

## PERANCANGAN SISTEM PENYEWAAN LAPANGAN DI HALL PUTRI MAYANG BERBASIS WEBSITE

Ayu Purwaningsih<sup>1</sup>, Efitra<sup>2</sup>, Fatima Felawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Jl.Jambi-Muara Bulian No.Km.16, Simpang Sungai Duren, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi 36361. Telp. 0857 6707 8711.

e-mail: <sup>1</sup>ayupurwaningsih2002@gmail.com, <sup>2</sup>efitra@uinjambi.ac.id, <sup>3</sup>fatimafelawati@uinjambi.ac.id

### Abstrak

Dalam aktivitas layanan pemesanan lapangan di hall putri mayang masih dilakukan secara manual dimana konsumen harus datang langsung ke lapangan untuk melakukan penyewaan dan melihat jadwal lapangan. Dengan ini untuk mengatasi masalah tersebut atau aktifitas yang masih dilakukan secara manual, maka diperlukan sebuah sistem informasi penyewaan lapangan berbasis website yang dapat diakses kapan saja oleh konsumen atau admin lapangan. Dalam perancangan sistem penyewaan lapangan ini menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql dan metode pengembangan sistem yang digunakan untuk mengembangkan website ini yaitu dengan menggunakan metode waterfall. Setelah tahap pembuatan sistem dilakukan tahap pengujian dengan menggunakan metode blackbox testing dengan semua hasil pengujian yang berhasil. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Penelitian ini menghasilkan suatu website pemesanan lapangan di hall putri mayang yang dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan lapangan dan memudahkan admin dalam mengelola data-data.

**Kata Kunci:** Perancangan, Sistem, Penyewaan, Website, Waterfall

### Abstract

Field booking service activities at Putri Mayang Hall are still done manually where consumers have to come directly to the field to make rentals and see the field schedule. With this, to overcome this problem or activities that are still carried out manually, a website-based field rental information system is needed that can be accessed at any time by consumers or field admins. In designing this field rental system using the PHP programming language and MySQL database and the system development method used to develop this website is using the waterfall method. After the system creation stage, a testing stage was carried out using the black box testing method with all successful test results. Based on the results of research that has been carried out, this research has produced a website for field bookings at Putri Mayang Hall which can make it easier for consumers to make field orders and make it easier for admins to manage data.

**Keywords:** Design, System, Rental, Website, Waterfall

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet saat ini sudah semakin maju dan memberikan hasil informasi berupa data yang sangat dibutuhkan oleh pengguna. Pemanfaatan teknologi internet sudah menjadi hal yang biasa digunakan untuk membantu setiap pekerjaan manusia dalam memproses tugas-tugas penting yang berkaitan dengan data dalam jumlah kecil maupun besar secara terus menerus. Saat ini semua kegiatan manusia dapat dikerjakan dengan menggunakan komputerisasi, bukan sekedar untuk mengetik saja, akan tetapi dapat digunakan juga untuk mencari sebuah informasi yang dibutuhkan secara cepat, tepat, dan akurat. Selain itu perkembangan teknologi internet dan teknologi informasi mendorong lahirnya pelayanan-pelayanan yang berbasis elektronik [1].

Internet merupakan jaringan data yang menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik lainnya. Teknologi Internet dulunya hanya diketahui oleh beberapa orang saja, namun

sekarang dunia internet dapat diakses oleh semua orang, dan memungkinkan setiap orang untuk melakukan interaksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak. Internet juga dapat diakses sepanjang waktu dan kapan saja kita ingin mengaksesnya. [2] Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari sebuah informasi atau untuk berinteraksi saja, namun internet juga digunakan untuk melakukan sebuah bisnis melalui web. Penggunaan internet yang semakin luas dan berkembang menjadikan web sebagai sesuatu yang mudah diakses oleh siapapun [3].

Dengan Perkembangan teknologi yang semakin pesat, semua orang menggunakan internet dan komputer dalam mendapatkan atau mencari sebuah informasi mengenai produk atau jasa, dan dari itu kehadirannya dapat digunakan sebagai alat bantu bisnis dalam proses penyewaan lapangan [4]. Untuk itu dengan adanya peranan komputer dan internet, proses untuk pengolahan data pada lapangan khususnya, pada penyewaan lapangan badminton, dimana penyewaan lapangan ini harus datang langsung ketempat badminton yang bersangkutan, maka dengan adanya sistem yang terkomputerisasi secara *online* dapat mempermudah kegiatan penyewaan lapangan badminton yang lebih efektif dan efisien.

Hall putri mayang kota jambi yang beralamat Jl.Serma Ishak Ahmad No.01 Mayang Mangurai, Kec.Kota Baru 36129 3,4 km, merupakan salah satu lapangan badminton yang ada dikota jambi yang memiliki 4 lapangan. Pada umumnya penyewaan lapangan badminton pada Hall Putri Mayang ini masih belum menggunakan cara yang tersistem digital yaitu konsumen masih harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan badminton atau menghubungi hanya lewat telpon atau *whatsApp*. Kemudian untuk pengolahan data penyewaan lapangan nya masih dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan menggunakan buku agenda, sehingga sering menimbulkan beberapa kendala seperti terjadi kesalahan dalam pengolahan data penyewaan dan kesulitan dalam mengecek status data penyewaan lapangan mana yang telah di *booking* atau belum di *booking*, sehingga terkadang terjadinya penyewaan lapangan yang sama nomor lapangan dan waktu yang sama.

Adapun proses pemesanan yang hanya dapat dilakukan dengan datang ke tempat ataupun melalui telpon atau *whatsApp*, yang menyebabkan sulitnya meningkatkan data pemesanan secara signifikan, oleh karena itu Hall Putri Mayang membutuhkan suatu sistem berbasis website yang dapat membantu penyewaan lapangan secara *online* dan dapat membantu pengolahan data yang dapat meningkatkan layanan kepada pelanggan serta membantu memberikan informasi lapangan badminton menjadi lebih luas dan lebih detail.

Dalam pembuatan sistem ini dibutuhkan beberapa tool diantaranya, Dalam perancangan sistem ini menggunakan bahasa PHP, dan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall. Penulis memilih model waterfall dikarenakan model ini merupakan suatu model yang menggambarkan pendekatan secara sistematis atau berurutan.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis ingin menuangkan dalam sebuah penulisan skripsi yang berjudul. **“Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Di Hall Putri Mayang Berbasis Website”.**

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode yang Digunakan

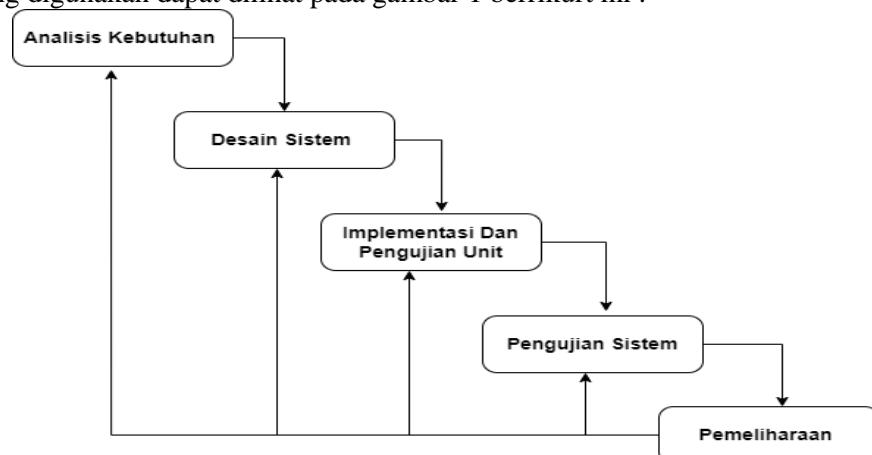
Metode Penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data secara observasi, dan wawancara secara langsung. Penulis melakukan observasi untuk mendapatkan data yang cukup dengan mengumpulkan data yang terkait dengan judul penelitian ini, sehingga tidak keluar dari pokok permasalahan. Penelitian kualitatif memiliki dasar deskriptif guna memahami suatu fenomena dengan lebih mendalam, dan data-data yang dikumpulkan bukan menggunakan kuesioner melainkan berasal dari wawancara, dan observasi secara langsung.

Penelitian dengan menggunakan metode kualitatif ini dapat memberikan pengetahuan untuk perancangan sistem penyewaan lapangan di hall putri mayang berbasis website.

### 2.2. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model waterfall. Model ini biasanya disebut hidup siklus. Penulis menggunakan model waterfall ini karena sederhana dan bertahap sehingga kegiatan penelitian akan terstruktur dengan baik. Model waterfall menyerdiakan pendekatan alur hidup perangkat lunak

secara berurutan mulai dari analisis, desain, implementasi, pengujian, dan permerliharaan. Model Waterfall yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



**Gambar 1.** Model Waterfall

#### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis berusaha menggali permasalahan yang muncul pada *user* dengan melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dan melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem serta kebutuhan pengguna yang akan dirancang. Dengan mengumpulkan data-data yang akan digunakan.

#### 2. Desain Sistem

Pada tahap desain ini dilakukan sebelum coding dimulai. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa saja yang nantinya dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Untuk membuat perancangan atau desain sistem penulis menggunakan alat bantu pemodelan UML (*Unified Modeling Language*)

#### 3. Implementasi dan Pengujian

Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan *code* program. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pengujian terhadap *Software* yang dibangun, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

#### 4. Pengujian sistem

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang kita buat sudah sesuai dengan kebutuhan *user* atau belum. Penulis akan melakukan pengujian pada sistem dan pada setiap proses jika ditemukan adanya kesalahan atau ketidaksesuaian maka akan diperbaiki segera. Tujuan lain dari pengujian adalah untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dalam program sehingga sistem yang dikembangkan bener-bener dapat membantu para *user* saat menggunakannya.

#### 5. Pemeliharaan

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Pada tahap ini menjalankan sistem yang sudah dibuat serta melakukan perawatan

### 3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

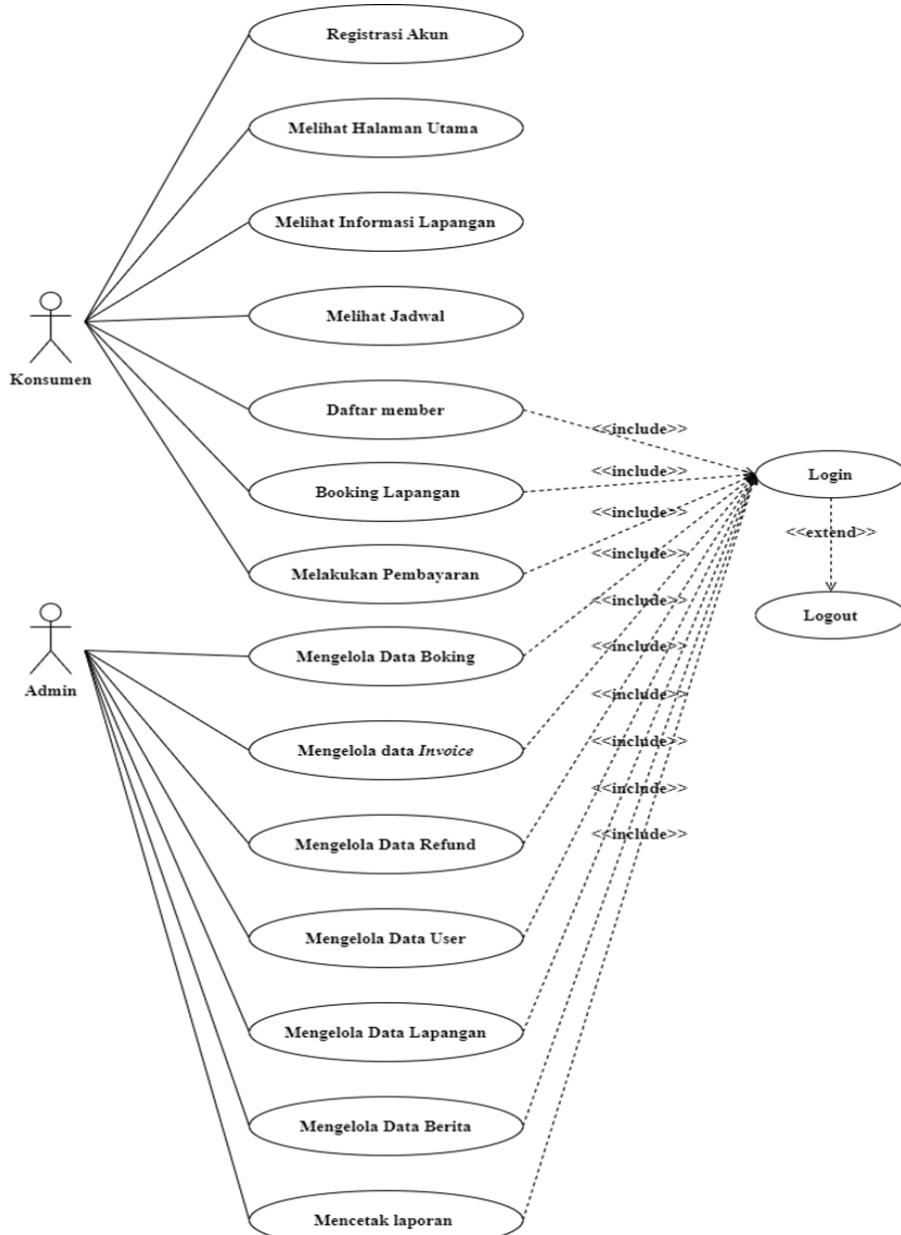
#### 3.1 Analisis Kebutuhan Sistem User.

Analisis kebutuhan sistem merupakan salah satu tahapan dalam pembuatan sistem. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemui dalam pembuatan sistem, serta mencari solusi untuk memecahkan suatu masalah yang ada pada sistem yang akan dibuat. Tahap analisis digunakan untuk mengevaluasi sistem dan mendapatkan data yang diperlukan sebagai bahan dasar untuk membangun sebuah sistem.

#### 3.2 Perencanaan dan Pemodelan Sistem

##### 1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan sistem *monitoring* dalam gambar 1 yang terdiri dari actor yaitu user dan admin.



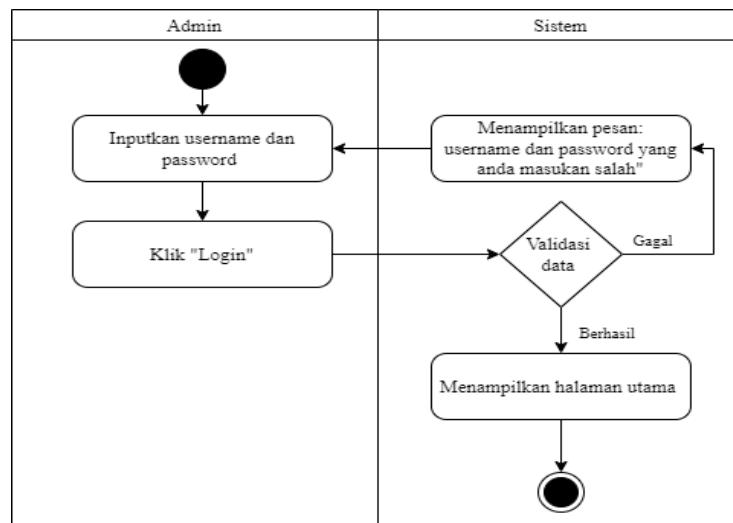
**Gambar 2.** Use Case Diagram

Pada gambar 2 menunjukkan gambar use case diagram pada website yang terdiri dari 2 aktor , yaitu admin dan konsumen yang mempunyai perbedaan tugas masing-masing.

## 2. Activity Diagram

Activity Diagram adalah sebuah cara untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) dari deskripsi *Use case* dalam bentuk grafik. Pada *Activity Diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi pada suatu sistem. Berikut ini merupakan tampilan *Activity Diagram* yang terjadi pada Hall putri mayang Kota Jambi.

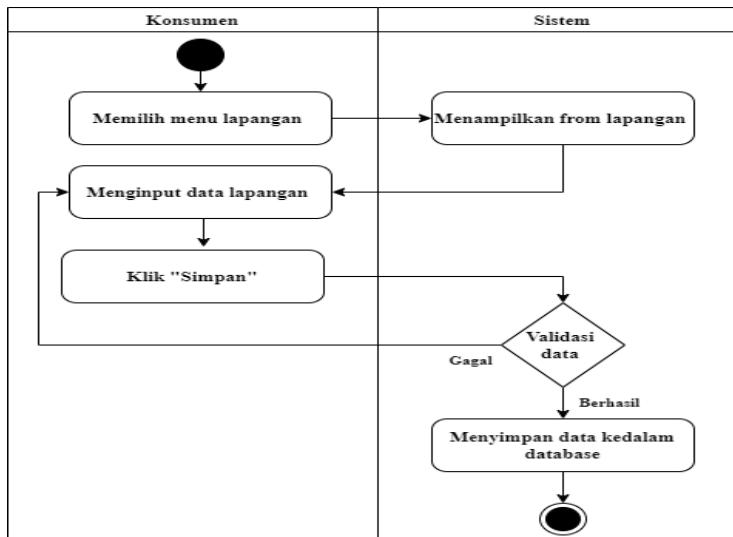
### a. Aktivity Diagram Login



Gambar 3. Activity Diagram Login

Pada gambar 3 menunjukkan proses login untuk admin dengan menginputkan username dan password, kemudian sistem merespon dengan menampilkan pesan username dan password.

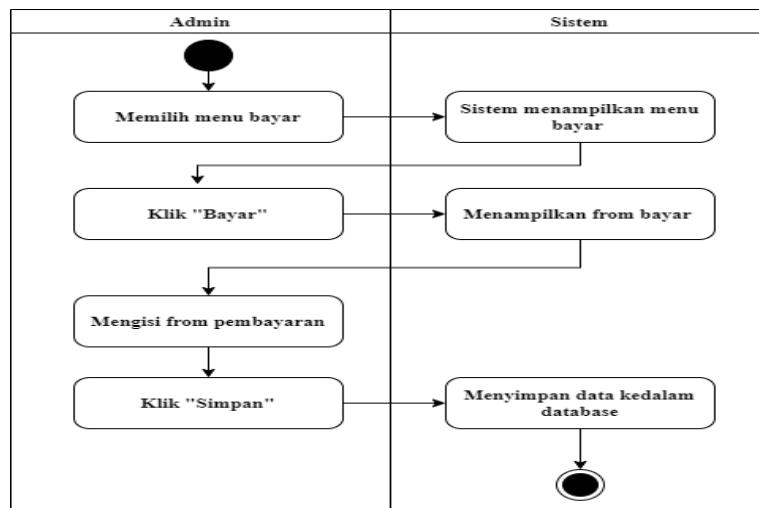
b. Aktivity Diagram Booking Lapangan



Gambar 4. Activity Diagram Booking Lapangan

Pada gambar 4 menunjukkan proses konsumen dalam melakukan booking lapangan.

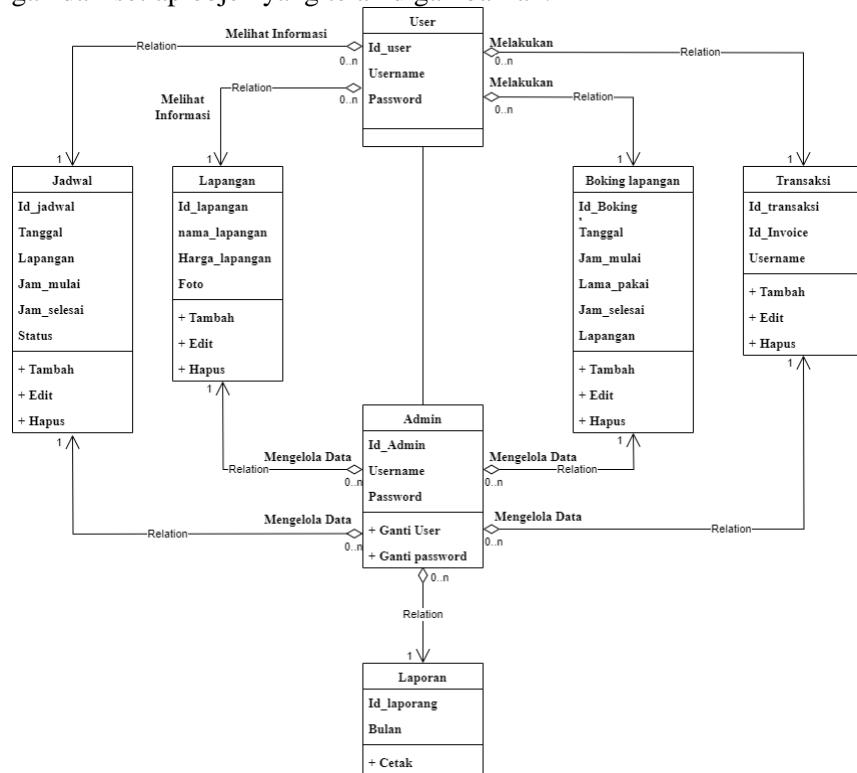
c. Aktivity Diagram Melakukan Pembayaran



**Gambar 5.** Aktivity Diagram Melakukan Pembayaran.

### 3. Class Diagram

*Class diagram* merupakan salah satu jenis diagram berbentuk struktur, Dimana diagram ini menggambarkan struktur, atribut, kelas, serta hubungan kelas per kelas lainnya untuk membantu membuat perancangan dari setiap objek yang telah digambarkan.



**Gambar 6.** Class Diagram

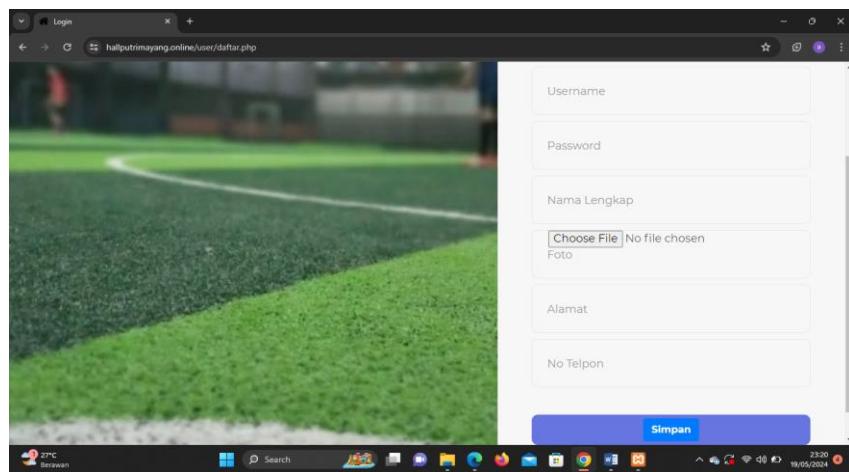
Pada gambar 6 menunjukkan sebuah diagram yang menggambarkan struktur, atribut kelas, dan hubungan kelas per kelas lainnya.

### 4. User Interface User

Tampilan khusus *user* merupakan tampilan yang dihasilkan sesuai dengan rancangan *user* sebelumnya.

#### 1. Tampilan Halaman *Register user*

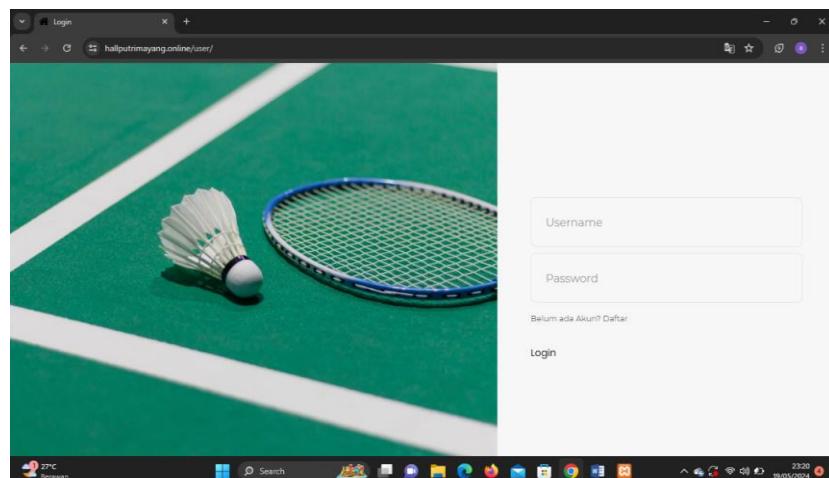
Tampilan halaman *register user* berfungsi sebagai tahap awal bagi seorang konsumen untuk emalkukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum melakukan penyewaan lapangan. Berikut tampilan halaman *register user*.



Gambar 7. Halaman Registrasi User

2. Tampilan Halaman *login user*

Tampilan halaman *login user* berfungsi untuk masuk kedalam sistem dengan memasukan *username* dan *password* yang sudah didaftarkan.



Gambar 8. Halaman login User

3. Tampilan Halaman *Dashbord User*

Tampilan halaman dashbord merupakan tampilan halaman yang pertamakali dikunjungi oleh *user*. Berikut tampilan halaman *dashborad*.



Gambar 9. Halaman Dashbord User

4. Tampilan Halaman Lapangan.

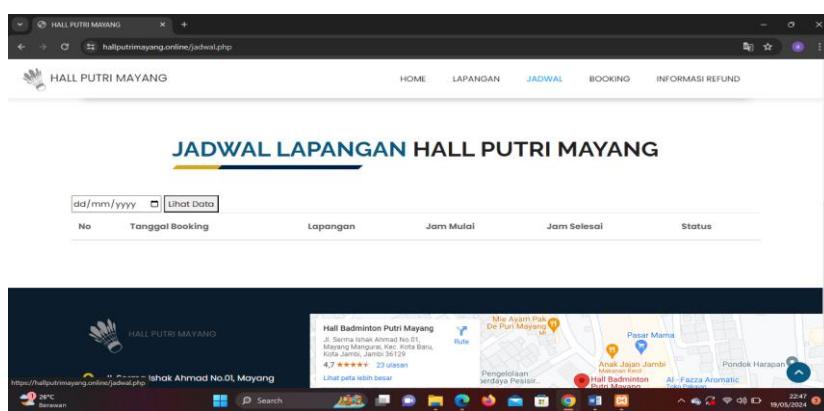
Tampilan halaman lapangan merupakan tampilan halaman yang digunakan untuk menampilkan data lapangan. Berikut tampilan halaman lapangan.



Gambar 10. Halaman Lapangan

5. Tampilan Halaman Jadwal

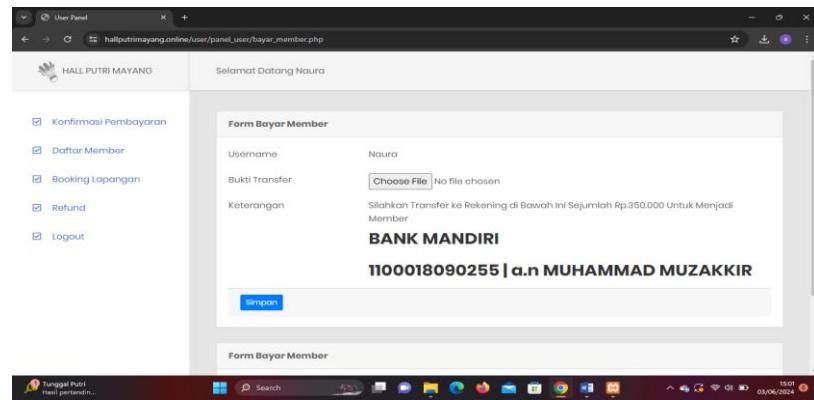
Tampilan halaman jadwal merupakan tampilan halaman yang menampilkan jadwal-jadwal lapangan. Berikut tampilan halaman jadwal.



Gambar 11. Halaman Jadwal

6. Tampilan Halaman Daftar Member.

Tampilan halaman daftar member merupakan tampilan halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar member. Berikut tampilan halaman daftar member.



Form Bayar Member

Username: Naura

Bukti Transfer: Choose File (No file chosen)

Keterangan: Silahkan Transfer ke Rekening di Bawah ini Sejumlah Rp.350.000 Untuk Menjadi Member

**BANK MANDIRI**

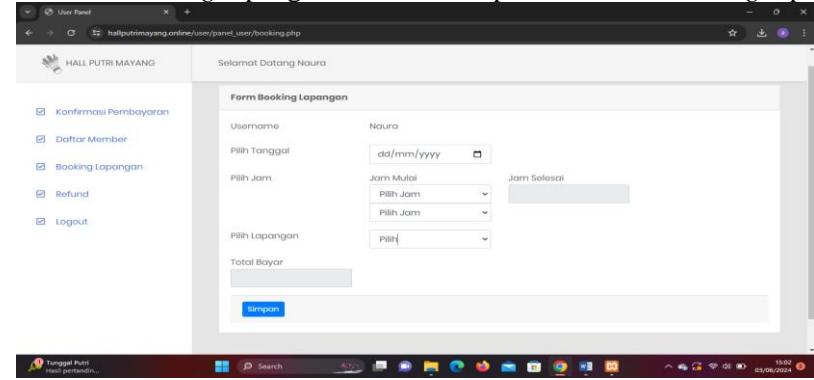
1100018090255 | a.n MUHAMMAD MUZAKKIR

**Simpan**

Gambar 13. Halaman Daftar Member

#### 7. Tampilan Halaman Booking Lapangan

Tampilan halaman booking lapangan merupakan tampilan halaman yang digunakan untuk menampilkan form booking lapangan. Berikut Tampilan halaman booking lapangan.



Form Booking Lapangan

Username: Naura

Pilih Tanggal: dd/mm/yyyy

Pilih Jam: Jam Mulai, Jam Selesai

Pilih Lapangan: Pilih

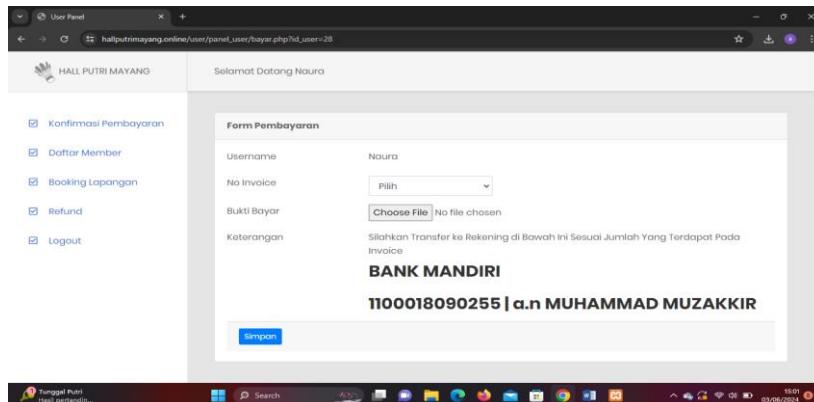
Total Bayar:

**Simpan**

Gambar 14. Halaman Booking Lapangan

#### 8. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tampilan halaman konfirmasi pembayaran merupakan tampilan yang berisikan data pembayaran. Berikut tampilan halaman refund.



Form Pembayaran

Username: Naura

No Invoice: Pilih

Bukti Bayar: Choose File (No file chosen)

Keterangan: Silahkan Transfer ke Rekening di Bawah ini Sesuai Jumlah Yang Terdapat Pada Invoice

**BANK MANDIRI**

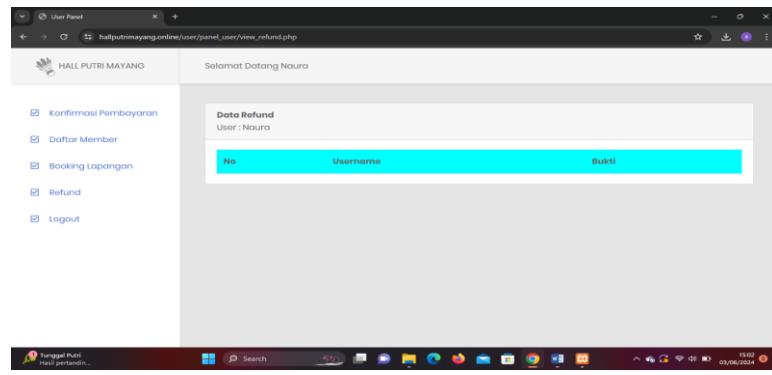
1100018090255 | a.n MUHAMMAD MUZAKKIR

**Simpan**

Gambar 15. Halaman Konfirmasi Pembayaran

#### 9. Tampilan Halaman Refund

Tampilan halaman refund merupakan tampilan yang berisikan data refund jadwal. Berikut tampilan halaman refund.



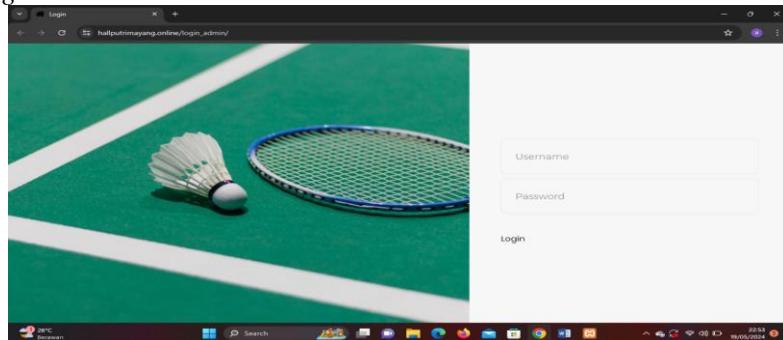
Gambar 16. Halaman Refund

## 5. User Interface Admin

Tampilan khusus admin merupakan tampilan yang dihasilkan sesuai dengan rancangan admin sebelumnya.

### 1. Tampilan Halaman *Login Admin*

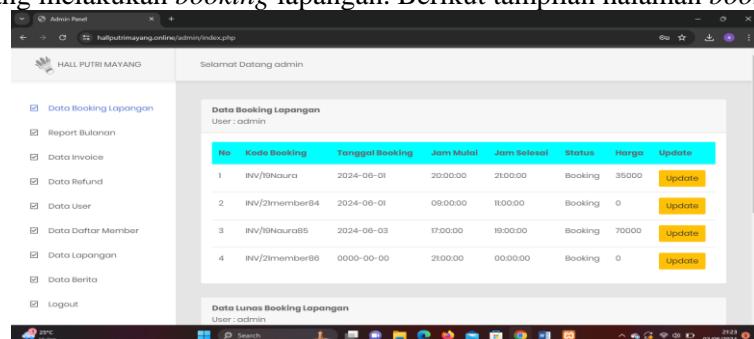
Pada tampilan halaman *login* berfungsi untuk masuk kedalam suatu sistem informasi dengan melakukan input *username* dan *password* yang sudah didaftarkan. Berikut tampilan halaman *login admin*.



Gambar 17. Halaman login admin

### 2. Tampilan Halaman *Booking* lapangan

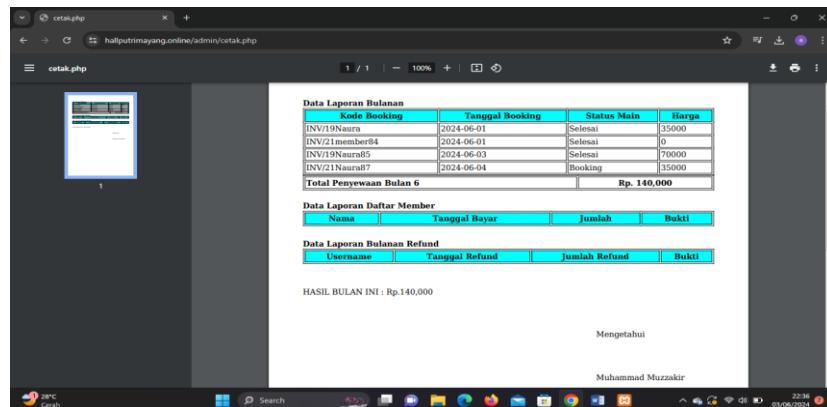
Tampilan halaman *booking* lapangan merupakan tampilan halaman yang berisi mengenai data-data yang melakukan *booking* lapangan. Berikut tampilan halaman *booking* lapangan.



Gambar 18. Halaman *Booking* lapangan

### 3. Tampilan Halaman Report Bulanan

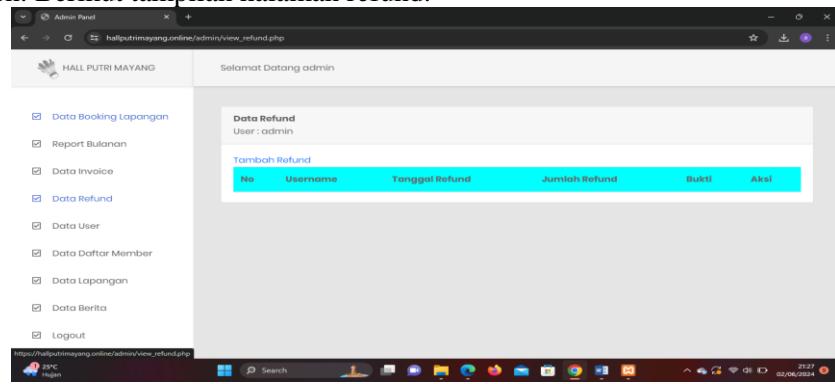
Tampilan halaman report bulanan merupakan tampilan halaman yang berisikan data-data laporan setiap bulannya. Berikut tampilan halaman report bulanan.



Gambar 19. Halaman Report Bulanan

#### 4. Tampilan Halaman Data Refund

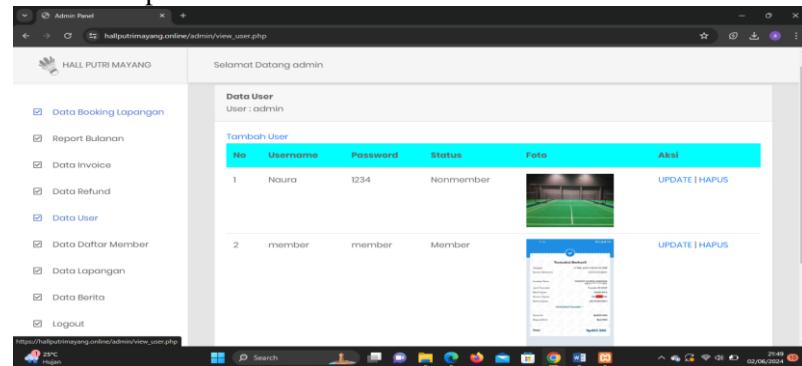
Tampilan halaman data refund merupakan tampilan yang berisikan data-data refund konsumen. Berikut tampilan halaman refund.



Gambar 20. Halaman Data Refund

#### 5. Tampilan Halaman Data User

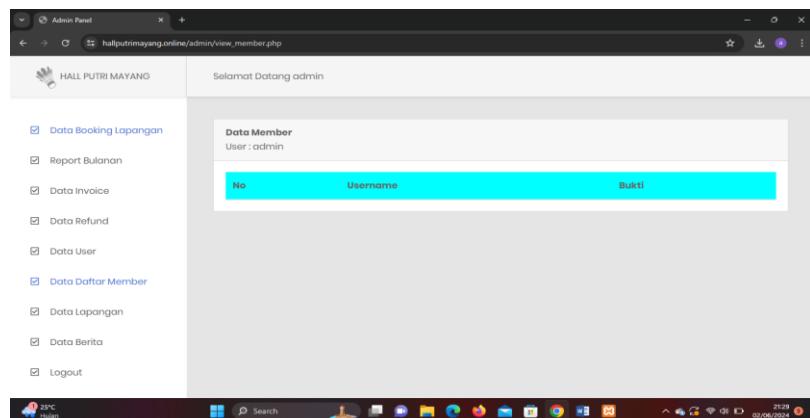
Tampilan halaman data user merupakan tampilan yang berisikan data-data penyewa lapangan. Berikut tampilan halaman data user.



Gambar 21. Halaman Data User

#### 6. Tampilan Halaman Data Daftar Member

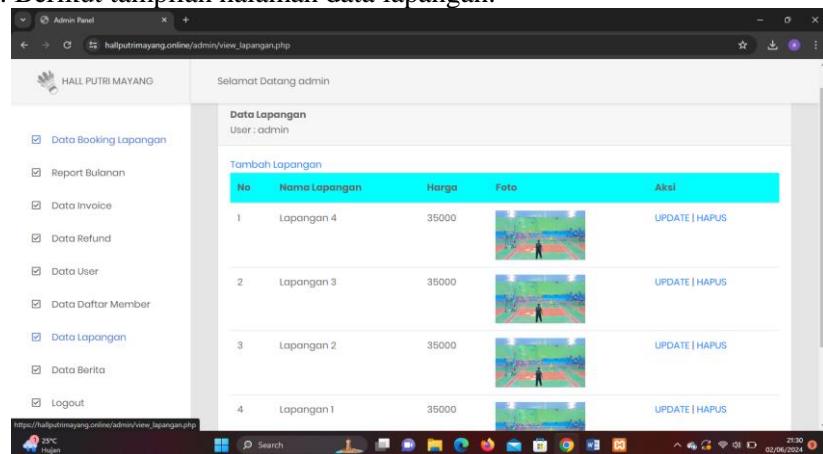
Tampilan halaman daftar member merupakan tampilan halaman yang berisikan data-data user yang menjadi member. Berikut Tampilan Halaman daftar member.



Gambar 22. Halaman Data Daftar Member

#### 7. Tampilan Halaman Data Lapangan

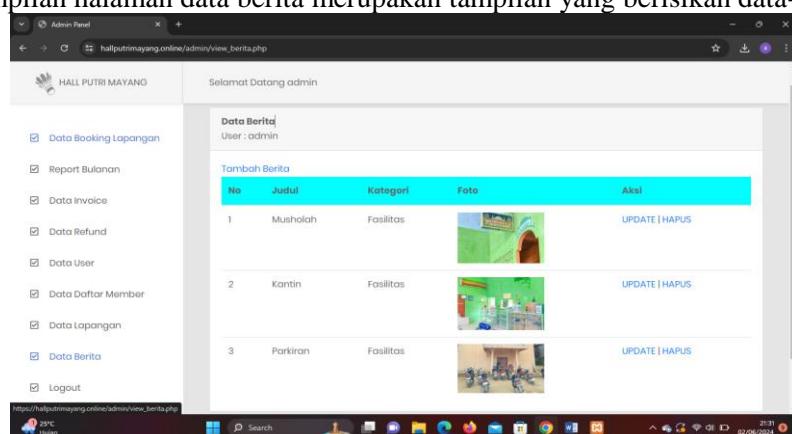
Tampilan halaman data lapangan merupakan tampilan halaman yang berisikan data-data lapangan. Berikut tampilan halaman data lapangan.



Gambar 23. Halaman Data Lapangan

#### 8. Tampilan Halaman Data Berita.

Tampilan halaman data berita merupakan tampilan yang berisikan data-data



Gambar 24. Halaman Data Berita

### 3.3 Pengujian Sistem

Pengujian Sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black box testing* yaitu dengan pengujian yang hanya dilakukan untuk mengamati hasil dari *software*. Pengamatan hasil ini melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak itu sendiri.

**Tabel 1.** Pengujian sistem

No	Pengujian	Yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Halaman Registrasi	Halaman registrasi dapat diakses	Sesuai
2.	Halaman Login	Halaman login dapat diakses	Sesuai
3.	Halaman Utama	Halaman utama dapat diakses	Sesuai
4.	Halaman Konsumen	Halaman konsumen dapat diakses dan dapat menambahkan data	Sesuai
5.	Halaman Lapangan	Halaman lapangan dapat diakses dan dapat menambahkan data lapangan	Sesuai
6.	Halaman Berita	Halaman berita dapat diakses dan dapat menambahkan data berita	Sesuai

#### 4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan perancangan sistem informasi penyewaan lapangan di hall putri mayang berbasis *website*, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi penyewaan lapangan di Hall Putri Mayang berbasis *website* berhasil dibuat. Sistem ini dapat memudahkan konsumen dalam mencari informasi lapangan dan pemesanan lapangan selain itu juga dapat membantu konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai jadwal.
2. Dalam pembuatan sistem penyewaan lapangan badminton berbasis *website* ini dapat membantu admin dalam mengelola *website* seperti, mengelola data *booking* lapangan, data lapangan, data user, data *invoice*, dan mengelola data report bulanan.
3. Hasil pengujian sistem perangkat lunak ini menggunakan *Blackbox Testing* dengan hasil yang dinyatakan berhasil dan sesuai dengan apa yang telah dirancang.

#### Daftar Pustaka

- [1] Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- [2] Alfian, Y., & Khana, R. (2023). *Sistem penyewaan lapangan badminton milik yayasan rumah tahlif wahidin halim berplatform iot*. Jurnal Kajian Teknik Elektro, 8.
- [3] Khotimah, N. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web Allium Futsal Caruban*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi41–46. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2710%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/viewFile/2710/2828>
- [4] Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). *Penerapan metode waterfall dalam perancangan sistem informasi penggajian pada smk bina karya karawang*. Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 14.
- [5] Malfiany, R., Gunawan, R., & Helmi, R. (2021). *Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton Pada Gor Dewi Sport Hall Berbasis Web*. Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 16(2), 18–29. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i2.107>
- [6] Syauqani. (2021). *SEWA MENYEWA MENURUT PERSPEKTIF IMAM SYAFI'I*. Jurnal Ekonomi Syariah, 2.
- [7] Setiawan, B., & Noris, S. (2021). *Sistem informasi reservasi penyewaan penggunaan gedung lapangan bulu tangkis berbasis web dengan metode waterfall*. 5.
- [8] Togu, T., Heriawati, & Muhajirin, A. (2021). *Sistem informasi penyewaan lapangan bulu tangkis berbasis web pada gor villa Mas indah bekasi utara*. 2, 56–47.

- [9] Wahid Abdul, A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.
- [10] Yusup, M. I., Dharma Putra, T., & Achmad, A. (2023). *Perancangan Sistem Booking Lapangan Badminton Berbasis Web Menggunakan Algoritma First In First Out*. *Journal of Information and Information Security (JIFORTY)*, 4(1), 2722–4058. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jiforty>.
- [11] Malfiany, R., Gunawan, R., & Helmi, R. (2021). *Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton Pada Gor Dewi Sport Hall Berbasis Web*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(2), 18–29. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i2.107>
- [12] Merdekawati, A. (2019). *Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Pada Futsal Station Bekasi*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 21. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16483>
- [13] Merdekawati, A., Rahayu, L. K., & Putra, D. C. (2021). *Penerapan Metode Rad Dalam Sistem Reservasi Dan Penyewaan Lapangan Futsal Sebagai Media Promosi Dan Pengolahan Informasi*. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 9(2), 73–78. <https://doi.org/10.31294/jki.v9i2.11350>.
- [14] Yulianti, Y., Mulyati, S., Al'Gani, A. L., Suhartono, I., Triananda, G. C., & Ramadani, R. (2022). *Sistem Informasi Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal pada Tons Futsal Berbasis Web*. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 7(1), 185–189.
- [15] Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). *Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web*. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>.



**ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi**

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)