



**PERANCANGAN *WEBSITE* PEMESANAN
LAPANGAN FUTSAL DENGAN METODE *LEAN*
SOFTWARE DEVELOPMENT (LSD) STUDI KASUS
FUTSAL CENTER 27**

SKRIPSI

Skripsi diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Muhamad Wildan Musbihin
NIM : 210312001012

**PRODI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI & BISNIS
UNIVERSITAS GLOBAL JAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *WEBSITE* PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL
DENGAN METODE *LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT* (LSD) STUDI
KASUS FUTSAL CENTER 27**

Disusun Oleh:

Nama : Muhamad Wildan Musbihin
NIM : 210312001012

**PRODI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI & BISNIS
UNIVERSITAS GLOBAL JAKARTA**

2025

Depok, 8 Agustus 2025

Menyetujui

Pembimbing I,



Hadi Wijaya S.ST., M.IT.

NIDN. 0326019401

Pembimbing II,



Ir. Feri Nugroho S.ST., M.IT.

NIDN. S092019030003

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam Naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Depok, 8 Agustus 2025
Mahasiswa,



Muhamad Wildan Musbihin
NIM. 210312001012

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Muhamad Wildan Musbihin
NIM : 210312001012
Program Studi : Bisnis Digital
Judul Skripsi : Perancangan *Website* Pemesanan Lapangan Futsal
Dengan Metode *Lean Software Development* (LSD)
Studi Kasus Futsal Center 27

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Bisnis Digital
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PEMBIMBING

Pembimbing 1 : Hadi Wijaya S.ST., M.IT. (



Pembimbing 2 : Ir. Feri Nugroho S.ST., M.IT. (



Ditetapkan di : Universitas Global Jakarta

Tanggal : 8 Agustus 2025

HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Muhamad Wildan Musbihin
NIM : 210312001012
Program Studi : Bisnis Digital
Judul Skripsi : Perancangan *Website* Pemesanan Lapangan Futsal
Dengan Metode *Lean Software Development* (LSD)
Studi Kasus Futsal Center 27

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi *Bisnis Digital*
Fakultas *Ekonomi dan Bisnis*, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Febria Anjara S.ST., M.IT.

()

Penguji 2 : Nora Listiana S.ST., M.IT.

()

Penguji 3 : Nurul Aslamiah Istiqomah S.ST., M.IT.

()

Ditetapkan di : *Universitas Global Jakarta*
Tanggal : *8 Agustus 2025*...

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT., atas karunia dan segala rahmat, taufik dan hidayah – Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang dibuat pada tahun ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada :

- (1) Bapak Dr. apt. Eddy Yusuf, M.Pharm selaku Rektor, Universitas Global Jakarta;
- (2) Ibu Alfi Maghfuriyah, S.S.T., M.Sc. selaku Ketua Prodi Bisnis Digital, Universitas Global Jakarta;
- (3) Bapak Hadi Wijaya, S.S.T., M.IT. selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
- (4) Bapak Ir. Feri Nugroho, S.S.T., M.IT. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
- (5) Segenap Dosen Bisnis Digital, Universitas Global Jakarta;
- (6) Orang Tua Kandung yang telah mendidik, menyayangi, memberikan dukungan, semangat, dan doa tiada henti;
- (7) Orang Tua Asuh yang telah memberikan dukungan secara finansial kepada kami;
- (8) Saudara Kandung, Saudara Sepupu, dan Orang Spesial yang telah memberikan dukungan dan semangatnya;
- (9) Serta teman seperjuangan yang telah membantu dan memberikan *support* untuk tetap semangat dalam penyusunan skripsi saya ini;

Akhir kata saya mengucapkan banyak-banyak terimakasih dan semoga skripsi saya ini dapat menjadi bermanfaat.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa *Jakarta Global University*, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Wildan Musbihin
NIM : 210312001012
Program Studi : Bisnis Digital
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Jenis Karya : Skripsi

