

Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Secara Online Untuk Daerah Kecamatan Pondok Gede Berbasis Android

Amilia Trianasari¹, Rheno Septianto²

^{1,2} *Sistem Komputer, Institut Bisnis Nusantara
Jl. D.I. Pandjaitan kav 24 by pass Jaktim INDONESIA*

¹amilia.triana@gmail.com

^{2*}rhenoseptianto@gmail.com

Intisari— Di Kecamatan pondok gede terdapat beberapa tempat penyewaan lapangan futsal dengan berbagai jenis lapangan, harga, fasilitas, ataupun saran penunjang lainnya. Untuk mendapatkan informasi sewa lapangan masih menggunakan pemesanan secara manual seperti mendatangi langsung kelokasi lapangan atau melalui telfon dan lain sebagainya. Hal ini membuang waktu, biaya dan tenaga konsumen. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah merancang sebuah pemesanan lapangan futsal secara online pada daerah kecamatan pondok gede berbasis android. Metodologi yang digunakan adalah metodologi deskriptif, sedangkan untuk metode pengembangan aplikasinya adalah *metode prototipe*. Penelitian ini akan menghasilkan pemesanan lapangan futsal online pada kecamatan pondok gede berbasis android untuk mempermudah pengguna melakukan pemesanan serta mempromosikan informasi tentang lapangan futsal tersebut ke publik secara online.

Kata kunci— Futsal online berbasis android, Penyewaan lapangan futsal.

Abstract— There are some in kecamatan pondok gede livery futsal in various types of the field, the price of, facilities, other supporting atapun advice. To get the information rent the field still use reservation manually as go directly or through telfon kelokasi field and other sebagainya. hal this waste time, the cost and energy consumers. The purpose of this research is done field futsal design a reservation online at the kecamatan pondok gede based on android. The methodology used is descriptive methodology, the prototype is the method his application method of development. This research will yield a reservation online at futsal field in pondok gede based android to ease user to perform reservations and promoting information about futsal field that the public online

Keywords— Futsal online based android, Rental futsal field

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sulitnya melakukan pemesanan lapangan futsal di daerah jatiwaringin dikarenakan masih menggunakan via telpon dan sms, dengan membangun sistem pemesanan lapangan futsal secara online dapat memudahkan pengguna yang hobi dan menyukai olahraga futsal dalam melakukan pemesanan lapangan serta mempublikasi info dari lapangan terkait.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi pemesanan lapangan futsal secara online untuk daerah kecamatan pondok gede berbasis android.
2. Membuat suatu sistem *aplikasi* yang dapat membantu mempublikasi informasi terkait tempat futsal terkait sehingga dapat diakses secara *online*.

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. [1]

B. Pengertian Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. [2]

II. BACKGROUNG/LATAR BELAKANG

A. DEFINISI APLIKASI

C. UML (Unified Modeling Language)

UML merupakan suatu bahasa. Suatu bahasa terdiri dari kata-kata, dan memiliki aturan untuk menggabungkan kata-

kata tersebut, sehingga tercipta komunikasi. Sebuah permodelan bahasa adalah suatu bahasa dimana kata-kata dan aturannya berfokus pada penggambaran sistem secara konseptual dan fisik. Sebuah permodelan bahasa seperti UML telah menjadi bahasa standar untuk merencanakan suatu aplikasi.[3]

D. Flowchart

Flowchart adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir atau arus (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika.[4]

Tujuan Membuat Flowchart :

1. Menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah.
2. Secara sederhana, terurai, rapi dan jelas.
3. Menggunakan simbol-simbol standar.

E. Penelitian Sejenis

- 1) *Perancangan Sistem Pemesanan Futsal Online Penggunaan Lapangan Futsal Di Yogyakarta*[5] : Penelitian ini membahas tentang perancangan sistem pemesanan futsal online, yang ditulis Wahyudi Setiadi. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta. Pada penelitian ini menggunakan Metode Lapangan (*Fiel Research*) dan metode pengembangan aplikasi model *Prototype*.
- 2) *Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Centro Futsal Bandung*[6] : Penelitian ini membahas membuat perancangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal pada Centro Futsal, yang ditulis Dwipayana. Program Studi Sistem Informasi. Fakultas teknik dan ilmu komputer. Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Deskriptif* dan pengembangan aplikasi model *Prototype*.
- 3) *Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Pada Hotel Cimahi*[7] : Penelitian ini bertujuan membuat sistem informasi berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat untuk dapat mengakses informasi mengenai Hotel Candra Cimahi, Penulis Ghitha Dinan HS. Program studi sistem informasi .fakultas teknik dan ilmu komputer. Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Deskriptif* dan pengembangan aplikasi model *water fall*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah metodologi deskriptif yaitu suatu metode dengan cara mengumpulkan data kemudian disusun dan dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai masalah yang dihadapi pada saat penelitian.

B. Metode Pengumpulan Data

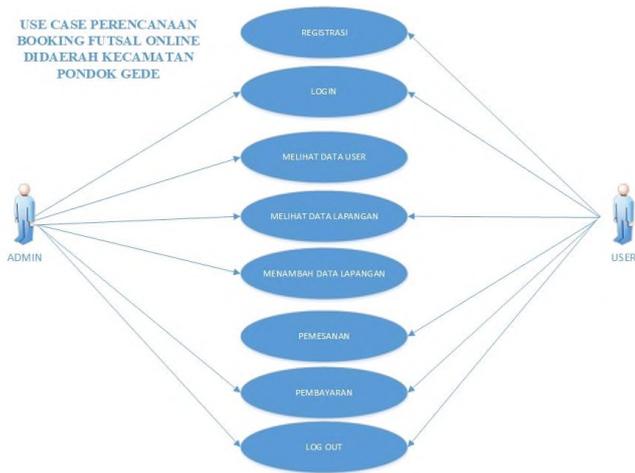
Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan pencarian melalui internet untuk daerah kecamatan pondok gede. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan pencarian melalui internet berupa informasi harga lapangan, jumlah lapangan, jenis lapangan, fasilitas dan lokasi.

C. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan sistem penyewaan lapangan futsal ini yaitu menggunakan model *prototype*. Model *prototype* adalah suatu metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype*, langkah- langkah tersebut antara lain :

- 1) Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan user, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan user. Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field reserch* (metode penelitian)/observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model interface, teknik, prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
- 2) Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
- 3) Pada tahap ketiga, penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
- 4) Pada tahap keempat, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototype* kembali.
- 5) Pada tahap kelima, penulis mengembangkan versi produksi, penulis akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.



Gambar 3 Use case Diagram Aplikasi Aplikasi Pemesanan Futsal Secara Online Daerah Kecamatan Pondok Gede Berbasis Android

F. Desain Mockup

- 1) *Halaman Login* : Dimana pengguna diminta memasukan user name dan password yang sesuai untuk masuk kedalam aplikasi



Gambar 4 Tampilan halaman utama aplikasi

- 2) *Halaman Registrasi* untuk mendaftarkan diri pengguna agar mempunyai akun, untuk bisa masuk dalam aplikasi



Gambar 5 Tampilan halaman registrasi

- 3) *Menu Halaman Utama*

Terdapat Menu

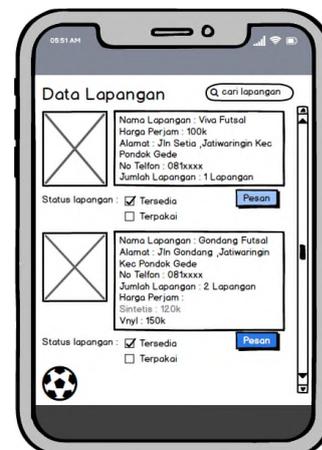
- Data Lapangan
- Logout



Gambar 6 Tampilan Menu Utama

- 4) *Halaman Data Lapangan*

Dimenu ini pengguna dapat melihat info lapangan yang ingin dipesan melalui aplikasi sesuai dengan keinginan pengguna



Gambar 7 Tampilan Halaman data lapangan

- 5) *Halaman Transaksi Pembayaran*



Gambar 8 Tampilan from transaksi pembayaran

6) *Halaman Login Admin* untuk admin, setelah login admin dapat mengelola data lapangan dan data pembayaran.



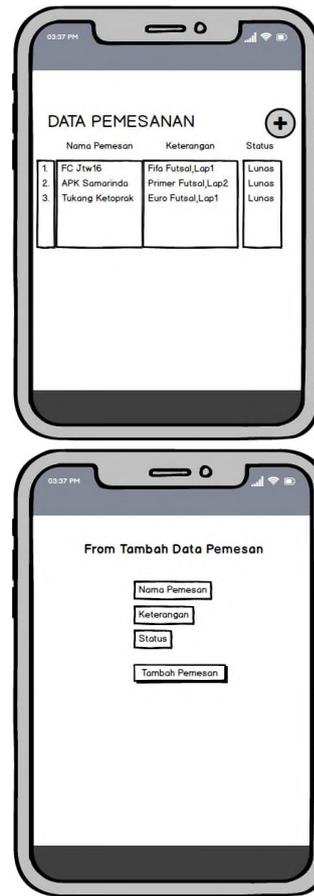
Gambar 9 Tampilan Halaman login admin

7) *Halaman Data Lapangan dan Form Tambah Data Lapangan Admin* Admin dapat mengelola data lapangan setelah login.



Gambar 10 Tampilan Halaman Data Lapangan dan Form Tambah Data Lapangan

8) *Halaman Data Pemesan dan Form Tambah Pemesan Admin* Admin dapat mengelola data pemesan setelah login.



Gambar 11 Tampilan Halaman Data Pemesan dan Form Tambah Data Pemesan

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Aplikasi ini mencakup informasi tempat-tempat futsal, harga sewa, dan melakukan penyewaan lapangan di daerah Kecamatan Pondok Gede dan dapat mempublikasikan tempat futsal tersebut ke publik secara *online*.

B. Saran

Dalam pembangunan aplikasi ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Diharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya terdapat fitur menemukan pencarian sparing partner untuk uji coba.

REFERENSI

- [1] Jogiyanto, HM, *Pengertian Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 1999.
- [2] H, Safaat, Nazruddin, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* Edisi Revisi, penerbit Informatika, Bandung, 2012.
- [3] Booch, G. James, R. Ivar, J, *The Unified Modeling Language User Guide Second Edition*, United State: Addison Wesley Professional, 2005.
- [4] Jogiyanto, H.M., *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, ANDI, Yogyakarta, 2005.
- [5] Wahyudi Setiadi.2013.Program Studi Teknik Informatika. Perancangan Sistem Pemesnan Online Lapangan Futsal Dikota Yoyakarta.Universitas Islam Negri Sunan Kali Jaga Yogyakarta.
- [6] Krisna Dwipayana.2016. Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Centro Futsal Bandung.Program Studi Sistem Informasi.Fakultas teknik dan ilmu komputer.Universitas Komputer Indonesia.
- [7] Ghitha Dinan HS.2014.Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasi Web Pada Hotel Candra Cimahi. Program studi sistem informasi fakultas teknik dan ilmu komputer.Universitas Komputer Indonesia.