

## RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING ONLINE LAPANGAN BULUTANGKIS BERBASIS ANDROID

**Kahfi Deli Hudaya<sup>1</sup>, Muhammad Hasbi<sup>1</sup>, Ardiansyah Dores<sup>1</sup>, Popy Meilina<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
Jalan Cempaka Putih Tengah 27 Jakarta Pusat, Kode Pos 10510

\*Corresponding Author : popy.meilina@umj.ac.id

### Abstrak

Salah satu contoh dari pemanfaatan perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan itu, penelitian ini ingin memberikan pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia sehari-hari, yaitu aplikasi booking online lapangan bulutangkis berbasis android. Metode yang dipakai dalam proses penelitian ini adalah waterfall, dengan tahapan-tahapan analisis, desain aplikasi, pengkodean aplikasi, dan ujicoba aplikasi. Aplikasi booking online lapangan bulutangkis ini mencakup wilayah Kelurahan Utan Panjang. Di wilayah Kelurahan Utan Panjang sendiri terdapat 2 GOR bulutangkis. Di 2 GOR tersebut masih menggunakan cara manual dalam melakukan pemesanan lapangan. Penyewa datang langsung ke GOR yang ingin disewa, meminta jadwal tersedia kepada pengelola GOR, lalu memilih jadwal kosong yang ingin dipesan. Dalam pembahasan penulisan ini, penyewa dapat melakukan pemesanan lapangan tanpa harus datang ke GOR yang dituju, memilih GOR yang ingin disewa, memilih jadwal, dan melakukan pemesanan, semuanya bisa dilakukan lewat smartphone. Pengelola GOR pun dapat melakukan rekapitulasi secara digital melalui fitur yang ada pada aplikasi ini. Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman React Native dan menggunakan MySQL sebagai databasenya. Jadi kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi booking online lapangan bulutangkis yang berbasis android.

**Kata Kunci** : Booking Online, Android, Bulutangkis, React Native, Waterfall

### Abstract

One example of the use of technological developments is the internet. Along with that, this research wants to provide the use of technological developments in everyday human life, namely an Android-based online badminton field booking application. The method used in this research process is waterfall, with stages of analysis, application design, application coding, and application testing. This badminton court online booking application covers the Utan Panjang Village area. In the Utan Panjang Village area there are 2 badminton sports halls. The 2 GORs are still using the manual method in placing field orders. Tenants come directly to the GOR they want to rent, ask for an available schedule from the GOR manager, then choose the empty schedule they want to order. In the discussion of this writing, tenants can make field reservations without having to come to the intended GOR, choose the GOR they want to rent, select schedules, and make reservations, all of which can be done via smartphone. GOR managers can also do digital recapitulation through the features in this application. In developing this application, the author uses the React Native programming language and uses MySQL as its database. So the conclusion of this study is to make an online badminton field booking application based on Android.

**Keywords** : Online Booking, Android, Badminton, React Native, Waterfall

## PENDAHULUAN

Salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia dan sangat digemari yaitu olah raga Bulutangkis. Baik di kota besar maupun di desa-desa, permainan yang sangat digemari oleh hampir semua lapisan masyarakat. Banyak sekali turnamen-turnamen yang diadakan, mulai dari tingkat paling bawah seperti antar RT sampai antar Provinsi di Indonesia (Pujiyanto, 2012). Kelurahan Utan Panjang merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Kemayoran, Kota Jakarta Pusat dengan kode pos 10650. Kantor kelurahan Utan Panjang terletak di Jl. D. Bendungan Jago No. 49, Kelurahan Kemayoran, Kecamatan Kemayoran Jakarta Pusat. Di Kelurahan Utan Panjang sendiri, tidak adanya lapangan yang difasilitasi oleh Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) DKI Jakarta. Hal itu yang menyebabkan bisnis penyewaan lapangan lapangan bulutangkis menjadi salah satu sektor bisnis yang menjanjikan untuk dijalankan. Bisa dilihat dengan adanya lapangan bulutangkis swasta di wilayah kelurahan Utan Panjang, yaitu Arena Rakyat Futsal dan Badminton yang terletak di Jl. E Raya, Utan Panjang, Kemayoran dan juga PK Futsal dan Badminton yang terletak di Jl. Bendungan Jago, Utan Panjang, Kemayoran. Lapangan bulutangkis yang ada di wilayah Kelurahan Utan Panjang masih menggunakan cara manual ketika pemain ingin menyewa lapangan. Yaitu dengan cara calon penyewa datang langsung ke lapangan, lalu melakukan proses penyewaan. Sistem berjalan ini yang menjadikan penulis mengangkat penelitian ini. Para penyewa tidak bisa melihat kondisi lapangan kalau tidak mendatangi langsung lapangan tersebut. Penyewa juga tidak tahu ketersediaan jadwal yang kosong, atau jadwal yang ingin disewa sudah penuh oleh pelanggan lainnya, sehingga penyewa harus mencari gedung lapangan lain, yang belum tentu jarak antara satu lapangan dengan lapangan berdekatan. Tidak hanya calon penyewa, sistem berjalan yang dilakukan oleh pihak lapangan bulutangkis masih manual. Diantaranya adalah bentrok jadwal antara satu pengguna dengan pengguna yang lainnya karena informasi yang didapatkan antar pegawai tidak akurat. Sistem rekapitulasi juga dilakukan dengan cara manual melalui pembukuan yang berpotensi terjadinya kerusakan atau kehilangan data penyimpanan dan lambat dalam mencari

