

# SISTEM LAYANAN PEMESANAN ONLINE PUSAT SARANA OLAHRAGA BERBASIS *MOBILE* (STUDI KASUS : BANDAR LAMPUNG SPORT CENTER)

Riko Yosua Sinaga<sup>1</sup>), Adi Sucipto<sup>2</sup>), Muhaqiqin<sup>3</sup>)

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>1,2,3</sup>Jalan ZA Pagar Alam No 9-11 Labuhan Ratu, Kedaton, Bandar Lampung

Email: <sup>1</sup>rickoyoshuasinaga@teknokrat.ac.id, <sup>2</sup>adi.sucipto@teknokrat.ac.id, <sup>3</sup>muhaqiqin@teknokrat.ac.id.

## Abstract

Bandar Lampung Sport Center (BSC) is one of the sports venues that has been established since the 80s, which has become one of the centers of sports facilities in Bandar Lampung which provides several sports facilities including Futsal, Basketball, and Badminton. Ordering sports facilities at BSC is still using manual or manual methods so that customers who want to order sports facilities are required to visit the facilities directly which makes customers take more time and energy, and another problem is recording the schedule for field reservations by still using their hands. so that if there are customers who want to confirm their orders, the manager will look for them one by one in the book. In this study, an online website-based sports facility ordering system will be made using the Extreme Programming (XP) research method, and using the PHP Hypertext Preprocessor programming language with sublime text3 tools, while on the database processing side it uses a MySQL database. This research was successful by getting an assessment of 100% for functional suitability testing so as to get the predicate of the percentage of Success/Success, and the predicate of the percentage Very Good with a percentage number of 94.67% for testing the usability of respondents referring to the ISO25010 system testing using a Likert scale table.

**Keywords:** Online Booking, Mobile, Extreme Programming, ISO25010, Likert

## Abstrak

Bandar Lampung Sport Center (BSC) merupakan salah satu tempat olahraga yang sudah berdiri sejak tahun 80-an, yang sudah menjadi salah satu pusat sarana olahraga yang ada di bandar lampung yang menyediakan beberapa sarana olahraga diantaranya Futsal, Basket, dan Badminton. Pemesanan sarana olahraga di BSC ini masih menggunakan cara konvensional atau masih manual sehingga pelanggan yang ingin memesan sarana olahraga diharuskan mendatangi tempat sarana itu langsung yang membuat pelanggan memakan waktu dan tenaga lebih banyak, dan permasalahan lain adalah mencatatkan jadwal pemesanan lapangan oleh pengelola masih menggunakan tulis tangan sehingga jika ada pelanggan yang ingin mengkonfirmasi pesannya pengelola akan mencari satu persatu dibuku. Pada penelitian ini akan dibuatkan sistem pemesanan sarana olahraga berbasis website secara online dengan menggunakan metode penelitian Extreme Programming (XP), dan menggunakan bahasa pemrograman PHP Hypertext Preprocessor dengan tools sublime text3, sedangkan disisi pengolahan database menggunakan database MySQL. Penelitian ini berhasil dengan mendapatkan penilaian sebesar 100% untuk pengujian *functional suitability* sehingga mendapatkan predikat presentase Sukses/Berhasil, dan predikat presentase Sangat Baik dengan angka presentase 94.67% untuk pengujian *usability* dari responden yang mengacu pada pengujian sistem ISO25010 dengan menggunakan tabel penilaian *Skala Likert*.

Kata Kunci : Pemesanan Online, Mobile, Extreme Programming, ISO25010, Likert

## Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Pada penelitian [12], menjelaskan bahwa teknologi komunikasi dan informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia agar tercapai tujuan komunikasi[11]. Bandar Lampung Sport Center (BSC) merupakan salah satu tempat olahraga yang sudah berdiri sejak tahun 80-an, yang sudah menjadi salah satu pusat sarana olahraga yang ada di Bandar Lampung, Bandar Lampung Sport Center menyediakan beberapa

sarana olahraga seperti, lapangan futsal, lapangan basket, dan lapangan badminton . Berdasarkan hasil wawancara dan observasi Bandar Lampung Sport Center ini adalah salah satu penyedia layanan sarana olahraga yang masih menggunakan sistem pelayanan secara konvensional, sistem pemesanan yang dilakukan meliputi, pelanggan mendatangi Bandar Lampung Sport Center lalu melakukan pemesanan lapangan dengan jaminan uang muka sebagai tanda jadi sebesar sesuai kesepakatan dari harga seluruhnya, lalu pihak Bandar Lampung Sport Center menulis dibuku catatan untuk melakukan pendataan lapangan yang sudah dipesan oleh pelanggan.

Kendala sering kali ditemukan dalam pemesanan manual ini, seperti pelanggan yang mengharuskan datang langsung untuk melakukan pemesanan lapangan, sehingga membuang-buang waktu dan tenaga, dan pelanggan juga terkadang terkendala ketersediaan lapangan yang sudah dipesan oleh pelanggan lain karena harus mendatangi langsung Bandar Lampung Sport Center, hal ini tentu membuat rasa kecewa terhadap pelanggan dan kendala yang dialami dari pihak Bandar Lampung Sport Center adalah harus menulis manual buku pendataan pelanggan yang rawan hilang ataupun rusak karena menulis dibuku kertas.

Penelitian ini akan membangun sistem layanan online berbasis website responsif yang bisa dimanfaatkan untuk mengganti sistem pelayanan pemesanan secara manual atau konvensional kepada sistem yang telah terkomputerisasi, perangkat lunak yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Code Igniter (CI) sebagai kerangka kerjanya dan menggunakan database MySQL, kemudian akan diuji kelayakannya menggunakan ISO 25010 agar dapat digunakan sebagai sistem layanan pemesanan online di Bandar Lampung Sport Center.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil sebuah rumusan masalah, sebagai berikut :

Bagaimana membuat sistem yang dapat membantu pelanggan dalam pemesanan sarana olahraga secara mudah dan membuat sistem yang dapat membantu pihak Bandar Lampung Sport Center (BSC) dalam melakukan pengolahan data pemesanan sarana olahraga

### 1.3. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada pembuatan Sistem Layanan Pemesanan Online Pusat Sarana Olahraga Berbasis Mobile sebagai berikut :

1. Sistem pelayanan yang disediakan seperti, pemesanan lapangan, pengecekan ketersediaan lapangan.
2. Melakukan pengolahan data hanya bisa dilakukan admin.
3. Pembayaran dilakukan dengan cara mengupload struk pembayaran ke form pembayaran.

### 1.4. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Memberi kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan lapangan dengan mudah yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa datang kelokasi.
2. Mempermudah pengelola lapangan untuk melakukan pengolahan data pemesanan pelanggan yang sudah tekomputerisasi.
3. Menyelesaikan tugas akhir skripsi penulis.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan dari pembuatan Sistem Layanan Pemesanan Online Pusat Sarana Olahraga

Berbasis Mobile adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Penulis
  - a. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan.
  - b. Membandingkan antara teori dan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan pembuatan tugas akhir skripsi
2. Manfaat Bagi Bandar Lampung Sport Center (BSC)
  - 1.1. Memudahkan pemesanan sarana olahraga secara online.
  - 2.1. Pengolahan data pelanggan dengan mudah.

## Tinjauan Pustaka

### 2.1. Website

Menurut [1] secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasa terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada didalam *Word Wide Web* (WWW) diinternet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar [12].

### 2.2. Mobile Application

*Mobile Application* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ketempat lainnya, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lainnya tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi [15].

### 2.3. Web Responsive

*Responsive web* adalah satu halaman web yang dapat menyesuaikan tampilannya dengan ukuran atau resolusi layar dari berbagai jenis perangkat web browser yang digunakan *user*. Pada prinsipnya dengan perkembangan teknologi yang ada di dunia web, telah dimungkinkan untuk menyesuaikan habitat dari suatu web. Sehingga pengguna dapat memperoleh pengalaman yang menarik disaat berselancar di dunia internet. Saat ini, implementasi *responsive web design* sudah banyak dilakukan oleh para pengembang aplikasi web.

### 2.4. Pemesanan Online

Pemesanan online adalah pemanfaatan teknologi internet yang yang mengarah pada kegiatan transaksi online. Penggunaan transaksi online berbasis internet ini sudah diterapkan didalam dunia bisnis.

### 2.5. Layanan

Layanan adalah sesuatu yang tidak gampang karena tiap pelanggan emiliki persepsi sendiri-sendiri mengenai nilai berdasarkan nilai-nilai (values) yang mereka anut serta kebutuhan mereka sendiri.

## 2.6. CodeIgniter

*CodeIgniter* adalah sebuah *framework* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan untuk memudahkan para programmer web untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web”.

## 2.7. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web dinamis, walau bisa juga digunakan untuk membuat program lain. Tentunya bahasa pemrograman PHP berbeda dengan HTML, pada PHP Script/kode yang dibuat tidak dapat ditampilkan pada halaman/muka website begitu saja, tapi harus diproses terlebih dahulu oleh web server lalu ditampilkan dalam bentuk halaman website di web browser, Script PHP juga dapat disisipkan pada HTML dan Script PHP selalu diawali dengan<php dan diakhiri dengan?>.

## 2.8. MySQL

Pada perkembangannya, MySQL disebut juga SQL yang merupakan singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah *database*. SQL pertama kali didefinisikan oleh *American National Standards Institute* (ANSI) pada tahun 1986. Menurut (Firman. 2019) MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database* yang bersifat *open source*. MySQL merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat *relational*. Artinya, data yang dikelola dalam *database* yang akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat. MySQL dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai [20].

## 2.9. XAMPP

Xampp merupakan singkatan dari X ( empat sistem operasi apapun), XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Seperti Apache, MySQL, PHPP, dan Perl. Xampp adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket Xampp sudah terdapat Apache (Web Server), Mysql (*Database*), PHP ( *server side scripting*), Perl, FTP server, PhpMyAdmin, dan berbagai pustaka bantu lainnya [23].

## 2.10. SUBLIME TEXT

*Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah *fleksibel* dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*.

## 2.11. Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modelling Language* (UML) adalah perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk

penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami [18].

## 2.12. Metode Extreme Programming (XP)

*Extreme Programming* adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk menyederhanakan tahapan saat proses pengembangan, sehingga menjadi lebih fleksibel, adaptif, dan dapat dikerjakan oleh satu atau dua orang. Metode *Extreme Programming* ini dikembangkan oleh Kent Beck pada bulan Maret tahun 1996, menurutnya metode ini adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi, scientific, dan menyenangkan.

## 2.13. Pengujian ISO 25010

Pengujian ISO 25010 merupakan bagian dari *Systems and Software Quality Requirements and Evaluation* (SQuaRE) yang merupakan versi lanjutan dari ISO 91261, yang telah direvisi secara teknis dengan menambahkan beberapa struktur dan bagian dari standar model kualitas. Tujuan dari penggunaan kualitas ini adalah untuk mengukur sejauh mana produk atau sistem tersebut bisa digunakan oleh pengguna untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan yang diinginkan dengan efisiensi, efektivitas, kepuasan dalam konteks penggunaan yang spesifik, dan bebas dari resiko. Menurut [22].

## 2.14. Skala Likert

Pengertian atau definisi Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala ini merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif.

## Metode Penelitian

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

#### 3.1.1. Wawancara

Untuk mencari informasi dan mencari masalah apa yang sedang terjadi, penulis melakukan sebuah wawancara yang berguna untuk mengidentifikasi masalah, dan mencari solusi dari hasil wawancara tersebut. Penulis melakukan wawancara dengan pengelola Bandar Lampung Sport Center (BSC) untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan system yang akan dibuat.

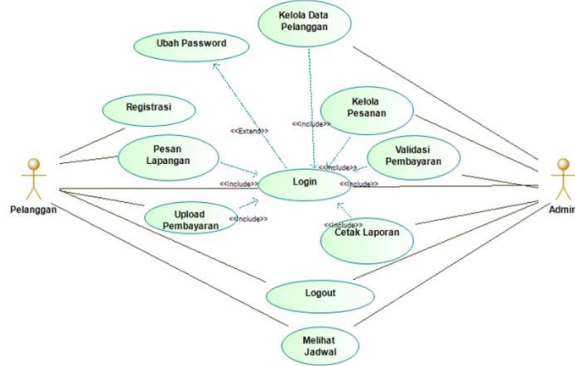
#### 3.1.2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan studi Pustaka melakukan pengumpulan data dengan cara membaca , mencatat, mengutip, lalu mengumpulkan data dari jurnal, buku, dan dari berbagai sumber lainnya seperti website, dan lain-lain.

### 3.2. Rancangan Sistem

#### 3.2.1. Use Case Diagram

Use Case merupakan proses kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh aktor yang saling berinteraksi antara aktor dengan use case. Pada penelitian ini penulis menggunakan dua aktor yaitu admin dan pegawai. Gambar alur Use Case pada perancangan sistem pemesanan lapangan sarana Bandar Lampung Sport Center dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini :

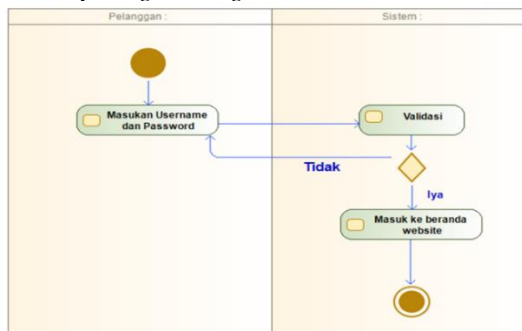


Gambar 1. Usecase Diagram Sistem Pemesanan Lapangan

#### 3.2.2. Activity Diagram

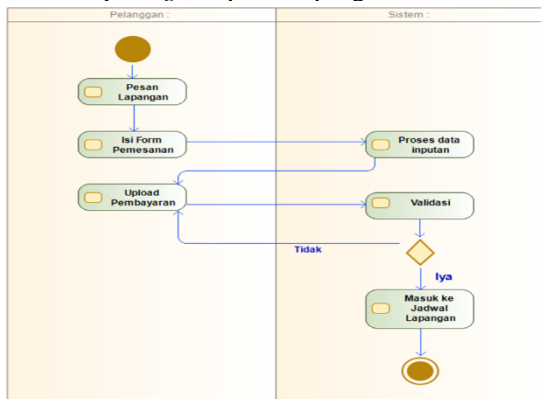
Diagram aktivitas atau *activity diagram* merupakan gambaran aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang ada pada perangkat lunak Berikut ini merupakan activity diagram pada rancangan sistem pemesanan lapangan sarana Bandar Lampung Sport Center : i

##### 1. Activity Diagram Login



Gambar 2. Activity Diagram Login

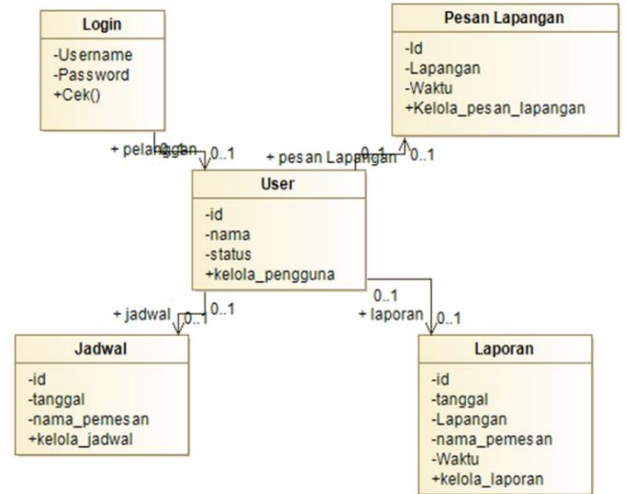
##### 2. Activity Diagram pesan lapangan



Gambar 3. Activity Diagram pesan lapangan

#### 3.2.3. Class Diagram

*Class Diagram* merupakan sebuah pemodelan yang menggambarkan suatu struktur yang terdapat pada sistem yang dilihat dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat. Berikut adalah *Class Diagram* yang ada pada penelitian ini :



