

SISTEM PENYEWAAN LAPANGAN *BADMINTON* BERBASIS *WEB* PADA GOR LS *BADMINTON* BOGOR

Hermin Susilo¹, Encep²

¹Universitas Saintek Muhammadiyah

²Universitas Saintek Muhammadiyah

¹hermin.susilo@gmail.com,² se.encep.01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penyewaan lapangan *badminton* pada Gor LS berbasis *web*. Gor LS merupakan Gedung olah raga yang menyewakan lapangan khusus untuk *badminton*. Dalam setiap bulannya GOR LS selalu menyewakan lapangan per-jam. Penyewaan lapangan ini pelanggan harus datang langsung ke GOR LS untuk proses penyewaan lapangan, mengharuskan pelanggan harus datang langsung.

Model proses pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC *waterfall* dengan tahapan analisis, *design*, pengkodean dan pengujian. Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem penyewaan lapangan *badminton* yang diharapkan dapat membantu petugas GOR dalam mengelola penyewaan lapangan dan membantu pelanggan agar dapat melakukan penyewaan lapangan dengan efektif dan efisien tanpa harus datang ke lapangan tersebut. Metodologi penelitian ini menggunakan sistem *Unified Modeling Language* (UML) sebagai standar atau acuan pada sistem yang akan dibuat, agar lebih terstruktur pada aplikasi yang akan dibuat dan lebih mudah di pahami.

Hasil dari penelitian ini adalah meningkatkan sistem webiste untuk mengelola lapangan agar lebih baik dan lebih efisien waktu dalam mengelola bisnis penyewaan lapangan *badminton*.

Kata Kunci : Sistem, Penyewaan Lapangan, *Website*.

PENDAHULUAN

Penyewaan lapangan *badminton* adalah sebuah usaha penyewaan yang menyediakan pelayanan jasa penyewaan lapangan *badminton*. Saat ini perkembangan tempat penyewaan lapangan *badminton* sudah semakin berkembang dengan cepat, hal tersebut dapat dilihat sudah semakin banyaknya tempat penyewaan lapangan *badminton* di berbagai daerah.

Olahraga merupakan aktifitas yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan menjaga Kesehatan tubuh atau meningkatkan stamina. *Badminton* merupakan salah satu jenis olahraga yang dimainkan dalam ruangan (*indoor*). Pemanfaatan lapangan yang lebih kecil menjadikan olahraga ini sebagai *alternative* disaat langkanya lapangan untuk bermain *badminton*. Selain itu, para pelaku bisnis mulai tertarik dan berlomba-lomba untuk membuat lapangan *badminton* karena keuntungan yang menggiurkan.

Namun pemesanan lapangan *badminton* di LS *Badminton* ini masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung ke tempat penyewaan lapangan LS *Badminton* atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan pemesanan melalui telepon biasanya hanya berlaku bagi *member* atau orang yang sudah dikenal oleh pemilik lapangan. *Non member* atau orang yang tidak dikenali oleh pihak/pegawai dilapangan harus mendatangi lapangan LS *Badminton* secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak pengguna lapangan dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena harus mendatangi langsung ke tempat lapangan *badminton* untuk melakukan pengecekan jadwal dan pemesanan

lapangan, di sisi lain pencatatan penyewaan serta laporan keuangan sering salah karena masih di tulis manual.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian dalam skripsi ini adalah untuk lebih mempromosikan lapangan *badminton* agar lebih mudah dikenal oleh banyak orang dari segi *website* ataupun *non-website* dan membuat sistem penyewaan agar lebih mudah membooking tempat lapangan tanpa perlu datang. Untuk saya pribadi memberikan saran ke pemilik lapangan *badminton* agar boleh merenovasi sistem yang sudah ada dan memperbarui serta memperbaiki.

Penelitian ini dilakukan di Lapangan *Badminton* LS yang berlokasi di JL. Altenatif Cicadas RT.03/RW.08, Kec. Gunug Putri, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, yang sudah berdiri dari tahu 2010. Penulis memilih lapangan *badminton* LS ini sebagai tempat penelitian, di karena lapangan *badminton* ini cukup bagus dan layak, akan tetapi masih sedikit orang yang tahu tempatnya, untuk itu saya mencoba membuat penyewaan berbasis *website* ini.

Penulis telah memilih dan menggunakan beberapa metode pengambilan data yang dianggap relevan dan penting untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Metode-metode tersebut dirancang untuk memastikan data yang diperoleh mencakup berbagai aspek yang mendukung tujuan penelitian serta memberikan gambaran menyeluruh tentang objek yang diteliti.

