

**LAPORAN**  
**REKAYASA SISTEM INFORMASI**

(Studi Kasus: Perancangan Sistem Informasi Booking Sport di Kabupaten Karawang)



Penyusun :

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Akbar Maulana      | ( 43E57027205001 ) |
| 2. Aziz Fatkhu Rohman | ( 43E57027205003 ) |

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAK TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMPUTER**  
**UNIVERITAS HORIZON KARAWANG**  
**2023**

### **Abstraksi**

<sup>1</sup>Akbar Maulana, <sup>2</sup>Aziz Fatkhu Rohman. Perancangan Sistem Informasi Booking Sport (Kabupaten Karawang). Dibimbing oleh Bapak Tiawan, M.Kom.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi Booking Sport berbasis web guna meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi dalam proses pemesanan atau reservasi fasilitas olahraga. Saat ini, proses tersebut masih dilakukan secara konvensional melalui telepon atau kunjungan langsung ke lokasi, yang memakan waktu dan tidak efisien. Dalam konteks ini, penting bagi pengelola fasilitas olahraga untuk menciptakan terobosan baru guna mempertahankan pelanggan dan meningkatkan pelayanan. Penelitian ini menggunakan metode Agile Scrum dalam tahapan Software Development Life Cycle (SDLC). Dengan sistem informasi Booking Sport yang akan dikembangkan, diharapkan admin dan pelanggan dapat melakukan pemesanan lapangan secara online tanpa harus datang ke tempat atau melalui telepon. Dengan demikian, proses booking lapangan akan menjadi lebih efektif dan efisien, serta menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan.

Kata kunci : Booking sport, Sistem informasi, SDLC Agile Scrum.

***Abstract***

<sup>1</sup>Akbar Maulana, <sup>2</sup>Aziz Fatkhu Rohman. Perancangan Sistem Informasi Booking Sport (Kabupaten Karawang). Dibimbing oleh Bapak Tiawan, M.Kom.

*This research aims to design and develop a web-based Sport Booking information system to increase accessibility and efficiency in the process of ordering or reserving sports facilities. Currently, this process is still carried out conventionally via telephone or direct visits to the location, which is time consuming and inefficient. In this context, it is important for sports facility managers to create new breakthroughs to retain customers and improve service. This research uses the Agile Scrum method in the Software Development Life Cycle (SDLC) stages. With the Sport Booking information system that will be developed, it is hoped that admins and customers can make field reservations online without having to come to the venue or by telephone. In this way, the field booking process will become more effective and efficient, and provide the information needed by customers.*

*Keywords: Sports booking, information system, Agile Scrum SDLC.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir mata kuliah Rekaya Sistem Informasi Jurusan Sistem Informasi di Universitas Horizon Indonesia. Tidak lupa sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya serta kita tabi'innya hingga akhir zaman. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama menyusun laporan ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Tiawan, M.Kom. selaku dosen mata kuliah Rekaya Sistem Informasi yang memberikan bimbingan, arahan, tentang penulisan laporan yang baik dan selalu meluangkan waktu untuk dapat bertukar pikiran serta memberikan pemikiran dalam membantu menyelesaikan penulisan laporan ini.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang berperan dan terlibat dalam penelitian ini yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan laporan penelitian ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, informasi, serta pengetahuan bagi kita semua.

Karawang, 10 November 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Abstraksi.....</b>	<b>2</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>5</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>8</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>8</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	8
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
3. Objek studi kasus.....	9
<b>BAB II.....</b>	<b>10</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Rekayasa Sistem Informasi.....	10
2.2 <i>Unified Model Language (UML)</i> .....	10
2.3 <i>Usecase Diagram</i> .....	10
2.4 <i>Class Diagram</i> .....	11
<b>BAB III.....</b>	<b>12</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>12</b>
3.1 <i>Agile Scrum</i> .....	12
3.1.1 <i>Backblog</i> .....	12
3.1.2 <i>Sprints</i> .....	12
3.1.3 <i>Scrum Meeting</i> .....	12
3.1.4 <i>Demos</i> .....	12
<b>BAB IV.....</b>	<b>13</b>
<b>Hasil Dan Implementasi.....</b>	<b>13</b>
4.1 Analisis Sistem Ajuan.....	13
4.1.1 <i>Usecase Diagram</i> .....	13
4.1.2 <i>Class Diagram</i> .....	13
4.2 Activity Diagram.....	14
4.2.1. Diagram Activity Login.....	14
4.2.1. Diagram Activity Konfirmasi Owner.....	14
4.2.2. Diagram Activity Kelola Member.....	15
4.2.3. Diagram Activity Pendaftaran Owner.....	15
4.2.4. Diagram Activity Kelola Profil Owner.....	16
4.2.5. Diagram Activity Kelola Lapangan.....	16
4.2.6. Diagram Activity Kelola Agenda.....	17
4.2.7. Diagram Activity Kelola Pesanan.....	18
4.2.8. Diagram Activity Kelola Profil Member.....	18
4.2.9. Diagram Activity Info lapangan.....	18
4.2.10. Diagram Activity Detail Agenda.....	19
4.3 Sequence Diagram.....	19
4.3.1. Sequence Diagram Login Developer.....	19
4.3.2. Sequence Diagram Login Owner.....	20
4.3.3. Sequence Diagram Login Member.....	20
4.3.4. Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran Owner.....	20
4.3.5. Sequence Diagram Kelola Owner.....	21
4.3.6. Sequence Diagram Kelola Member.....	21
4.3.7. Sequence Diagram Pendaftaran Owner.....	22
4.3.8. Sequence Diagram Profil Owner.....	22
4.3.9. Sequence Diagram Kelola Lapangan.....	22

4.3.10. Sequence Diagram Kelola Agenda.....	23
4.3.11. Sequence Diagram Kelola Pesanan.....	23
4.3.12. Sequence Diagram Kelola Profil Member.....	24
4.3.13. Sequence Diagram Info Lapangan.....	24
4.3.14. Sequence Diagram Detail Agenda.....	25
4.4 Desain Antar Muka.....	26
4.4.1 Login.....	26
4.4.2 Register.....	26
4.4.3 Konfirmasi Pendaftaran Owner.....	27
4.4.4 Kelola Owner.....	27
4.4.5 Kelola Member.....	28
4.4.6 Kelola Profil Owner.....	28
4.4.7 Kelola Lapangan.....	29
4.4.8 Kelola Agenda.....	29
4.4.9 Kelola Pesanan.....	30
4.4.10 Kelola Profil Member.....	30
4.4.11 Pemesanan Lapangan.....	31
4.4.12 Info Lapangan.....	31
4.4.13 Agenda.....	32
<b>BAB VI.....</b>	<b>33</b>
<b>Kesimpulan.....</b>	<b>33</b>
6.1 Kesimpulan.....	33
Daftar Pustaka.....	34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Agile Scrum (Pressman, 2010).....	12
Gambar 4.1.1 Usecase Diagram.....	13
Gambar 4.1.2 Class Diagram.....	13
Gambar 4.2.1. Diagram Activity Login.....	14
Gambar 4.2.1. Diagram Activity Konfirmasi Owner.....	14
Gambar 4.2.2. Diagram Activity Kelola Member.....	15
Gambar 4.2.3. Diagram Activity Pendaftaran Owner.....	15
Gambar 4.2.4. Diagram Activity Kelola Profil Owner.....	16
Gambar 4.2.5. Diagram Activity Kelola Lapangan.....	16
Gambar 4.2.6. Diagram Activity Kelola Agenda.....	17
Gambar 4.2.7. Diagram Activity Kelola Pesanan.....	18
Gambar 4.2.8. Diagram Activity Kelola Profil Member.....	18
Gambar 4.2.9. Diagram Activity Info lapangan.....	18
Gambar 4.2.10. Diagram Activity Detail Agenda.....	19
Gambar 4.2.10. Diagram Activity Detail Agenda.....	19
Gambar 4.3.1. Sequence Diagram Login Developer.....	19
Gambar 4.3.2. Sequence Diagram Login Owner.....	20
Gambar 4.3.3. Sequence Diagram Login Member.....	20
Gambar 4.3.4. Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran Owner.....	20
Gambar 4.3.5. Sequence Diagram Kelola Owner.....	21
Gambar 4.3.6. Sequence Diagram Kelola Member.....	21
Gambar 4.3.7. Sequence Diagram Pendaftaran Owner.....	22
Gambar 4.3.8. Sequence Diagram Profil Owner.....	22
Gambar 4.3.9. Sequence Diagram Kelola Lapangan.....	22
Gambar 4.4.1 Login.....	26
Gambar 4.4.2 Register.....	26
Gambar 4.4.3 Konfirmasi Pendaftaran Owner.....	27
Gambar 4.4.4 Kelola Owner.....	27
Gambar 4.4.5 Kelola Member.....	28
Gambar 4.4.6 Kelola Profil Owner.....	28
Gambar 4.4.7 Kelola Lapangan.....	29
Gambar 4.4.8 Kelola Agenda.....	29
Gambar 4.4.9 Kelola Pesanan.....	30
Gambar 4.4.10 Kelola Profil Member.....	30
Gambar 4.4.11 Pemesanan Lapangan.....	31
Gambar 4.4.12 Info Lapangan.....	31
Gambar 4.4.13 Agenda.....	32

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang semakin berkembang, kebutuhan akan aksesibilitas dan efisiensi dalam kegiatan sehari-hari semakin menjadi prioritas, termasuk dalam dunia olahraga. Salah satu aspek yang menjadi perhatian adalah proses pemesanan atau reservasi fasilitas olahraga. Tradisionalnya, proses ini seringkali dilakukan secara konvensional, yaitu dengan menghubungi penyedia fasilitas melalui telepon atau langsung ke lokasi, yang dapat menjadi proses yang tidak efisien dan memakan waktu. Olahraga pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia di dalam kehidupan agar kondisi fisik dan kesehatannya tetap terjaga dengan baik. Kesadaran masyarakat akan pentingnya olahraga di masa sekarang ini membuat masyarakat mulai tertarik untuk mendatangi tempat-tempat penyewaan olahraga, pengelola yang teliti terhadap situasi yang ada sekarang akan mengalokasikan modalnya dengan berlomba-lomba untuk mendirikan maupun memperbaiki tempat. Penyewaan lapangan olahraga merupakan salah satu bidang usaha yang cukup berkembang, karena mengetahui hal tersebut pengelola harus mempunyai terobosan-terobosan baru agar pelanggan tidak berpindah ke tempat lain. Pengelola dihadapkan dengan tantangan bagaimana cara untuk meningkatkan pelayanan dan menyediakan informasi yang dibutuhkan kepada pelanggan. Menurut (Husein, 2005) bahwa kepuasan konsumen akan terpenuhi apabila proses penyampaian jasa dari pemberi jasa kepada konsumen sesuai dengan apa yang dipersepsikan konsumen.

