



Judul :

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI *BOOKING*
GELANGGANG OLAHRAGA BERBASIS ANDROID**

LAPORAN SKRIPSI

Ahmad Romiz Ilhamy Nasution, 48170900042

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN
TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK
NEGERI JAKARTA**

2021



Judul :

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI *BOOKING*
GELANGGANG OLAHRAGA BERBASIS ANDROID
LAPORAN SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

Ahmad Romiz Ilhamy Nasution,48170900042

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN
TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK
NEGERI JAKARTA**

2021

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Ahmad Romiz Ilhamy
NIM : 4817090042
Tanggal : 05 April 2021
Tanda Tangan :


POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Ahmad Romiz Ilhamy
NIM : 4817090042
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Pembuatan Sistem *Booking* Gelanggang Olahraga Berbasis *Android*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada Hari Selasa, Tanggal 13, Bulan Juli, Tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Hata Maulana, S.Si., M.Ti. ()
Penguji I : Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. ()
Penguji II : Rizki Elisa Nalawati, S.T., M.T. ()
Penguji III : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan tepat waktu. Penulisan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu kurikulum yang wajib ditempuh dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- a. Allah SWT tuhan yang maha esa, yang telah memberikan penulis rizki berupa Kesehatan dan akal sehat yang sangatlah berharga bagi penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
- b. Orang Tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral dan material kepada penulis.
- c. Dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan laporan skripsi.
- d. Semua jajarannya dan warga dari jurusan TIK PNJ yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta nasehat untuk penulis.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis.

Depok, 31 Agustus 2021

Ahmad Romiz Ilhamy



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Romiz Ilhamy
NIM : 4817090042
Program Studi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul :

Pembuatan Sistem *Booking* Gelanggang Olahraga Berbasis *Android*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Dibuat di: Depok. Pada tanggal: 31 Agustus 2021.

Yang menyatakan

(Ahmad Romiz Ilhamy).

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Pembuatan Sistem *Booking* Gelanggang Olahraga Berbasis *Android*

ABSTRAK

Olahraga merupakan kegiatan yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Olahraga bisa juga dilakukan di tempat tertutup seperti gelanggang olahraga. Gelanggang olahraga merupakan sebuah tempat seperti gedung untuk melakukan aktivitas berolahraga. Semua gelanggang olahraga pada umumnya masih menggunakan sistem secara manual. Sebagian besar pengguna gelanggang olahraga merasa sistem booking manual kurang efektif, dan menurut 32 responden dari hasil kuesioner menyatakan bahwa mereka setuju diperlukannya sistem booking menggunakan aplikasi berbasis mobile. Sedangkan menurut penyelenggara gelanggang olahraga yang masih aktif beroperasi di daerah Beji, Depok, sistem booking manual melalui datang langsung sudah cukup efektif, tetapi jika pelanggan melakukan booking melalui telepon mereka sedikit kesulitan saat ingin melakukan proses pembayaran uang muka, karena itu mereka mengharapkan adanya aplikasi yang mempermudah proses tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari solusi agar dapat memecahkan masalah pada metode penyewaan lapangan yang masih manual. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode pengembangan *throw-away prototype* sehingga proses pembuatan aplikasi ini terdata secara urut dan rapih. Aplikasi ini menyediakan fitur sewa lapangan bagi para calon pelanggan, serta memudahkan dalam pengolahan data sewa lapangan bagi pemilik lapangan. Untuk membuktikan bahwa aplikasi diterima *end user*, maka dilakukan *user acceptance test* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Didapat bahwa aplikasi mendapatkan nilai 73,3 dan termasuk dalam kategori 'Good' dalam *Adjective Rating Scale*, yang berarti aplikasi ini berhasil memenuhi standar kebergunaan oleh pengguna

Kata kunci : Sistem informasi, website, laravel, android, *react-native*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5. Metode Pelaksanaan Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Sejenis.....	6
2.2. Throw-Away Prototyping	6
2.3. Gelanggang Olahraga	7
2.4. Merchant.....	7
2.5. Android	8
2.6. Laravel	9
2.7. React Native.....	9
2.8. Web - Service	10
2.9. JSON.....	10
2.10. REST - API.....	10
2.11. MySQL	11
2.12. Payment Gateway	11
2.13. Midtrans.....	12
2.14. Unified Modeling Language (UML)	12
2.15. BlackBox Testing	16
2.16. System Usability Scale	17
BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI	20
3.1. Perancangan Program Aplikasi	20
3.2. Realisasi Program Aplikasi.....	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	46
4.1. Pengujian	46
4.2. Evaluasi Hasil Pengujian	53
4.3. Analisa Kebergunaan Sistem.....	53
BAB V PENUTUP	57
5.1. Simpulan.....	57
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Aplikasi De Venue	20
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Aplikasi De Venue	21
Gambar 3. 3 Class Diagram SplashScreen View Model.....	22
Gambar 3. 4 Class Diagram SignIn View Model.....	23
Gambar 3. 5 Class Diagram SignUp View Model.....	23
Gambar 3. 6 Class Diagram Home View Model	24
Gambar 3. 7 Class Diagram Order View Model.....	25
Gambar 3. 8 Class Diagram Order View Model.....	26
Gambar 3. 9 Class Diagram Account View Model.....	27
Gambar 3. 10 Class Diagram FieldDetail View Model	28
Gambar 3. 11 Class Diagram OrderSummary View Model	29
Gambar 3. 12 Class Diagram OrderSuccess View Model	30
Gambar 3. 13 Mockup SplashScreen View	31
Gambar 3. 14 Mockup SignIn View	32
Gambar 3. 15 Mockup SignUp View.....	33
Gambar 3. 16 Mockup Home View	34
Gambar 3. 17 Mockup Order View.....	34
Gambar 3. 18 Mockup OrderDetail View.....	35
Gambar 3. 19 Mockup Account View	36
Gambar 3. 20 Mockup FieldDetail View	37
Gambar 3. 21 Mockup OrderSummary View	38
Gambar 3. 22 Mockup OrderSuccess View	39
Gambar 3. 23 Source Code Halaman SplashScreen	40
Gambar 3. 24 Source Code Halaman SignIn	40
Gambar 3. 25 Source Code Halaman SignUp.....	41
Gambar 3. 26 Source Code Halaman Home	42
Gambar 3. 27 Source Code Halaman Order.....	42
Gambar 3. 28 Source Code Halaman OrderDetail	43
Gambar 3. 29 Source Code useEffect() Halaman Account.....	43
Gambar 3. 30 Source Code signOut() Halaman Account	44
Gambar 3. 31 Source Code useEffect() Halaman FieldDetail	44
Gambar 3. 32 Source Code onOrder() Halaman FieldDetail	45
Gambar 3. 33 Source Code Halaman OrderSummary	46
Gambar 3. 34 Source Code Halaman OrderSuccess	46

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Use Case Diagram.....	13
Tabel 2. 2 Tabel Activity Diagram	14
Tabel 2. 3 Tabel Class Diagram	15
Tabel 2. 4 Pertanyaan Kuesioner pada System Usability Scale	17
Tabel 2. 5 Curved Grading Scale dari System Usability Scale	17
Tabel 2. 6 Adjective Rating Scale dalam System Usability Scale	18
Tabel 4. 1 Alpha Testing	49
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Halaman SplashScreen	49
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Halaman SignIn	50
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Halaman SignUp.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Halaman Home	51
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Halaman Order	51
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Halaman OrderDetail.....	51
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Halaman Account	52
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Halaman FieldDetail.....	52
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Halaman OrderSummary	53
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Halaman OrderSuccess.....	53
Tabel 4. 12 Item Pertanyaan Kuesioner	55
Tabel 4. 13 Hasil Penghitungan Kuesioner.....	56

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Menampilkan Halaman SignIn.....	65
Lampiran A. 2 Menampilkan Halaman Home.....	65
Lampiran B. 1 Login berhasil dan berpindah ke halaman MainApp.....	66
Lampiran B. 2 Menampilkan pesan Error.....	66
Lampiran B. 3 Menampilkan pesan Error.....	67
Lampiran C. 1 Pendaftaran berhasil dan masuk ke halaman MainApp.....	67
Lampiran C. 2 Menampilkan pesan Error.....	68
Lampiran D. 1 Halaman Home menampilkan daftar lapangan.....	68
Lampiran D. 2 Menampilkan daftar lapangan berdasarkan Kategori.....	69
Lampiran E. 1 Aplikasi menampilkan daftar order dari customer terkait.....	69
Lampiran F. 1 Aplikasi menampilkan daftar order dari customer terkait.....	70
Lampiran F. 2 Aplikasi menampilkan nomor Virtual Account.....	70
Lampiran F. 3 Aplikasi berhasil membatalkan pesanan.....	71
Lampiran G. 1 Aplikasi menampilkan data pengguna.....	71
Lampiran G. 2 Akun pengguna diupdate.....	72
Lampiran G. 3 User berhasil logout.....	72
Lampiran H. 1 Aplikasi menampilkan detail lapangan.....	73
Lampiran H. 2 Aplikasi menampilkan daftar form.....	73
Lampiran I. 1 Aplikasi menampilkan lapangan yang disewa.....	74
Lampiran I. 2 Aplikasi menampilkan data form.....	74
Lampiran I. 3 Aplikasi menampilkan akumulasi harga.....	75
Lampiran I. 4 Checkout berhasil dan menampilkan halaman OrderSuccess.....	75
Lampiran J. 1 Aplikasi berhasil menampilkan data transaksi.....	76

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Olahraga merupakan gerakan olah tubuh yang memberikan efek pada tubuh secara keseluruhan. Olahraga membantu merangsang otot-otot dan bagian tubuh lainnya untuk bergerak. Otot-otot menjadi terlatih, sirkulasi darah dan oksigen dalam tubuh pun menjadi lancar sehingga metabolisme tubuh menjadi optimal. Tubuh akan terasa segar dan otak sebagai pusat saraf pun akan bekerja menjadi lebih baik. Olahraga merupakan kegiatan yang bisa dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun, seperti di rumah, di tempat umum ataupun di gelanggang olahraga. Sekarang ini banyak masyarakat lebih memilih melakukan kegiatan olahraga di tempat tertutup seperti gelanggang olahraga. Gelanggang Olahraga (GOR) adalah arena atau tempat untuk menampung kegiatan jasmani berupa permainan, perlombaan, dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi optimal.

Berdasarkan survey yang dilakukan dengan memberikan kuisisioner melalui *google form*. Dari total 31 pengguna gelanggang olahraga, mereka merasa sistem *booking* manual kurang efektif dan mereka setuju bahwa diperlukannya sistem *booking* menggunakan aplikasi berbasis *mobile*. Sedangkan berdasarkan hasil *interview* dengan penyelenggara gelanggang olahraga yang masih aktif beroperasi di daerah Beji, Depok, sistem *booking* manual melalui datang langsung sudah cukup efektif, tetapi jika pelanggan melakukan *booking* melalui telepon mereka sedikit kesulitan saat ingin melakukan poses pembayaran uang muka, karena itu mereka mengharaplan adanya aplikasi yang mempermudah proses tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari solusi agar dapat memecahkan masalah pada metode penyewaan lapangan yang masih manual. Dengan dibuatnya sebuah aplikasi penyewaan lapangan berbasis *mobile* yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode pengembangan *scrum* sehingga proses pembuatan aplikasi ini terdata secara urut dan rapih. Penelitian

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

ini menghasilkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan berbasis *mobile* yang sudah diuji kelayakannya menggunakan metode *Black Box Testing*. Aplikasi ini menyediakan fitur mencari lapangan yang disekitar rumah, sewa lapangan bagi para calon pelanggan, serta memudahkan dalam pengolahan data sewa lapangan dan data laporan keuangan bagi pemilik lapangan.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan aplikasi atau sistem informasi berbasis web yang ada pada masing-masing organisasi, diantaranya adalah hasil penelitian dari (Rahma, 2015) menjelaskan bahwa mereka telah menerapkan sebuah aplikasi penyewaan lapangan futsal untuk membantu petugas dan penyewa dalam melakukan penyewaan lapangan futsal. Berdasarkan hal itu, pada penelitian kali ini telah dibuat suatu aplikasi penyewaan lapangan berbasis *mobile* yang memiliki fitur utama untuk menyewa lapangan dan melakukan *verifikasi* pembayaran otomatis menggunakan *payment gateway*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah bagaimana Membuat Sistem Informasi *Booking* Gelanggang Olahraga Berbasis Android

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengerjaan skripsi ini antara lain:

- Studi kasus dalam penelitian ini adalah kuisioner yang diisioleh customer dan pemilik Gelanggang Olahraga daerah Beji, Depok.
- Database yang dibangun menggunakan MySQL.
- Teknologi yang digunakan untuk membuat Aplikasi menggunakan *React Native* dan Pembuatan *API* menggunakan *Laravel*.
- Pembayaran yang digunakan aplikasi menggunakan *Payment Gateway Midtrans*.
- Aplikasi dapat dijalankan dengan koneksi internet.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer-Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Adapun tujuan penelitian ini adalah pembuatan aplikasi yang menghubungkan *merchant* lapangan dan *customer* lapangan dalam penyewaan lapangan. Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

- a. *Customer* dapat melihat informasi mengenai Gelanggang Olahraga melalui aplikasi.
- b. *Customer* tidak perlu datang ke lapangan untuk melakukan proses *booking*, mereka dapat melakukan proses *booking* langsung melalui aplikasi.
- c. *Customer* dapat melakukan pembayaran uang muka melalui aplikasi.
- d. *Customer* akan mendapatkan pemberitahuan jika waktu sewa lapangannya hampir tiba.

1.5. Metode Pelaksanaan Skripsi

Terdapat dua metode dalam proses pembuatan sistem ini, yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

1.1. Penyebaran Kuesioner

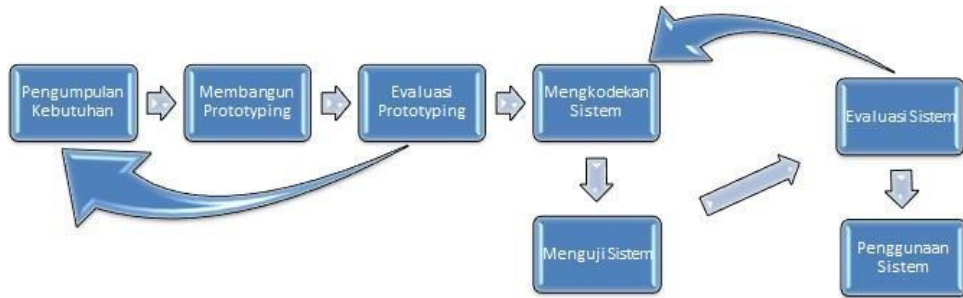
Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner kepada customer dan penyedia gelanggang olahraga melalui *google form* untuk mengetahui seberapa pentingkah sistem *booking online* ini diperlukan dan dukungan perancangan sistem yang akandibangun. Data hasil kuesioner terlampir.

1.2. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mencari literatur yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas. Dalam pembuatan sistem, dibutuhkan referensi dari jurnal terdahulu untuk memperkuat isi dari laporan.

2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut (Meilantika, 2017), prototyping model adalah proses pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan pengumpulan kebutuhankebutuhan dari sistem, yang dilanjutkan dengan pembuatan prototipe dan evaluasi dari pengguna. Ada dua pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan prototyping, yaitu *throw-away prototyping* atau *rapid prototyping* dan *evolutionary prototyping*.



Tahap-tahap proses pembuatan *throw-away prototype* :

- Tentukan kebutuhan. Tentukan apa kebutuhan user. Analis system mewawancarai user untuk mendapatkan ide tentang apa yang diinginkan oleh user dari system yang akan dikembangkan.
- Buat *prototype*. Analis system bekerja sama dengan ahli komputer yang lain, dengan memanfaatkan satu atau beberapa alat bantu untuk pembuatan *prototype*, mengembangkan *prototype*.
- Evaluasi. Analis system memperkenalkan *prototype* kepada user, menuntun user untuk mengenali karakteristik dari *prototype*. Dari kesempatan uji coba ini, user akan memberikan pendapatnya pada analis sistem. Kalau *prototype* diterima dilanjutkan ketahap selanjutnya.
- Kalau ada perbaikan maka langkah berikutnya adalah mengulangi tahap 1, 2 dan 3 dengan pengertian yang lebih baik tentang apa yang diinginkan.

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi penyewaan lapangan, De Venue telah selesai dibuat.
2. Aplikasi penyewaan lapangan, De Venue, mampu menghubungkan *customer* dan *merchant* lapangan dalam skenario penyewaan lapangan.
3. Modul penyewaan dan pembayaran bekerja dengan baik untuk memutus sistem manual, dimana sebelumnya *customer* harus datang langsung.
4. Dengan skor 73,3 pada penghitungan skor SUS, maka aplikasi untuk penyewaan lapangan, De Venue, *usable* dan diterima oleh pengguna tanpa harus melakukan perbaikan fungsional atau non-fungsional.

5.2. Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan pengerjaan skripsi yang dilakukan, terdapat saran untuk pengembangan aplikasi De Venue selanjutnya, yaitu:

1. Dalam detail lapangan terdapat fitur yang membantu *customer* untuk melihat list dari jadwal sewa lapangan.
2. Mengirimkan notifikasi pemesanan ke email *customer* setelah selesai melakukan proses *booking* lapangan
3. Modul pembayaran membutuhkan variasi jenis pembayaran lainnya, seperti kartu kredit ataupun dompet elektronik seperti GOPAY, OVO, dan DANA.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Bangor, A., Kortum, P. & Miller, J., 2009. Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal Of Usability Studies*, pp. 114-123.
- Brooke, J., 2013. SUS: A Retrospective. In: *Journals of Usability Study*. s.l.:s.n., pp. 29-40.
- Chen, X., Ji, Z., Fan, Y. & Zhan, Y., 2016. Restful API Architecture Based on Laravel Framework. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 910*.
- Dewaweb, 2018. *Payment Gateway di Indonesia: Panduan Lengkap*. [Online] Available at: <https://www.dewaweb.com/blog/payment-gateway/>
- Eisenman, B., 2017. *Learning React Native: Building Native Mobile Apps with JavaScript*. s.l.:O'Reilly Media, Inc.
- Jaya, T. S., 2018. Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis.. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.02, pp. 45-46.
- Lewis, J. R., 2018. The System Usability Scale: Past, Present, and Future. *International Journal of Human-Computer Interaction*, pp. 1-14.
- Manes, A. T., 2001. *Introduction to Webservices*. [Online] Available at: <http://www.systinet.com>
- Meilantika, D., 2017. Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Menggunakan Metode Throwaway Prototyping Development Pada Sultan-Sport. *AMIK AKMI Baturaja. Baturaja*.
- Midtrans, 2016. *Tentang kami / Midtrans*. [Online] Available at: <https://midtrans.com/>
- Pustaka, B., 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua*. Jakarta: Depdikbud.
- Rahma, A. N., 2015. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal. *e-Proceeding of Applied Science : Vol.1*, p. 663.
- Roihan, A. et al., 2019. Implementasi Metode Realtime, Live Data Dan Parsing

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

JSON Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 5, p. 118.

Somya, R. & Nathanael, T. E., 2019. Pengembangab Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel. *Jurnal TECHNONusa Mandiri* Vol. 16, pp. 51-58.

Sukamto, R. A. & Shalahuddin, M., 2016. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).

Yuliansyah, H., 2014. Perancangan Replikasi Basis Data MySQL Dengan Mekanisme Pengamanan Menggunakan SSL Encryption. *JURNAL INFORMATIKA* Vol. 8, No. 1, pp. 826-836.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ahmad Romiz Ilhamy

Lahir di Jakarta, 15 Oktober 1998. Lulus dari SDN Anyelir 2 Depok tahun 2010, SMP Negeri 1 Depok pada tahun 2013, dan SMA PGRI Depok pada tahun 2016. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Diploma IV Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

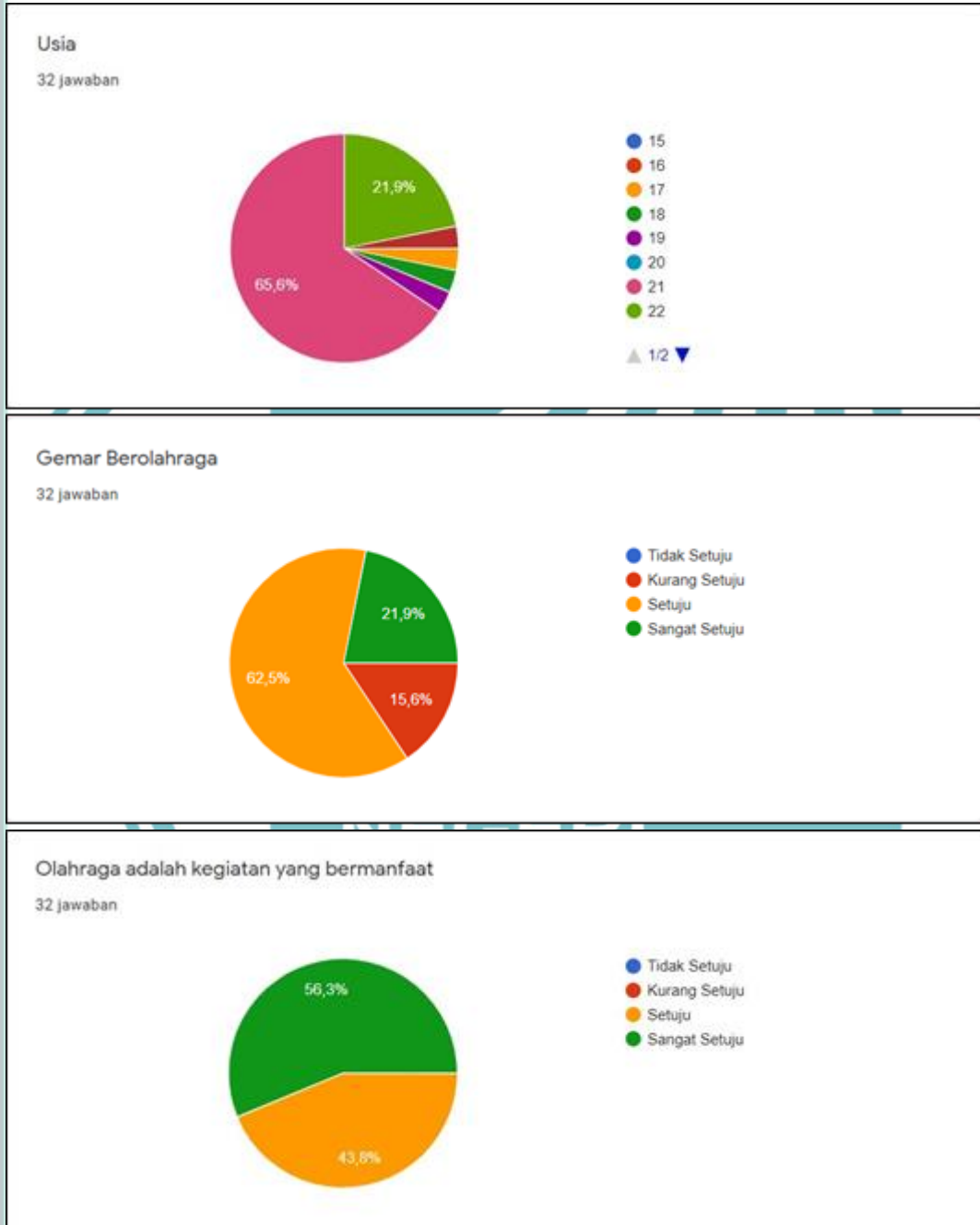


LAMPIRAN

Lampiran Kuesioner Pengumpulan Data

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





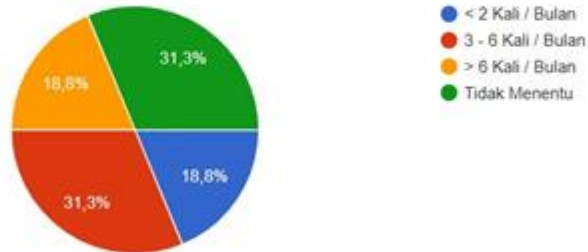
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

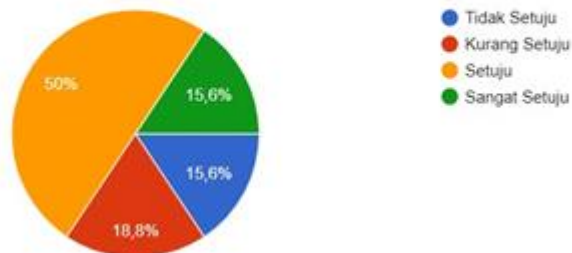
Frekuensi dalam berolahraga

32 jawaban



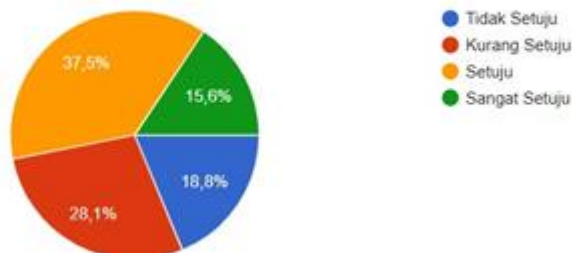
Pernah menggunakan Gelanggang Olahraga

32 jawaban



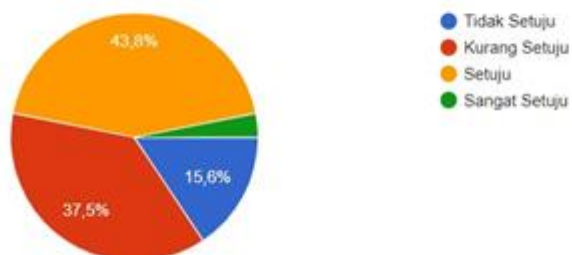
Kesulitan menemukan Gelanggang Olahraga di daerah sekitar rumah

32 jawaban



Alur booking Gelanggang Olahraga secara manual sudah efektif

32 jawaban





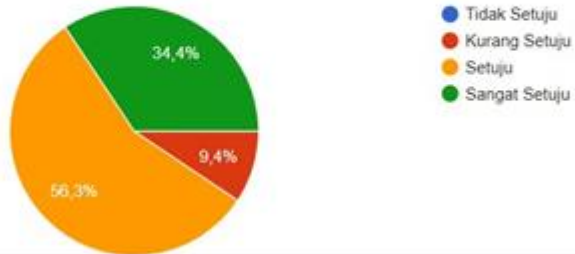
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Alur booking Gelanggang Olahraga membutuhkan sistem berbasis mobile

32 jawaban





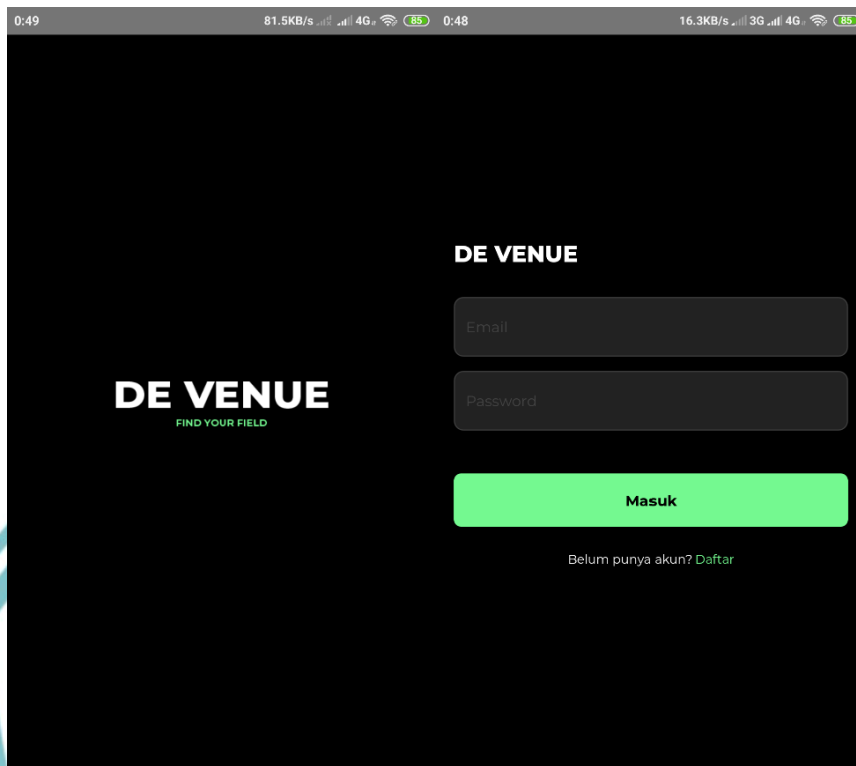
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Kuesioner Pengumpulan Testing

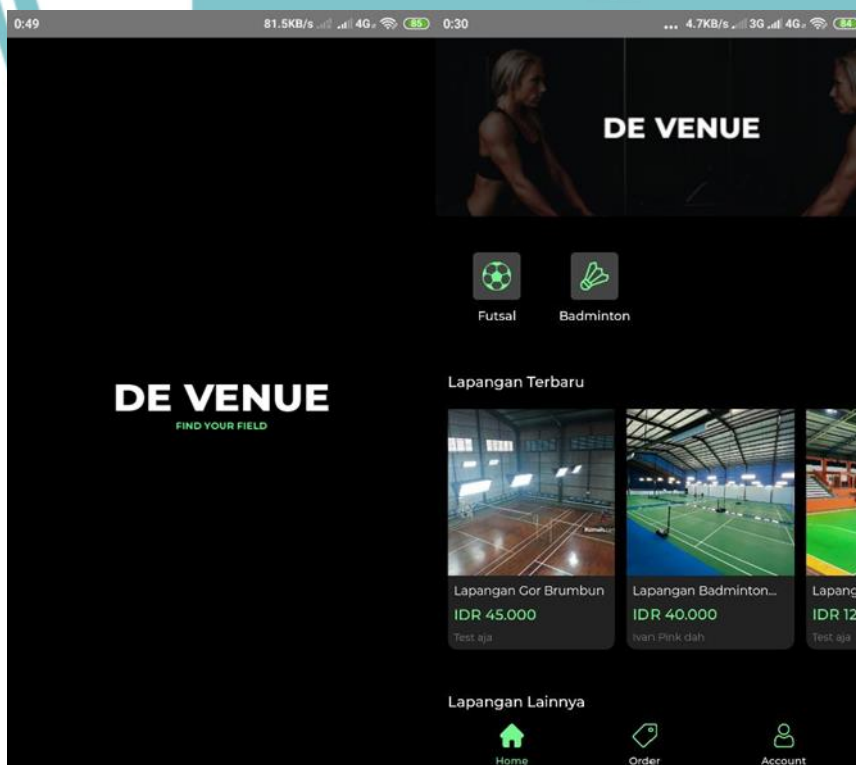
No	Data		Pertanyaan Ke-									
	Email	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	itaufiq11@gmail.com	22	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
2	indigo.pasmer@gmail.com	22	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
3	joshuahutagaol07@gmail.com	22	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2
4	muhammad.faiq18@icloud.com	23	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
5	naurahidrus@gmail.com	22	4	2	5	3	4	2	5	2	2	4
6	azkaanandas@gmail.com	22	3	2	4	2	4	2	4	2	5	2
7	herdianaangraini@gmail.com	22	3	3	4	4	4	2	4	2	3	4
8	syifafauziah152@gmail.com	21	4	3	5	2	5	2	5	2	5	2
9	fikri949.mf24@gmail.com	21	5	4	5	3	5	2	5	2	4	3
10	taufik.ibnuh1@gmail.com	22	5	4	5	4	5	2	4	1	5	4
11	yaseroy@gmail.com	22	3	3	4	4	4	2	3	2	4	3
12	hfdzmaulana23@gmail.com	23	3	2	5	2	5	2	4	2	3	5
13	arsyadnurzaky@gmail.com	21	4	3	5	4	4	2	4	2	4	3
14	pataaannn@gmail.com	22	5	2	4	5	4	2	5	1	5	3
15	ramoscikaso@gmail.com	16	4	3	4	3	3	2	5	2	3	4
16	manuelfathan@gmail.com	18	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2
17	roi hansyifarr@gmail.com	23	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4
18	nabilamulya39@gmail.com	22	3	2	4	2	5	2	5	2	4	2
19	pajruun@gmail.com	21	4	2	5	1	4	2	5	2	5	2
20	emir@nursyam.com	20	4	2	4	2	5	2	5	1	4	2
21	dyazhrafii@gmail.com	21	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Hasil Pengujian



Lampiran A. 1 Menampilkan Halaman SignIn



Lampiran A. 2 Menampilkan Halaman Home
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer-Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

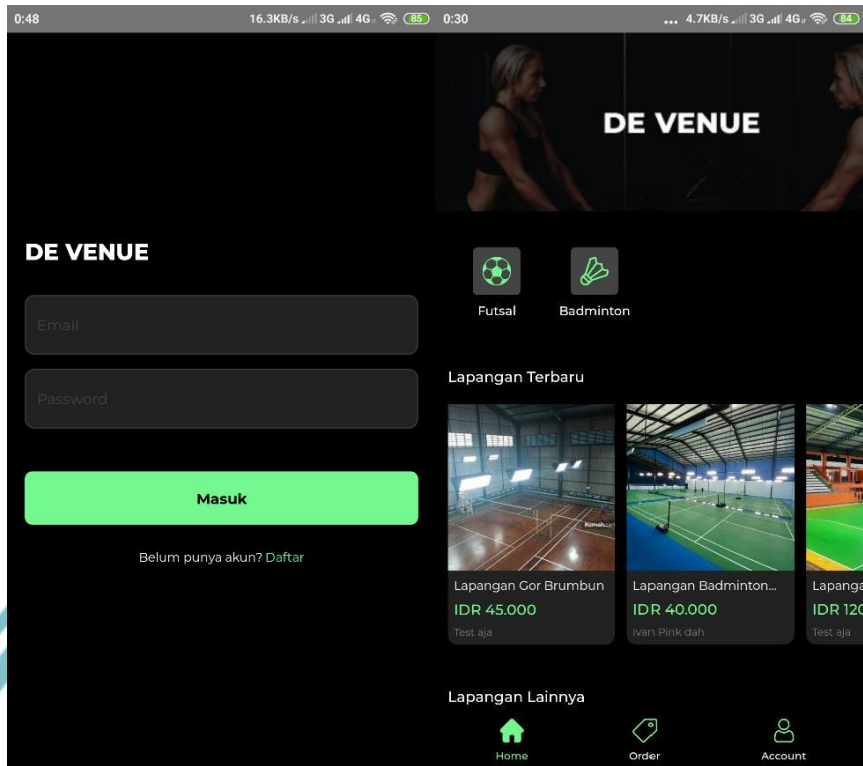
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



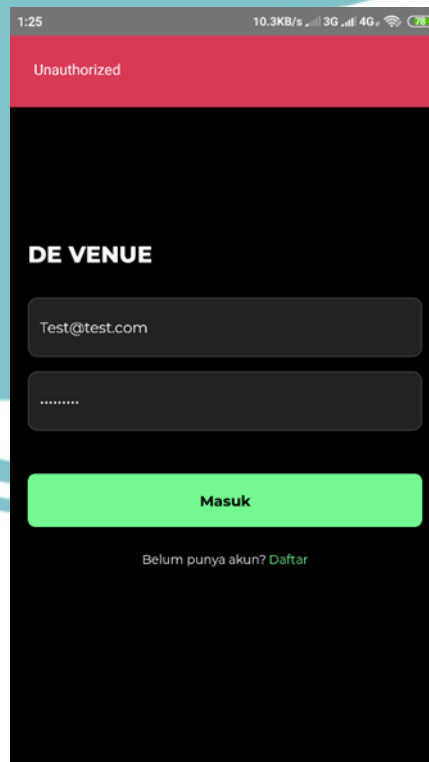
Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran B. 1 Login berhasil dan berpindah ke halaman MainApp



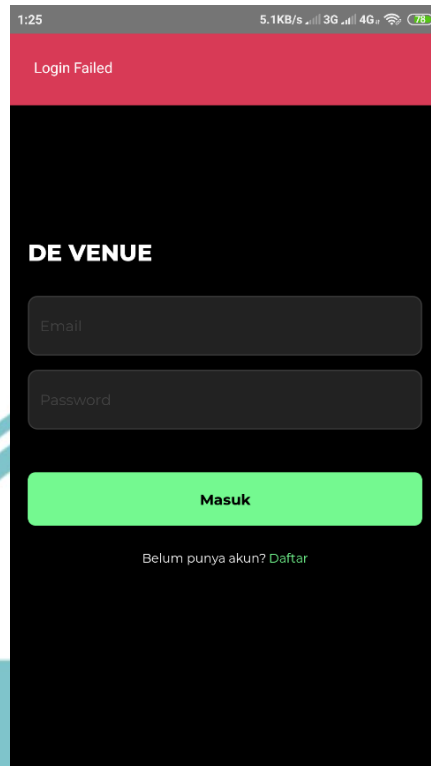
Lampiran B. 2 Menampilkan pesan Error



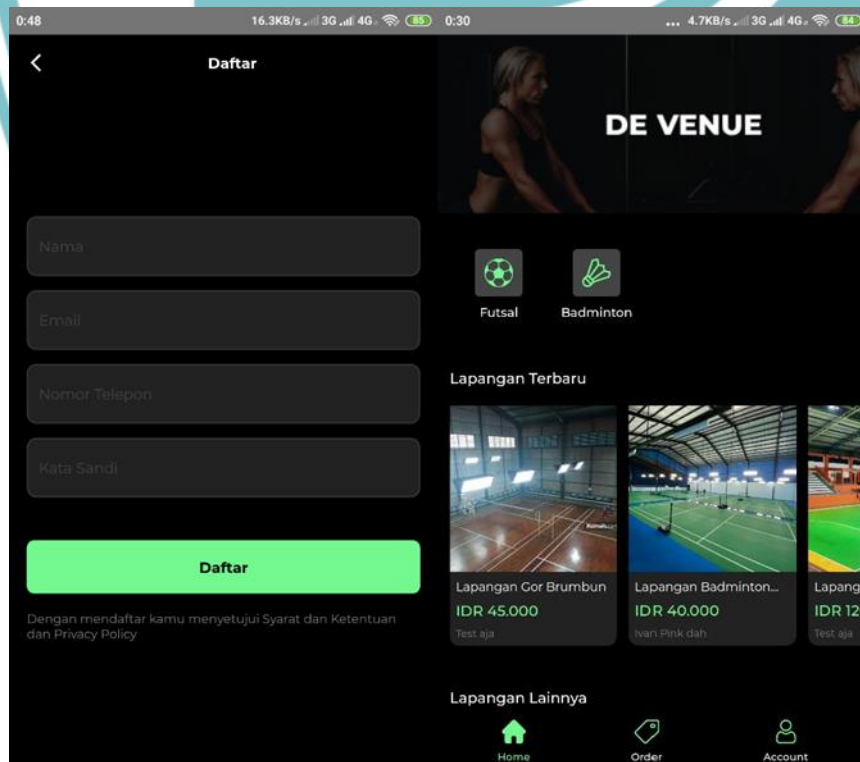
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

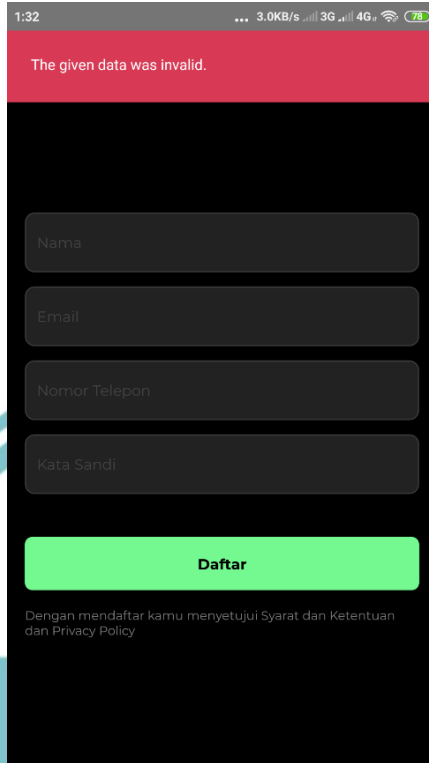
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran B. 3 Menampilkan pesan Error



Lampiran C. 1 Pendaftaran berhasil dan masuk ke halaman MainApp



Lampiran C. 2 Menampilkan pesan Error

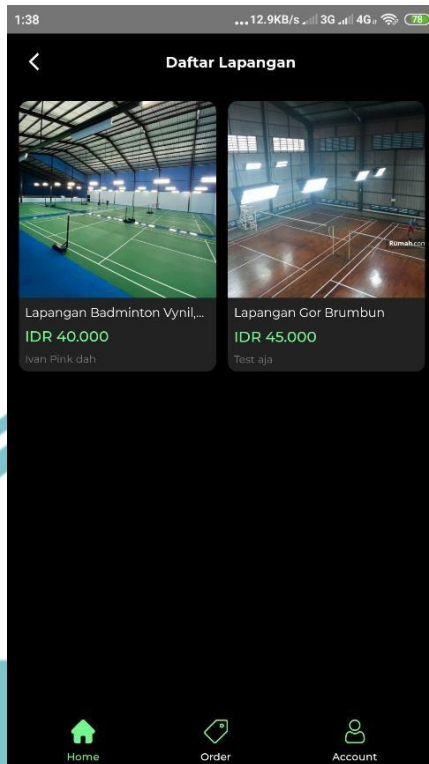


Lampiran D. 1 Halaman Home menampilkan daftar lapangan

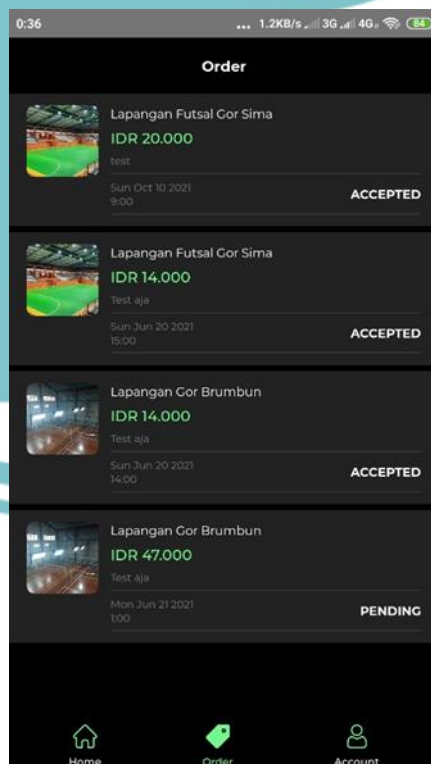


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran D. 2 Menampilkan daftar lapangan berdasarkan Kategori

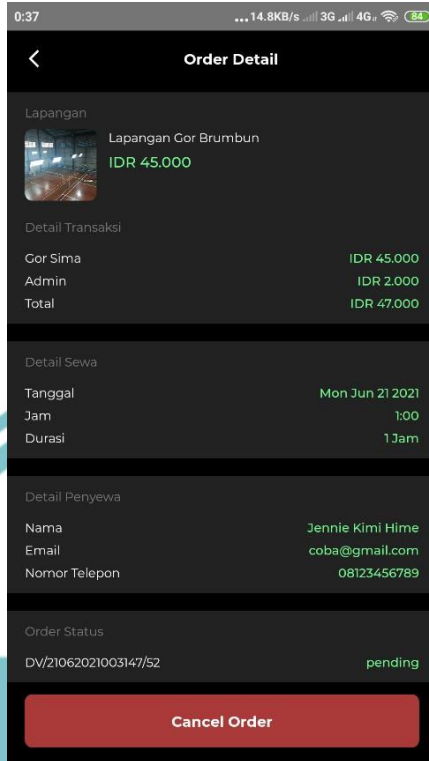


Lampiran E. 1 Aplikasi menampilkan daftar order dari customer terkait

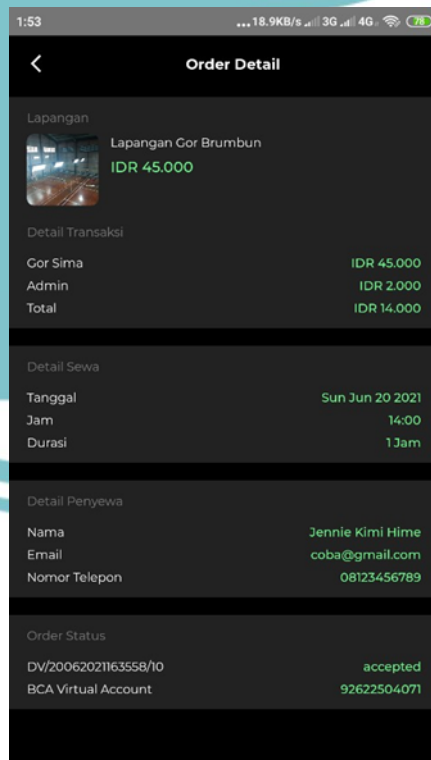


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran F. 1 Aplikasi menampilkan daftar order dari customer terkait

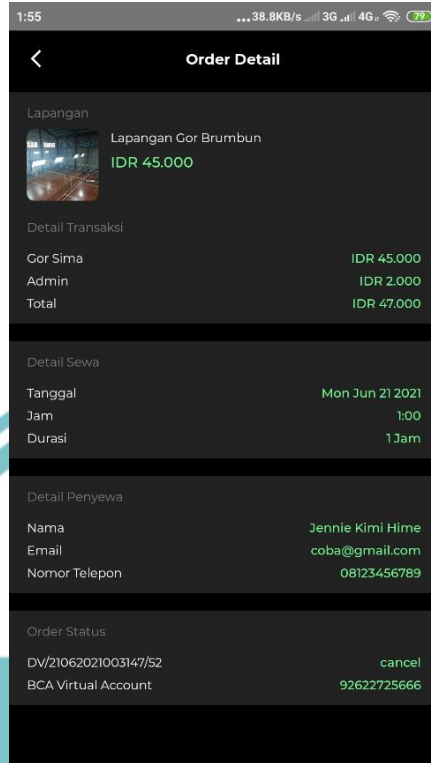


Lampiran F. 2 Aplikasi menampilkan nomor Virtual Account

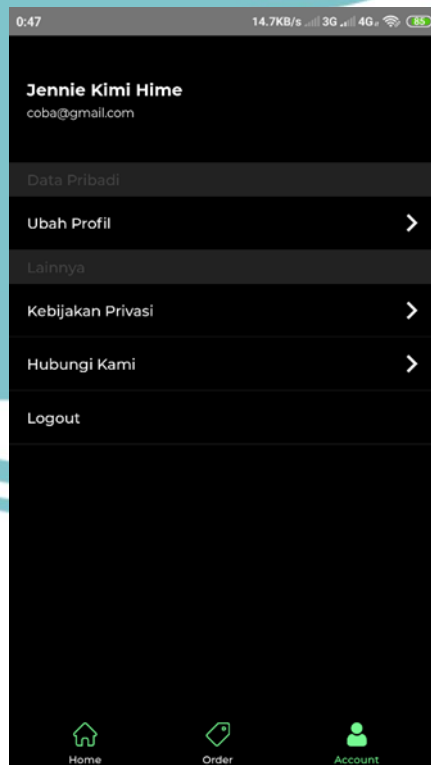


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran F. 3 Aplikasi berhasil membatalkan pesanan

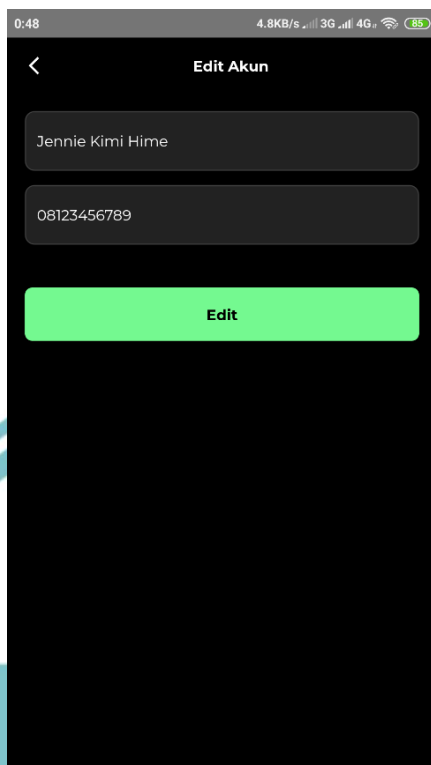


Lampiran G. 1 Aplikasi menampilkan data pengguna

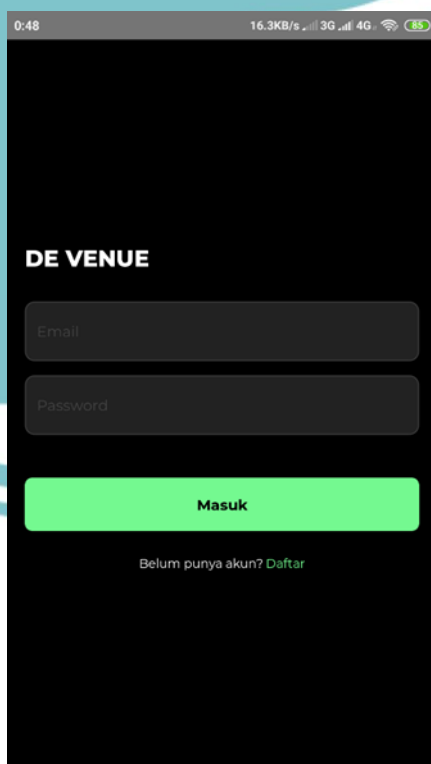


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran G. 2 Akun pengguna diupdate



Lampiran G. 3 User berhasil logout

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

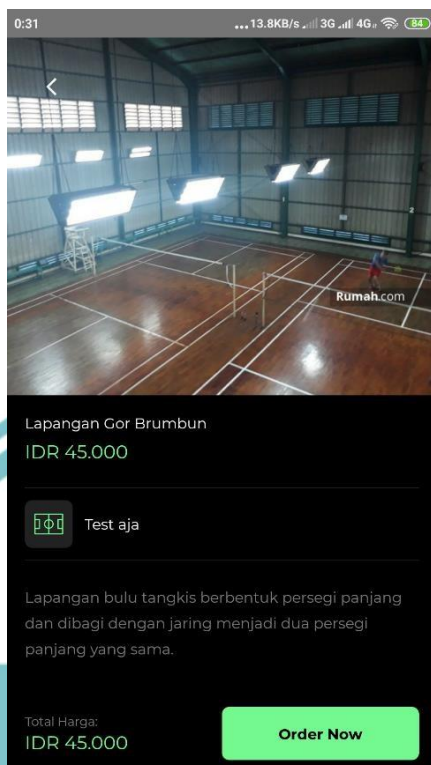
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



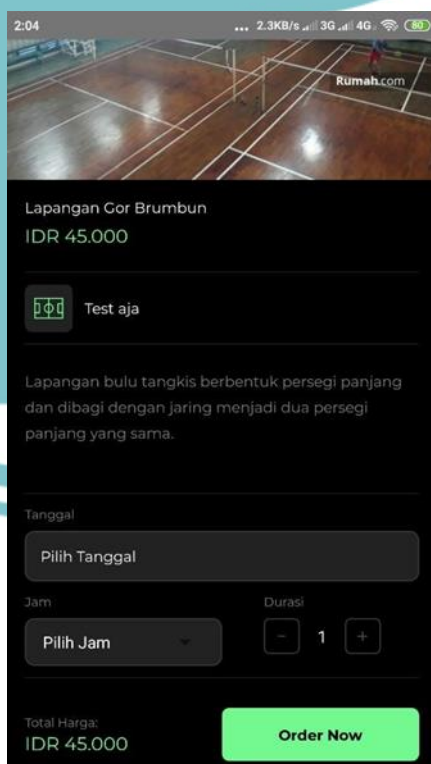
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran H. 1 Aplikasi menampilkan detail lapangan



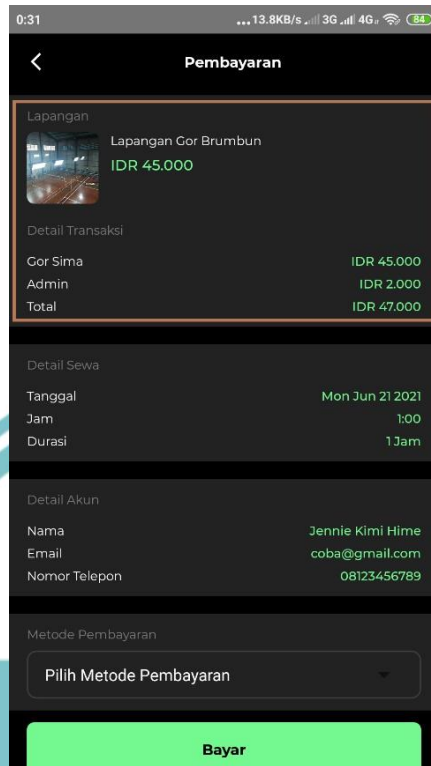
Lampiran H. 2 Aplikasi menampilkan daftar form



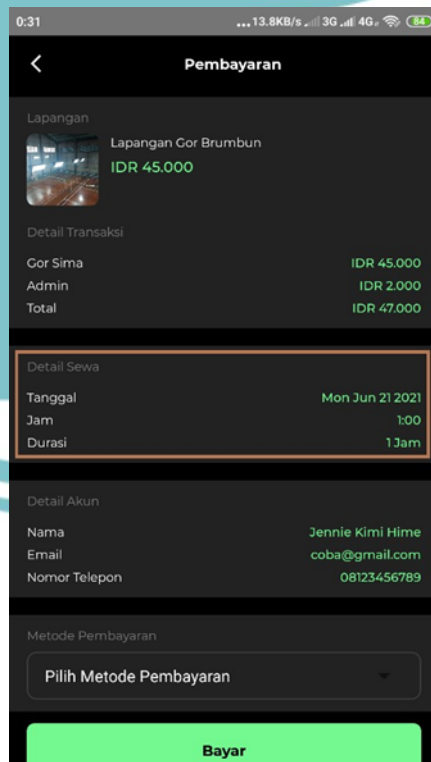
Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

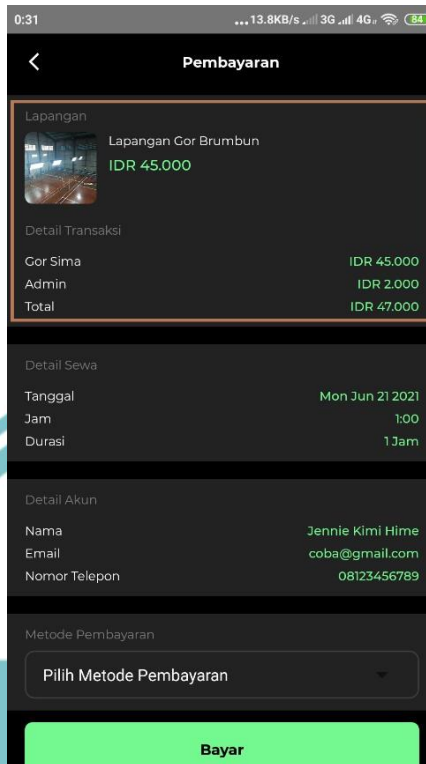
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



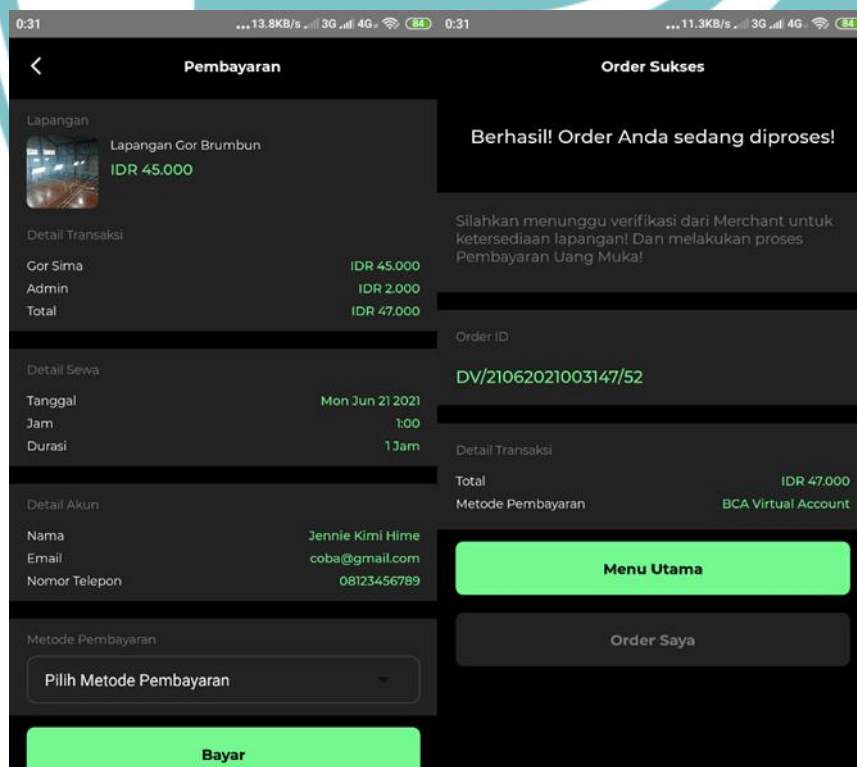
Lampiran I. 1 Aplikasi menampilkan lapangan yang disewa



Lampiran I. 2 Aplikasi menampilkan data form



Lampiran I. 3 Aplikasi menampilkan akumulasi harga

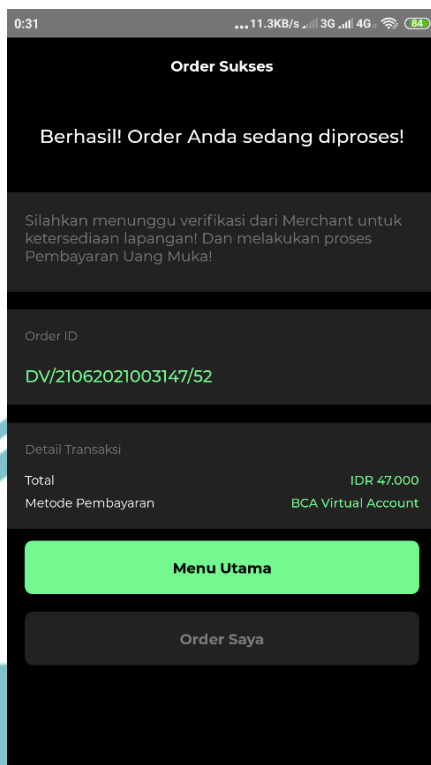


Lampiran I. 4 Checkout berhasil dan menampilkan halaman OrderSuccess



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran J. 1 Aplikasi berhasil menampilkan data transaksi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta