

**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN LAPANGAN
BADMINTON PADA GOR CITY SPORT BERBASIS
ANDROID**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN LAPANGAN
BADMINTON PADA GOR CITY SPORT BERBASIS
ANDROID**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1711500045
Nama : Stefanus Kristianto
2. NIM : 1711500050
Nama : Rizky Ramadhani

Judul KP : PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN LAPANGAN
BADMINTON PADA GOR CITY SPORT BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 4 Januari 2021

Nama	Tanda Tangan
1. Stefanus Kristianto	
2. Rizky Ramadhani	





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

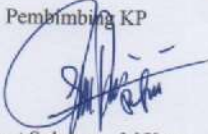
Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata I
Judul : **PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN LAPANGAN
BADMINTON PADA GOR CITY SPORT BERBASIS
ANDROID**

	NIM	NAMA
1	1711500045	STEFANUS KRISTIANTO
2	1711500050	RIZKY RAMADHANI

Pangkalpinang, 4 Januari 2021

Menyetujui,


Pembimbing KP


Rahmat Sulaiman, M.Kom.
NIDN 0208019401

Pembimbing Lapangan


GOR CITY SPORT CLUB
Jl. Pringgane, PPSM, Kec. Girimaya
PANGKALPINANG
Mie Siun.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika


Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN 0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Stefanus Kristianto (1711500045)
2. Rizky Ramadhani (1711500050)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 21 Oktober 2020 sampai dengan 24 Desember 2020 dengan baik.

Nama Instansi : GOR City Sport.

Alamat : Jalan Pertama, Kecamatan Girimaya

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 4 Januari 2021

GOR CITY SPORT CLUB
Jl. Pertama, Girimaya, Kec. Girimaya
PANGKALPINANG
(Mie Siun)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini.

Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik Perancangan Sistem Pemesanan Lapangan Badminton Pada GOR City Sport Berbasis Android. Adapun tujuan dibuatnya Laporan Kuliah Praktek ini adalah membantu masyarakat Pangkalpinang dalam memesan lapangan badminton di GOR City Sprot secara online.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kritik dan saran, penulis akan senantiasa menerima dengan senang hati untuk perbaikan Laporan Kuliah Praktek ini. Penulis menyadari pula bahwa Laporan Kuliah Praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan dari pembimbing dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Tuhan YME yang telah memberikan kelancaran dalam hidup.
 2. Mie Siun selaku Pengelola GOR City Sport sekaligus pembimbing lapangan.
 3. Rahmat Sulaiman, M.Kom. selaku dosen Pembimbing Materi.
 4. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada tim penulis.
 5. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek.
- Diharapkan Laporan Kuliah Praktek ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang nantinya akan menulis Laporan Kuliah Praktek dengan topik yang terkesan sama.

Pangkalpinang, 4 Januari 2021

Penulis

ABSTRAK

GOR City Sport merupakan salah satu gelanggang olahraga yang berada di Kota Pangkalpinang yang menyewakan lapangan *badminton*. Visi dari City Sport adalah menjadi wadah pelatihan dan pengembangan bakat-bakat di bidang olahraga bulutangkis untuk memajukan prestasi olahraga *badminton* di Kota Pangkalpinang dan di Indonesia. Proses pemesanan lapangan di GOR City Sport masih menggunakan cara manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan jadwal member, oleh karena itu dibutuhkan sistem pemesanan lapangan *badminton* yang berbasis *mobile* dimana calon pemesan dapat melakukan seluruh proses pemesanan secara cepat dan mudah. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan model *prototype* serta metode berorientasi objek dengan Tools UML. Pada aplikasi berbasis *android* ini sistem pemesanan lapangan akan sangat mudah dilakukan, diakses di mana saja dan tidak harus datang ke GOR. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem pemesanan lapangan badminton pada GOR City Sport berbasis android ini dapat memaksimalkan kegiatan dalam melayani masyarakat dalam memesan lapangan *badminton*.

Kata Kunci: Pemesanan, GOR City Sport, *Android*.



ABSTRACT

GOR City Sport is a one of sports arena in Pangkalpinang City that rents out badminton courts. The vision of City Sport is to become a forum for training and developing talents in the field of badminton to advance the achievements of badminton in Pangkalpinang City and Indonesia. The process of ordering the field at GOR City Sport still uses the manual method so that errors often occur in recording member schedules, therefore a mobile-based badminton court booking system is needed where prospective customers can carry out the entire ordering process quickly and easily. This application is created using a prototype model and object-oriented methods with UML Tools. In this Android-based application, the field ordering system will be very easy to do, accessed anywhere and does not have to come to GOR. So it can be concluded that the design of the badminton court order system at GOR City Sport based on android can maximize activities in serving the community in ordering badminton courts.