data. Pihak kelurahan juga tidak terlibat dalam sistem yang sudah berjalan. Seharusnya ketika adanya perlombaan di daerah Kelurahan Utan Panjang, pihak kelurahan juga dilibatkan. Pihak kelurahan bisa merekap berapa banyak perlombaan yang diadakan di lapangan-lapangan bulutangkis di daerah Kelurahan Utan Panjang.

### Booking

Booking atau pemesanan dapat diartikan sebagai proses perjanjian berupa pemesanan produk berupa barang atau jasa namun belum sampai tahap pembelian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan (tempat, barang, dan sebagainya) kepada orang lain. Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara dua pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut (Kristanto & Masya, 2020).

### Online

Online secara umum merupakan terkoneksi/terhubung dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar (Putra, 2019). Dalam bahasa Indonesia sendiri, online diterjemahkan menjadi daring atau dalam jaringan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, daring atau dalam jaringan berarti terhubung melalui jaringan komputer, internet, dan sebagainya. Menurut penjelasan di atas, booking online bisa diartikan sebagai proses perjanjian untuk pemesanan berupa produk maupun jasa yang belum sampai proses jual-beli melalui jaringan internet antar pihak penjual-dan pembeli.

### React Native

React Native adalah sebuah kerangka kerja yang membantu pengembangan dalam membangun aplikasi mobile menggunakan javascript tanpa mengurangi pengalaman pengguna. Keunggulan dari menggunakan framework React Native bisa dilihat dari banyaknya perusahaan besar di dunia yang menggunakan framework ini, mudah dipelajari untuk pemula, dan dapat digunakan untuk cross platform (Husein Malahella & Arwani, 2020).

### **Waterfall**

Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Berikut adalah ilustrasi dari metode waterfall : (Ashari & Firmasyah, 2017).

### **Analisis**

Proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### **Desain**

Desain perangkat lunak adalah proses multi Langkah yang ffokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi tatap muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

### **Pengkodean**

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### **Pengujian**

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### **Unified Modeling Language**

Unified Modeling Language (UML) adalah salah standar bahasa yang digunakan di dunia indusetei untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berbasis objek (Ashari & Firmansyah, 2017) Terdapat tujuan utama dalam pemanfaatannya yaitu (Kawano et al., 2018): 1. Menyediakan Bahasa pemodelan visual yang ekspresif agar dapat mengembangkan dan menukarkan model yang bermakna. 2. Menyediakan mekanisme untuk memperluas konsep ini. 3. Bersifat independen terhadap Bahasa pemrograman tertentu. 4. Memberikan pemahaman dasar untuk pemodelan. 5. Sebagai alat desain sistem yang berorientasi objek. 6. Membuat konsep pembangunan yang lebih baik seperti komponen, pola, dan kerangka yang ada di suatu sistem. 7. Alat integritas praktik yang baik.

### **Flowmap Diagram**

Flowmap diagram merupakan campuran peta dan flowchart, yang menunjukkan pergerakan benda dari suatu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan. Flowmap menolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif- alternatif lain dalam pengoprasian. Flowmap dapat dikatakan sebuah aliran data berbentuk dokumen atau formular di dalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktivitas yang saling terkait dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi. Proses aliran dokumen ini dapat terjadi dengan entitas di luar sistem (Simare mare & Yana, 2022).

