



PENGGUNAAN MODEL RAD DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL GOR PB. MERPATI JAYA

Use Of The Rad Model In Designing The Gor PB Rental Information System Merpati Jaya

Linda Wahyu Widianti¹, Hening Hendrato²

Program Studi Sistem Informasi¹, Program Studi Sistem Komputer²
STMIK Jakarta STI&K^{1,2}

lindawewe100@gmail.com¹, heninghendrato94@gmail.com²

Received: March 31, 2024. **Revised:** April 20, 2024. **Accepted:** May 16, 2024 .
Issue Period: Vol.8 No.1 (2024), Pp.1-13

Abstrak: Kemajuan teknologi komputer telah memberikan dampak positif yang signifikan di berbagai sektor pekerjaan, termasuk dalam bidang pelayanan melalui internet. Salah satu kelompok yang merasakan manfaatnya adalah pecinta olahraga bulutangkis di Indonesia. Dengan popularitas olahraga ini yang tinggi di kalangan masyarakat Indonesia, banyak tempat olahraga bulutangkis telah bermunculan. Pemanfaatan teknologi internet dalam penyediaan layanan olahraga bulutangkis tidak hanya memudahkan akses masyarakat, tetapi juga membantu dalam mengurangi biaya yang harus dikeluarkan. Penelitian ini memiliki tujuan yang jelas, yaitu merancang sebuah website untuk menyediakan layanan sarana olahraga, khususnya bagi pencinta bulutangkis. Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode Rapid Application Development, sebuah pendekatan klasik dalam pengembangan sistem yang melibatkan tahapan yang terstruktur dan linear. Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah pengumpulan data terkait dengan informasi pelatihan bulutangkis untuk berbagai kelompok usia, serta pemesanan lapangan bulutangkis. Perancangan website ini memiliki tujuan untuk menarik perhatian masyarakat dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan mengadakan kompetisi atau kejuaraan bulutangkis. Dengan adanya sistem komputerisasi yang baru, diharapkan arus informasi dapat berjalan lebih cepat, sehingga dapat meningkatkan minat dan antusiasme masyarakat terhadap olahraga bulutangkis. Melalui inovasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan olahraga bulutangkis di Indonesia.

Kata kunci: Sistem; Informasi; RAD; Bulutangkis, Rental

Abstract: Advances in computer technology have had a significant positive impact on various employment sectors, including in the field of services via the internet. One group that feels the benefits is badminton fans in Indonesia. With the high popularity of this sport among Indonesian people, many badminton sports venues have emerged. The use of internet technology in providing badminton sports services not only facilitates public access, but also helps reduce costs. This research has a clear objective, namely designing a website to provide sports facilities, especially for badminton lovers. The system development in this research uses the RAD method, a classic approach to system development that involves structured and linear stages. The first stage in this research was collecting data related to badminton training information for various age groups, as well as badminton court reservations. The aim of designing this website is to attract people's attention in various ways. One way is to hold a badminton competition or championship. With the new computerized system, it is hoped that the flow of information can run faster, so that it can increase



DOI: 10.52362/jisicom.v8i1.1488

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



public interest and enthusiasm for the sport of badminton. Through this innovation, it is hoped that it can make a positive contribution to the development of badminton in Indonesia.

Keywords: System; Information; RAD; Traditional Bridal Dress; Minangkabau

I. PENDAHULUAN

Perkembangan cepat ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman modern telah memberikan dampak signifikan dalam mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan hasil dari berbagai kegiatan. Salah satu terobosan yang berperan penting dalam hal ini adalah penggunaan komputer dan internet. Pemanfaatan teknologi, khususnya komputer, telah memberikan sejumlah manfaat dalam beragam sektor pekerjaan. Keunggulan utama komputer adalah kemampuannya dalam melakukan perhitungan, penyimpanan, dan pencarian data dengan cepat dan efisien. Perusahaan-perusahaan mengandalkan teknologi komputer ini karena dapat menjamin pengolahan data yang akurat dan cepat, serta memperoleh informasi dengan lebih efisien dan efektif.

Dengan adanya komputer, mengakses internet menjadi mungkin dilakukan. Banyak yang memanfaatkan internet dalam kegiatan pemasaran, dan homepage menjadi alat utama dalam upaya pemasaran di dunia online. Sampai saat ini, perkiraan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 500.000 individu. Angka tersebut diprediksi akan terus meningkat seiring dengan kesadaran yang semakin meningkat mengenai manfaat besar internet, baik untuk tujuan informasi, hiburan, maupun sebagai alat bisnis untuk menghadapi persaingan ekonomi di pasar bebas yang akan datang. Situasi ini menciptakan segmentasi baru yang memiliki potensi besar bagi perusahaan untuk memperluas pangsa pasar bisnis mereka.

Promosi online menjadi faktor kunci untuk kesuksesan sebuah homepage atau situs web. Strategi yang cerdas dalam pemasaran pada sebuah homepage atau situs web berperan penting dalam menarik jumlah pengunjung dan memastikan eksistensi situs tersebut dalam jangka waktu yang panjang. Penggunaan sistem informasi pemasaran yang efektif akan memperluas bisnis perusahaan Anda, sementara situs web perusahaan Anda akan memberikan nilai tambah dengan mendukung perkembangan bisnis Anda.

II. METODE DAN MATERI

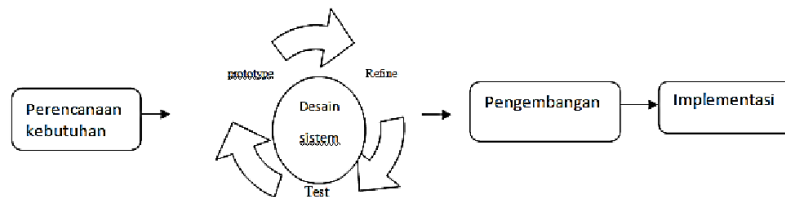
2.1. Metode Pengembangan

Dengan mengutamakan iterasi cepat dan interaksi pengguna di setiap tahap, metodologi Rapid Application Development (RAD) berupaya mempercepat proses pengembangan sistem. Dalam konteks Penyewaan GOR Bulutangkis PB Merpati Jaya, tahapan berikut menunjukkan kemajuan pengembangan sistem dengan menggunakan metodologi RAD:

1. Pengenalan Kebutuhan sistem dengan melibatkan pemilik GOR PB. Merpati Jaya melalui diskusi menyeluruh tentang fitur yang diharapkan, termasuk pengelolaan waktu sewa, sistem pembayaran, dan fitur khusus yang sesuai dengan jadwal lapangan bulutangkis.
2. Evaluasi bisnis yang melibatkan pemilik toko untuk memastikan desain dan pengoperasian sistem. Penggunaan user interface yang intuitif, integrasi proses penjualan, dan persyaratan khusus GOR PB Merpati Jaya menjadi topik diskusi utama pada sesi ini.
3. Kembangkan prototipe sistem yang dapat diuji konsumen sebagai bagian dari proses pengembangan prototipe. Antarmuka pengguna, navigasi, dan beberapa fitur penting, seperti penjadwalan penyewaan dan pemrosesan pembayaran, semuanya disertakan dalam prototipe ini.
4. Pengujian prototipe pengguna dimaksudkan untuk mengumpulkan lebih banyak masukan. Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, prototipe terus diperbaiki menggunakan hasil pengujian.
5. Inti dari iterasi dan pengembangan adalah siklus pengembangan berulang di mana prototipe terus dibuat dan diuji sebagai respons terhadap masukan pengguna. Setiap siklus berupaya untuk meningkatkan dan memodifikasi fungsi dan desain sistem berdasarkan pengalaman pengguna.
6. Perancangan model data untuk memenuhi kebutuhan sistem persewaan GOR PB Merpati Jaya meliputi pengumpulan data pelanggan, rincian jadwal persewaan, dan catatan persewaan. Untuk menjamin bahwa sistem dapat menangani informasi dengan efisiensi dan akurasi yang tinggi, metode pengumpulan data ini sangat penting.



7. Pengujian dan penilaian pengguna mencakup meminta pengguna menguji sistem untuk terakhir kalinya untuk memastikan bahwa semua persyaratan telah dipenuhi dan sistem beroperasi dengan baik. Umpan balik pengguna memungkinkan peningkatan tambahan sebelum implementasi selesai.
8. Implementasi dan Pelatihan mencakup seluruh aspek tahap implementasi sistem penyewaan GOR PB Merpati Jaya, termasuk pelatihan staf tentang pengoperasian sistem baru dan prosedur migrasi data. Setelah implementasi, penilaian dan pemeliharaan berkelanjutan dilakukan untuk menjamin kinerja sistem tetap pada puncaknya.



Gambar 1. Metode RAD Sistem Rental GOR PB Merpati Jaya.

2.2. Bulutangkis

Bulutangkis merupakan olahraga yang memanfaatkan raket dan shuttlecock untuk memukulnya melalui net. Olahraga ini dapat dimainkan dalam bentuk tunggal (single), ganda (double), dan ganda campuran (mixed double). Biasanya, olahraga ini dimainkan oleh:

- a. Pertandingan antara dua pria (tunggal pria atau men's single)
- b. Pertandingan antara dua wanita (tunggal wanita atau women's single)
- c. Pertandingan antara dua pasangan pria (ganda pria atau men's double)
- d. Pertandingan antara dua pasangan wanita (ganda putri atau women's double)
- e. Pertandingan antara dua pasangan yang terdiri dari satu pria dan satu wanita (ganda campuran atau mixed doubles)

Tiap pertandingan dalam bulutangkis terdiri dari maksimal tiga set, yang disebut sebagai set pertama, kedua, dan ketiga. Jika seorang pemain atau pasangan memenangkan dua set secara berurutan, itu disebut sebagai kemenangan langsung (straight-set). Namun, jika kemenangan terjadi dengan satu set untuk setiap lawan, hal itu disebut sebagai kemenangan set panjang (rubber-set). Setiap set memiliki skor maksimal yang harus dicapai oleh pemain atau pasangan untuk memenangkan set tersebut, yaitu 15 angka, kecuali untuk tunggal wanita yang membutuhkan 11 angka.

Lapangan bulutangkis dibatasi oleh garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan dibagi dua secara simetris dan dipisahkan oleh net yang terpasang di tiang net di pinggir lapangan. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah raket sebagai alat pemukul, dan shuttlecocks sebagai bola yang dipukul.

2.3. Pemesanan

Pemesanan merupakan tindakan yang dilakukan oleh konsumen sebelum melakukan pembelian barang atau jasa. Untuk memastikan kepuasan konsumen, sebuah perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang optimal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemesanan diartikan sebagai "proses, perbuatan, atau cara memesan (tempat, barang, dan sebagainya) kepada orang lain."

Menurut Edwin dan Chris (1999:1), pemesanan secara umum merupakan perjanjian antara dua pihak atau lebih terkait dengan pemesanan tempat. Perjanjian tersebut dapat berupa pemesanan ruangan, kamar, tempat duduk, dan lainnya, untuk waktu tertentu, yang juga disertai dengan produk atau jasa yang ditawarkan. Contoh dari produk jasa ini adalah layanan transportasi manusia atau barang dari satu titik (kota) ke titik (kota) lainnya, seperti yang dilakukan oleh perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran.

2.4. Penyewaan

Penyewaan adalah suatu kesepakatan di mana satu pihak menyetujui untuk menyewakan lapangan kepada pihak lain, sehingga pihak kedua dapat menggunakan lapangan tersebut dalam jangka waktu tertentu dengan membayar biaya sewa yang telah disepakati. Dengan demikian, penyewaan merupakan perjanjian antara dua pihak di mana pihak



pertama mengizinkan pihak kedua untuk menggunakan barang tersebut untuk jangka waktu yang ditentukan, sementara pihak kedua memberikan pembayaran kepada pihak pertama sebagai imbalan atas pemanfaatan lapangan tersebut.

2.5. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) menurut Brady dan Loonam (2010) merupakan alat yang digunakan untuk menghasilkan representasi kebutuhan data suatu organisasi. Biasanya, seorang analis sistem menangani prosedur ini selama fase analisis kebutuhan proyek pengembangan sistem. Tiga elemen utama disusun saat membuat ERD, yaitu sebagai berikut:

- Representasi individu dari benda-benda berwujud yang dapat dibedakan satu sama lain disebut entitas. Entitas ini memiliki link ke item data yang telah ditentukan. Setiap entitas memerlukan atribut untuk menentukan kualitasnya. Entitasnya bisa berupa lapangan bulutangkis, kartu anggota, atau anggota.
- Relasi, disebut juga relasi, adalah garis lurus yang menghubungkan dua entitas berbeda. Ketika penyewa mendaftar sebagai Anggota, misalnya, hubungan tersebut "terdaftar". Akibatnya, keterkaitan ini menjelaskan hubungan antar elemen dalam sistem.
- Elemen dengan atribut menawarkan detail yang lebih spesifik tentang tipe entitas terkait. Struktur internal setiap atribut terdiri dari tipe data yang menentukan jenis atau format informasi yang dapat disimpan dalam atribut tersebut. Untuk menyimpan dan mengelola data dalam database dengan cara yang lebih terorganisir, atribut memungkinkan kita mendeskripsikan fitur atau aspek tertentu dari suatu item, seperti nama, nomor ID, atau tanggal.

2.6. Rapid Application Development

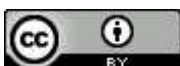
Metode Rapid Application Development (RAD) merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan fleksibilitas dan iterasi cepat guna mempercepat pembangunan aplikasi. Ide mendasar di balik Rapid Application Development (RAD) adalah lebih baik memiliki perangkat lunak yang dapat diterapkan dengan cepat daripada menunggu dalam waktu lama untuk menciptakan produk yang sempurna. RAD sering digunakan dalam proyek pengembangan sistem informasi yang memerlukan modifikasi cepat dan berulang terhadap aplikasi yang dibuat. Beberapa fitur utama dari pendekatan Pengembangan Aplikasi Cepat adalah sebagai berikut:

- Kerja tim yang kuat antara tim pengembangan, mitra terkait, dan pengguna akhir didorong oleh RAD. Tujuannya adalah untuk memahami preferensi pengguna dan permintaan perusahaan secara lebih menyeluruh.
- Versi awal program yang dapat dikembangkan dihasilkan melalui serangkaian fase berulang dalam Rapid Program Development (RAD). Setiap tahap dalam proses ini menghasilkan peningkatan dan modifikasi sesuai masukan dan reaksi pengguna.
- Pembuatan Prototipe: Sebagai bagian dari proses Pengembangan Aplikasi Cepat (RAD), prototipe aplikasi sering kali dibuat pada tahap awal pengembangan untuk memberikan gambaran visual kepada konsumen tentang fitur dan fungsi yang akan disertakan dalam produk jadi. Tim pengembangan dan pengguna dapat lebih memahami satu sama lain berkat prototipe ini.
- Menggunakan Kerangka dan Alat: Menggunakan RAD melibatkan penggunaan banyak kerangka kerja dan alat yang tersedia untuk mempercepat proses pengembangan. Penggunaan bahasa pemrograman, perpustakaan, dan alat pengembangan terkini adalah bagian dari hal ini.

2.7. Gambaran Umum PB Merpati Jaya.

Sejarah singkat dari PB Merpati Jaya ini berawal sejak tahun 2002. PB Merpati Jaya adalah pembinaan atlet bulutangkis mulai usia dini dan tingkat lanjut yang didukung oleh Nadya Melati dan teman-teman. Nadya Melati adalah atlet bulutangkis peraih medali perak SEA Games 2011 dan Finalis Indonesia Open 2012.

Website PB Merpati Jaya merupakan sarana atau fasilitas pencarian tentang informasi kegiatan latihan dan daftar sewa lapangan. Karena kegiatan ini begitu banyak diminati masyarakat luas maupun warga sekitar. Adapun dibuatnya website ini berguna untuk mempermudah calon penyewa lapangan dan calon anggota dalam mencari sumber informasi secara online melalui internet. Pengguna Website PB Merpati Jaya ini terdiri dari :

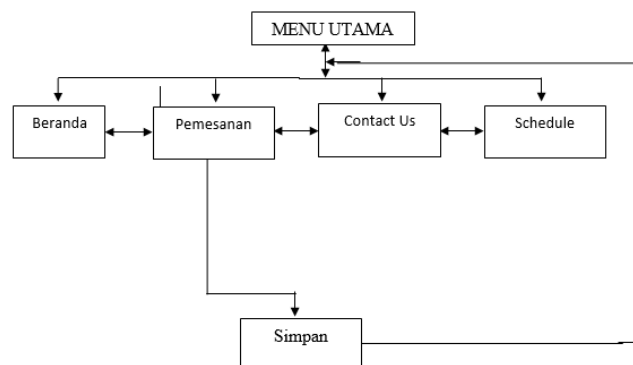


1. **User:** Pada website ini user memiliki layanan untuk melihat segala sumber informasi tentang segala kegiatan PB Merpati Jaya, jika user ingin mendaftarkan diri untuk sewa lapangan, user dapat login terlebih dahulu, setelah itu user dapat mendaftarkan (posting) untuk sewa lapangan.
2. **Admin:** Pada aplikasi ini admin memiliki hak akses ke halaman admin untuk dapat merubah, dan menghapus data yang ada, seperti keanggotaan dan penyewaan.

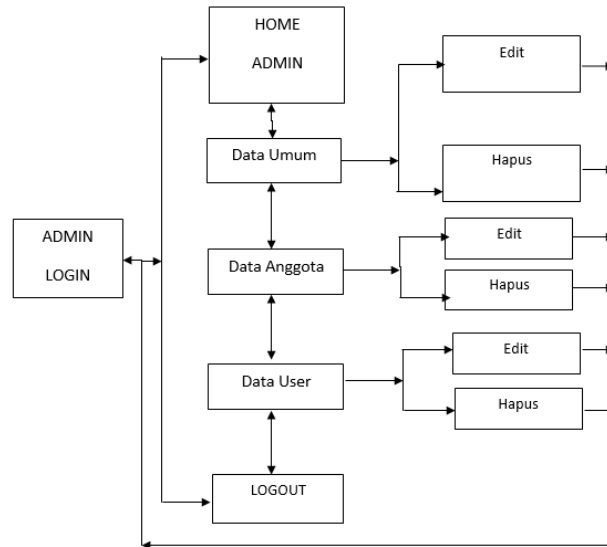
3. PEMBAHASA DAN HASIL

3.1 Struktur Navigasi Halaman Home

Struktur navigasi website bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang konten keseluruhan situs web serta menggambarkan hubungan antara konten-konten tersebut. Struktur navigasi ini bersifat campuran dan disusun setelah mengumpulkan seluruh konten yang akan dimuat di situs web. Dengan struktur navigasi yang ditetapkan, dapat terlihat bagaimana isi dan susunan keseluruhan situs web. Contoh isi situs web ini mencakup halaman Beranda, Login, dan Posting, serta halaman admin yang terdiri dari pengelolaan data User, Anggota, dan Sewa Lapangan. Penyusunan struktur navigasi ini sangat penting karena akan membantu dalam perancangan seluruh halaman situs web di masa mendatang. Struktur navigasi yang baik akan memberikan informasi kepada pengunjung tentang lokasi mereka saat ini serta lokasi mana yang dapat mereka kunjungi dari lokasi saat ini. Halaman Beranda berfungsi sebagai tempat untuk melihat informasi mengenai data pemesanan, informasi keanggotaan, dan lokasi gedung pada situs web PB Merpati Jaya. Struktur navigasi untuk halaman Beranda dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 2 Struktur Navigasi Halaman Member



Gambar 3. Struktur Navigasi Halaman Admin

3.2 Permasalahan

Dari uraian di atas, terdapat sejumlah permasalahan yang diidentifikasi, antara lain:

- Masih menggunakan metode transaksi secara manual
- Pembuatan struk masih dilakukan secara manual
- Pencarian laporan transaksi masih dilakukan secara manual

Berikut adalah solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi:

- Pembuatan aplikasi terkomputerisasi dengan beberapa utilitas, termasuk proses penghitungan transaksi, pembuatan laporan, dan pencarian data yang dilakukan secara terkomputerisasi.
- Pembuatan database yang digunakan untuk menyimpan semua data yang terkait dengan GOR PB Merpati Jaya.

Sebuah program telah dibuat untuk memenuhi kebutuhan manajemen perusahaan dalam menyederhanakan proses transaksi dan pembuatan laporan di GOR PB Merpati Jaya. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman web PHP dan MySQL.

3.3 Diagram Activity Sistem Penyewaan GOR PB Merpati Jaya.

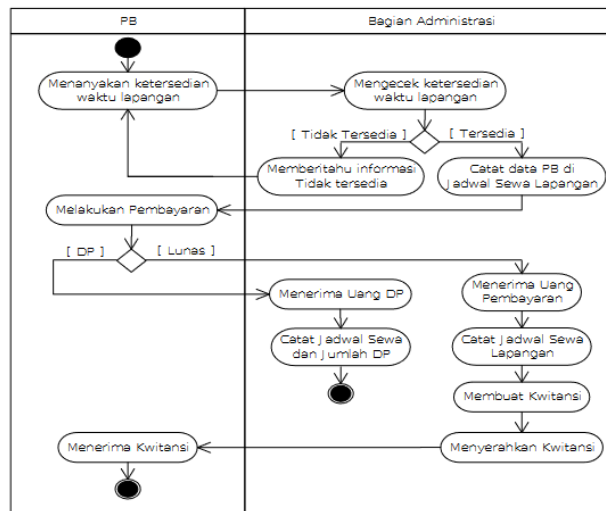
Activity Diagram Penyewaan Lapangan Bulutangkis di GOR PB Merpati Jaya digunakan sebagai gambaran bisnis proses sistem penyewaan lapangan secara keseluruhan. Diagram aktifitas ini terbagi menjadi dua bagian. Bagian Pertama Transaksi Penyewaan oleh Member sebagai berikut:

- Aktivitas dimulai ketika seorang member ingin melakukan penyewaan lapangan bulutangkis di GOR PB Merpati Jaya.
- Member memulai proses dengan memasuki aplikasi atau website penyewaan yang telah disediakan.
- Setelah masuk, member memilih opsi untuk menyewa lapangan bulutangkis.
- Kemudian, member mengisi formulir pemesanan dengan detail informasi seperti tanggal dan waktu sewa lapangan.
- Setelah pengisian formulir, sistem melakukan validasi data dan menampilkan ringkasan pesanan.
- Member kemudian mengonfirmasi pesanan, dan sistem menghasilkan nota pembayaran.
- Transaksi selesai saat member melakukan pembayaran dan menerima konfirmasi penyewaan lapangan.
- Bagian Kedua: Pembuatan Laporan oleh Admin.

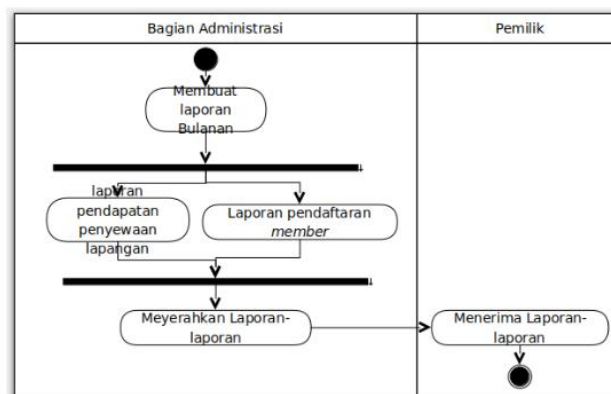


Sedangkan aktivitas kedua adalah bisnis proses yang dilakukan oleh bagian administrasi:

- Aktivitas dimulai saat admin masuk ke sistem pelaporan penyewaan lapangan bulutangkis.
- Admin memilih opsi untuk membuat laporan penyewaan.
- Selanjutnya, admin memilih rentang waktu yang ingin dianalisis untuk laporan tersebut.
- Sistem mengumpulkan data penyewaan lapangan dalam rentang waktu yang dipilih.
- Kemudian, admin memilih format laporan yang diinginkan: laporan harian, bulanan, atau tahunan.
- Setelah pemilihan format, sistem otomatis menghasilkan laporan berdasarkan data yang telah dikumpulkan.
- Admin memeriksa dan memvalidasi laporan sebelum mengirimkannya ke pihak yang berwenang atau menyimpannya untuk referensi di masa mendatang.
- Dengan menggunakan diagram aktivitas ini, proses penyewaan lapangan bulutangkis di GOR PB Merpati Jaya dapat lebih terstruktur dan efisien baik dari sisi member maupun admin.



Gambar 3. Diagram Activity Penyewaan Lapangan Bulutangkis



Gambar 5. Diagram Activity Administrasi

3.4 Diagram Konteks Penyewaan GOR PB Merpati Jaya.



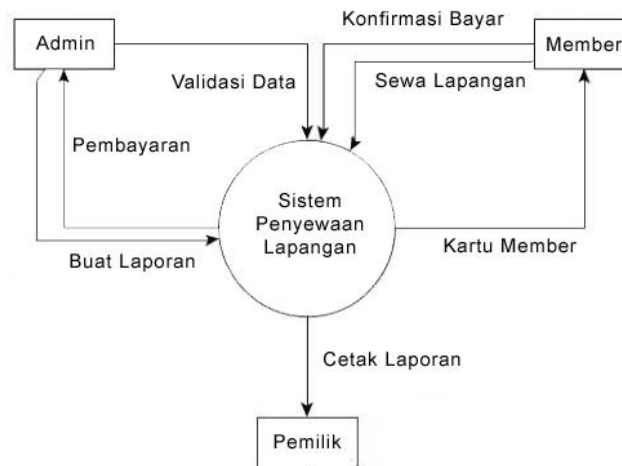
DOI: 10.52362/jisicom.v8i1.1488

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Diagram konteks adalah gambaran visual dari sistem secara keseluruhan, menunjukkan interaksi antara sistem (yang akan dibuat) dan entitas-entitas eksternal yang berinteraksi dengannya. Dalam konteks penyewaan lapangan badminton di GOR PB Merpati Jaya, entitas eksternal utamanya adalah member dan admin. Berikut adalah deskripsi diagram konteks:

1. **Member:** Entitas ini mewakili individu atau pelanggan yang ingin menyewa lapangan badminton di GOR PB Merpati Jaya. Member ini dapat melakukan berbagai aktivitas seperti membuat pemesanan, melakukan pembayaran, dan mengonfirmasi transaksi.
2. **Admin:** Ini adalah entitas yang mewakili administrator atau staf yang bertanggung jawab atas manajemen dan pengelolaan penyewaan lapangan badminton di GOR PB Merpati Jaya. Admin memiliki akses untuk membuat laporan, memproses pemesanan, dan melakukan tindakan administratif lainnya.
3. **Sistem Penyewaan Lapangan Badminton di GOR PB Merpati Jaya:** Ini adalah sistem yang dikembangkan untuk mengelola seluruh proses penyewaan lapangan badminton di GOR PB Merpati Jaya. Sistem ini menerima input dari member dan admin, memprosesnya, dan memberikan output yang sesuai, seperti konfirmasi pemesanan kepada member dan laporan ke admin.

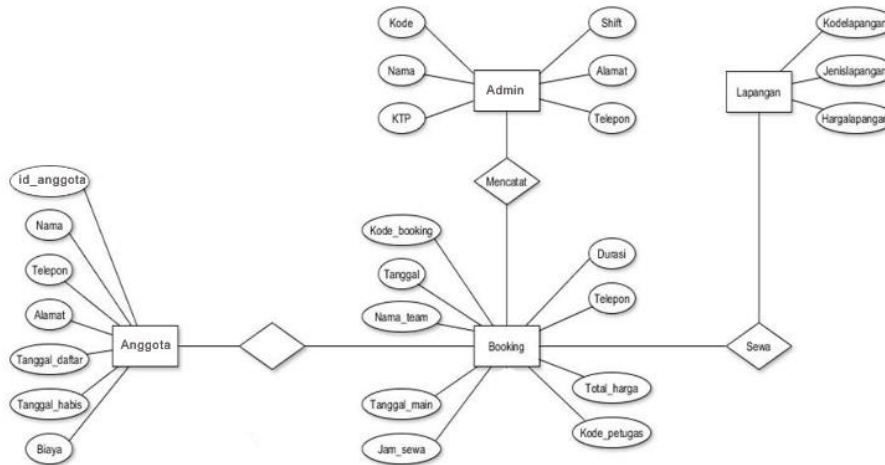
Dengan menggunakan diagram konteks ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang jelas tentang interaksi antara sistem dan entitas-entitas eksternal yang terlibat dalam proses penyewaan lapangan badminton di GOR PB Merpati Jaya.



Gambar 6 Diagram Kontek Sistem Penyewaan GOR PB Merpati Jaya

3.5. Diagram ER Penyewaan GOR PB Merpati Jaya

Gambar 7 menunjukkan diagram ER yang berlangsung di dalam aplikasi:

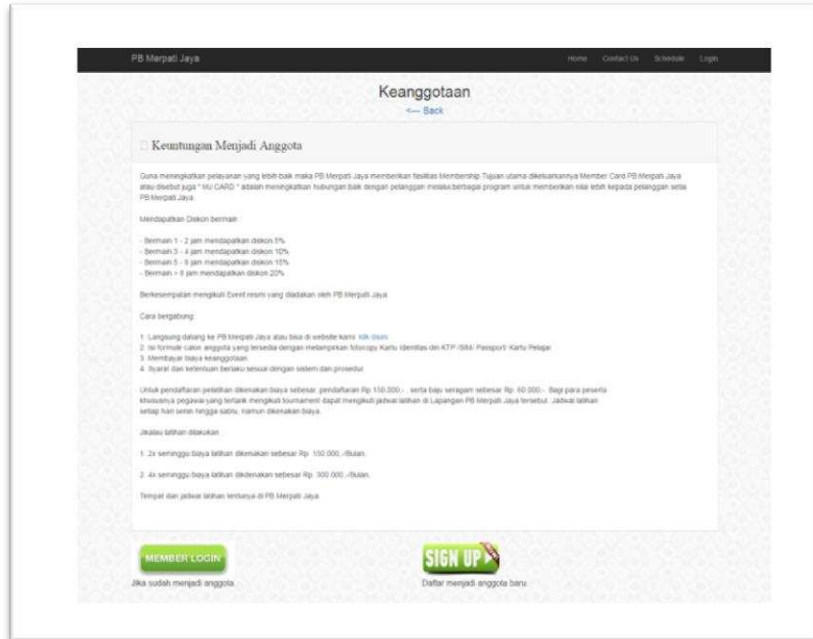


Gambar 7 Diagram ER Penyewaan GOR PB Merpati Jaya

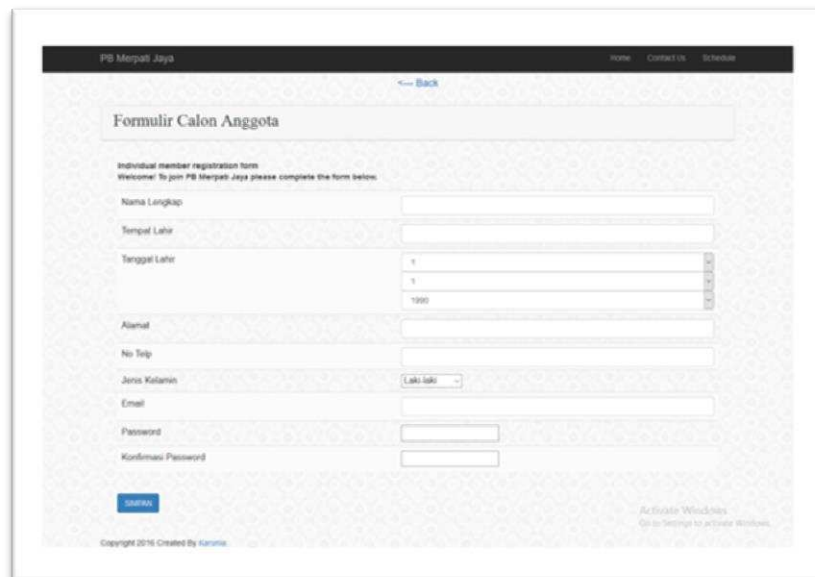
Entity Relationship Diagram (ERD) yang menggambarkan proses penyewaan lapangan bulu tangkis di GOR PB Merpati Jaya terdiri dari tiga entitas utama: member, admin, dan booking. Entitas member mewakili individu atau kelompok yang telah mendaftar sebagai anggota GOR, sedangkan entitas admin mencakup staf atau pengelola yang bertanggung jawab atas operasional GOR. Interaksi antara entitas member dan admin tercermin melalui proses booking, yang merupakan hubungan utama dalam diagram. Ketika seorang member ingin menyewa lapangan bulu tangkis, mereka membuat booking yang tercatat dalam sistem oleh admin. Booking tersebut mencakup detail waktu, tanggal, dan lapangan yang ingin disewa. Admin kemudian memvalidasi booking tersebut dan mengkonfirmasi kepada member. Hal ini menunjukkan aliran informasi dan interaksi antara entitas member, admin, dan proses booking dalam konteks penyewaan lapangan bulu tangkis di GOR PB Merpati Jaya.

3.6. Hasil Pengembangan

Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis berbasis web pada GOR PB Merpati Jaya telah dikembangkan untuk memberikan pengalaman yang lebih efisien dan mudah bagi pengguna. Halaman web ini terbagi menjadi tiga bagian utama: halaman member, halaman penyewaan, dan halaman laporan transaksi penyewaan oleh member.

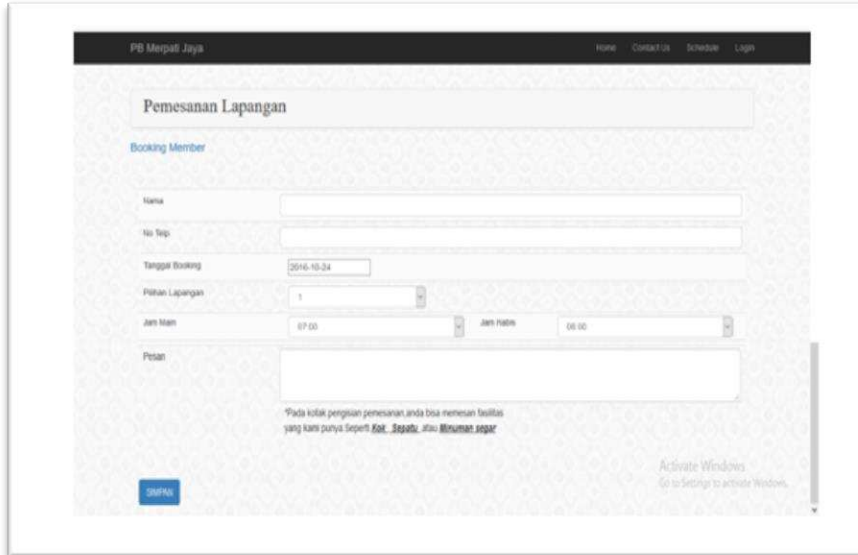


Gambar 9. Halaman Peraturan Pendaftaran Member.



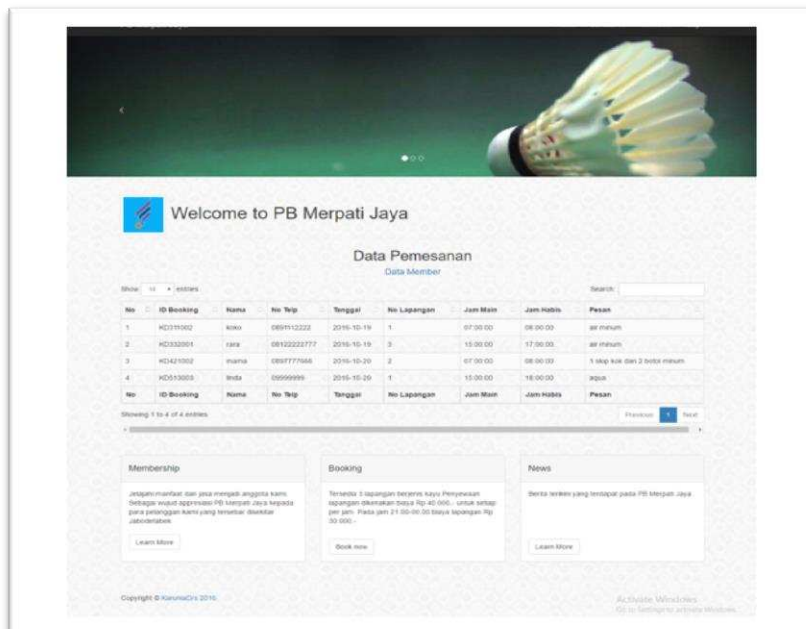
Gambar 10. Halaman Pendaftaran Member Baru

Halaman member menyediakan fungsionalitas bagi pengguna yang telah terdaftar sebagai anggota GOR. Di halaman ini, anggota dapat melakukan login ke akun mereka, mengakses profil pribadi, dan mengubah informasi personal mereka jika diperlukan. Selain itu, halaman member juga memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat penyewaan lapangan bulu tangkis mereka sebelumnya.



Gambar 10. Halaman Transaksi Penyewaan Lapangan Bulutangkis

Halaman penyewaan adalah tempat di mana anggota dapat melakukan proses pemesanan lapangan secara online. Pengguna dapat memilih tanggal, waktu, dan lapangan yang ingin disewa sesuai ketersediaan yang ditampilkan dalam kalender interaktif. Setelah memilih opsi yang diinginkan, pengguna dapat melanjutkan untuk melakukan pembayaran langsung melalui sistem pembayaran yang terintegrasi.



Gambar 11 Halaman Laporan Transaksi Penyewaan Lapangan Bulutangkis



Halaman laporan transaksi penyewaan member memberikan akses kepada anggota untuk melihat riwayat lengkap transaksi penyewaan mereka. Ini mencakup informasi tentang tanggal, waktu, lapangan yang disewa, serta status pembayaran. Laporan ini memungkinkan pengguna untuk melacak dan mengelola catatan penyewaan mereka dengan mudah. Dengan sistem informasi penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis web ini, GOR PB Merpati Jaya dapat meningkatkan efisiensi dalam proses penyewaan, memberikan kemudahan akses kepada anggota, dan meningkatkan pengalaman keseluruhan bagi pengguna.

3.7. Pengujian Sistem Informasi Penyewaan GOR PB Merpati Jaya.

Pengujian digunakan untuk menguji setiap form apakah menjalankan fungsinya dengan baik. Cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi tiap form kemudian diamati apakah hasil sesuai dengan proses yang diinginkan. Perbandingan antara Aplikasi Uji Coba pertama (Mozilla Firefox), dengan Aplikasi Uji Coba kedua (Google Chrome) seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Perbandingan Browser

BROWSER	KRITERIA	BAIK	KURANG BAIK	KETERANGAN
Mozilla firefox	Beranda		√	Warna tombol berubah
	Profil	√		Baik
	View detail	√		Baik
	Login	√		Baik
Google Chrome	Beranda	√		Baik
	Profil	√		Baik
	View detail		√	Gambar agak melenceng
	Login	√		Baik

Dari hasil uji coba aplikasi pembuatan website PB Merpati Jaya dengan menggunakan PHP,CSS, dan MYSQL, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada dua browser yang berbeda, yaitu Mozilla Firefox, dan Google Chrome. Terdapat 1 perbedaan pada semua menu seperti Beranda, profil, view detail, dan login melalui web browser Google Chrome dimana gambar tidak menyesuaikan otomatis, sehingga gambar dari view detail agak sedikit melenceng. Berdasarkan hasil pengujian tabel 3.4 dapat disimpulkan bahwa Mozilla Firefox lebih mendominasi dari Google Chrome. Kesimpulan diterima karena hasil yang diharapkan sesuai hasil tampilan.

III. KESIMPULAN

Dari hasil uji coba aplikasi pembuatan website PB Merpati Jaya dengan menggunakan PHP,CSS, dan MYSQL, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada dua browser yang berbeda, yaitu Mozilla Firefox, dan Google Chrome. Terdapat satu perbedaan pada semua menu seperti home, profil, view detail, dan login melalui web browser Google Chrome dimana gambar tidak menyesuaikan otomatis, sehingga gambar dari view detail agak sedikit melenceng.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah memberikan informasi kepada calon penyewa lapangan dan khususnya masyarakat sekitar lingkungan. Agar melalui website ini penyajian informasi sampai kepada masyarakat luas secara cepat dan tepat.

REFERENASI

- [1] Andri Kristanto, Perancangan Sistem Informasi, Penerbit Gava Media, Yogyakarta, 2010



DOI: 10.52362/jisicom.v8i1.1488

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed) Vol.8 No.1 (June 2024)
JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)
Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom>
Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com

- [2] Hidayat, Yusuf dan Rahmat, Alit. Permainan Bulutangkis, Penerbit modula Bandung, Bandung:FPOK UPI Bandung, 2010
- [3] Immawan, Yosha Zein, Sistem Informasi Pemesanan, Penerbit Sejahtera, Yogyakarta. 2012.
- [4] Kadir Abdul, Belajar Database Menggunakan MySQL, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2010
- [5] Prasetyo, Adhi, Buku Sakti Web Master,Penerbit PT. TransMedia, Jakarta, 2014
- [6] Raharjo Budi, Imam Heryanto, Enjang R K, Modul Pemrograman Web (HTML, PHP, & MySQL), Penerbit Modula, Bandung, 2010



DOI: 10.52362/jisicom.v8i1.1488

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).