

ABSTRAK

Marketplace sering digunakan untuk mengumpulkan para penjual yang mempunyai toko virtual di *marketplace* dan pembeli yang sudah mempunyai akun ke dalam satu wadah atau *platform* untuk melakukan transaksi jual beli secara virtual. Dengan menerapkan *marketplace* pada aplikasi penyewaan lapangan futsal ini, penyewa bisa mencari lapangan futsal yang sesuai dengan keinginannya dan melihat semua informasi yang ada pada berbagai lapangan futsal yang telah terdaftar di sistem secara *real time*. Sehingga penyewa tidak perlu datang langsung untuk sekedar menanyakan informasi ketersediaan jadwal yang kosong dan pengelola lapangan futsal dapat mempromosikan lapangan olahraga yang dikelolanya serta dapat membantu dalam operasional lapangan. Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan futsal di kota Singkawang berbasis *website* untuk membantu penyewa lapangan dalam mendapatkan informasi dan mempermudah dalam melakukan penyewaan, dan Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan futsal di kota Singkawang berbasis *website* untuk membantu pengelola lapangan dalam melakukan pendataan dan mempromosikan lapangan futsal yang dikelolanya. Dengan tujuan bagaimana sistem informasi *marketplace* penyewaan lapangan futsal di kota Singkawang berbasis *web* dapat membantu penyewa lapangan dalam mendapatkan informasi dan mempermudah dalam melakukan penyewaan dan membantu pengelola lapangan dalam melakukan pendataan dan mempromosikan lapangan futsal yang dikelolanya. Perancangan *website* menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) yang meliputi: desain diagram konteks, diagram *overview*, dan diagram rinci. Aplikasi dibangun berbasis *website* dengan menggunakan Teknik pemrograman terstruktur yang dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman PHP pada sisi *back-end* sistem dan menggunakan HTML, CSS, *JavaScript*, dan *Framework Bootstrap* pada sisi *front-end* sistem. Hasil pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Black box* untuk menguji fungsionalitas sistem dengan menggunakan aplikasi Katalon Studio dan UAT untuk menguji kelayakan aplikasi.

Kata kunci: *Marketplace, Futsal, Penyewaan, Pembayaran*

ABSTRACT

Marketplace is often used to gather sellers who have virtual stores in the marketplace and buyers who already have an account into one container or platform to conduct virtual buying and selling transactions. By applying the marketplace to this futsal *field* rental application, tenants can search for futsal *fields* that match their desires and see all the information available on various futsal *fields* that have been registered in the system in real time. So that tenants do not need to come directly to just ask for information on the availability of vacant schedules and futsal *field* managers can promote the sports *fields* they manage and can assist in *field* operations. This research has a problem formulation, namely how to design and build a website-based futsal *field* rental marketplace information system in Singkawang city to help *field* tenants get information and make it easier to rent, and how to design and build a website-based futsal *field* rental marketplace information system in Singkawang city to help *field* managers in collecting data and promoting the futsal *field* they manage. With the aim of how a web-based futsal *field* rental marketplace information system in Singkawang city can help *field* tenants get information and make it easier to rent and help *field* managers in collecting data and promoting the futsal *field* they manage. Website design using Data Flow Diagram (DFD) which includes: context diagram design, overview diagram, and detailed diagram. The application is built based on a website using a structured programming technique which in this case uses the PHP programming language on the back-end side of the system and uses HTML, CSS, JavaScript, and the Bootstrap Framework on the front-end side of the system. The results of testing this application use the Black box method to test system functionality using the Katalon Studio application and UAT to test the feasibility of the application.

Keywords: *Marketplace, Futsal, Rental, Payment*