APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

AGDHIO VIONUR MIRANSYA

11551101942

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2021

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

TUGAS AKHIR

Oleh:

AGDHIO VIONUR MIRANSYA
11551101942

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 28 Desember 2021

Pembimbing,

Muhammad Irsyad, S.T., M.T.
NIP. 19780508 200710 1 007

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

TUGAS AKHIR

Oleh:

AGDHIO VIONUR MIRANSYA
11551101942

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 28 Desember 2021

Pekanbaru, 28 Desember 2021
Mengesahkan

Dekan	Ketua Jurusan
Dr. Hartono, M.Pd	Iwan Iskandar, S.T., M.T
NIP. 19640301 199203 1 003	NIP. 19821216 201503 1 003

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Reski Mai Candra, S.T., M.Sc
Sekretaris	: Muhammad Irsyad, S.T., M.T
Anggota I	: Nazruddin Safaat H., S.T., M.T
Anggota II	: Teddie Darmizal, S.T., M.T.I

Lampiran Surat :
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : AGDHIO VIONUR MIRANSYA
NIM : 11551101942
Tempat/Tgl. Lahir : PEKANBARU / 1 AGUSTUS 1997
Fakultas/Pascasarjana : SAINS DAN TEKNOLOGI
Prodi : TEKNIK INFORMATIKA
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:
APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya besedia menerima sanksi sesua peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 10 JANUARI 2022
Membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
C2AAJX616277839

AGDHIO VIONUR MIRANSYA
NIM : 11551101942

*pilih salah satu sasuai jenis karya tulis

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
UIN SUSKA RIAU
f Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta berada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi penggunaan kutipan hanya dapat dilakukan dengan izin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan dan penerbitan sebagian maupun seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya harus mengisi nama peminjam, tanda peminjaman dan tanggal peminjaman.

Pekanbaru, 28 Desember 2021

AGDHIO VIONUR MIRANSYA

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa pada Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya orang lain kecuali secara tertulis saya sebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 28 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,

AGDHIO VIONUR MIRANSYA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah..
Sembah sujud dan juga syukur kepada Allah Subhanallahu wa Ta'ala yang telah memberikan kekuatan, ilmu dan juga kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir sederhana ini. Shalawat dan salam kepada junjungan alam Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wassalam

***

Tugas Akhir ini kupersembahkan teruntuk Ayah dan Bunda
Bapak IPTU Salami dan Ibu Syafnita.
Tentulah tidak akan pernah tergantikan seluruh cinta, jasa, pengorbanan, tetes keringat, rasa lelah dan letih hanya dengan karya kecil dari diriku ini. Namun semoga dengan ini semua, aku dapat mengukir sebaris senyum kebahagiaan Ayah dan Bunda. Semoga ini adalah langkah awal untuk membuat Ayah dan Bunda bangga...
Jika diperkenankan untuk menjabarkan arti cinta, ketahuilah bahwa aku begitu bersyukur merasakan indahnya menjadi anakmu... Terimakasih atas semua cinta, do'a, kasih sayang serta ilmu yang berharga yang tak pernah habis...

Dan tidak lupa pula kupersembahkan teruntuk adik-adikku tersayang,
Devara Aneila Miransya dan Virgiandika Miransya. Terimakasih untuk semua dukungan serta doa yang telah diberikan selama ini...
Begitupula kupersembahkan untuk seluruh keluargaku… Seluruh kesulitan seolah lenyap saat mengingat bahwa aku memiliki dukungan dari keluargaku semua. Aku tahu, kalian semua berjuang jauh lebih keras dari diriku, tapi selalu memiliki energi besar yang hebat untuk menyemangatiku...

Alhamdulillah, Allah menganugerahkanku
keluarga yang begitu indah...

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

AGDHIO VIONUR MIRANSYA
11551101942

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Bola basket termasuk olahraga yang diminati saat ini. Bola basket memerlukan fasilitas lapangan yang memadai dan layak. Fasilitas yang memenuhi kriteria tersebut adalah lapangan sewaan, karena lebih terawat dan layak daripada lapangan umum yang tersedia. Beberapa kompetisi di kota Pekanbaru juga membuat beberapa tim memanfaatkan lapangan sewaan untuk melakukan latihan tambahan karena lapangan sekolah tidak bisa dipakai ketika malam hari atau ketika hari libur. Namun, prosedur sewa lapangan basket saat ini masih belum efektif dan efisien. Penyewa harus memesan dengan mengecek langsung ke lokasi apakah lapangan tersedia atau tidak. Informasi mengenai lapangan-lapangan tersedia yang bisa disewa di Pekanbaru juga belum banyak diketahui. Maka untuk membantu efektivitas dan efisiensi dalam penyewaan lapangan basket, dilakukan penelitian dengan membangun sebuah aplikasi penyewaan lapangan basket berbasis Android di kota Pekanbaru. Aplikasi ini diharapkan mampu membantu penyewa dengan mudah menyewa lapangan dimana saja dan memberikan informasi lebih terkait lapangan sewaan di kota Pekanbaru. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur mencari lawan tanding untuk membantu sebuah tim mengukur kekuatan tim mereka. Pada pengujian usabilitas yang telah dilaksanakan, diperolehlah hasil uji dengan skor akhir mencapai 91,3% dan skor ini termasuk kedalam *range* sangat setuju. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi alternatif baru dalam penyewaan lapangan bola basket di kota Pekanbaru.

Kata Kunci: *Android*, Basket, Lapangan, Penyewaan.

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

AGDHIO VIONUR MIRANSYA
11551101942

Informatics Engineering Departement
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Basketball is one of the most popular sports today. Basketball requires adequate and proper court facilities. Facilities that meet these criteria are leased fields, because they are more well-maintained and feasible than available public fields. Several competitions in the city of Pekanbaru also made several teams use a rented field to do additional training because the school field could not be used at night or during holidays. However, the current basketball court rental procedure is still not effective and efficient. Tenants must book by checking directly on site whether the field is available or not. Information about available fields that can be rented in Pekanbaru is also not widely known. So to help effectiveness and efficiency in basketball court rentals, a research was conducted by building an Android-based basketball court rental application in the city of Pekanbaru. This application is expected to be able to help tenants easily rent fields anywhere and provide more information related to rental fields in the city of Pekanbaru. This application is also equipped with a matchmaking feature to help a team measure the strength of their team. In the usability test that has been carried out, the test results are obtained with a final score of 91.3% and this score is included in the range of strongly agree. The score obtained shows that this application can be a new alternative in basketball court rentals in the city of Pekanbaru..

Keywords: *Android, Basketball, Court, Rent.*

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillahi rabbil'alamin, penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanallahu wa Ta'ala atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat beriring salam tidak lupa disampaikan kepada junjungan alam, Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang-benderang ini.

Ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Nazruddin Safaat H., S.T., M.T., selaku Penasihat Akademik sekaligus Penguji 1, yang telah membimbing saya selama menimba ilmu di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Muhammad Irsyad, S.T., M.T., selaku pembimbing Tugas Akhir saya yang telah memberikan ilmu, semangat dan bimbingan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Teddie Darmizal, S.T., M.T.I, selaku penguji 2 yang telah memberi saran yang membangun terhadap Tugas Akhir ini.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak IPTU Salami dan Ibu Syafnita, terimakasih atas cinta, jasa, pengorbanan, dan motivasi serta doa yang tidak pernah habis.

8. Kedua adik tercinta, Devara Aneila Miransya dan Virgiandika Miransya, terimakasih atas motivasi dan semangat yang telah diberikan.
9. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan cinta dan dukungan.
10. Sahabat-sahabat penulis yakni Wahyu Alkausar, Ahmad Yusuf Fadhil, Tiyos Desra, Tri Mutaqin, Trya Risty, Suci Ramadhani dan Novi Yulianti yang telah membantu memberi dukungan dan arahan.
11. Rensi Amalya, terimakasih selalu memberikan rasa kasih sayang, motivasi dan semangat yang tiada hentinya.
12. Sahabat-sahabat Sakuntala BC, Rizqi Hamdani Musheri, Muhammad Haykal, Muhammad Jordi Septiano, Deo Mursyid Marent, Deden Syatria, dan Hafidh Khan.
13. Terimakasih kepada Kos Buema atas semua dukungan.
14. Terimakasih juga kepada Keluarga TIF B 2015.
15. Terakhir, terimakasih kepada diriku, karena telah selalu kuat dan selalu mampu bertahan selama ini.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan juga bagi pembaca. Penulis sadar masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan masukan dari pembaca atas isi laporan ini. Kritik membangun dapat dikirim ke email penulis yaitu agdhio.vionur.miransya@students.uin-suska.ac.id . Semoga Allah memberi balasan setimpal atas jasa orang-orang yang membantu diatas. Akhir kata penulis ucapkan terimaksih dan selamat membaca.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Pekanbaru, 28 Desember 2021

Agdhio Vionur Miransya

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL ..... **v**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **vi**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **I1**
1.1 Latar Belakang I-1
1.2 Rumusan Masalah I-5
1.3 Batasan Masalah I-5
1.4 Tujuan Penelitian I-5
1.5 Sistematika Penulisan I-5
BAB II LANDASAN TEORI **II-1**
2.1 Bola Basket II-1
2.1.1 Sejarah Bola Basket II-1
2.1.2 Bola Basket di Indonesia II-1
2.1.3 Ketentuan Olahraga Basket II-2
2.2 Penyewaan II-2
2.3 Aplikasi *Mobile* II-3
2.4 Android II-4
2.5 Smartphone II-4
2.6 Penelitian Terkait II-5
2.7 Aplikasi Perbandingan II-6
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **III-1**
3.1 Rumusan Permasalahan III-1
3.2 Studi Literatur III-1
3.3 Pengumpulan Data III-2
3.4 Analisa dan Perancangan III-2
1. Analisa sistem III-2
2. Perancangan Sistem III-2

3.5 Implementasi dan Pengujian III-2
3.6 Kesimpulan dan Saran III-3
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN IV-1
4.1 Analisa Masalah IV-1
4.2 Gambaran Umum Aplikasi IV-2
4.3 Analisa Aplikasi IV-3
4.3.1 Analisa Fungsional Aplikasi IV-3
4.3.2 Analisa Input Aplikasi Android IV-3
4.3.3 Analisa Input Aplikasi Web IV-4
4.4 Analisa Model Fungsional Sistem IV-4
4.4.1 *Use Case Diagram* IV-4
4.4.2 Spesifikasi *Use Case Diagram* IV-6
4.4.3 *Sequence Diagram* IV-10
4.4.4 *Activity Diagram* IV-12
4.4.5 *Class Diagram* IV-14
4.4.6 *Deployment Diagram* IV-15
4.5 Perancangan *Database* IV-15
4.5.1 Tabel *User* IV-15
4.5.2 Tabel Pemilik Lapangan IV-15
4.5.3 Tabel Lapangan IV-16
4.5.4 Tabel Pemesanan Lapangan IV-16
4.5.5 Tabel Tanding IV-17
4.6 Perancangan Antarmuka IV-17
4.6.1 Rancangan Tampilan *Login* Kuybasket IV-17
4.6.2 Rancangan Tampilan Daftar Kuybasket IV-18
4.6.3 Rancangan Tampilan Beranda Kuybasket IV-18
4.6.4 Rancangan Tampilan Tanding Kuybasket IV-19
4.6.5 Rancangan Tampilan Pemesanan Kuybasket IV-19
4.6.6 Rancangan Tampilan Profil Kuybasket IV-20
4.6.7 Rancangan Tampilan *Login* Kuybasket Mitra IV-20
4.6.8 Rancangan Tampilan Beranda Kuybasket Mitra IV-21
4.6.9 Rancangan Tampilan Profil Kuybasket Mitra IV-21
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN V-1
5.1 Implementasi V-1
5.1.1 Lingkungan Implementasi V-1
5.1.2 Implementasi Pada Perangkat Android V-1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.2 Pengujian V-7
5.2.1 Pengujian Menggunakan Metode *Black-Box Testing* V-7
5.2.2 Pengujian Menggunakan Metode *User Acceptance Test* (UAT). V-11
5.2.3 Pengujian Dengan Perangkat Android V-17
5.2.4 Kesimpulan Pengujian V-17
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN **VI-1**
6.1 Kesimpulan VI-1
6.2 Saran VI-1
DAFTAR PUSTAKA **2**
LAMPIRAN A **4**
LAMPIRAN B **5**
LAMPIRAN C **6**
DAFTAR RIWAYAT HIDUP **7**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Olahraga Favorit Generasi Milenial dan Generasi Z(Sumber: Alvara Research Center) I-2
Gambar 2.1 Ukuran Lapangan Basket(Sumber: kajianpendidikan.com) .. II-2
Gambar 2.2 Futsal Go II-6
Gambar 2.3 Metro Futsal II-7
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian III-1
Gambar 4.1 Flowchart Penyewaan Prosedur Lama IV-2
Gambar 4.2 Arsitektur Aplikasi Penyewaan Lapangan Basket IV-2
Gambar 4.3 Diagram Analisa Input Aplikasi Android IV-3
Gambar 4.4 Block Diagram Input Aplikasi Web IV-4
Gambar 4.5 Use Case Diagram Android Aplikasi Penyewa IV-5
Gambar 4.6 Use Case Diagram Aplikasi Android Penyedia IV-5
Gambar 4.7 Use Case Diagram Website IV-6
Gambar 4.8 Sequence Diagram Login IV-10
Gambar 4.9 Sequence Diagram Pemesanan Lapangan IV-11
Gambar 4.10 Sequence Diagram Mendaftarkan Lapangan IV-11
Gambar 4.11 Sequence Diagram Mencari Lawan Tanding IV-12
Gambar 4.12 Activity Diagram Login IV-12
Gambar 4.13 Activity Diagram Mendaftarkan Lapangan IV-13
Gambar 4.14 Activity Diagram Memesan Lapangan IV-13
Gambar 4.15 Activity Diagram Mencari Lawan Tanding IV-14
Gambar 4.16 Class Diagram Aplikasi Kuybasket IV-14
Gambar 4.17 Deployment Diagram Aplikasi Kuybasket IV-15
Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Halaman Login Kuybasket IV-17
Gambar 4.19 Rancangan Tampilan Daftar Kuybasket IV-18
Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Beranda Kuybasket IV-18
Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Halaman Tanding Kuybasket IV-19
Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Halaman Pemesanan Kuybasket IV-19
Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Profil Kuybasket IV-20
Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Halaman Login Kuybasket Mitra ... IV-20
Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Halaman Beranda Kuybasket Mitra IV-21
Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Halaman Profil Kuybasket Mitra ... IV-21
Gambar 5.1 Tampilan Halaman Login Kuybasket V-2
Gambar 5.2 Tampilan Halaman Beranda Kuybasket V-3
Gambar 5.3 Tampilan Halaman Tanding Kuybasket V-3
Gambar 5.4 Tampilan Halaman Pemesanan Kuybasket V-4
Gambar 5.5 Tampilan Halaman Profil V-4
Gambar 5.6 Tampilan Halaman Login Kuybasket Mitra V-5
Gambar 5.7 Tampilan Halaman Beranda Kuybasket Mitra V-6
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Profil Kuybasket Mitra V-6
Gambar 5.9 Tampilan Halaman Web V-7

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait II-5
Tabel 4.1 Use Case Spesifikasi Login IV-6
Tabel 4.2 Use Case Spesifikasi Melakukan Pemesanan IV-7
Tabel 4.3 Use Case Spesifikasi Konfirmasi Pembayaran IV-7
Tabel 4.4 Usecase Spesifikasi Mencari Lawan Tanding IV-8
Tabel 4.5 Use Case Spesifikasi Mendaftarkan Lapangan IV-8
Tabel 4.6 Use Case Spesifikasi Konfirmasi Penyewaan IV-9
Tabel 4.7 Use Case Spesifikasi Menambahkan Penyedia Lapangan IV-9
Tabel 4.8 Use Case Spesifikasi Kelola Data Penyedia Lapangan IV-10
Tabel 4.9 Tabel Data *User* IV-15
Tabel 4.10 Tabel Pemilik Lapangan IV-15
Tabel 4.11 Tabel Lapangan IV-16
Tabel 4.12 Tabel Pemesanan Lapangan IV-16
Tabel 4.13 Tabel Tanding IV-17
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Android V-8
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas Pada Web V-10
Tabel 5.3 Bobot Nilai UAT V-11
Tabel 5.4 Pertanyaan UAT Penyewa V-11
Tabel 5.5 Pertanyaan UAT Pemilik Lapangan V-12
Tabel 5.6 Jawaban UAT Penyewa V-12
Tabel 5.7 Hasil Skor Responden Penyewa V-13
Tabel 5.8 Jawaban UAT Penyedia V-15
Tabel 5.9 Hasil Skor Responden Penyedia V-15
Tabel 5.10 Pengujian Perangkat Android V-17

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan kegiatan yang wajib dilakukan manusia. Olahraga dapat memperindah dan mempercantik tubuh agar tetap terlihat ideal dan menarik, apalagi bagi yang usianya masih muda. Berolahraga juga membantu dalam proses tumbuh kembang seseorang. Selain bermanfaat untuk memperindah tubuh, olahraga juga memiliki sejuta manfaat bagi kesehatan seseorang. Manfaat lain dari olahraga diantaranya meminimalisir dampak obesitas, meningkatkan fungsi otak, mengurangi stress, membuat jantung lebih sehat, menjaga kekebalan tubuh dan dapat mencegah segala jenis penyakit (Pane, 2015).

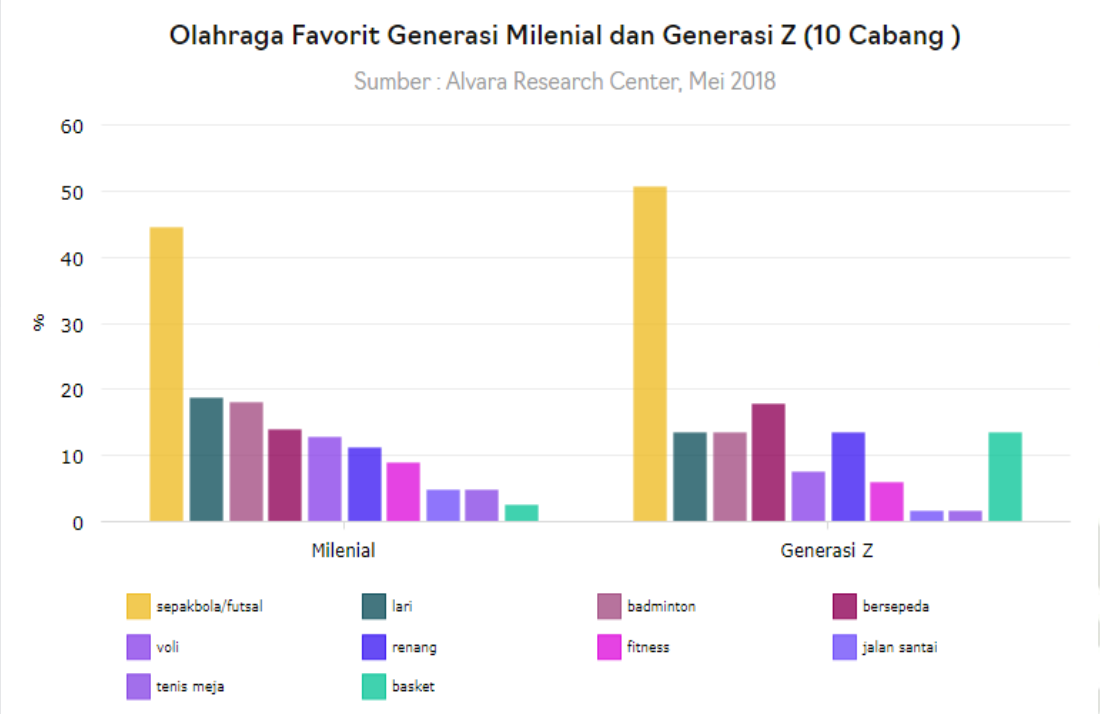
Selain itu olahraga juga dapat meningkatkan level energi serta kebugaran jasmani. Orang yang jarang berolahraga cenderung cepat kelelahan ketika melakukan pekerjaan yang sedikit lebih berat, sedangkan orang yang rutin berolahraga akan bertambah level staminanya serta meningkatkan daya tahan jantung dan paru-paru. Disini bisa dilihat betapa pentingnya stamina dan energi yang didapatkan dari hasil olahraga yang rutin juga dengan pola makan yang teratur. Hal tersebut dapat meningkatkan kebugaran jasmani supaya dapat menjalani hari dengan lebih maksimal (Prativi, Soegiyanto, & Sutardji, 2013).

Berolahraga juga dapat memperbaiki dan menjaga kinerja fungsi otak dengan cara meningkatkan peredaran darah serta asupan oksigen di otak manusia. Hal ini dapat meningkatkan daya pikir serta daya ingat dan juga mampu meningkatkan kemampuan belajar (Pane, 2015).

Begitu banyak ragam jenis olahraga yang diminati remaja saat ini, bola basket adalah salah satunya. Basket juga merupakan pilihan olahraga yang baik karena memiliki banyak manfaat diantaranya membuat tubuh menjadi lebih sehat, membuat badan menjadi lebih segar, melancarkan peredaran darah di tubuh, melatih daya pacu jantung, mempercepat pertumbuhan badan, mengurangi resiko terserang penyakit jantung, serta membantu menghindari obesitas dan osteoporosis (Sitepu, 2018).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Basket di Indonesia tidak sepopuler dan kurang digemari seperti sepakbola. Hal ini berdasarkan dari data Alvara Research Center:



Gambar 1.1 Olahraga Favorit Generasi Milenial dan Generasi Z(Sumber: Alvara Research Center)

Berkaca pada Filipina yang sudah memenangi kurang lebih 18 medali emas cabang basket sejak SEA GAMES 1977, disetiap sudut kota mereka memiliki fasilitas lapangan basket yang merata. Hal ini membuat masyarakat Filipina begitu menggemari olahraga basket. Berbeda dengan Indonesia, hampir banyak instansi belum menjadikan bola basket menjadi olahraga prioritas, sehingga pengadaan sarana lapangan basket pun tidak menjadi prioritas (Ernanto, 2019). Indonesia masih punya masalah yakni kurang banyak memiliki lapangan basket yang memadai dan kurang merata. Hal ini membuat beberapa tim kesulitan mencari lapangan untuk latihan (Bustomi, 2019).

Indonesia memiliki beberapa kompetisi basket yang digelar, seperti IBL, DBL, HSBL, dan beberapa kompetisi liga basket kecil. Salah satunya adalah DBL. DBL atau *development basketball league* adalah kompetisi liga basket tahunan terbesar yang diikuti oleh pelajar tingkat SMA sederajat di Indonesia (DBL Indonesia, 2019). Kompetisi bergengsi ini membuat semua sekolah mempersiapkan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

timnya sebaik mungkin. Salah satunya dengan cara meningkatkan intesitas latihan dengan menambah jam Latihan dari jadwal latihan biasanya. Tiap tim akan memanfaatkan fasilitas lapangan yang ada disekolahnya, jika memang fasilitas lapangan basket sekolahnya masih layak pakai dan masih memadai. Namun lapangan sekolah hanya bisa dipakai hingga sore hari saja. Ketika latihan tambahan biasanya para tim sekolah akan memanfaatkan lapangan sewaan pada malam hari, ataupun pada hari libur saat sekolah tutup.

Berdasarkan dari penulusuran yang telah penulis lakukan, lapangan-lapangan basket yang bisa disewa di Kota Pekanbaru saat ini berjumlah 9 lapangan. Lapangan tersebut adalah Gelora Senapelan di Jalan Ahmad Yani, GOR Tribuana Jalan Diponegoro, Gelanggang Remaja Pekanbaru Jalan Jend. Sudirman, GOR Basket HALL A Rumbai, HTT Court Jalan Karya Indah, Lapangan Basket HPT Lancang Kuning Jalan Kuantan Raya, Bahana Court Jalan Bahana Ujung, Drimz Court Jalan Dr. Soetomo dan Lapangan 3S Jalan Kulim. Tarif sewa lapangan basket tersebut beraneka ragam, dengan kisaran harga Rp.35.000 hingga Rp.200.000 per jamnya. Fasilitas yang disediakan oleh lapangan sewaan juga menentukan harga. Beberapa fasilitas yang disediakan berupa *locker room, toilet, bench* dan fasilitas lainnya. Semakin lengkap fasilitas yang disediakan maka harganya semakin tinggi dari lapangan lainnya.

Penyewaan lapangan basket biasanya dilakukan dengan datang memesan langsung ke lapangan sewaan dan membayar uang muka disana. Namun saat ini masih ada kelemahannya, yakni belum optimalnya pelayanan penyedia kepada penyewa. Ini dibuktikan dengan lapangan yang sudah penuhi oleh penyewa lainnya, karena calon penyewa tidak melakukan pengecekan terlebih dahulu. Akibatnya calon penyewa harus berpindah mencari lapangan sewa lain yang jaraknya tidak berdekatan. Kurang gencarnya promosipun membuat masyarakat tidak tau dimana saja tersedianya penyewaan lapangan (Ameldi & Ahsyar, 2018). Selama ini informasi penyewaan lapangan basket hanya dari perorangan saja tanpa ada wadah yang merangkum semuanya.

Pada zaman teknologi yang sudah berkembang ini seharusnya penyebaran informasi sudah semakin mudah. Hal ini adalah salah satu manfaat dari teknologi informasi yakni dapat mempermudah dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Kusnandar, 2019). Ada banyak hasil dari kemajuan teknologi dengan hadirnya laptop, komputer, ponsel dan alat elektronik lainnya.

Salah satunya yakni ponsel yang saat ini penggunaannya telah begitu penting dalam kehidupan. Peran ponsel memberi begitu banyak kemudahan dalam berbagai hal. Ponsel juga meningkatkan efisiensi dalam hal interaksi dan dalam hal mendapatkan informasi daripada menggunakan laptop ataupun *pc* karena ponsel dapat digunakan dimana dan kapan saja. Hal ini membuat aplikasi pada perangkat ponsel cenderung lebih sering digunakan dibandingkan diperangkat desktop (Fatoni & Susanto, 2017).

Maka dari itu penulis mengusulkan untuk membangun aplikasi penyewaan lapangan basket berbasis android bernama "KuyBasket" yang diharapkan bisa membantu konsumen terutama adalah orang yang hobi basket maupun klub basket amatir dalam mencari lapangan basket di kota Pekanbaru yang bisa disewa serta membantu pemilik penyewaan dalam manajemen serta dalam bidang promosi. Penggunaan sosial media untuk promosi mungkin bisa saja dilakukan, tetapi tetap saja ini dirasa tidak efektif dan efisien karena konsumen akan tetap memesan lapangan dengan prosedur seperti biasanya. Jika dibandingkan dengan sosial media, aplikasi kuybasket ini dapat membantu konsumen memesan lapangan secara langsung dimanapun dan kapanpun pada aplikasi dengan cara memilih langsung waktu pemesanan yang masih tersedia. Aplikasi ini juga memberi informasi lapangan kepada penyewa berupa lokasi lapangan, harga penyewaan, jadwal lapangan kosong, beberapa info lapangan serta membantu calon penyewa tanpa harus datang ke lokasi ketika ingin menyewa.

Penelitian yang terkait dengan aplikasi yang ingin dibangun ini adalah sebagai berikut:

1. Ratnasari dkk dalam Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android mengatakan aplikasi dibangun supaya pemesan dapat melakukan penyewaan lapangan secara langsung melalui *smartphone* tanpa harus datang untuk melakukan pengecekan ke lapangan (Ratnasari, Hadi, & Budiarto, 2018).
2. Menurut Ameldi dalam Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal, sistem ini memberi beberapa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manfaat seperti memudahan pelanggan dalam proses pemesanan lapangan tanpa harus datang langsung terlebih dahulu, serta juga dapat membantu pelanggan melihat fasilitas tersedia beserta informasi lainnya (Ameldi & Ahsyar, 2018).

3. Penelitian (Nurchmawati & Lumba, 2017), mengatakan bahwa aplikasi ini berfokus pada melihat jadwal lapangan tersedia dan pelanggan bisa langsung melakukan penyewaan lapangan.
4. Menurut Acep dalam Sistem Penyewaan Lapangan Futsal dan Basket Berbasis Web di Bakjer Arena Bandung, mengatakan kebutuhan penyewaan lapangan basket sudah semakin banyak dan kompleks, sedangkan sistem penyewaan saat ini masih bersifat manual, maka dibutuhkan aplikasi penyewaan yang terkomputerisasi (Kusnandar, 2019)

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, didapatlah permasalahan "Bagaimana Membangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Basket Kota Pekanbaru Berbasis Android".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, maka ada beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi ini hanya melingkupi lapangan basket yang disewakan di kota Pekanbaru yang berjumlah 9 lapangan sesuai hasil penelusuran penulis.
2. Aplikasi ini akan dibangun berbasis Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memudahkan masyarakat kota Pekanbaru mendapatkan informasi penyedia lapangan basket yang bisa disewa dan juga memudahkan dalam hal penyewaan yang bisa dilakukan dimana saja tanpa harus mengecek ke lokasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini terdiri dari permasalahan yang dibahas yaitu membangun sebuah aplikasi penyewaan lapangan basket,

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berikut dibagi menjadi beberapa bagian:

BAB I PENDAHULUAN

Berurai tentang latar belakang yang mendasari dibuatnya tugas akhir, yaitu rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan studi pustaka dan teori-teori dasar mengenai bola basket, penyewaan, aplikasi *mobile*, *Android*, dan *smartphone.*

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang akan ditempuh dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir, diantaranya tahapan awal pelaksanaan penelitian tugas akhir, studi pustaka, pengumpulan informasi, rancang bangun sistem, implementasi dan pengujian, beserta kesimpulan dan saran.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisa dari aplikasi yang dibangun menggunakan *Unified Modeling Language* serta dilakukan perancangan antar muka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini dilakukan implementasi aplikasi dari hasil perancangan yang telah dilakukan, berisi tutorial penggunaan sistem, dan pengujian sistem menggunakan 3 metode yaitu *Black-Box Testing, User Acceptance Testing*, serta pengujian pada perangkat *Android* lain.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian penelitian dan saran yang membangun agar hasil dari penelitian yang telah dilakukan menjadi lebih baik kedepannya.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Bola Basket

Bola basket adalah permainan bola besar beregu yang dimainkan oleh dua regu. Tiap regu berisi masing-masing 5 orang yang bertujuan memasukkan bola menggunakan tangan sebanyak mungkin ke dalam ring dan mencetak sebanyak mungkin poin untuk regu masing-masing (Suhastuti, 2019).

