



UNIVERSITAS ESA UNGGUL

**RANCANG BANGUN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN
OLAHRAGA PADA KECAMATAN PENJARINGAN
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

**NAMA : RAY FADLY PRANATA
NIM : 20190801495**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
TAHUN 2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ray Fadly Franata
NIM : 20190801495
Tanda Tangan :



Tanggal : 25 Februari 2024




HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh

Nama : Ray Fadly Franata
NIM : 20190801495
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Esa Unggul
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Lapangan Olahraga
Pada Kecamatan Penjaringan Berbasis Android

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

TIM PENGUJI

Pembimbing. : Diana Novita, ST, MM ()
Penguji I. : Ir. Nizirwan Anwar, MT, IPM, ASEAN.Eng ()
Penguji II. : Binastya Anggara Sekti, ST, MM ()

Ditetapkan di. : Jakarta

Ketua Program Studi. : Muhamad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom

Tanggal : 25 Februari 2024



**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Esa Unggul, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ray Fadly Franata
NIM : 20190801495
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya Ilmiah : Tugas Akhir


demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Esa Unggul Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Lapangan Olahraga Pada Kecamatan Panjaringan Berbasis Android.

beserta perangkat yang ada (apabila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Esa Unggul berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 25 Februari 2024
Yang menyatakan



(Ray Fadly Franata)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan Rahmat dan hidayatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Lapangan Olahraga Pada Kecamatan Panjaringan Berbasis Android*” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Teknik Informatika Fakultas Komputer Universitas Esa Unggul.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Diana Novita, ST, MM, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik dan saran serta pengarahan kepada Penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
2. Ir. Nizirwan Anwar, MT, IPM, ASEAN. Eng, selaku ketua penguji skripsi dan Binastya Anggara Bakti, ST, MM selaku dosen penguji skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini serta untuk menguji skripsi ini serta menguji skripsi penulis.
3. Agus Herwanto ST, MM, selaku dosen pembimbing akademi yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Komputer Universitas Esa Unggul.
4. Muhamad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika yang telah membantu segala urusan skripsi Penulis.
5. Muhammad Sani dan Evi Susanti selaku orang tua Penulis yang telah memberikan support dan motivasi kepada Penulis.
6. Sarah Seftia selaku istri tercinta yang selalu memberikan Penulis support yang mungkin tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata.

7. Liawra Stevany selaku kakak Penulis, Liawren Anzelina dan Liawvioni Yolanda selaku adik Penulis, yang sudah memberikan rasa kepercayaan kepada penulis untuk bisa meraih gelar Sarjana.
8. Axel Christopher, Sherly Anjelina, Lina, Samson Wijaya, Septyanto Harry Nugroho, Lintang selaku sahabat Penulis dari semester 1 terima kasih atas kenangan indah dan supportnya selama ini.

Sebagai manusia biasa Penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dari Ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh Penulis. Oleh karenanya atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, Penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun.

Terakhir, harapan Penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Jakarta, 25 Februari 2024

Penyusun,



Ray Fadly Franata

ABSTRAK

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Lapangan Olahraga Pada Kecamatan Panjaringan Berbasis Android
Nama : Ray Fadly Franata
Program Studi : Teknik Informatika