### **Use Case Diagram**

Use Case Diagram merupakan salah satu diagram yang terdapat di UML. Diagram ini merupakan fungsionalitas dari sebuah sistem yang berguna untuk memperlihatkan cara sistem berinteraksi dengan dunia luar. Use case diagram digunakan untuk memahami kebutuhan sistem dan cara kerja sistem. Komponen yang terdapat di use case diagram yaitu (Kawano et al., 2018): 1. Actor merupakan pengguna dari sebuah sistem tersebut. Actor dapat memasukan informasi dan menerima informasi dari suatu sistem. 2. Use case merupakan kegiatan yang

dilakukan oleh pengguna sistem. Menurut Hendeni, simbol – simbol yang dapat digunakan dalam use case yaitu : (Ashari & Firmansyah, 2017)

### **Activity Diagram Activity**

diagram merupakan salah satu diagram dari UML. Fungsi dari activity diagram yaitu memodelkan workflow urutan aktivitas dari sebuah proses. Menurut Hendeni, simbol – simbol yang digunakan di activity diagram yaitu (Kawano et al., 2018)

### **Hierarchy Input Proses Output (HIPO)**

Menurut Jogiyanto HM dalam buku Analisis & Desain Sistem Informasi HIPO (Hierarchy plus Input-Process-Output) adalah alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem dalam (Siswanto & Suwarni, 2011). Setiap modul HIPO digambarkan oleh fungsi utamanya. Sasaran HIPO yaitu, (Siswanto & Suwarni, 2011): 1. Untuk menyediakan suatu struktur guna memahami fungsi dari suatu sistem. 2. Untuk lebih menekankan fungsi-fungsi yang harus diselesaikan oleh suatu program. Fork atau percabangan merupakan petunjuk dari kegiatan yang dilakukan secara paralel Join atau penggabungan merupakan petunjuk bahwa adanya dekomposisi di kegiatan Decision Point merupakan simbol untuk pilihan dalam pengambilan keputusan true atau false Swimlane merupakan pembagian activity diagram untuk setiap kegiatan 3. Untuk menyediakan penjelasan dari input dan output pada masing- masing tiap tingkatan. 4. Untuk menyediakan output yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pemakai.

### **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, yang digunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. ERD umumnya digunakan untuk merancang sebuah basis data relasional. Mulai dari nama tabel, atribut, hingga derajat relasi. Jika rancangan ERD benar, maka basis data yang akan dibuat juga akan benar (tepat pembuatannya) (Simare Mare & Yana, 2022).

### **Balsamiq Mockup**

Balsamiq Mockups adalah salah satu software yang digunakan dalam pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Dengan menggunakan Balsamiq Mockup kita dimudahkan dalam membuat desain user interface karena dalam software ini tersedia banyak tools yang dapat memudahkan dalam membuat prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin Digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna (Tristanto & Juniar, 2014).

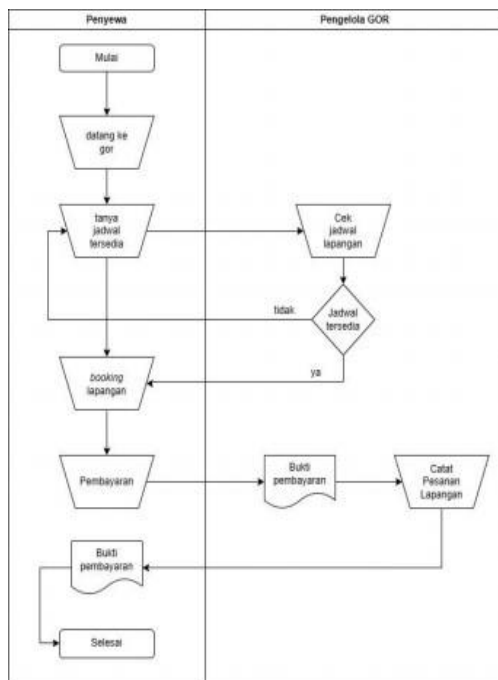
### **Metodologi Penelitian**

Kelurahan Utan Panjang merupakan salah satu kelurahan yang berada di wilayah Kecamatan Kemayoran, kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Kelurahan Utan Panjang memiliki kodepos 10650 dan memiliki populasi penduduk sebanyak 28,328 (Badan Pusat Statistik 2010). Gelanggang Olahraga (GOR) bulutangkis yang berlokasi di wilayah Kelurahan Utan Panjang ada 2 GOR, yaitu :

1. GOR Arena Rakyat Futsal dan Bulutangkis Beralamat di lantai 4 Pasar Kemayoran, Jl. E Raya, RT.4/RW.1, Utan Panjang, Kec. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10640, GOR ini memiliki 3 buah lapangan bulutangkis dengan lebar sesuai standar PBSI (13,4m x 6,1m). GOR ini buka dari jam 09.00 – 23.00 WIB, dengan harga sewa Rp.80.000,-/lapangan untuk sewa 1 jam. Fasilitas yang ada di GOR ini adalah kantin untuk menjual minuman dan juga wc.
2. GOR PK Futsal dan Bulutangkis : GOR PK Futsal dan Bulutangkis ini berada di Jl. Bend. Jago No.9, RW.1, Utan Panjang, Kec. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus 17 Ibukota Jakarta 10650. GOR ini memiliki 8 lapangan bulutangkis dengan lebar sesuai standar PBSI (13,4m x 6,1m). GOR ini buka dari pukul 09.00 – 24.00 WIB, dengan harga sewa Rp. 100.000,-/lapangan untuk sewa 1 jam. Fasilitas yang ada di GOR ini adalah kantin yang menjual makanan dan minuman, juga ada wc.

### Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ditimbulkan dari sistem yang sedang berjalan saat ini. Permasalahan tersebut dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengguna terhadap sistem yang lain.



Gambar 2 Flowmap diagram sistem berjalan

### Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan untuk melakukan pemesanan lapangan bulutangkis di wilayah Kelurahan Utan Panjang memiliki 2 tahap seleksi yaitu penyewa dan pengelola GOR.

1. Prosedur pada penyewa
  - a. Datang ke lapangan bulutangkis yang dipilih
  - b. Memilih hari, tanggal, dan jam penyewa akan bermain
  - c. Memberikan uang muka
  - d. Mendapat tanda bukti pemesanan
  - e. Datang di hari, tanggal, dan jam yang sudah dipilih
  - f. Melakukan pelunasan
2. Prosedur pada pengelola GOR

- a. Memberikan data lapangan yang kosong beserta harganya
- b. Mencatat data pemesan dan data penyewaan lapangan
- c. Memberikan tanda bukti penyewaan
- d. Menerima uang pelunasan

### Analisis Sistem Usulan

Sistem yang akan diusulkan merupakan sistem baru untuk membantu penyewa dan pengelola GOR dalam melakukan proses pemesanan lapangan bulutangkis

Prosedur sistem usulan yang akan diterapkan pada aplikasi *booking online* lapangan bulutangkis di wilayah Kelurahan Utan Panjang ini adalah sebagai berikut:

1. Prosedur daftar aplikasi
 

Pada prosedur ini, penyewa dan pengelola harus mendaftar terlebih dahulu ke aplikasi agar mempunyai akun sebelum dapat menggunakannya. Ada form yang harus diisi oleh penyewa dan pengelola pada prosedur ini.
2. Prosedur mengelola data lapangan
 

Pada prosedur ini, pengelola GOR harus melakukan *login* ke aplikasi terlebih dahulu. Kemudian pada prosedur ini pengelola dapat mengelola data lapangan seperti mengubah harga lapangan, nama lapangan.
3. Prosedur *Approval* pemesanan
 

Pada prosedur ini, pengelola melakukan konfirmasi atas pemesanan lapangan dari penyewa untuk penyewaan lapangan.
4. Prosedur rekapitulasi
 

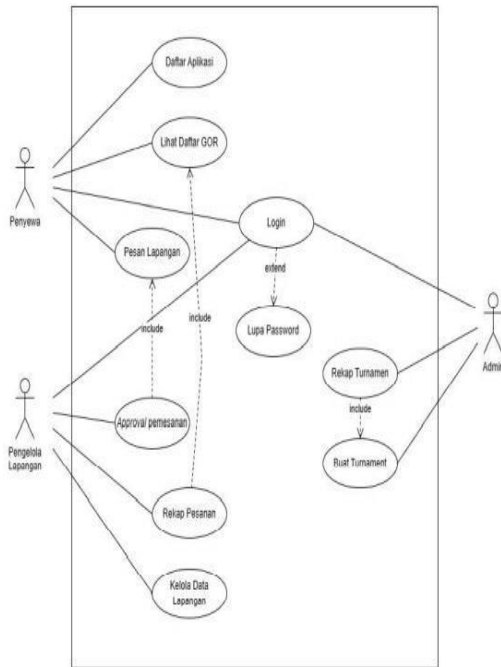
Pada prosedur ini, pengelola dapat melakukan rekapitulasi dari jumlah pemesanan lapangan yang terjadi di setiap bulannya.
5. Prosedur melihat jadwal dan lapangan
 

Pada prosedur ini, penyewa dapat melihat, mencari jadwal (hari, tanggal, jam dan lapangan) yang akan dipesan. Penyewa juga dapat melihat lapangannya melalui gambar/video.
6. Prosedur melakukan pemesanan lapangan
 

Pada prosedur ini, penyewa dapat melakukan pemesanan lapangan dengan cara mengisi form yang sudah ada pada

aplikasi. Form tersebut diisi setelah penyewa memilih di lapangan mana yang akan disewa, jadwal untuk disewa (hari, tanggal, jam). Setelah form diisi, penyewa menunggu *approval* dari pengelola GOR.

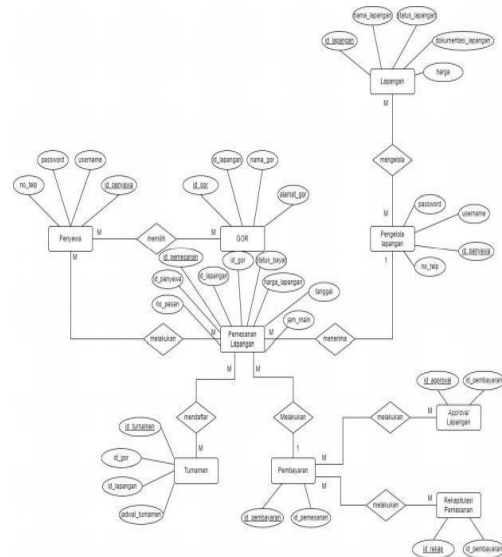
7. Prosedur mendaftarkan turnamen  
Pada prosedur ini, admin dapat mendaftarkan turnamen-turnamen yang diadakan. Admin dapat memilih kapan dan di lapangan mana turnamen akan dilakukan.
8. Prosedur rekapitulasi turnamen  
Pada prosedur ini, admin dapat melakukan rekapitulasi dari turnamen yang sudah diadakan.
9. Prosedur mengelola akun  
Pada prosedur ini, admin dapat mengatur akun dari penyewa dan pengelola GOR



Gambar 3 Usecase Diagram Sistem Usulan

**Entity Relationship Diagram (ERD)**

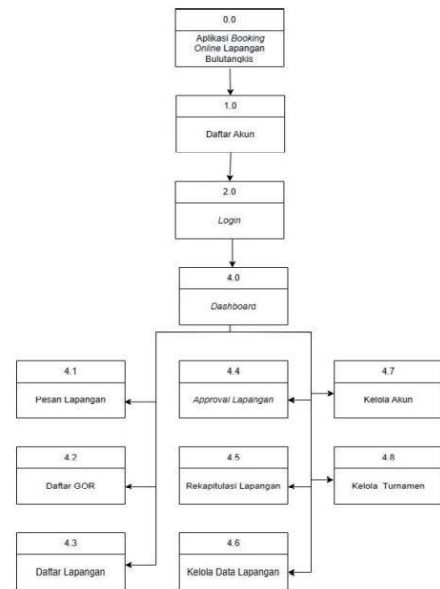
Pada perancangan basis data untuk sistem yang akan diusulkan, penulis menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Gambaran ERD untuk aplikasi booking online lapangan bulutangkis dapat dilihat pada gambar di atas.



Gambar 4 Entity Relationship Diagram Sistem Usulan

**Diagram HIPO Sistem Usulan**

Hipo adalah alat dokumentasi program, akan tetapi sekarang ini HIPO juga banyak digunakan sebagai alat design dan teknik dokumentasi dalam siklus 36 pengembangan sistem. Berikut diagram HIPO aplikasi booking online lapangan bulutangkis :