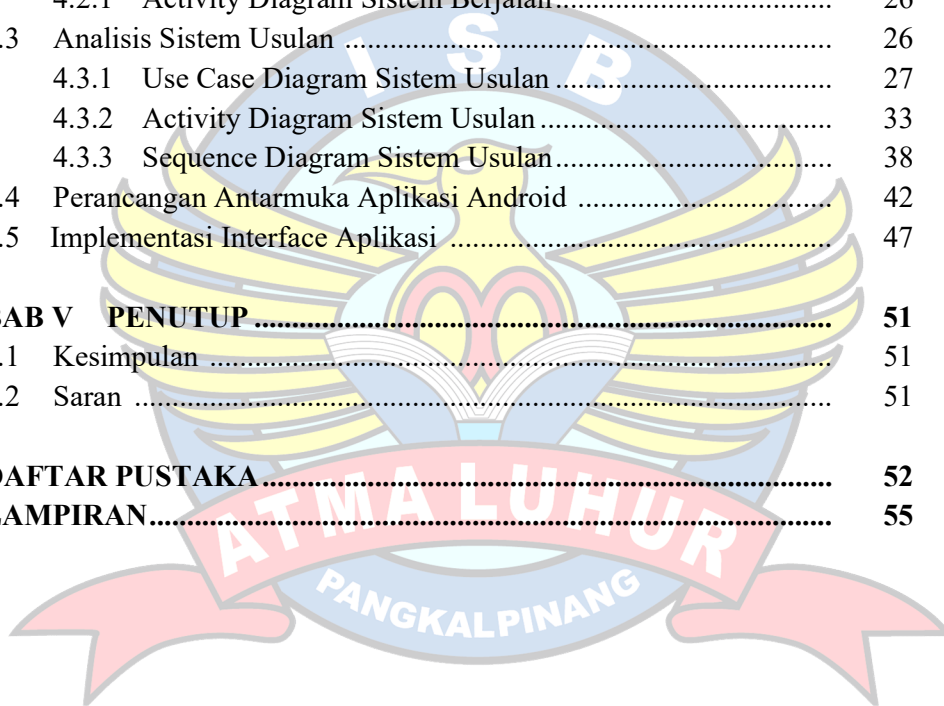
Keywords: Booking, GOR City Sport, Android.



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Model Pengembangan Sistem.....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.5.3 Tools Pengembangan Sistem.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Pendukung.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Pengertian Pemesanan.....	6
2.1.3 Pengertian Android.....	6
2.2 Model.....	7
2.3 Metode.....	9
2.3.1 Metode OOAD.....	9
2.3.2 UML.....	10
2.4 Tools.....	12
2.4.1 Astah.....	12
2.4.2 Android Studio.....	12

2.5	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III ORGANISASI.....		21
3.1	Profil Instansi.....	21
3.2	Sejarah GOR City Sport	22
3.3	Visi dan Misi Instansi	23
3.4	Struktur Organisasi	23
BAB IV PEMBAHASAN.....		25
4.1	Analisis Masalah	25
4.2	Analisis Sistem Berjalan	25
4.2.1	Activity Diagram Sistem Berjalan.....	26
4.3	Analisis Sistem Usulan	26
4.3.1	Use Case Diagram Sistem Usulan	27
4.3.2	Activity Diagram Sistem Usulan	33
4.3.3	Sequence Diagram Sistem Usulan.....	38
4.4	Perancangan Antarmuka Aplikasi Android	42
4.5	Implementasi Interface Aplikasi	47
BAB V PENUTUP.....		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....		52
LAMPIRAN.....		55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Prototyping Model	7
Gambar 2.2 : Alur proses metode Prototyping	8
Gambar 2.3 : Use Case Diagram.....	10
Gambar 2.4 : Activity Diagram.....	11
Gambar 2.5 : Sequence Diagram	11
Gambar 2.6 : Logo Astah	12
Gambar 2.7 : Logo Android Studio	12
Gambar 3.1 : Sport City Tampak Luar.....	21
Gambar 3.2 : Sport City Tampak Dalam	22
Gambar 3.3 : Struktur Organisasi Sport City	23
Gambar 4.1 : Activity Diagram Sistem Berjalan	26
Gambar 4.2 : User Diagram Pegawai.....	27
Gambar 4.3 : Activity Diagram Login	33
Gambar 4.4 : Activity Diagram Jadwal Member.....	34
Gambar 4.5 : Activity Diagram Menu Member.....	35
Gambar 4.6 : Activity Diagram Register	36
Gambar 4.7 : Activity Diagram Booking Lapangan	37
Gambar 4.8 : Sequence Diagram Login.....	38
Gambar 4.9 : Sequence Diagram Register	39
Gambar 4.10 : Sequence Diagram Menu Member.....	39
Gambar 4.11 : Sequence Diagram Jadwal Member.....	40
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Menu Pesan Lapangan.....	41
Gambar 4.13 : Antarmuka Tampilan Register	42
Gambar 4.14 : Antarmuka Form Login.....	43
Gambar 4.15 : Antarmuka Menu Booking Lapangan.....	44
Gambar 4.16 : Antarmuka Tampilan Menu Admin	45
Gambar 4.17 : Tampilan Layar Login.....	47
Gambar 4.18 : Tampilan Layar Register.....	48

Gambar 4.19 : Tampilan Layar Menu Admin.....49
Gambar 4.20 : Tampilan Layar Menu Member49
Gambar 4.21 : Tampilan Layar Booking Lapangan.....50



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Deskripsi Use Case Login.....	28
Tabel 4.2 : Deskripsi Use Case Jadwal Member.....	29
Tabel 4.3 : Deskripsi Use Case Daftar Member	30
Tabel 4.4 : Deskripsi Use Case Register.....	31
Tabel 4.5 : Deskripsi Use Case Booking Lapangan.....	32
Tabel 4.6 : Deskripsi Interface Register.....	42
Tabel 4.7 : Deskripsi Interface Login	44
Tabel 4.8 : Deskripsi Interface Menu User	45
Tabel 4.9 : Deskripsi Interface Menu Admin.....	46



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

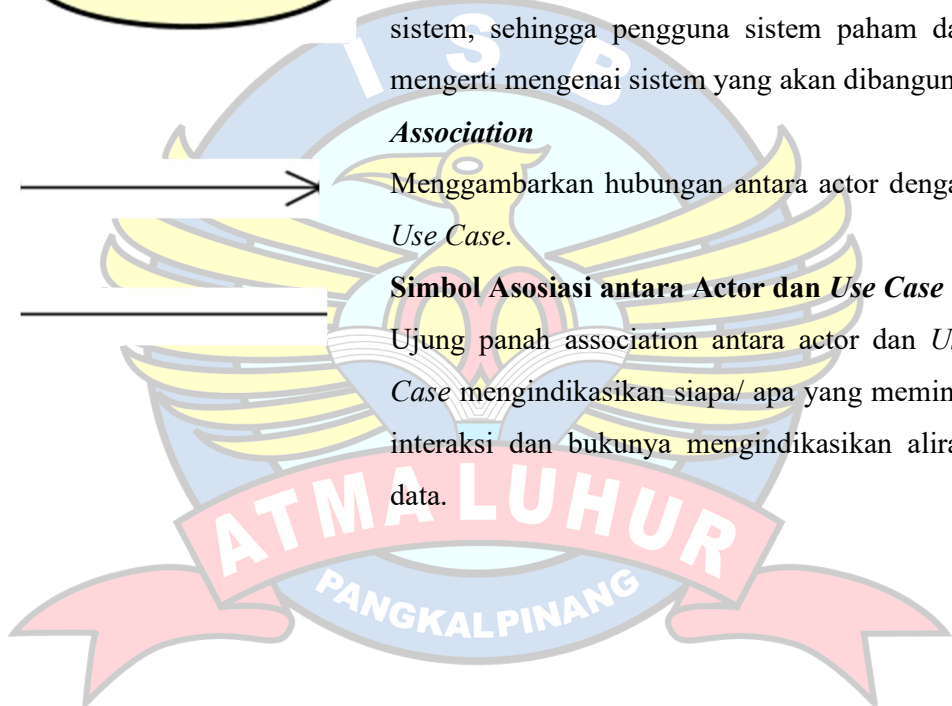
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun.

Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan Use Case.

Simbol Asosiasi antara Actor dan Use Case

Ujung panah association antara actor dan Use Case mengindikasikan siapa/ apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.



Simbol *Sequence Diagram*



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian.