



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI SEWA LAPANGAN
OLAHRAGA SECARA ONLINE BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN *DESIGN
UI/UX (MOLAZA SPORTS)***

Monica Silvy¹, Nita Rosa Damayanti²

¹² Universitas Bina Darma, Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi

Article Info:

Dikirim: 10 Oktober 2023

Direvisi: 18 Oktober 2023

Diterima: 29 Oktober 2023

Tersedia Online: 30 Desember 2023

Penulis Korespondensi:

Monica Silvy

Universitas Bina Darma, Palembang,
Indonesia

Email: monicasilvy037@gmail.com

Abstrak: Olahraga adalah serangkaian aktivitas fisik yang dilakukan oleh kelompok atau individu dengan maksud meningkatkan kebugaran fisik, kesehatan, dan keterampilan motorik. Lapangan dan olahraga memiliki keterkaitan erat karena lapangan seringkali menjadi tempat di mana aktivitas olahraga dilakukan. Lapangan olahraga adalah area terbuka yang dirancang khusus untuk kegiatan fisik dan olahraga. Lapangan ini biasanya memiliki permukaan yang sesuai dengan ukuran dan dimensi yang ditentukan, serta dilengkapi dengan fasilitas dan peralatan yang mendukung berbagai jenis olahraga. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi sewa lapangan olahraga secara online yang menggunakan desain (UI) dan (UX) yang efektif. Aplikasi ini memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam proses pencarian, pemilihan, dan pemesanan lapangan olahraga. Saat ini, penulis sedang membuat rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sebuah aplikasi yang diharapkan dapat dijadikan referensi untuk membuat aplikasi yang bisa mempermudah pengguna dalam melakukan penyewaan lapangan olahraga.

Kata kunci: Sewa lapangan olahraga, UI UX, Aplikasi, Design.

Abstract: Sport is a series of physical activities carried out by groups or individuals with the aim of improving physical fitness, health, and motor skills. Field and sport have a close relationship because the field is often the place where sports activities are carried out. Sports fields are open areas specifically designed for physical activities and sports. This field usually has a surface that matches the specified size and dimensions and is equipped with facilities and equipment that support various types of sports. This study aims to design an online sports field application that uses effective UI and UX designs. This application aims to provide an optimal user experience in the process of searching, selecting, and booking sports fields. Currently, the author is creating a user interface (UI) and user experience (UX) design for an application that is expected to serve as a reference for creating an application that can facilitate users in renting sports fields.

Keywords: Sports field rental, UI UX, Application, Design.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi telah menjadi elemen yang tak terpisahkan di kehidupan sehari-hari. Salah satu bidang yang mengalami perubahan signifikan ialah industri olahraga, dimana aplikasi serta platform online memainkan peran penting dalam memfasilitasi akses dan kenyamanan bagi para penggemar olahraga. Dalam konteks ini, perancangan aplikasi sewa lapangan olahraga secara online berbasis aplikasi dengan menggunakan desain UI/UX yang efektif menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak.

Aplikasi sewa lapangan olahraga secara online merupakan solusi inovatif yang memungkinkan pengguna untuk mencari, memilih, dan memesan lapangan olahraga dengan mudah dan cepat melalui perangkat mereka. Dengan hadirnya aplikasi ini, para pengguna tidak lagi perlu repot-repot menghubungi operator lapangan secara langsung atau mengunjungi tempat secara fisik untuk memastikan ketersediaan dan melengkapi proses pemesanan.

Perancangan aplikasi ini memanfaatkan desain UI/UX yang menarik dan intuitif, dengan tujuan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Desain antarmuka pengguna (UI) mencakup aspek visual dari aplikasi, termasuk layout, warna, ikon, dan elemen desain lainnya yang mempengaruhi tampilan dan nuansa keseluruhan aplikasi. Sementara itu, desain pengalaman pengguna (UX) berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi, menjadikan proses pencarian, pemesanan, pembayaran, dan komunikasi pengguna dengan operator lapangan olahraga menjadi lancar, efisien, dan memuaskan.

1.1 SISTEM INFORMASI

Sistem Informasi melibatkan elemen-elemen yang beragam, termasuk individu, perangkat komputer, teknologi informasi, dan prosedur operasional. Komponen-komponen ini bekerja bersama-sama untuk mengolah data menjadi informasi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1.2 UI UX

UI UX ialah singkatan dari user Interface dan User Experience dimana dua konsep tersebut saling terkait erat pada desain pengalaman pengguna. Meskipun terkait, keduanya memiliki peran yang berbeda dalam menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna dalam menggunakan suatu produk atau aplikasi. UI berkaitan dengan antarmuka visual yang digunakan pengguna untuk berinteraksi, sementara UX melibatkan keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan produk. Kali ini Penulis hanya membuat design untuk interface user.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam konteks pengembangan perangkat lunak ini, digunakan metode waterfall sebagai pendekatan utama. Metode tersebut dipilih sebab pendekatannya yang berurutan dan terstruktur dalam membangun sebuah sistem. Menurut Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, model SDLC paling simpel ialah model "Waterfall". Metode ini umum digunakan oleh peneliti sistem dan melibatkan serangkaian tahapan penelitian, diantaranya yaitu Analisis, Design, Coding, Testing, dan Maintenance.

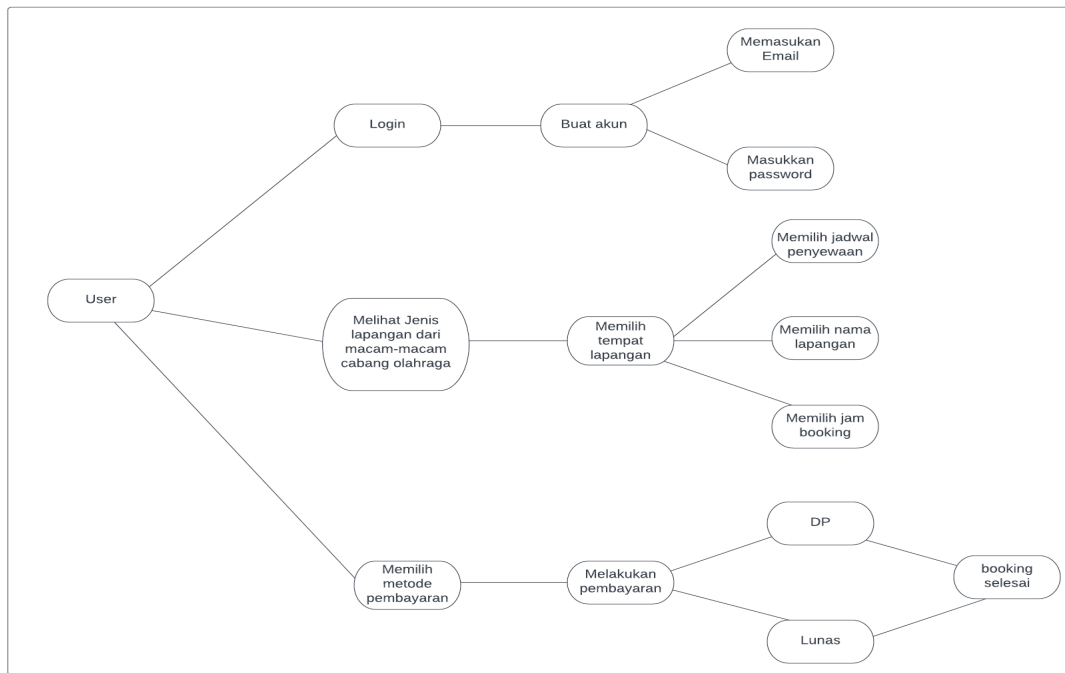
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 ANALISIS KEBUTUHAN APLIKASI

Perancangan sistem ini melibatkan penggunaan perangkat lunak seperti Figma, Web Browser, dan Lucid Chart.

3.2 DESIGN APLIKASI

Gambaran umum desain aplikasi pada penelitian ini dapat ditemukan dalam Usecase Diagram. Usecase Diagram digunakan untuk memvisualisasikan bagaimana aktor atau pengguna berinteraksi dengan sistem informasi yang sedang dalam tahap pengembangan. Melalui Usecase Diagram, kita dapat mengidentifikasi fungsi-fungsi yang ada dalam sistem informasi serta pihak-pihak yang memiliki akses untuk menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Usecase Diagram ini dapat ditemukan dalam Gambar 1.



(1)

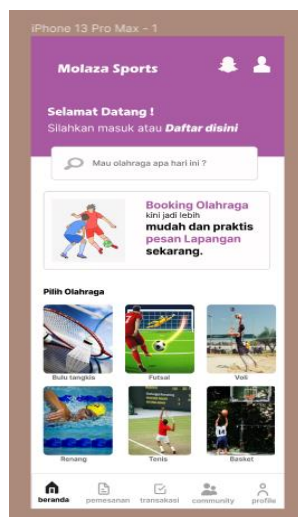
Gambar 1. Use case Diagram pengguna (user)

3.3 IMPLEMENTASI

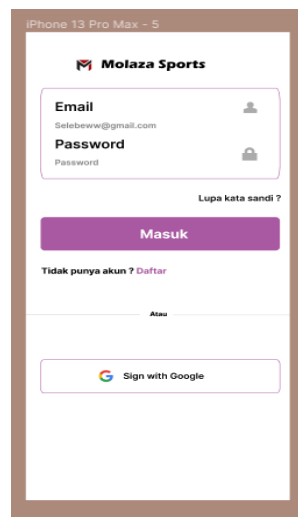
Pada tahap implementasi, Program yang telah dikembangkan berdasarkan hasil desain dan analisis yang telah terperinci diimplementasikan ke dalam sistem yang sedang beroperasi. Program ini memiliki beberapa opsi menu, salah satunya adalah menu pengguna untuk melakukan login, melihat halaman utama, memilih lapangan yang ingin di sewa, melakukan pembayaran lapangan yang ingin disewa, tampilan saat memilih jadwal dan tempat lapangan, tampilan saat memilih metode pembayaran, serta tampilan setelah melakukan pembayaran.

a. Tampilan awal aplikasi

Tampilan utama aplikasi merupakan halaman pertama yang diperlihatkan kepada pengguna ketika mereka membuka aplikasi MOLAZA SPORTS ditampilkan pada Gambar 2 dan 3.



(2)

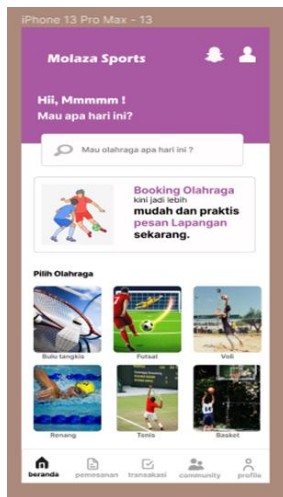


(3)

Gambar 2 & 3. Tampilan Halaman depan Aplikasi

b. Tampilan halaman menu utama (User)

Setelah pengguna berhasil melakukan login, tampilan antarmuka (interface) menu-menu Aplikasi MOLAZA SPORTS dapat ditemukan pada Gambar 4 yang menunjukkan tampilan antarmuka dengan berbagai opsi menu.



(4)

Gambar 4. Tampilan halaman utama aplikasi

c. Tampilan pilihan lapangan Futsal

Berikut tampilan interface Aplikasi MOLAZA SPORTS pemilihan berbagai macam lapangan futsal sebelum melakukan sewa Lapangan ditampilkan pada Gambar 5.



(5)

Gambar 5. Tampilan pilihan berbagai macam lapangan futsal

d. Tampilan proses melakukan sewa lapangan

Berikut tampilan interface Aplikasi MOLAZA SPORTS saat akan melakukan proses pemilihan lapangan yang akan di booking baik itu pemilihan tempat, nama lapangan, dan jadwal yang akan dipilih ditampilkan pada Gambar 6 dan 7.



(6)

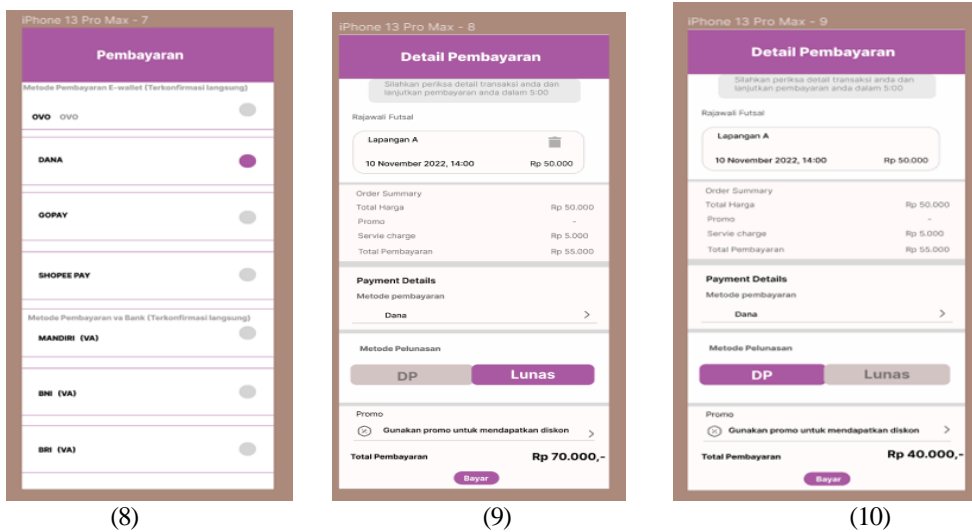


(7)

Gambar 6 & 7. Tampilan saat akan menyewa Lapangan

e. Tampilan ketika user memilih metode pembayaran

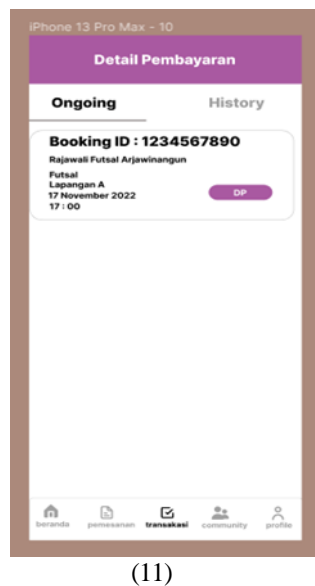
Tampilan antarmuka aplikasi saat pengguna memilih metode pembayaran dapat dilihat melalui Gambar 8, 9, dan 10.



Gambar 8, 9 & 10. Tampilan saat user memilih metode pembayaran

f. Tampilan Aplikasi setelah user melakukan pembayaran

Berikut adalah tampilan interface Aplikasi MOLAZA SPORTS setelah user melakukan pembayaran ditampilkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan aplikasi setelah user selesai melakukan pembayaran

3.2 PENGUJIAN DAN PENILAIAN

Proses pengujian serta penilaian ini berlangsung saat pengumpulan tugas pada tahun sebelumnya (2022) di awal perkuliahan semester 3 pada mata kuliah UI UX Design.

Tugas tersebut sudah dipresentasikan oleh penulis kepada Bapak Irman Effendy, M.Kom di kelas, dan telah dinilai langsung oleh beliau.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut adalah beberapa kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil rancangan di atas setelah melalui pengujian serta penilaian berdasarkan penelitian ini:

- 1.) Memberikan kemudahan dalam akses, pencarian, dan pemilihan tempat untuk penyewaan lapangan olahraga.
- 2.) Design aplikasi ini dirancang untuk membantu para penggemar olahraga khususnya penggemar futsal dalam menyewa lapangan.
- 3.) Memberikan kemudahan kepada user dalam melakukan sewa lapangan secara online, tanpa perlu repot melihat lapangan secara langsung atau mengunjungi tempat secara fisik untuk memastikan ketersediaan dan melengkapi proses pemesanan.
- 4.) Membantu para pemilik lapangan olahraga untuk mempromosikan lapangan mereka.

Berikut adalah beberapa saran telah diperoleh berdasarkan hasil rancangan penelitian ini:

- 1.) Melengkapi halaman pada fitur notifikasi
- 2.) Menambahkan fitur / tampilan setting di profile
- 3.) Melengkapi isi pada halaman pemesanan, community dan profile.
- 4.) Menambah tampilan untuk menu admin agar proses penyewaan lapangan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kasmirin, Agus Rahmat, Machudor Yusman, Irwan Adipribadi . 2016. "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis WEB (Studi Kasus SMAN 1 Penengahan)". *Ilmu Komputer Unila Publishing*. Vol 4. No 1, 108-186.
- [2] Hidayat, Rachmat, Arief Satriansyah, M, Sinta Nurhayati. 2022. "Penggunaan Metode Waterfall untuk Rancangan Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Olahraga". *Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*. Vol 3. No 1, 9-16.
- [3] Sidrata, Putu, Anak Agung Ayu Putri Ardyanti, I Gede Juliana Eka Putra. 2018. "Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web". *Teknologi & Manajemen Informatika*. Vol 4. No 2, 189-198.
- [4] Alfiansyah, Septian Heri, Dharma Surya Pradana, Evi Dwi Wahyuni. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall". *Repositor*. Vol 2. No 8, 1017-1028.
- [5] Ayu, Nindi Sekar, Erliyan Redy Susanto, Muhaqiqin. 2022. "Rancang Bangun Website Sistem Informasi Manajemen Sewa Lapangan Futsal Studi Kasus Damai Futsal Lampung". *Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*. Vol 3. No 4, 1-6.