Demi Perancangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada *Jakarta Global University* **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Website* Pemesanan Lapangan Futsal Dengan Metode *Lean Software Development (LSD)* Studi Kasus Futsal Center 27.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Royalti Noneksklusif ini *Jakarta Global University* berhak menyimpan, mengalih-media-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 8 Agustus 2025



Muhamad Wildan Musbihin

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *Minimum Viable Product* (MVP) untuk *website* pemesanan lapangan futsal dengan menerapkan Metode *Lean Software Development* (LSD). Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam proses pemesanan, sekaligus menganalisis pengalaman pengguna agar sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka. Landasan teori yang digunakan mencakup konsep MVP, metode LSD, serta prinsip desain *website*, dengan referensi dari penelitian sebelumnya untuk memastikan sistem yang dirancang lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional. Metodologi penelitian melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan prototipe MVP, serta iterasi pengembangan berbasis LSD guna mengoptimalkan sistem. Pengujian prototipe dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Data dikumpulkan melalui teknik *purposive sampling* dan dianalisis guna memastikan fitur inti yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan utama pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menghasilkan solusi digital yang lebih efisien dan relevan dengan kebutuhan pasar.

Kata kunci: Lapangan Futsal, *Minimum Viable Product* (MVP), *Lean Software Development* (LSD), *Website* Pemesanan.

ABSTRACT

This study focuses on the development of a Minimum Viable Product (MVP) for a futsal field booking website by applying the Lean Software Development (LSD) method. The main objective of this study is to improve efficiency and transparency in the booking process, while analyzing user experience so that the system developed is in accordance with their needs. The theoretical basis used includes the MVP concept, the LSD method, and website design principles, with references from previous studies to ensure that the designed system is more effective than conventional approaches. The research methodology involves identifying user needs, designing an MVP prototype, and LSD-based development iterations to optimize the system. Prototype testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) to assess ease of use and user satisfaction. Data was collected through purposive sampling techniques and analyzed to ensure that the core features developed have met the main needs of users. The results of the study show that this approach is able to produce digital solutions that are more efficient and relevant to market needs.

Keywords: *Futsal Field, Minimum Viable Product (MVP), Lean Software Development (LSD), Ordering Website.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	16
2.2.1 Perancangan.....	17
2.2.2 <i>Minimum Viable Product (MVP)</i>	17
2.2.3 <i>Lean Software Development (LSD)</i>	18
2.2.4 <i>Website</i>	22

2.2.5	Futsal	23
2.2.6	Lapangan	24
2.2.7	Penyewaan.....	24
2.2.8	Penyewaan Lapangan Futsal	25
2.2.9	User Flow	26
2.2.10	Sitemap	27
2.2.11	Unified Modeling Language (UML)	27
2.2.12	Use Case Diagram.....	27
2.2.13	Activity Diagram.....	28
2.2.14	Class Diagram	29
2.2.15	Sequence Diagram	30
2.2.16	Black Box Testing	31
2.2.17	Hypertext Markup Language (HTML).....	32
2.2.18	Cascading Style Sheet (CSS).....	33
2.2.19	Hypertext Preprocessor (PHP).....	34
2.2.20	Visual Studio Code (VSC).....	35
2.2.21	LucidChart.....	35
2.2.22	XAMPP	36
BAB III	METODOLOGI	38
3.1	Lokasi Penelitian.....	38
3.2	Metode Penelitian.....	39
3.3	Bahan Penelitian	40
3.3.1	Pengambilan Sampel	41
3.4	Penerapan Metode <i>Lean Software Development (LSD)</i>	42
3.4.1	Membangun Kualitas Sejak Awal (<i>Build Quality From the Start</i>) ...	45
3.4.2	Menunda Keputusan (<i>Defer Decision</i>).....	53
3.4.3	Mengoptimalkan Keseluruhan (<i>Optimize the Whole</i>)	54
3.4.4	Pengiriman Cepat (<i>Deliver Fast</i>).....	57

3.4.5 Menghilangkan Pemborosan (<i>Eliminate Waste</i>)	58
3.4.6 Meningkatkan Pembelajaran (<i>Amplify Learning</i>)	59
3.4.7 Memberdayakan Tim (<i>Empower the Team</i>).....	59
3.5 Perancangan Sistem.....	60
3.5.1 Penerapan UML.....	60
3.5.2 <i>Use Case</i> Diagram.....	60
3.5.3 <i>Activity</i> Diagram.....	61
3.5.4 <i>Class</i> Diagram	62
3.5.5 <i>Sequence</i> Diagram	66
3.6 Metode Pengujian Sistem	67
3.7 Uji Validitas & Reliabilitas	68
3.8 Uji Usabilitas	69
3.9 System Usability Scale (SUS)	70
3.10 Alat Penelitian	75
3.10.1 Perangkat Keras.....	75
3.10.2 Perangkat Lunak.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Perancangan Sistem.....	77
4.1.1 Identitas Visual	77
4.1.2 Menu Utama	81
4.1.3 Menu Pendukung.....	84
4.2 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas	88
4.3 Pengujian <i>Website</i>	91
4.3.1 Rekapitulasi SUS Skor	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98

LAMPIRAN.....	ix
Lampiran 1. Biodata Peneliti	ix
Lampiran 2. Form Bimbingan Skripsi.....	xi
Lampiran 3. Data Penelitian	xiv
Lampiran 4. Hasil Data Asli Kuesioner	xviii
Lampiran 5. Hasil Data Perhitungan SUS	xx
Lampiran 6. Kode Pemrograman.....	xxii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Futsal adalah salah satu jenis olahraga yang mengalami pertumbuhan pesat serta disukai oleh berbagai kalangan masyarakat di seluruh dunia terkhusus di Indonesia. Olahraga ini menawarkan fleksibilitas bagi para pemain yang ingin menikmati permainan bola tanpa memerlukan area yang luas. Futsal juga berperan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemain sepak bola, karena melalui olahraga ini, pemain dapat melatih berbagai teknik seperti dribbling, menendang, menyundul, mengoper, mengontrol bola, dan melakukan serangan (Wibisana, 2020).

Popularitasnya yang terus meningkat membuat futsal menjadi salah satu pilihan olahraga favorit, baik di lingkungan sekolah, komunitas, maupun tingkat profesional. Dalam beberapa dekade terakhir, futsal telah menjadi olahraga yang tidak hanya digemari oleh individu, tetapi juga dipromosikan dalam berbagai turnamen lokal maupun internasional. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Asmarawati dkk., 2024) dalam beberapa tahun terakhir, futsal semakin digemari di Indonesia. Olahraga ini menarik minat banyak orang karena dapat dimainkan di area yang tidak terlalu luas dan dalam durasi waktu yang relatif singkat. Bagi para penggemar sepak bola yang memiliki keterbatasan waktu, futsal menjadi pilihan olahraga yang praktis dan menyenangkan.

Seiring dengan hal ini, futsal menjadi salah satu peluang menjanjikan bagi pengusaha untuk menjalankan bisnis penyewaan lapangan futsal yang menguntungkan (Asmarawati dkk., 2024). Meski demikian, terdapat beberapa permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah proses pemesanan lapangan futsal yang seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi calon penyewa, terutama ketika harus datang langsung ke lokasi untuk memesan atau menanyakan jadwal yang tersedia. Hal ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga berisiko tabrakan jadwal dengan penyewa lain yang dapat mengecewakan calon penyewa, karena

jadwal yang diinginkan sudah lebih dulu dipesan oleh orang lain. Hal ini membuat pelanggan harus mengganti jadwal atau beralih ke tempat penyewaan lain (Fadhlurrahman & Capah, 2020).

Kondisi seperti ini dapat menyebabkan kerugian bagi kedua pihak, baik pengelola lapangan maupun penyewa. Sistem informasi yang digunakan saat ini masih mengandalkan metode manual. Transparansi informasi jadwal ketersediaan lapangan menjadi salah satu penyebab sulitnya pengguna mengetahui dan memesan lapangan futsal. Proses pembayaran dan pencatatan laporan yang dilakukan secara manual menggunakan buku besar menyulitkan pengelola dalam merekap data transaksi (Wahidin dkk., 2021), hal ini sering kali menyebabkan kesalahan penghitungan, yang berujung pada keterlambatan dalam proses pembuatan laporan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik usaha penyewaan lapangan futsal pada Futsal Center 27, mereka masih memiliki beberapa kendala seperti adanya jadwal yang bentrok jika ada penyewa yang menanyakan ketersediaan lapangan di waktu tertentu yang disebabkan oleh ketidak-transparannya jadwal ketersediaan lapangan futsal. Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan *website* sewa berbasis internet menjadi solusi yang efektif (Yunita & Rosmawati, 2021). Bagi pengusaha penyewaan lapangan, *website* ini tidak hanya membantu mengelola pemesanan dengan lebih baik, tetapi juga membuka peluang untuk menjangkau lebih banyak calon penyewa sekaligus meningkatkan visibilitas bisnis. Menurut (Zamroni, 2020) sistem informasi manajemen adalah suatu pendekatan yang terstruktur yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang akurat dan tepat waktu kepada manajemen guna mendukung proses pengambilan keputusan. Selain itu, sistem ini membantu manajemen dalam melaksanakan fungsi-fungsi seperti perencanaan, pengendalian, dan operasional organisasi secara efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan teknologi sistem informasi yang andal dan akurat untuk menyediakan informasi lengkap terkait ketersediaan lapangan olahraga di lokasi yang akan dipesan (Islam Al Makassar dkk., 2022). Karena teknologi sistem informasi mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan bidang tersebut. Untuk mengelola dan mengolah data atau informasi

menggunakan komputer, diperlukan prosedur yang tepat, yaitu melalui perangkat lunak aplikasi atau program. Pengolahan data yang efisien dan cepat ini dapat meningkatkan efektivitas kerja secara keseluruhan (Yusuf dkk., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, proses pemesanan lapangan futsal dapat dilakukan lebih cepat, efisien, dan terorganisir.

Dengan *Minimum Viable Product* (MVP), yaitu versi produk yang mencakup fitur-fitur dasar yang cukup untuk diimplementasikan oleh pengguna. (Sutoyo dkk., 2023). Hal ini menjadikan langkah awal yang penting dalam perancangan *website* itu sendiri, karena memungkinkan pengujian fitur utama sebelum peluncuran penuh. MVP juga membantu dalam mengidentifikasi fitur yang paling dibutuhkan pengguna dan memberikan dasar untuk perancangan lebih lanjut. Perancangan *website* ini menggunakan Metode *Lean Software Development* (LSD), sebagai mana yang diterapkan dalam penelitian (Leipary dkk., 2024) menekankan pengurangan pemborosan dalam setiap tahap pengembangan perangkat lunak untuk mencapai hasil yang lebih efisien, berkualitas, dan memuaskan bagi pengguna. Keunggulan LSD terletak pada kemampuannya untuk menciptakan proses pengembangan yang lebih ramping, mengoptimalkan penggunaan sumber daya, dan memastikan bahwa produk akhir benar-benar sesuai dengan ekspektasi pengguna, sehingga memberikan nilai lebih bagi perusahaan dan pengguna.

Agar pengguna dapat mengoperasikan aplikasi penyewaan lapangan dengan lancar, perlu dilakukan pelatihan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan sistem dan juga untuk memperkenalkan fitur-fitur baru yang lebih menarik (Listanto Prasajo dkk., 2024). Melalui pendekatan ini, penulis mengharapkan *website* dapat memberikan dampak positif terhadap pengelolaan dan pemesanan lapangan futsal di masyarakat. Berdasarkan berbagai masalah yang telah dijelaskan dalam latar belakang, peneliti merancang sebuah *website* untuk mempermudah proses bisnis kepada para pengelola di kota Jakarta sehingga diputuskan judul dari penelitian ini adalah **“PERANCANGAN WEBSITE PEMESANAN**

LAPANGAN FUTSAL DENGAN METODE *LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT* (LSD) STUDI KASUS FUTSAL CENTER 27”.

1.2 Perumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *website* pemesanan lapangan futsal dapat memastikan kinerja sistem yang optimal?
2. Bagaimana penerapan Metode *Lean Software Development* (LSD) dalam perancangan *website* pemesanan lapangan futsal?
3. Bagaimana pengalaman pengguna terhadap penggunaan *website* dalam pemesanan lapangan futsal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan antara lain sebagai berikut:

1. Menganalisis perancangan *website* pemesanan lapangan futsal agar kinerja sistem optimal.
2. Menganalisis penerapan metode *Lean Software Development* (LSD) dalam perancangan *website* pemesanan lapangan futsal.
3. Menganalisis pengalaman pengguna terhadap penggunaan *website* dalam pemesanan lapangan futsal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan mengenai penerapan Metode *Lean Software Development* (LSD) dalam perancangan *website* dengan konsep *Minimum Viable Product* (MVP).
 - b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian akademis di bidang teknologi informasi, khususnya dalam perancangan *website* berbasis kebutuhan pengguna.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu perancang dan pengembang *website* memahami kebutuhan utama pengguna dalam proses pemesanan lapangan futsal.
- b. Menyediakan rekomendasi berbasis data untuk meningkatkan kualitas *website* dengan konsep MVP, sehingga lebih sesuai dengan harapan pengguna.
- c. Memberikan panduan bagi pengelola lapangan futsal dalam mengadopsi solusi digital yang efisien dan efektif.

3. Manfaat Sosial

- a. Mempermudah masyarakat dalam memesan lapangan futsal secara cepat, efisien, dan praktis melalui *website* berbasis teknologi.
- b. Mendukung transformasi digital dalam pengelolaan fasilitas olahraga, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna.

Manfaat ini dirancang untuk memberikan dampak positif tidak hanya bagi perancang, pengembang dan pengguna *website*, tetapi juga bagi masyarakat dan industri olahraga secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, W. (2021). Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Publikasi Ilmiah unwahas*, 1–6. https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/viewFile/759/871
- Adha, I. A., Voutama, A., Ridha, A. A., Komputer, F. I., Karawang, U. S., & Timur, T. (2023). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo*. 7(1), 55–70.
- Arda, K. (2022). 25+ Contoh Tampilan / Mockup Web yang Dinamis & User Friendly. *ardata.co.id*. <https://ardata.co.id/contoh-tampilan-mockup-web/>
- Ardiansah, T., & Hidayatullah, D. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(1), 6–13. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i1.8>
- Asmarawati, C. I., Sidabutar, J. A., & Wibowo, S. A. (2024). Penentuan Kelayakan Aspek Finansial Usaha Futsal X di Kota Batam. *Logistica, Jurnal*, 2(2), 56–60.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 32(2), 58–65.
- Fadhlurrahman, M. F. F., & Capah, D. A. H. (2020). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 30–39. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2412>
- Fard, A. (2024). *Cara Membangun Produk Minimal yang Layak (MVP)*. Adam Fard. <https://adamfard.com/blog/build-mvp>
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fitra Alfajri, M. (2020). *Perencanaan Strategi Digital Pada Sribu.Com Menggunakan Metode Design Thinking*. 1–224. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56136>
- Gusti Firmansyah, R. (2022). PENGEMBANGAN CONE MENGGUNAKAN CAHAYA DAN SUARA SEBAGAI ALAT BANTU LATIHAN KELINCAHAN ATLET OLAHRAGA FUTSAL. *Repository Unja*.
- Haria, P., & Putri, A. D. (2021). *Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan*. 05(06), 78–85. [http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/1024%0Ahttp://repository.upbatam.ac.id/1024/1/cover s.d bab III.pdf](http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/1024%0Ahttp://repository.upbatam.ac.id/1024/1/cover%20s.d%20bab%20III.pdf)
- Hartiwati, E. N. (2022). Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan Phpmyadmin. *Cross-border*, 5(1), 601–610.
- Hidayatullah, D., Ardiansah, T., & Setyawati. (2022). Sistem Informasi Reservasi Pelayanan dan Penyewaan Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *Jtsi*, 3(3), 64–68.
- Islam Al Makassar, S. M. J., Budiman, T., & Yulianto, A. B. (2022). Rancangan

- Program Otomatisasi Otentikasi Pengguna Untuk Otorisasi Pada Website Dengan Python Dan Selenium Web Driver. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 326. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.917>
- Joseph, S. (2022). *Website Company Profile Cv . Indosteel Sumber Berkat*.
- Kadir, A. A., & Supriadi, S. (2022). Feasibility Studi Business Marketing Development and Inovation in CV Bonee Enggengering Bandung Indonesia. *Economic: Journal Economic and Business*, 1(1), 68–72. <https://doi.org/10.56495/ejeb.v1i1.256>
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kusnadi. (2024). Lapangan dan Stadion. *Kompas.id*. <https://www.kompas.id/artikel/lapangan-dan-stadion>
- Kynta, D. P., Laksono, I. L., & Wijaya, V. (2024). *PELATIHAN PENGEMBANGAN DESAIN GAME DENGAN HTML DAN CSS PADA SMA NEGERI 3 PALEMBANG*. 4(1), 30–37.
- Leipary, H., Tuhuteru, H., & Palijama, D. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi SMILE Menggunakan Metode Lean Software Development*. 16(1), 73–87.
- Listanto Prasajo, S., Wijaya, H., & Listiana, N. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode Design Thinking Di Gor Trijaya Kota Bekasi. *Jurnal Inovasi Keuangan dan Manajemen*, 5(3), 11–30. <https://ijurnal.com/1/index.php/jikm>
- Listiana, N., Anjara, F., & Ridho, A. (2025). Optimalisasi Sistem E-Marketplace P Controller (MVC)(Studi Kasus: Inkubator Bisnis Kampus Universitas Global Jakarta). *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3217–3227.
- Milah, S., Sunandar, M. A., & Andayani Komara, M. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penyewaan Peralatan Bayi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd) Di Babystuffrent Purwakarta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1714–1721. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7066>
- Nabila, S., Putri, A. R., Hafizhah, A., Rahmah, F. H., & Muslikhah, R. (2021). Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopel). *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, 12(2), 130–139. <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2.150>
- Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language (Uml). *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 8(1), 31–40. <https://doi.org/10.30869/jtech.v8i1.531>
- Paramitha, A. (2020). Diagram Use Case. *Repository Universitas Komputer Indonesia*, 3.
- Patel, R. (2024). *What is Lean Software Development? [Definition + 7 Key Principles]*. Space O Technologies. <https://www.spaceo.ca/glossary/software-terms/what-is-lean-software-development/>

- Patra, M., Andriati, D. A., & Tri, C. R. (2024). *Peraancangan UI/UX Aplikasi Berbagi Tumpangan Terpercaya dalam Lingkup Perusahaan dengan Pendekatan Design Thinking*. 262-268.
- Pradipto, D., Daulay, D. R., Fadhilah, H., Jusmawati, & Fatmawati. (2022). *Laporan Pratikum Mobile App Development Toko Sepatu Online Shamo*.
- Prasojo, S. L. (2024). *Peraancangan Desain UI / UX Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode Design Thinking di GOR Trijaya Sport Kota Bekasi*.
- Prityastomo, A. R. (2015). *TA : Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Lapangan Futsal Berbasis Web. Undergraduate thesis, Srikom Surabaya*. 5-20.
- Purnama Sari, D., & Wijanarko, R. (2020). *Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 32.
- <https://doi.org/10.36499/jinrp.v2i1.3190>
- Purwanto, H., Nugraha, F. A., Prayoga, M. R., & Syahputra, R. M. (2021). *Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 100-104.
- <https://doi.org/10.61179/jurnalinfact.v7i02.448>
- Rahmi, E. R., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). *Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. Remik*, 7(1), 821-834. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>
- Rambe, B. H., Pane, R., Irmayani, D., Nasution, M., & Munthe, I. R. (2020). *UML Modeling and Black Box Testing Methods in the School Payment Information System. Jurnal Mantik*, 4(3), 1634-1640.
- <https://iocscience.org/ejournal/index.php/manik>
- Riandra, C. N. de, & Islam, M. A. (2021). *Peraancangan Identitas Visual Catering & Bakery Cherry. Jurnal Barik*, 2(2), 43-56.
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sari, I. P., Azzahrah, A., Qathrunada, I. F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). *Peraancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS. Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 8-15.
- <https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i1.66>
- Sri Hartati. (2020). *Peraancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. Siskomiti*, 2(2), 37-48.
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). *Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1-17.
- <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117/29843>
- Sutanto, R. P. (2022). *Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. Nirmana*, 22(1), 41-51.
- <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Sutoyo, I., Komalasari, Y., & Aymuda, S. (2023). *Peraancangan Sistem Informasi Perakaman Presensi dan Absensi Siswa Menggunakan Model RAD. Jurnal Infortech*, 5.

- Syahni, R., Azandi, F., & Nur, M. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Untuk Penjaga Gawang Olahraga Futsal. *Jurnal Prestasi*, 5(2), 79. <https://doi.org/10.24114/jp.v5i2.28928>
- Thamrin, H., Fajarianto, O., & Ahmad, A. (2021). Pelatihan Pemrograman Css Dan Html Di Smk Avicena. *Abdimas Awang Long*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.56301/awal.v4i1.125>
- Utomo, M. P. S. (2020). PERANCANGAN MVP MARKETPLACE USAHA PERJALANAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE QFD DAN LEAN UX. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798> <https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049> <http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391> <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Vicky C. Mende, Quido C. Kainde, & Ferdinan I. Sangkop. (2023). Virtual Tour Pariwisata Kelurahan Lahendong Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 187–199. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.1963>
- Wahidin, W., Yasin, V., & Haroen, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development Menggunakan Algoritma String Matching Di Maestro Futsal Kemayoran Jakarta. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i1.375>
- Wibisana, M. I. N. (2020). Analisis Indeks Kelelahan dan Daya Tahan Anaerobic Atlet Futsal SMA Institut Indonesia Semarang. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 5(2), 140–144. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i2.26956>
- Wijaya, H., Rachmawati, D., Suprihadi, U., & Hertin, R. D. (2025). BERKEMBANG. ID: A Digital Technology Innovation to Enhance MSME Capacity in Supporting Digital Economic Growth in Depok City. *Journal of Accounting and Finance Management*, 6(3), 932-940.
- Yunita, N., & Rosmawati, R. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT Karya Mobil. *Simpatik: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.31294/simpatik.v1i1.410>
- Yusuf, D., Afrizal, T., & Budiarto, A. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Java Pada Wirabujana Futsal Indramayu. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 125. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.347>
- Zamroni, M. A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 1 Dlanggu. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.28>