Di Indonesia, jenis olahraga ini dimainkan di lapangan di seluruh negeri. Hal ini terjadi sebagai akibat dari pembangunan fasilitas penunjang olahraga dan bertambahnya jumlah komunitas olahraga yang besar. Salah satu daerah yang memiliki banyak pegangan permainan yang bisa digunakan, misalnya lapangan olahraga, adalah Daerah Penjaringan. Sebaliknya, proses reservasi masyarakat yang ingin memanfaatkan lapangan mengalami kesulitan karena jauh dan tidak signifikannya porsi lapangan-lapangan juga bermasalah dan sulit diselesaikan karena sulitnya mendapatkan informasi lapangan, biaya, dan lokasi lapangan. Oleh karena itu, untuk menyewa lapangan, daerah setempat harus melakukan perjalanan ke daerah lapangan untuk menentukan jadwal yang bisa diakses oleh penyewa lapangan. Maka diperlukan aplikasi reservasi lapangan olahraga yang dapat memberikan informasi terkait persewaan lapangan olahraga di wilayah Penjaringan. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan dan mengacu pada penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan membuat aplikasi untuk mempermudah dalam reservasi lapangan olahraga berbasis android. Dalam melakukan pembangunan aplikasi reservasi lapangan olahraga menggunakan *framework react native*. *Framework react native* salah satu framework untuk membuat aplikasi *mobile* dengan menggunakan kode *JavaScript*. Adapun metode pengembangan yang saya gunakan pada riset ini adalah *waterfall* dengan hasil penelitian merupakan aplikasi reservasi lapangan olahraga berbasis *android*. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*, didapatkan hasil bahwa aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan fungsinya. Selain itu dilakukan pula pengujian kepada pengguna menggunakan *User Acceptance Testing (UAT)* dan menghasilkan persentase UAT sebesar 90,8% serta masuk pada kategori sangat layak atau dapat dikatakan berdasarkan pengujian yang dilakukan pengguna bahwa aplikasi yang dibangun sangat layak

Kata kunci : Reservasi, Lapangan Olahraga, *Framework React Native*, *Mobile*

ABSTRACT

Title : Design a sports field reservation app on Panjaringan District
Based on Android
Name : Ray Fadly Franata
Study Program : Informatics Engineering

In Indonesia, this type of sport is played on fields throughout the country. This happened as a result of the construction of sports supporting facilities and the increase in the number of large sports communities. One area that has many game platforms that can be used, for example sports fields, is the Panjaringan area. On the other hand, the reservation process for people who want to use the fields experiences difficulties because the portion of the fields is far away and insignificant is also problematic and difficult to complete because it is difficult to obtain field information, costs and field locations. Therefore, to rent a field, the local area must travel to the field area to determine a schedule that can be accessed by the field renter. So a sports field reservation application is needed which can provide information regarding sports field rentals in the Panjaringan area. Based on the problems that have been described and referring to related research that has been carried out previously, the researcher intends to carry out research by creating an application to make it easier to reserve Android-based sports fields. In developing a sports field reservation application using the React Native framework. The React Native framework is a framework for creating mobile applications using JavaScript code. The development method that I used in this research was waterfall with the research results being an Android-based sports field reservation application. Based on the results of tests carried out using the black box testing method, the results were obtained that the application built was in accordance with its function. Apart from that, testing was also carried out on users using User Acceptance Testing (UAT) and resulted in a UAT percentage of 90.8% and was included in the very feasible category it could be said based on testing carried out by users that the application built was very feasible.

Keywords : Reservations, Sports Grounds, React Native Framework, Mobile

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Berpikir	4
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Penelitian	7
2.2 Aplikasi.....	10
2.3 Reservasi.....	11
2.4 Android.....	12
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12
2.6 <i>Waterfall</i>	13
2.7 <i>React Native</i>	14
2.8 MySQL.....	15
2.9 <i>Blackbox Testing</i>	16
2.10 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	16
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Rencana Penelitian	18
3.2 Obyek Penelitian	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data	18
3.4 Analisis Sistem Berjalan.....	19
3.5 Analisis Masalah	20
3.5.1 Analisis Bisnis Proses Yang Sedang Berjalan.....	20
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Perancangan Sistem.....	21
4.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
4.1.2 <i>Activity Diagram</i>	22
4.1.3 <i>Sequence Diagram</i>	39
4.1.4 <i>Class Diagram</i>	53
4.2 Perancangan <i>User Interface</i>	54
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
4.3.1 Hasil Implementasi Program	71

