

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG
PERANCANGAN SISTEM BOOKING LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB DENGAN FITUR QR CODE**



**YOGI PURNOMO YUSGIANTORO
NIM : 225610029**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG
PERANCANGAN SISTEM BOOKING LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB DENGAN FITUR QR CODE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta**



Disusun Oleh

YOGI PURNOMO YUSGIANTORO

NIM : 225610029

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan Sistem Booking Lapangan Futsal Berbasis
Web dengan Fitur Qr Code
Nama : Yogi Purnomo Yusgiantoro
NIM : 225610029
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2025



Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 29 Juli 2025

Dosen Pembimbing,

Dr. Asyahri Hadi Nasyuha, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0129048601

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN SISTEM BOOKING LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS WEB DENGAN FITUR QR CODE

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

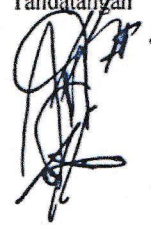
Yogyakarta, 31 Juli 2025

Dewan Penguji

NIDN

Tandatangan

- | | |
|---|------------|
| 1. Cosmas Haryawan, S.TP., S.Kom., M.Cs | 0519067401 |
| 2. Dr. Asyahri Hadi Nasyuha, M.Kom | 0129048601 |
| 3. Adi Kusjani, S.T., M.Eng | 0515067501 |



Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi



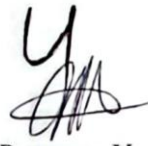
Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs

NIDN : 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Juli 2025



Yogi Purnomo Yusgiantoro

NIM: 225610029

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Keberhasilan Bukanlah Milik Orang Pintar, Keberhasilan Adalah Kepunyaan Mereka Yang Senantiasa Berusaha.”

~Bj Habibie

“Segala Sesuatu Yang Telah Di Awali, Maka Harus Di Akhiri”

(Yogi Purnomo)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar tugas akhir yang paling indah dalam laporan akhir ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Sigit Sugimanzah dan Ibu Zurnila Kontesa yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai tempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu.
3. Bapak Dr. Asyahri Hadi Nasyuha, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Oranng terdekat saya, Levi Lulis Narulista, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
5. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri, terima kasih banyak sudah mampu berjuang sampai sejauh ini, sampai pada di titik yang di nantikan, terima kasih sudah mampu menyelesaikan semuanya.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada semua makhluk-Nya. Atas rahmat dan kesehatan yang diberikan, sehingga tugas akhir dengan judul “Perancangan Sistem Booking lapangan Futsal Berbasis Web dengan Fitur QR Code” dapat diselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih ingin disampaikan atas semua dukungan, bantuan, serta bimbingan dari semua pihak selama proses belajar dan penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih juga diucapkan kepada :

1. Bapak Dr. Asyahri Hadi Nasyuha, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sigit Sugimanzah dan Ibu Zurnila Kontesa yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti untuk kelancaran dan keberhasilan untuk putra tercintanya, sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
3. PT Razen Teknologi Indonesia, yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman berharga selama pelaksanaan magang, serta dukungan penuh dalam proses pengembangan sistem.
4. Rekan-rekan seperjuangan, yang telah memberikan semangat, kerja sama, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini.

Disadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Diharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi semua pihak.

INTISARI

Layanan pemesanan lapangan futsal diberbagai tempat booking lapangan pada umumnya masih memerlukan pengembangan dalam hal manajemen layanan untuk meningkatkan kualitas pelayanan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengembangan sistem aplikasi booking lapangan bertujuan untuk menjawab berbagai permasalahan dalam proses pemesanan yang masih belum optimal, seperti keterbatasan akses informasi jadwal, proses reservasi yang memerlukan interaksi langsung, serta pengelolaan data yang kurang efisien. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan.

Proses pengembangan sistem menggunakan *framework Laravel* untuk *backend* dan *Blade Templating* pada *frontend*, dengan MySQL sebagai basis data utama. Sistem ini dilengkapi fitur *check-in* berbasis QR Code yang memungkinkan konfirmasi kehadiran dilakukan secara mandiri oleh pengguna saat tiba di lokasi. Setelah proses pembayaran berhasil, sistem secara otomatis mengirimkan bukti reservasi dalam bentuk QR Code melalui email. Selain itu, tersedia fitur pelaporan keuangan dalam format PDF untuk mendukung kebutuhan administrasi.

Hasil implementasi diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memilih lapangan, menentukan jadwal, serta melakukan proses pemesanan dan *check-in* dengan lebih cepat dan praktis. Diharapkan, sistem ini dapat menjadi solusi yang membantu mengurangi permasalahan yang selama ini terjadi dalam proses penyewaan lapangan futsal, serta meningkatkan kualitas layanan secara keseluruhan.

Kata kunci: booking online, Laravel, lapangan futsal, QR Code, Sistem Informasi.

ABSTRACT

Futsal field booking services in various field booking places generally still require development in terms of service management to improve service quality according to user needs. The development of a field booking application system aims to address various issues in the booking process that are still suboptimal, such as limited access to scheduling information, a reservation process that requires direct interaction, and inefficient data management. This application is designed to make it easier for users to make reservations. The system development process uses the Laravel framework for the backend and Blade Template on the front end, with MySQL as the main database.

This system is equipped with a QR Code-based check-in feature that allows users to confirm attendance independently when they arrive at the location. After the payment process is successful, the system automatically sends proof of reservation in the form of a QR Code via email. In addition, a financial reporting feature is available in PDF format to support administrative needs.

The implementation results are expected to be able to provide convenience for users in choosing a field, determining a schedule, and carrying out the booking and check-in process more quickly and practically. It is hoped that this system can be a solution that helps reduce problems that have occurred in the futsal field rental process, as well as improve overall service quality.

Keywords: *online booking, Laravel, futsal field, QR Code, information system.*

DAFTAR ISI

	Hal
TUGAS AKHIR SKEMA MAGANG.....	i
TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG	5
2.1 Profil Perusahaan.....	5
2.2 Jadwal Kerja	6
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	7
3.1 Persoalan	7
3.2 Deskripsi Produk	7

3.3	Analisis dan Rancangan	8
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	9
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	11
3.3.3	Rancangan Sistem.....	13
3.4	Jadwal Kerja	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Hasil Implementasi.....	27
4.2	Uji Coba.....	31
4.3	Pembahasan	32
BAB V PENUTUP.....		34
5.1	Simpulan.....	34
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN		38

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Logo Perusahaan PT Razen Teknologi Indonesia	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 Mind Map Proses Pemesanan Lapangan Futsal	9
Gambar 3.2 Use Case Diagram	14
Gambar 3.3 Wireframe Sistem Booking Real-Time.....	15
Gambar 3.4 Wireframe Checkout.....	16
Gambar 3.5 Wireframe Pembayaran QRIS	17
Gambar 3.6 Wireframe Pembayaran Anda Berhasil.....	17
Gambar 3.7 Wireframe Rincian Pemesanan	18
Gambar 3.8 ERD Sistem Booking Lapangan Futsal.....	24
Gambar 4.1 Halaman Tampilan <i>Schedule</i>	27
Gambar 4.2 Halaman Proses <i>Check Out</i>	28
Gambar 4.3 Halaman Proses Pembayaran.....	29
Gambar 4.4 Halaman Pembayaran Berhasil	30
Gambar 4.5 Halaman Menampilkan Kode Booking.....	30

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Jadwal Kerja.....	6
Tabel 3.1 Skema Tabel User	20
Tabel 3.2 Skema Tabel Field	21
Tabel 3.3 Skema Tabel Schedule	21
Tabel 3.4 Skema Tabel Bookings	22
Tabel 3.5 Skema Tabel Sesi Booking	22
Tabel 3.6 Skema Tabel Orders	23
Tabel 3.7 Jadwal Kerja Magang.....	26