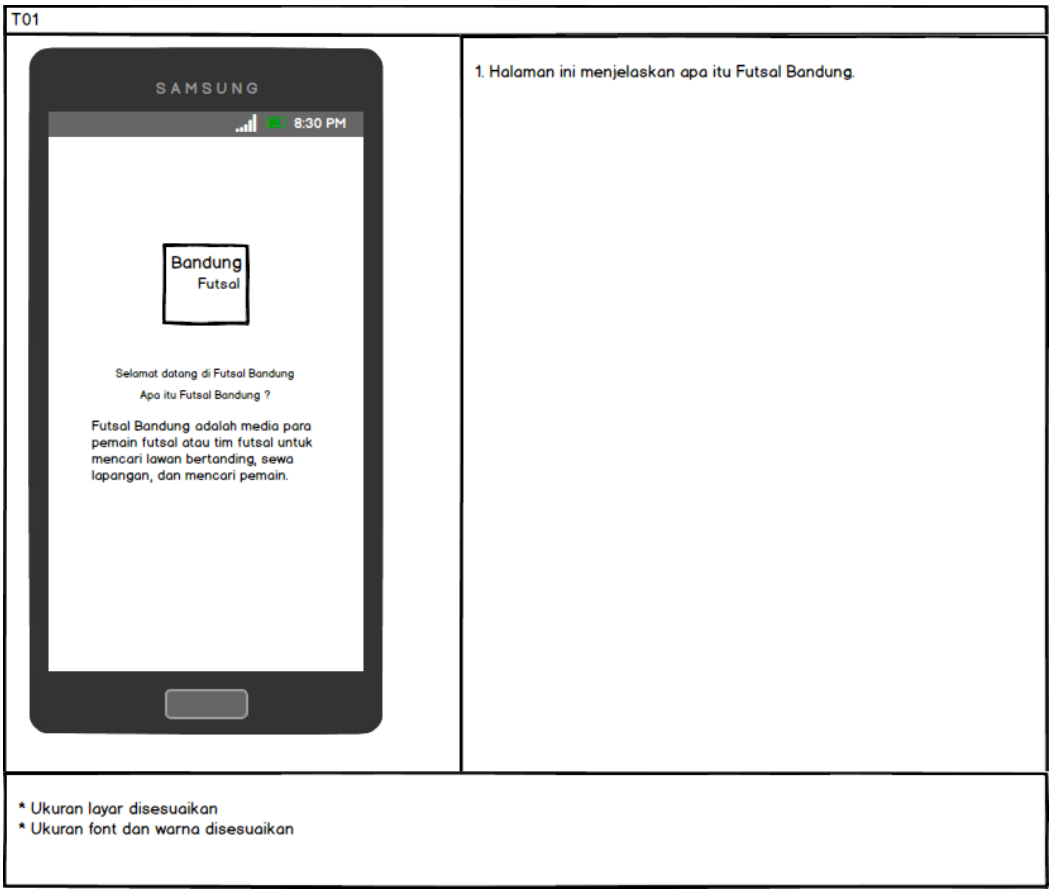


Gambar 3.132 Jaringan Semantik *Subsistem Web* Admin Lapangan

3.2.3.4 Perancangan Antarmuka Subsistem *Mobile*

1. Perancangan antarmuka *Slide Show* Futsal Bandung

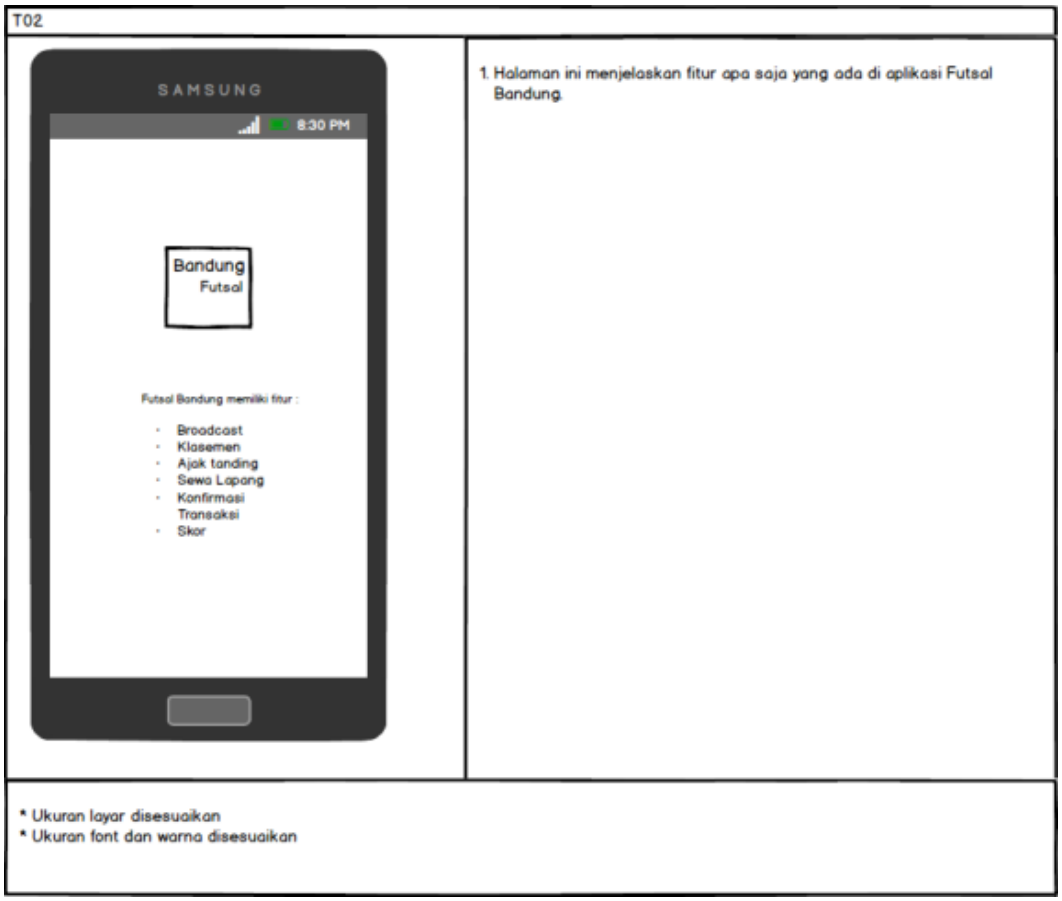
Berikut adalah Gambar 3.133 Antarmuka slide show Futsal Bandung yang mengambarkan rancangan antarmuka slide show futsal bandung.



Gambar 3.133 Antarmuka *Slide Show* Futsal Bandung

2. Perancangan Antarmuka *Slide Show* Fitur Aplikasi

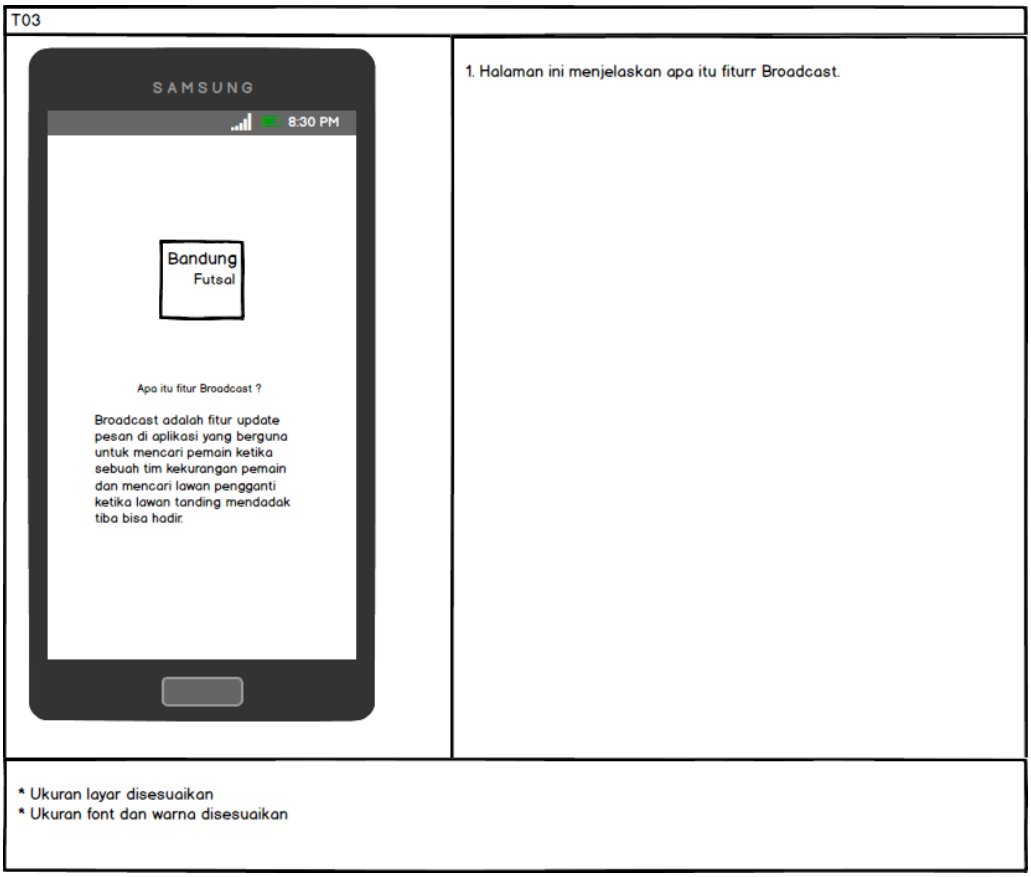
Berikut adalah Gambar 3.134 Antarmuka slide show fitur aplikasi yang mengambarkan rancangan antarmuka slide show fitur aplikasi.



Gambar 3.134 Antarmuka *Slide Show* Fitur Aplikasi

3. Perancangan *Slide Show* Fitur Broadcast

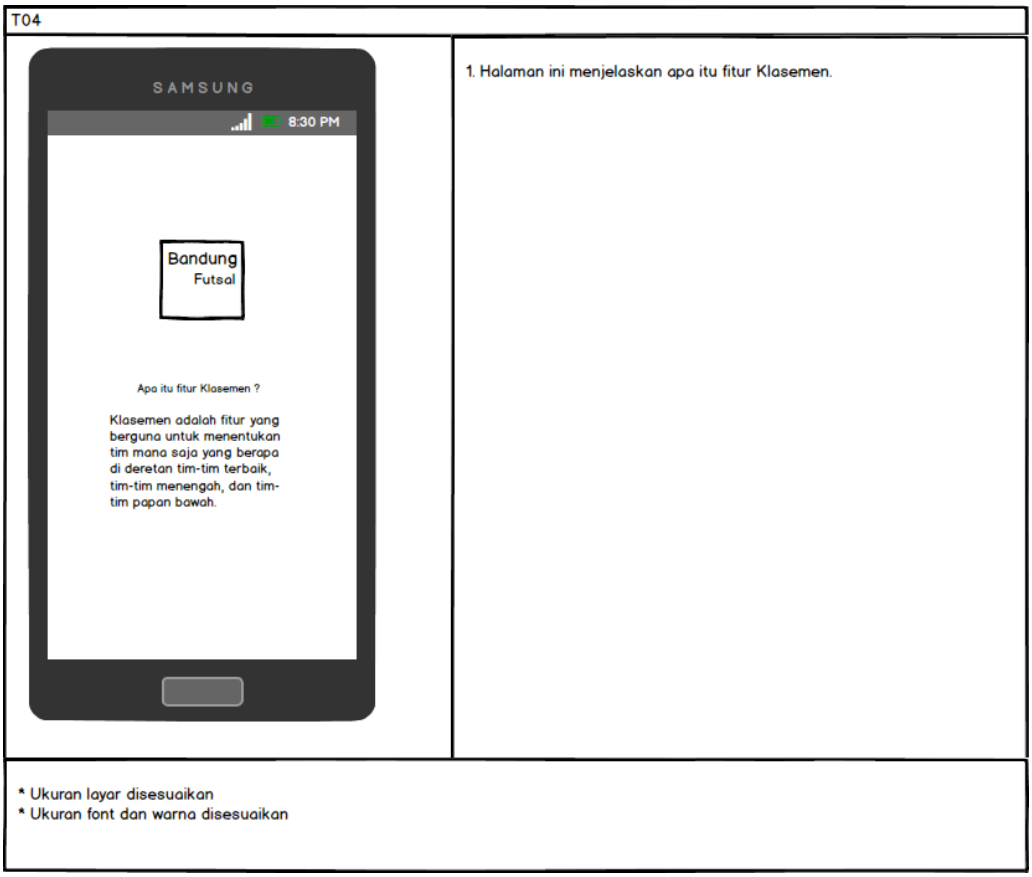
Berikut adalah Gambar 3.135 Antarmuka slide show fitur broadcast yang mengambarkan rancangan antarmuka slide show fitur broadcast.



Gambar 3.135 Antarmuka *Slide Show* Fitur Aplikasi

4. Perancangan Antarmuka *Slide Show* Fitur Klasemen

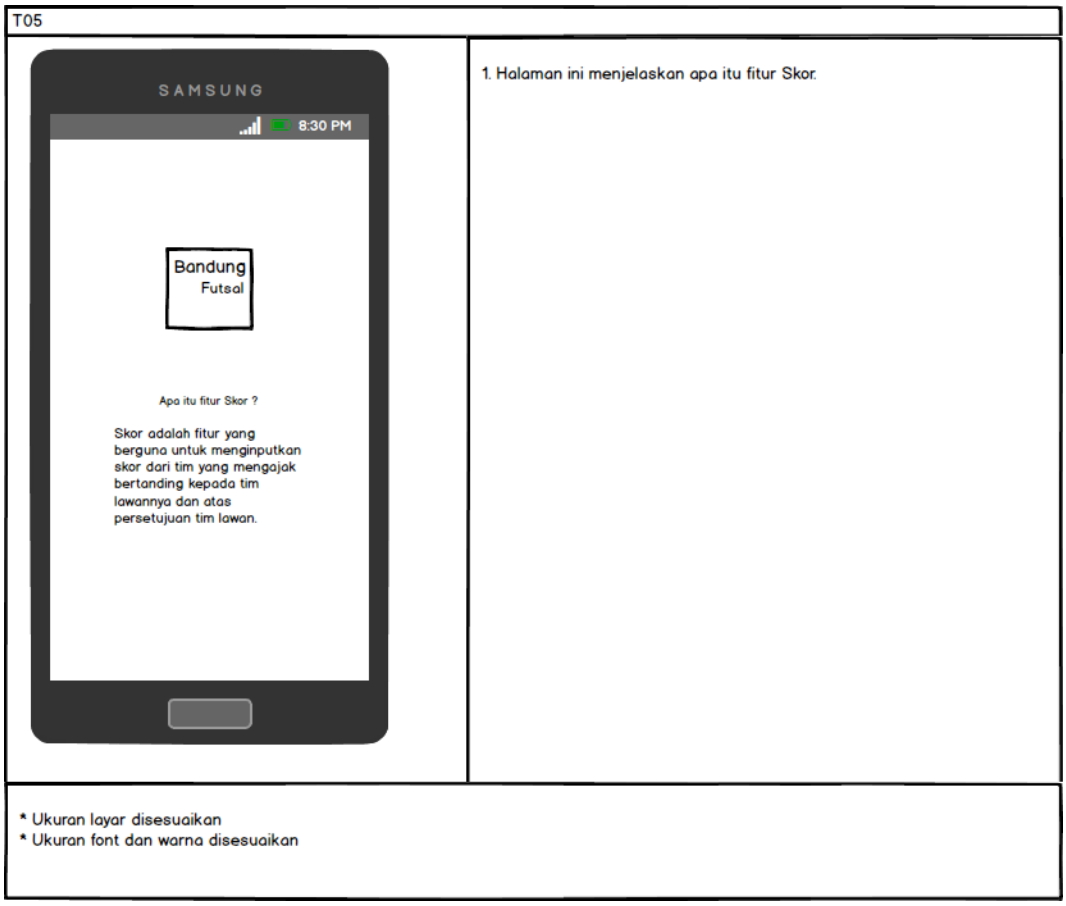
Berikut adalah Gambar 3.136 Antarmuka slide show klasemen yang mengambarkan rancangan antarmuka slide show klasemen.



Gambar 3.136 Antarmuka *Slide Show* Klasemen

5. Perancangan Antarmuka *Slide Show* Klasemen

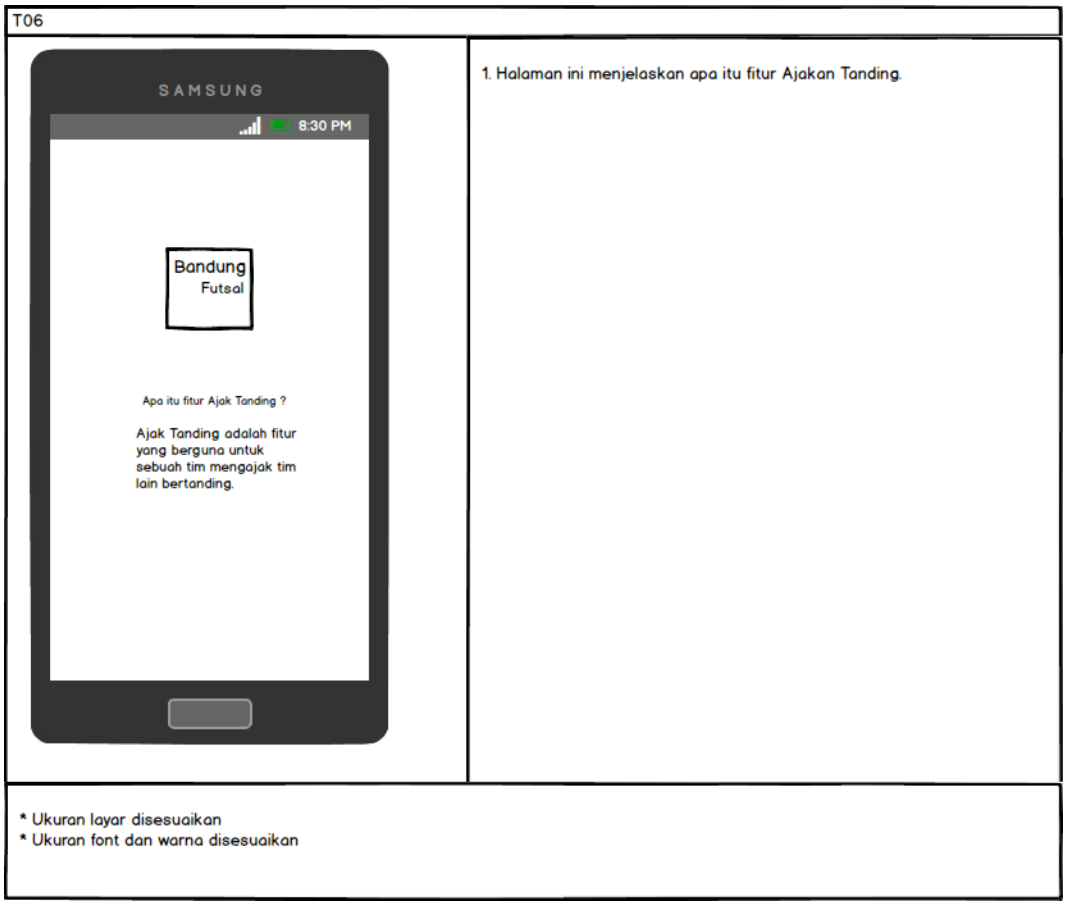
Berikut adalah Gambar 3.137 Antarmuka slide show klasemen yang mengambarkan rancangan antarmuka slide sjow klasemen.



Gambar 3.137 Antarmuka *Slide Show* Klasemen

6. Perancangan Antarmuka *Slide Show* Ajak Tanding

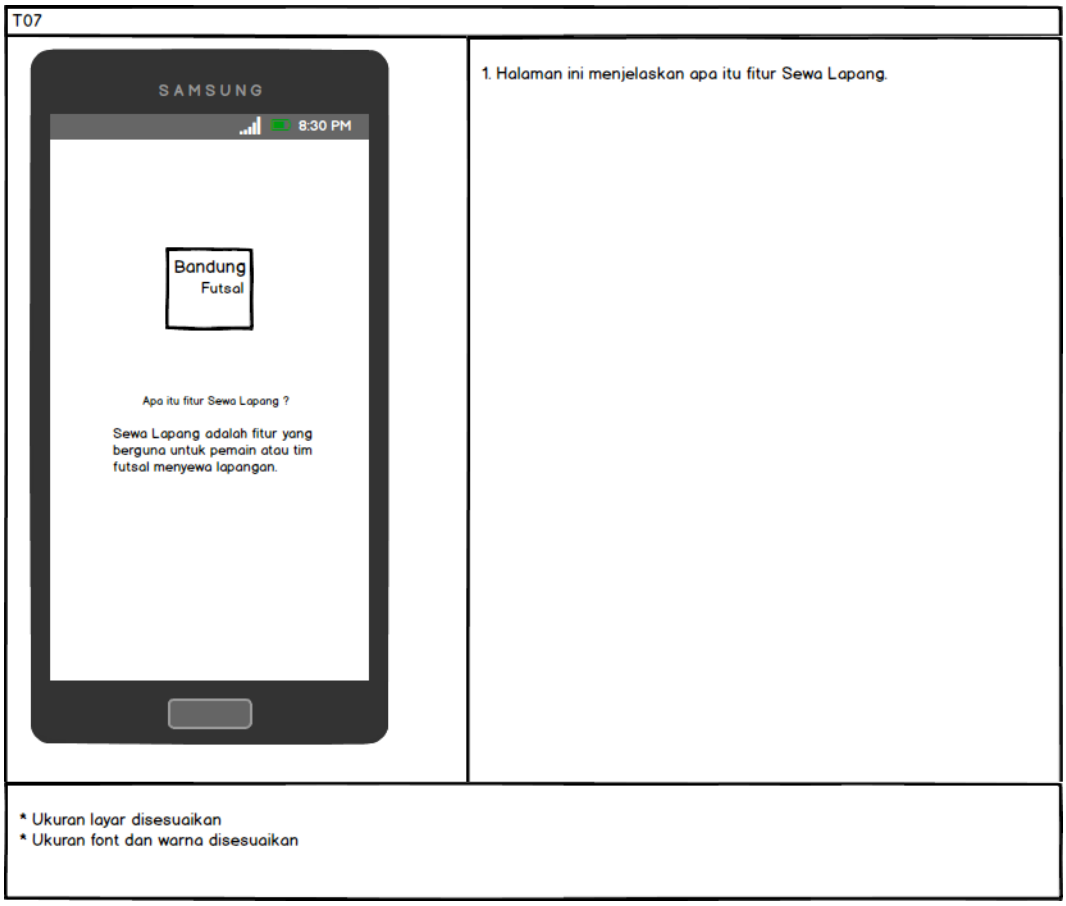
Berikut adalah Gambar 3.138 Antarmuka slide show ajak tanding yang mengambarkan rancangan antarmuka ajak tanding.



Gambar 3.138 Antarmuka *Slide Show* Ajak Tanding

7. Perancangan Antarmuka *Slide Show* Sewa Lapang

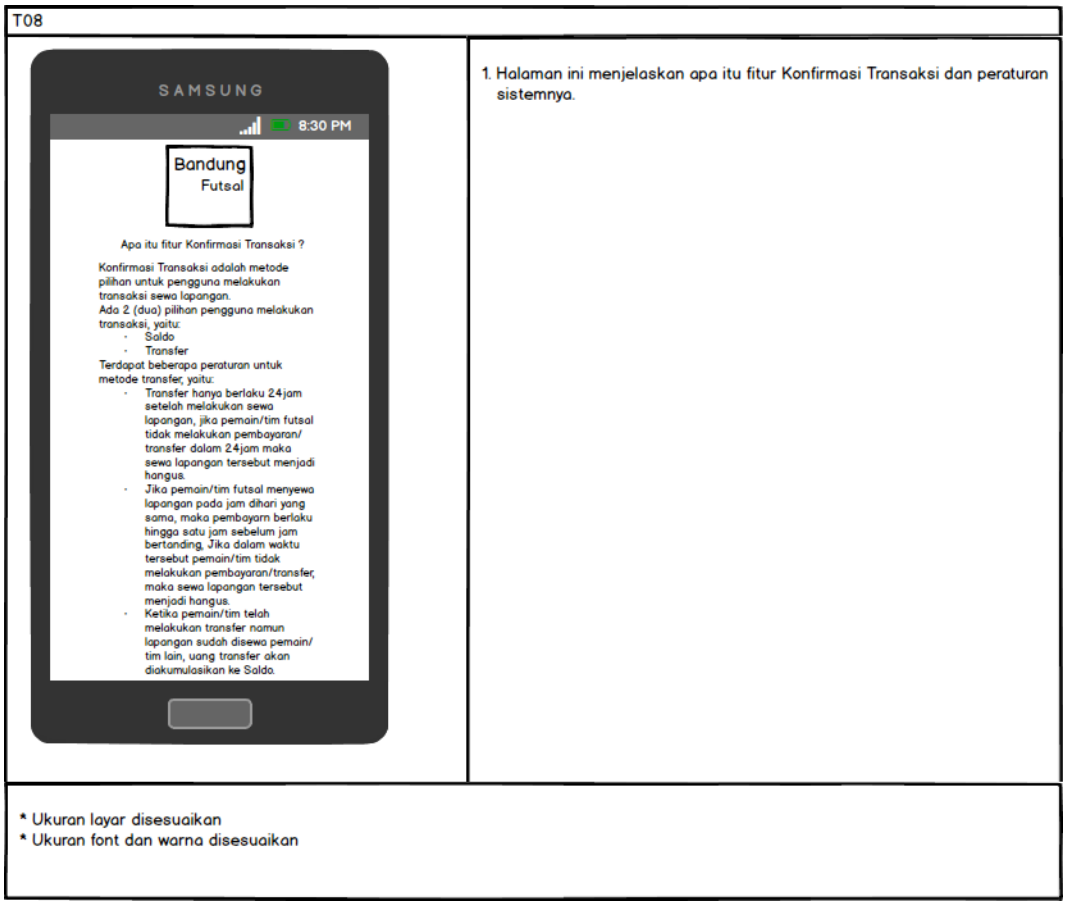
Berikut adalah Gambar 3.139 Antarmuka *slide show* sewa lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka *slide show* sewa lapang.



Gambar 3.139 Antarmuka *Slide Show* Sewa Lapang

8. Perancangan Antarmuka Konfirmasi Transaksi

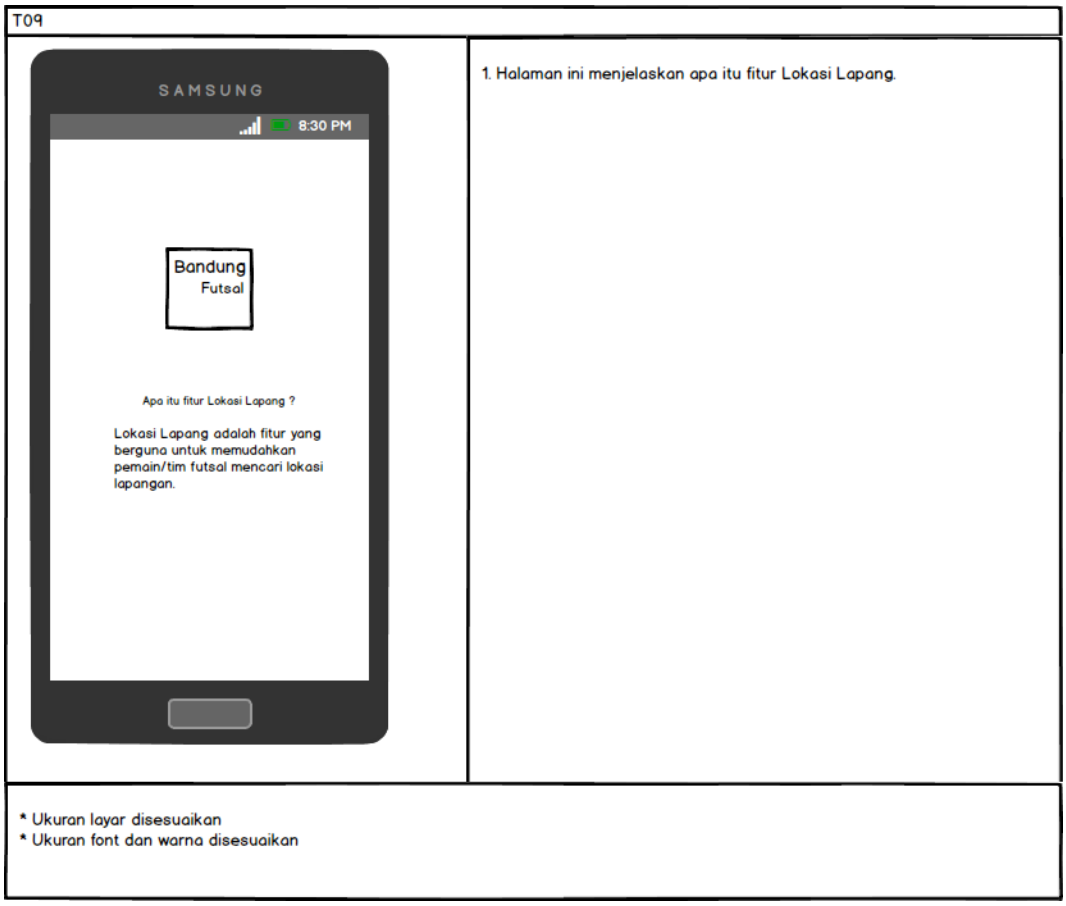
Berikut adalah Gambar 3.140 Antarmuka slide show konfirmasi transaksi yang mengambarkan rancangan antarmuka slide show konfirmasi transaksi.



Gambar 3.140 Antarmuka *Slide Show* Konfirmasi Transaksi

9. Perancangan Antarmuka *Slide Show* Lokasi Lapang

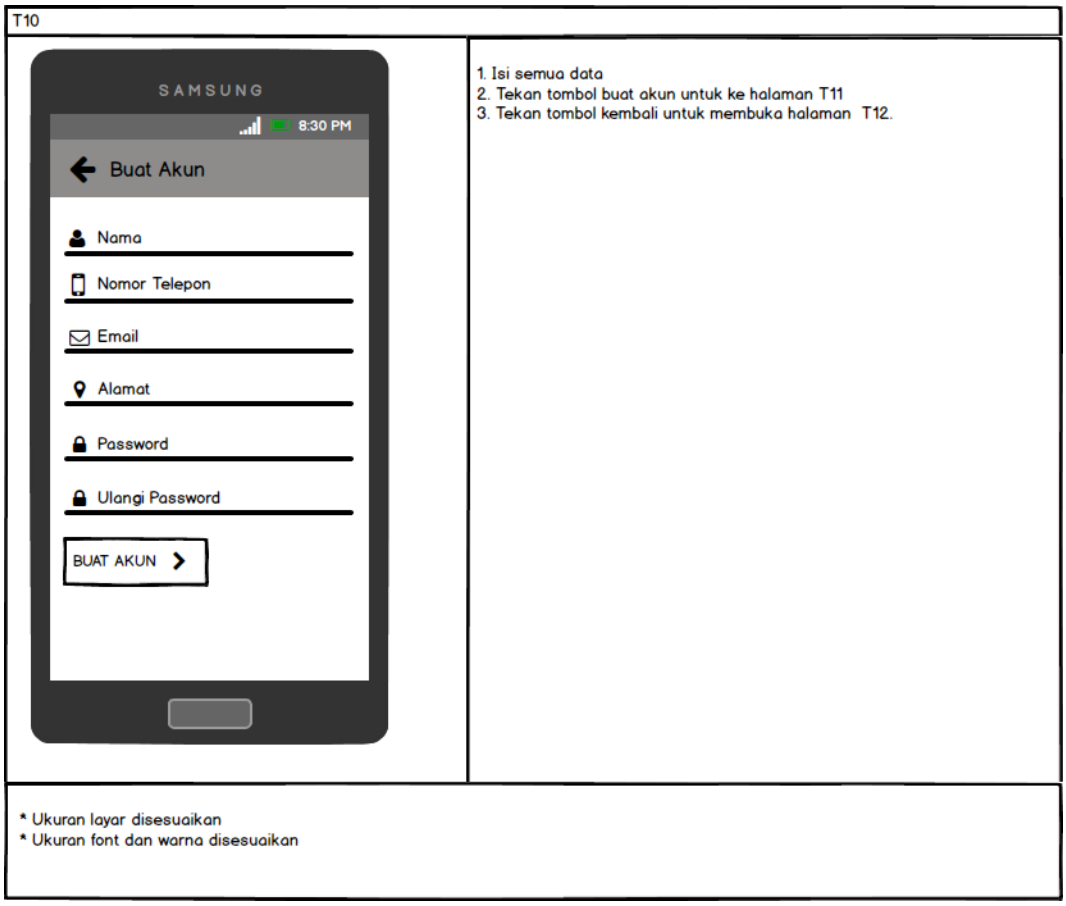
Berikut adalah Gambar 3.141 Antarmuka slide show lokasi lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka slide show lokasi lapang.



Gambar 3.141 Antarmuka *Slide Show* Lokasi Lapang

10. Perancangan Antarmuka *Register*

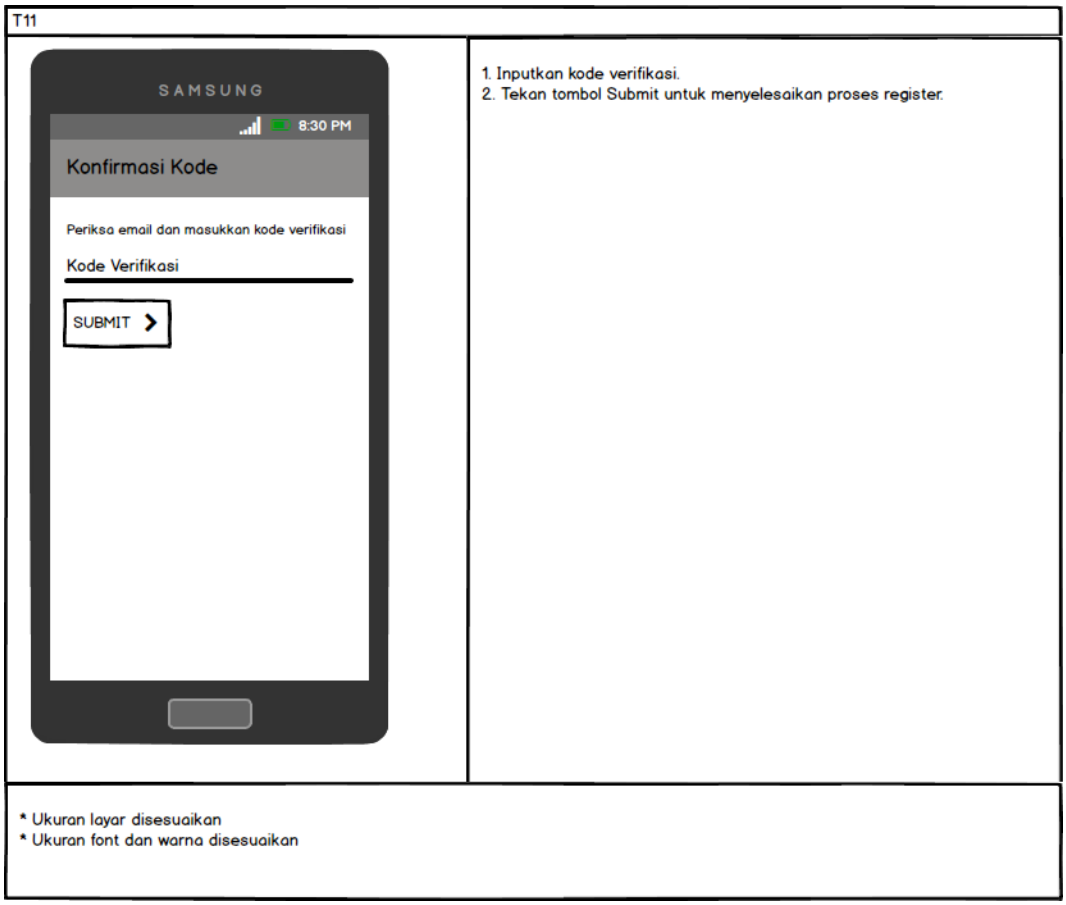
Berikut adalah Gambar 3.142 Antarmuka *register* yang mengambarkan rancangan antarmuka *register*.



Gambar 3.142 Antarmuka *Register*

11. Perancangan Antarmuka Konfirmasi Kode

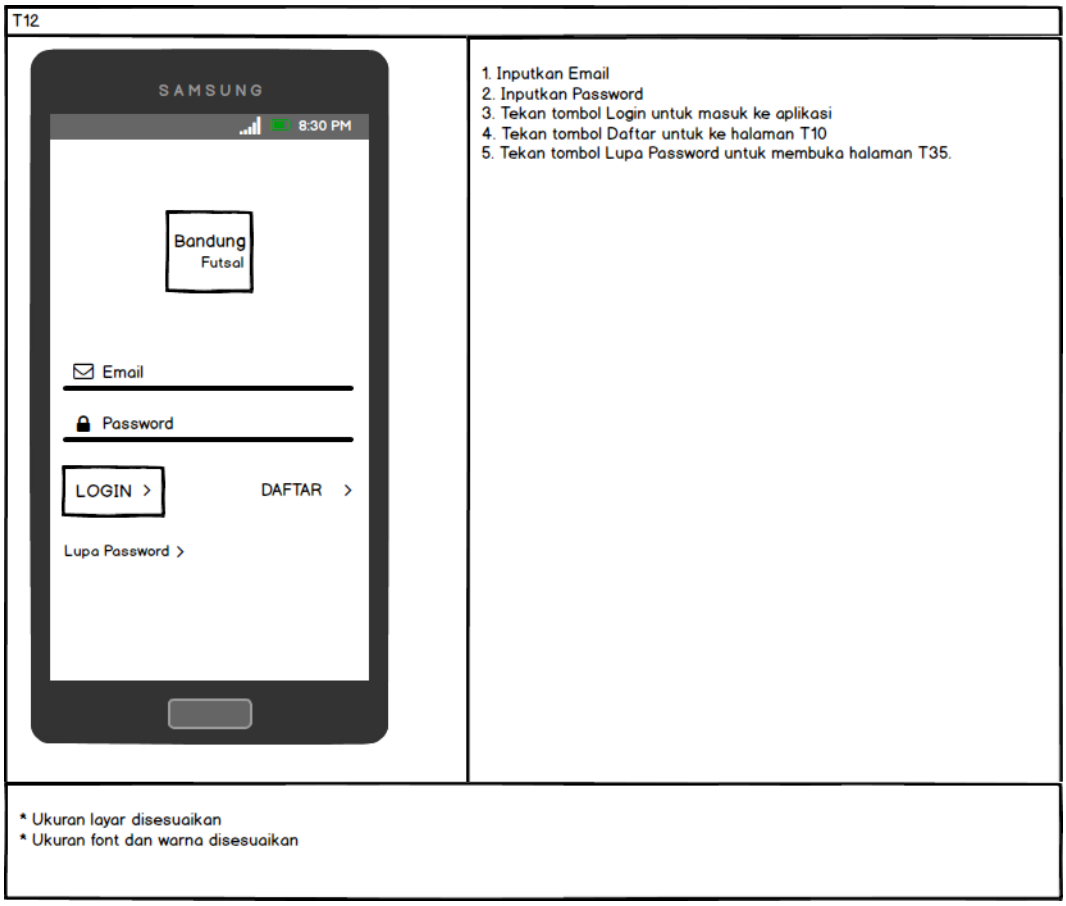
Berikut adalah Gambar 3.143 Antarmuka konfirmasi kode yang mengambarkan rancangan antarmuka konfirmasi kode.



Gambar 3.143 Antarmuka Konfirmasi Kode

12. Peancangan Antarmuka *Login*

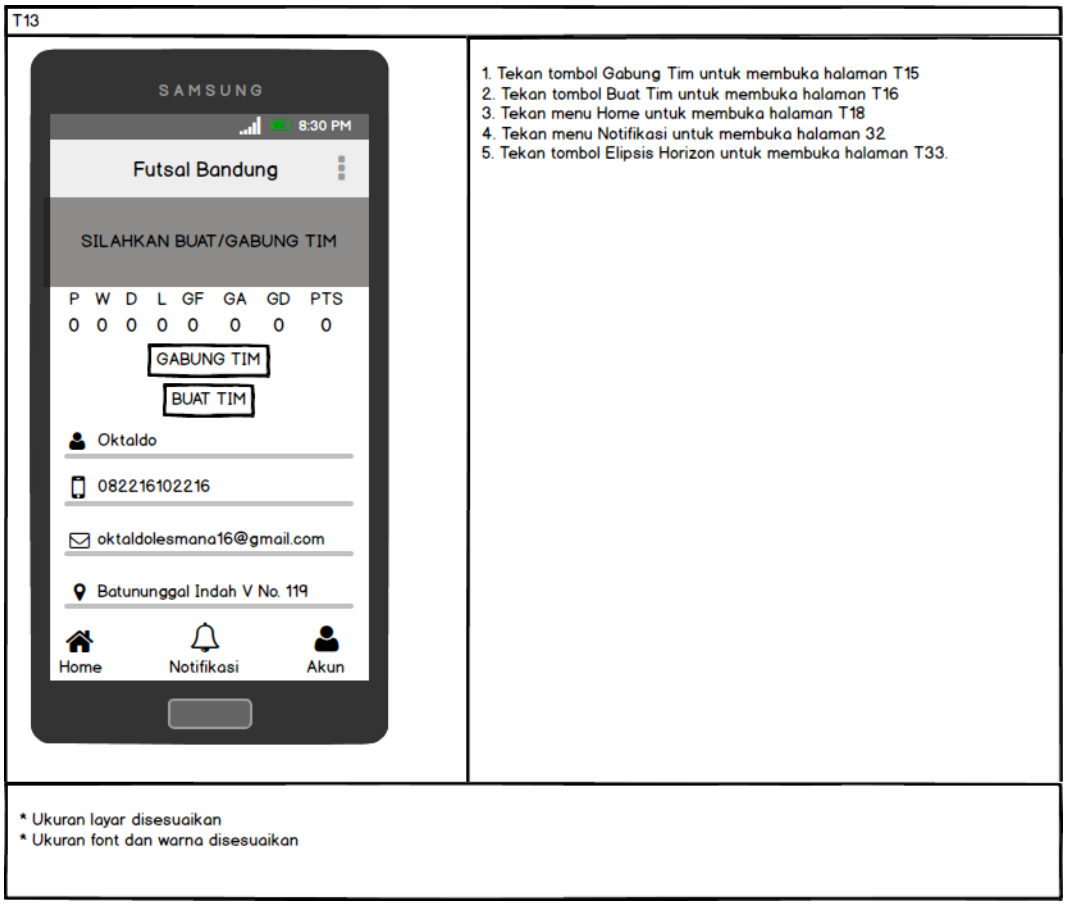
Berikut adalah Gambar 3.144 Antarmuka *login* yang mengambarkan rancangan antarmuka login.



Gambar 3.144 Antarmuka *Login*

13. Perancangan Antarmuka Akun Belum Ada Tim

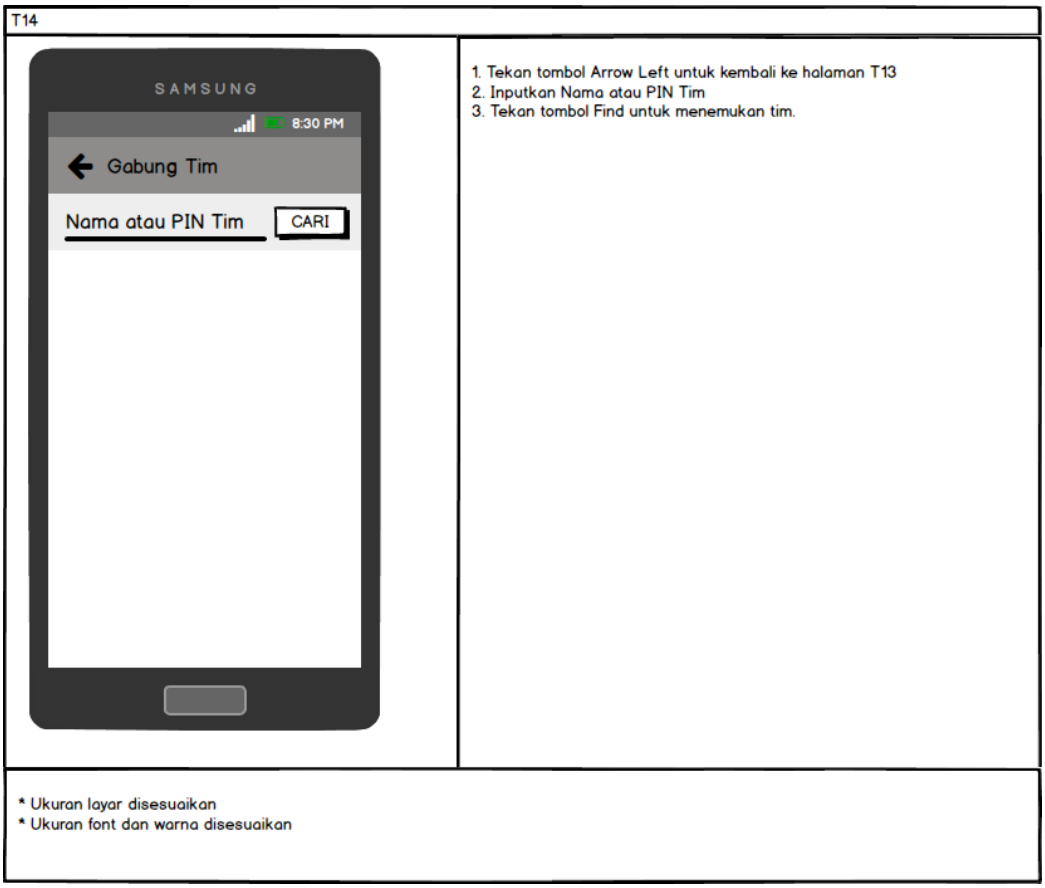
Berikut adalah Gambar 3.145 Antarmuka akun belum ada tim yang mengambarkan rancangan antarmuka akun belum ada tim.



Gambar 3.145 Antarmuka Akun Belum Ada Tim

14. Perancangan Antarmuka Cari Tim untuk Gabung Tim

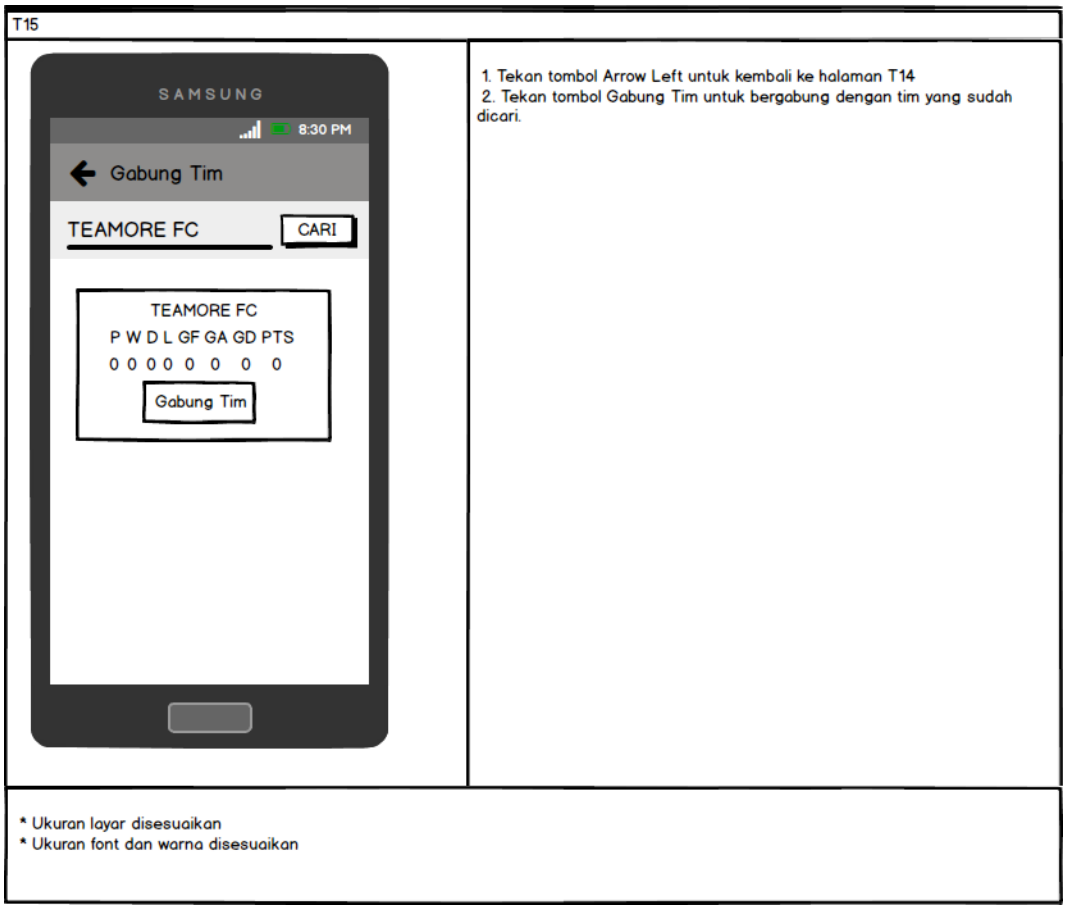
Berikut adalah Gambar 3.146 Antarmuka cari tim untuk gabung yang mengambarkan rancangan antarmuka cari tim untuk gabung.



Gambar 3.146 Antarmuka Cari Tim untuk Gabung Tim

15. Perancangan Antarmuka Gabung Tim

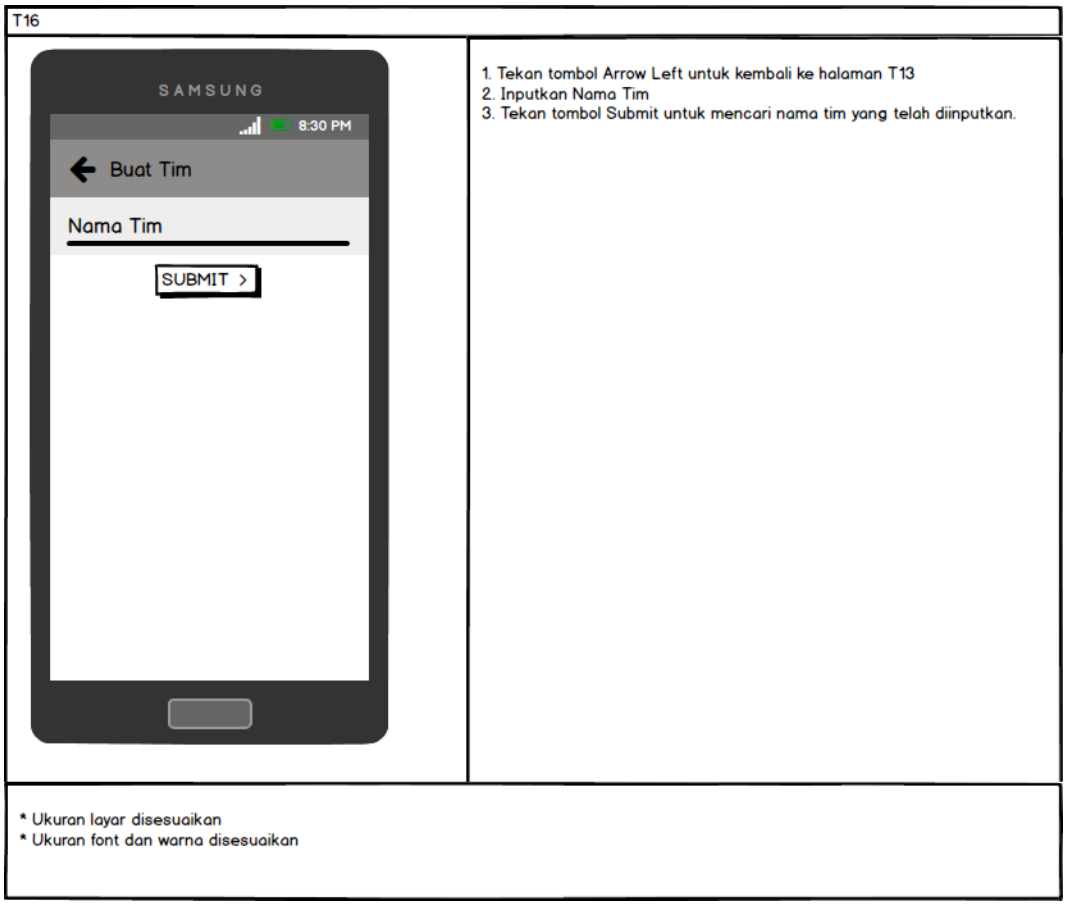
Berikut adalah Gambar 3.147 Antarmuka gabung tim yang mengambarkan rancangan antarmuka gabung tim.



Gambar 3.147 Antarmuka Gabung Tim

16. Perancangan Antarmuka Buat Tim

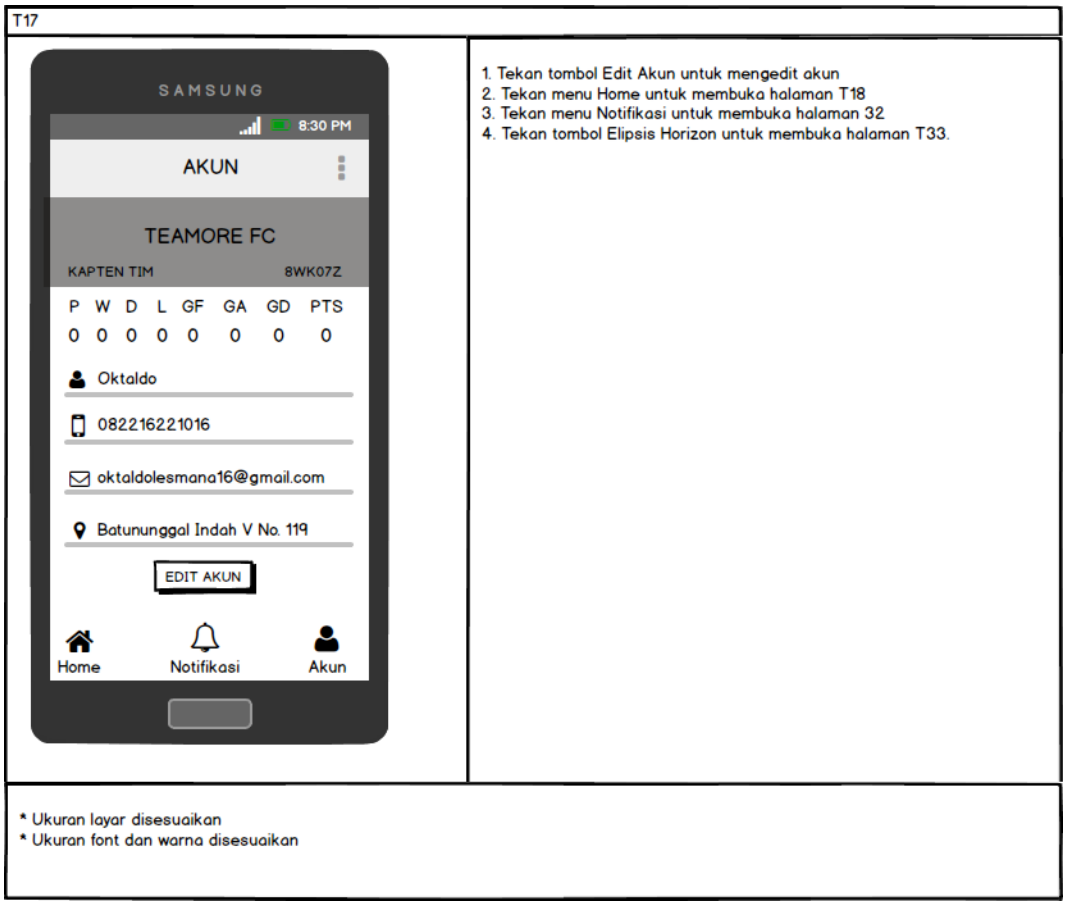
Berikut adalah Gambar 3.148 Antarmuka buat tim yang mengambarkan rancangan antarmuka buat tim.



Gambar 3.148 Antarmuka Buat Tim

17. Perancangan Antarmuka Akun Sudah Ada Tim

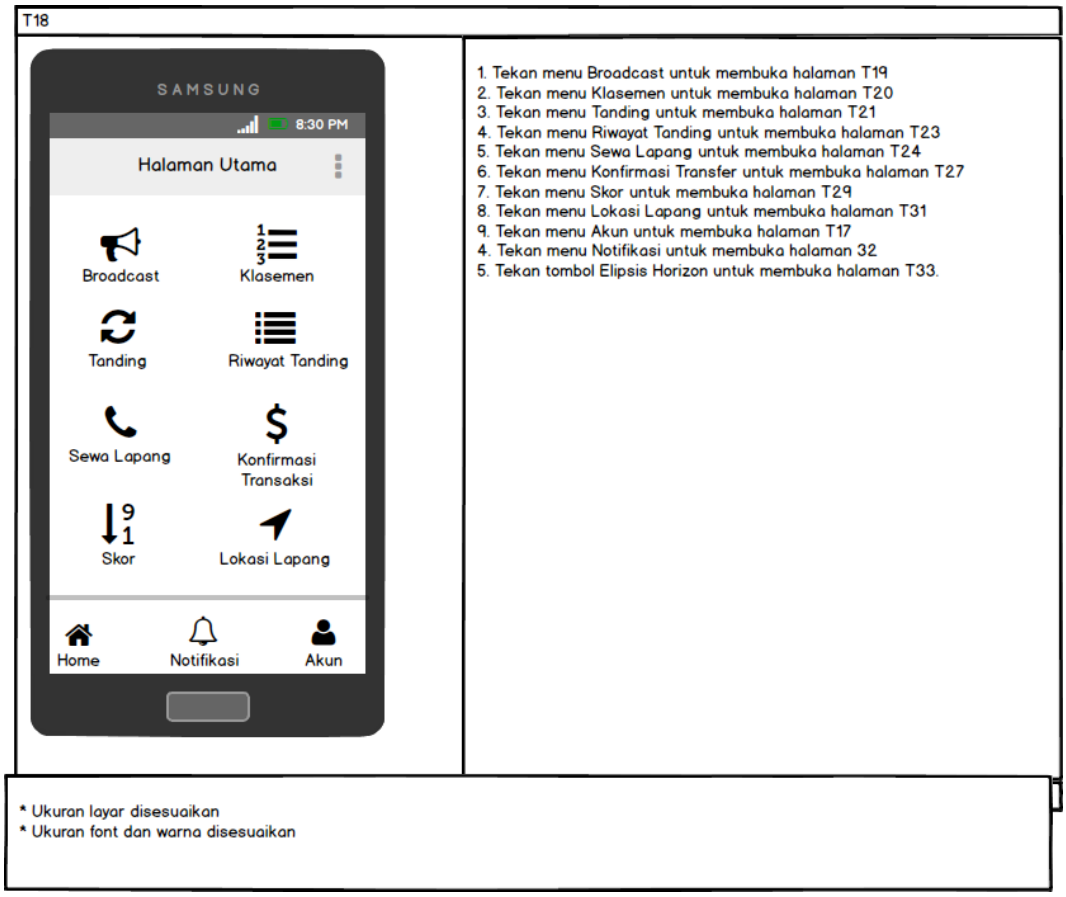
Berikut adalah Gambar 3.149 Antarmuka akun sudah ada tim yang mengambarkan rancangan antarmuka akun sudah ada tim.



Gambar 3.149 Antarmmuka Akun Sudah Ada Tim

18. Perancangan Antarmuka Halaman Utama

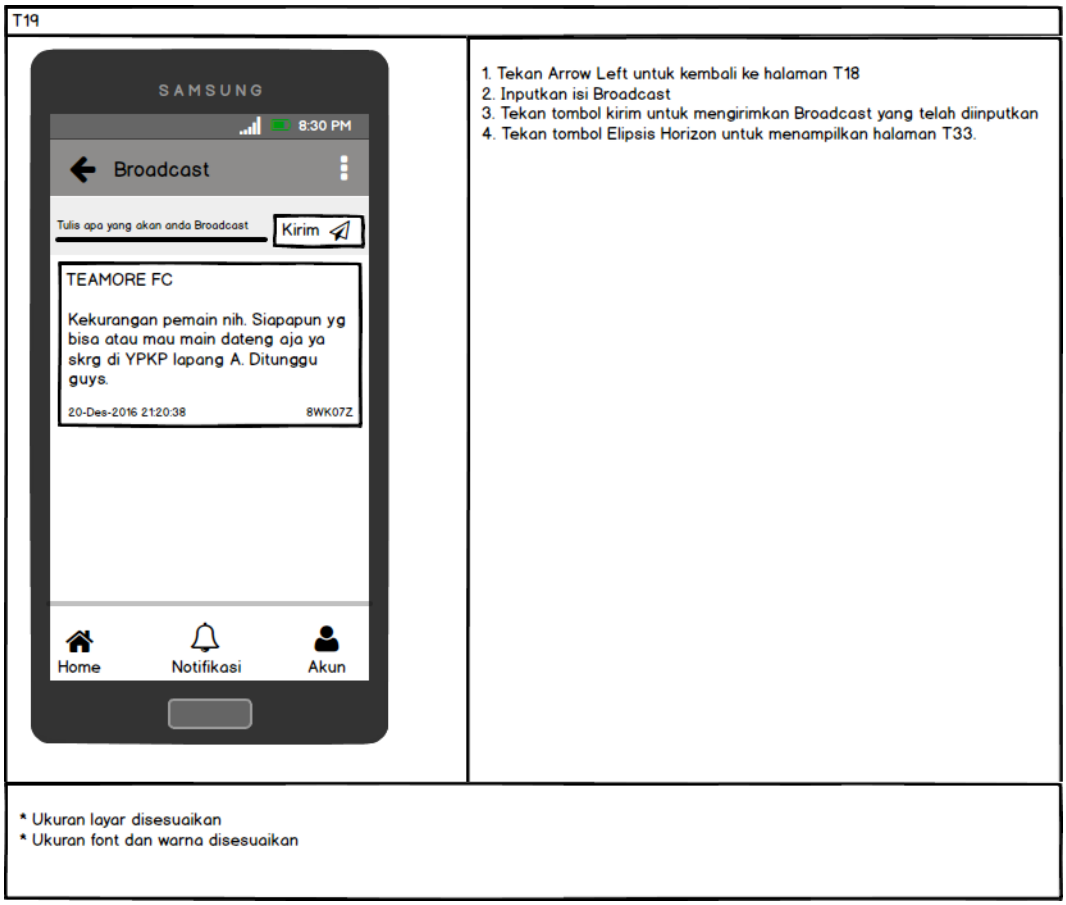
Berikut adalah Gambar 3.150 Antarmuka halaman uama yang mengambarkan rancangan antarmuka halaman uama.



Gambar 3.150 Antarmuka Halaman Utama

19. Perancangan Antarmuka *Broadcast*

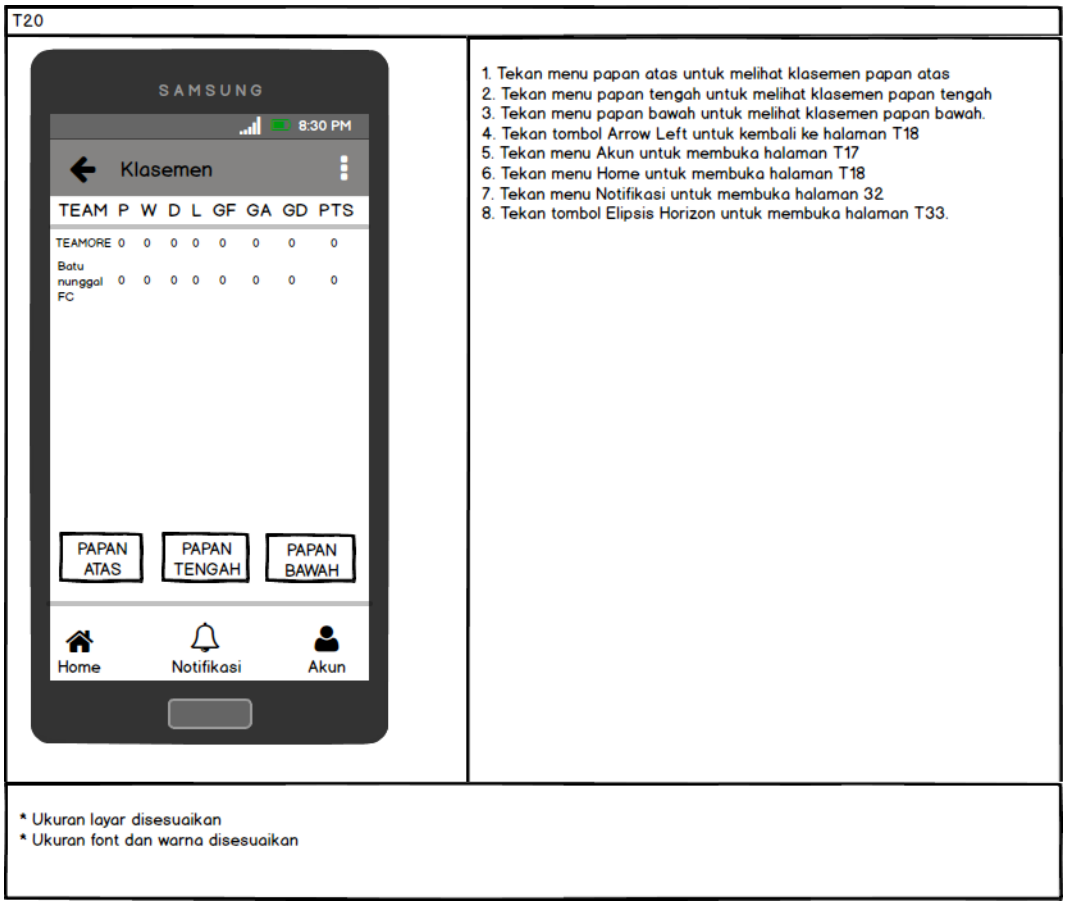
Berikut adalah Gambar 3.151 Antarmuka broadcast yang mengambarkan rancangan antarmuka broadcast.



Gambar 3.151 Antarmuka *Broadcast*

20. Perancangan Antarmuka Klasemen

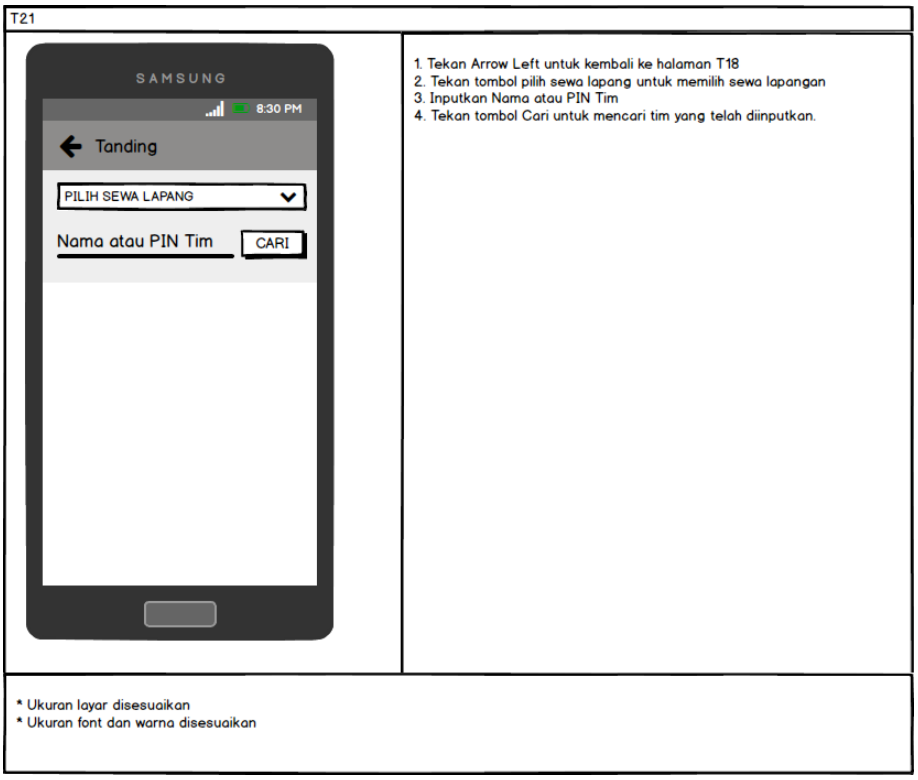
Berikut adalah Gambar 3.152 Antarmuka klasmen yang mengambarkan rancangan antarmuka klasemen.



Gambar 3.152 Antarmuka Klasemen

21. Perancangan Antarmuka Cari Tim Untuk Tanding

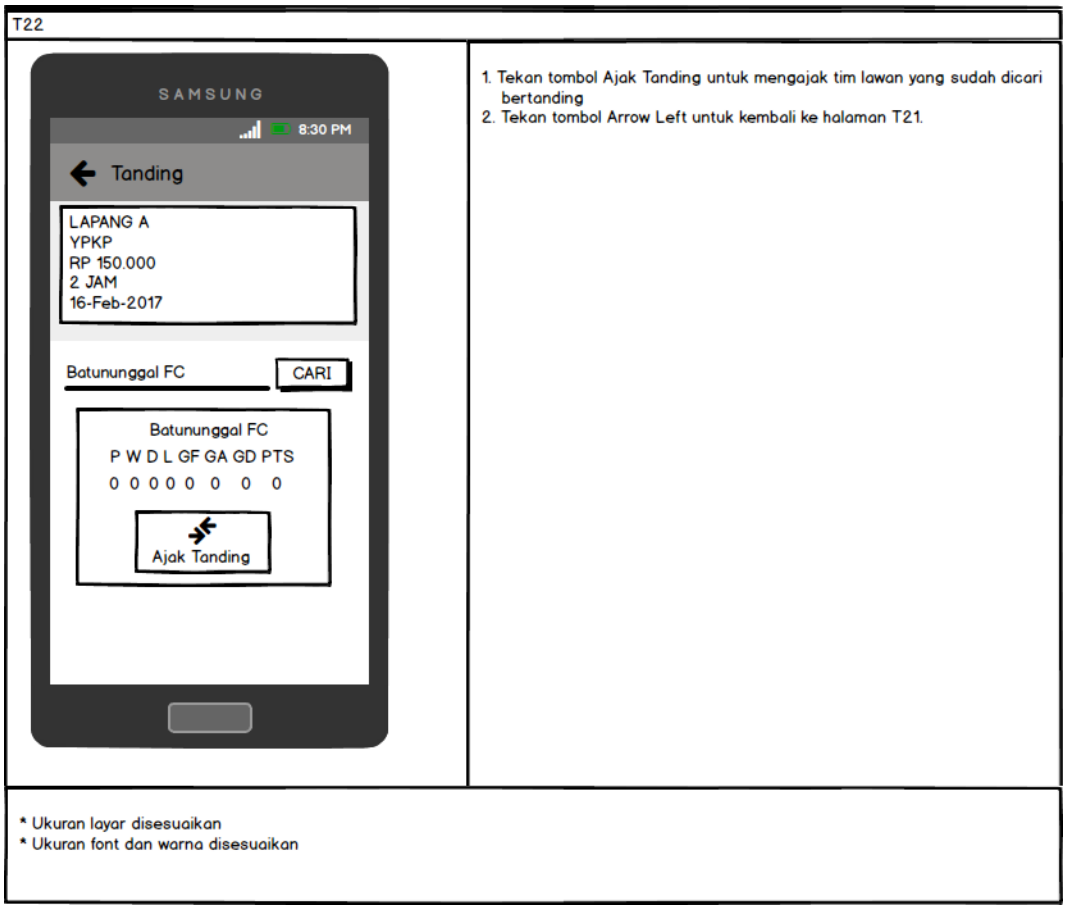
Berikut adalah Gambar 3.153 Antarmuka cari tim untuk tanding yang mengambarkan rancangan antarmuka cari tim untuk tanding.



Gambar 3.153 Antarmuka Cari Tim Untuk Tanding

22. Perancangan Antarmuka Ajak Tanding

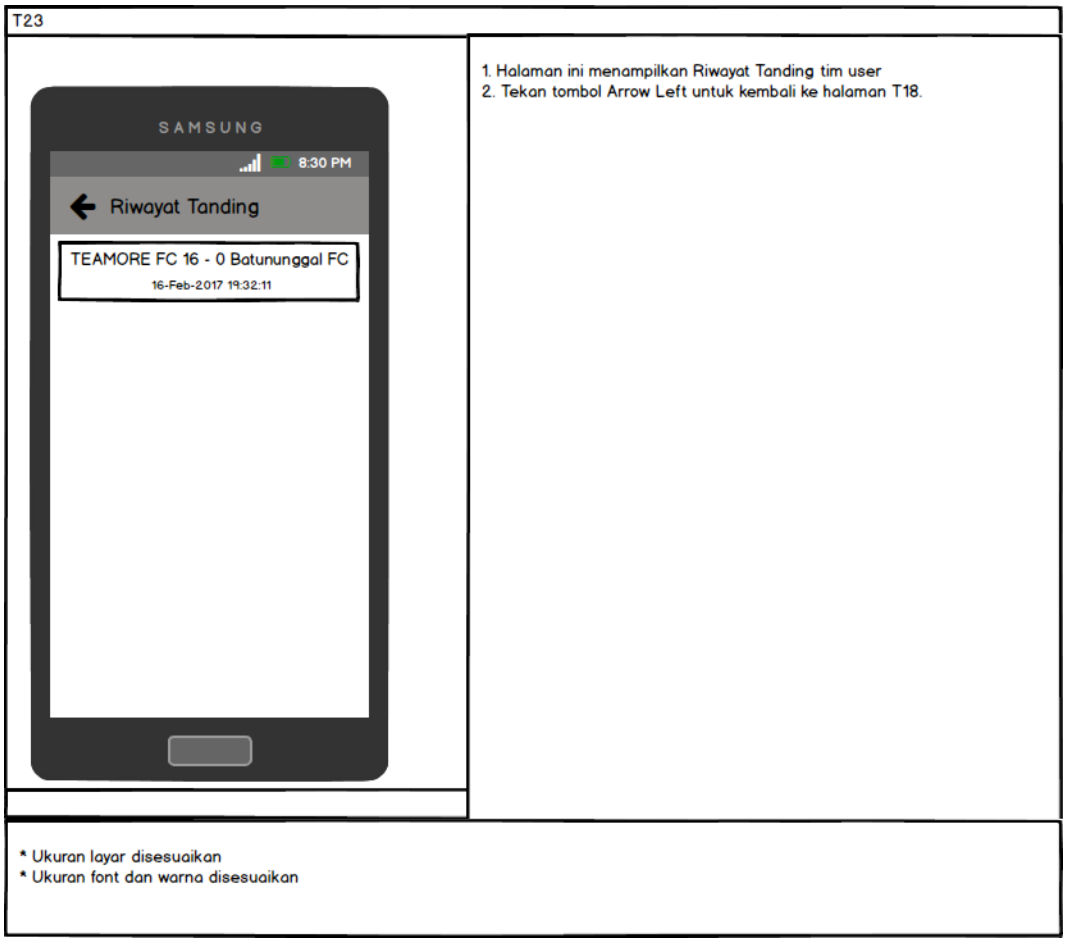
Berikut adalah Gambar 3.154 Antarmuka ajak tanding yang mengambarkan rancangan antarmuka ajak tanding.



Gambar 3.154 Antarmuka Ajakn Tanding

23. Perancangan Antarmuka Riwayat Tanding

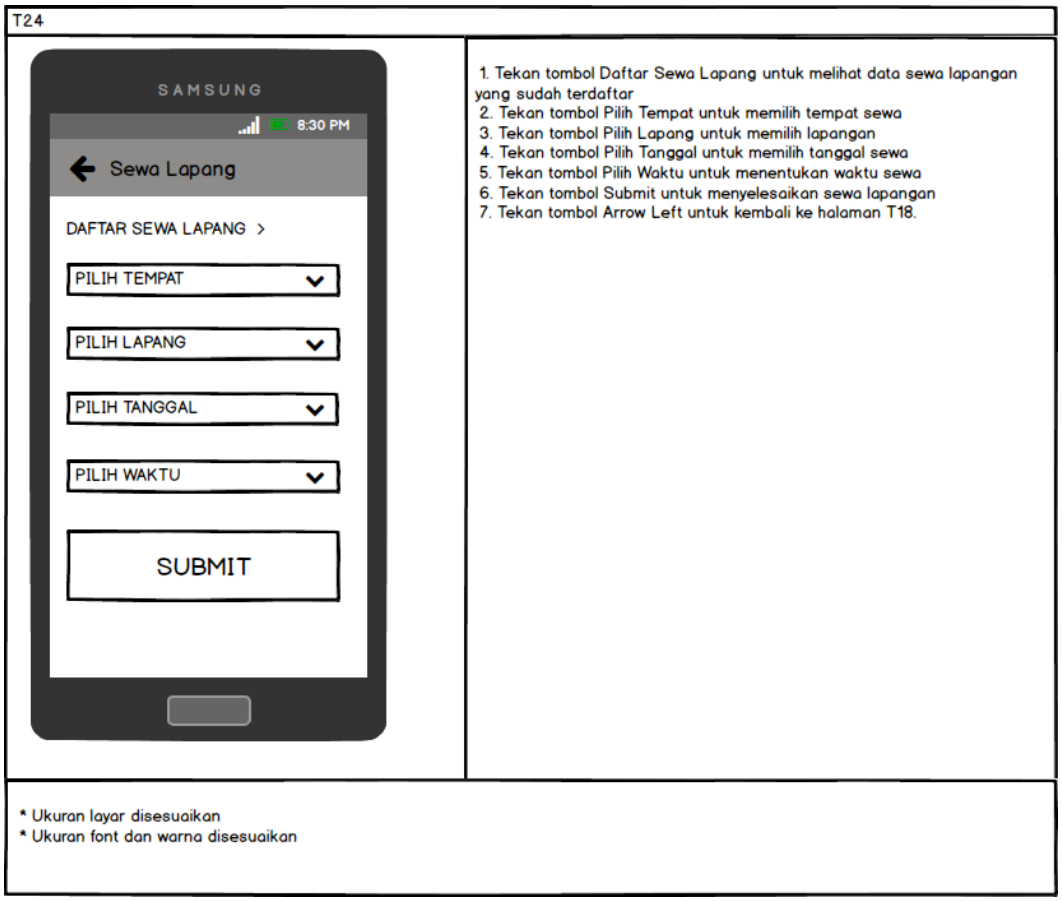
Berikut adalah Gambar 3.155 Antarmuka riwayat tanding yang mengambarkan rancangan antarmuka riwayat tanding.



Gambar 3.155 Antarmuka Riwayat Tanding

24. Perancangan Antarmuka Mulai Sewa

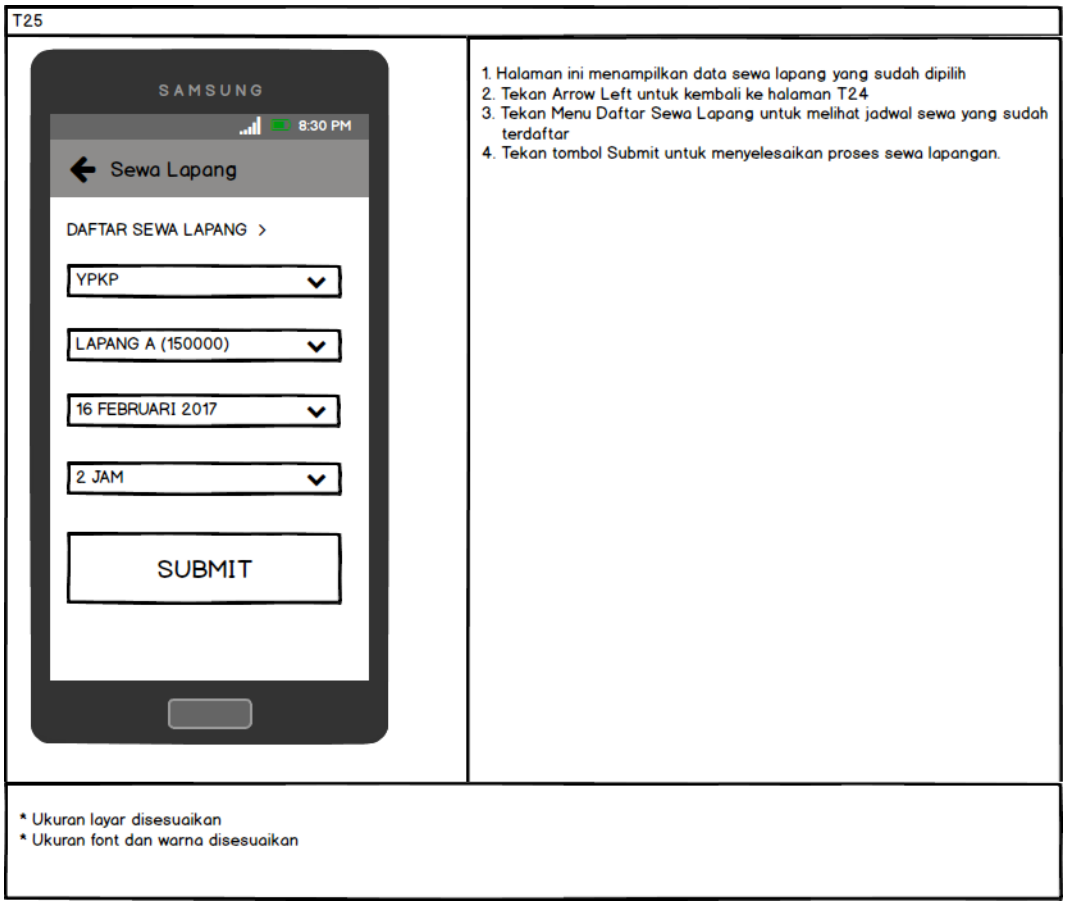
Berikut adalah Gambar 3.156 Antarmuka mulai sewa yang mengambarkan rancangan antarmuka mulai sewa.



Gambar 3.156 Antarmuka Mulai Sewa

25. Perancangan Antarmuka Siap Sewa

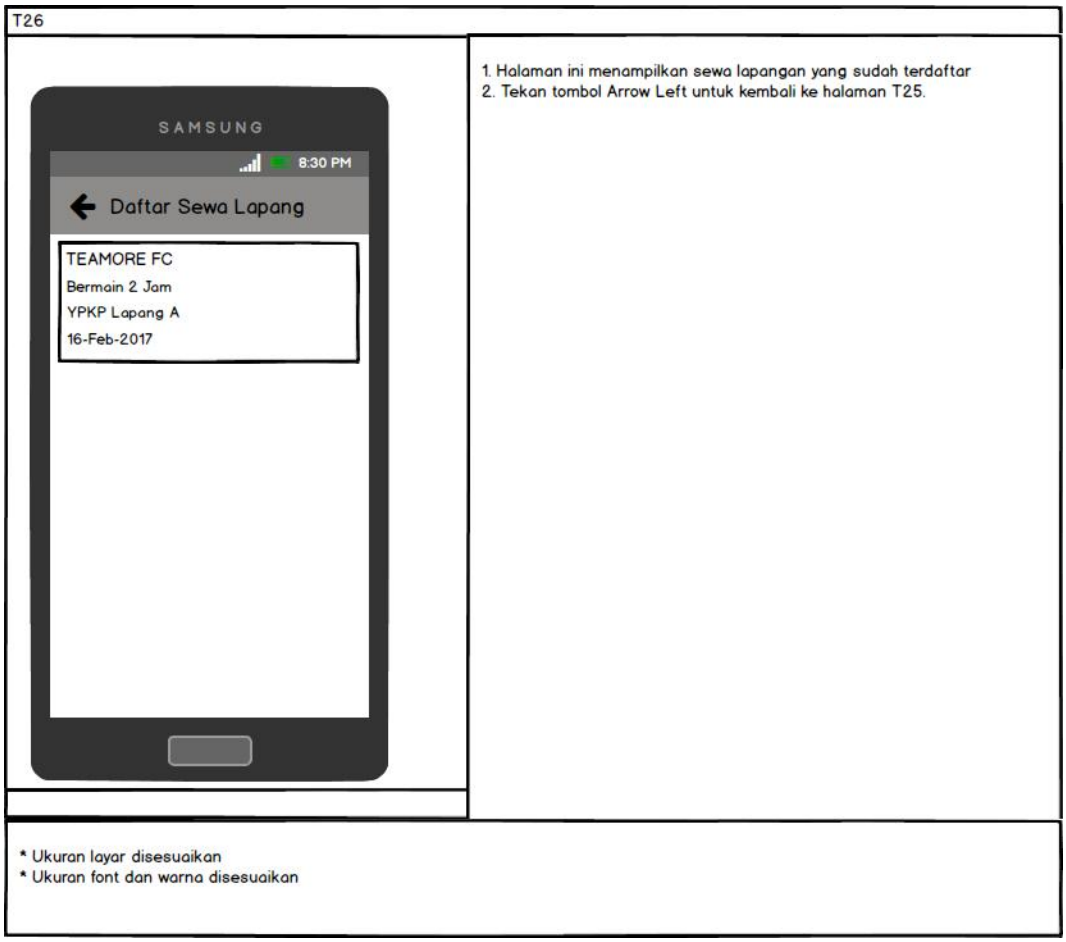
Berikut adalah Gambar 3.157 Antarmuka siap sewa yang mengambarkan rancangan antarmuka siap sewa.



Gambar 3.157 Antarmuka Siap Sewa

26. Perancangan Antarmuka Daftar Sewa Lapang

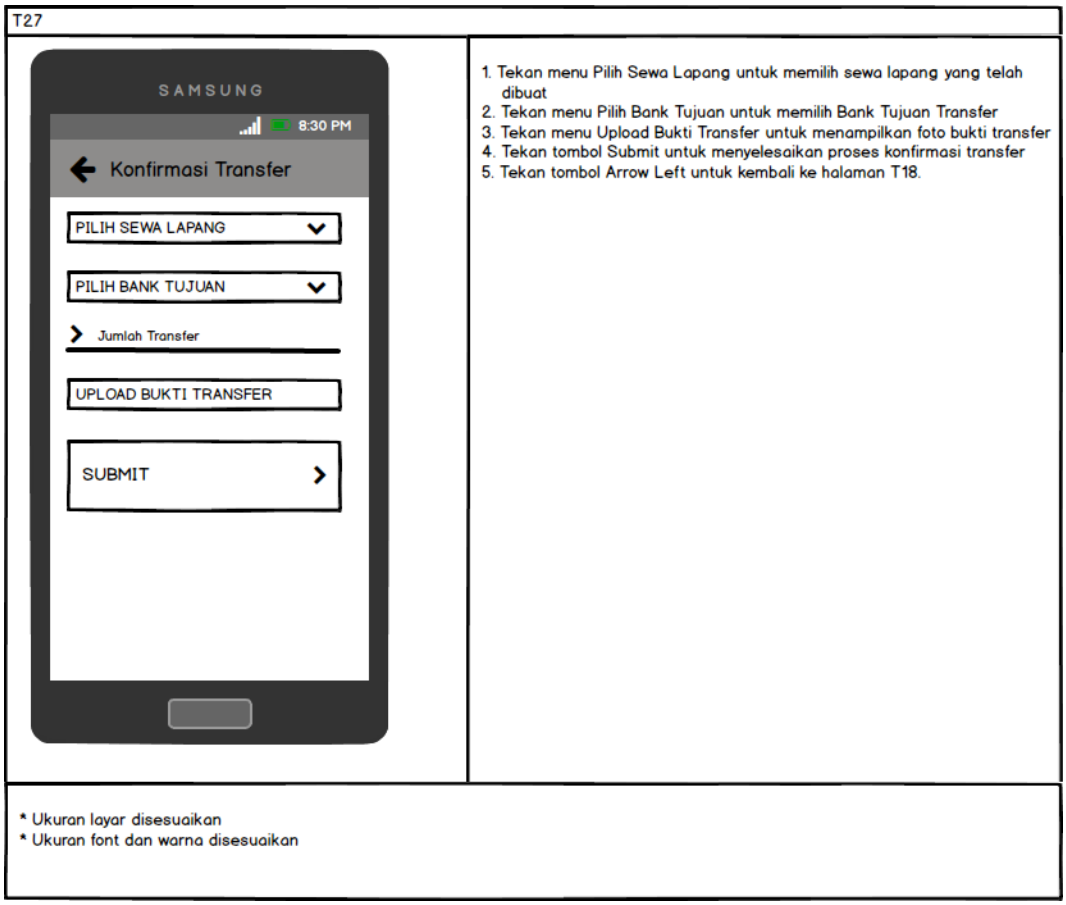
Berikut adalah Gambar 3.158 Antarmuka daftar sewa lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka daftar sewa lapang.



Gambar 3.158 Antarmuka Daftar Sewa Lapang

27. Perancangan Antarmuka Mulai Konfirmasi Transfer

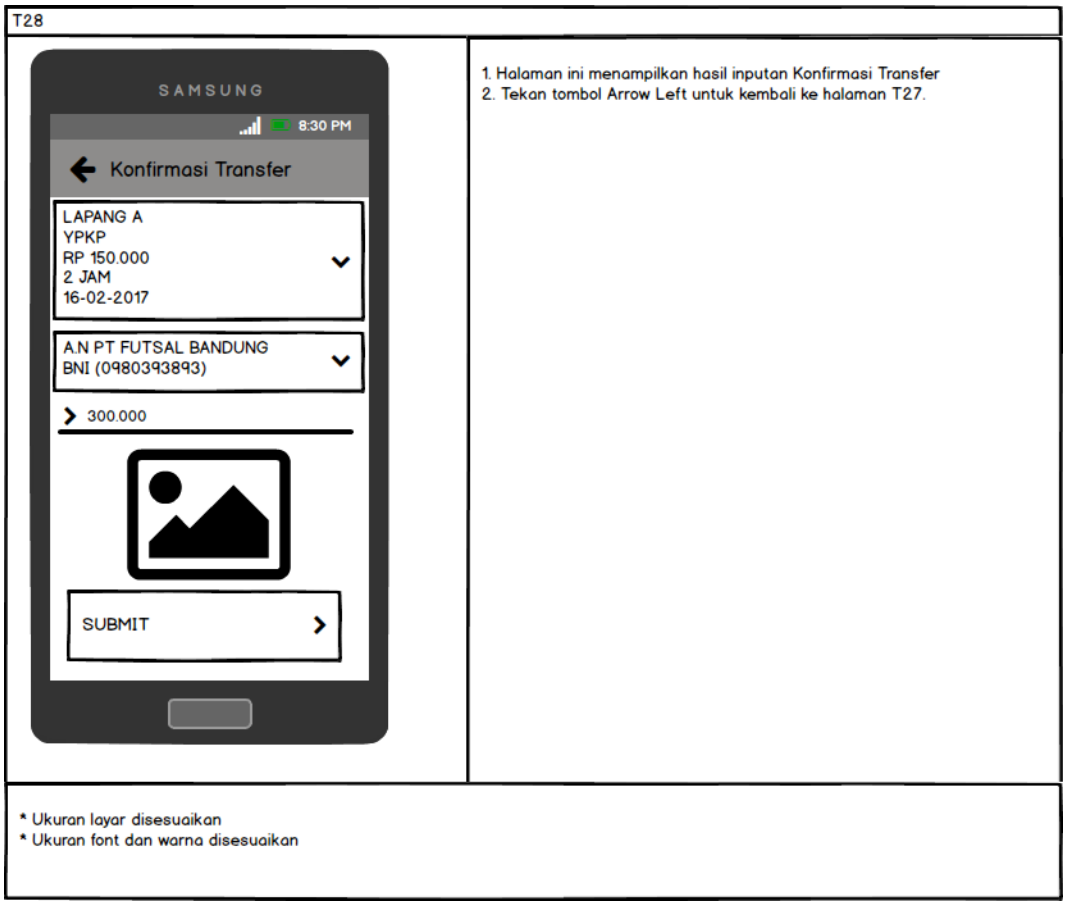
Berikut adalah Gambar 3.159 Antarmuka mulai konfirmasi transfer yang mengambarkan rancangan antarmuka mulai konfirmasi transfer.



Gambar 3.159 Antarmuka Mulai Konfirmasi Transfer

28. Perancangan Antarmuka Siap Konfirmasi Transfer

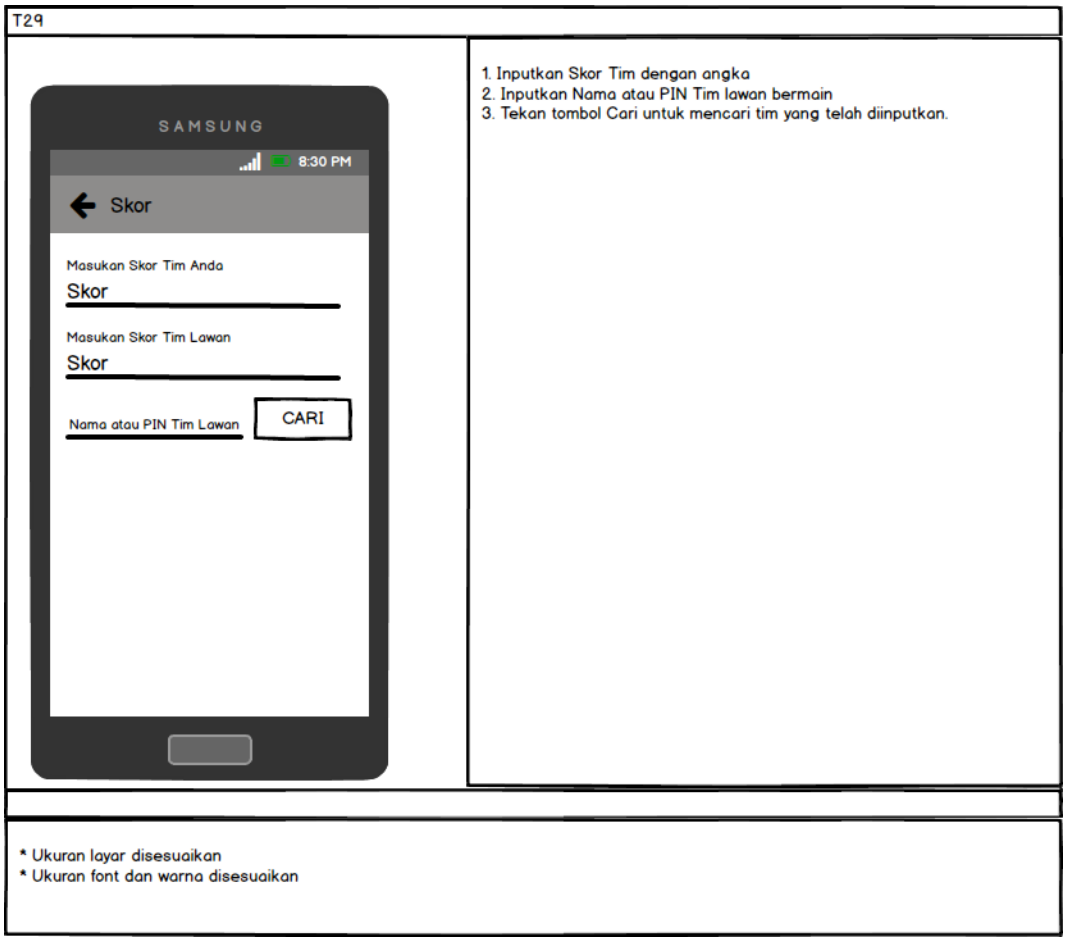
Berikut adalah Gambar 3.160 Antarmuka siap konfirmasi transfer yang mengambarkan rancangan antarmuka siap konfirmasi transfer.



Gambar 3.160 Antarmuka Siap Konfirmasi Transfer

29. Perancangan Antarmuka Input Skor

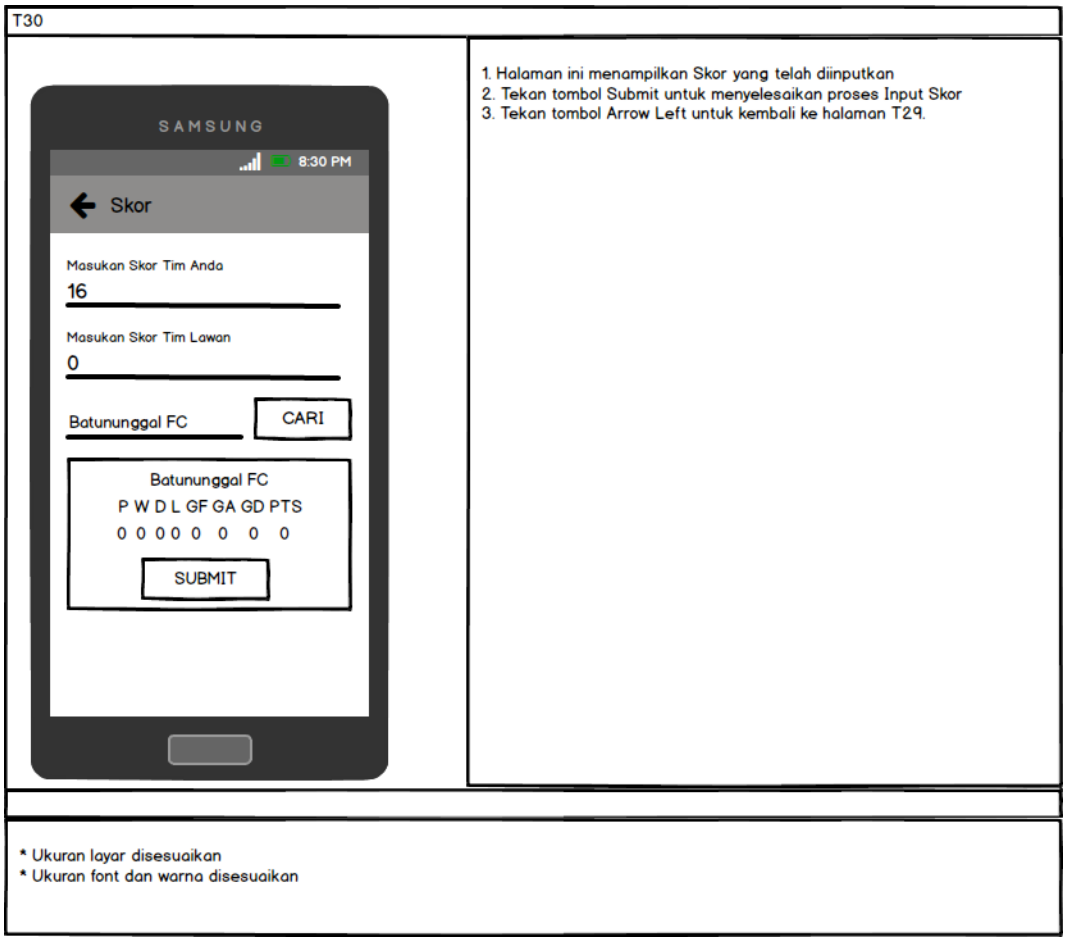
Berikut adalah Gambar 3.161 Antarmuka input skor yang mengambarkan rancangan antarmuka input skor.



Gambar 3.161 Antarmuka Input Skor

30. Perancangan Antarmuka Sudah Input Skor

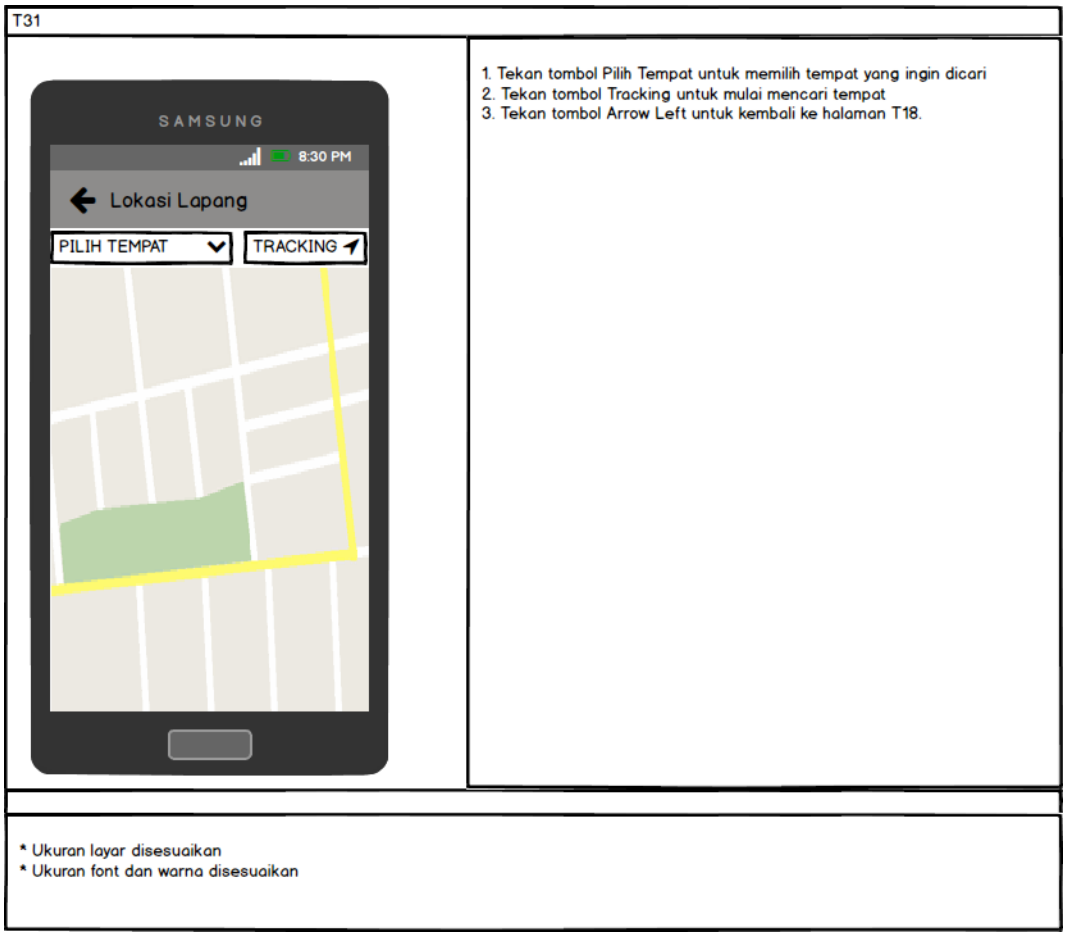
Berikut adalah Gambar 3.162 Antarmuka sudah input skor yang mengambarkan rancangan antarmuka sudah input skor.



Gambar 3.162 Antarmuka Sudah Input Skor

31. Perancangan Antarmuka *Navigasi* Lokasi Lapang

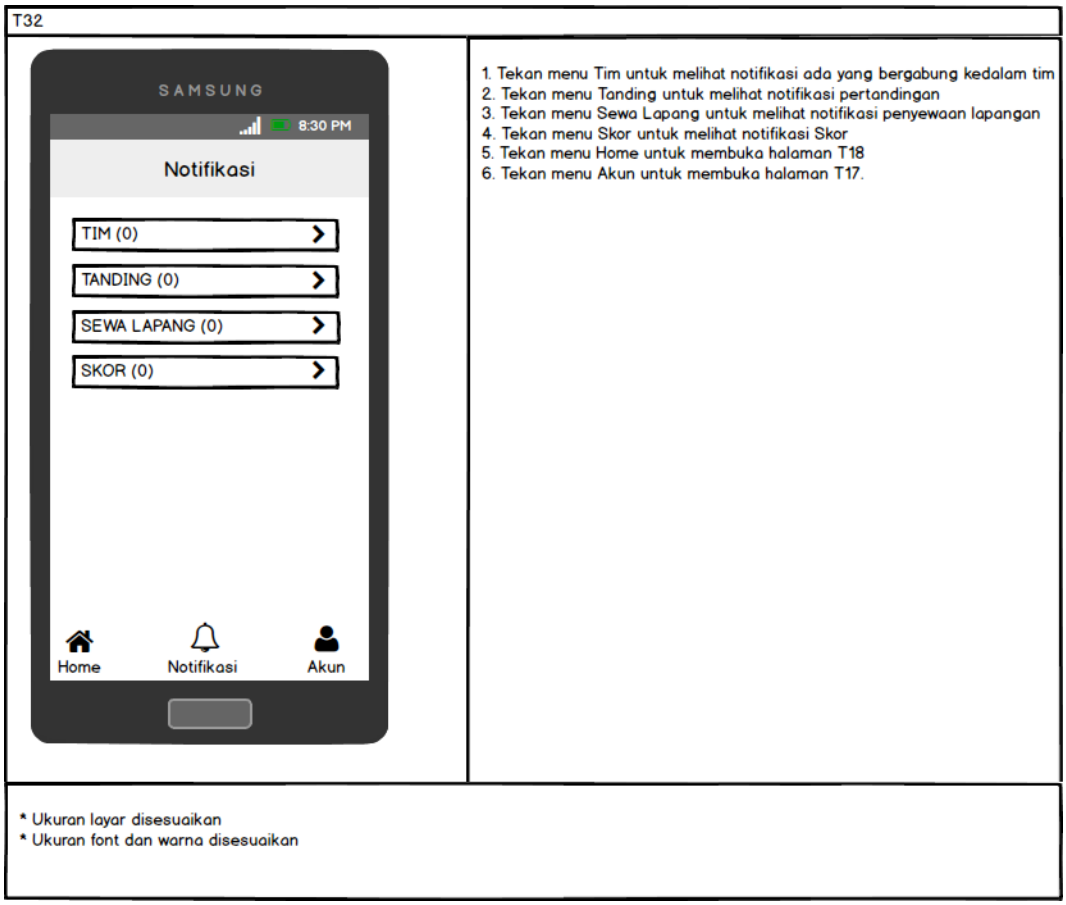
Berikut adalah Gambar 3.163 Antarmuka navigasi lokasi lapang yang mengambarkan rancangan antarmuka navigasi lokasi lapang.



Gambar 3.163 Antarmuka *Navigasi* Lokasi Lapang

32. Perancangan Antarmuka Notifikasi

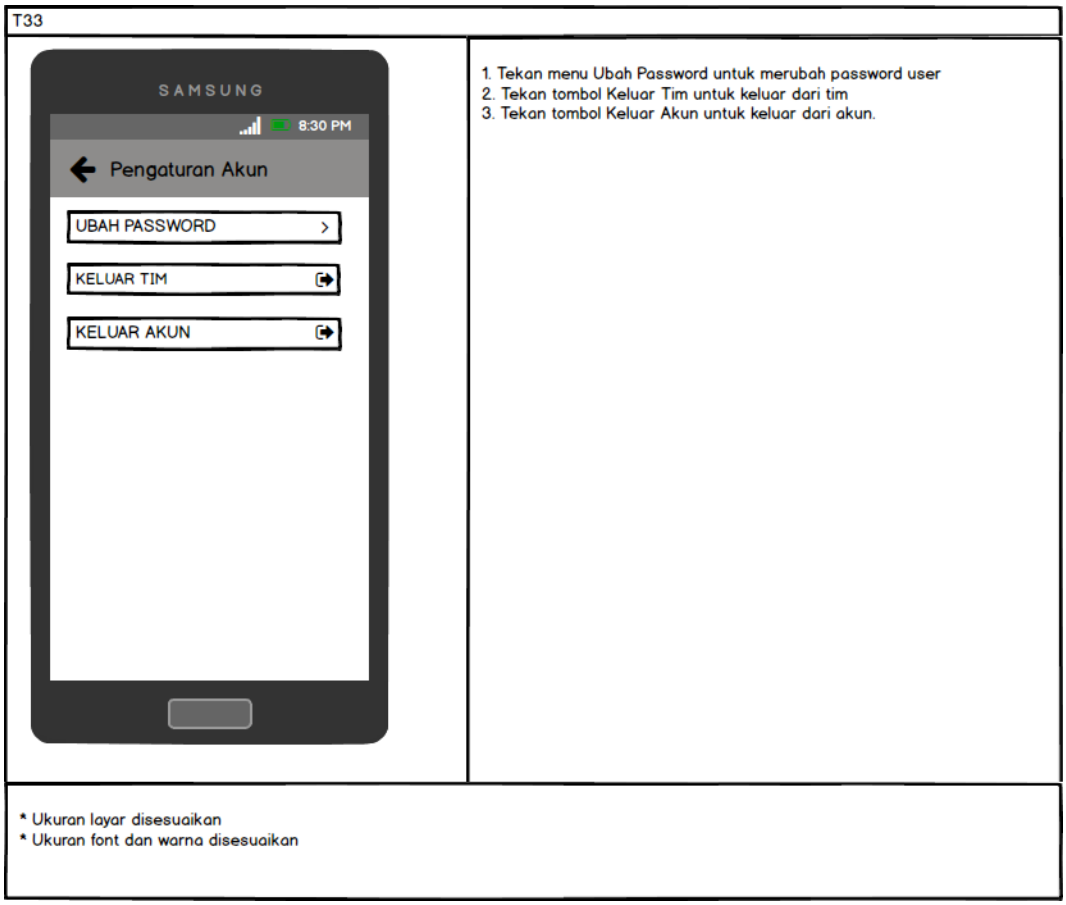
Berikut adalah Gambar 3.164 Antarmuka notifikasi yang mengambarkan rancangan antarmuka notifikasi.



Gambar 3.164 Antarmuka Notifikasi

33. Perancangan Antarmuka Pengaturan Akun

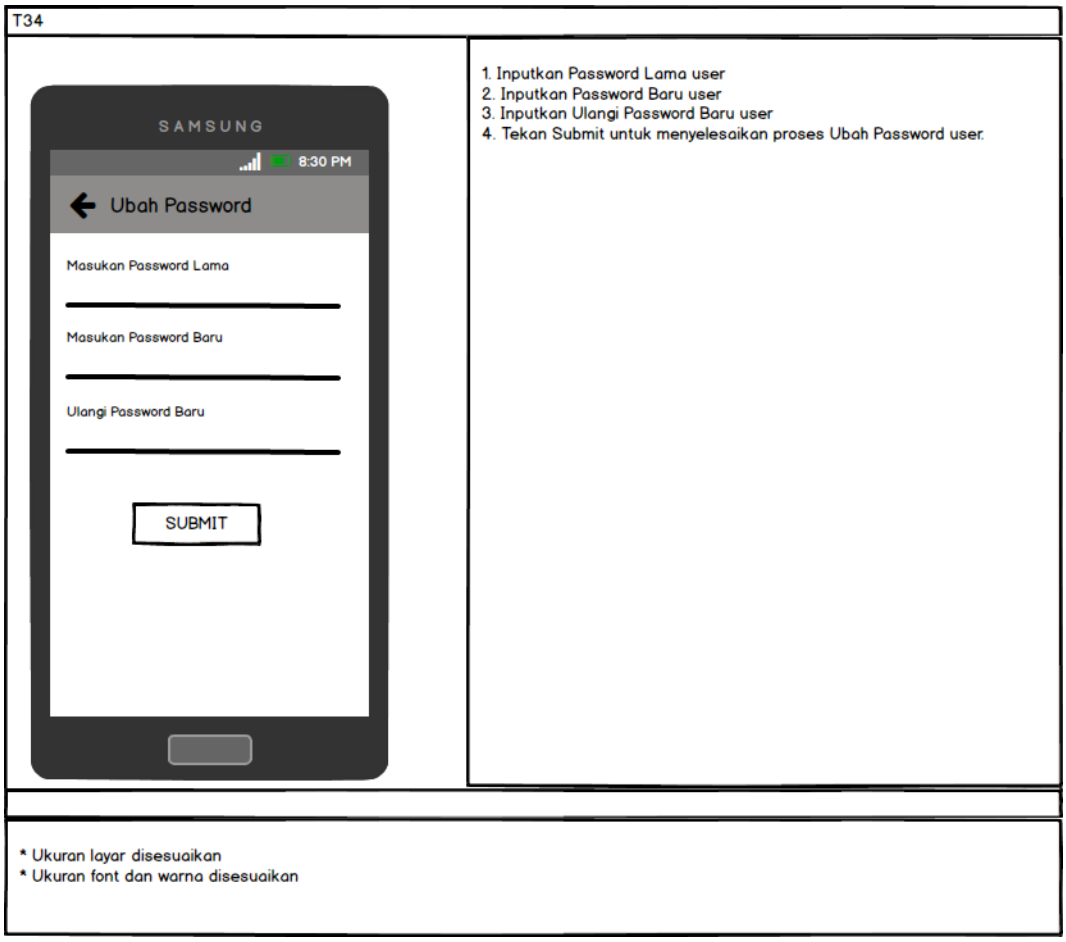
Berikut adalah Gambar 3.165 Antarmuka pengaturan akun yang mengambarkan rancangan antarmuka pengaturan akun.



Gambar 3.165 Pengaturan Akun

34. Perancangan Antarmuka Ubah *Password*

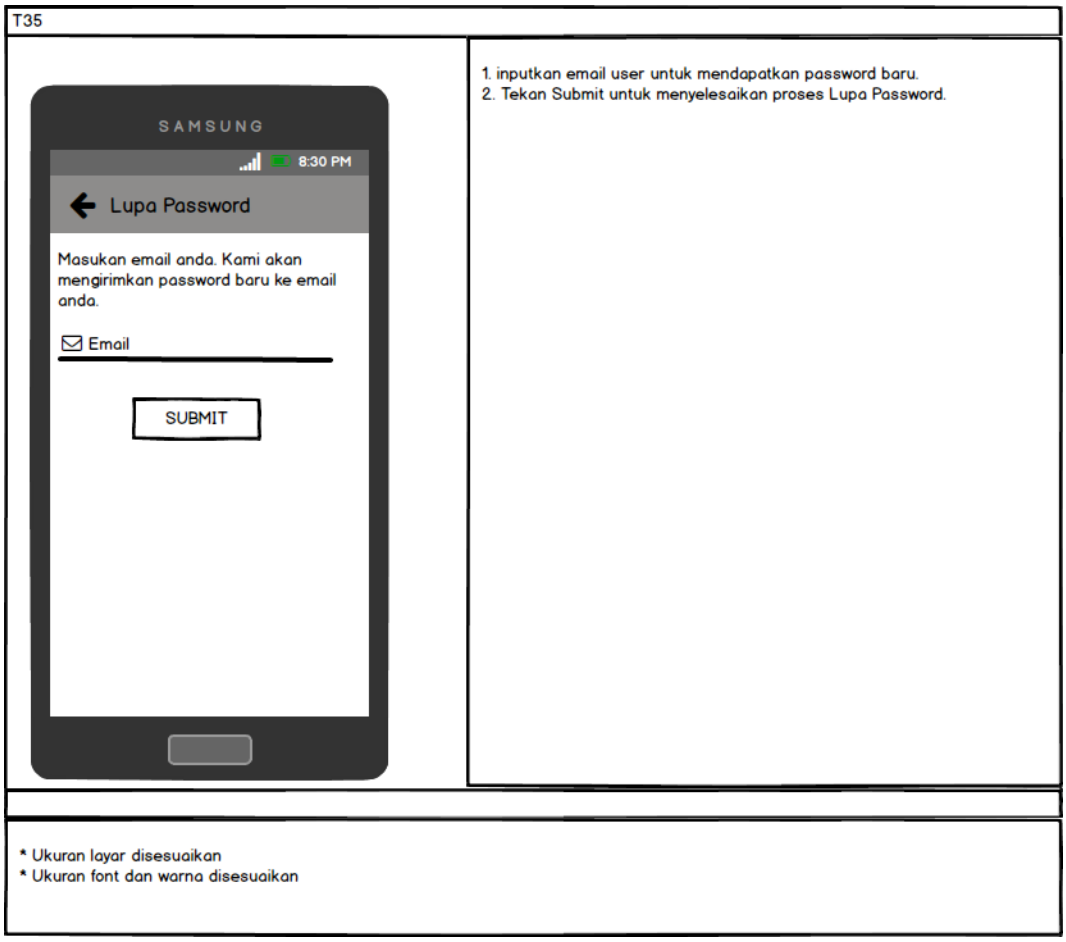
Berikut adalah Gambar 3.166 Antarmuka ubah password yang mengambarkan rancangan antarmuka ubah password.



Gambar 3.166 Antarmuka Ubah *Password*

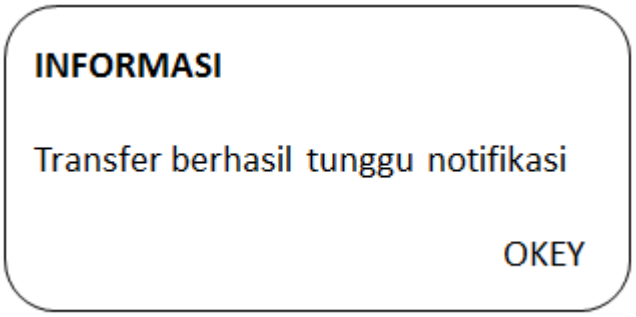
35. Perancangan Antarmuka Lupa *Password*

Berikut adalah Gambar 3.167 Antarmuka lupa password yang mengambarkan rancangan antarmuka lupa password.

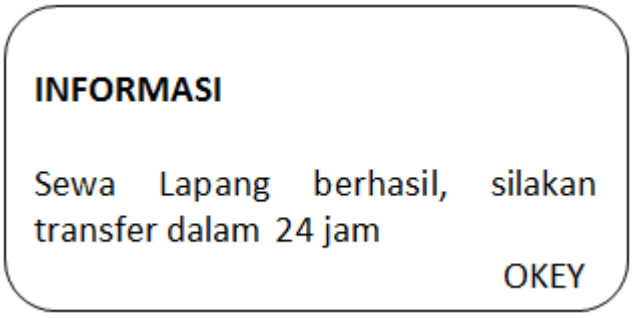


Gambar 3.167 Antarmuka Lupa Password

3.2.3.5 Perancangan Pesan Subsistem *Mobile*



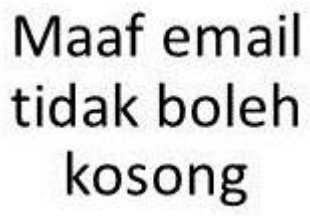
Gambar 3.168 Informasi *Transfer* Berhasil



Gambar 3.169 Informasi Sewa Lapang Berhasil



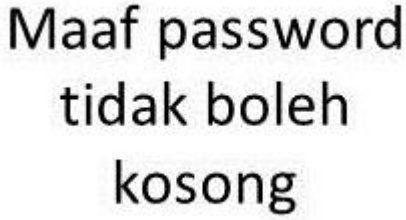
Gambar 3.170 Informasi Alamat Tidak Valid



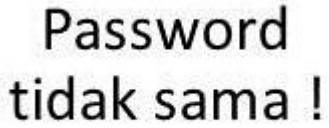
Gambar 3.171 Informasi *Email* Tidak Boleh Kosong



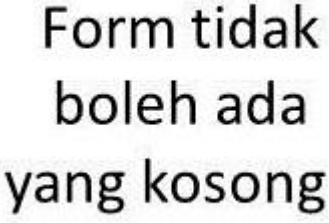
Gambar 3.172 Informasi Salah Kode



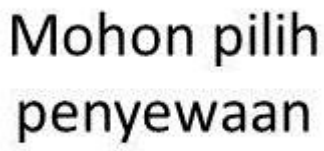
Gambar 3.173 Informasi *Password* Kosong



Gambar 3.174 Informasi *Password* berbeda



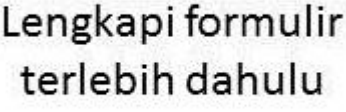
Gambar 3.175 Informasi *Form* Tidak Boleh Kosong



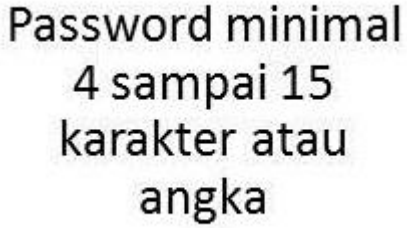
Gambar 3.176 Informasi pilih penyewaan



Gambar 3.177 Informasi Salah *Email*



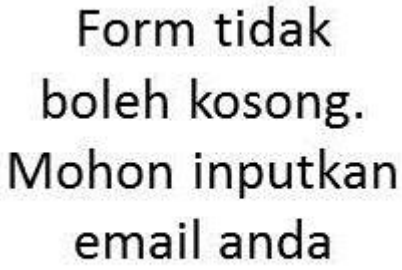
Gambar 3.178 Informasi Formulir Tidak Lengkap



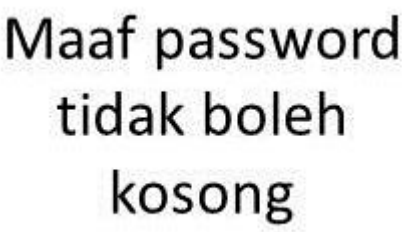
Gambar 3.179 Informasi Syarat *Password*



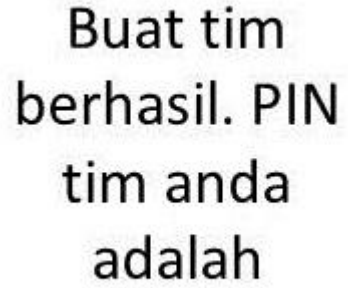
Gambar 3.180 Informasi *Email* Sudah Digunakan



Gambar 3.181 Informasi *Email* Tidak Boleh Kosong

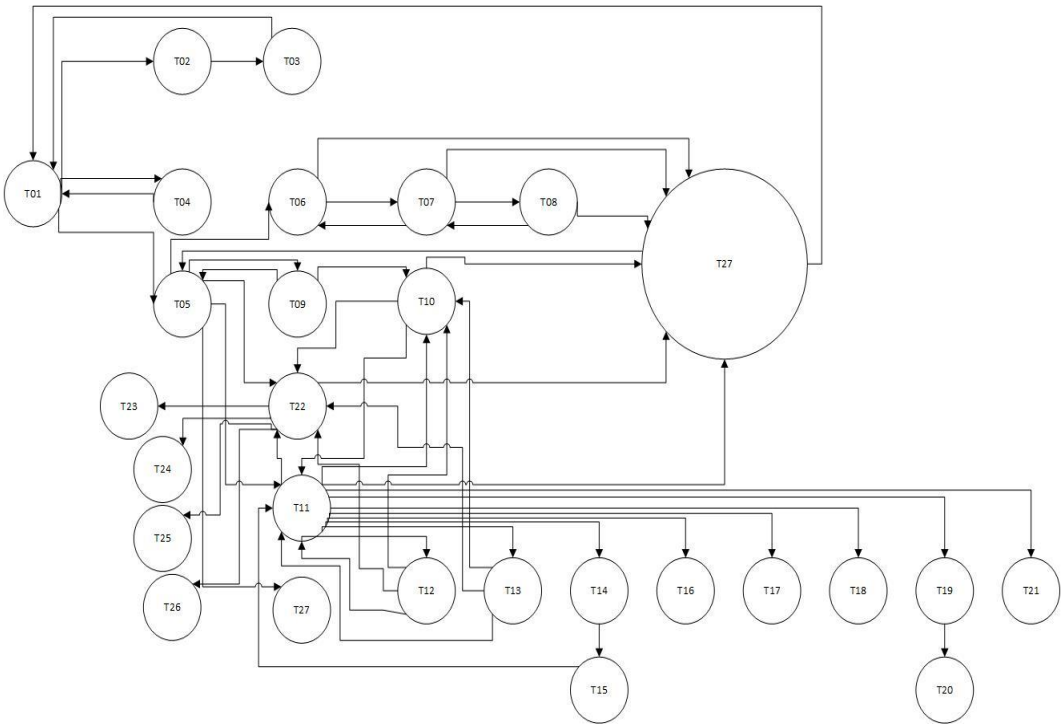


Gambar 3.182 Informasi *Password* Tidak Boleh Kosong



Gambar 3.183 Informasi Buat Tim Berhasil

3.2.3.6 Jaringan Semantik Subsistem *Mobile*



Gambar 3.184 Jaringan Semantik *Subsistem Mobile*