

# **LAPORAN AKHIR PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI “OBAHO”**

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Manajemen Informasi

yang dibina oleh:

Novita Rosyida, S.Si., M.Sc.



Oleh:

Ameylia Dwi Wulan Effendi – 2C

(213140707111053)

**BIDANG MINAT SISTEM INFORMASI  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS VOKASI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG  
2022**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmatnya, yang telah memberikan nikmat kesehatan serta kesempatan yang diberikan hingga dapat menyelesaikan pembuatan modul perkuliahan Analisa Perancangan Sistem Informasi ini.

Modul ini disusun bertujuan untuk membantu para mahasiswa dalam mencari referensi perkuliahan Analisa Perancangan Sistem Informasi, serta menambah ilmu pengetahuan.

Di Dalam laporan ini tentunya tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, maka dari itu diharapkan mahasiswa agar dapat menambah referensi lain dari berbagai sumber.

Akhir kata semoga modul ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya. Atas Perhatiannya penyusun mengucapkan terima kasih.

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Deskripsi .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Latar Belakang .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>1.4. Tujuan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Layanan Aplikasi .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. Inovasi Teknologi.....</b>	<b>6</b>
<b>2.3. Rekayasa kebutuhan (entilitas).....</b>	<b>7</b>
<b>2.4. Analisis kebutuhan.....</b>	<b>8</b>
<b>2.4.1. Kebutuhan pengguna.....</b>	<b>8</b>
<b>2.4.2. Kebutuhan sistem.....</b>	<b>9</b>
<b>2.5. Identifikasi aktor.....</b>	<b>9</b>
<b>2.6. Kebutuhan .....</b>	<b>10</b>
<b>2.6.1. Kebutuhan fungsional .....</b>	<b>10</b>
<b>2.6.2. Kebutuhan Non fungsional .....</b>	<b>11</b>
<b>2.7. Use case diagram.....</b>	<b>13</b>
<b>2.8. Use case scenario.....</b>	<b>13</b>
<b>2.9. Activity Diagram.....</b>	<b>21</b>
<b>2.10. Perancangan database.....</b>	<b>25</b>
<b>2.11. Mockup.....</b>	<b>28</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>30</b>
<b>Kesimpulan .....</b>	<b>30</b>

# **BAB I**

## **1.1.Deskripsi**

Perancangan sistem adalah proses perancangan untuk merancang sistem atau memperbaiki sistem yang telah ada sehingga sistem menjadi lebih baik serta dapat mengerjakan pekerjaan secara efektif dan efisien, proses rancangan bisa berupa rancangan input, rancangan output, rancangan file. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer dan ahli-ahli yang terlibat didalam. Bentuk umum sistem dari suatu sistem terdiri atas masukan (Input), proses dan keluaran ( Output), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran.

Dalam aplikasi Obaho, pengguna dapat membuat sebuah acara olahraga beserta dengan tempat dan waktu tertentu. Pengguna tersebut dapat menentukan jenis olahraga apa yang ingin dilakukan bersama, mulai dari sekedar jogging, futsal, hingga bersepeda. Pengguna juga dapat bergabung dengan acara olahraga yang telah dibuat oleh pengguna lain. Hal ini bisa mencegah adanya rencana berolahraga yang batal. Selain bisa berolahraga bersama, diharapkan aplikasi ini dapat membantu penggunanya untuk mendapatkan teman atau relasi yang baru.

## **1.2.Latar Belakang**

Bertambahnya kebutuhan masyarakat akan kemudahan fitur aplikasi membuat para pengembang berlomba untuk menciptakan teknologi yang bermanfaat untuk setiap produk yang dibuat. Manfaat pada teknologi perangkat seluler adalah pengembangan diri dibidang olahraga. Menurut Mulyana, (2012) olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak, yang berarti mempertahankan hidup dan meningkatkan kualitas hidup. Dalam hal ini gerak adalah ciri kehidupan. Tiada hidup tanpa gerak, meningkatkan kemampuan gerak adalah meningkatkan kualitas hidup. Faktor pandemik yang tengah mewabah di kalangan masyarakat beberapa waktu ini dan banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh seseorang, membuat waktu yang dimiliki terbatas.

Aplikasi Obaho dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang olahraga. Semenjak masa pandemi, saat ini kita harus menjaga kesehatan salah satunya dengan berolahraga. Olahraga yang paling diminati di masa sekarang yaitu futsal, bersepeda, jogging, fitness. Namun rencana untuk berolahraga biasanya hanya menjadi wacana dikarenakan jarang atau bahkan tidak adanya teman yang bisa diajak untuk olahraga bersama dikarenakan sibuk dengan urusan masing-masing. Selain itu, banyak dari kita tidak tahu dimana tempat olahraga terdekat yang recommended. Oleh karena itu, Obaho hadir untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang kesehatan yaitu dengan berolahraga. Dengan adanya teman atau tim untuk berolahraga akan menambah semangat masyarakat dalam melakukan olahraga. Selain itu, rekomendasi tempat olahraga juga menambah kenyamanan masyarakat dalam berolahraga. Ditambah lagi jika adanya warga pendatang di suatu daerah yang kurang mengenai tempat untuk berolahraga.

### **1.3.Rumusan Masalah**

Berdasarkan perancangan sistem informasi ini, terdapat beberapa hal yang menjadi rumusan masalah, diantaranya :

1. Apa saja Strategi yang ditawarkan dari aplikasi Obaho kepada masyarakat?
2. Bagaimana analisa kebutuhan yang diperlukan dalam merancang sistem informasi aplikasi Obaho?
3. Bagaimana bentuk kerja dari sistem aplikasi Obaho?

### **1.4.Tujuan**

Dari rumusan masalah diatas didapatkan tujuan dari dibentuknya laporan ini, diantaranya:

1. Mengetahui strategi penawaran dari aplikasi Obaho untuk user atau masyarakat
2. Mengetahui macam-macam analisa kebutuhan yang diperlukan untuk merancang sistem informasi dari aplikasi Obaho
3. Mengetahui bentuk kerja dari sistem aplikasi Obaho

## **BAB II**

### **2.1. Layanan Aplikasi**

Solusi yang kami tawarkan yaitu memberikan fitur untuk bisa olahraga bersama orang lain menggunakan aplikasi yang kami beri nama Obaho. Dalam aplikasi ini kita bisa menemukan orang baru yang ingin berolahraga saat itu juga. Terdapat fitur untuk 3 jenis olahraga dalam aplikasi ini yaitu OFutsal, OCycling, dan OJogging.

- **OFutsal**

Obaho OFutsal bisa menemukan teman untuk membuat sebuah tim futsal, selain itu Obaho juga bisa menemukan tim yang sudah siap untuk lawan bermain futsal.

- **OCycling**

Obaho OCycling kita bisa menemukan teman untuk bersepeda bersama dan memilih rute yang cocok untuk bersepeda.

- **OJogging**

fitur Obaho OJogging, kamu bisa menemukan teman yang ingin jogging juga sehingga kalian tidak sendirian dan menemukan teman baru.

### **2.2. Inovasi Teknologi**

- **Futsal Court Rental (FCR)**

Dalam aplikasi ini terdapat fitur persewaan lapangan futsal yang terdekat dengan posisi kita berada serta biaya persewaan dan lama waktunya. FCR dapat dilakukan dengan memberikan DP terlebih dahulu kepada pihak pemilik lapangan futsal sehingga mengurangi resiko oknum jahil yang hanya main-main dalam FCR. Pembayaran FCR juga bisa menggunakan transaksi online.

- **Jogging Area (JOGAR)**

Dalam Obaho terdapat fitur jogar yaitu fitur yang bisa menunjukkan area atau stadion digunakan untuk jogging terdekat dari posisi kita berada.

- **Cycling Route (CYRO)**

Dalam Obaho terdapat fitur cyro yaitu fitur yang bisa menunjukkan rute yang cocok untuk bersepeda. Dengan cyro kita juga bisa menentukan berapa jauh kita ingin bersepeda.

- **Healthy Tips**

Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur tips hidup sehat. Olahraga tanpa memperhatikan makanan dan gaya hidup merupakan hal yang percuma. Oleh karena itu, kami menambahkan Healthy Tips untuk menyeimbangkan antara olahraga dan gaya hidup untuk membentuk gaya hidup yang sehat.

- **Our Room (ORoom)**

Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur ORoom. Kita bisa memanfaatkan ORoom untuk berdiskusi serta sharing dengan teman baru agar lebih akrab apalagi sebelum bertemu.

### **2.3. Rekayasa kebutuhan (entilitas)**

Obaho merupakan aplikasi yang memberikan solusi berupa memberikan fitur untuk bisa olahraga bersama orang lain menggunakan aplikasi ini. Dalam aplikasi ini kita bisa menemukan orang baru yang ingin berolahraga saat itu juga. Terdapat fitur untuk 3 jenis olahraga dalam aplikasi ini yaitu OFutsal, OCycling, dan OJogging.

Adapun analisa kebutuhan untuk membuat aplikasi di bidang olahraga berbasis mobile ini dapat disajikan dalam bentuk rancangan elisitasi. Aktivitas yang dilakukan pada tahapan elisitasi kebutuhan ini adalah mengumpulkan semua kebutuhan suatu sistem dengan cara berkomunikasi dengan semua pihak dari sistem tersebut. Mulai dari segmen pasar atau user dan pihak-pihak lainnya. Dalam pembuatan elisitasi sendiri ada 4 tahapan. Diantaranya yaitu :

- Elisitasi tahap 1 yang berisi seluruh rancangan sistem
- Elisitasi tahap 2 yang berisi hasil pengelompokan dari elisitasi tahap 1
- Elisitasi tahap 3 yang berisi hasil penyusutan dari elisitasi tahap 2
- Elisitasi final yang nantinya akan dijadikan dasar dalam pengembangan sistem aplikasi.

Berdasarkan studi kasus yang ada, dapat dihasilkan elisitasi kebutuhan secara final yaitu :

- 1) User wajib login dengan username dan password pada menu login
- 2) Sistem memberikan peringatan jika username atau password tidak sesuai
- 3) User menampilkan halaman utama (home) untuk mengeksplorasi menu dan fitur-fitur
- 4) User memilih menu layanan olahraga yang diperlukan
- 5) Admin dapat mengelola data lapangan yang disewakan
- 6) User menambah teman atau tim untuk olahraga bersama

- 7) User memilih dan menyewa tempat olahraga yang recommended
- 8) User melakukan pembayaran penyewaan tempat olahraga
- 9) Admin dapat menerima pembayaran dari user
- 10) User menampilkan layanan tips & trik
- 11) User mendapatkan informasi seputar tips & trik kesehatan badan
- 12) User dapat menampilkan data pribadi user
- 13) User mengedit data diri

## **2.4. Analisis kebutuhan**

Pada tahap analisis ini, yang dilakukan adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan aplikasi Obaho, diantaranya yaitu :

### **2.4.1. Kebutuhan pengguna**

Analisis kebutuhan dalam aplikasi obaho melibatkan 2 pengguna yaitu :

1. User / pengguna
  - a. Dapat melakukan login
  - b. Dapat melihat tips & trik kesehatan badan
  - c. Dapat melakukan komunikasi dengan tim atau user lain
  - d. Dapat menemukan teman atau tim untuk berolahraga bersama
  - e. Dapat menyewa lapangan futsal yang terekomendasi
  - f. Dapat melakukan pembayaran online untuk sewa lapangan futsal
  - g. Dapat mencari jogging track
  - h. Dapat melihat jarak tempuh saat jogging
  - i. Dapat melihat rute perjalanan saat bersepeda
  - j. Dapat menghitung jarak tempuh saat bersepeda
2. Admin / penyedia layanan sewa tempat
  - a. Dapat melakukan login
  - b. Dapat menambahkan penyewaan tempat futsal dan memberikan detail penjelasannya seperti harga, lokasi, dll
  - c. Dapat menerima pesanan penyewaan lapangan futsal



- d. Dapat melihat, mengubah, mencari data user yang telah menyewa lapangan futsal

#### 2.4.2. Kebutuhan sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Analisis bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang system yang akan dibuat berdasarkan masukan dari pihak-pihak dan juga pengalaman analis yang berkepentingan dengan sistem tersebut. Yang menjadi kebutuhan sistem berdasarkan hasil analisis data diatas yaitu :

No.	Kebutuhan Sistem	Sumber Kebutuhan Utama
1	Sistem dapat digunakan secara online	Permasalahan
2	Sistem dapat memperbarui jumlah dan data peserta tim futsal	Permasalahan
3	Sistem dapat menampilkan jarak tempuh jogging	Permasalahan
4	Sistem dapat menampilkan rute dan jarak tempuh bersepedah	Permasalahan

#### 2.5. Identifikasi aktor

Aktor adalah semua orang atau sistem yang memiliki peran dalam sistem yang dikembangkan. Adapun aktor yang terlibat dalam aplikasi Obaho yaitu :

Aktor	Deskripsi
User / pengguna	- Semua orang yang menggunakan aplikasi Obaho termasuk pengguna yang membuat acara olahraga maupun pengguna yang ingin

	bergabung dengan acara olahraga. - Semua orang yang ingin menyewa tempat atau mencari tempat untuk berolahraga - Semua orang yang ingin melihat tips & trik menjaga kesehatan tubuh
Admin / penyewa tempat	Semua orang yang memberikan layanan untuk menyewakan tempat untuk berolahraga

## 2.6. Kebutuhan

Untuk mempermudah tahap analisis kebutuhan perangkat lunak dalam menentukan kebutuhan sebuah sistem, maka dibuatlah kebutuhan sistem menjadi dua jenis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem. Sedangkan layanan non fungsional yaitu kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem.

### 2.6.1. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan secara fungsional yang diperlukan dalam sistem layanan olahraga ini yaitu :

No.	Kode Kebutuhan Sistem	Use Case	Deskripsi
1	SLO-KF-01	Register	Sistem mampu menyediakan tempat untuk mendaftarkan email dan password yang akan digunakan untuk masuk ke dalam sistem.
2	SLO-KF-02	Login	Sistem mampu menyediakan tempat untuk masuk ke dalam sistem menggunakan email dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya.

3	SLO-KF-03	Home	Sistem mampu menampilkan daftar layanan olahraga
4	SLO-KF-04	Tips & trik	Sistem mampu menampilkan teks yang berisi deskripsi tips & trik hidup sehat
5	SLO-KF-05	Find team	Sistem mampu menyediakan fitur untuk bergabung ke dalam sebuah tim
6	SLO-KF-06	Court rental	Sistem mampu menyediakan fitur untuk menyewakan lapangan
7	SLO-KF-07	Payment	Sistem mampu melakukan transaksi untuk penyewaan tempat
8	SLO-KF-08	Jogging area	Sistem mampu menyediakan fitur untuk menemukan tempat olahraga terekomendasi
9	SLO-KF-09	Our room	Sistem mampu menyediakan fitur chat dengan teman atau tim olahraga
10	SLO-KF-10	Edit profile	Sistem dapat menampilkan update profile dengan akses user bisa mengubah berbagai informasi pribadi lainnya.

### 2.6.2. Kebutuhan Non fungsional

Sedangkan secara non fungsional, analisa kebutuhannya adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi dapat Responsive
- 2) Tampilan Aplikasi User Friendly
- 3) Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)
- 4) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)
- 5) Kebutuhan Pengguna (Brainware)

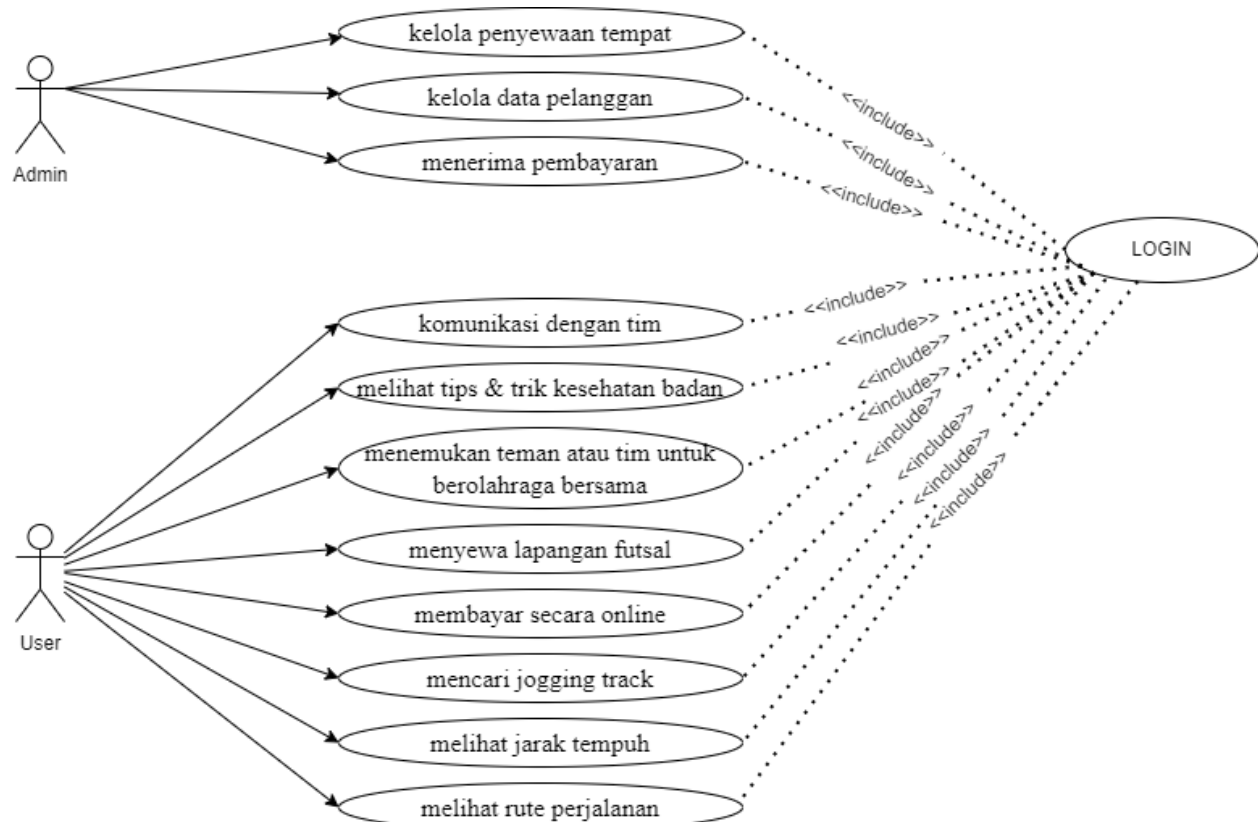
#### 6) Kebutuhan Informasi

Berdasarkan kebutuhan analisa diatas, maka didapatkan hasil kebutuhan dari sistem tersebut sebagai berikut :

Kode Kebutuhan Sistem	Use Case	Deskripsi
SLO-KNF-01	User Friendly	Aplikasi ini memiliki sistem yang dapat diakses oleh banyak user, fast loading speed, memiliki navigasi yang simple, dan juga memiliki isi konten serta desain yang rapi. Sehingga nantinya dapat memudahkan user dalam menggunakan aplikasi ini
SLO-KNF-02	Responsive	Aplikasi presensi online ini dapat bekerja pada banyak ukuran layar yang berbeda, mulai dari untuk desktop dan untuk seluler / tablet.

## 2.7. Use case diagram

Use case diagram digunakan untuk memberikan penjelasan proses interaksi antara aktor dengan fungsi yang digunakan di dalam sistem. Pada tahapan ini terdapat dua aktor yang berinteraksi dengan dengan sistem yaitu admin/penyewa lapangan dan user, sehingga menghasilkan tampilan use case diagram sebagai berikut :



## 2.8. Use case scenario

Use case adalah sebuah interaksi yang terjadi antara sistem dengan actor, termasuk di dalamnya adalah pertukaran pesan serta Tindakan yang dilakukan oleh sebuah sistem.

Dibawah ini adalah beberapa contoh tabel analisis skenario use case dari Obaho :

**Tabel 1 : Login**

Use Case	Login
----------	-------

Kode	SLO-KF-02
Actor	User, admin
Brief	User dan admin login ke dalam sistem
Deskripsi	Informasi absensi dengan menginputkan email dan password, lalu sistem akan memproses email dan password tersebut untuk diarahkan ke halaman selanjutnya.
Kondisi awal	Sistem menampilkan login page
Kondisi akhir	Menampilkan menu selanjutnya atau menu utama bagi user
SKENARIO NORMAL	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. user membuka sistem 2.user mengisi email dan password yang telah ditentukan 3. user menekan tombol login	
	4. Sistem melakukan verifikasi login 5. Sistem menampilkan halaman menu utama
SKENARIO GAGAL	

1. User memasukkan email atau password yang salah	
	2. Sistem menampilkan pesan login tidak valid

**Tabel 2 : Find team**

Use case	Find Team	
Kode	SLO-KF-05	
Aktor	User	
Brief	User ingin menemukan team atau teman berolahraga bersama	
Deskripsi	Menampilkan informasi untuk menambahkan anggota team atau bergabung dengan team lain	
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman find team	
Kondisi akhir	Sistem akan mendata jika berhasil gabung dengan team lain atau menemukan teman olahraga bersama	
SKENARIO NORMAL		
Aksi aktor		Reaksi sistem

1. User membuka fitur OFutsal/OCycling/Ojogging 2. User memilih fitur find team atau find friends 3. User mengklik tombol view	
	4. Sistem akan mengarahkan ke halaman selanjutnya untuk menemukan team atau teman olahraga 5. Sistem akan menampilkan detail penemuan team atau teman 6. Sistem akan mengarahkan ke halaman chat atau ORoom untuk melanjutkan komunikasi atau janji dengan teman

**Tabel 3 : Court rental**

Use case	Court Rental
Kode	SLO-KF-06
Aktor	User, admin
Brief	- User ingin menemukan tempat penyewaan lapangan futsal yang recommended - Admin ingin mengelola data lapangan futsal yang disewakan
Deskripsi	Menampilkan informasi untuk menyewa lapangan futsal



Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman court rental
Kondisi akhir	Sistem akan mendaftarkan jika berhasil menyewa lapangan futsal
<b>SKENARIO NORMAL</b>	
Aksi aktor	Reaksi sistem
1. User membuka fitur OFutsal 2. User memilih fitur futsal court rental 3. User mengklik tombol view 4. User melakukan pembayaran 5. Admin menerima pembayaran 6. Admin mengelola data user yang menyewa lapangan	
	7. Sistem akan mengarahkan ke halaman selanjutnya untuk menemukan lapangan futsal yang rekomendasi (terdekat & termurah) 8. Sistem akan menampilkan detail dari lapangan futsal yang dipilih 9. Sistem akan mengarahkan ke halaman chat atau ORoom untuk melanjutkan komunikasi dengan admin atau pemilik akses persewaan lapangan futsal
<b>SKENARIO GAGAL</b>	

1. User menyewa tidak melakukan pembayaran persewaan dalam 1x24 jam 2. User tidak lengkap dalam mengisi data pemesanan	
	3. Sistem akan memberikan notifikasi “pemesanan gagal”

**Tabel 4 : Jogging area**

Use case	Jogging Area
Kode	SLO-KF-08
Aktor	User
Brief	User ingin menemukan tempat jogging track
Deskripsi	Menampilkan informasi tentang jogging area di sekitar user
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman Jogging area
Kondisi akhir	Sistem akan memberikan detail informasi mengenai jogging area yang dipilih user
<b>SKENARIO NORMAL</b>	

Aksi aktor	Reaksi sistem
1. User membuka fitur OJogging 2. User memilih fitur jogging area 3. User mengklik tombol view	
	4. Sistem akan mengarahkan ke halaman selanjutnya untuk menemukan jogging track yang rekomendasi (terdekat)  8. Sistem akan menampilkan detail dari jogging track yang dipilih
9. User akan memberikan review & rating dari jogging area yang dipilih	

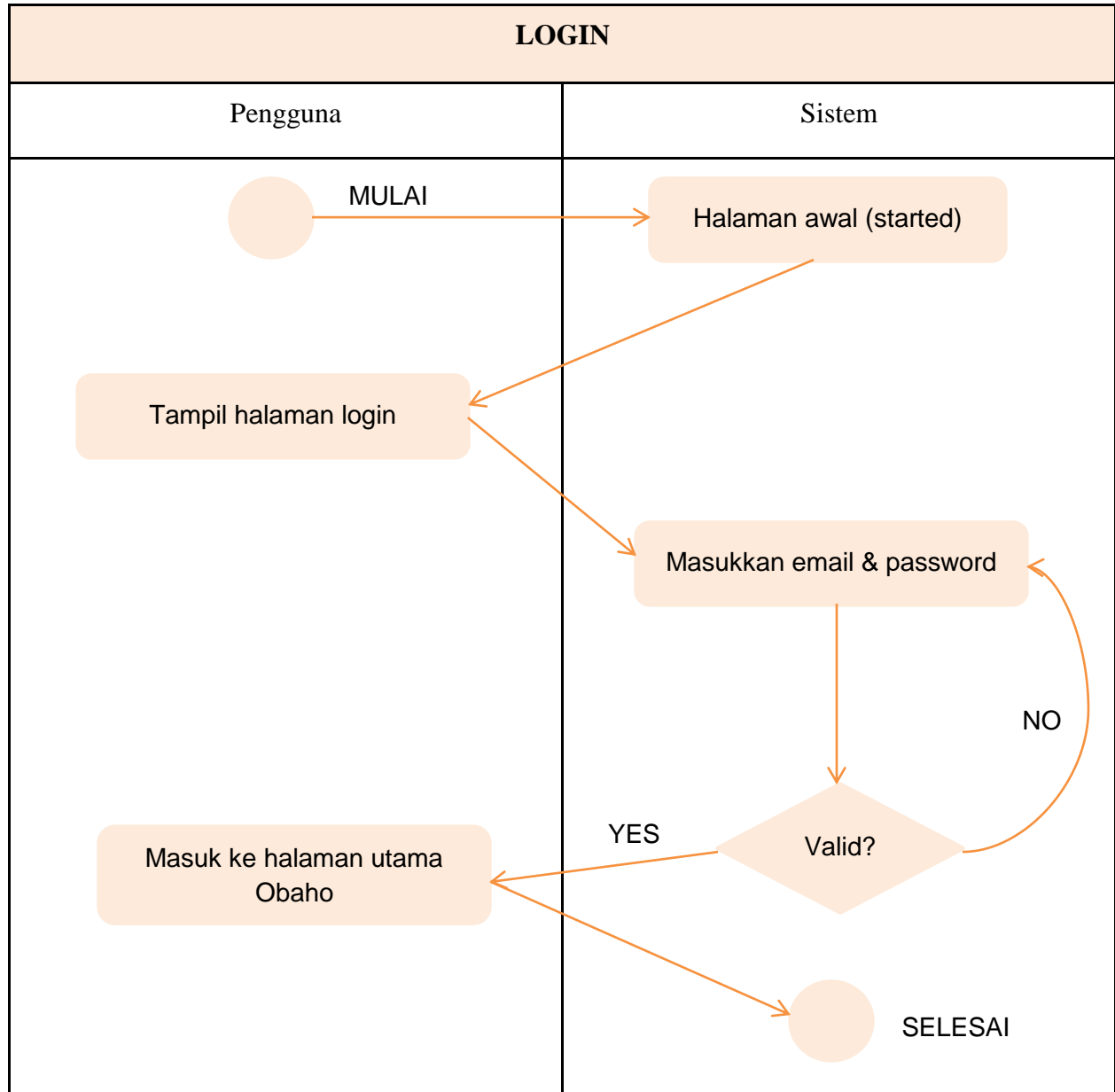
**Tabel 5 : Our room**

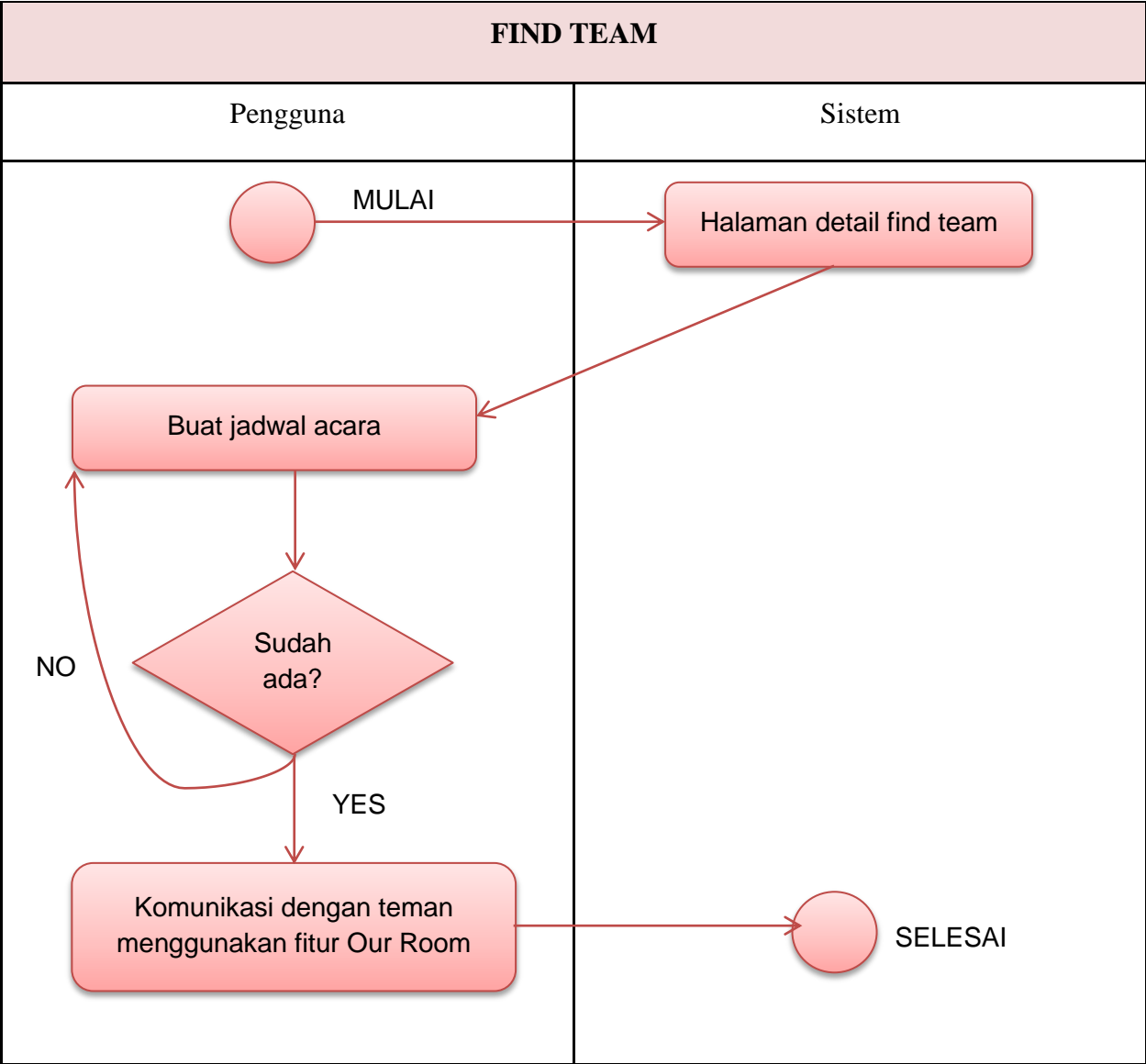
Use case	Our Room
Kode	SLO-KF-09
Aktor	User, admin
Brief	User ingin melakukan komunikasi dengan user lain atau admin
Deskripsi	Menampilkan informasi tentang diskusi dengan user lain atau admin
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman ORoom

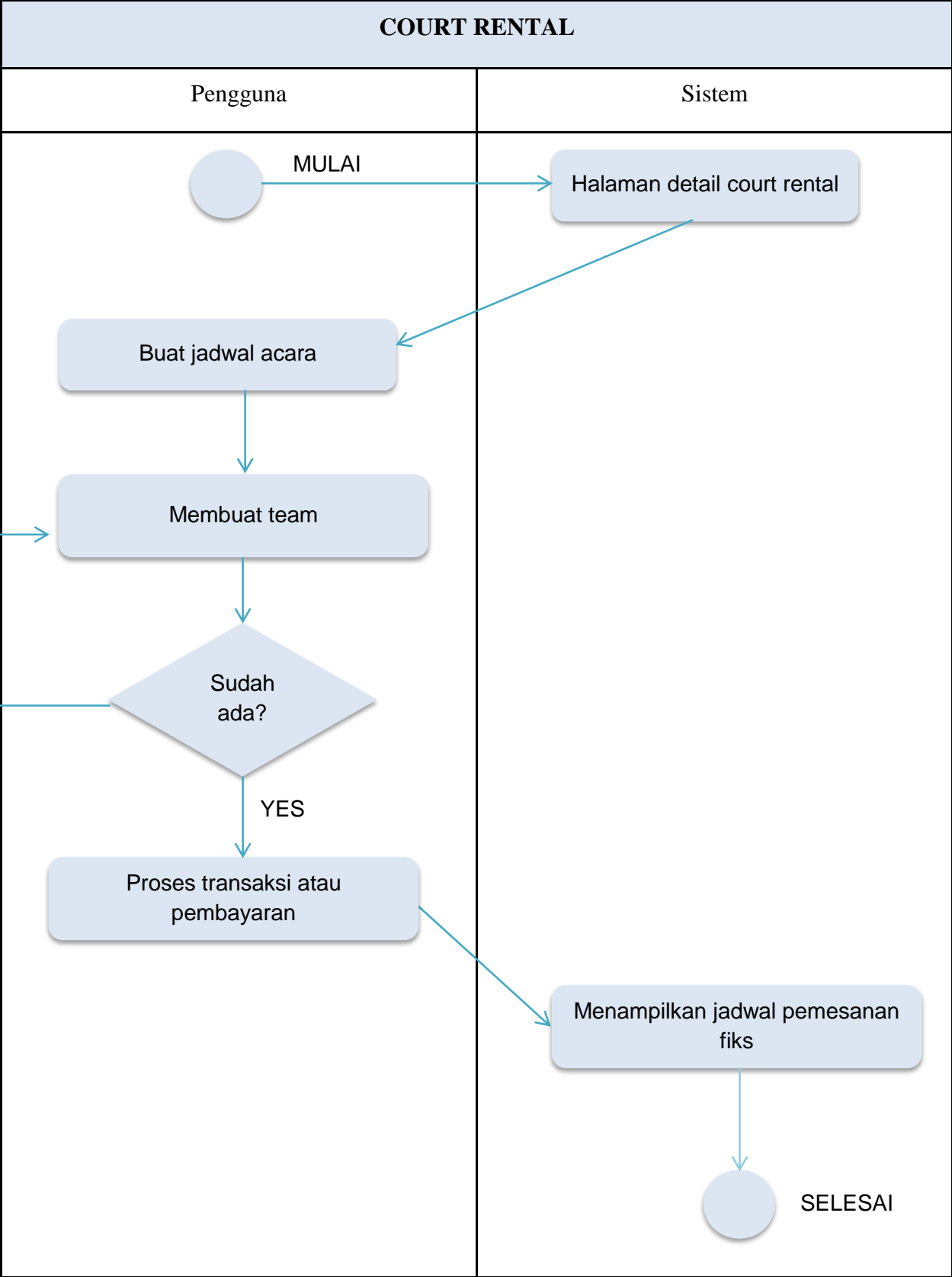
Kondisi akhir	Sistem akan memberikan tampilan pesan percakapan terakhir	
SKENARIO NORMAL		
Aksi aktor	Reaksi sistem	
1. User membuka fitur ORoom 2. User memilih fitur tambahkan pesan		
	3. Sistem akan mengarahkan ke halaman selanjutnya untuk memasukkan pesan baru	
4. User memasukkan pesan dan penerima		
	5. Sistem akan menampilkan pesan percakapan terakhir	

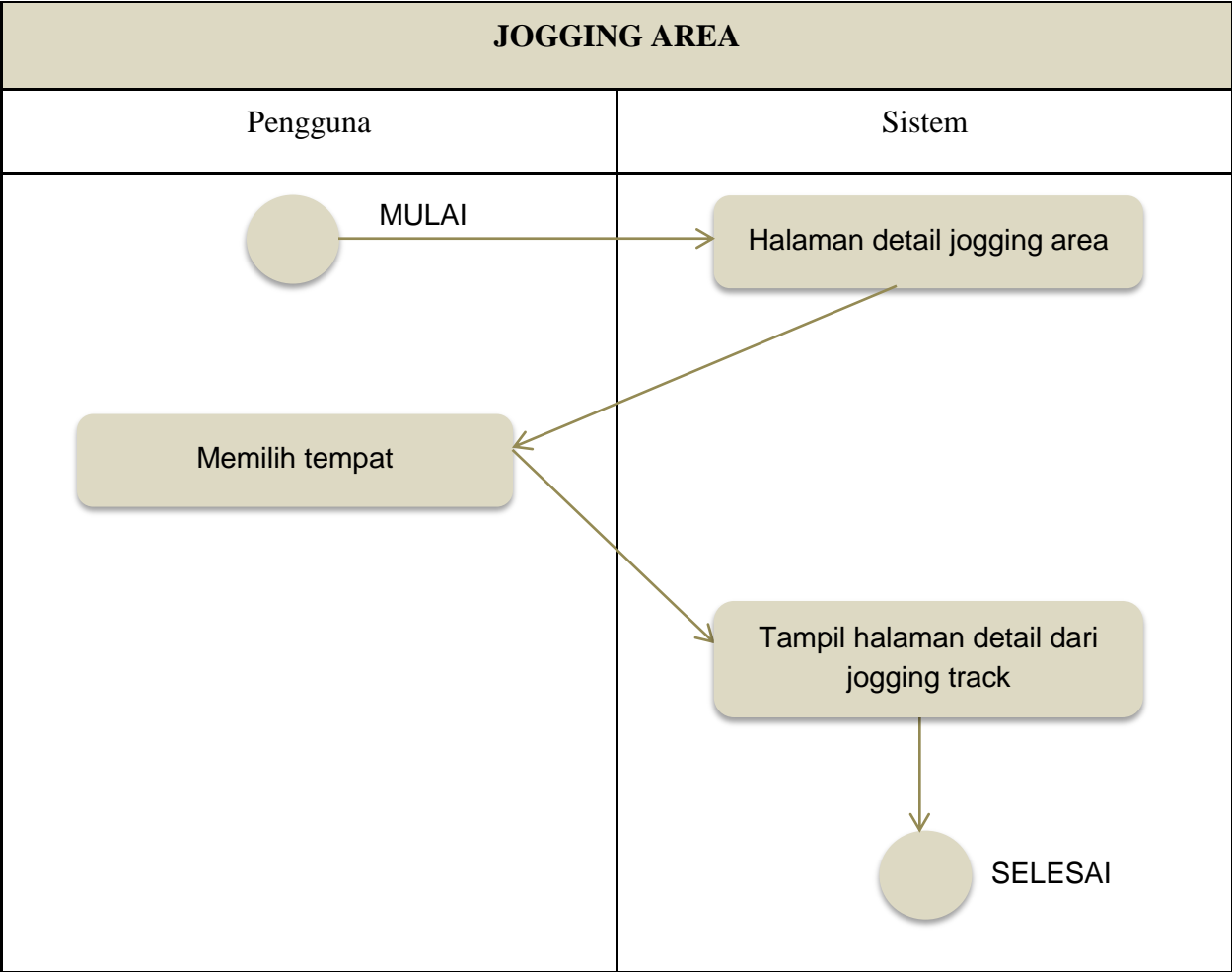
## 2.9. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menganalisis behavior dengan use case yang lebih kompleks dan menunjukkan interaksi-interaksi di antara satu dengan yang lainnya.

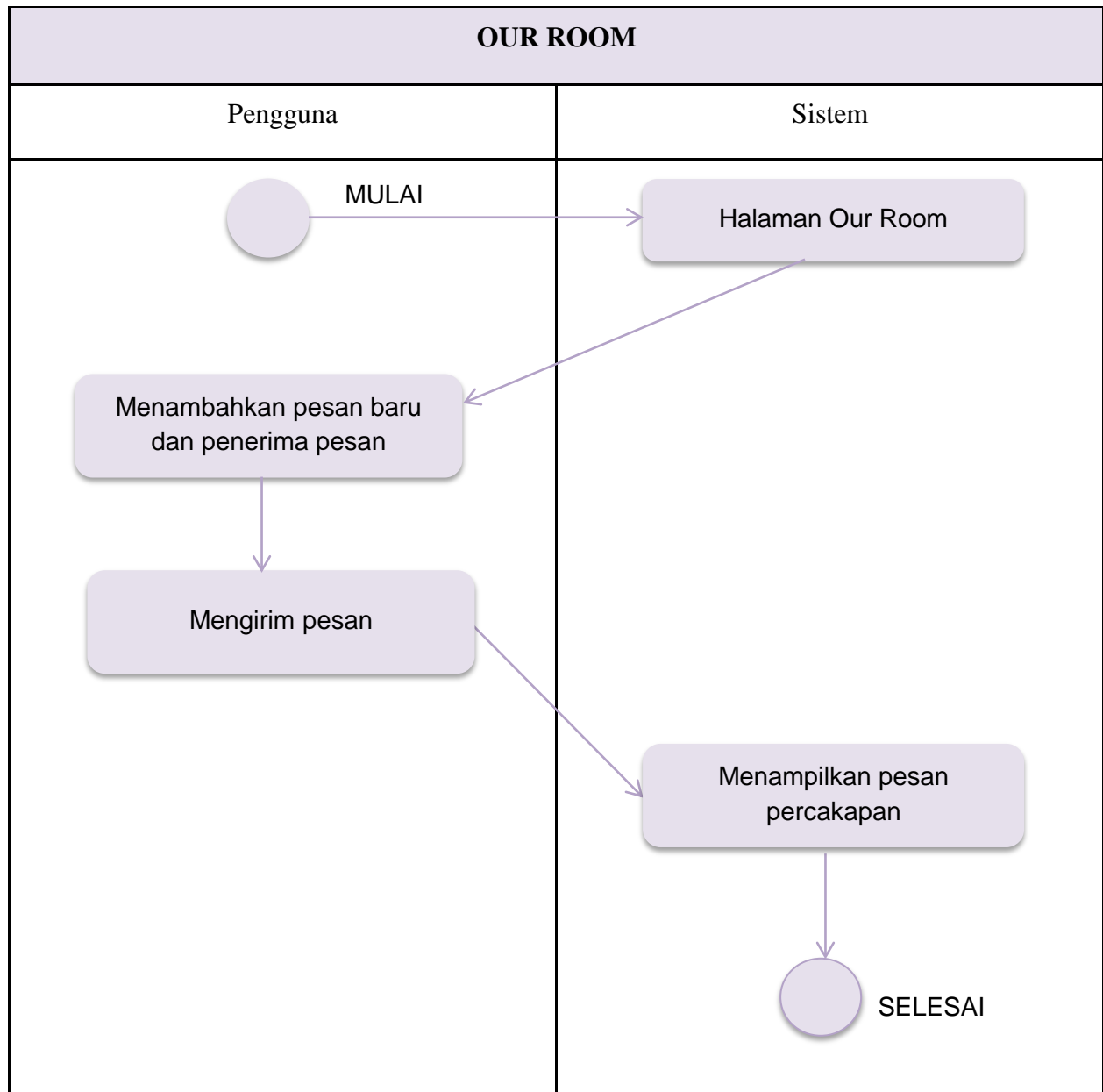








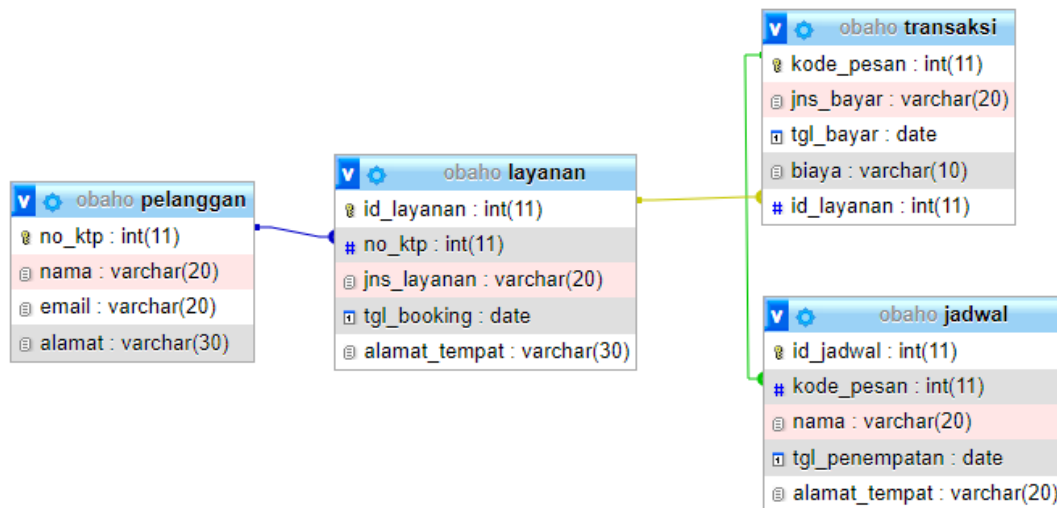




## 2.10. Perancangan database

Database merupakan bagian penting pada sistem informasi, karena diperlukan untuk mengelola sumber informasi pada suatu organisasi tersebut. untuk mengelola sumber informasi tersebut yang pertama kali dilakukan adalah merancang suatu sistem database agar informasi

yang ada pada organisasi tersebut dapat digunakan secara maksimal. Berikut merupakan database dari sistem informasi aplikasi Obaho :



Adapun susunan tabel database dari perancangan sistem informasi Obaho yaitu :

- Tabel pelanggan

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	no_ktp	int(11)			Tidak	Tidak ada		
2	nama	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
3	email	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
4	alamat	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		



- Tabel layanan

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	id_layanan	int(11)			Tidak	Tidak ada		
2	no_ktp	int(11)			Tidak	Tidak ada		
3	jns_layanan	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
4	tgl_booking	date			Tidak	Tidak ada		
5	alamat_tempat	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

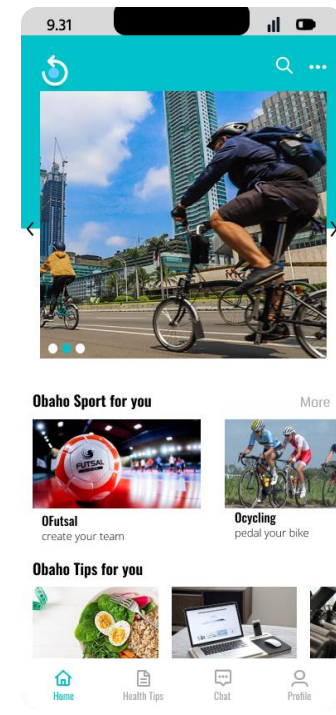
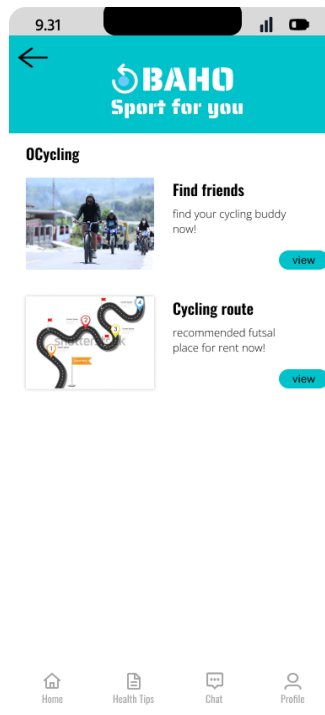
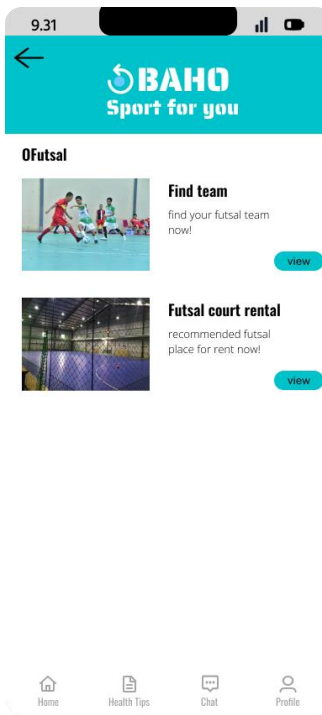
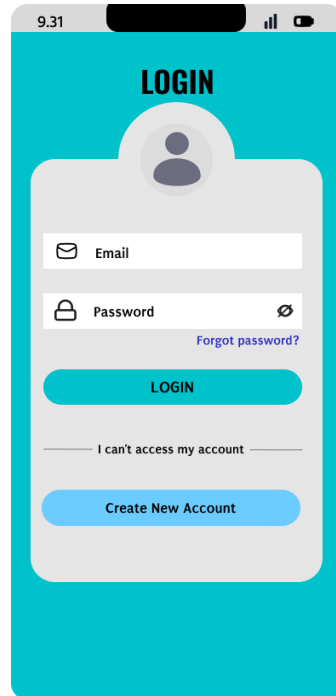
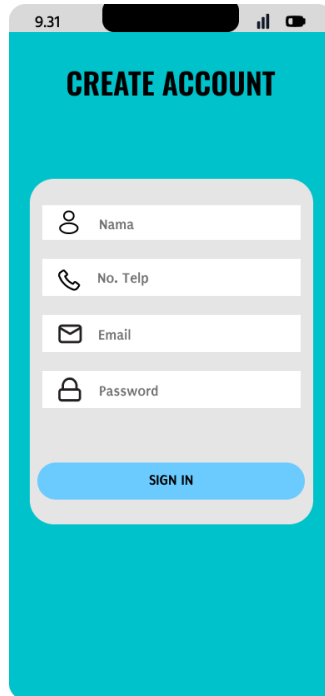
- Tabel transaksi

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	kode_pesanan 	int(11)			Tidak	Tidak ada		
2	jns_bayar	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
3	tgl_bayar	date			Tidak	Tidak ada		
4	biaya	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
5	id_layanan 	int(11)			Tidak	Tidak ada		

- Tabel jadwal

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	id_jadwal 	int(11)			Tidak	Tidak ada		
2	kode_pesanan 	int(11)			Tidak	Tidak ada		
3	nama	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
4	tgl_penempatan	date			Tidak	Tidak ada		
5	alamat_tempat	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

## 2.11. Mockup





### OJogging



#### Find friends

find your jogging buddy now!

[view](#)

#### Jogging area

find a jogging area around you!

[view](#)

### Obaho Tips for you



#### Healthy food & drink

a list of healthy home-style food and beverage menus, healthy food ingredients

[view](#)

#### Eye health

tips for keeping your eyes healthy in front of digital objects

[view](#)

#### Light exercise

light exercise tips for beginners

[view](#)

#### Tips diet

how to maintain your diet, get used to exercise, drink lots of water

[view](#)

@errr\_vina

Nama

Rahmawati Ervinandiyati

Email

ervina123@gmail.com

Jenis Kelamin

Perempuan

No. telp

0812 4567 4321

Alamat

Jl. Abimanyu, Cerme - Gresik Jatim

[LOGOUT](#)

[EDIT PROFILE](#)

## **BAB III**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem yang telah dibangun, dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, aplikasi Obaho memiliki 10 kebutuhan fungsional dan 2 kebutuhan non fungsional. Kebutuhan ini didapatkan berdasarkan permasalahan yang dipaparkan sebelumnya serta survei langsung kepada masyarakat yang mengalami masalah tersebut.
2. Pada perancangan sistem yang dilakukan, didapatkan hasil berupa rancangan basis data dalam bentuk relasi dan tabel database dan rancangan antarmuka dalam bentuk wireframe.
3. Pada implementasi yang telah dilakukan, dihasilkan sebuah sistem yang dapat memenuhi kebutuhan yang telah dibuat. Implementasi sistem yang dikembangkan menggunakan implementasi basis data dan implementasi antarmuka yang menggunakan desain UI pada figma.
4. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap implementasi sistem yang dibuat didapatkan hasil pengujian validasi dan pengujian usability.