4.3.2 Pengujian <i>Blackbox</i>	117
4.3.3 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	130
4.4 Perbandingan Dengan Penelitian Lain	132
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	136
5.1 Kesimpulan.....	136
5.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	137
Lampiran	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Pertama	7
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu Kedua	8
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu Ketiga.....	8
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu Keempat.....	9
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu Kelima	10
Tabel 2.6 Bobot Jawaban	17
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Blackbox Super Admin	117
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Blackbox Admin Owner.....	123
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Blackbox Staff.....	126
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Blackbox Pengguna	129
Tabel 4.5 Hasil User Acceptance Testing.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	4
Gambar 2.1 Metode Waterfall.....	13
Gambar 3.1 Analisis Sistem Berjalan	19
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Login.....	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Register	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Admin_Users	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data.....	26
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data.....	27
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kategori Lapangan	28
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Lapangan Olahraga	29
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Pesanan.....	30
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Promo	31
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Loyalty Program</i>	31
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Membership.....	32
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan	33
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Sport Tools</i>	34
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Harga Sewa	35
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Kelola Profil	35
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Kelola Kategori Olahraga.....	36
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Sewa Lapangan Olahraga	37
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran	37
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Melihat Histori.....	38
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Melihat Notifikasi Promo	38
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	39
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Register	40
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data.....	41
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data.....	42
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data.....	43
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kategori Lapangan	44

Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Lapangan	45
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pesanan.....	45
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Harga Sewa.....	46
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Promo.....	47
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Loyalty Program</i>	48
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Membership</i>	48
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Sport Tools</i>	49
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan.....	50
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Profil	50
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kategori Olahraga	51
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Sewa Lapangan Olahraga	51
Gambar 4.39 <i>Sequence</i> Melakukan Pembayaran	52
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Histori Pemesanan.....	52
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Nofitikasi Promo	53
Gambar 4.42 <i>Class Diagram</i>	53
Gambar 4.43 Tampilan Menu Login.....	54
Gambar 4.44 Tampilan Menu <i>Dashboard</i>	54
Gambar 4.45 Tampilan Menu Kelola Super Admin	55
Gambar 4.46 Tampilan Menu Kelola Owner&Staff.....	55
Gambar 4.47 Tampilan User Member/Player	56
Gambar 4.48 Tampilan Menu Kelola Kategori.....	56
Gambar 4.49 Tampilan Lapangan.....	57
Gambar 4.50 Tampilan Menu Kelola Pesanan	58
Gambar 4.51 Tampilan Menu Kelola Promo	58
Gambar 4.52 <i>Loyalty Program</i>	59
Gambar 4.53 Tampilan Menu <i>Membership</i>	59
Gambar 4.54 Tampilan Menu Kelola Laporan	60
Gambar 4.55 Tampilan Menu <i>Dashboard</i>	60
Gambar 4.56 Tampilan Menu Kelola Owner&Staff.....	61
Gambar 4.57 Tampilan User Member/Player	61
Gambar 4.58 Tampilan Lapangan.....	62
Gambar 4.59 Tampilan Menu Kelola Harga.....	62

Gambar 4.60 Tampilan Menu Kelola Pesanan	63
Gambar 4.61 Tampilan Menu <i>Sport Tools</i>	64
Gambar 4.62 Tampilan Menu Kelola Laporan	64
Gambar 4.63 Tampilan Menu <i>Dashboard</i>	65
Gambar 4.64 Tampilan User Member/Player	65
Gambar 4.65 Tampilan Lapangan.....	66
Gambar 4.66 Tampilan Menu Kelola Pesanan	66
Gambar 4.67 Tampilan Menu <i>Sport Tools</i>	67
Gambar 4.68 Tampilan Menu Kelola Laporan	67
Gambar 4.69 Tampilan Login	68
Gambar 4.70 Tampilan Home.....	68
Gambar 4.71 Tampilan Lapangan.....	69
Gambar 4.72 Tampilan Pemesanan Pengguna.....	69
Gambar 4.73 Tampilan Akun.....	70
Gambar 4.74 Tampilan Histori	70
Gambar 4.75 Tampilan Pembayaran.....	71
Gambar 4.76 Halaman <i>Login</i> Super Admin.....	72
Gambar 4.77 Tampilan <i>Email</i> Tidak Terdaftar.....	72
Gambar 4.78 Tampilan <i>Password</i> Salah.....	73
Gambar 4.79 Halaman <i>Home</i> Super Admin	73
Gambar 4.80 Halaman Super Admin	74
Gambar 4.81 <i>Form</i> Tambah Super Admin	74
Gambar 4.82 <i>Form</i> Edit <i>User</i> Super Admin	75
Gambar 4.83 Konfirmasi Hapus Data.....	75
Gambar 4.84 Halaman Owner dan Staff.....	75
Gambar 4.85 <i>Form</i> Tambah Owner dan Staff	76
Gambar 4.86 <i>Form</i> Edit Owner dan Staff.....	76
Gambar 4.87 Konfirmasi Hapus Data.....	77
Gambar 4.88 Halaman <i>User</i>	77
Gambar 4.89 <i>Form</i> Tambah <i>User</i>	78
Gambar 4.90 <i>Form</i> Edit <i>User</i>	78
Gambar 4.91 Konfirmasi Hapus Data.....	78

Gambar 4.92 Halaman Kategori Lapangan.....	79
Gambar 4.93 <i>Form</i> Tambah Kategori Lapangan	79
Gambar 4.94 <i>Form</i> Edit Kategori Lapangan.....	80
Gambar 4.95 Konfirmasi Hapus Data	80
Gambar 4.96 Halaman Lapangan.....	81
Gambar 4.97 <i>Form</i> Tambah Lapangan	81
Gambar 4.98 <i>Form</i> Edit Lapangan.....	81
Gambar 4.99 Konfirmasi Hapus Data	82
Gambar 4.100 Halaman Harga Sewa	82
Gambar 4.101 <i>Form</i> Tambah Harga Sewa	83
Gambar 4.102 <i>Form</i> Edit Harga Sewa	83
Gambar 4.103 Konfirmasi Hapus Data	83
Gambar 4.104 Halaman Pemesanan	84
Gambar 4.105 <i>Detail</i> Pemesanan	84
Gambar 4.106 Halaman <i>Setting</i> Promo.....	85
Gambar 4.107 Halaman Lapangan.....	92
Gambar 4.108 <i>Form</i> Tambah Lapangan	92
Gambar 4.109 <i>Form</i> Edit Lapangan.....	93
Gambar 4.110 Konfirmasi Hapus Data	93
Gambar 4.111 Halaman Set Harga Lapangan.....	94
Gambar 4.112 <i>Detail</i> Lapang	94
Gambar 4.113 <i>Form</i> Tambah Harga Sewa	94
Gambar 4.114 <i>Form</i> Edit Harga Sewa.....	95
Gambar 4.115 Konfirmasi Hapus Data.....	95
Gambar 4.116 Halaman Pemesanan	96
Gambar 4.117 <i>Detail</i> Pemesanan	96
Gambar 4.118 Halaman Sport Tools.....	96
Gambar 4.119 <i>Form</i> Tambah <i>Sport Tools</i>	97
Gambar 4.120 <i>Form</i> Edit <i>Sport Tools</i>	97
Gambar 4.121 Konfirmasi Hapus Data.....	97
Gambar 4.122 Halaman Laporan	98
Gambar 4.123 Halaman <i>Home Staff</i>	98

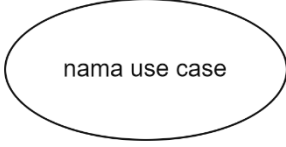


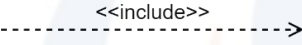
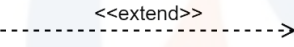
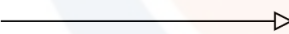
Gambar 4.124 Halaman <i>User</i>	99
Gambar 4.125 <i>Form</i> Tambah <i>User</i>	99
Gambar 4.126 <i>Form</i> Edit <i>User</i>	99
Gambar 4.127 Konfirmasi Hapus Data.....	100
Gambar 4.128 Halaman Lapangan.....	100
Gambar 4.129 <i>Form</i> Tambah Lapangan	100
Gambar 4.130 <i>Form</i> Edit Lapangan.....	101
Gambar 4.131 Konfirmasi Hapus Data.....	101
Gambar 4.132 Halaman Pemesanan	101
Gambar 4.133 <i>Detail</i> Pemesanan.....	102
Gambar 4.134 Halaman Sport Tools.....	102
Gambar 4.135 <i>Form</i> Tambah <i>Sport Tools</i>	102
Gambar 4.136 <i>Form</i> Edit <i>Sport Tools</i>	103
Gambar 4.137 Konfirmasi Hapus Data.....	103
Gambar 4.138 Halaman Laporan	103
Gambar 4.139 Halaman Register	104
Gambar 4.140 Tampilan Berhasil Register.....	104
Gambar 4.141 Tampilan Data Tidak Lengkap.....	105
Gambar 4.142 Halaman <i>Login</i>	106
Gambar 4. 143 Tampilan Data <i>Form Login</i> Tidak Lengkap	106
Gambar 4.144 Tampilan Data Salah	107
Gambar 4.145 Halaman <i>Home</i>	107
Gambar 4.146 Halaman Lapangan Olahraga.....	108
Gambar 4.147 Halaman <i>Booking</i>	109
Gambar 4.148 Tampilan Konfirmasi <i>Booking</i>	110
Gambar 4.149 Tampilan <i>Booking</i> Berhasil.....	111
Gambar 4.150 Tampilan Konfirmasi Pembayaran.....	111
Gambar 4.151 Halaman Pembayaran.....	112
Gambar 4.152 Tampilan <i>Detail</i> Pembayaran.....	112
Gambar 4.153 Halaman <i>Booking</i> dengan Klaim <i>Loyalty</i>	113
Gambar 4.154 Halaman <i>Booking</i> Setelah Menggunakan <i>Loyalty</i>	113
Gambar 4.155 Konfirmasi <i>Booking</i> dengan <i>Loyalty</i>	114

Gambar 4.156 Tampilan <i>Booking</i> Sukses	114
Gambar 4.157 Halaman <i>History</i>	115
Gambar 4.158 Tampilan Konfirmasi Klaim Bonus <i>Loyalty</i>	115
Gambar 4.159 Tampilan Berhasil Klaim <i>Loyalty</i>	116
Gambar 4.160 Halaman <i>Profile</i>	117
Gambar 4.161 <i>Form Update Profile</i>	117

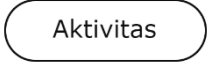
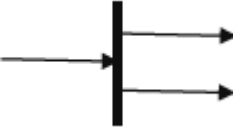





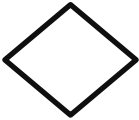
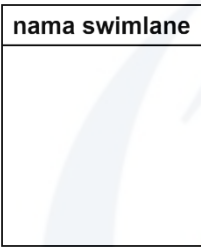
DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram* (S & Shalahuddin, 2018)


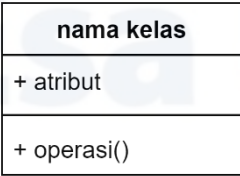

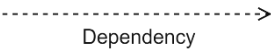
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
	Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit
	Extend	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
	Generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lain

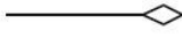
Simbol *activity diagram* (S & Shalahuddin, 2018)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Untuk menggambarkan proses sistem
	Fork (percabangan)	Memisahkan beberapa aliran yang melalui <i>activity</i> menjadi beberapa aliran.





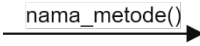
	Join (penggabungan)	Untuk melakukan sinkronisasi terhadap beberapa aktivitas kembali menjadi satu aliran
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Status awal	sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal
	Percabangan	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

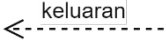
Simbol *class diagram* (S & Shalahuddin, 2018)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	<i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi
	<i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Simbol *sequence diagram* (S & Shalahuddin, 2018)

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Garis Hidup/ <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
	Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya
	Pesan tipe call	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang

		ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode
	Pesan tipe return	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian