

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN *BADMINTON* BERBASIS *WEBSITE* (STUDI KASUS : KOTA TEGAL)

Yuli Anggreyani, Slamet Wiyono, Hepatika Zidny Ilmadina.

D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama

Jln. Mataram No. 09 Kota Tegal

Telp/Fax (0283) 352000

E-mail : anggreyani82@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini *badminton* merupakan salah satu olahraga yang paling diminati di Indonesia, semua kalangan dari berbagai umur pun gemar dengan olahraga *badminton*. Tidak mengherankan apabila saat ini banyak dijumpai tempat penyewaan lapangan *badminton* dimana-mana salah satunya di Kota Tegal. Pada umumnya sistem penyewaan lapangan *badminton* masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan *badminton* atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan penyewaan melalui telepon ini memiliki kendala dalam hal validasi yang akurat. Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis web di Kota Tegal untuk memudahkan pengguna melihat jadwal lapangan, melakukan pemesanan dan pembayaran lapangan secara *online* serta membantu pihak lapangan dalam mengelola lapangan *badminton*. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dimana rincian proses harus benar-benar jelas dan tidak boleh berubah. Pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian *Black box*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk aplikasi berupa aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis web untuk membantu pemilik lapangan memberikan informasi mengenai lapangan serta membantu pengguna untuk melakukan penyewaan dan pembayaran melalui aplikasi secara cepat dan mudah.

Kata kunci : *badminton*, jadwal, penyewaan lapangan, berbasis web.

1. Pendahuluan

Zaman modern seperti sekarang ini jenis olahraga *indoor* menjadi olahraga yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Saat ini *badminton* merupakan salah satu olahraga yang paling diminati di Indonesia, semua kalangan dari berbagai umur pun gemar dengan olahraga *badminton*. *Badminton* merupakan jenis olahraga yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim beranggotakan 1 sampai 2 orang. Banyaknya penggemar olahraga *badminton* ini sehingga menjadikan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Tidak mengherankan apabila saat ini banyak dijumpai tempat penyewaan lapangan *badminton* dimana-mana salah satunya di Kota Tegal. Kebutuhan akan lapangan yang bertambah menyebabkan sistem penyewaan dan penjadwalan terhadap pemakaian lapangan semakin kompleks.

Pada umumnya sistem penyewaan lapangan *badminton* masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus

mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan *badminton* atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan penyewaan melalui telepon ini memiliki kendala dalam hal validasi yang akurat. Sistem penyewaan lapangan *badminton* secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak pengguna lapangan dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena pengguna harus mendatangi langsung setiap lapangan *badminton* yang ada untuk melakukan pengecekan jadwal dan penyewaan lapangan [1].

Berdasarkan kendala tersebut maka sangat dibutuhkan otomatisasi sistem dengan merancang serta membuat aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website*, dalam hal validasi yang akurat untuk masalah penjadwalan, penyewaan dan pembayaran lapangan. Sebuah *website* dapat diakses dari mana saja selama ada jaringan internet. Menurut (Josi, 2017) Web atau *Website* merupakan kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain,

yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di dalam internet [2].

Sementara itu, hasil penelitian oleh (haris setiawan, 2015) yang dilakukan pada cv theo *badminton hall* menjelaskan bahwa mereka telah menerapkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan badminton untuk membantu petugas dan penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan *badminton*. [3]

Berdasarkan hal itu, pada penelitian kali ini akan dibuat juga suatu aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* di Kota Tegal. Aplikasi ini membantu pengguna untuk melihat jadwal lapangan, tidak hanya satu lapangan saja, tetapi jadwal lapangan di semua lapangan badminton yang ada di kota Tegal serta dapat memesan lapangan sesuai waktu yang diinginkan. Aplikasi ini juga dirancang agar setiap pemilik lapangan badminton di Kota Tegal dapat mengatur dan mengelola jadwal serta lapangannya masing-masing serta dapat merekap laporan pemesanan lapangan secara otomatis pada aplikasi. Penggunaan sistem ini dirancang agar dapat mengatur penyewaan lapangan badminton secara cepat, dan akurat. Aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* ini diharapkan akan membantu pemilik lapangan untuk memberikan informasi mengenai lapangan serta membantu pengguna untuk melakukan penyewaan dan pembayaran melalui aplikasi secara cepat dan mudah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dengan demikian penelitian ini diberi judul “APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN *BADMINTON* BERBASIS *WEBSITE* (STUDI KASUS : KOTA TEGAL)”

2. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian yang berjudul Sistem Informasi Reservasi Penyewaan Penggunaan Gedung Lapangan Bulutangkis Berbasis Web yang dilakukan oleh (Bagas Setiawan, Shandi Noris, 2020) menjelaskan bahwa mereka telah membuat suatu aplikasi sistem informasi reservasi penyewaan gedung lapangan berbasis web. Metode yang digunakan dalam penelitian

yaitu *Waterfall* atau Air Terjun dengan tahapan-tahapan yang sudah ditentukan, antara lain: *Requirements analysis and definition, System and Software Design, Implementation and unit testing, Integration and system testing, Operation and maintenance*. Jadi, dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi web informasi reservasi penyewaan untuk memudahkan penyedia jasa sewa gedung lapangan dalam mengolah data reservasi yang tersedia dan mempermudah calon pelanggan untuk melakukan reservasi penyewaan gedung lapangan bulutangkis [4].

Dalam penelitian yang berjudul Analisa dan Perancangan Sistem *Booking* dan Penjadwalan pada Gor Saratoga Hall Berbasis Web yang dilakukan oleh (Bobi Agustian, Dodi Susanto, 2019) menjelaskan bahwa mereka telah membuat sistem informasi booking dan penjadwalan berbasis web. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan cara pengumpulan data seperti studi pustaka, studi lapangan dan wawancara. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah metode *waterfall* dan menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language (UML)* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa dengan dibangun sebuah sistem ini pengguna bisa melihat jadwal dan serta memakainya. Diharapkan nantinya aplikasi ini akan bermanfaat pada Saratoga Hall dalam Penjadwalan dan pemesanannya [5].

Dalam penelitian yang berjudul Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi yang dilakukan oleh (Nandang Iriadi, Priatno, Ahmad Ishaq, Winda Yulianti, 2019) menjelaskan bahwa mereka telah membuat aplikasi penyewaan lapangan futsal berbasis web. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan metode *Waterfall*. Aplikasi ini di implementasikan dengan bahasa pemrograman PHP, database MySQL sebagai media penyimpanan data dan metode pengujian menggunakan *black box testing*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi penyewaan melalui *website*. Aplikasi ini dapat digunakan oleh 3 pengguna, yaitu admin, petugas dan

penyewa. Admin dapat melakukan olah data lapangan, harga sewa, penyewa, *booking*, konfirmasi pembayaran dan halaman statis. Penyewa dapat melakukan *booking via web*, melihat informasi jadwal lapangan dan konfirmasi pembayaran. Kekurangannya yaitu sistem informasi ini tidak dapat melakukan booking untuk memilih lebih dari satu lapangan [6].

Dalam penelitian yang berjudul *Car Rental And Tracking Web-Based System Using Gps* yang dilakukan oleh (Osman A. Nasr, Mohammed N. Miladi, Mohammed H. Ahmed, 2020) menjelaskan bahwa mereka telah membuat sistem informasi sewa mobil berbasis web menggunakan GPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *agile* karena bersifat inkremental dan lebih mudah serta cepat untuk memodifikasi proses untuk mencerminkan pembaruan persyaratan pemangku kepentingan. Selain itu, lingkungan yang gesit, langkah-langkahnya terjadi paralel, bukan mengikuti satu sama lain. Dengan cara ini, desain, pengembangan, dan pengujian semuanya diimplementasikan secara paralel, karena sistem dipisahkan menjadi unit-unit yang lebih kecil dan independen, yang disebut Sprint. Sprint ini dapat dirilis secara individual, sesuai dengan persyaratan dan solusi yang terus berkembang. Sistem ini akan menghadirkan alat-alat yang sangat baik untuk cepat dan pengembangan layanan sewa mobil yang akurat. Aplikasi sistem elektronik berbasis web akan memungkinkan peningkatan dan kualitas layanan yang diberikan kepada klien yang memiliki keinginan untuk menyewa mobil, dan mobil agen persewaan yang menawarkan jasa persewaan mobil, dan juga sistem elektronik menyediakan pemantauan mobil yang akan dibuat disewa melalui layanan GPS, yang memfasilitasi proses tersebut mengendalikan mobil sewaan, Juga beberapa sistem elektronik komponen akan ditambahkan dan digunakan kembali [7].

Dalam penelitian yang berjudul *Rental Building and Event Equipment Application at the Arcadia Function Hall Web-Based* yang dilakukan oleh (Mulyati, Ajay Supriadi, Alim Imaduddin, 2019) menjelaskan bahwa mereka telah membuat

aplikasi Sewa Gedung dan Perlengkapan Acara di Arcadia Function Hall Berbasis Web. Metode penelitian ini menggunakan 4 tahapan yang digunakan dalam metode penelitian yaitu sebagai berikut : 1. Observasi 2. Tinjauan Pustaka 3. Analisis 4. Melalui aplikasi yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP dengan fitur-fitur yang dihasilkan antara lain: sewa gedung, penambahan perlengkapan acara, konfirmasi pembayaran, cetak struk pembayaran, cetak laporan sewa gedung. Untuk penyimpanan data dan laporan dapat disimpan dengan baik dalam aplikasi persewaan gedung dan perlengkapan acara di Arcadia Function Hall berbasis web ini. Dengan adanya aplikasi ini maka penggunaan waktu yang digunakan untuk proses persewaan gedung dapat dilakukan secara efektif dan efisien tanpa membuang waktu secara sia-sia. Aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan yang menggunakan untuk menambah peralatan jika ingin menambah peralatan untuk menyewa gedung. Aplikasi ini dapat menghemat semua laporan pelanggan terdaftar dan sewa gedung yang telah dilakukan oleh pelanggan [8].

3. Metode Penelitian

3.1 Bahan Penelitian

Bahan pada penelitian ini menggunakan data data lapangan di Kota Tegal meliputi nama lapangan, harga sewa, dan penjadwalan lapangan.

3.2 Alat Penelitian

Alat yang dibutuhkan dalam penelitian ini dispesifikasikan dalam perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*), yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat keras yang terdiri dari :
Laptop lenovo L480 dengan *Processor Intel (R) Core (TM) i3-*, *RAM 8,00 GB, Storage 500 GB.*
2. Perangkat lunak yang terdiri dari :
 - a. Windows 10, operating system
 - b. *Star UML, modeling tools*
 - c. Apache, XAMPP Control Panel, Web Server
 - d. MySQL, Database Server
 - e. *Sublime Text 3, Tools Development*

- f. *Google Chrome, Web Browser*
- g. *CodeIgniter, Framework*
- h. *PHP, Bahasa Pemrograman*
- i. *Balsamic, Desain Prototype*

3.3 Alur Penelitian

Berikut alur rencana penelitian yang akan dibuat :

1. Identifikasi Masalah
Tahap Identifikasi masalah yaitu tahap untuk menemukan masalah penelitian yang akan dijadikan bahan penelitian.
2. Pengumpulan Data
Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data yang berguna untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan Aplikasi Penyewaan Berbasis *Website*, yaitu menggunakan :
 - a. Studi Literatur
Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *browsing* internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik baik berupa buku atau *paper*.
 - b. Observasi
Observasi adalah suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan jalan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati tempat penelitian di salah satu gor di Kota Tegal yaitu Gor Waikiki serta mengamati proses penyewaan yang ada di tempat penelitian.
3. Analisis Data
Metode Analisis dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data untuk dijadikan acuan terhadap permasalahan yang ada ketika sistem akan dibuat, dari hal tersebut pembuatan sistem dapat dilakukan secara tepat jika memperhatikan *input* dan *output* yang akan dihasilkan.
4. Perancangan Sistem
Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk sebelum proses *coding* dimulai.

- a. Perancangan *Unified Modeling Language (UML)*

Perancangan UML digunakan untuk menjelaskan artefak dari proses analisis dan desain berorientasi objek. UML memungkinkan *developer* melakukan pemodelan secara *visual*, yaitu penekanan pada penggambaran. Pemodelan *visual* membantu untuk menangkap struktur dan perilaku dari objek, mempermudah penggambaran interaksi antara elemen dalam sistem, dan mempertahankan konsistensi antara desain dan implementasi pemrograman.

- b. Perancangan *User Interface*

Proses desain atau pembuatan prototype akan menerjemahkan syarat kebutuhan *User Interface* ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum proses *coding*.

- c. Pengujian Sistem

Jenis pengujian sistem ini menggunakan metode *Black box testing* dan *usability testing*.

5. Implementasi Sistem

Pada tahapan ini desain yang sudah direncanakan diterapkan dengan menggunakan *Sublime Text 3* untuk mendapatkan perangkat lunak.

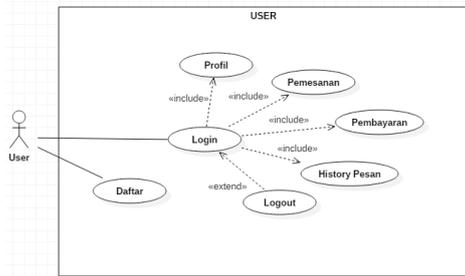
6. Uji Coba Sistem

Jenis pengujian sistem ini menggunakan metode *black box* dan *usability testing* Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Tahapan ini dilakukan untuk pengujian atau testing pada saat proses input, pada tahap ini apabila data yang dimasukkan dan dieksekusi didapati suatu kesalahan maka akan memunculkan pesan kesalahan, sedangkan pengujian *usability* adalah sebuah metode untuk mengevaluasi *user experience* terhadap software atau *website* yang sedang dibuat. Umumnya, metode ini dilakukan oleh para *UX developer* dengan cara melibatkan beberapa *user* (pengguna) tertentu untuk diteliti

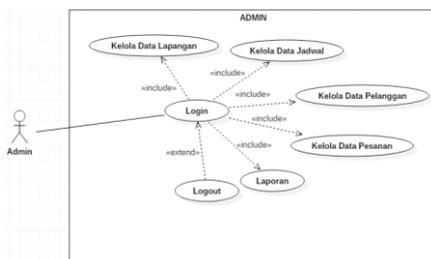
bagaimana proses mereka selama berinteraksi dengan *website* tersebut.

4. Perancangan dan Desain

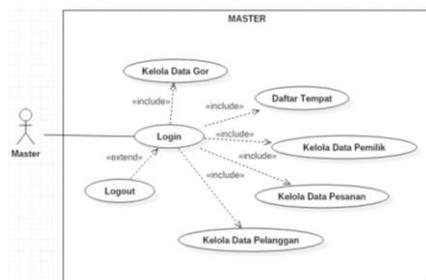
4.1 Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram User

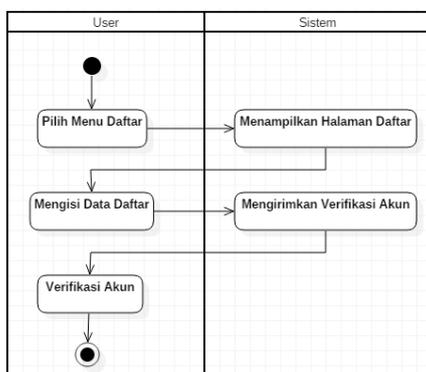


Gambar 2 Use Case Diagram Admin

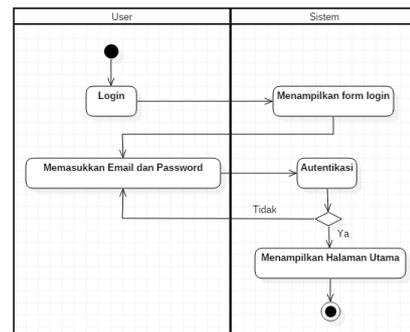


Gambar 3 Use Case Diagram Master

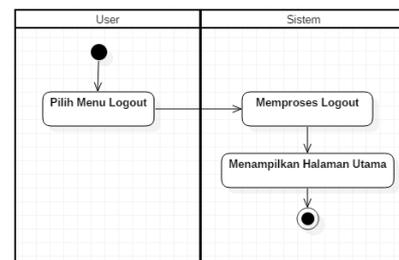
4.2 Activity Diagram



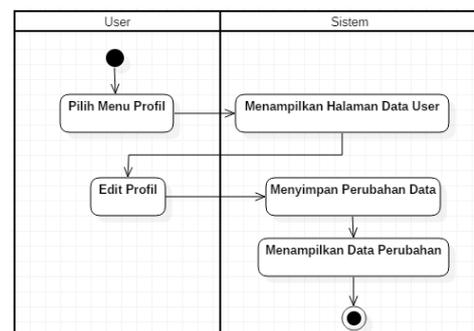
Gambar 4 Activity diagram Daftar



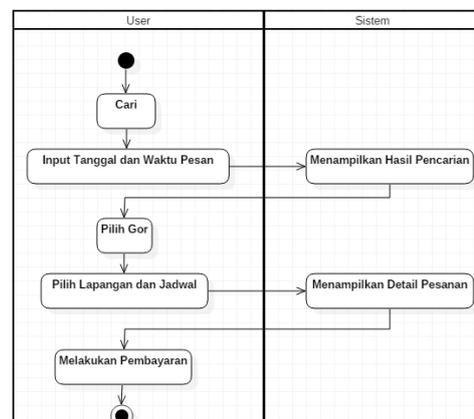
Gambar 5 Activity diagram login



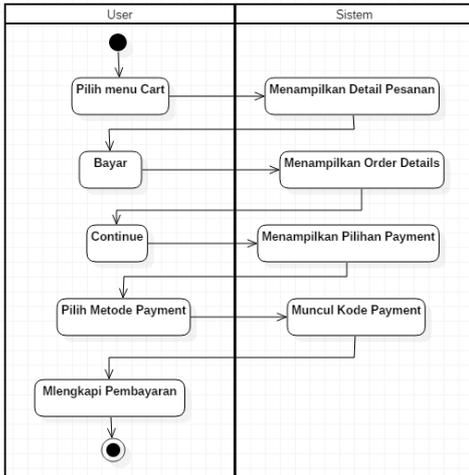
Gambar 6 Activity diagram Logout



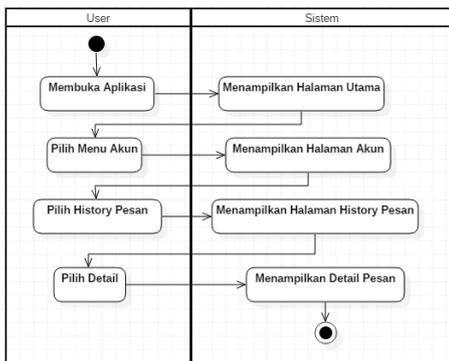
Gambar 7 Activity diagram Profil



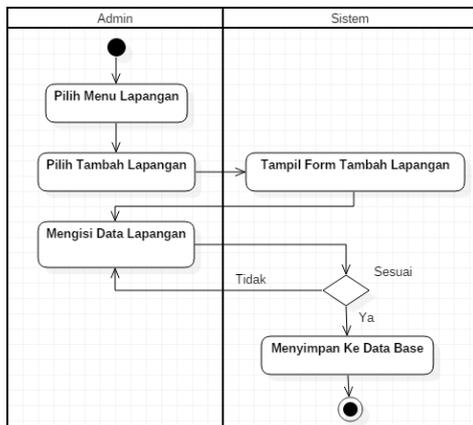
Gambar 8 Activity diagram pemesanan



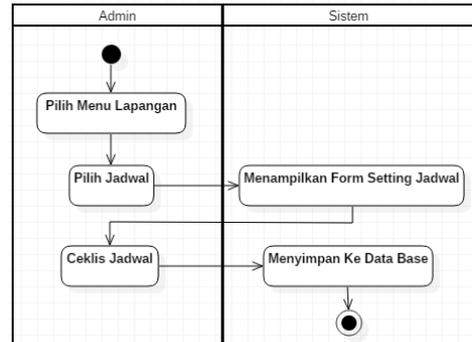
Gambar 9 Activity diagram pembayaran



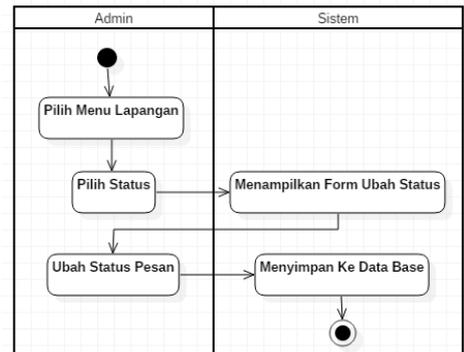
Gambar 10 Activity diagram History Pesan



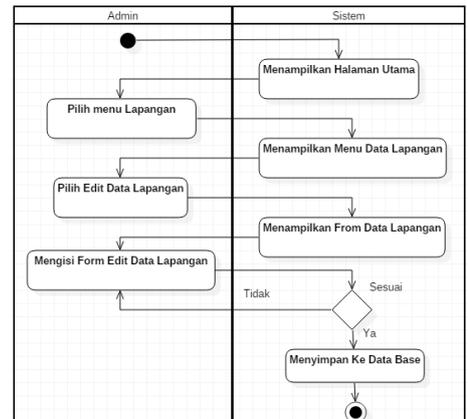
Gambar 11 Activity diagram tambah lapangan



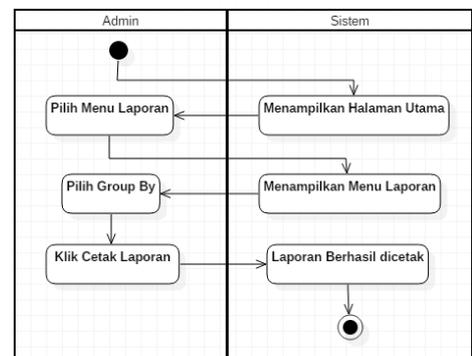
Gambar 12 Activity diagram Jadwal



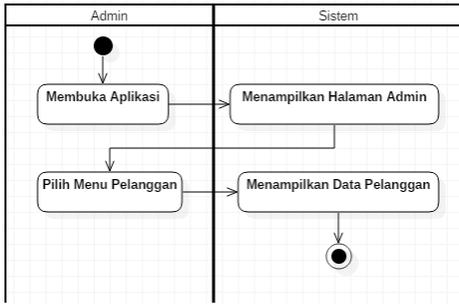
Gambar 13 Activity diagram ubah status pesan



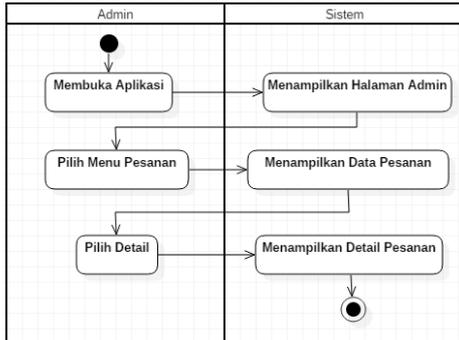
Gambar 14 Activity diagram Edit Lapangan



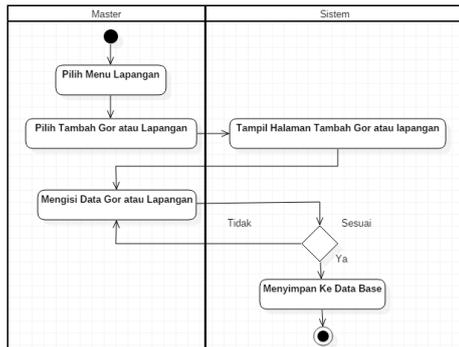
Gambar 15 Activity diagram Laporan



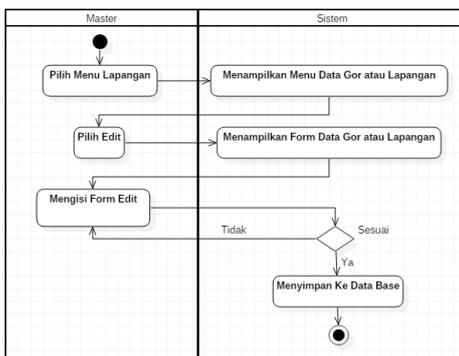
Gambar 16 Activity diagram Pelanggan



Gambar 17 Activity diagram Pesanan

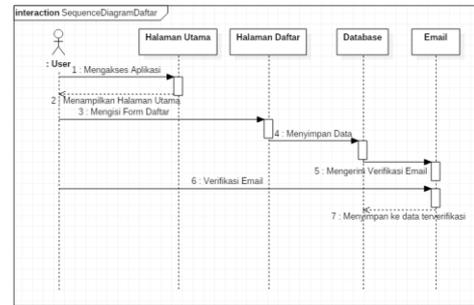


Gambar 18 Activity diagram Tambah Gor

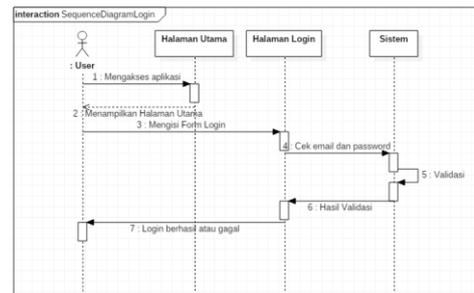


Gambar 19 Activity diagram Edit Gor

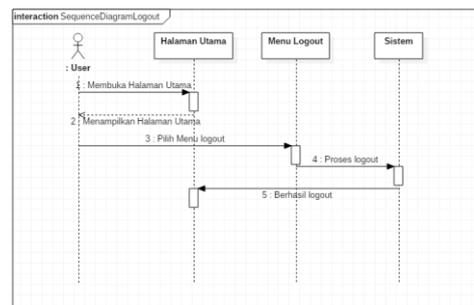
4.3 Sequence Diagram



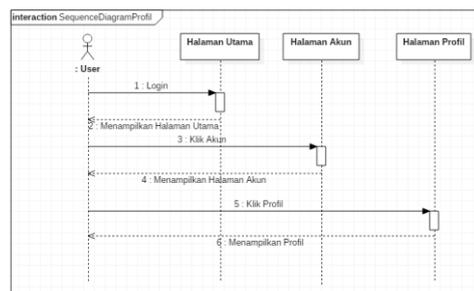
Gambar 20 Sequence diagram daftar



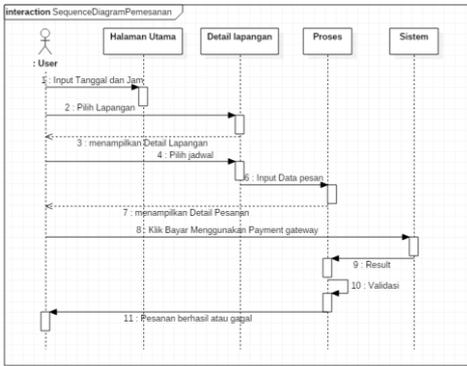
Gambar 21 Sequence diagram Login



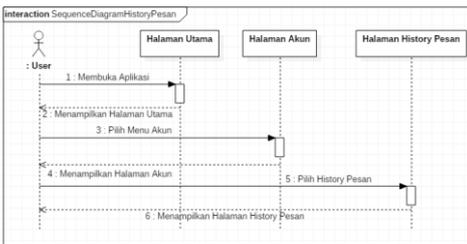
Gambar 22 Sequence diagram Logout



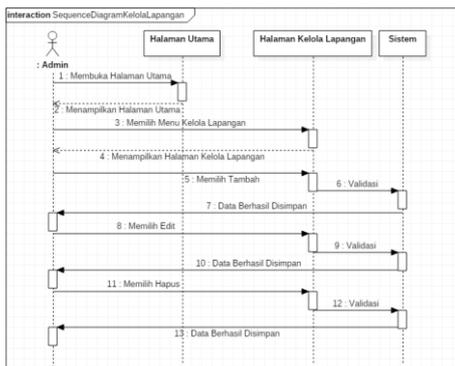
Gambar 23 Sequence diagram Profil



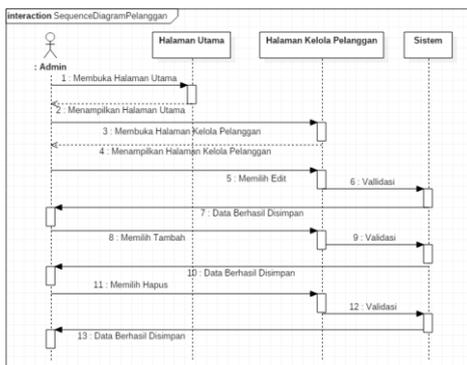
Gambar 24 Sequence diagram Pemesanan



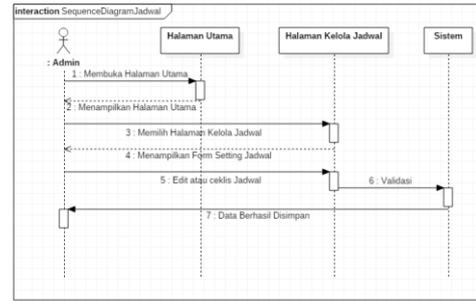
Gambar 25 Sequence diagram History Pesan



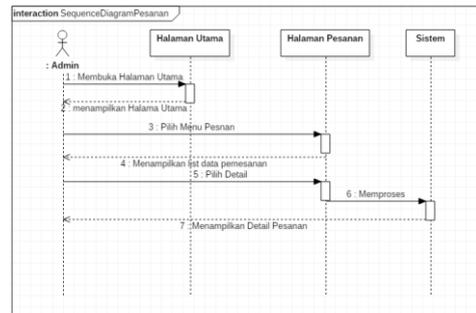
Gambar 26 Sequence diagram kelola lapangan



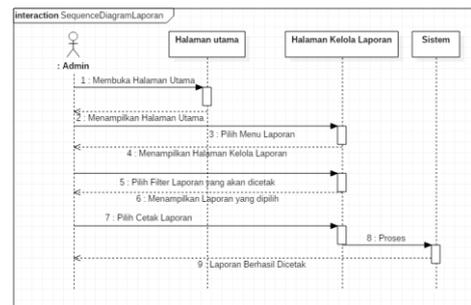
Gambar 27 Sequence diagram kelola pelanggan



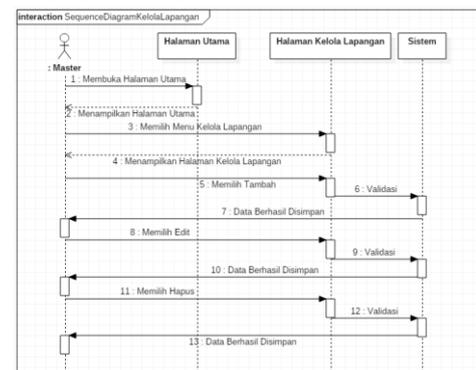
Gambar 28 Sequence diagram Jadwal



Gambar 29 Sequence diagram pesanan

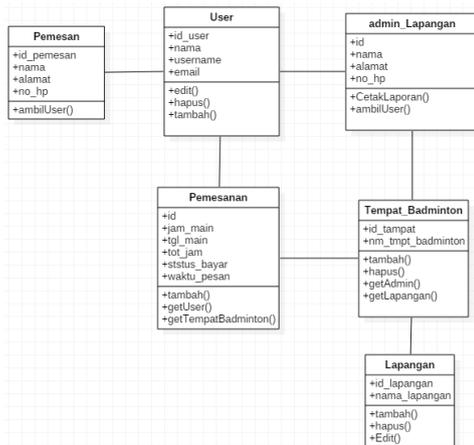


Gambar 30 Sequence diagram laporan



Gambar 31 Sequence diagram kelola gor/lapangan

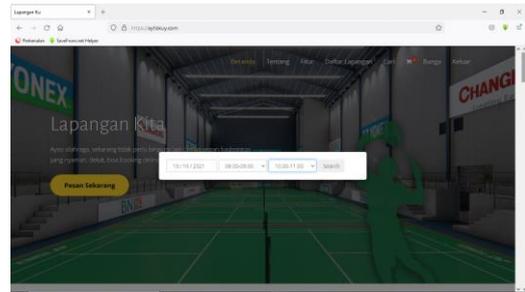
4.4 Class Diagram



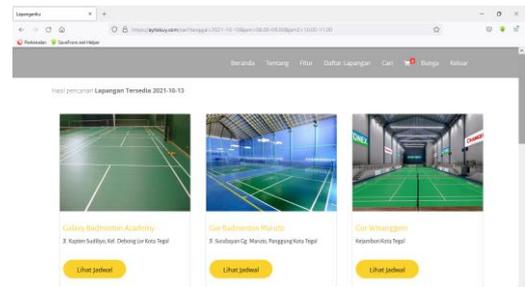
Gambar 32 Class diagram

5. Hasil dan Pembahasan Penelitian

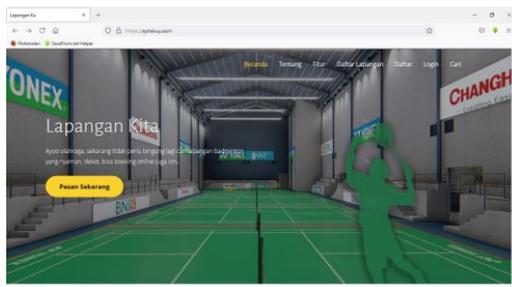
5.1 Hasil Penelitian



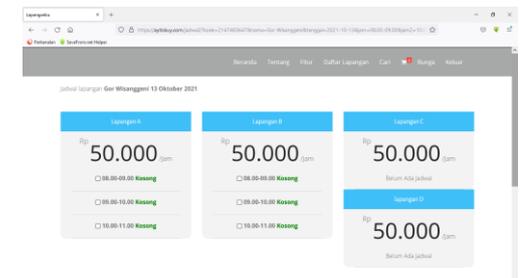
Gambar 36 Halaman Cari (Search)



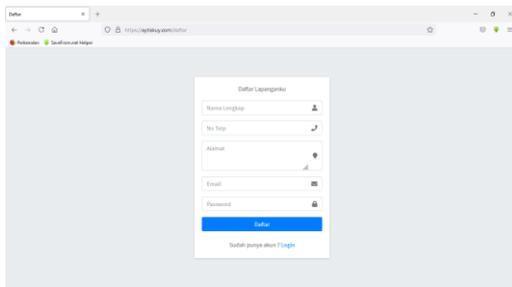
Gambar 37 Halaman Daftar Gor/Lapangan



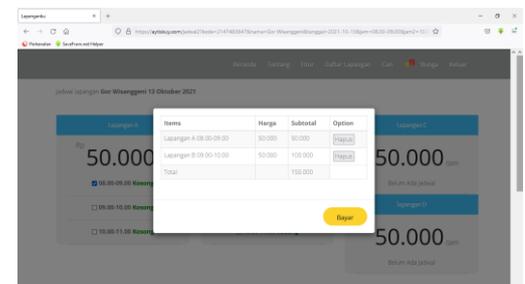
Gambar 33 Halaman Beranda



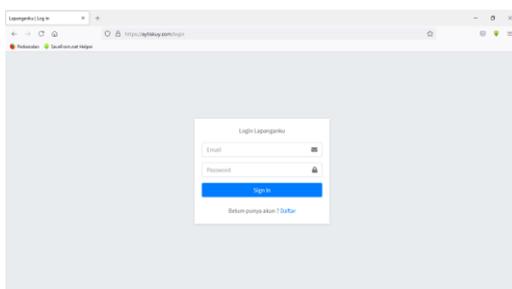
Gambar 38 Halaman Jadwal Lapangan



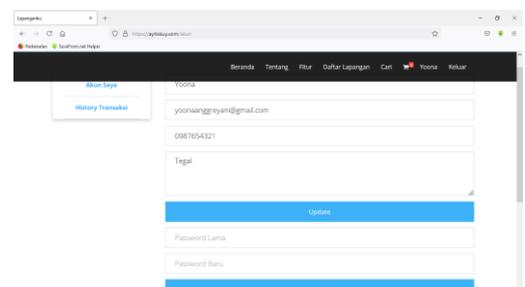
Gambar 34 Halaman Daftar



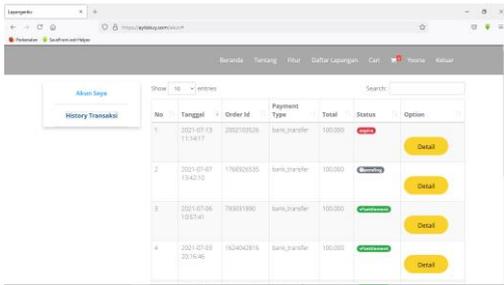
Gambar 39 Halaman Keranjang



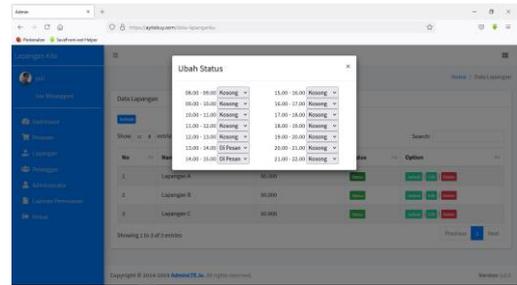
Gambar 35 Halaman Login



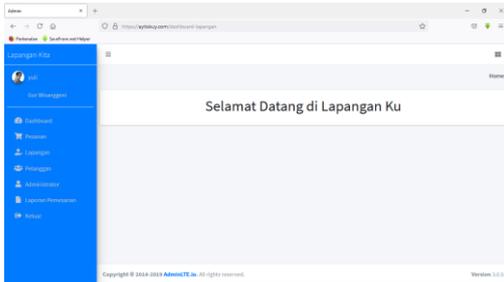
Gambar 40 Halaman Profil



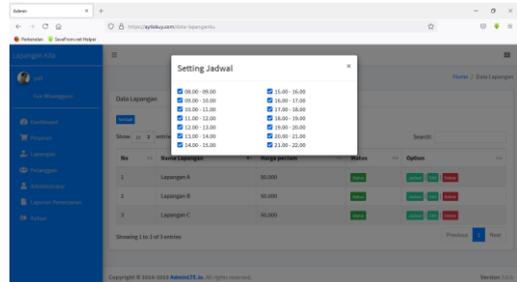
Gambar 41 Halaman *History* Transaksi



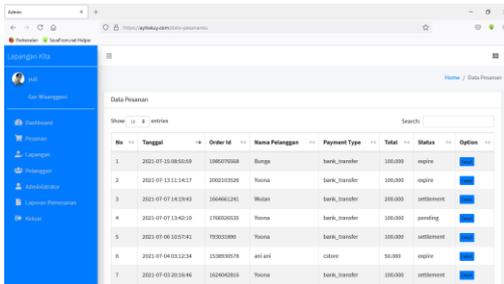
Gambar 46 Halaman Ubah Status Pesan



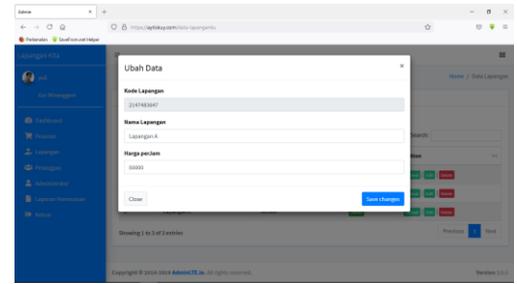
Gambar 42 Halaman *Dashboard* Admin



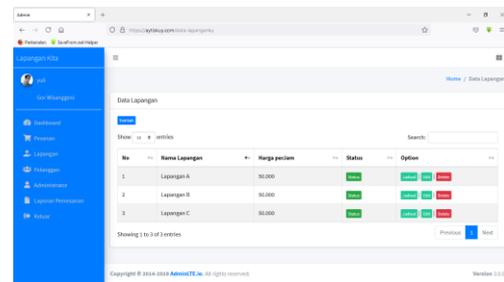
Gambar 47 Halaman *Setting* Jadwal



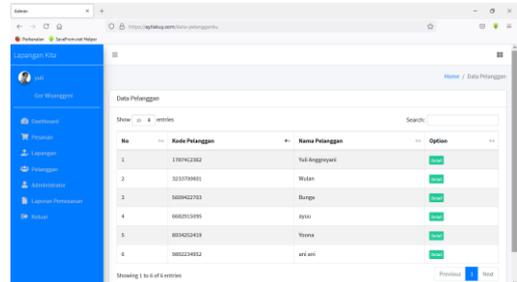
Gambar 43 Halaman Pesanan (Admin)



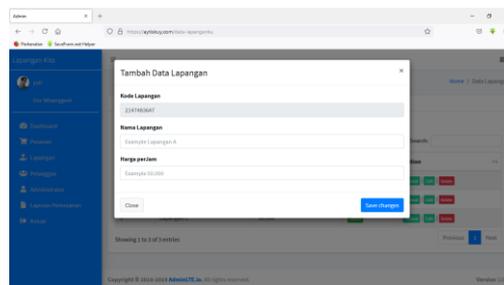
Gambar 48 Halaman *Edit* Lapangan



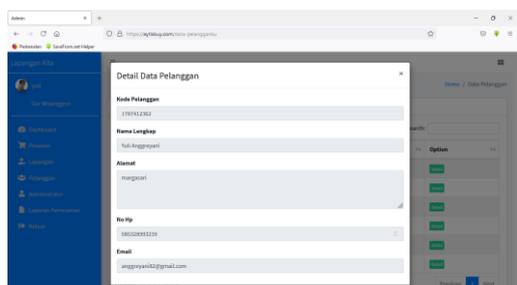
Gambar 44 Halaman Kelola Lapangan



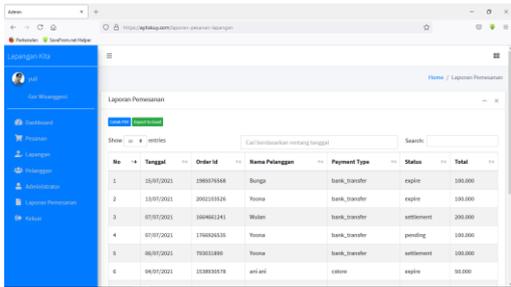
Gambar 49 Halaman Data Pelanggan



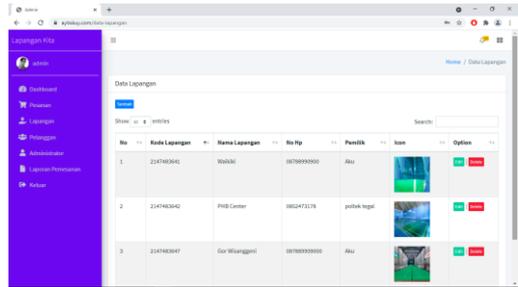
Gambar 45 Halaman Tambah Lapangan



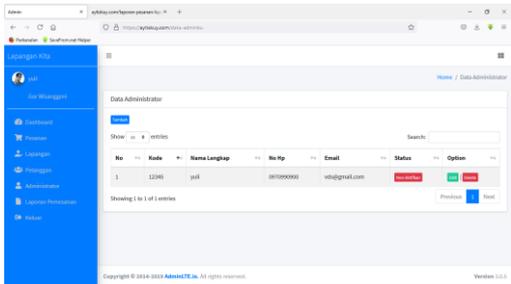
Gambar 50 Halaman Detail Pelanggan



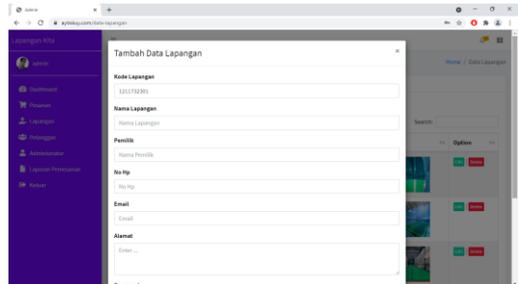
Gambar 51 Halaman Laporan Pemesanan



Gambar 56 Halaman Kelola Gor/Lapangan



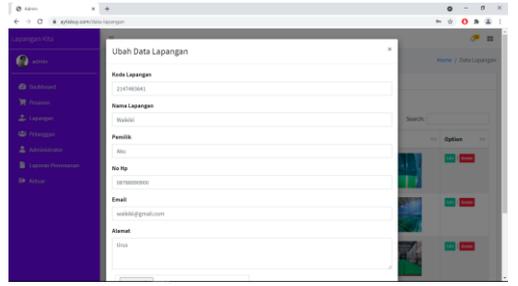
Gambar 52 Halaman Administrator



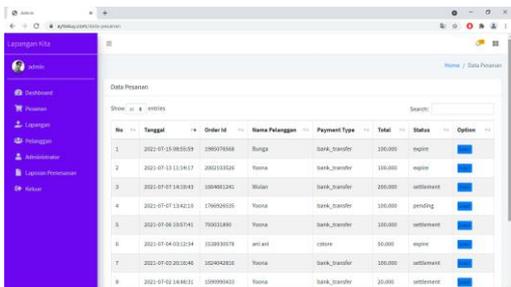
Gambar 57 Halaman Tambah Gor/Lapangan



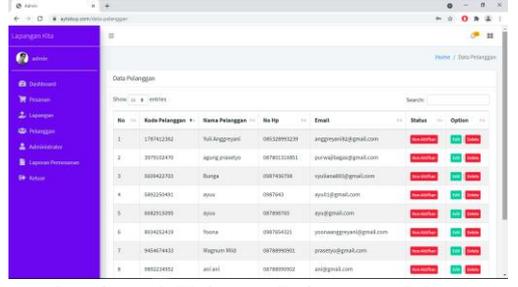
Gambar 53 Halaman Dashboard Master



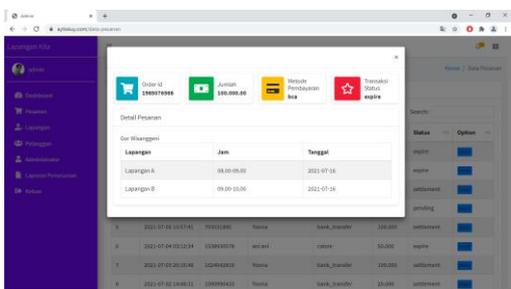
Gambar 58 Halaman Edit Gor/Lapangan



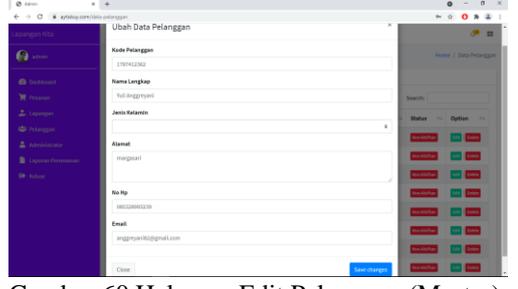
Gambar 54 Halaman Pesanan (Master)



Gambar 59 Halaman Pelanggan (Master)



Gambar 55 Halaman Detail Pesanan



Gambar 60 Halaman Edit Pelanggan (Master)

No	Tanggal	Order Id	Nama Pelanggan	Payment Type	Status	Total
1	15/07/2021	150070018	Bunga	bank_transfer	sukses	100.000
2	15/07/2021	200200028	Nissa	bank_transfer	sukses	100.000
3	17/07/2021	100400214	Wulan	bank_transfer	settlement	200.000
4	17/07/2021	110000020	Nissa	bank_transfer	gagal	100.000
5	06/07/2021	700000091	Nissa	bank_transfer	settlement	100.000
6	04/07/2021	150000079	ari ari	cash	sukses	50.000
7	03/07/2021	102000018	Nissa	bank_transfer	settlement	100.000

Gambar 61 Halaman Laporan (Master)

No	Kode	Nama Lapangan	No Hp	Email	Status	Option
1	100007343	adrian	0822890220	adrian102@gmail.com	sukses	edit delete

Gambar 62 Halaman Administrator (Master)

5.2 Pembahasan Penelitian

Sistem aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* (studi kasus : kota tegal) diperuntukan untuk sewa lapangan *badminton* dan menggunakan sistem pembayaran *payment gateway*. Aplikasi untuk *user* dibangun khusus untuk masyarakat kota tegal yang ingin sewa lapangan *badminton* dimana *user* dapat melihat gor/lapangan mana saja yang tersedia serta jadwal dan harga yang tertera pada aplikasi tanpa harus mendaftar terlebih dahulu karena aplikasi penyewaan ini dibuat terbuka. Setelah melihat lapangan dan jadwal yang tersedia *user* harus *registrasi* dengan cara *verifikasi email* terlebih dahulu dan *login* untuk dapat memesan lapangan yang dipilih, *user* juga dapat menghapus lapangan yang dipilih, selanjutnya *user* masuk ke menu keranjang dan dilanjutkan dengan pembayaran secara *online*. *User* nantinya mendapatkan notifikasi email ketika sudah melakukan pembayaran. Setelah melakukan transaksi *user* dapat melihat history transaksi pada akun *user*.

Aplikasi untuk admin dibangun khusus untuk pemilik gor/lapangan yang ingin mendaftarkan gor/lapangan dengan sistem online, dimana didalam aplikasi ini admin dapat mengelola gor/lapangannya masing-masing serta dapat merekap laporan pemesanan secara otomatis pada aplikasi.

Aplikasi untuk master dari hasil perancangan sistem, yang menjadi kegiatan inti dari master adalah melakukan pendaftaran gor/lapangan baru serta manajemen data pemilik dan data lapangan.

Berdasarkan hasil pengujian *black box testing* dan *usability testing* dapat disimpulkan bahwa aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* (studi kasus : kota tegal) yang dirancang didapatkan hasil yang sesuai, baik secara proses maupun fungsional. Sedangkan pada pengujian *usability testing* menghasilkan indeks 96% dengan penilaian aspek 1, indeks 92% dengan penilaian aspek 2, indeks 88% dengan penilaian aspek 3, indeks 88% dengan penilaian aspek 4 dan indeks 92% dengan penilaian aspek 5. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa 91,2% responden sangat setuju dan aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* (studi kasus : kota tegal) layak digunakan.

6. Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi penyewaan lapangan *badminton*, memudahkan pengguna untuk melihat ketersediaan dan jadwal lapangan serta dapat memesan secara *online*.
2. Dengan adanya aplikasi penyewaan lapangan *badminton*, memudahkan pemilik gor/lapangan dalam mengelola lapangan serta dapat dengan mudah melihat dan mencetak laporan pemesanan dalam bentuk file pdf maupun excel.
3. Memudahkan pengguna dalam transaksi secara *online* dengan sistem *payment gateway*.
4. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *black box testing*, maka disimpulkan bahwa aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* (studi kasus : kota tegal) yang dirancang didapatkan hasil yang sesuai, baik secara proses maupun fungsional. Sedangkan berdasarkan *usability testing* melalui hasil kuesioner yang dibagikan

kepada responden, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengujian aplikasi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91,2% dimana hasil tersebut termasuk kategori “sangat setuju” dan aplikasi penyewaan lapangan *badminton* berbasis *website* (studi kasus : kota tegal) layak digunakan.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya agar aplikasi ini dapat dikembangkan di *operating system* lain yakni android tidak hanya web.
2. Aplikasi agar dikembangkan dalam fitur *refund* supaya bisa menjadi sebuah aplikasi penyewaan yang lebih canggih.

7. Daftar Pustaka

- [1] Dani Ramdani, Novita Br. Ginting, H. F. (2019). SISTEM INFORMASI PEMESANAN FUTSAL DI MASTER FUTSAL CITEUREUP (MFC) BERBASIS WEB Metode pengembangan sistem diterapkan pada penelitian yaitu metode. *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 3 No 1*, 3(1), 55–62.
- [2] Fadhlurrahman, M., & Capah, D. (2020). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 30–39. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2412>
- [3] Saputra, M. D. (2018). *Penanganan Konurensi Untuk Aplikasi E-Booking Lapangan Bulutangkis Berbasis Web*.
- [4] Setiawan, B., & Noris, S. (2021). *Sistem Informasi Reservasi Penyewaan Penggunaan Gedung Lapangan Bulutangkis Berbasis Web Dengan Metode Waterfall*. 5, 287–296.
- [5] Fuadi, A. L. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Booking Dan Penjadwalan Pada Gor Saratoga Hall Berbasis Web. *Prosiding Seminar Informatika Dan ...*, 3, 1363–1369. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/SNISIS/article/view/7259>
- [6] Merdekawati, A. (2019). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 21. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16483>
- [7] Nasr, O. A., Miladi, M. N., & Ahmed, M. (2021). Car Rental and Tracking Web-Based System Using Gps – Doaj. *Ijiscs (International Journal of Information System and Computer Science)*, 4(2), 63 – 70. https://login.research4life.org/tacsgr1doaj_org/article/2e06c5c7752c4744aac9cd9dd721987
- [8] Mulyati, M., Supriadi, A., & Imaduddin, A. (2019). Rental Building and Event Equipment Application at the Arcadia Function Hall Web-Based. *Aptisi Transactions on Management (ATM)*, 3(2), 91–98. <https://doi.org/10.33050/atm.v3i2.986>