1. Studi Pustaka

Pada tahap studi pustaka, penulis akan mencari dan mengakses berbagai sumber informasi yang relevan seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, makalah konferensi, dan sumber-sumber online terpercaya. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan topik penelitian, memahami teori-teori, konsep-konsep, dan pendekatan yang telah ada dalam pengembangan *website* GOR LS *Badminton*.

2. Studi Lapangan

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian ini, penulis melakukan studi lapangan yang melibatkan pengamatan langsung terhadap penggunaan aplikasi berbasis *website*. Penulis menyelidiki penggunaan aplikasi ini dalam situasi nyata dan mengamati interaksi pengguna dengan fitur-fitur yang ada. Studi lapangan ini merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dengan melakukan penelitian secara langsung terhadap objek penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi:

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap pengguna aplikasi *website* GOR LS *Badminton* saat menggunakan aplikasi tersebut. Observasi ini dapat dilakukan oleh pengguna dimanapun pengguna ingin gunakan.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pengguna/user aplikasi berbasis *website* ini, untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Wawancara ini dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui telepon, dan dapat melibatkan pertanyaan terstruktur atau terbuka.

c. Dokumentasi

Dalam metode ini, penulis mendalami dan menyelidiki sumber data yang terdapat dalam literatur yang relevan dengan penelitian ini. Pendekatan dokumentasi dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh data berbasis teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre Acceptance test dan *Post Acceptance test* adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur efektivitas aplikasi sebelum dan setelah penggunaannya. Ini membantu dalam memahami sejauh mana aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna dan apakah ada peningkatan dalam pengalaman atau kemampuan pengguna setelah menggunakan aplikasi.

Tabel1. Pemilihan Kuesioner

Bobot Nilai	Keterangan	Kode
1	Sangat Tidak Setuju	STS
2	Tidak Setuju	TS
3	Cukup	C
4	Setuju	S
5	Sangat Setuju	SS

Tabel 2. Bobot Nilai Kuesioner

Jawaban	Bobot
A : Sangat Mudah	5
B : Mudah	4
C : Netral	3
D : Sulit	2
E : Sangat Sulit	1

1. *Pre Acceptance Test*

- Seberapa sulit menggunakan aplikasi website tanpa bantuan ?
- Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menggunakan pembookingan atau pembayaran ?
- Seberapa sulit Anda memahami aplikasi website ini?
- Apakah dengan menggunakan dengan website booking ini dapat memudahkan anda?
- Apakah Anda merasa terbantu dengan adanya aplikasi booking berbasis website ini ?
- Seberapa sulit menggunakan aplikasi berbasis website booking tersebut ?

Tabel 3. Hasil Kuesioner *Pre Acceptance Test*

No	Nama	Pertanyaan						Total
		1	2	3	4	5	6	
1	Haidi	2	2	4	3	2	1	14
2	Afrida	1	2	4	2	1	3	13
3	Ukan	2	2	4	2	3	3	16
4	Anas	2	2	3	1	2	2	12
5	Azmi	3	2	3	3	2	1	14
6	Maira	2	2	4	1	2	3	14
7	Mbul	1	1	4	1	2	2	11
8	Nathan	2	2	4	2	1	2	13
9	Hasbi	2	2	2	3	3	2	14
10	Dede	3	1	3	2	2	3	14

2. *Post Acceptance Test*

- a) Seberapa sulit Anda membooking menggunakan website ?
- b) Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menggunakan website booking tersebut ?
- c) Seberapa sulit Anda memahami petunjuk pembookingan di website ?
- d) Apakah dengan menggunakan aplikasi berbasis website ini memudahkan Anda?
- e) Apakah Anda merasa senang dengan menggunakan website booking tersebut ?
- f) Seberapa sulit Anda menggunakan aplikasi berbasis website tersebut ?

Tabel 4. Hasil Kuesioner *Post Acceptance test*

No	Nama	Pertanyaan						Total
		1	2	3	4	5	6	
1	Haidi	5	5	5	5	4	5	29
2	Afrida	5	4	4	4	4	5	26
3	Ukan	4	5	4	4	5	5	27
4	Anas	5	5	4	4	5	5	28
5	Azmi	5	4	3	5	4	4	25
6	Maira	4	4	5	3	4	5	25
7	Mbul	4	4	5	4	5	5	27
8	Nathan	4	4	5	5	5	5	28
9	Hasbi	5	5	5	4	4	4	27
10	Dede	5	5	5	4	4	3	26

2. *Pre Acceptance Test* dan *Post Acceptance Test* Berdasarkan Hasil Uji Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil uji temuan sistem yang dilakukan dalam poin ini akan menjelaskan seberapa efisien sistem yang diuji pada penelitian ini :

Tabel 5. Bobot Nilai Hasil Uji Implementasi

No	Keakuratan	Bobot
1	Akurat	2
2	Tidak Akurat	1

1) *Pre Acceptance Test* Berdasarkan Hasil Uji Implementasi Sistem**Tabel 6.** *Pre Acceptance Test* Uji Implementasi

No	Nama	Arah Kiblat	Nilai
1	Haidi	Tidak Akurat	1
2	Afrida	Akurat	2
3	Ukan	Akurat	2
4	Anas	Tidak Akurat	1
5	Azmi	Tidak Akurat	1
6	Maira	Tidak Akurat	1
7	Mbul	Akurat	2
8	Nathan	Tidak Akurat	1

9	Hasbi	Tidak Akurat	1
10	Dede	Tidak Akurat	1

2) *Post Acceptance Test* Berdasarkan Hasil Uji Implementasi Sistem

Tabel 7. *Post Acceptance Test* Uji Implementasi

No	Nama	Arah Kiblat	Nilai
1	Haidi	Akurat	2
2	Afrida	Akurat	2
3	Ukan	Akurat	2
4	Anas	Akurat	2
5	Azmi	Akurat	2
6	Maira	Akurat	2
7	Mbul	Akurat	2
8	Nathan	Akurat	2
9	Hasbi	Akurat	2
10	Dede	Akurat	2

3) Perbandingan *Pre Acceptance Test* dan *Post Acceptance Test*

Tabel 8. Perbandingan *Pre Acceptance Test* dan *Post Acceptance Test*

No	Nama	Kuesioner & Implementasi			
		Pre-test		Post-test	
1	Haidi	14	1	29	2
2	Afrida	13	2	26	2
3	Ukan	16	2	27	2
4	Anas	12	1	28	2
5	Azmi	14	1	25	2
6	Maira	14	1	25	2
7	Mbul	11	2	27	2
8	Nathan	13	1	28	2
9	Hasbi	14	1	27	2
10	Dede	14	1	26	2
Total		148		288	
Rata-rata		14,8		28,8	

Berdasarkan hasil perbandingan antara *pre Acceptance test* dan *post Acceptance test* dari uji implementasi sistem, terlihat bahwa penggunaan aplikasi website ini meningkatkan keakuratan dalam ke-Efisien waktu. Dengan menerapkan rumus Efektivitas keakuratan, diperoleh hasil bahwa efektivitas keakuratan mencapai 51,39%, yang dihitung dari perbandingan 14,8 dengan 28,8.

SIMPULAN

Setelah melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, dan pengujian sistem penyewaan lapangan badminton berbasis web pada gor LS badminton Bogor, beberapa kesimpulan dapat diambil:

1. Pengembangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis Web Pada Gor LS Badminton Bogor

Sistem penyewaan lapangan badminton berbasis website dirancang untuk semua orang atau semua user/pelanggan untuk memudahkan pembayaran dan pembookingan lapangan badminton.

2. Fitur yang Dibutuhkan dalam Sistem Penyewaan lapangan Badminton:

Untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, sistem ini perlu dilengkapi dengan beberapa fitur penting, antara lain:

- **Pembookingan Lapangan:** Pelanggan dapat memesan lapangan tanpa harus datang ke tempat/lapangan badminton.
- **Pembayaran Secara Online:** pelanggan dapat membayar secara online setelah memesan lapangan badminton.

3. Efisien Sistem Penyewaan Lapangan Badminton:

Sistem ini memudahkan pelanggan membooking dan menghemat waktu tanpa harus datang ke tempat lapangan badminton dan bisa melakukan pembayaran lapangan secara online.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini:

1. Peningkatan Fitur

Memperkenalkan fitur bantuan untuk melakukan pembayaran secara online.

2. Pengujian Lapangan

Menampilkan lapangan dan bentuk lapangan sebagai informasi di sistem penyewaan lapangan.

3. Kelayakan Sistem Berbasis Website:

Pelanggan bisa menggunakan website tersebut dimana saja dan kapan saja, karena website ini sudah berbasis online.

REFERENSI

- [1] I.Indrawan. (2015) "Pengantar Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah". Yogyakarta Deepublish.
- [2] J. Hutahaean, (2014) "Konsep Sistem Informasi". Jakarta PT. Elex Media Komputindo. J. Enterprise. (2017). "PHP Komplet".
- [3] Madcoms. (2016). "Pemrograman PHP dan MySql untuk Pemula". Bandung. Andi.
- [4] N. A. Rahma. (2015). "Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dan SMS Gateway". E-Proceeding Appl. Sci., Vol. 1 No. 1, P.6.
- [6] S. Riyanto. (2014). "Kupas Tuntas Web Responsive" Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.