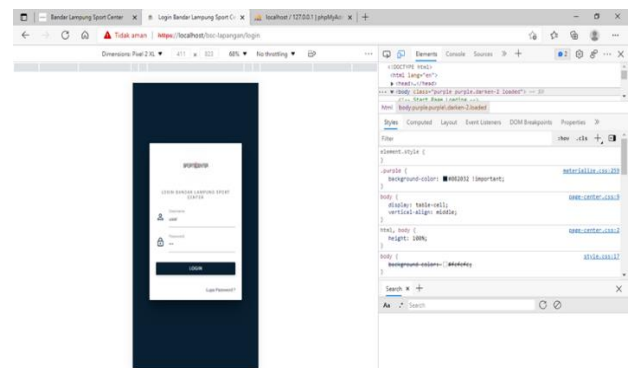
Gambar 4. Class Diagram Sistem Pemesanan Lapangan

### Implementasi

#### 4.1. Implementasi Antar Muka

##### 4.1.1. Implementasi Antar Muka Halaman Login

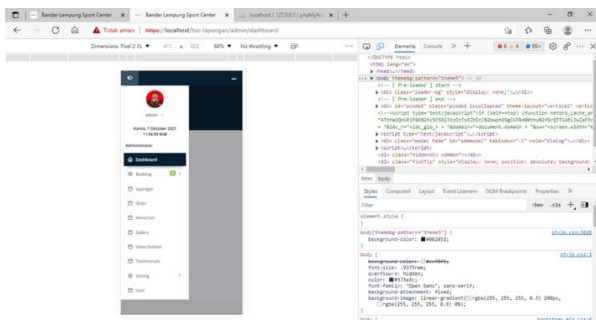
Halaman *login* admin merupakan proses autentikasi yang dilakukan oleh admin saat pertama ingin masuk kedalam sistem. Proses *login* ini digunakan sebagai hak akses admin untuk dapat mengelola data yang terdapat pada *website* sistem layanan pemesanan online pusat sarana olahraga berbasis *mobile*. Tampilan antar muka *login* admin dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Tampilan Login

##### 4.1.2. Implementasi Antarmuka Halaman Utama Admin

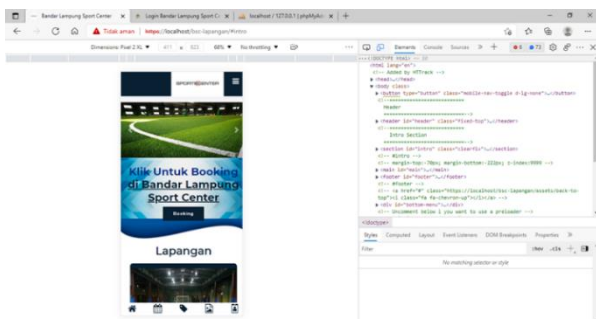
Halaman utama admin merupakan tampilan utama yang berfungsi untuk mengelola data pelanggan, data lapangan, jadwal lapangan, hingga cetak laporan, halaman ini hanya dapat diakses oleh user admin. Tampilan antar muka halaman utama admin dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama Admin

4.1.3. Implementasi Antarmuka Halaman Utama Pelanggan

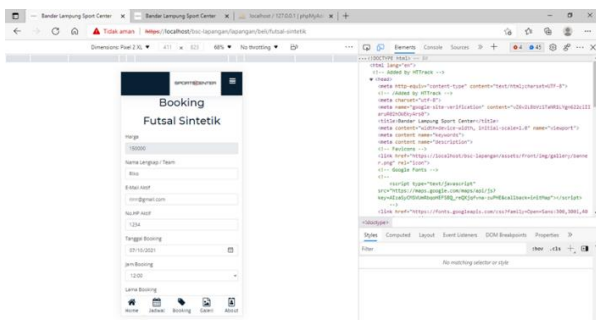
Halaman utama pelanggan merupakan tampilan utama pelanggan ketika pertama kali berhasil login, halaman ini berfungsi untuk menyediakan beberapa halaman berupa melihat jadwal lapangan, pesan lapangan, hingga form halaman gallery yang ada di Bandar Lampung Sport Center, dan dihalaman ini pelanggan tidak dapat memesan sarana olahraga jika tidak melakukan registrasi untuk dapat login dan memesan sarana olahraga. Tampilan antar muka halaman utama pelanggan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Pelanggan

4.1.4. Implementasi Antarmuka Halaman Booking Lapangan Pelanggan

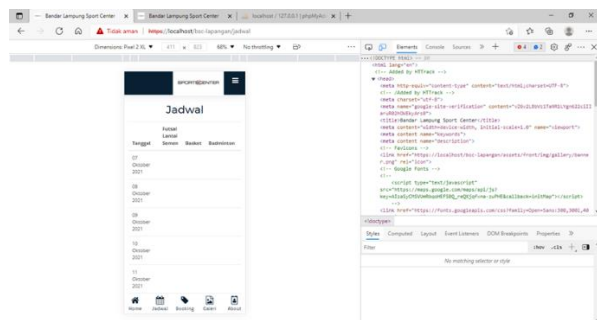
Halaman Booking lapangan pelanggan merupakan tampilan halaman dimana pelanggan dapat menggunakan halaman ini sebagai fitur pemesanan sarana olahraga.



Gambar 8. Tampilan Halaman Booking Lapangan

4.1.5. Implementasi Antarmuka Halaman Jadwal Lapangan

Halaman data jadwal lapangan merupakan tampilan halaman dimana baik pelanggan maupun admin dapat melihat jadwal lapangan yang tersedia dimenu jadwal yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 9. Tampilan Halaman Jadwal Lapangan

Hasil Dan Pembahasan

5.1. Pengujian Sistem

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada *functional suitability* dan *usability* perangkat lunak yang akan dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian ISO 25010. Pengujian ini dilakukan dengan 10 responden. Berikut adalah pengujian yang akan dilakukan.

Tabel 1. Bobot Penilaian

Bobot	Iya	Tidak
Jawaban	1	0

Dibawah ini adalah kriteria untuk evaluasi skor. Persentase yang memenuhi Syarat = (Tingkat Respon / Tingkat Respon Maksimum) x 100% :

1. Persentase Skor Iya = (1/1) x 100% = 100%
2. Persentase Skor Tidak = (0/1) x 100% = 0%

Tabel 2. Skor Penilaian

Tidak	Iya
0	100

5.2. Pengujian Aspek Functional Suitability

Hasil angket pengujian kuesioner pada aspek *functional suitability* adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Pengujian Fungsional Suitability

No	Sub-Karakteristik	Pertanyaan	Total Jawaban		Skor
			Iya	Tidak	
1	Kelengkapan fungsiona	Apakah sistem ini sudah sesuai dan mencakup semua tugas dan tujuan pengguna yang diinginkan (contoh : dapat melihat jadwal, memesan	10		10

		lapangan) ?		
		Apakah sistem ini dapat memberikan hasil yang benar dengan tingkat presisi yang dibutuhkan (Contoh: tombol login dapat berfungsi baik, fitur pemesanan lapangan sudah berfungsi dengan sebagaimana mestinya) ?	10	10
2	Ketepatan fungsiona	Apakah sistem ini sudah dapat memfasilitasi pencapaian tugas dan tujuan tertentu (Contoh ; Sistem ini dapat digunakan sebagai alat pemesanan sarana olahraga) ?	10	10
<b>Total</b>			<b>30</b>	<b>30</b>

Dihitung menurut konsep skala likert berdasarkan skor total yang diperoleh di setiap bagian dan dijumlahkan.  
 Kualifikasi Persentase =  $\frac{30}{30} \times 100\%$   
 Kualifikasi Persentase 1x100%  
 Kualifikasi Persentase 100%

Berdasarkan persentase kualifikasi untuk hasil pengujian fungsional yang menghasilkan persentase yang sama dengan hasil ini, dapat disimpulkan berdasarkan kriteria persentasi hasil pengujian berikut:

**Tabel 4.** Simpulan Pengujian *Fungsional Suitability*

Jumlah Skor	Kriteria
0-49	Gagal
50-100	Sukses

Setelah mempertimbangkan kriteria persentasi untuk skort es secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian aspek *functional suitability* dianggap responden menganggap sistem yang dibangun adalah "Berhasil/Sukses".

### 5.3. Pengujian Aspek Usability

Metode yang digunakan dalam aspek ini adalah survei yang dikelola oleh pelanggan dan admin/pengelola sebanyak sepuluh survei dengan terlebih dahulu menguji sistem sebelum menyelesaikan survei. Tes ini

menggunakan lima kategori respon dengan bobot yang berbeda untuk setiap respon. Yaitu sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1).

**Tabel 5.** Hasil Pengujian *Usability*

No	Instrumen	SS	S	RR	TS	STS	Skor
<b>Ketepatan Dapat Dikenali</b>							
1	Sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna/user?	8	2	-	-	-	48
<b>Kemampuan Dipelajari</b>							
2	sistem ini dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menggunakan sistem dengan efektivitas, efisiensi, bebas dari risiko dan kepuasan?.	7	2	1	-	-	46
<b>Operabilitas</b>							
3	Sistem ini mudah dioperasikan dan dikendalikan?	9	1	-	-	-	47
<b>Perlindungan Kesalahan Pengguna</b>							
4	Sistem ini sudah melindungi pengguna dari kesalahan dalam penggunaannya (Contoh : Terdapat nomor admin yang bisa dihubungi)	8	2	-	-	-	48
<b>Estetika Antarmuka Pengguna</b>							
5	Tampilan/user interface pada sistem ini mudah digunakan/user friendly, dan tampilannya baik?	8	2	-	-	-	48
<b>Aksesibilitas</b>							
6	Sistem ini cocok digunakan dalam jangka panjang?	7	3	-	-	-	47

**Tabel 6.** Rekap data pengujian aspek *usability*

No Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	48	50	96
2	46	50	92
3	47	50	94
4	48	50	96
5	48	50	96
6	47	50	94
<b>Total Skor</b>	284	300	94.67

$$\text{Presentase Suitability} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Suitability} = \frac{285}{300} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Suitability} = 94.67\%$$

**Tabel 7.** Kriteria Presentase tanggapan responden terhadap skor

Presentase (%) Skor	Skor
20,01 – 36,00	Tidak Baik
35,01 – 52,00	Kurang Baik
35,01 – 52,00	Cukup
68,01 – 84,00	Baik
84,01 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan dan kriteria diatas pengujian semua aspek termasuk Sangat Baik dengan nilai presentase Sangat Baik sehingga Sistem Layanan Pemesanan Online Pusat Sarana Olahraga Berbasis Mobile yang berstudi kasus di Bandar Lampung Sport Center dapat dikatakan "Sangat Baik".

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari hasil pembuatan Sistem Layanan Pemesanan Online Pusat Sarana Olahraga Berbasis Mobile sebagai sistem alat untuk mempermudah dalam pemesanan sarana olahraga yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan; Pengembangan sistem yang dilakukan pada platform website. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan sistem adalah PHP (*Hypertext Preprocessor*) menggunakan kerangka kerja CI (*Code Igniter*) dengan tools Sublime text 3 sebagai editor penulisan code PHP, HTML. Sedangkan disisi pengolahan database, mempermudah manajemen database MySQL. Telah dibangun sistem berbasis website pemesanan sarana olahraga yang memiliki beberapa fitur yang dapat mempermudah pengguna baik dari sisi pelanggan maupun pengelola dengan menerapkan pengujian ISO 25010 karakteristik *functional suitability*, dan *usability* yang menggunakan sistem penilaian skala likert kuesioner yang diisi oleh 1 pengelola Bandar Lampung Sport Center sebagai admin dan 9 pelanggan Bandar Lampung Sport Center yang terdiri dari pelanggan Bandminton, Basket, dan Futsal. Hasil Pengujian sistem didapatkan fungsional *user* diperoleh nilai presentase Sangat Baik dengan hasil presentase sebesar 100% untuk pengujian *functional suitability*, dan 94.67% untuk pengujian *usability*. Sehingga sistem ini dapat Memberi kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan lapangan dengan mudah yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa datang kelokasi, Mempermudah pengelola lapangan untuk melakukan pengolahan data pemesanan pelanggan yang sudah tekomputerisas, dan dapat memenuhi syarat tugas akhir skripsi penulis sesuai dengan tujuan penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Rumah Kos Berbasis Web ( Studi Kasus : Kota Bandar Lampung ). *Jurnal TEKNOKOMPAK, Vol. 13, No. 2, 2019, 24-30. P-ISSN 1412-9663, E-ISSN 2656-3525 PERANCANGAN, 13(2), 24-30.*
- [2] Fitriyana, & Sucipto, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Oleh Sales Marketing Pada Pt Erlangga Mahameru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 1(1), 105-110.*
- [3] Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara, 3(1), 82-86.*
- [4] Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak, 14(1), 41.* <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>
- [5] Lesmidayarti, D., Rochimah, S., & Yuhana, U. L. (2017). Penyusunan Dan Pengujian Metrik Operabilitas Untuk Sistem Informasi Akademik Berdasarkan ISO 25010. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 7(2), 92-100.* <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i2.2442>
- [6] Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer, 6(2), 51-62.* <https://doi.org/10.35959/jik.v6i2.112>
- [7] Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(1), 94-101.*
- [8] Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus : Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 1(2), 87-94.*
- [9] Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jackson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus: Autoshine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 80-86.*
- [10] Sede, D. W. E., Sinsuw, A. A. E., & Najoran, X. B. N. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Online Kapal Laut Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika, 6(1).* <https://doi.org/10.35793/jti.6.1.2015.9952>
- [11] Setiawan, daryanto. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan, X(2), 195-211.*
- [12] Setiawan, A., & Purnamasari, A. I. (2019). Pengembangan Smart Home Dengan Microcontrollers ESP32 Dan MC-38 Door Magnetic Switch Sensor Berbasis Internet of Things (IoT) Untuk Meningkatkan Deteksi Dini Keamanan Perumahan. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi), 3(3), 451-457.* <https://doi.org/10.29207/resti.v3i3.1238>
- [13] Swastika, Herningtyas, S., & Khasanah, Nidaul, F. (2017). Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani, 1 No.2(2), 251-266.*
- [14] Carolina, I., Pardede, A. M. H., & Supriyatna, A. (2019). Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota Sks Mengajar Dosen. *3(1), 106-113.* <https://doi.org/10.31227/osf.io/se6f9>
- [15] Choiri, E. R., Beny, & Nugroho, A. (2015). Pembuangan Sampah Terdekat Di Kota Jambi Berbasis Android ( Studi Kasus : Dinas Kebersihan Kota Jambi ). *Jurnal Ilmiah Media Processor, 10(2), 556-569.* <http://ejournal.stikomdb.ac.id/index.php/processor/article/view/111>
- [16] Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech, 2(2), 12-26.* <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- [17] Lesmidayarti, D., Rochimah, S., & Yuhana, U. L. (2017). Penyusunan Dan Pengujian Metrik Operabilitas Untuk Sistem Informasi Akademik

- Berdasarkan ISO 25010. Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 7(2), 92–100. <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i2.2442>
- [18] Maimunah, M., Supriyanti, D., & Hendrian, H. (2017). Aplikasi Sistem Order Online Berbasis Mobile Android Pada Outlet Pizza Hut Delivery. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4–5–1. <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1737/1465>
- [19] Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- [20] Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- [21] Syahroni, A. W. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Jasa Online Berbasis Mobile. *RESPATI*(Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi ), 15(November), 102–108.
- [22] Wattiheluw, F. H., Rochimah, S., & Fatichah, C. (2019). Klasifikasi Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan Iso/Iec 25010 Menggunakan Ahp Dan Fuzzy Mamdani Untuk Situs Web E-Commerce. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 17(1), 73. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v17i1.a820>
- [23] Widodo, P., & Saputra, G. E. (2018). Perancangan Website E-Commerce Penjualan Alat Olahraga Pencak Silat. *Indonesia Journal On Networking and Security*, 8(1), 17–26.
- [24] Wijaya, G., & Sari, M. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web Pada PT . BPR Kredit Mandiri Indonesia Cabang Bekasi. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 98–104. <http://ejournal.bsi.ac.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/3001/1938>