

## 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 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



**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 Super Admin</i> .....	72
Gambar 4.77 Tampilan <i>Email Tidak Terdaftar</i> .....	72
Gambar 4.78 Tampilan <i>Password Salah</i> .....	73
Gambar 4.79 Halaman <i>Home Super Admin</i> .....	73
Gambar 4.80 Halaman Super Admin .....	74
Gambar 4.81 <i>Form Tambah Super Admin</i> .....	74
Gambar 4.82 <i>Form Edit User Super Admin</i> .....	75
Gambar 4.83 Konfirmasi Hapus Data.....	75
Gambar 4.84 Halaman Owner dan Staff.....	75
Gambar 4.85 <i>Form Tambah Owner dan Staff</i> .....	76
Gambar 4.86 <i>Form Edit Owner dan Staff</i> .....	76
Gambar 4.87 Konfirmasi Hapus Data.....	77
Gambar 4.88 Halaman <i>User</i> .....	77
Gambar 4.89 <i>Form Tambah User</i> .....	78
Gambar 4.90 <i>Form Edit 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

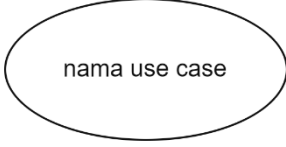


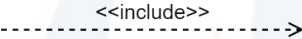
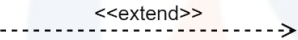



Gambar 4.156 Tampilan <i>Booking</i> Sukses .....	114
Gambar 4.157 Halaman <i>History</i> .....	115
Gambar 4.158 Tampilan Konfirmasi Klaim Bonus <i>Loyalty</i> .....	115
Gambar 4.159 Tampilan Berhasil Klaim <i>Loyalty</i> .....	116
Gambar 4.160 Halaman <i>Profile</i> .....	117
Gambar 4.161 <i>Form Update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


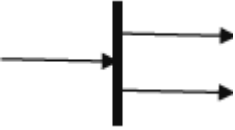





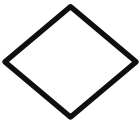
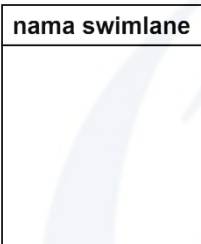
## DAFTAR SIMBOL

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




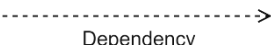
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	Association	Apa yang menghubungkan antara 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.

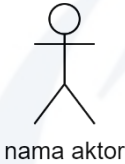




	Join (penggabungan)	Untuk melakukan sinkronisasi terhadap beberapa aktivitas kembali menjadi satu aliran
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Status awal	sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal
	Percabangan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

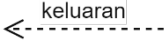
Simbol *class diagram* (S & Shalahuddin, 2018)

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)

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

		ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode
	<b>Pesan tipe return</b>	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