

jurnal_mas_pratama.pdf

by 1 1

Submission date: 14-Jan-2024 10:30PM (UTC+0700)

Submission ID: 2267817066

File name: jurnal_mas_pratama.pdf (901.25K)

Word count: 4105

Character count: 24342

RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN LATIHAN TENIS LAPANGAN BERBASIS WEBSITE

Volvo Budi Priatama^{1,*}, Aidil Primasetya Armin²

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus Surabaya Email:

*volvobudipriatama@gmail.com, aidilprimasetya@untag-sby.ac.id

ABSTRACT

Field tennis is one of the popular racket sports currently gaining traction in Indonesia. This growing trend has also been beneficial for several field tennis coaches in the country. However, some coaches still face difficulties in managing the registration of prospective students. To respond to this problem, an application is needed to improve customer service using the Customer Relationship Management (CRM) methodology. This application will be developed using the PHP programming language and MySQL database. The system development methodology used is Rapid Application Development (RAD). The main goal of this research is to provide a more efficient registration process for customers.

Keywords: *Field Tennis Training, Customer Relationship Management, Rapid Application Development, Registration Application.*

ABSTRAK

Tenis Lapangan adalah salah satu olahraga bola kecil yang saat ini sedang ramai di Indonesia. Ramainya trend ini juga menguntungkan beberapa pelatih tenis lapangan di Indonesia. Sejauh ini diketahui beberapa pelatih masih mengalami kesulitan dalam pengolahan manajemen pendaftaran peserta didik yang akan mendaftar. Untuk menanggapi permasalahan ini, diperlukan suatu aplikasi untuk meningkatkan pelayanan pelanggan menggunakan metodologi Customer Relationship Management (CRM). Aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD). Tujuan utama dari penelitian ini adalah menyediakan proses registrasi yang lebih efisien bagi pelanggan.

Kata Kunci: *Latihan Tenis Lapangan, Customer Relationship Management, Rapid Application Development, Aplikasi Pendaftaran.*

1. Pendahuluan

Tenis lapangan merupakan olahraga yang sangat di gemari oleh kalangan menengah dan atas karena olah raga tersebut sangat sudah dikenal sejak lama sehingga tenis lapangan menjadi olah raga yang paling ramai pada masa itu hingga kini, tidak banyak orang menggemari olahraga tersebut karena biaya yang di keluarkan cukup mahal untuk membeli peralatan tenis mulai dari harga raket memiliki variasi harga sendiri mulai dari Rp1.000.000 sampai Rp8.000.000 karena pada harga raket juga menentukan kualitas dan kelebihan yang berbeda dalam bermain tenis lapangan sehingga tidak salah bagi mereka yang membeli dengan harga yang sangat mahal karena melihat merterial bahan yang di gunakan tidaklah umum. Selain harga raket yang mahal bola juga memiliki harga yang tidak murah yaitu kisaran Rp100.000 untuk 4 bola, lapangan yang digunakan sendiri jika sewa bisa mencapai Rp50.000 sampai Rp90.000 untuk per jam nya biasanya harga menentukan kualitas lapangan yang dimana mulai dari kebersihan dan juga material bahan pada lantai yang digunakan, selain dari perlengkapan tenis lapangan juga ada beberapa orang yang belum mengetahui cara dalam bermain tenis lapangan maupun mereka yang sudah bisa tetapi sudah lama tidak bermain sehingga ingin mengasah kembali kemampuan tersebut lebih baik lagi, terkadang mereka mengharuskan menyewa jasa pelatih tenis lapangan agar mendapatkan kemampuan dalam bermain tenis yang sebenarnya dari narasumber yang berpengalaman.

Sangat penting sekali perkembangan teknologi masa kini, agar kita dapat segala informasi yang begitu benar, tanpa menunggu lama, serta optimal (Nuryamin, 2018). Hal tersebut menjadikan internet menjadi

model hidup pada jaman modern saat ini, karena hanya melalui internet masyarakat dapat melakukan berbagai kegiatan, pekerjaan, antara lain untuk membaca berita, social network, menemukan informasi dan lainnya. Tidak hanya berpengaruh pada aktivitas masyarakat setiap hari tapi juga berpengaruh pada aktivitas bisnis. Berbagai cara telah dikerjakan dengan pelaku bisnis dalam mempromosikan bisnisnya agar dapat berproses dengan lancar. Salah satu hal yang dimanfaatkan dengan para pelaku bisnis dari dunia bisnis yaitu internet dan android.

Olahraga tenis adalah salah satu olahraga yang saat ini marak di Indonesia. Para pelatih tenis berusaha meningkatkan kemahiran dan keunggulan mereka dengan maksimal. Mereka dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam mengelola kinerja mereka agar dapat bersaing dengan pelatih lainnya. Dalam konteks ini, menjalin hubungan baik dengan pengguna menjadi lebih penting daripada sekadar mengejar pendapatan. Hubungan yang positif dengan pengguna dapat menjadi faktor penentu, karena kepuasan pengguna menjadi prioritas. Dengan berkembangnya teknologi informasi, strategi yang diterapkan perlu terus diperbarui, termasuk melalui implementasi produk teknologi komunikasi informasi. Pendekatan ini diharapkan dapat membuat layanan pemasaran dan dukungan pelanggan lebih efektif, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik bagi para pelatih. Salah satu cara untuk membangun hubungan yang erat dengan pengguna adalah melalui implementasi sistem Customer Relationship Management (CRM).

Dari permasalahan di atas, dibutuhkan suatu metode perancangan aplikasi pendaftaran CRM untuk

bagian CRM Operasional, yang bertujuan membuat efisiensi dalam bertransaksi ,dengan kita melayani pelanggan serta kita dapat mengembangkan kualitas ,bahwa kedua hal sangat memiliki tujuan sebagai cipta kepuasa khusus melalui layanan baik

Fokus kajian

1.1. Customer Relationship Management (CRM)

Suatu CRM penentuan karena rancangan model bisnis yang tertata secara klasifikasi, sedikit tujuan sebagai integrasi dan mengotomatisasikan lebih lanjut proses pelayanan customer. CRM bukan hanya untuk model bisnis, melainkan CRM berfungsi sebagai alat rencana dalam bisnis. Perencana itu menjadi fungsi–fungsi dalam suatu organisasi agar terwujudnya tujuan dari perusahaan yaitu peningkatan laba dalam mengelola customer untuk meningkatkan long-term value (Hendra, 2009). Selanjutnya ini adalah contoh beberapa pendapat dari para pakar tentang pengertian CRM:

1. Berdasarkan Kalkota dan Robinson mendefinisikan Customer Relationship Management adalah fungsi terintegrasi mencakup strategi sales, marketing, dan service dan bertujuan meningkatkan pendapatan ke keinginan dari customer.

2. Berdasarkan Efraim Turban Customer Relationship Management adalah keterikatan antar service ke customer untuk menciptakan suatu tujuan jangka panjang serta menjaga hubungan customer agar menambahkan nilai bagi kedua pihak baik customer maupun pemilik usaha.

3. CRM berkaitan dengan sebuah mekanisme yang memiliki fungsi membangun suatu hubungan antar customer serta kita dapat mendapatkan data, melakukan analisis lalu penyederhanaan proses

bisnis.

4. Budi Sutedjo menjabarkan pengertian khusus CRM memiliki salah satu Konsep Tentang menciptakan hubungan yang erat antara perusahaan , maka terjadi pada pihak manajemen bersama customer.

1.2. Sistem Informasi

Zakat Menurut Laudon dan Laudon (Kenneth C. Laudon, 2009, p. 8) sistem informasi adalah keterkaitan² komponen dan kumpulan(atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi memiliki tujuan kontributif pengambilan keputusan dan mengelola dalam perkumpulan.

Berdasarkan O'Brian dan Marakas (Marakas, 2011) saling terkait antara orang di sistem informasi ada kaitannya hubungan satu sama² lain digunakannya klasifikasi alat fisik (hardware), melakukan instruksi dan standart prosedur pemrosesan informasi (software), saluran komunikasi (jaringan), serta data tersimpan (sumber daya data).

Berdasarkan Turba (Turban, 2009) sistem informasi adalah¹³nik yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan membagikan beberapa informasi untuk arahan yang spesifik dan sistem informasi komputerisasi sebanyak mungkin

² Beberapa fungsi lain dari sebuah program menurut O'Brien dan Marakas (2011:26), yaitu:

1. Dapat menolong fungsi lain dari area bisnis untuk memperoleh tujuan yang meliputi bagian yaitu : keuangan, akuntansi, operasional,

pemasaran, dan sumber daya manusia.

2. Untuk meningkatkan efisiensi dan berproses dalam produksi, mensejahterakan produktivitas pekerja, untuk pelayanan dan kepuasan pengguna user customer.

3. Sebagai asal usul utama informasi dan menolong sedikit pengambilan kepuasan efektif yang diambil oleh pihak yang berpengalaman bisnis.

4. peningkatan produk jasa kompetitif untuk keuntungan rencana untuk saingan antar global. Sebagai ber²⁰ prioritas memajukan sumber daya infrastruktur serta kehandalan jaringan bisnis dimasa kini.

² Menurut Stair dan Reynolds (2010:10), bagian dari keseluruhan sistem informasi terdiri dari:

1. Input yaitu kegiatan mengumpulkan dan mengambil dari berbagai data mentah yang nantinya ²an di kelola.

2. Processing yaitu mengkonversi atau mengubah data kedalam suatu bentuk output yang menjadi berfungsi.

3. Output yaitu dapat memberikan informasi penting, seperti bentuk berbagai jenis seperti dokumen dan laporan.

Timbal balik yaitu output yang difungsikan perubahan kedalam aktifitas input atau proses pengerjaan.

⁴
1.3. Website

Sebuah website dikenal dengan situs web adalah sekumpulan halaman w⁴ penampilannya dalam domain, dapat diakses tersebut secara kolektif disebut World Wide Web .

Website adalah suatu halaman web keterkaitan umum berisi

¹⁰ kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video bahkan selanjutnya dari seluruh yang seringkali digunakan untuk Pribadi, organisasi dan perusahaan besar ataupun kecil. (indowebsite, 2023)

1.4. System Usability Scale

System Usability Scale merupakan metode pengujian sebagai pengguna untuk mengukur usabilitas terhadap sistem [4]. Pengukuran dengan menyebar 10 instrumen pertanyaan untuk mendapatkan gambaran tingkat kepuasan dalam pengoperasian aplikasi. Berikut bentuk pertanyaan- pertanyaan yang akan diajukan:

No	Pertanyaan	SRS	TS	N	S	SS
1	Saya merasa sistem ini untuk melakukan pendaftaran kursus Latihan tenis lapangan sangat efisien?					
2	Saya merasa sistem Pendaftaran Latihan te ³ Lapangan rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa sistem Pendaftaran Latihan T ¹⁵ Lapangan ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan teknisi atau serupanya dalam menggunakan sistem Pendaftaran Latihan T ³ Lapangan ini					
5	Saya merasa fitur-fitur dalam sistem Pendaftaran Latihan T ³ Lapangan ini berjalan dengan semestinya					

6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tampilan antarmuka, atau lainnya) dalam sistem Pendaftaran Latihan Tenis Lapangan ini?					
7	Saya merasa orang lain juga akan memahami cara penggunaan system Pendaftaran Latihan Tenis Lapangan ini membingungkan?					
8	Saya merasa sistem Pendaftaran Latihan Tenis Lapangan ini membingungkan?					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya merasa tidak puas Dengan antarmuka pengguna sistem Pendaftaran Latihan Tenis Lapangan di Lapangan Tenis unessa ini?					

Keterangan:

STS Sangat tidak setuju
 TS Tidak Setuju
 N Netral
 S Setuju
 SS Sangat Setuju

Menurut [5] untuk mendapatkan rata-rata SUS dengan menghitung semua hasil dari responden dari semua pertanyaan dan jumlah akan dikali dengan 2.5 sebagai nilai akhir.

$n = (q1 + q2 + \dots + q10) * 2.5$ (1)
 Nilai akhir akan dikalkulasi menggunakan rumus dibawah untuk mendapatkan indeks SUS.

2.5. Black Box Testing

Blackboxtesting adalah teknik termudah, karena hanya membutuhkan batas bawah serta batas atas dari yang sebelumnya data yang diinginkan [6]. Berdasarkan [7] cenderung digunakan untuk menemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Fungsi yang tidak sesuai
2. Kesalahan dari antarmuka
3. Performa yang tidak sesuai
4. Kesalahan inisiasi dan terminasi

3. Metode

3.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Tahap yang dilakukan pada langkah ini yaitu dengan mendata secara langsung ketika melakukan pendaftaran tenis lapangan yang dimana mereka masih menggunakan manual dengan cara janji melalui whatsapp secara online, selain mengobservasi program pendafarannya saat berproses, pemeriksaan juga dilakukan dengan mengerjakan observasi secara langsung dengan datang di lapangan sehingga dapat dilihat dan memahami dari hasil kinerja program yang sedang berjalan.

2. Wawancara

Dilakukan untuk menandai permasalahan yang terjadi selama proses dari sistem manual yang dimana melalui google form yang di kirim melalui whatsapp dan secara langsung. Selain mewujudkan luaran yang didapat dari mendapati masalah, wawancara juga dilakukan sebagai menjabarkan bagian-bagian yang ditemukan pada penjual jasa

terkait pengembangan apa yang diharapkan nantinya.

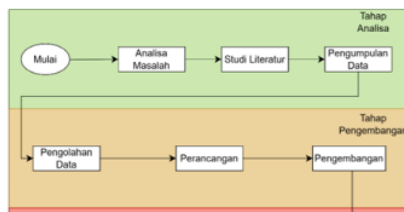
- 6
3. Studi Pustaka
 Adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan melakukan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan suatu masalah yang sering ditemukan dari penelitian. Pengertian kata lain tentang studi literatur adalah upaya untuk menemukan sudut pandang tambahan atau yang dikenal sebagai referensi, teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang sering muncul dalam proses pembuatan laporan.

3.2 Metode Pengembangan dan Perancangan

Penelitian ini menggunakan *prototype method* untuk mendapatkan representasi permodelan dari aplikasi yang akan dibuat. Menurut [8] permodelan tersebut juga akan menjadi acuan development ditahap selanjutnya. Menurut [9] ada 4 metodologi:

1. Illustrative
 menghasilkan suatu output laporan dan antarmuka
2. Simulated
 Menunjukkan replikasi alur sistem dengan memakai data *dummy*
3. Functional
 Menunjukkan replikasi arah dari pemakaian data *real*.
4. Evolutionary
 Meneruskan output yang sudah terbuat dari program yang telah dijalankan

Adapun tahapan selanjutnya proses model yang sudah dilustrasikan pada contoh gambar 1, menyankupi akumulasi data, membangun model, evaluasi prototyping, implementasi program, pengujian program, pertimbangan program dan pengaplikasian program.



Gambar 1 Alur Prototype

4. Pengungkapan temuan atau data yang diperoleh dalam penelitian

4.1 Analisis Kebutuhan

Pembuatan sistem informasi ini terbagi 2 users yaitu akun admin dan pelatih. Admin merupakan actor yang bertanggung jawab fungsi mengolah data untuk kepentingan pendaftaran tenis lapangan, sedangkan untuk kepala pelatih kebutuhan fungsional secara lengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

No	Kode Fungsional	Kebutuhan	Aktor
1.	F-01	Melakukan Login	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
2.	F-02	Mengelola Data Pelatih	Admin
3.	F-02a	Melihat Data Pelatih	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
4.	F-02b	Menambahkan Data Pelatih	Admin
5.	F-02c	Mengubah Data Pelatih	Admin
6.	F-03	Mengelola Data Lapangan	Admin
7.	F-03a	Melihat Data Lapangan	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih

			ih
8.	F-03b	Menambah Data Lapangan	Admin
9.	F-03c	Mengubah Data Lapangan	Admin
10.	F-04	Mengolah Data Pengguna	Admin
11.	F-04a	Melihat Data Pengguna	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
12.	F-04b	Menambah Data Pengguna	Admin
13.	F-04c	Mengubah Data Pengguna	Admin
14.	F-05	Mengolah Data Informasi	Admin
15.	F-05a	Melihat Data Informasi	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
16.	F-05b	Menambah Data Informasi	Admin
17.	F-05c	Mengubah Data Informasi	Admin
18.	F-06	Mengolah Data Invoice	Admin, Pelatih
19.	F-06a	Menambah Data Invoice	Admin
20.	F-06b	Mengubah Data Invoice	Admin
21.	F-06c	Melihat Data Invoice	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
22.	F-06d	Mencetak Data Invoice	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih

			ih
23.	F-06e	Membuat Laporan Harian	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
24.	F-07	Mengirim Notifikasi	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih
25.	F-08	Menerima Notifikasi	Customer, Admin, Balbo y, Pelatih

19

4.2 Kebutuhan Non Fungsional

Non fungsional seringkali diterapkan pada program secara menyeluruh daripada fitur layanan sistem individual. Pada kebutuhan non-fungsional ada beberapa batasan yaitu batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan oleh sistem, batasan waktu, batasan pada pengembangan dan batasan dari standarisasi yang berlaku.

4.3 Usecase Diagram

Use Case Diagram terdiri dari admin, user, dan pelatih. Use case diagram adalah hal penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. Use case diagram berfungsi untuk penjabaran kegiatan yang nantinya terjadi pada user serta sistem yang sedang berjalan.

Pada use case ini diidentifikasi ada 3 macam actor yang berinteraksi secara langsung dengan sistem yaitu admin, user, dan pelatih. Selanjutnya gambaran use case diagram pada website yang akan dirancang.



Gambar 2 Usecase Diagram

4.4 Desain Antarmuka



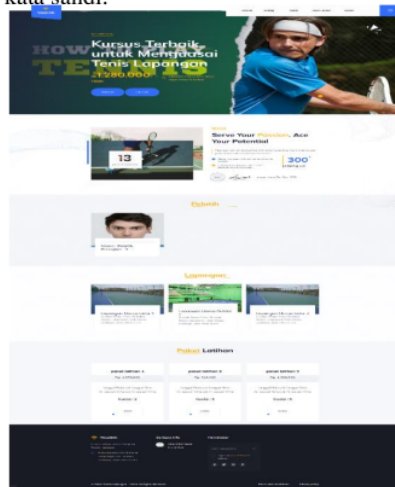
Gambar 3 Halaman Login

Pada gambar 3 merupakan hasil tampilan login untuk segala actor, pada halaman login ini memiliki fungsi masuk ke dashboard.



Gambar 4 Halaman Buat Akun

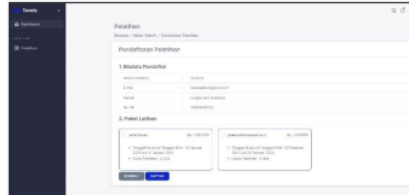
Pada gambar 4 merupakan hasil tampilan buat akun, pada halaman buat akun terdapat biodata yang harus diisi seperti nama, email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi.



Gambar 5 Tampilan Dashboard Pengguna

Pada gambar 5 merupakan hasil tampilan

beranda pada pengguna. Beranda pengguna ada salah satu menu yaitu tutorial, jadwal kegiatan, pendaftaran, dan profil pelatih. Pada beranda pengguna juga menampilkan quotes dan testimoni.



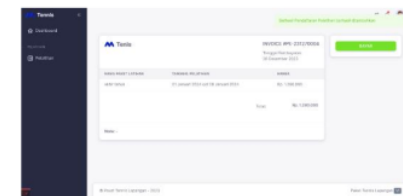
Gambar 6 Tampilan Paket Latihan Pengguna

Pada gambar 6 merupakan hasil tampilan paket latihan. Pada paket latihan pengguna dapat mengetahui paket yang tersedia mulai dari hari latihan, jam latihan hingga harga.



Gambar 7 Tampilan Pendaftaran Pengguna

Pada gambar 7 merupakan hasil tampilan pendaftaran. Pada tampilan pendaftaran ini pengguna dapat melakukan pendaftaran latihan tenis lapangan.



Gambar 8 Tampilan Checkout Pengguna

Pada gambar 8 merupakan hasil tampilan checkout pembayaran yang dimana jika setuju dengan pengambilan paket tersebut maka customer akan lanjut pada button bayar dan pastikan sebelum membeli untuk melihat kembali nominal yang di berikan pada sistem agar

pembayaran nantinya dapat valid.



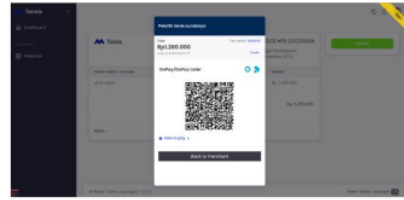
Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Daftar Akun	<ul style="list-style-type: none"> nama, email hingga password Klik menu daftar 	melalui email	Berhasil

Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)			
Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Lupa Password	<ul style="list-style-type: none"> Memasukkan email untuk pemulihan password Klik menu daftar 	Mendapatkan pesan pemulihan password di email	Berhasil

Pada gambar 9 merupakan hasil dari lanjutan checkout maka customer akan diwajibkan dalam memilih pembayaran yang sudah tertera pada sistem jika

Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)			
Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Halaman Login	<ul style="list-style-type: none"> Memasukkan email dengan benar Memasukkan kata sandi dengan benar 	Masuk ke menu Dashboard	Berhasil

pembayaran tidak sesuai dengan apa yang di pilih maka pembayaran gagal secara otomatis.



Gambar 10 Tampilan Qris

Pada gambar 10 merupakan hasil dari lanjutan dalam memilih pembayaran jika menggunakan qris maka pengguna akan diwajibkan untuk melakukan scan pembayaran atau meng copy gambar tersebut untuk di pindahkan pada scan pembayaran. Ketika pembayaran berhasil maka dengan otomatis pembayaran akan di baca oleh sistem.

4.5 Pengujian Sistem

Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)			
Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan Admin	<ul style="list-style-type: none"> Klik menu beranda 	Menampilkan manajemen paket, total pengguna user pengguna, data pelatih, transaksi, riwayat transaksi dan pengaduan dari pengguna	Berhasil

1
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan data lapangan admin	<ul style="list-style-type: none"> Klik menu lapangan 	Menampilkan harga, status, jenis, alamat, nama lapangan.	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik tambah lapangan 	Menambahkan lapangan	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik hapus lapangan 	Menghapus lapangan	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik edit lapangan 	Mengubah data lapangan	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik lihat detail lapangan 	Menampilkan form lapangan data lengkap	Berhasil

1
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan data paket latihan admin	<ul style="list-style-type: none"> Klik menu paket pelatihan 	Menampilkan manajemen paket	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik tambah paket latihan tenis lapangan 	Menambahkan paket latihan tenis lapangan	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik hapus paket latihan tenis lapangan 	Menghapus paket latihan tenis lapangan	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik edit paket latihan tenis lapangan 	Mengubah data paket latihan tenis lapangan	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik lihat paket latihan tenis lapangan 	Melatih data paket latihan tenis lapangan	Berhasil

1
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan Data Pelatih Admin	<ul style="list-style-type: none"> Klik menu data pelatih 	Menampilkan nama pelatih, pengalaman, status dan foto pelatih	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik hapus data pelatih 	Menghapus data pelatih	Berhasil
	<ul style="list-style-type: none"> Klik edit data pelatih 	Mengubah data pelatih	Berhasil

1
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan Transaksi Customer	• Klik bayar	Menampilkan beberapa pilihan pembayaran	Berhasil
	• Klik verifikasi online transaksi	Jika pembayaran sudah terverifikasi maka secara otomatis akan di setujui oleh sistem	Berhasil
	• Pembayaran tidak sesuai	Pembayaran tidak akan diproses oleh sistem jika di ketahui kesalahan dalam pembayaran	Berhasil

1
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan History Transaksi Admin	• Klik menu history transaksi	Menampilkan riwayat pemesanan pengguna	Berhasil

1
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan transaksi akun pelatih	• Klik laporan transaksi	Menampilkan hasil riwayat pembelian paket	Berhasil

21
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)			
Deskripsi	• Skenario Klik pengujian menu	Menampilkan Hasil yang nama pelatih, diharapkan keterangan	Berhasil
Tampilan Data Ballboy	• data Klik ballboy menu y data custome	Menampilkan latar belakang, nama, email, harga, alamat, no. hp, status tlp, status dan foto Ballboy	Berhasil
Tampilan Data Admin	• Klik hapus	Menghapus data ballboy	Berhasil
	• data Klik ballboy hapus y data	Menghapus data customer	Berhasil
	• data Klik custome edit r data	Mengubah data ballboy	Berhasil
	• data Klik ballboy edit y data	Mengubah data customer	Berhasil
	• custome r		

5
Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan Pengguna	• Klik menu pilih paket	Menampilkan detail paket	Berhasil
	• Klik memilih paket	Menampilkan nama paket, alamat lapangan, harga, pilih jenis lapangan, tanggal latihan mulai sampai akhir.	Berhasil
	• Klik checkout	Pilih pembayaran dan jika berhasil menunggu proses verifikasi sistem	Berhasil
	• Klik bayar	Jika pembayaran tidak tepat waktu dan salah dalam melakukan pembayaran maka sistem akan mengulang kembali.	Berhasil

Dari hasil pengujian usability

Kasus dan hasil uji benar (Data Besar)

Deskripsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tampilan profile pelatih user Pengguna	• Klik menu profil e pelatih	Memunculkan nama, foto pelatih, dan fortfolio pelatih / pengalaman dari setiap pelatih..	Berhasil

4.6 Pengujian Usability

Faktor yang terpenting utama adalah dilakukannya pengembangan website yang telah dibuat untuk memenuhi kebutuhan customer, kemudahan customer dalam penggunaan sistem seharusnya di utamakan terlebih dahulu. Dalam uji usability, menggunakan metode SUS berisi 10 pertanyaan dengan memulai 5 skala likert. Kuesioner ini nantinya akan disebarkan kepada 20 calon customer dan sehingga menghasilkan seperti pada tabel dibawah ini.

Skor Hitung										JML	*2.5
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	34	85
2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	27	67.5
2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26	65
4	2	4	4	4	2	3	4	3	2	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	2	3	4	3	4	2	4	34	85
3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	32	80
4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	37	92.5
3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	34	85
3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27	67.5
4	2	3	2	4	2	3	3	2	4	29	72.5
3	4	3	4	4	2	3	2	4	3	32	80
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	28	70
3	4	3	2	4	2	3	4	2	4	31	77.5
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87.5
4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	33	82.5
3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	30	75
3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	34	85
3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	33	82.5
2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	27	67.5
2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26	65
4	2	4	4	4	2	3	4	3	2	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	2	3	4	3	4	2	4	34	85

menggunakan metode SUS yang didapatkan di atas, maka dalam penelitian ini terhitung dengan hasil 99 yang bisa dikategorikan dengan hasil terbaik.

5. Penutup

Berdasarkan penelitian yang dilakukannya rancang bangun aplikasi pendaftaran latihan tenis lapangan berbasis website, dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Penggunaan metode pengembangan aplikasi yang sistematis seperti waterfall memungkinkan pembangunan aplikasi serta proses berturut dan menyeluruh, memudahkan manajemen serta pengguna dalam memberikan layanan pendaftaran latihan tenis.
2. Melalui pengujian fungsionalitas dan usability, hasilnya aplikasi dapat diterima dengan baik oleh responden. Tidak ada bug atau kesalahan yang signifikan telah ditemukan. Meskipun demikian, tetap diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk mencapai keberhasilan yang lebih besar.
3. Berdasarkan hasil dari analisis di berbagai test dilakukan dari ada pengujian functionality dengan blackbox, usability dari beberapa responden mendapatkan hasil yang dibilang baik serta tidak adanya bug maupun error yang terdapat pada

sistem booking fasilitas, maka dalam rancang bangun pendaftaran tenis lapangan ini bisa dinyatakan layak, akan tetapi tetap perlu melakukan pengembangan ulang sehingga bisa menghasilkan hasil yang sukses dan dapat diakses oleh user maupun pihak yang terkait. Berikut hasil skor dalam penelitian ini terhitung dengan hasil 99 yang bisa dikategorikan dengan hasil yang terbaik sesuai dengan gambar 4.23 sebagai pembagian nilai skor SUS.

Dalam rangka meningkatkan kualitas aplikasi pendaftaran latihan tenis lapangan berbasis website, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah:

1. Pengembangan Fitur Tambahan: Memperluas fitur-fitur yang belum ada dalam aplikasi sejenis untuk memberikan suatu hal yang berbeda dari lainnya kepada pengguna. Misalnya, integrasi dengan jadwal pelatihan, notifikasi langsung, atau fitur sosial.
2. Evaluasi Berkelanjutan dari Pengguna: Penting untuk terus melakukan evaluasi atas kepuasan dan kebutuhan pengguna. Ini dapat dilakukan melalui survei, feedback langsung, atau analisis data untuk memahami area mana yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.
3. Pengoptimalan Antarmuka Pengguna (UI/UX): Menyempurnakan tata letak, desain, dan navigasi antarmuka pengguna untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan menarik.
4. Peningkatan Aksesibilitas dan Ketersediaan: Pastikan aplikasi dapat diakses dengan mudah seluruh pengguna, bahkan mereka yang memiliki keterbatasan dengan aksesibilitas.

6. Daftar Pustaka

- Alexandra, J. (2009, May 15). *Model-model Diagram UML*. Retrieved from <https://sis.binus.ac.id>
- Bennett, M. &. (2010). *penjelasan use case dari sudut pandang user*. <https://adoc.pub/>.
- BIZTECH Academy. (2018). Retrieved from <https://biztechacademy.id>
- Development & Security, W. &. (2016, Juni 7). *Pengertian dan Keunggulan Framework Laravel*. Retrieved from <https://idcloudhost.com>
- Hidayat, A. (2022). *Pengertian dan Penjelasan Metodologi Penelitian – Lengkap*. Retrieved from <https://www.statistikian.com/>
- indowebsite. (2023, September). *Pengertian Website*. Retrieved from [indowebsite: https://www.indowebsite.co.id](https://www.indowebsite.co.id)
- Kenneth C. Laudon, J. P. (2009). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*. In L. C. Kenneth . Pearson College Div. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/>.
- Marakas, O. (2011). *Pengantar sistem informasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nugroho, A. (2010). *Analisis Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Object*. Bandung.
- Nugroho, A. (2019, September 19). *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi*. Retrieved from <https://qwords.com>
- Randi V. Palit., Y. D. (2015). *Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria*. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer vol. 4 no. 7 (2015), ISSN : 2301-8402*.
- S.Kom, E. P. (n.d.). *24 Pengertian Internet Menurut Para Ahli*. Retrieved from <https://dosenit.com>
- Turban. (2009). *Sistem informasi Manajemen*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- worldpopulationreview. (2023). *Surabaya Population 2023*. Retrieved from [worldpopulationreview: https://worldpopulationreview.com/](https://worldpopulationreview.com/)

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	3%
2	library.binus.ac.id Internet Source	3%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
4	www.coursehero.com Internet Source	1%
5	repository.unsub.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Udayana University Student Paper	<1%
7	journal.stmikglobal.ac.id Internet Source	<1%
8	Agustinus Nandhito Richard Alatubir, Christian Dwi Suhendra, Alex De Kweldju. "Web-Based Cafe Cakbor 22 Information System Using PHP And MySQL (Case Study: Café Cakbor	<1%

22)", JISTECH: Journal of Information Science and Technology, 2023

Publication

9	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
10	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
11	core.ac.uk Internet Source	<1 %
12	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
13	Hamidah Nunui. "DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN PHP PADA CV. BERKAT BERSAMA DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2013 Publication	<1 %
14	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
15	Muhammad Naufal Ashiddiq. "PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Publication	<1 %

16

ir.nctu.edu.tw

Internet Source

<1 %

17

jurnalpariwisata.stptrisakti.ac.id

Internet Source

<1 %

18

Diwahana Mutiara Candrasari, Anggi Anggraini. "Sistem Informasi Laporan Jasa Pengiriman Barang Pada CV. Mitrajasa Perdana Anugrah Berbasis Web", *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2020

Publication

<1 %

19

repository.teknokrat.ac.id

Internet Source

<1 %

20

Reince Herry Tangkowitz, Lintje Kalangi, Linda Lambey. "Faktor – Faktor Penghambat Penerapan Analisis Standar Belanja (ASB) Pada Pemerintah Kota Kotamobagu", *JURNAL RISET AKUNTANSI DAN AUDITING "GOODWILL"*, 2017

Publication

<1 %

21

Sigit Purnomo, Frandika Septa. "Article Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Darussalam GKB2 berbasis Web", *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On