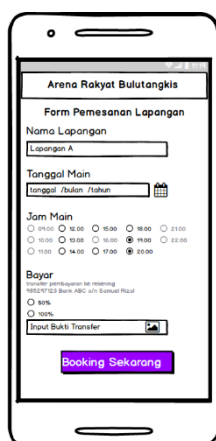


Gambar 5 Diagram HIPO Sistem Usulan

**Pembahasan Hasil**

Berdasarkan HIPO aplikasi dibuat dengan enam tampilan yaitu login, dashboard penyewa, profil penyewa, pilih gor oleh penyewa, pemesanan lapangan, dan list pesanan penyewa. Rancangan tampilan

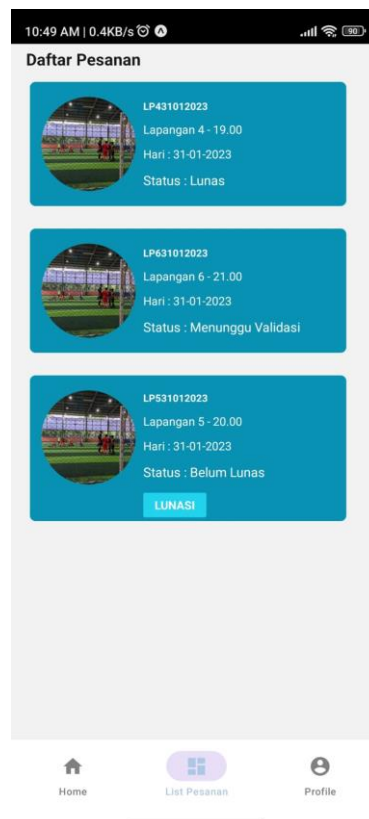
dibuat dengan Balsamiq dan aplikasi dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman React Native dengan menggunakan MySQL sebagai databsnya. Kemudian aplikasi diujikan dengan pengujian *black box testing*.



Gambar 7. Rancangan dengan Balsamiq

Adapun alur aplikasi untuk melakukan *booking online*, penyewa harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Data yang dibutuhkan ketika melakukan registrasi adalah penyewa harus memasukkan nama, nomor telepon, *e-mail*, dan *password*. Jika semua sudah terisi dan formatnya benar, maka sistem akan menerima registrasi akun penyewa dan data yang dimasukkan harus bersifat *unique* atau tidak boleh sama. Apabila ada kesamaan inputan, maka data tidak akan diterima/disimpan oleh sistem dan tidak dapat melakukan registrasi.

Selanjutnya, ketika penyewa sudah registrasi akun, untuk melakukan *booking online*, penyewa harus *login* ke dalam aplikasi. Data yang diminta ketika melakukan login adalah *e-mail* dan *password*. *E-mail* dan *password* yang dimasukkan ketika login harus sama dengan yang didaftarkan, apabila ada kesalahan pada *e-mail* atau *password* sistem akan mengirim pesan bahwa data yang dimasukkan tidak sesuai. Setelah penyewa melakukan *login*, maka sistem akan menampilkan *dashboard*.



Gambar 8. Aplikasi menu List pesanan

Ketika penyewa sudah masuk ke aplikasi, baru penyewa dapat melakukan *booking online*, yang pertama dilakukan adalah harus memilih GOR terlebih dahulu, selanjutnya memilih lapangan yang ada di GOR, seperti yang terlihat di tabel 4.6. Jika sudah memilih GOR dan lapangan, kemudian penyewa harus mengisi form, inputan dari form ini adalah memilih tanggal dan waktu kapan akan mainnya, dan bukti transfer. Jika inputan sudah benar, maka akan muncul notifikasi bahwa berhasil melakukan sewa lapangan. Jika ada yang tidak diinput oleh penyewa, contohnya bukti transfer, pesanan tidak akan diproses oleh server.

Setelah melakukan pemesanan lapangan, semua pesanan lapangan yang dilakukan penyewa dapat dilihat pada menu list penyewaan.

Selanjutnya, pengelola GOR dapat menambahkan lapangannya agar terlihat oleh penyewa untuk disewa. Pengelola GOR harus memasukkan data dari lapangannya seperti nama lapangan, deskripsi lapangan,

dan juga harga. Jika semua inputan sudah diisi dan benar, akan menampilkan notifikasi sukses menambahkan data lapangan. Pada pengujian, masih ditemukan kekurangan, yaitu pada form tambah data lapangan, ketika menginput harga, sistem masih bisa menerima dan menyimpan inputan huruf, yang seharusnya inputan harga hanya bisa diterima dengan inputan angka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa sistem dapat berjalan dengan baik secara fungsionalitas. Penyewa dan pengelola GOR dapat melakukan *login* dan mengakses halaman utama/*dashboard* untuk melakukan pemesanan lapangan. Penyewa dapat melakukan *login* dan mengakses halaman utama/*dashboard*.

Selanjutnya, pada aplikasi ini juga terdapat menu kader di mana *user* dapat melihat profil mereka. *User* dapat mengelola akun mereka pada halaman ini, Selanjutnya, penyewa dapat melakukan pemesanan lapangan pada aplikasi ini. Setelah memilih GOR dan memilih lapangan yang akan disewa, penyewa harus mengisi form pemesanan lapangan.

Tabel 1. Pengujian Aplikasi

Pengujian dan Hasil Uji				
Yang diuji	Data masukan	Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Button Daftar	Nama, no. telp, e-mail, password	Jika data yang dimasukkan <i>unique</i> , maka daftar akan berhasil	User berhasil mendaftar akunnya	Berhasil
Button Login	<i>email Password</i> :	Jika <i>username</i> , <i>password</i> benar maka akan menampilkan halaman akun	User berhasil masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
Menu Pesan	Penyewa memilih	Penyewa dapat melakukan	Penyewa berhasil melakukan	Berhasil

Lapangan	jam main, pilihan pembayaran (50 atau 100%) dan harus memasukkan bukti transfer.	an pemesanan lapangan	an pemesanan lapangan	
Menu List Pesanan Lapangan		Sistem menampilkan Menu List Pesanan Lapangan	Sistem berhasil menampilkan menu List Pesanan Lapangan	Berhasil

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan (berdasarkan rumusan masalah dan hasil) adalah sebagai berikut :

1. Aktor yang terdapat pada aplikasi *booking online* lapangan bulutangkis berbasis *online* terdapat 3 aktor, yaitu : penyewa, pengelola GOR, dan seksi Kesejahteraan Masyarakat dari Kelurahan Utan Panjang yang akan menjadi admin dari aplikasi ini.
2. Aplikasi *booking online* lapangan bulutangkis ini dibuat dengan *use case diagram*, *activity diagram* sebagai perancangan sistem, *Entity Relationship Diagram* sebagai perancangan *database*, *Hierarchy Input Process Output* sebagai perancangan modul sistem, dan *Balsamiq Mockup* sebagai perancangan desain antar muka.

### UCAPAN TERIMAKASIH

**Jika ada**, ucapan terimakasih ditujukan kepada institusi resmi atau perorangan sebagai penyandang dana atau telah memberikan kontribusi lain dalam penelitian. Ucapan terimakasih dilengkapi dengan nomor surat kontrak penelitian.



**Daftar Pustaka**

- Ashari, M. K. A., & Firmansyah, R. A. (2017). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Penjadwalan Pertemuan Mahasiswa Dan Dosen Berbasis Android (Studi Kasus : Ruang Pengajaran STMIK AMIKOM Yogyakarta). *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-5–85.
- Husein Malahella, A., & Arwani, I. (2020). Pemanfaatan Framework React Native dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Minuman Kopi pada Kedai Bycoffee (Vol. 4, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kawano, K., Umemura, Y., & Kano, Y. (2018). Field Assessment and Inheritance of Cassava Resistance to Superelongation Disease 1. *Crop Science*, 23(2), 201–205. <https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Kristanto, N., & Masya, F. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E- Booking Property Berbasis Android (Vol. 2). <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusib> i/540
- Pujianto, A. (2012). Modifikasi Pegangan Raket untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Pegangan Bulutangkis. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 2(1).
- Putra, R. L., Maulana, A., & Iriani, T. (2019). Evaluasi Program Pelaksanaan Ujian Online Dengan Menggunakan Learning Management System Moodle Berbasis Android Di Smk Negeri 1 Jakarta. *Jurnal Pensil*, 8(1), 47–54. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V8i1.8483>
- Simare Mare, B., Yana, A. A., & Mandiri, U. N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Bersama. In *Ijns.Org Indonesian Journal On Networking And Security* (Vol. 11). Online.
- Siswanto, & Suwarni. (2011). Sistem Informasi Akses Pelayanan Markas (Yanma) Menggunakan Php Dan Mysql Di Polda Bengkulu. *Media Infotama*, 7(2), 121–139.
- Trisanto, D., & Juniar, A. (2014). Analisis Perancangan Sistem Informasi Absensi Fingerprint Pada Pt Delta Citra Mandiri. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen*, 12 Nomor 1.