

Memberikan Informasi Mengenai Jadwal Booking Lapangan Bulu Tangkis Kepada Pelanggan Yang Dapat Diakses Dengan Mudah Pada Gor Pratama Berbasis Web Dengan Fitur *Find Match* Menggunakan Framework Laravel

¹ Suhendra Anjar Dinata, ² Sudianto, ³ Yose Eduar Muda

^{1,2,3} Program Studi Informatika, STIKom El Rahma

E-mail: ¹ hendro@stikomelrahma.ac.id, ² sudianto@stikomelrahma.ac.id, ³ yose.muda@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop a Badminton Court Reservation Information System with the Find Match feature using the Laravel framework at Gor Pratama. The problem addressed is the lack of complete information for prospective customers during the booking process, particularly regarding court availability and schedule. This results in customers frequently inquiring about the availability of vacant courts on their desired dates and times before making a reservation. The high volume of similar inquiries within close time intervals can inconvenience the court management in determining the schedule, especially since the scheduling process is still manual and requires repetitive note-taking or schedule adjustments. Additionally, there is a possibility that customers may not have playing partners or opponents before making a reservation. This study utilizes the Big Bang Model software development method with UML as the system development model. Software testing is conducted using black-box testing. Data collection for this research is performed through observation, interviews, and literature review. The research findings demonstrate that the Badminton Court Reservation Information System with the Find Match feature successfully facilitates the court booking process, schedule creation, and provides options for customers without playing partners to find suitable playing partners.

Keywords: Information System, Court Reservation, Badminton, Find Match, Laravel Framework, Big Bang Model, UML.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Badminton dengan fitur Find Match menggunakan framework Laravel pada Gor Pratama. Masalah yang dihadapi adalah kurangnya informasi yang lengkap bagi calon pelanggan saat melakukan booking, terutama terkait jadwal lapangan. Hal ini mengakibatkan pelanggan selalu harus menanyakan ketersediaan lapangan pada tanggal dan jam yang mereka inginkan sebelum melakukan pemesanan. Tingginya jumlah pertanyaan serupa dalam waktu yang bersamaan dapat menyulitkan pengelola lapangan dalam menentukan jadwal, terutama karena proses penjadwalan yang masih manual dan memerlukan pengulangan penulisan atau perubahan jadwal pada catatan yang ada. Selain itu, ada juga kemungkinan bahwa pelanggan tidak memiliki teman atau lawan bermain sebelum melakukan pemesanan. Dalam penelitian ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak Big Bang Model dengan menggunakan UML sebagai model pengembangan sistem. Pengujian perangkat lunak dilakukan melalui pengujian black-box. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Badminton dengan fitur Find Match ini berhasil memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan lapangan, pembuatan jadwal, serta memberikan opsi kepada pelanggan yang tidak memiliki teman bermain untuk menemukan teman bermain mereka.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan Lapangan, Badminton, Find Match, Framework Laravel, Big Bang Model, UML.

PENDAHULUAN

Olahraga adalah jenis kegiatan yang sangat populer di dunia termasuk Indonesia. Selain menyehatkan tubuh, olahraga juga menjadi sarana meraih prestasi. Olahraga berbeda dengan aktivitas fisik biasa. Aktivitas fisik merujuk kepada gerakan yang membutuhkan kontraksi otot. Kegiatan sehari-hari seperti naik tangga, berkebun, dan membereskan rumah adalah contoh dari aktivitas fisik. Sementara itu, olahraga adalah bentuk khusus dari aktivitas fisik yang terencana dan sengaja dilakukan untuk menyehatkan badan.

Ada banyak cabang olahraga yang populer di Indonesia, salah satunya adalah bulutangkis. Ada beberapa faktor yang menyebabkan olahraga ini populer di Indonesia. Diantaranya adalah tidak

sedikitnya prestasi yang diraih oleh atlit – atlit tim nasional dari olahraga tersebut. Bulutangkis sendiri merupakan olahraga yang sangat diunggulkan dalam turnamen internasional, terbukti dengan banyaknya para atlit bulutangkis yang telah berhasil dalam menduduki ranking pemain terbaik tingkat dunia. Banyaknya media yang menayangkan pertandingan dari olahraga ini pun ikut menjadi faktor kenapa olahraga bulutangkis menjadi populer dan banyak peminatnya di Indonesia.

Dengan banyaknya peminat dari olahraga bulutangkis, maka beberapa orang melihat adanya peluang bisnis di dalamnya. Salah satu peluang bisnis yang dapat dipilih dengan memanfaatkan banyaknya peminat olahraga bulutangkis adalah dengan menyewakan arena atau lapangan bermain dari olahraga tersebut.

Seperi yang dilakukan oleh pak sukirno yang mendirikan penyewaan lapangan bulutangkis pada juni 2021 dan diresmikan pada januari 2022 dengan nama Gor Pratama yang terletak di Desa Situ Daun, Kecamatan Tenjolaya, Kabupaten Bogor. Hanya berbeda beberapa bulan dari dibuatnya penelitian ini yakni pada bulan september sehingga lapangan ini tergolong masih baru yang menjadikan banyak orang yang belum tahu tentang keberadaan lapangan bulutangkis ini terutama di daerah kecamatan Tenjolaya.

Sebelum bermain, pelanggan diwajibkan untuk melakukan booking terlebih dahulu, dan permasalahannya adalah karena informasi yang didapat oleh calon pelanggan tidak lengkap, seperti jadwal booking, maka pelanggan selalu menanyakan apakah masih tersedia lapangan kosong pada tanggal dan jam yang pelanggan inginkan untuk kemudian dipesan. Jika terdapat banyak pelanggan yang menanyakan hal yang sama pada waktu yang berdekatan atau bersamaan, maka tentu saja ini bisa merepotkan pengelola lapangan dalam menentukan jadwal, terlebih jadwal yang dibuat masih menggunakan cara manual sehingga pengelola harus menuliskannya atau mengganti jadwal pada catatan mereka secara berulang ulang. Selain itu, sebelum pelanggan melakukan booking, akan ada kemungkinan pelanggan tersebut tidak memiliki teman atau lawan untuk bermain..

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mempunyai gagasan untuk merancang sebuah website yang bisa mengatasi semua masalah tersebut di atas dan dipaparkan pada penulisan tugas akhir ini dengan judul **MEMBERIKAN INFORMASI MENGENAI JADWAL BOOKING LAPANGAN BULU TANGKIS KEPADA PELANGGAN YANG DAPAT DIAKSES DENGAN MUDAH PADA GOR PRATAMA BERBASIS WEB DENGAN FITUR FIND MATCH MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL.**

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk atau inovasi dalam sistem. Tahap awal akan dilakukan identifikasi masalah yang melibatkan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam sistem yang telah berjalan.

Research and development (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk

pengembangan antara lain: website, informasi lapangan, informasi jadwal dan sistem pembayaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa website booking online.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Handayani (2020), Populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah Pengelola atau staf GOR Pratama yang terlibat dalam proses pemesanan lapangan.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81), Sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu Sejumlah staf atau pengelola GOR Pratama yang berperan dalam operasional sistem pemesanan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu data berupa angka-angka yang dapat diolah dengan matematika dan diuji secara statistik melalui metode regresi linier berganda. Berikut metode yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi (Pengamatan)

Melakukan pengamatan terhadap suatu objek dengan mengunjungi Gor Pratama dengan pengamatan langsung untuk melihat seperti apa penampilan dari tempat Gor Pratama sehingga dapat menghasilkan sebuah kesimpulan yang diharapkan. Dalam hal ini, penulis melakukan pengamatan terhadap kondisi di dalam Gor Pratama dan tempat parkir.

2. Wawancara

Dalam teknik wawancara ini, peneliti melakukan tanya jawab kepada pemilik perusahaan secara tatap muka. Melalui wawancara ini, peneliti akan mengetahui lebih dalam mengenai aktivitas proses kerja lapangan bulutangkis Gor Pratama.

3. Tinjauan Pustaka

Dalam melaksanakan studi kepustakaan, penulis bermaksud untuk memperoleh data sekunder dalam menunjang data primer yang telah didapat dari penelitian lapangan. Yang penulis peroleh dari membaca jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan seputar sistem informasi pembayaran sebagai referensi bacaan penulis.

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah Melakukan tinjauan literatur yang mendalam terkait dengan implementasi sistem e-commerce dalam bisnis penyewaan kamera dan jasa fotografi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memahami tren terkini, teknologi yang digunakan, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang telah diterapkan dalam industri serupa.

Model proses yang akan dikembangkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah model big bang. Dalam model ini, pengembang tidak mengikuti proses tertentu. Pembangunan dimulai dengan dana dan upaya yang diperlukan berupa Input. Hasilnya mungkin sesuai atau tidak sesuai kebutuhan pelanggan, karena dalam model ini, bahkan persyaratan pelanggan tidak ditentukan. Model ini sangat ideal untuk proyek kecil seperti proyek akademik atau proyek praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah beberapa perancangan *database* yang dibuat oleh peneliti:

1. Tabel Users

Berfungsi untuk menyimpan data pengguna. Tabel ini memiliki kolom type yang berfungsi untuk membedakan *user* dan admin. Tabel *user* memiliki relasi ke tabel jadwal sehingga *user* dapat memiliki beberapa jadwal. Tabel *user* juga memiliki relasi ke tabel conversation sehingga 1 atau 2 *user* dapat memiliki 1 percakapan. Selain itu, tabel *user* juga memiliki relasi ke tabel transaksi sehingga *user* dapat memiliki beberapa transaksi.

Tabel 1. Tabel *users*

| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
|----|-------------------|-----------|------|------------|
| 1 | id | bigint | 20 | primary |
| 2 | nama | varchar | 255 | |
| 3 | slug | varchar | 255 | |
| 4 | telp | varchar | 255 | |
| 5 | email | varchar | 255 | |
| 6 | alamat | varchar | 255 | |
| 7 | foto | varchar | 255 | |
| 8 | url_foto | varchar | 255 | |
| 9 | email_verified_at | timestamp | | |
| 10 | password | varchar | | |
| 11 | type | tinyint | 4 | |
| 12 | remember_token | varchar | 100 | |
| 13 | created_at | timestamp | | |
| 14 | updated_at | timestamp | | |

2. Tabel tempat_lapangan

Berfungsi untuk menyimpan data informasi mengenai gor atau tempat lapangan. Tabel ini memiliki relasi ke tabel lapangan, sehingga *tempat_lapangan* (untuk menyimpan informasi mengenai profil gor) dapat memiliki beberapa lapangan didalamnya.

Tabel 2. Tabel *tempat_lapangan*

| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
|----|-----------------|-----------|------|------------|
| 1 | id | bigint | 20 | primary |
| 2 | nama | varchar | 255 | |
| 3 | slug | varchar | 255 | |
| 4 | alamat | varchar | 255 | |
| 5 | telp | varchar | 255 | |
| 6 | email | varchar | 255 | |
| 7 | deskripsi | text | | |
| 8 | jam_buka | varchar | 255 | |
| 9 | jam_tutup | varchar | 255 | |
| 10 | jam_buka_value | varchar | 255 | |
| 11 | jam_tutup_value | varchar | 255 | |
| 12 | harga_persewa | int | 11 | |
| 13 | logo | varchar | 255 | |
| 14 | url_logo | varchar | 255 | |
| 15 | created_at | timestamp | | |
| 16 | updated_at | timestamp | | |

3. Tabel lapangan

Berfungsi untuk menyimpan data lapangan. Tabel ini memiliki relasi ke tabel *tempat_lapangan* sehingga beberapa lapangan memiliki satu gor atau tempat lapangan. Tabel lapangan juga memiliki relasi ke tabel transaksi sehingga setiap lapangan dapat memiliki beberapa transaksi. Selain itu, tabel ini juga memiliki relasi ke tabel jadwal sehingga pada satu lapangan akan mempunyai beberapa jadwal.

Tabel 3. Tabel lapangan

| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
|----|--------------|-----------|------|------------|
| 1 | id | bigint | 20 | primary |
| 2 | jadwal_id | bigint | 20 | foreign |
| 3 | transaksi_id | bigint | 20 | foreign |
| 4 | foto | varchar | 255 | |
| 5 | url_foto | varchar | 255 | |
| 6 | nama | varchar | 255 | |
| 7 | slug | varchar | 255 | |
| 8 | status | tinyint | 4 | |
| 9 | created_at | timestamp | | |
| 10 | updated_at | timestamp | | |

4. Tabel jadwal

Berfungsi untuk menyimpan data jadwal *booking* lapangan. Selain itu dapat digunakan oleh admin untuk melakukan konfirmasi pembayaran bayar di tempat dengan melakukan *update* status transaksi berdasarkan kode unik yang dikirim. Tabel jadwal memiliki relasi ke tabel lapangan, sehingga jadwal dapat memiliki informasi mengenai lapangan yang dipilih. Tabel jadwal memiliki relasi ke tabel *conversation* sehingga 1 jadwal akan memiliki 1 percakapan. Tabel jadwal juga memiliki relasi ke tabel *users* sehingga jadwal dapat memiliki informasi lengkap mengenai *user* yang melakukan *booking*.

Tabel 4. Tabel jadwal

| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
|----|------------------------------|-----------|------|------------|
| 1 | id | bigint | 20 | primary |
| 2 | user_id | bigint | 20 | foreign |
| 3 | lapangan_id | bigint | 20 | foreign |
| 4 | chat_channel | varchar | 255 | |
| 5 | status_transaksi | tinyint | 4 | |
| 6 | external_id | varchar | 255 | |
| 7 | tanggal | date | | |
| 8 | jam_mulai | varchar | 255 | |
| 9 | jam_selesai | varchar | 255 | |
| 10 | pesan | varchar | 255 | |
| 11 | izinkan_permintaan_bergabung | tinyint | 1 | |
| 12 | created_at | timestamp | | |
| 13 | updated_at | timestamp | | |

5. Tabel *conversations*

Berfungsi untuk menyimpan teks percakapan antara pemilik jadwal lapangan dengan pelanggan yang ingin mencari teman untuk bermain bersama. Tabel *conversation* memiliki relasi ke tabel jadwal sehingga satu percakapan memiliki satu jadwal.

Tabel 5. Tabel *conversations*

| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
|----|--------------|-----------|------|------------|
| 1 | id | bigint | 20 | primary |
| 2 | user_id | bigint | 20 | foreign |
| 3 | recipient_id | bigint | 20 | foreign |
| 4 | tanggal | date | | |
| 5 | chat_channel | varchar | 255 | |
| 6 | message | text | | |
| 7 | read_at | timestamp | | |
| 8 | created_at | timestamp | | |
| 9 | updated_at | timestamp | | |

6. Tabel transaksi

Berfungsi untuk menyimpan data pemesanan seperti harga sewa berdasarkan lama bermain. Tabel transaksi memiliki relasi ke tabel lapangan sehingga transaksi memiliki informasi mengenai lapangan yang dipilih oleh *user*. Tabel transaksi juga memiliki relasi ke tabel *user* sehingga transaksi dapat memiliki informasi mengenai *user* yang melakukan *booking*.

Tabel 6. Tabel transaksi

| No | Nama Field | Type | Size | Keterangan |
|----|------------------|-----------|-------|------------|
| 1 | id | bigint | 20 | primary |
| 2 | user_id | bigint | 20 | foreign |
| 3 | lapangan_id | bigint | 20 | foreign |
| 4 | external_id | varchar | 255 | |
| 5 | status_transaksi | tinyint | 4 | |
| 6 | invoice_url | varchar | 255 | |
| 7 | amount | decimal | (8,2) | |
| 8 | tanggal_main | date | | |
| 9 | created_at | timestamp | | |
| 10 | updated_at | timestamp | | |

Implementasi Database

Berikut ini adalah hasil dari implementasi perancangan basis data Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Bulutangkis Berbasis Web Dengan Fitur *Find Match* Menggunakan *Framework Laravel* Pada Gor Pratama yang memiliki 6 tabel.

1. Tabel Data *users*

Berikut adalah implementasi dari tabel data *users* yang digunakan untuk menyimpan data pengguna. Tabel ini memiliki kolom type yang berfungsi untuk membedakan *user* dan admin. Tabel *user* memiliki relasi ke tabel jadwal sehingga *user* dapat memiliki beberapa jadwal. Tabel *user* juga memiliki relasi ke tabel conversation sehingga 1 atau 2 *user* dapat memiliki 1 percakapan. Selain itu, tabel *user* juga memiliki relasi ke tabel transaksi sehingga *user* dapat memiliki beberapa transaksi.

| | | | | | |
|----|-------------------|--------------|--------------------|-----|------|
| 1 | id | bigint(20) | UNSIGNED | No | None |
| 2 | nama | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 3 | slug | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 4 | telepon | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 5 | email | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 6 | alamat | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 7 | foto | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 8 | uri_foto | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 9 | email_verified_at | timestamp | | Yes | NULL |
| 10 | password | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 11 | type | tinyint(4) | | No | 0 |
| 12 | remember_token | varchar(100) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 13 | created_at | timestamp | | Yes | NULL |
| 14 | updated_at | timestamp | | Yes | NULL |

Gambar 1. Implementasi Tabel *users*

2. Tabel Data tempat_lapangan

Berikut ini adalah implementasi dari tabel data tempat_lapangan yang digunakan untuk menyimpan data informasi mengenai profil tempat lapangan atau gor. Tabel ini memiliki relasi ke tabel lapangan, sehingga tempat_lapangan (untuk menyimpan informasi mengenai profil gor) dapat memiliki beberapa lapangan didalamnya.

| | | | | | |
|----|-----------------|--------------|--------------------|-----|------|
| 1 | id | bigint(20) | UNSIGNED | No | None |
| 2 | nama | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 3 | slug | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 4 | alamat | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 5 | telepon | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 6 | email | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 7 | deskripsi | text | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 8 | jam_buka | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 9 | jam_tutup | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 10 | jam_buka_value | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 11 | jam_tutup_value | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 12 | harga_persewa | int(11) | | No | None |
| 13 | logo | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 14 | url_logo | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 15 | created_at | timestamp | | Yes | NULL |
| 16 | updated_at | timestamp | | Yes | NULL |

Gambar 2. Implementasi Tabel tempat_lapangan

3. Tabel lapangan

Berikut ini adalah implementasi dari tabel data lapangan yang digunakan untuk menyimpan data lapangan. Tabel ini memiliki relasi ke tabel tempat_lapangan sehingga beberapa lapangan memiliki satu gor atau tempat lapangan. Tabel lapangan juga memiliki relasi ke tabel transaksi sehingga setiap lapangan dapat memiliki beberapa transaksi. Selain itu, tabel ini juga memiliki relasi ke tabel jadwal sehingga pada satu lapangan akan mempunyai beberapa jadwal.

| | | | | | |
|----|--------------|--------------|--------------------|-----|------|
| 1 | id | bigint(20) | UNSIGNED | No | None |
| 2 | jadwal_id | bigint(20) | UNSIGNED | Yes | NULL |
| 3 | transaksi_id | bigint(20) | UNSIGNED | Yes | NULL |
| 4 | foto | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 5 | url_foto | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes | NULL |
| 6 | nama | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 7 | slug | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No | None |
| 8 | status | tinyint(4) | | No | 0 |
| 9 | created_at | timestamp | | Yes | NULL |
| 10 | updated_at | timestamp | | Yes | NULL |

Gambar 3. Implementasi Tabel lapangan

4. Tabel jadwal

Berikut ini adalah implementasi dari tabel jadwal yang digunakan untuk menyimpan data jadwal bermain. Selain itu dapat digunakan oleh admin untuk melakukan konfirmasi pembayaran bayar di tempat dengan melakukan *update* status transaksi berdasarkan kode unik yang dikirim. Tabel jadwal memiliki relasi ke tabel lapangan, sehingga jadwal dapat memiliki informasi mengenai lapangan yang dipilih. Tabel jadwal memiliki relasi ke tabel *conversation* sehingga 1 jadwal akan memiliki 1 percakapan. Tabel jadwal juga memiliki relasi ke tabel *users* sehingga jadwal dapat memiliki informasi lengkap mengenai *user* yang melakukan *booking*.

| | | | |
|------------------------------|--------------|--------------------|-----|
| id 🔑 | bigint(20) | UNSIGNED | No |
| user_id 🗨️ | bigint(20) | UNSIGNED | Yes |
| lapangan_id | bigint(20) | UNSIGNED | No |
| chat_channel | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes |
| status_transaksi | tinyint(4) | | Yes |
| external_id | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes |
| tanggal | date | | No |
| jam_mulai | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No |
| jam_selesai | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No |
| pesan | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes |
| izinkan_permintaan_bergabung | tinyint(1) | | No |
| created_at | timestamp | | Yes |
| updated_at | timestamp | | Yes |

Gambar 4. Implementasi Tabel jadwal

5. Tabel Data transaksi

Berikut ini adalah implementasi dari tabel transaksi yang digunakan untuk menyimpan data transaksi penyewaan lapangan bulutangkis. Tabel transaksi memiliki relasi ke tabel lapangan sehingga transaksi memiliki informasi mengenai lapangan yang dipilih oleh *user*. Tabel transaksi juga memiliki relasi ke tabel *user* sehingga transaksi dapat memiliki informasi mengenai *user* yang melakukan *booking*.

| | | | |
|------------------|--------------|--------------------|-----|
| id 🔑 | bigint(20) | UNSIGNED | No |
| user_id | bigint(20) | UNSIGNED | Yes |
| lapangan_id | bigint(20) | UNSIGNED | Yes |
| external_id | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | No |
| invoice_url | varchar(255) | utf8mb4_unicode_ci | Yes |
| status_transaksi | tinyint(4) | | Yes |
| amount | decimal(8,0) | | No |
| tanggal_main | date | | No |
| created_at | timestamp | | Yes |
| updated_at | timestamp | | Yes |

Gambar 5. Implementasi Tabel transaksi

KESIMPULAN

Pada penelitian ini berhasil dikembangkan sebuah website yang menyediakan fitur-fitur bermanfaat dan dapat memudahkan pengguna dalam melakukan reservasi lapangan, memperoleh informasi jadwal penyewaan, mencari teman atau lawan bermain dengan berkomunikasi dengan pengguna lain, dan melakukan pembayaran. Melalui survei yang dilakukan, mayoritas peserta memberikan respon positif terhadap fungsionalitas dan kemudahan penggunaan aplikasi ini, serta menyatakan tingkat kepuasan yang cukup tinggi.

SARAN

Penambahan fitur pencarian yang lebih canggih: Menyediakan fitur pencarian yang lebih akurat dan terperinci, seperti filter berdasarkan fasilitas, lokasi, atau ketersediaan waktu, untuk memudahkan pengguna menemukan lapangan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Integrasi dengan peta atau navigasi: Menambahkan integrasi dengan peta digital atau layanan navigasi untuk membantu pengguna menemukan lokasi lapangan dengan lebih mudah, termasuk petunjuk arah dan estimasi waktu tempuh. Transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Suryoto. (2007). *Ajax Membangun Web dengan Teknologi Asynchrone JavaScript & XML*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ariffud. (2022). "Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya."
- Eko Setia Budi, Raden Bagus Dimas Putra, Abdul Rahman Kadafi. (2021). "Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Pada Arena Futsal Kelapa Dua Berbasis Web."
- Elisabet Yunaeti Anggraeni. (2017). "PENGANTAR SISTEM INFORMASI." Dalam , disunting oleh Erang Risanto, 2. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fitri Nuraeni, Asep Deddy Supriatna, Muhammad Arief Sobirin. (2021). "Aplikasi Pengelolaan Usaha Sewa Lapangan Futsal Berbasis Web."
- Harry Sufehmi. (2013). *Quickstart : Panduan Instalasi AhadPOS : dengan XAMPP & Windows*. 4 ed. Intiyaz Publishing.
- Jubilee Enterprise. (2016). *Pengenalan HTML dan CSS*. Alex Media Komputindo.
- Merlinda, Sinta. (2019). "Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum Dari Limbah Hasil Jahitan Busana Untuk Siswa Kelas X Busana Butik Smk Muhammadiyah 1 Tempel," 13–17.
- Rani Yulianty Iskandar. (2010). *Seri Olahraga Anak Bulu Tangkis*. Depok: PT Niaga Swadaya.
- Rintho Rante Rerung. (2018). *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish.
- Rizkie Triansyah, Sebastian Fajar Juanito, Malfin Mendrofa, Nur Ismawati. (2022). "Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Fitur Find Match (Studi Kasus Di Futsal 4d).