

ABSTRAK

Nama : Ardany
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Perancangan Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis
Android Menggunakan Framework Flutter (Studi Kasus
Bintang Futsal)

Perkembangan teknologi saat ini berdampak sangat besar dalam segala aspek termasuk dalam dunia bisnis dan sudah menjadi kebutuhan bagi dunia bisnis untuk meningkatkan efektivitas, produktivitas dan daya saing termasuk tempat olahraga pemesanan lapangan Bintang futsal yang dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Dari hasil observasi yang dilakukan, belum optimal nya pelayanan kepada pelanggan karena calon pemesan lapangan bintang futsal masih harus datang ke lapangan untuk melakukan pemesanan lapangan serta pencatatan pemesanan lapangan oleh pegawai futsal yang masih menggunakan media penyimpanan berupa buku besar secara tertulis. Tujuan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan proses pemesanan lapangan dan pengolahan data pada Bintang Futsal, oleh karena itu dengan sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi, semua kebutuhan akan segala sesuatu yang dikerjakan di Bintang Futsal akan berjalan lebih efektif dan efisien. Pembuatan sistem aplikasi berbasis Android dan menggunakan metode Extreme Programming (XP) dengan tahapan Planning, Design, Coding, dan Testing. Sistem ini nantinya akan menggunakan Dart sebagai bahasa pemrogramannya, dan Flutter sebagai Framework nya sedangkan Firebase sebagai databasenya serta Black Box Testing sebagai tahap pengujian nya.

Kata kunci : *Sistem, Teknologi, Android, Pemesanan lapangan, Flutter, XP*

ABSTRACT

Name : Ardany
Study Program : Information Engineering
Title : Android Based Futsal Field Booking Application Design Using Flutter Framework (Case Study of Futsal Stars)

Current technological developments have a very large impact in all aspects, including in the business world and it has become a necessity for the business world to increase effectiveness, productivity, and competitiveness, including sports venues for ordering Bintang futsal fields which can be more effective and efficient. From the results of observations made, the service to customers is not optimal because prospective futsal star field buyers still have to come to the field to make field reservations and record field orders by futsal employees who still use storage media in the form of a written ledger. The purpose of this research is to assist in improving the field ordering process and data processing at Bintang Futsal, therefore with a computerized information system, all the needs for everything that is done at Bintang Futsal will run more effectively and efficiently. Making an Android-based application system and using the Extreme Programming (XP) method with the stages of Planning, Design, Coding, and Testing. This system will later use Dart as the programming language, Flutter as the Framework, Firebase as the database, and Black Box Testing as the testing phase.

Keywords : *System, Technology, Android, Field ordering, Flutter, XP*