



Vol. 1 Tahun 2018

ISSN 2654-5608

JunTif SABANA

Inspiration for Global Technology Development



**Program Studi Teknik Informatika
STIKOM Artha Buana Kupang**

Jl. Sam Ratulangi III, No 1, Kelapa Lima
Oesapa Barat, Kupang

Phone : 0380 8431084
Fax : -
Email : lp2mstikom_abkupang@yahoo.com

SINOPSIS

JunTif SABANA

(Jurnal Teknologi dan Informasi STIKOM Artha Buana)

JunTif SABANA merupakan sebuah jurnal yang dikelola oleh Program Studi Teknik Informatik STIKOM Artha Buana Kupang. Tujuan *JunTif SABANA* sebagai wadah bagi para Dosen dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi serta menyalurkan dan memberikan informasi data atas temuan-temuan yang baru dan unik pada bidang Kesehatan, bidang Teknik Informatika, bidang Sistem Informasi, bidang Pemerintahan, bidang Business and E-Commerce, bidang Data Mining, bidang Pariwisata, bidang Cloud Computing serta bidang Pendidikan, yang dipadukan dengan penerapan suatu Aplikasi sehingga menjadi sumber yang berbasis Teknologi dan Informasi.

SUSNAN DEWAN DIREKSI

JunTif SABANA *(Inspiration for Global Technology Development)*

Program Studi Teknik Informatika **Sekolah Tinggi Informatika Komputer (STIKOM) Artha Buana Kupang**

Penanggung Jawab : Program Studi Teknik Informatika
Ketua Editor : Jose Augusto Duarte Guterres, S.T, M.T
Sekretaris Editor :

1. Marleni Anike, S.Kom, M.T
2. Vera Selfiana Adoe, SP, M.M

Desain Cover dan Tata Letak :
1. David Edison Huky, S. Kom, M.M
2. Nikolaus B. Making, S.Kom

Editor Ahli :
1. Dra. Ernawati, M.T
2. Melchior Bria, S.T, M.T

Alamat Direksi :

Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Informatika
Komputer (STIKOM) Artha Buana Kupang
Jl. Sam Ratulangi III, No 1, Walikota, Kelapa Lima Oesapa Barat,
Nusa Tenggara Timur

No. Telp : 0380-8431084

Email : lp2mstikom_abkupang@yahoo.com

Website : www.arthabuana.ac.id

DAFTAR ISI

	Hal
APLIKASI PEMILIHAN WEDDING ORGANIZER SELECTION MENGUNAKAN METODE TECHNIQUE FOR OTHERS REFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTION BERBASIS ANDROID prischandun1@gmail.com ¹ , haidaroh@gmail.com ²	1-10
MEDIA PEMBELAJARAN <i>ENGLISH LESSON</i> UNTUK PENDIDIKAN ANAK TAMAN KANAK-KANAK (TK) BERBASIS <i>ANDROID</i> Jaime Erik Febrian ¹ , Mateus Mas Belalawe ²	11-19
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK PADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS IV (EMPAT) BERBASIS <i>ANDROID</i> Jeksi Nuban ¹ , Vera Selfiana Adoe ²	20-30
PENERAPAN METODE REGRESI LINEAR BERGANDA UNTUK MEMPREDIKSI PENDAPATAN PETANI BAWANG MERAH BERBASIS <i>ANDROID</i> Rudi Hadjo ¹ , Marleni Anike ²	31-41
MEDIA BELAJAR INTERAKTIF PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS MULTIMEDIA Wahyuni R Wasidi ¹ , Ahmad Haidaroh ²	42-51
APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL DI KOTA KUPANG BERBASIS <i>ANDROID</i> Igniosensia Naitili ¹ , Jose Augusto Duarte Guterres ²	52-60
APLIKASI PRESENSI SISWA BERBASIS ANDROID Diana Anantasia Pidi ¹ , Vera Selfiana Adoe ²	61-72
SISTEM INFORMASI DESA RABASA BERBASIS SMS <i>GATEWAY</i> Nelson Mantolas ¹ , David Edison Huky ²	73-83
SISTEM ADMINISTRASI PPA ELPIDO IO0640 BERBASIS <i>WEB</i> Dominggus Fictoria Ngain ¹ , Yermias J.I Leuhoe ²	84-95

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL DI KOTA KUPANG BERBASIS ANDROID

Igniosensia Naitili¹, Jose Augusto Duarte Guterres²

**Program Studi Teknik Informatika STIKOM Artha Buana Kupang
Jl. Sam Ratulangi III No. 1 Kupang – NTT. No Telp. (0380) 8431084
Igniosensianaitili@gmail.com¹, agoesttiles@gmail.com²**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini begitu pesat. Berbagai perangkat lunak atau aplikasi memungkinkan pemrosesan data dan laporan dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Futsal adalah salah satu jenis olahraga yang saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat. Pembangunan lapangan futsal di setiap daerah di Indonesia terutama pada kota-kota besar, menjelaskan betapa tingginya animo masyarakat terhadap olahraga futsal. Pemakaian masyarakat terhadap penyewaan lapangan futsal tergolong banyak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, saat ini tahun 2017 jasa penyewaan lapangan sudah mencapai 80%, sehingga menuntut pemilik lapangan futsal agar meningkatkan pelayanan terhadap pengunjung, dan salah satunya dengan memberikan pelayanan yang cepat dan efisien. Pembangunan sistem pelayanan berbasis teknologi menjadi salah satu cara para pemilik lapangan futsal agar tetap mampu bersaing di dunia bisnis sehingga mampu menarik peminat penyewaan lapangan futsal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dibangun sebuah aplikasi penyewaan lapangan futsal untuk membantu petugas dan penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan futsal.

Kata kunci : Aplikasi Penyewaan, Lapangan Futsal, Android.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi akan lebih cepat, lebih luas sebarannya dan lebih lama penyimpanannya dimana hardware dan software yang digunakan untuk penyimpanan (store), penemuan kembali (retrieve), dan memanfaatkan (use) informasi (Ishak, 2012).

Salah satu teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini adalah perangkat handpone, dimana hampir setiap orang memilikinya. Handphone yang dulunya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah terintegrasi, seperti pengolahan gambar dan video, pengolahan dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tidak lepas dari penggunaan sistem operasi pada handphone layaknya pada komputer yang juga dapat diinstal dengan berbagai macam aplikasi yang diinginkan (Purwati, 2013).

Salah satu sistem operasi yang terdapat pada perangkat handphone adalah android. Android merupakan sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya seperti Windows mobile, I-phone dan Symbian, Android adalah sistem operasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Android juga memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti mobile agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform mobile lainnya. Hingga saat ini, android terus berkembang baik dari sisi sistem maupun aplikasinya. Pengguna dapat menggunakan berbagai macam aplikasi pada android yang dapat membantu mempermudah penggunanya dalam kegiatan sehari-hari, salah satunya dalam dunia bisnis (Iksanto dan Migunani, 2015).

Pemanfaatan teknologi smartphone android dilakukan guna menunjang perkembangan dan kemajuan usaha bisnis yang dijalankan. Peran teknologi di sini memberikan dampak yang sangat banyak di dunia bisnis yang dimulai dari pembelian dan penjualan yang dilakukan secara online, promosi produk yang dilakukan secara online dan masih banyak lagi pemanfaatan teknologi di dunia bisnis yang memberikan manfaat yang sangat banyak guna meningkatkan dan mengembangkan usaha termasuk dalam bidang olahraga (Ningrum, 2012).

Futsal adalah salah satu jenis olahraga yang saat ini memiliki perkembangan yang sangat pesat. Pembangunan lapangan futsal di setiap daerah di Indonesia terutama pada kota-kota besar, menjelaskan

betapa tingginya animo masyarakat terhadap olahraga futsal. Pemakaian masyarakat terhadap penyewaan lapangan futsal tergolong banyak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, saat ini tahun 2017 jasa penyewaan lapangan sudah mencapai 80%, sehingga menuntut pemilik lapangan futsal agar meningkatkan pelayanan terhadap pengunjung, dan salah satunya dengan memberikan pelayanan yang cepat dan efisien. Pembangunan sistem pelayanan berbasis teknologi menjadi salah satu cara para pemilik lapangan futsal agar tetap mampu bersaing di dunia bisnis sehingga mampu menarik peminat penyewaan lapangan futsal.

Kota Kupang sendiri memiliki 9 lapangan futsal. Jumlah tersebut selalu bertambah dikarenakan semakin banyak peminat khususnya anak sekolah dan pegawai di perusahaan swasta yang ingin mengisi waktu liburan untuk berolahraga futsal. Hal ini menarik para pengusaha untuk membuka usaha penyewaan lapangan futsal yang mana mampu memberikan keuntungan yang sangat signifikan. Lapangan futsal yang ada di Kota Kupang diantaranya Sansiro Futsal, Milano Futsal, Goal Futsal, Indah Futsal, Subasuka Futsal, Vecky Lerik Futsal, X-pro Futsal, Sasando Futsal, dan Asten Futsal yang dibentuk dan di desain dengan memakai rumput sintetis, lantai biasa dan finil dengan harga sewa yang berbeda-beda.

Berdasarkan survei yang dilakukan penulis terhadap lapangan-lapangan futsal yang ada di kota Kupang terlihat bahwa proses pelayanan yang dilakukan masih sangat sederhana, belum ada sebuah system yang mengatur secara langsung terhadap proses penyewaan lapangan. Salah satu contohnya adalah nama-nama para pelanggan, tanggal dan jam bermain masih ditulis pada sebuah papan sehingga tidak memiliki sebuah database system. Proses pemesanan lapangan bagi para pelanggan juga masih dilakukan dengan cara manual yaitu pelanggan mendatangi petugas lapangan dan melakukan pemesanan secara langsung sehingga dengan melihat perkembangan teknologi yang ada cara demikian dianggap penulis tidak efisien dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu dalam penyelesaian proposal skripsi penulis ingin membangun sebuah aplikasi berupa “ Aplikasi penyewaan Lapangan Futsal Di Kota Kupang Berbasis Android “ yang dapat memberikan solusi yang berhubungan dengan informasi proses pemesanan lapangan, informasi tanggal, jam bermain, harga lapangan melalui sebuah perangkat handphone yang telah mendukung aplikasi android.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Teoritis

Pada penelitian sebelumnya, Sereh (2010) mengembangkan sebuah aplikasi android penyewaan perlengkapan pesta yang digunakan untuk memudahkan penyewa mengetahui ketersediaan alat pesta. Pembuatan aplikasi penyewaan alat pesta berbasis android menggunakan metode berorientasi objek yaitu Unified Modelling Language (UML) untuk menggambarkan model dari analisis dengan sistem yang dibuat. Sedangkan dari sisi administrasi, aplikasi ini dibuat untuk mengelola data alat pesta menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk pemodelan datanya menggunakan metode terstruktur yaitu Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD)

Paryanto, dkk (2014) mengembangkan sebuah aplikasi android penyewaan rental mobil yang digunakan untuk memudahkan pelanggan melakukan proses penyewaan mobil. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan PHP (Hypertext Preprocessor), Java, jQuery Mobile. Sistem informasi ini dalam pengembangannya menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS4 sebagai tool untuk penulisan script dan program aplikasi Xampp for windows yang di dalamnya terdapat paket Apache digunakan sebagai web server serta paket aplikasi MySQL sebagai pengelola basis data.

2. Tinjauan Umum Tinjauan Umum Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android

a. Aplikasi

Perangkat lunak atau peranti lunak, sering disebut juga aplikasi adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antar pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak juga dapat dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras (Jamil dan Benyamin, 2015).

b. Penyewaan

Penyewaan adalah suatu kegiatan yang melayani jasa peminjaman dengan tidak mengabaikan suatu ketentuan atau kesepakatan dan syarat – syarat yang berlaku di dalam organisasi tersebut guna mencapai satu tujuan bersama, (Febriansyah, 2014).

c. Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

d. Android

Android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak (Safaat, 2012)

3. Tinjauan Umum Software

Tinjauan umum software merupakan tinjauan yang membahas mengenai perangkat – perangkat lunak yang akan digunakan sebagai pengembangan dalam membangun aplikasi penyewaan lapangan futsal. Beberapa perangkat lunak yang akan dipakai antara lain Eclipse, ADT, Mysql. Perangkat – perangkat lunak tersebut perlu di bahas agar pembaca lebih bisa memahami tulisan ini.

a. Eclipse

Menurut Fatimah (2011), eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (platform independent). Adapun 3 sifat dari Eclipse adalah sebagai berikut :

1. Multi-platform: Target sistem operasi eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X.
2. Multi-language: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lain seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.
3. Multi-role: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi. Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak seperti dokumentasi, pengujian perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

b. ADT

Android Development Tools adalah plugin yang didesain untuk IDE Eclipse yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android. ADT berfungsi untuk memudahkan dalam membuat GUI (Graphics User Interface) aplikasi, melakukan debug aplikasi, membuat package android (.apk) yang digunakan untuk mendistribusikan aplikasi android sudah dirancang (Arimatong, 2014).

Menurut Sulihati dan Andriany (2016), Android Development Tools adalah penghubung antara IDE Eclipse dengan Android SDK. Eclipse dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan Android Development Tools yang mempunyai fungsi:

- a. Dapat membuat, menguji dan menyusun aplikasi android yang berjalan di smartphone android.
- b. Mensimulasikan seluruh pengalaman pengguna online dan offline untuk berbagai jenis smartphone android dari desktop.
- c. Memungkinkan untuk memanfaatkan keunggulan pengembangan unik untuk platform android.

c. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-site* yang bersifat *open source*. PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang terintegrasi dengan HTML (*Hypertext Markup Language*). PHP banyak dipakai untuk memprogram situs *web* dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain (Ramadhani, 2013).

d. MySQL (*My Structure Query Language*)

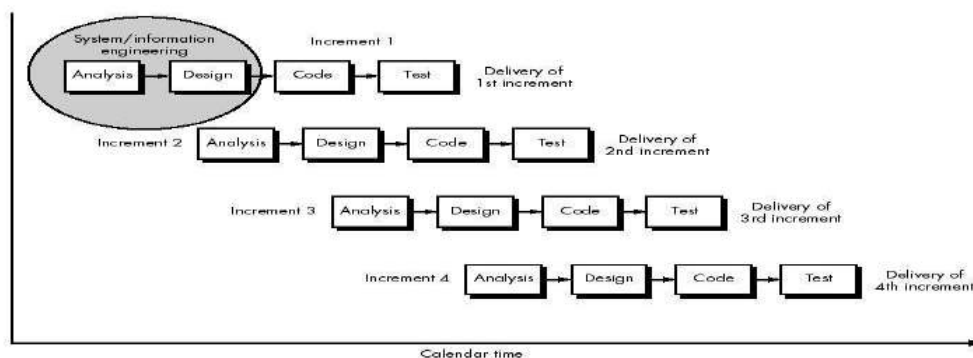
MySQL adalah *software* yang berfungsi untuk membuat, mengatur dan mengelola *database*. MySQL merupakan salah satu *Relational Database Management System* (RDMS) yang saat ini sedang banyak diminati dan digunakan oleh banyak pengembang aplikasi, baik untuk aplikasi *desktop* maupun aplikasi *web* untuk mengatur, menyimpan dan mengelola data pada aplikasi (Raharjo, 2015)

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode *incremental*. Model *incremental* menggabungkan elemen-elemen model sekuensial linier (diimplementasikan secara berulang) dengan filosofi *prototype* interatif. Model ini memakai urutan-urutan linier di dalam model yang membingungkan, seiring dengan laju waktu kalender. Setiap urutan linier menghasilkan pertambahan perangkat lunak yang kemudian dapat disampaikan kepada pengguna (Ananda, 2013)

Incremental model adalah model pengembangan sistem pada *Software engineering*. Berdasarkan *requirement software* yang dipecah menjadi beberapa fungsi atau bagian sehingga model pengembangannya secara *incremental* bertahap. *Incremental model* termasuk kategori *evolutionary software process models* karena bersifat iteratif mengandung perulangan. Hasil proses berupa produk yang makin lama makin lengkap atau bertambah baik sampai versi terlengkap dihasilkan sebagai produk akhir dari proses yang dilakukan. Tahapan awal yang dilakukan pada *incremental model* adalah penentuan kebutuhan (*requirement*) setelah dilakukan analisis kebutuhan, maka dilakukan spesifikasi (*specification*) dengan menggunakan analisis kebutuhan tersebut sebagai acuan. Tahap selanjutnya adalah perancangan arsitektur *software* yang terbuka agar dapat diterapkan sistem pembangunan per-bagian pada tahapan selanjutnya. Apabila desain telah dibuat, maka tahap selanjutnya adalah pengkodean (*coding*) kemudian dilakukan uji coba (*testing*). Tahapan-Tahapan tersebut dilakukan secara berurutan. Setiap bagian yang sudah selesai dilakukan testing, kemudian dikirim ke pemakai untuk langsung dapat digunakan. Setelah pengembangan suatu *incremental* dimulai, kebutuhan dibekukan dulu hingga *incremental* berikutnya dimulai. Pada *incremental model*, tiga tahapan awal harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum tahap pembangunan tiap modul/ *increment*.



Gambar 3.1 Metode *Incremental*

Ada sebuah solusi yang diterapkan untuk mengantisipasi kondisi yang tidak diinginkan pada *incremental model*, yaitu model *More Risky Incremental Model*. Model ini menerapkan sistem kerja paralel. Tahapan awal yaitu membuat daftar kebutuhan (*requirement*) *user* kemudian dianalisis. Dari hasil analisis tersebut, tim spesifikasi membuat spesifikasi untuk modul pertama. Setelah spesifikasi pertama selesai, tim desain membuat desain untuk modul pertama. Pada saat tim desain membuat desain pertama, tim spesifikasi juga membuat spesifikasi untuk modul kedua dan seterusnya. Dengan demikian, tidak harus menunggu modul pertama selesai hingga dikirim ke *user*.

a. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder.

1. Data primer yaitu data yang dikumpulkan secara langsung dari lapangan penelitian misalnya melalui wawancara, *focus group discussion* dan Observasi. Data yang penulis ambil yaitu data berupa jenis atau merk motor, urutan cc motor dari yang terendah sampai tertinggi, lamanya garansi dari setiap jenis atau merk motor dan harga beli setiap motor.
2. Data Sekunder adalah data data yang diperoleh melalui penelitian terdahulu yang dilakukan oleh pihak lain berupa jurnal referensin yang mendukung penulisan yang penulis buat, dengan cara kepustakaan (*Library Research*).

b. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa cara yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data :

1. Pengumpulan Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif adalah pengumpulan data yang dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas untuk bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Penelitian kualitatif digunakan apabila masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data (Moleong, 2011).

2. Pengumpulan Data Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang menitik beratkan pada pada jumlah atau hasilnya dapat dilihat dengan angka-angka yang memiliki, hubungan variabel bersifat sebab akibat dimana data penelitiannya berupa angka dan analisisnya menggunakan statistik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data kuantitatif adalah dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2010).

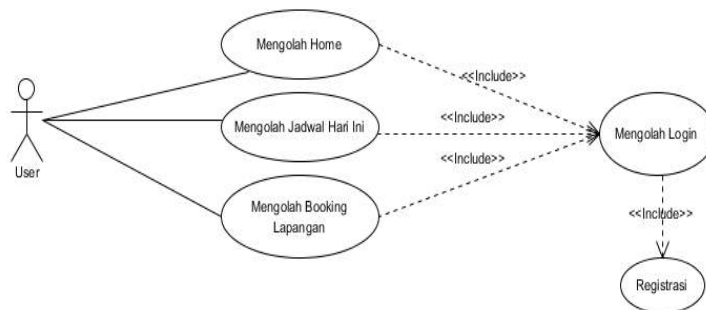
2. Perancangan Sistem

Terdapat beberapa langkah untuk membuat aplikasi yang sedang akan dikerjakan. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah pembuatan use case diagram, spesifikasi use case, sequence diagram, class diagram dan perancangan input dan output.

Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah gambar umum sebuah sistem yang di dalamnya terdapat proses-proses yang akan dijadikan oleh user sesuai dengan fungsinya masing-masing. Use Case diagram dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Use Case Diagram

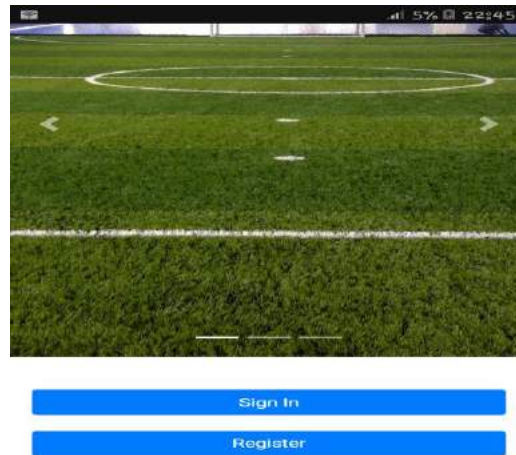
D. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi

Pada bab ini dijelaskan tentang cara kerja atau implementasi program dalam pembuatan aplikasi penyewaan lapangan futsal di kota kupang berbasis *android*, dengan fasilitas *form* yang dirancang sendiri sesuai kebutuhan program. Dengan fasilitas UI (*User Interface*) dihasilkan tampilan-tampilan sesuai dengan yang diharapkan seperti tercantum pada rancangan *input* dan *output*. Hasil yang tampak ketika program dijalankan adalah sebagai berikut:

1. Halaman Login

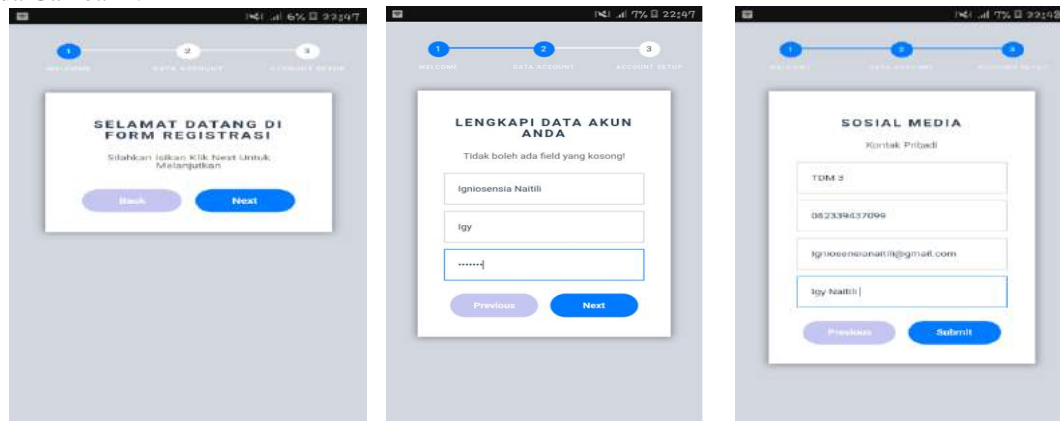
Gambar 4.1 merupakan halaman yang pertama kali tampil apabila aplikasi dijalankan.



Gambar 4.1. Halaman Login

2. Halaman Register

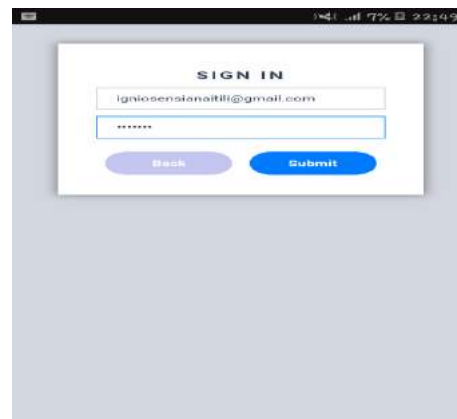
Halaman *register* merupakan halaman yang di pilih *user* untuk dapat melakukan registrasi, dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2. Halaman Register

3. Halaman Sign In

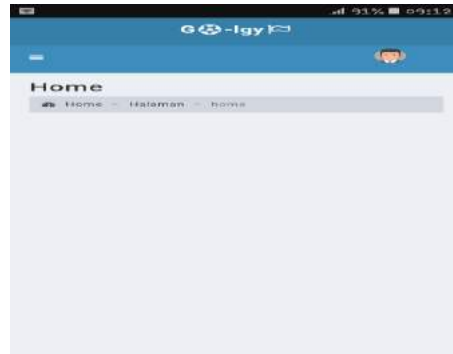
Halaman *sign in* merupakan halaman yang akan tampil ketika *user* selesai melakukan registrasi, dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3. Halaman Sign In

4. Halaman *Home*

Halaman home merupakan halaman statis dan akan tampil setelah *user* berhasil *sign in*, dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4. Halaman *Home*

5. Halaman Jadwal Hari Ini

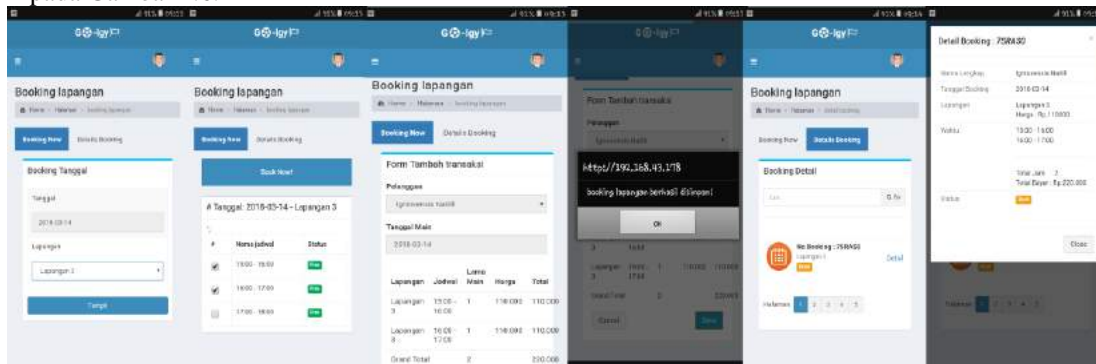
Halaman jadwal hari ini merupakan halaman yang menampilkan jadwal lapangan yang sudah dipakai, di *booking* dan yang masih *free* seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Halaman Jadwal Hari Ini

6. Halaman *Booking Lapangan*

Halaman *booking* lapangan merupakan halaman yang digunakan *user* untuk mem*booking* lapangan seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Halaman *Booking Lapangan*

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi penyewaan lapangan futsal di kota kupang berbasis android, maka terdapat kesimpulan:

1. Aplikasi penyewaan lapangan futsal dikota Kupang berbasis android ini digunakan untuk mempermudah pelanggan futsal yang ada dikota Kupang untuk menyewa lapangan futsal.
2. Dengan adanya aplikasi ini seorang pelanggan hanya membutuhkan waktu 5 menit untuk menyewa lapangan futsal sedangkan kalau secara manual pelanggan membutuhkan waktu sekitar 30 menit.
3. Berdasarkan grafik responden dari segi IMK dan aplikasi maka aplikasi penyewaan lapangan futsal ini dapat digunakan oleh pelanggan.

2. Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut pada aplikasi penyewaan lapangan futsal di kota kupang berbasis android, adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembayarannya dapat dilakukan secara online agar penyewa tidak perlu datang ke lapangan untuk melakukan pembayaran.
2. Saat ini pengujian masih bersifat lokal komputer atau offline, untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi ini, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan adalah hosting untuk menyimpan data pada website yang masih menggunakan hosting gratis agar dapat di upgrade ke hosting yang berbayar untuk fitur yang lebih baik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Hasan dan Riswaya, Riri. 2014. **Aplikasi Pinjaman Pembayaran Pinjaman Secara Kredit Pada Bank Yudha Bakti**. Vol 1, Nomor 2, Hal 2-3
- Afrina, Dinda dan Ibraim, Syaipul. 2012. **Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya**. Vol 8, Nomor 1, Hal 4-7
- Ananda, Hellboy. 2013. **Rekayasa Perangkat Lunak (The Incremental Model)** Jakarta: Pustaka Amani.
- Arimatong. 2014. **Mudah Menjadi Programer AJAX**. Yogyakarta : Andi
- Doly, Usman. **Metodologi Penelitian Sosial**. Jakarta : Aksara
- Fatimah, Wina. 2011. **Pengenalan Eclipse Jurnal Informatika : Jurnal Pengembangan IT**. Vol 2, Nomor 2, Hal 14-17
- Febriansyah, Andi. 2014. **Manfaat Kredit Bagi Pengembangan Usaha**. Bandung : Aksara
- Habil, Ilham dan Bunyamin. 2015. **Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Di Sudirman Futsal**. Vol 8, Nomor 1, Hal 12-18
- Iksanto dan Migunani. 2015. **Android Mobile Phone**. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Isak. 2012. **Pengelolaan Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi**. Vol 1, Nomor 1, Hal 20-25
- Jamil dan Benyamin. 2015. **Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone**. Bandung: Tiara Wacana
- Juhara Zamrony 2016. **Panduan Lengkap Pemrograman Android**. Yogyakarta : Andi
- Murdani, Dedi. 2012. **Aplikasi Penyewaan Lapangan “futsal ABC” Dengan Java dan MySQL**. Vol 8, Nomor 1, Hal 2-3

- Moleong, Lexy. 2011. **Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung : Alfabeta
- Ningrum, Dwi. 2012. **Rancang Bangun Aplikasi Sms Gateway Untuk Pemesanan Lapangan Futsal Pada Champions Futsal Banaran Gunung Pati**. *Vol 1, Nomor 1, Hal 2-5*
- Paryanto, Didik, Dkk. 2014. **Aplikasi Pemesanan Penyewaan Rental Mobil Di Prima Tour Berbasis Android Menggunakan Java**. *Vol 11. Nomor 2, Hal 3-5*
- Pesik, dkk.2015. **Analisis Biaya Relevan Dalam Pengambilan Keputusan Menerima Atau Menolak Pesanan Khusus Pada PT. Perikanan Nusantara Cabang Bitung**. *Vol 9, Nomor 2, Hal 4-7*
- Purwati, Vikra. 2013. **Perkembangan Teknologi Masa Kini**. Yogyakarta : Andi
- Raharjo, Budi. 2015. **Belajar Otodidak MySQL**. Bandung : Aditya Media
- Ramadhani, Herlawati.2013. **Menggunakan UML (Unified Modelling Language)**. Jakarta: Informatika,
- Safaat, Nazruddin. 2012. **Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android**. **Informatika Bandung**: Bandung
- Safaat, Nazruddin. 2015. **Teknik Pengumpulan Data**. Bandung : Informatika
- Sereh, Charles. 2014. **Sistem Informasi Penyewaan Perlengkapan Pesta Pada Benzer Collection Berbasis Android**. *Vol 8, nomor 3, hal 5-7*
- Sugiono. 2010. **Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung : Alfabeta
- Suliyati dan Andryani. 2016. **Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa**. *Vol 11, nomor 1, hal 2-5*