Pengujian Kebutuhan akan lapangan olahraga semakin banyak dan menyebabkan sistem pemesanan dan penjadwalan lapangan menjadi semakin kompleks. Pada umumnya penyewaan dan penjadwalan lapangan olahraga masih bersifat manual, yaitu pengguna datang langsung ketempat penyewaan atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan dan jadwal yang kosong. Sedangkan pemesanan melalui telepon hanya berlaku pada member atau orang yang telah dikenal oleh pihak lapangan. Dan dalam pengelolaan data lapangan jadwal pemesanan dan data pelanggan masih dilakukan dengan tulis tangan. Pencatatan jadwal penyewaan masih sering terjadinya kesalahan karena informasi mengenai lapangan kurang akurat. Selain itu dalam pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan masih membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal dikarenakan masih dilakukan secara manual juga. Namun sistem yang berjalan di Kabupaten Karawang masih secara manual. Untuk mendapatkan informasi tentang penyewaan lapangan, konsumen harus datang langsung ke tempat tersebut atau menelepon langsung ke petugas lapangan. Hal ini menjadi tidak efisien bagi konsumen, karena akan memakan waktu yang banyak untuk proses penyewaan lapangan tersebut. Dalam hal pengelolaan data juga Bakjer arena masih belum efektif, dikarenakan masih dilakukan secara manual. Penjadwalan lapangan masih ditulis dilembar kertas, masing-masing kertas mewakili 1 lapangan, sehingga akan lebih memungkinkan terjadinya kehilangan dokumen dan juga sering terjadinya kesalahan-kesalahan dalam mencatat data penyewaan lapangan. Dan pada proses pembuatan laporan masih berdasarkan kwitansi yang sangat banyak dan dicatat dalam buku, yang sangat jelas akan memakan waktu yang cukup banyak.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan merancang dan membuat sebuah sistem informasi *Booking Sport* yang akan mempermudah Admin dan Pelanggan untuk menyewa lapangan secara online tanpa harus datang ke tempat terlebih dahulu atau melalui media telepon. Oleh karena itu kami tertarik untuk melakukan penelitian dengan



judul “Perancangan Sistem Informasi *Booking Sport* Berbasis Web”. Perancangan Sistem informasi *Booking Sport* berbasis web ini bisa digunakan oleh masyarakat umum yang akan menyewa lapangan olahraga. Dengan adanya sistem informasi *Booking Sport* yang akan kelompok kami buat maka proses booking sport menjadi lebih efektif dan efisien. Metode SDLC yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Agile Scrum.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagaiberikut:

1. Bagaimana Memproses Pemesanan yang lebih efektif?
2. Bagaimana Meminimalisir Kemungkinan Kesalahan Manusia?
3. Bagaimana cara agar sistem informasi dapat membantu pelanggan dan admin dalam pemrosesan data dengan teknik agile Scrum?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar penulisan penelitian ini dapat memberikan pemahamanyang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang dimaksud adalah:

1. Aplikasi ini hanya bisa mencakup booking, dan pencataan laporan order pada tiap tiap vendor.
2. Aplikasi ini hanya menjamin keamanan dalam aplikasi menggunakan Autentikasi tidak untuk kelalaian pelanggan/admin.

### 3. Objek studi kasus

Perancangan Sistem Informasi Booking Sport (Kabupaten Karawang).

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Rekayasa Sistem Informasi

Menurut Roger S. Pressman (2014), rekayasa sistem informasi adalah "proses yang melibatkan perancangan, pengembangan, dan pengoperasian sistem informasi yang efektif dan efisien. Hal ini mencakup identifikasi kebutuhan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan sistem informasi".

Menurut James Senn (1999), rekayasa sistem informasi didefinisikan sebagai "proses pengembangan sistem informasi yang menggabungkan teknik-teknik rekayasa perangkat lunak dengan konsep-konsep manajemen proyek untuk menciptakan sistem informasi yang berkualitas tinggi dalam jangka waktu yang efisien".

Berdasarkan pendapat Roger S. Pressman (2014) dan James Senn (1999), dapat disimpulkan bahwa Rekayasa sistem informasi melibatkan proses perancangan, pengembangan, dan pengoperasian sistem informasi yang efektif dan efisien. Ini mencakup identifikasi kebutuhan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan sistem informasi. Dalam konteks pengembangan sistem informasi, pendekatan ini menggabungkan teknik rekayasa perangkat lunak dengan konsep manajemen proyek untuk menciptakan sistem informasi berkualitas tinggi dalam waktu yang efisien. Tujuannya adalah menciptakan sistem informasi yang berfungsi dengan baik, memenuhi kebutuhan organisasi, dan memberikan nilai tambah.

#### 2.2 *Unified Model Language (UML)*

Menurut Satzinger et al. (2010,) UML adalah serangkaian standar konstruksi model dan notasi yang dikembangkan secara khusus untuk pengembangan object-oriented.

Menurut Whitten et al. (2007) UML adalah satu set konversi pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem software dalam bentuk objek-objek.

Berdasarkan pendapat Satzinger et al. (2010) dan Whitten et al. (2007), Dapat disimpulkan bahwa UML adalah serangkaian standar konstruksi model dan notasi yang digunakan untuk menggambarkan sistem perangkat lunak dalam bentuk objek-objek. Ini dirancang khusus untuk mendukung pengembangan sistem berorientasi objek dan membantu dalam pemodelan dan dokumentasi sistem.

#### 2.3 *Usecase Diagram*

Menurut Satzinger (2010), use case adalah suatu aktivitas sistem yang melaksanakan tugas, biasanya dalam menanggapi permintaan oleh pengguna. Masing-masing use case didefinisikan secara rinci untuk menentukan persyaratan

fungsional. Use Case juga menyediakan kerangka kerja untuk merencanakan suatu proses pengulangan.

Menurut Chaffey (2007) use case merupakan urutan transaksi antara aktor dan sistem yang mendukung aktivitas pada aktor. Use Case memaparkan aktivitas dan tugas yang merupakan suatu bagian antara aktor dan sistem, kemudian menjabarkan kebutuhan-kebutuhan pada suatu sistem dari masing-masing aktor.

Berdasarkan pendapat Satzinger (2010) dan Chaffey (2007), dapat disimpulkan bahwa use case adalah aktivitas sistem yang melibatkan interaksi antara aktor dan sistem. Use case digunakan untuk menggambarkan aktivitas, tugas, dan kebutuhan sistem yang terkait dengan aktor. Use case membantu dalam merencanakan dan mendefinisikan

persyaratan fungsional sistem.

#### **2.4 Class Diagram**

Menurut Satzinger (2010), dapat diartikan bahwa class diagram adalah suatu model grafik yang digunakan dalam pendekatan object-oriented untuk menampilkan class dari suatu objek di dalam sistem.

Menurut McLeod dan Scheel (2007), class diagram adalah suatu teknik secara grafis yang dapat menggambarkan hubungan antar data sekaligus menunjukkan tindakan- tindakan apa yang akan dilakukan terhadap data.

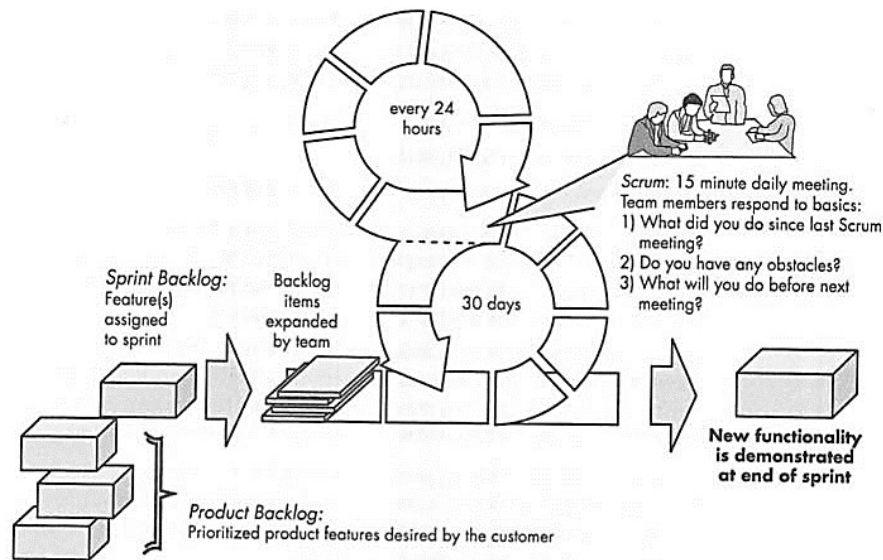
Berdasarkan pendapat Satzinger (2010) dan McLeod dan Scheel (2007), dapat disimpulkan bahwa class diagram adalah model grafis atau teknik yang digunakan untuk menggambarkan struktur class, hubungan antar class, dan tindakan yang terjadi terhadap data dalam suatu sistem. Class diagram merupakan komponen penting dalam pendekatan berorientasi objek dan membantu dalam pemodelan dan dokumentasi sistem.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Agile Scrum

Menurut Pressman (2010:82) scrum adalah metode pengembangan peranti lunak secara cepat (agile). Prinsip scrum sesuai dengan prinsip-prinsip yang terdapat pada metode pengembangan peranti lunak secara cepat yang digunakan untuk menuntun kegiatan pengembangan peranti lunak, seperti: pemenuhan kebutuhan, analisa, desain, dan penyampaian (delivery). Alur proses scrum dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 1 Metode *Agile Scrum* (Pressman, 2010)

##### 3.1.1 Backlog

Sebuah rincian prioritas pada fitur-fitur yang akan dibangun pada suatu proyek. Isi pada fitur dapat ditambahkan setiap saat.

##### 3.1.2 Sprints

Kumpulan aktivitas kerja yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang ditetapkan dalam backlog dan harus diselesaikan pada waktu yang telah ditentukan (biasanya 30 hari). Perubahan tidak dapat dilakukan pada proses sprint sehingga setiap tim akan bekerja di dalam lingkungan yang stabil.

##### 3.1.3 Scrum Meeting

Pertemuan yang dilakukan setiap hari oleh tim scrum untuk membahas apa yang telah dikerjakan sejak pertemuan terakhir, merencanakan dan membahas masalah-masalah yang ada (biasanya 15 menit).

##### 3.1.4 Demos

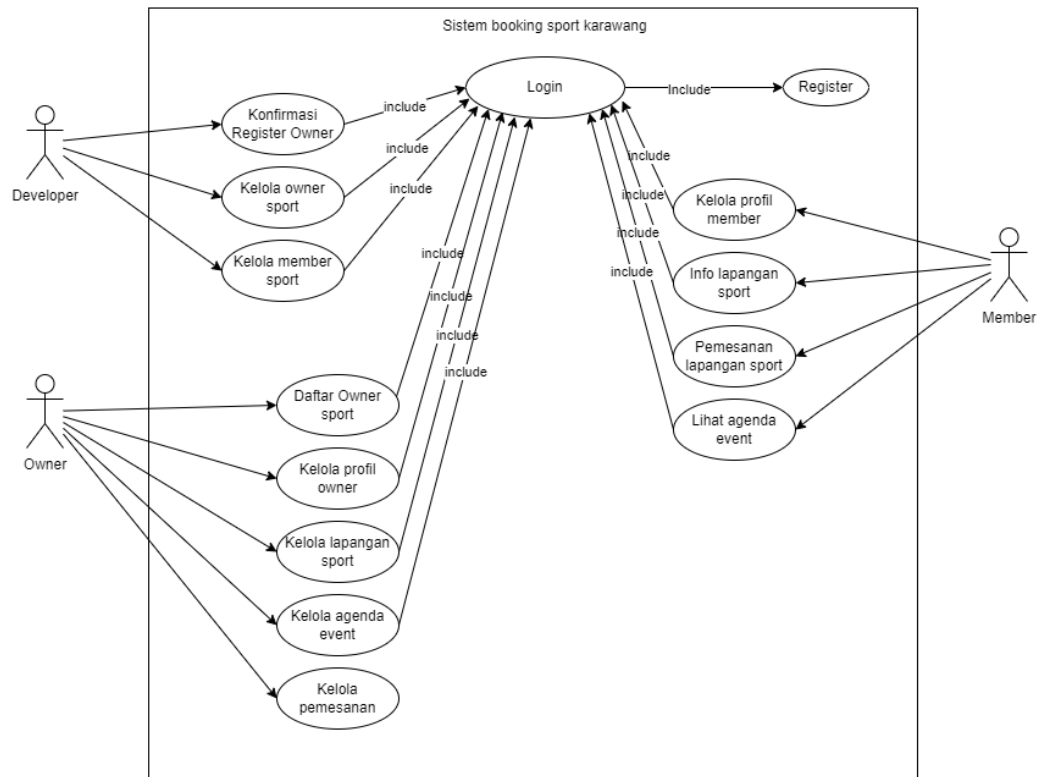
Menunjukkan hasil fungsionalitas yang telah diimplementasikan sehingga dapat dievaluasi oleh pengguna. Demo harus berupa fitur-fitur yang telah diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

## BAB IV

### Hasil Dan Implementasi

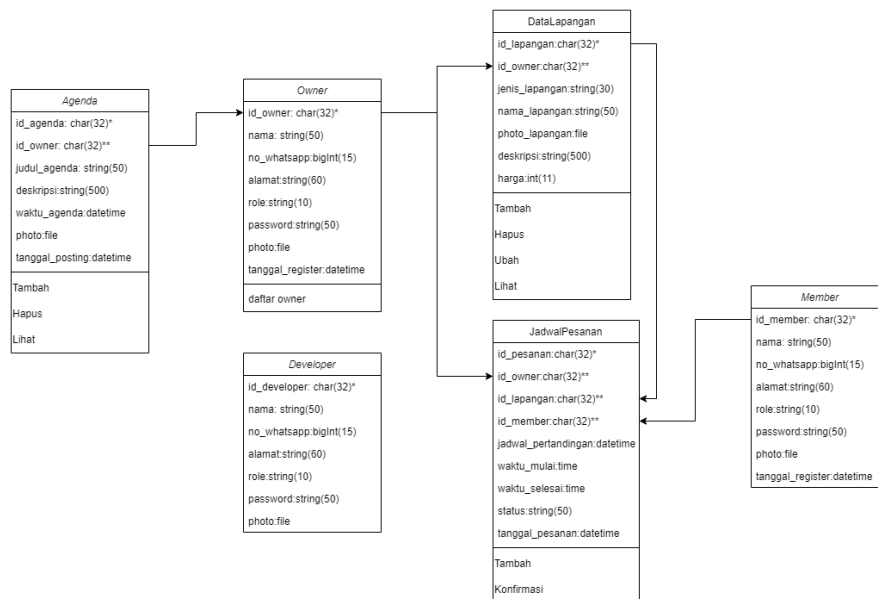
#### 4.1 Analisis Sistem Ajuan

##### 4.1.1 Usecase Diagram



Gambar 4.1.1 Usecase Diagram

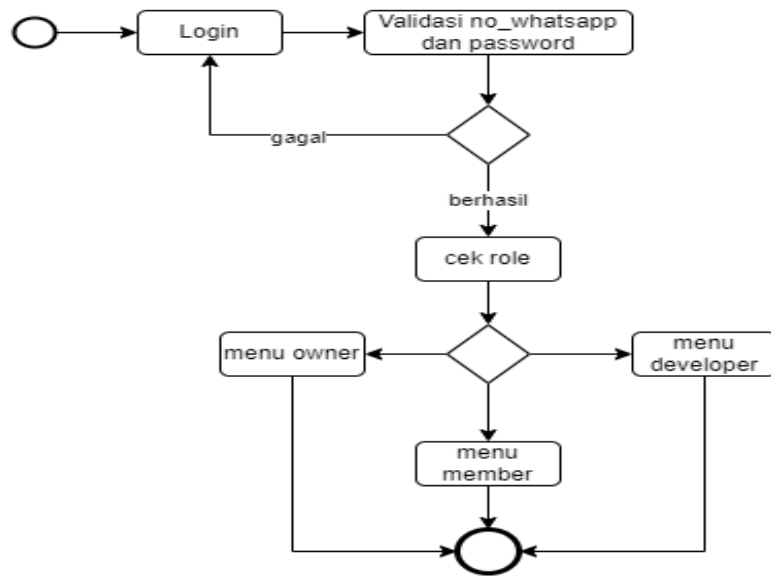
##### 4.1.2 Class Diagram



Gambar 4.1.2 Class Diagram

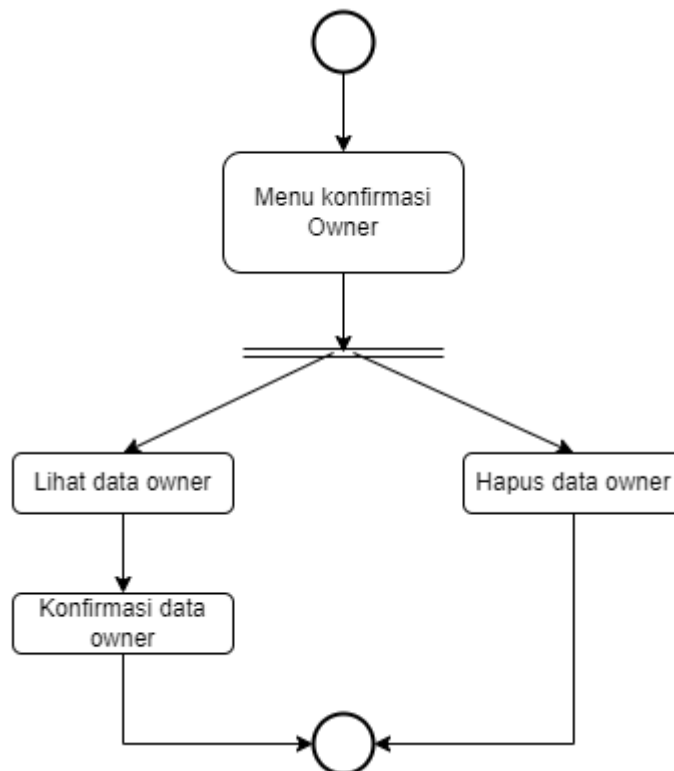
## 4.2 Activity Diagram

### 4.2.1. Diagram Activity Login



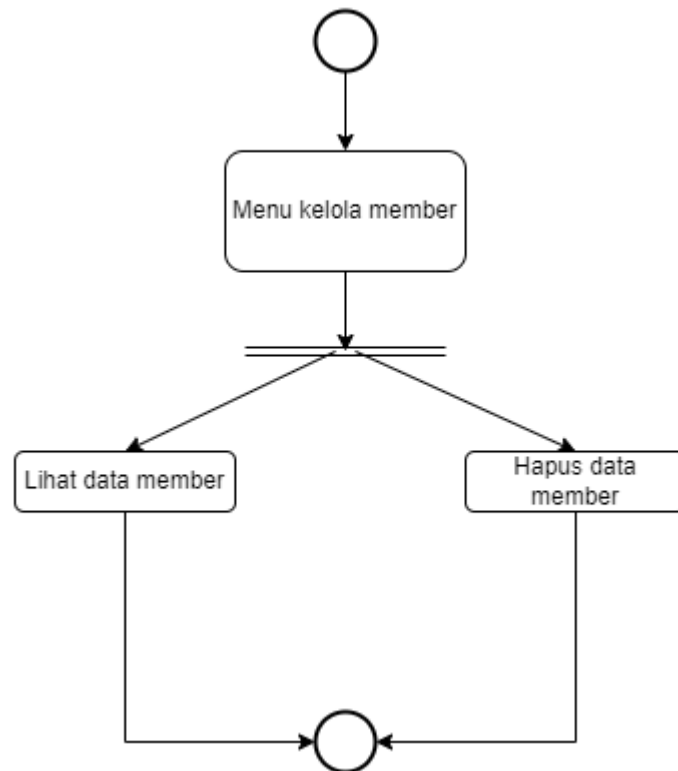
Gambar 4.2.1 Diagram activity login

### 4.2.1. Diagram Activity Konfirmasi Owner



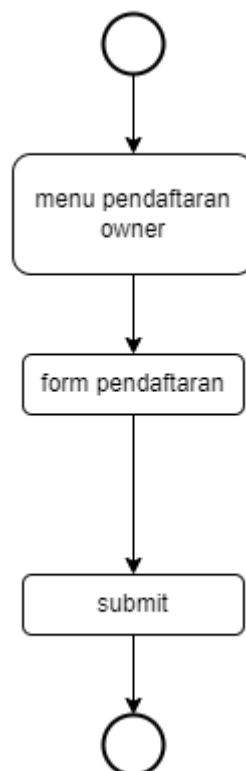
Gambar 4.2.1 Diagram activity konfirmasi owner

#### 4.2.2. Diagram Activity Kelola Member



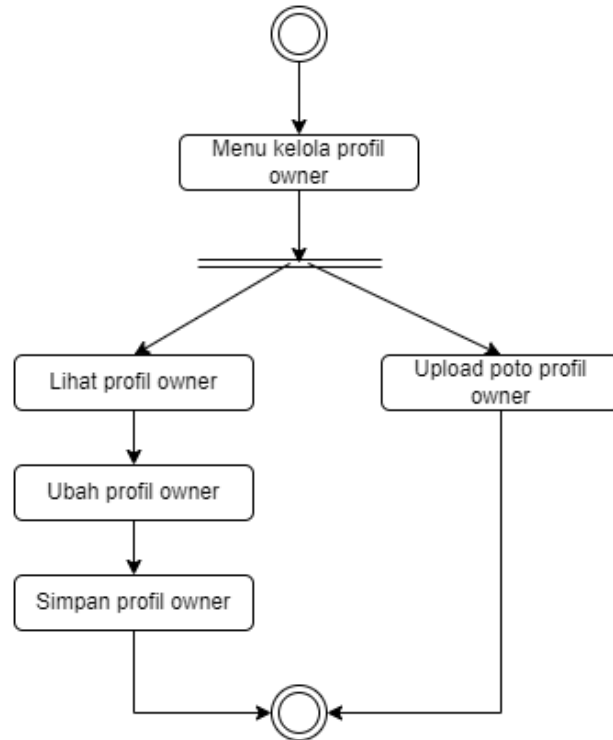
*Gambar 4.2.2 Diagram activity kelola member*

#### 4.2.3. Diagram Activity Pendaftaran Owner



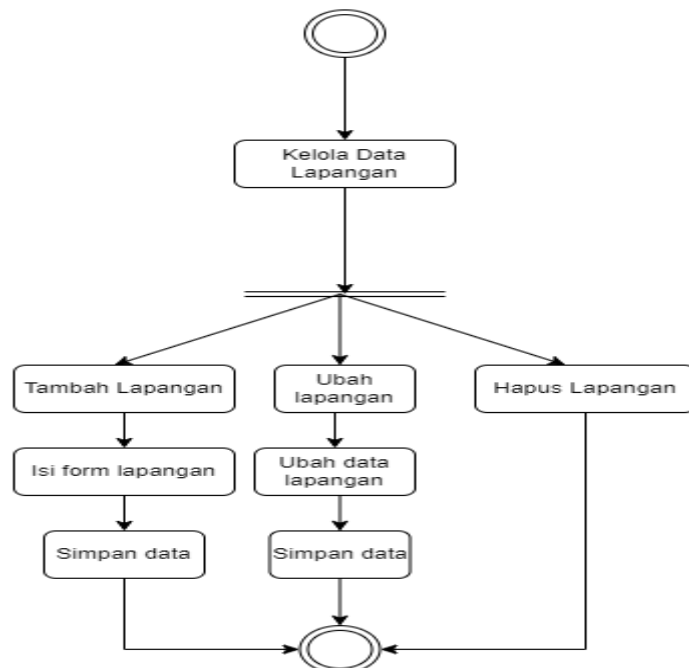
*Gambar 4.2.3 Diagram activity Pendaftaran owner*

#### 4.2.4. Diagram Activity Kelola Profil Owner



Gambar 4.2.4 Diagram activity Kelola profil owner

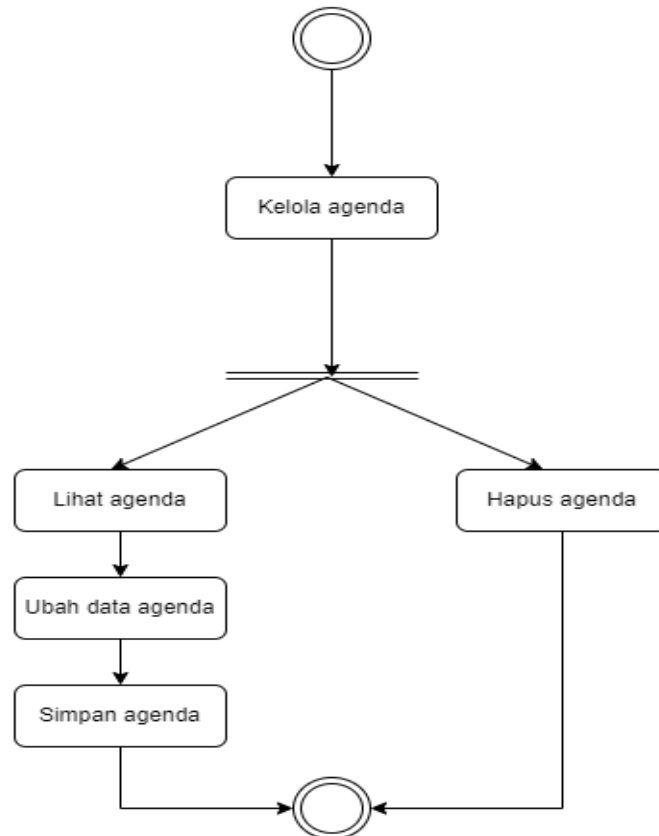
#### 4.2.5. Diagram Activity Kelola Lapangan



Gambar 4.2.5 Diagram activity Kelola lapangan

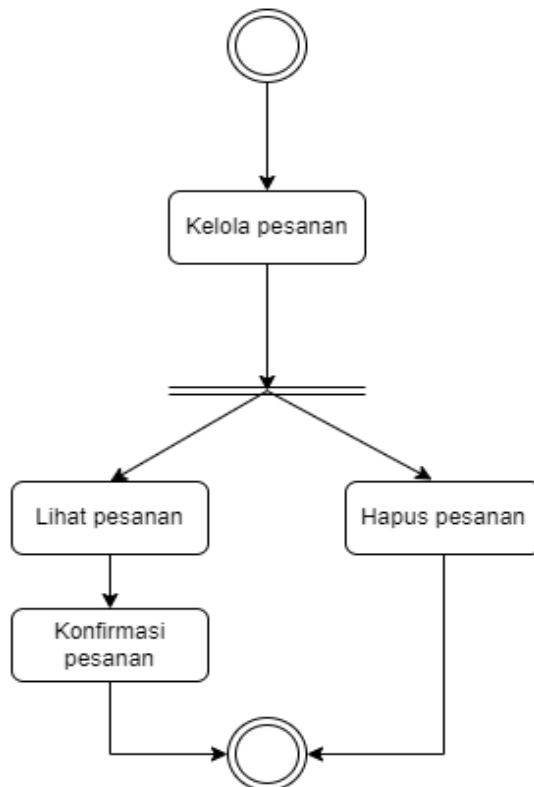


#### 4.2.6. Diagram Activity Kelola Agenda



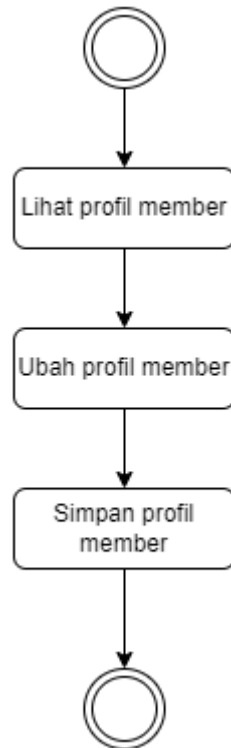
*Gambar 4.2.6 Diagram activity Kelola agenda*

#### 4.2.7. Diagram Activity Kelola Pesanan



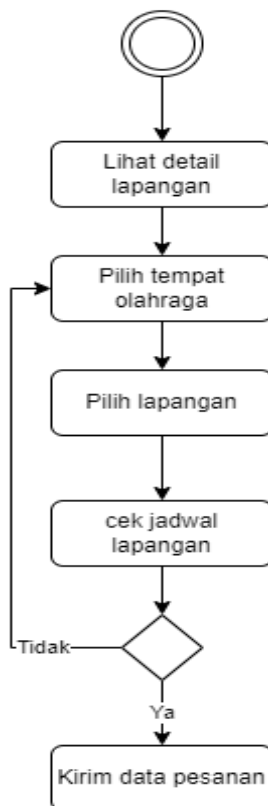
*Gambar 4.2.7 Diagram activity Kelola pesanan*

#### 4.2.8. Diagram Activity Kelola Profil Member



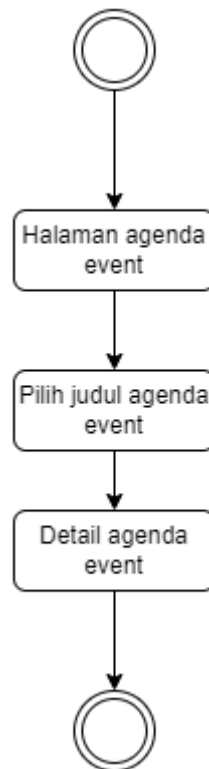
*Gambar 4.2.8 Diagram activity Kelola profil member*

#### 4.2.9. Diagram Activity Info lapangan



*Gambar 4.2.9 Diagram activity Info lapangan*

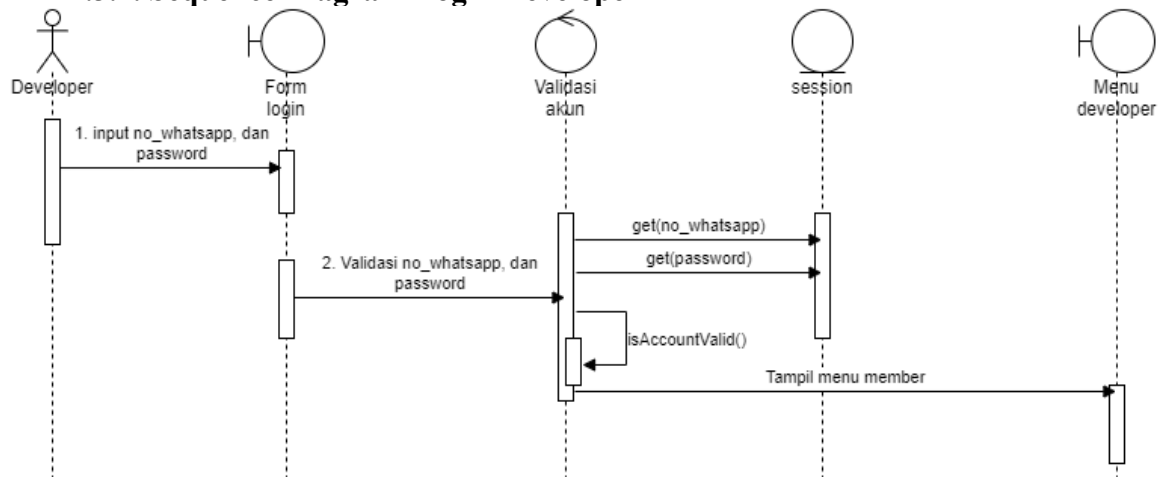
#### 4.2.10. Diagram Activity Detail Agenda



Gambar 4.2.10 Diagram activity Detail agenda

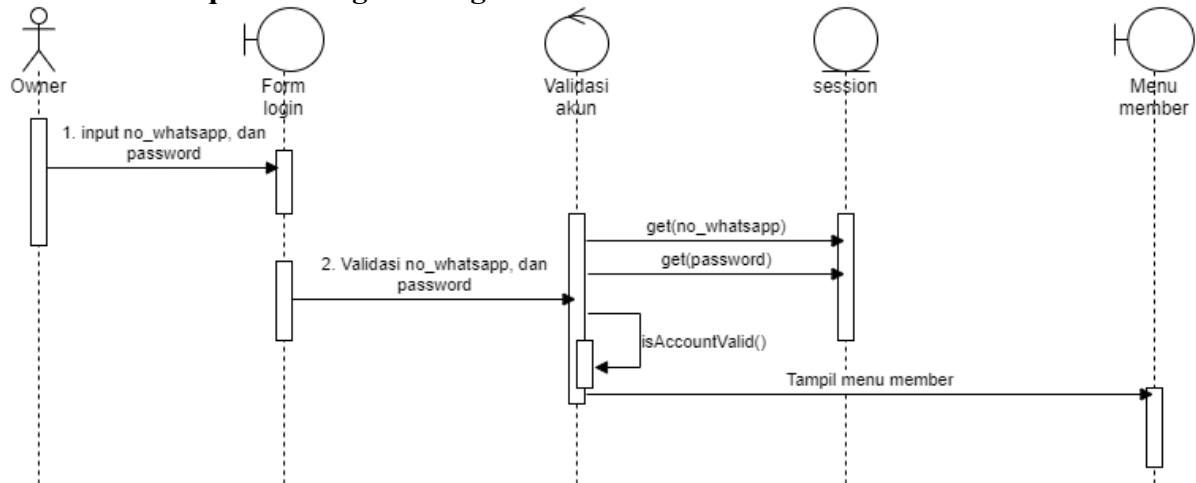
### 4.3 Sequence Diagram

#### 4.3.1. Sequence Diagram Login Developer



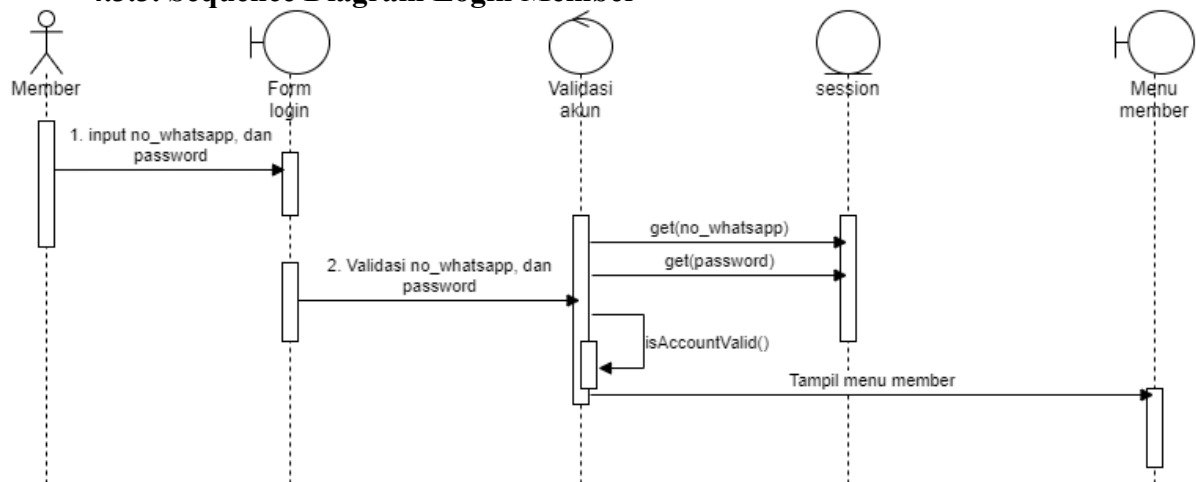
Gambar 4.3.1 Sequence diagram login developer

#### 4.3.2. Sequence Diagram Login Owner



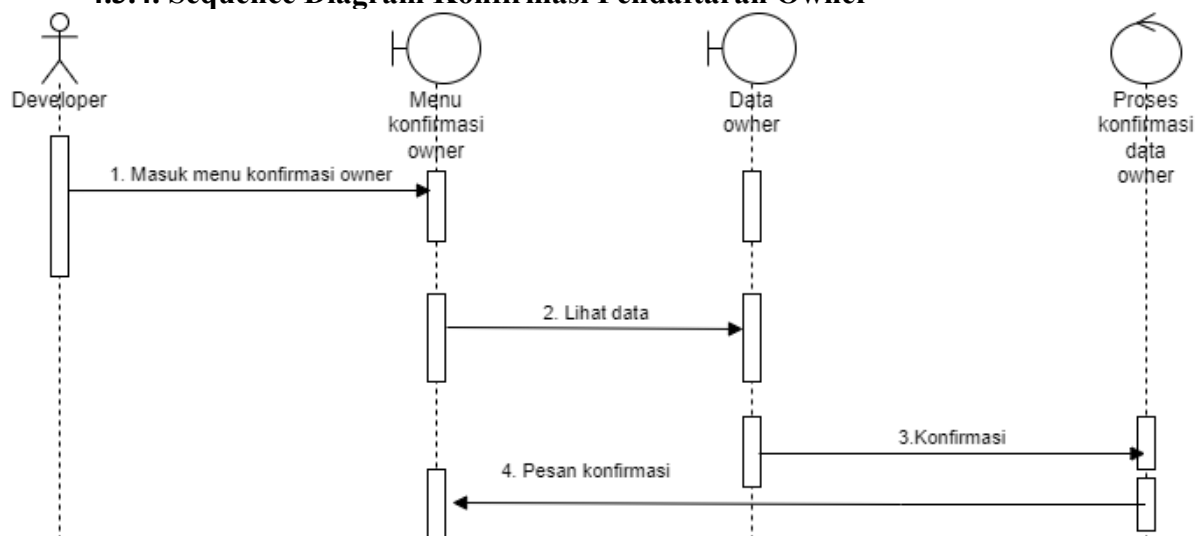
Gambar 4.3.2 Sequence diagram login owner

#### 4.3.3. Sequence Diagram Login Member



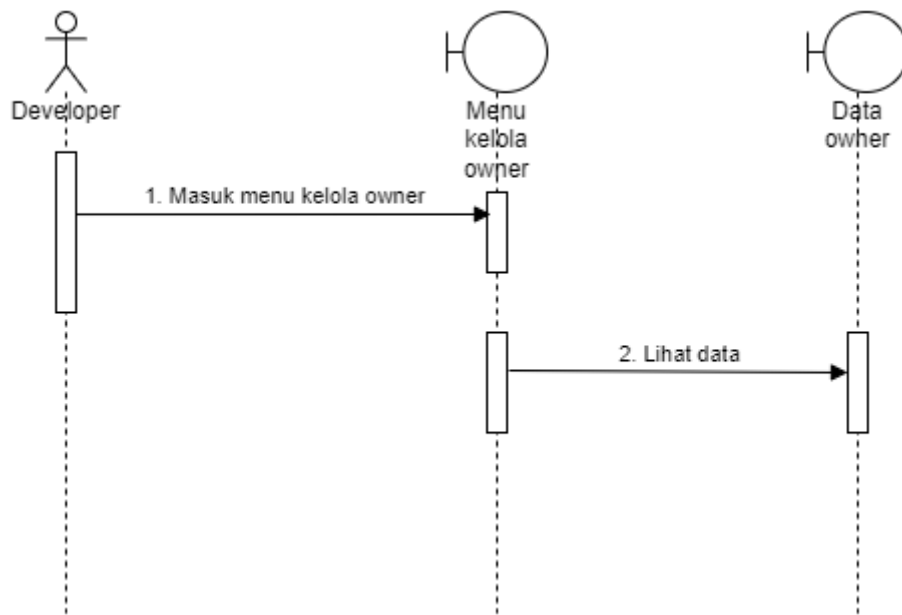
Gambar 4.3.3 Sequence diagram login member

#### 4.3.4. Sequence Diagram Konfirmasi Pendaftaran Owner



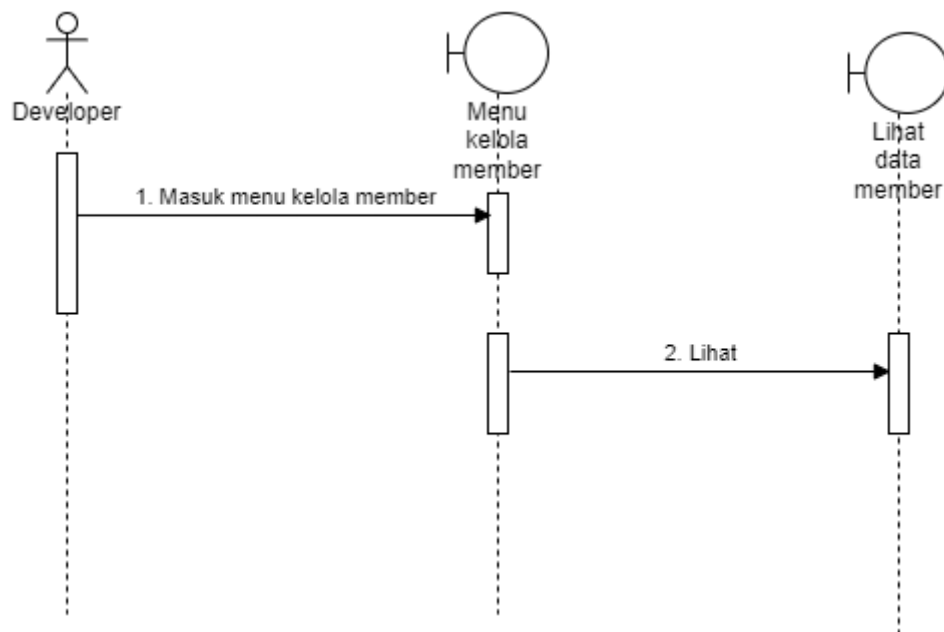
Gambar 4.3.4 Sequence diagram konfirmasi pendaftaran owner

#### 4.3.5. Sequence Diagram Kelola Owner



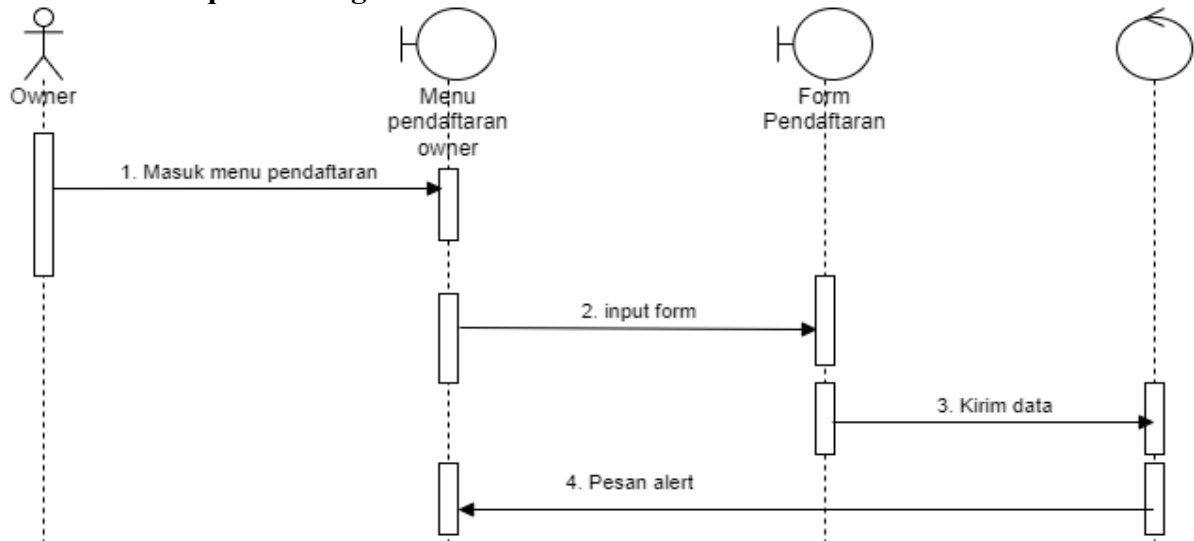
*Gambar 4.3.5 Sequence diagram kelola owner*

#### 4.3.6. Sequence Diagram Kelola Member



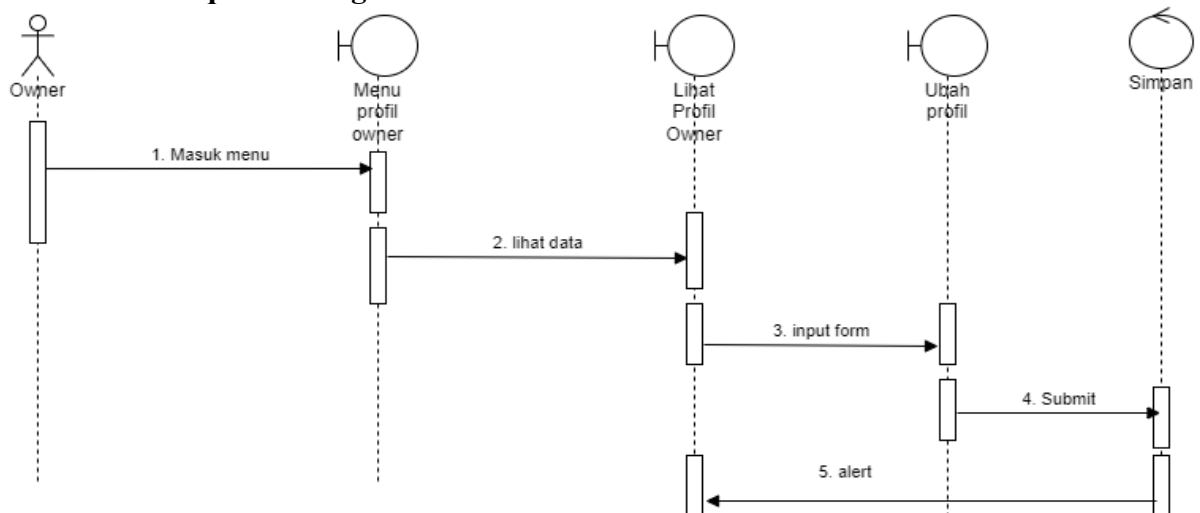
*Gambar 4.3.6 Sequence diagram kelola member*

#### 4.3.7. Sequence Diagram Pendaftaran Owner



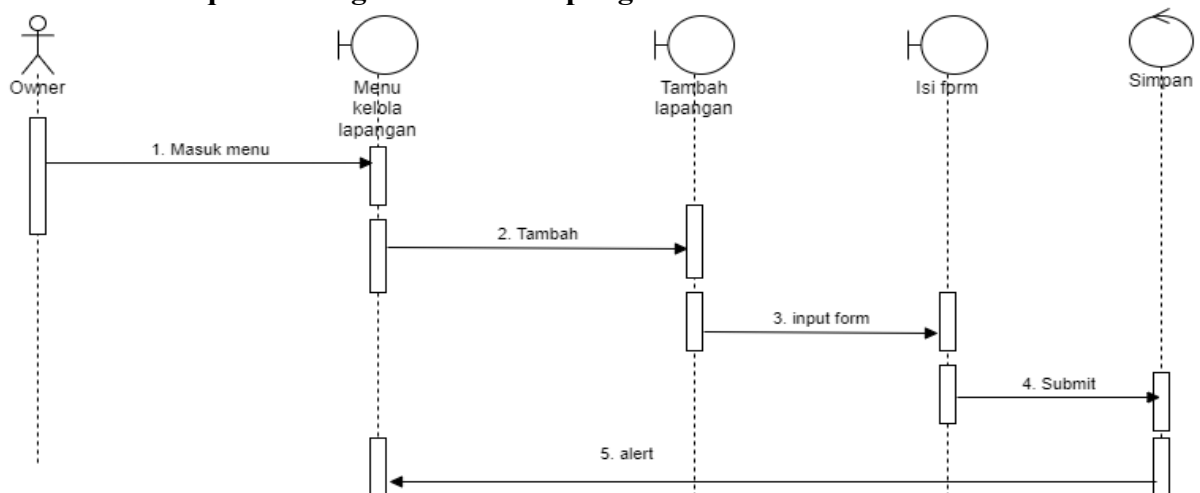
Gambar 4.3.7 Sequence diagram pendaftaran owner

#### 4.3.8. Sequence Diagram Profil Owner



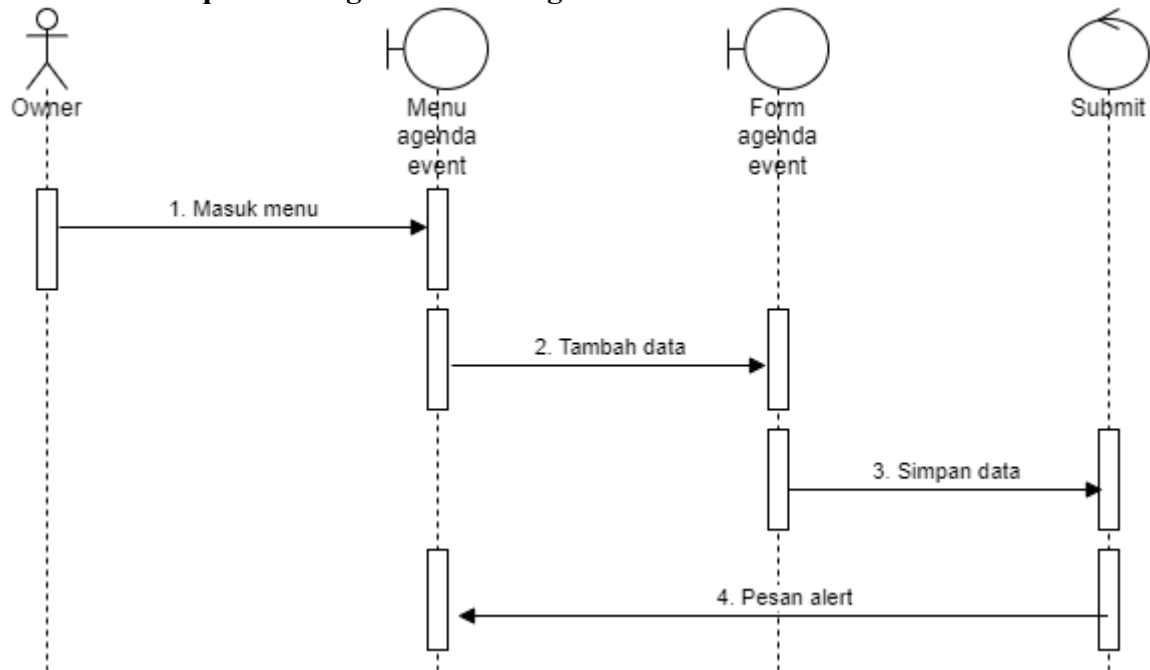
Gambar 4.3.8 Sequence diagram profil owner

#### 4.3.9. Sequence Diagram Kelola Lapangan



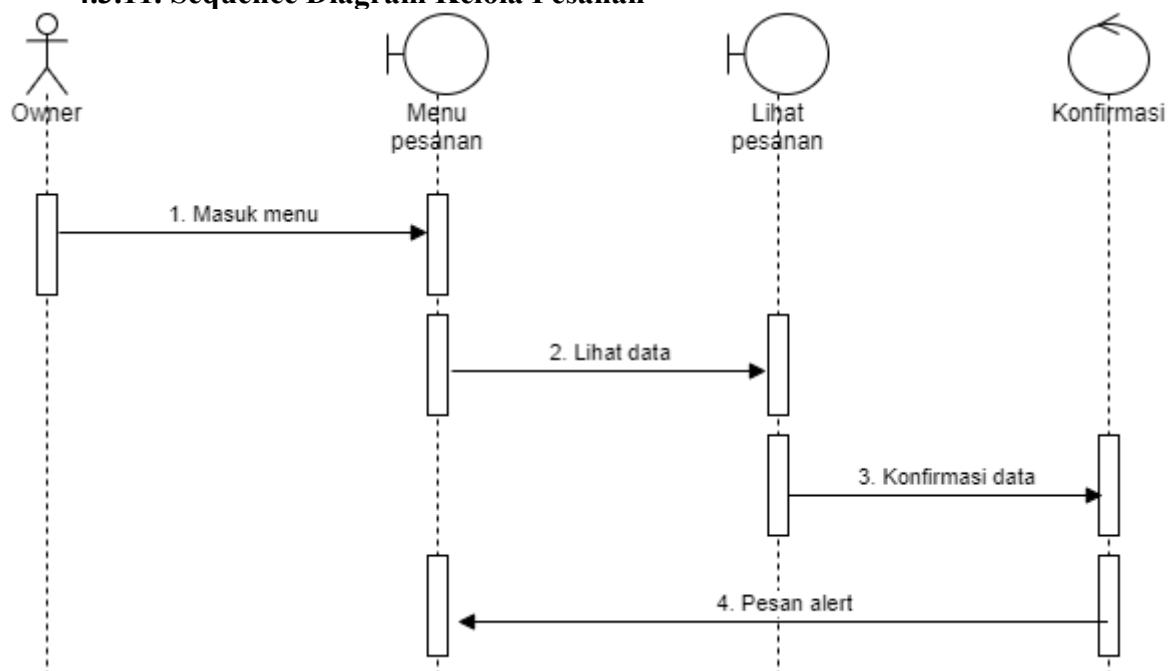
Gambar 4.3.9 Sequence diagram kelola lapangan

#### 4.3.10. Sequence Diagram Kelola Agenda



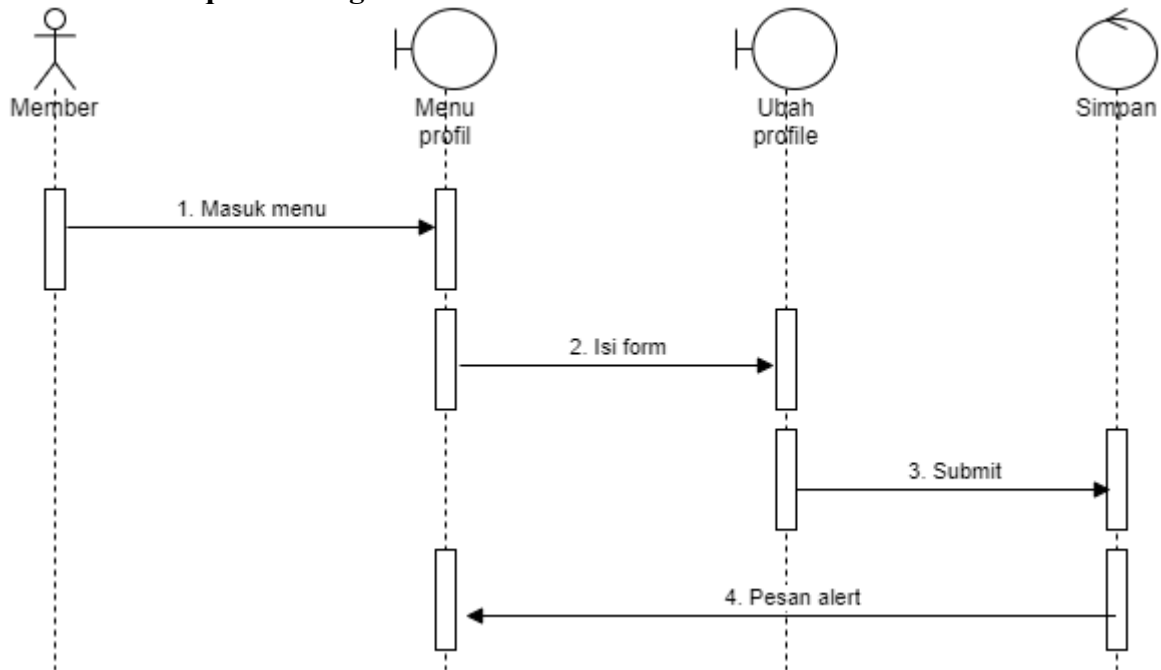
Gambar 4.3.10 Sequence diagram kelola agenda

#### 4.3.11. Sequence Diagram Kelola Pesanan



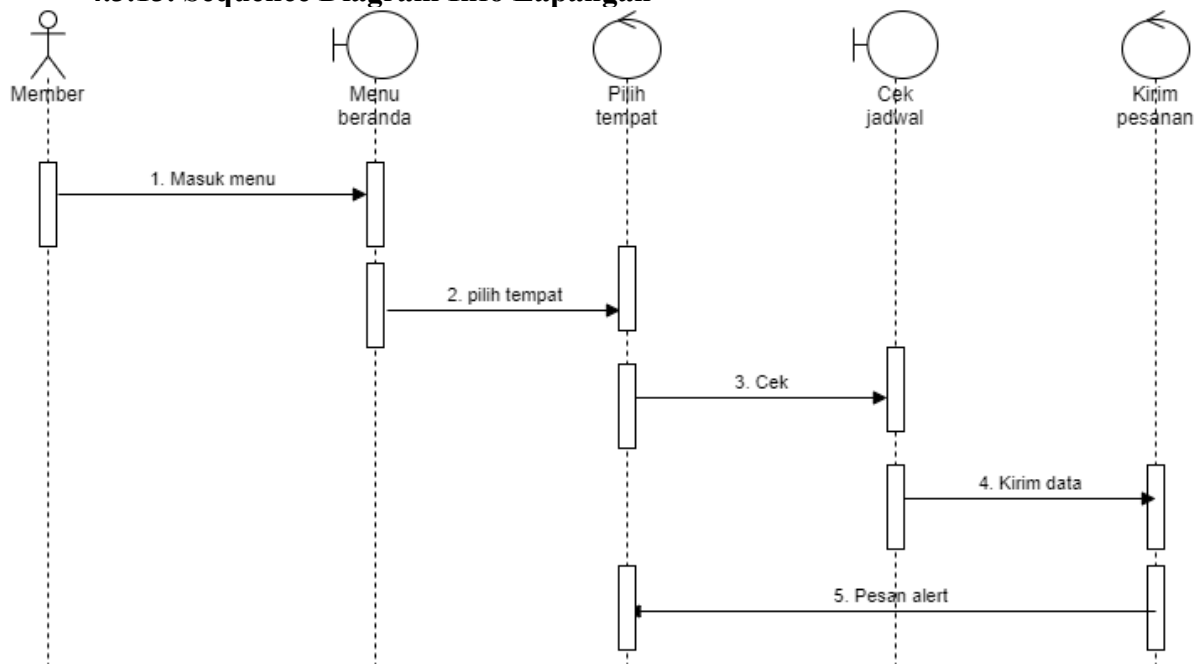
Gambar 4.3.11 Sequence diagram kelola pesanan

#### 4.3.12. Sequence Diagram Kelola Profil Member



Gambar 4.3.12 Sequence diagram kelola profil member

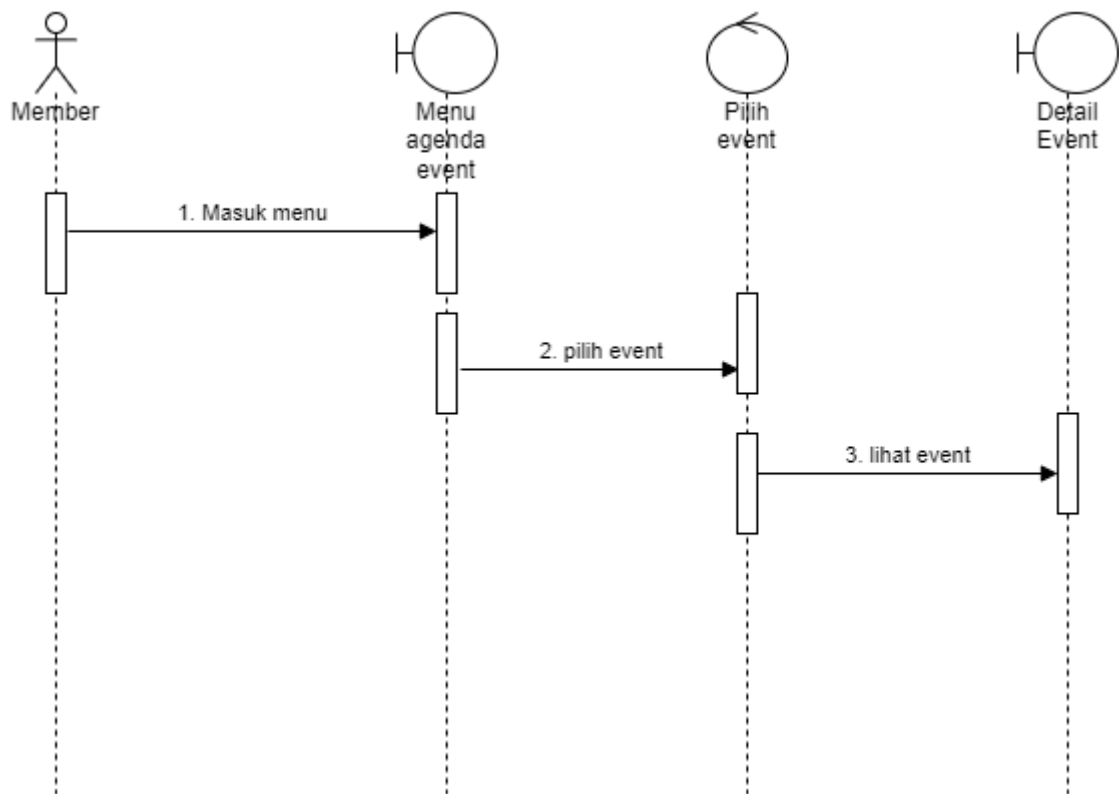
#### 4.3.13. Sequence Diagram Info Lapangan



Gambar 4.3.13 Sequence diagram info lapangan



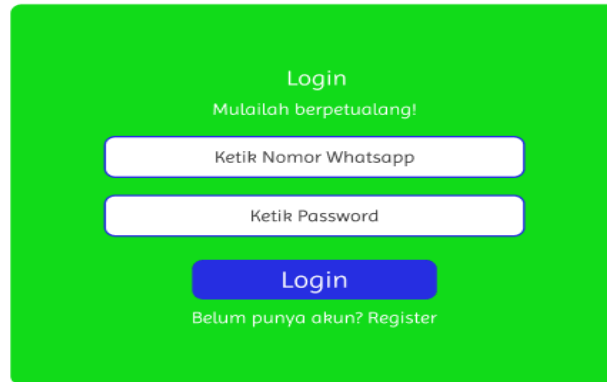
#### 4.3.14. Sequence Diagram Detail Agenda



Gambar 4.3.14 Sequence diagram detail agenda

## 4.4 Desain Antar Muka

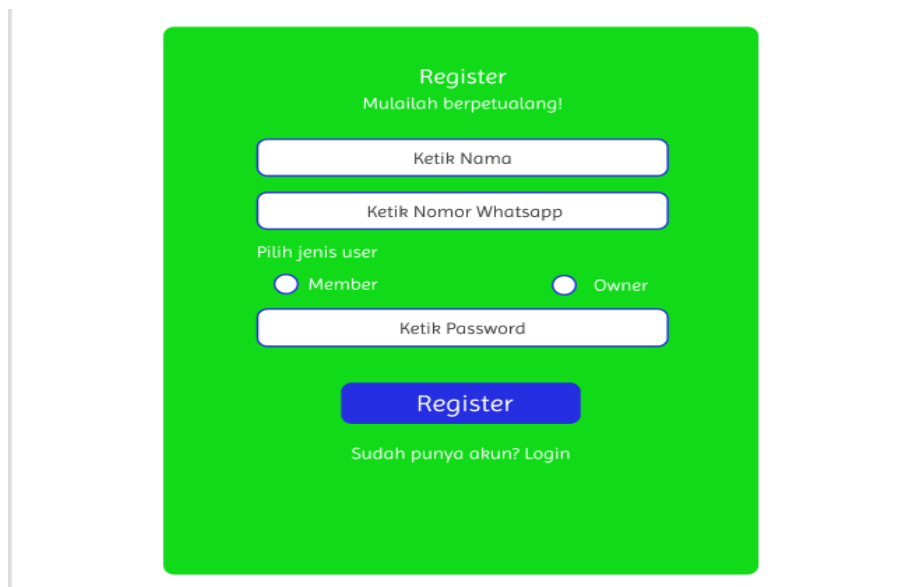
### 4.4.1 Login



The login form is centered on a light gray background. It features a green rectangular box with rounded corners. Inside the box, the text 'Login' is displayed in bold, followed by the subtitle 'Mulailah berpetualang!'. Below this, there are two white input fields with green borders. The first field is labeled 'Ketik Nomor Whatsapp' and the second is labeled 'Ketik Password'. A green button with the text 'Login' is positioned below the input fields. At the bottom of the green box, the text 'Belum punya akun? Register' is displayed.

Gambar 4.4.1 *Desain antar muka login*

### 4.4.2 Register



The register form is centered on a light gray background. It features a green rectangular box with rounded corners. Inside the box, the text 'Register' is displayed in bold, followed by the subtitle 'Mulailah berpetualang!'. Below this, there are three white input fields with green borders. The first field is labeled 'Ketik Nama', the second is labeled 'Ketik Nomor Whatsapp', and the third is labeled 'Ketik Password'. Below the input fields, there is a section for user selection. It starts with the text 'Pilih jenis user' followed by two radio buttons. The first radio button is labeled 'Member' and the second is labeled 'Owner'. A green button with the text 'Register' is positioned below the radio buttons. At the bottom of the green box, the text 'Sudah punya akun? Login' is displayed.

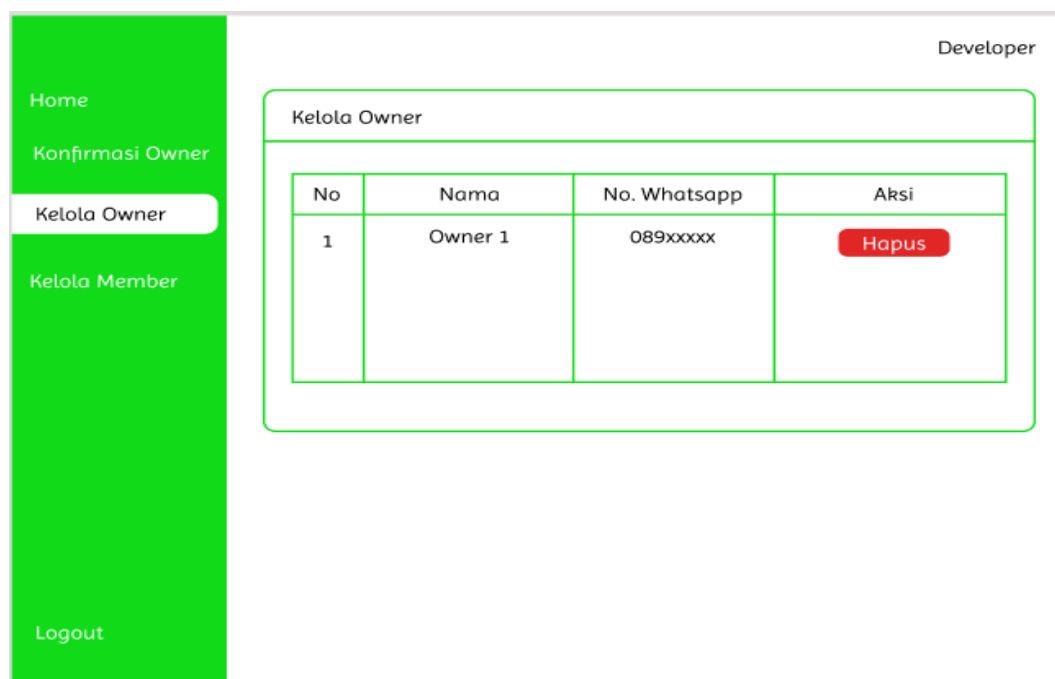
Gambar 4.4.2 *Desain antar muka register*

#### 4.4.3 Konfirmasi Pendaftaran Owner



Gambar 4.4.3 Desain antar muka konfirmasi owner

#### 4.4.4 Kelola Owner



Gambar 4.4.4 Desain antar muka kelola owner

#### 4.4.5 Kelola Member

Developer

Kelola Member

No	Nama	No. Whatsapp	Aksi
1	Member 1	089xxxxx	<button>Hapus</button>

Logout

Gambar 4.4.5 Desain antar muka kelola member


#### 4.4.6 Kelola Profil Owner

Owner

Profil

Nama Owner  089xxxx

Dusun.nama dusun, Desa.nama desa, Kecamatan.nama Kecamatan, Kabupaten.nama kabupaten



Simpan

Logout

Gambar 4.4.6 Desain antar muka kelola profil owner

#### 4.4.7 Kelola lapangan

Owner

Profil

lapangan

Agenda

Pesanan

Logout

Kelola lapangan

Kategori lapangan

Nama lapangan

Foto lapangan

Deskripsi

Harga

Simpan

Gambar 4.4.7 Desain antar muka kelola lapangan

#### 4.4.8 Kelola agenda

Owner

Profil

Lapangan

Agenda

Pesanan

Logout

Kelola agenda

Judul agenda

Foto lapangan

Deskripsi

Waktu

Simpan

Gambar 4.4.8 Desain antar muka kelola agenda

#### 4.4.9 Kelola Pesanan

The image shows a web application interface for an 'Owner' user. On the left is a green sidebar with navigation links: 'Profil', 'Lapangan', 'Agenda', 'Pesanan' (highlighted), and 'Logout'. The main content area is titled 'Kelola pesanan' and contains a table with the following data:

No	Nama	Jadwal	Aksi
1	Member 1	23/01/2024.10:00	<a href="#">Konfirmasi</a> <a href="#">Batal</a>

Gambar 4.4.9 Desain antar muka kelola pesanan

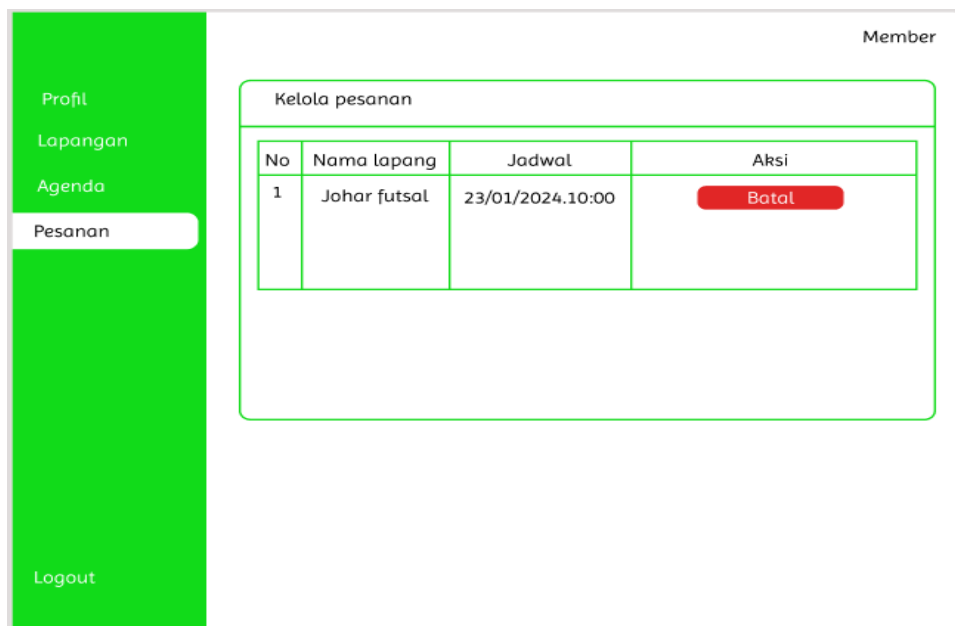
#### 4.4.10 Kelola Profil Member

The image shows a web application interface for a 'Member' user. On the left is a green sidebar with navigation links: 'Profil' (highlighted), 'Lapangan', 'Agenda', 'Pesanan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Kelola profil' and contains a form with the following fields and elements:

- A 'Nama' text input field.
- A phone number input field containing '089xxxx'.
- A text area containing the address: 'Ds.nama desa, Dsn.nama dusun, Kec.nama kecamatan, Kab.nam kabupaten'.
- A placeholder for a profile picture.
- A 'Simpan' (Save) button.

Gambar 4.4.10 Desain antarmuka kelola profil member

#### 4.4.11 Pemesanan Lapangan



Gambar 4.4.11 Desain antarmuka pemesanan lapangan

#### 4.4.12 Info Lapangan



Gambar 4. 4.12 Desain antarmuka info lapangan

#### 4.4.13 Agenda



*Gambar 4.4.13 Desain antarmuka agenda*



## **BAB VI**

### **Kesimpulan**

#### **6.1 Kesimpulan**

Perancangan sistem informasi booking olahraga adalah langkah penting dalam memfasilitasi pengguna untuk mereservasi fasilitas olahraga secara efisien dan praktis. Dalam perancangan sistem ini, kita mempertimbangkan beberapa aspek, termasuk antarmuka pengguna yang ramah, fungsionalitas pemesanan yang canggih, keamanan data, dan integrasi dengan sistem pembayaran. Selain itu, kami juga merancang sistem ini untuk mendukung manajemen fasilitas olahraga, sehingga pemilik atau pengelola dapat melacak inventaris lapangan, penggunaan, dan pendapatan.

### Daftar Pustaka

- Pressman, R. S. (2014). **Software Engineering: A Practitioner's Approach**. New York: McGraw-Hill Education.
- Senn, James. (1999). **Information Systems Engineering: Concepts and Practices for Effective Systems Development**.
- Larman, C. (2011). **Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development**. Boston: Pearson.
- Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (1994). **Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software**. Boston: Addison-Wesley.
- Widayanto, H., & Wardati, D. (2013). **Sistem Informasi Akuntansi: Konsep Dasar dan Aplikasi**. Yogyakarta: Graha Ilmu.