2.1.1 Sejarah Bola Basket

Permainan bola basket diciptakan seorang pengajar YMCA *International Training School* pada tahun 1891 di Springfield, Amerika Serikat. Dosen tersebut bernama Dr. James Naismith. Beliau pada awalnya menciptakan permainan ini untuk menghilangkan rasa bosan para muridnya dalam pelajaran olahraga saat musim dingin. Pada awalnya permainan basket ini berjumlah 9 orang dan tidak menggunakan *dribble* (Werdihartohardi, 2011).

Permainan bola basket pertama kali didemonstrasikan pada tahun 1924 di olimpiade Perancis, dan ditahun 1932 konferensi bola basket pertama kali diselenggarakan atas prakarsa dari Dr. Elmer Beny dan dibentuklah federasi bola basket internasional dan dinamai Federasi Internasional de Basketball Amateur atau FIBA. Pertandingan bola basket untuk pertama kali diselenggarakan pada tahun 1936 di Jerman dan diikuti oleh 21 negara (Sainal, 2018).

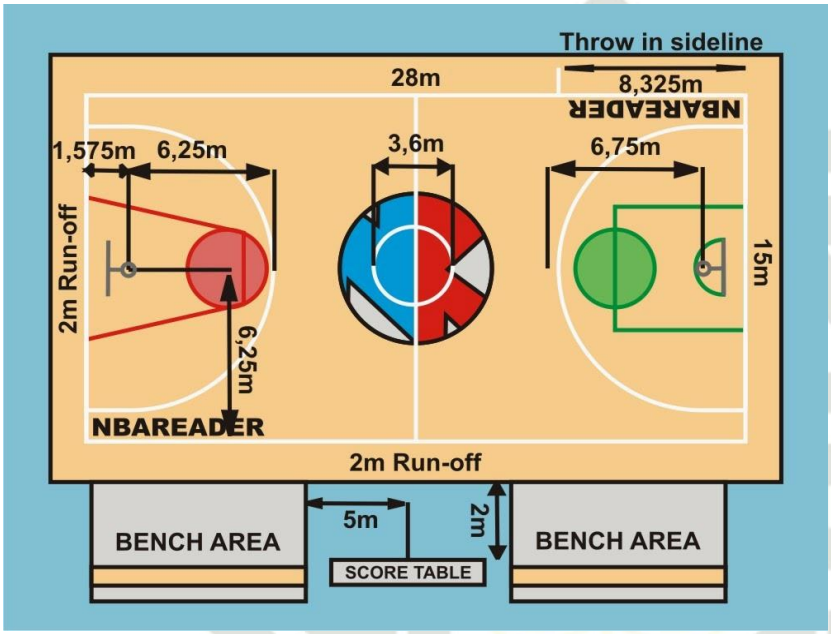
2.1.2 Bola Basket di Indonesia

Permainan bola basket di Indonesia mulai dikenal pada tahun 1930. Pagelaran PON Pertama di Solo tanggal 3 September 1948, bola basket termasuk kedalam salah satu cabang olahraga yang diperlombakan. Namun saat itu induk olahraga bola basket Indonesia belum terbentuk. Pada tanggal 23 Oktober 1951 organisasi bola basket seluruh Indonesia atau PERBASI berdiri yang diprakarsai oleh Tonny Wen dan Wim Latumeten serta diketuai pertama kali oleh nama terakhir. PERBASI diterima sebagai anggota FIBA pada tahun 1953 dan mengikutsertakan atletnya pada Asian Games di Manila pada tahun 1954 (Sainal, 2018).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1.3 Ketentuan Olahraga Basket

Permainan bola basket dimainkan dilapangan berukuran 28x15 meter, menggunakan bola berukuran kelilingnya 75-78 cm dengan berat 600 g dan dengan ketentuan pantulan yang sudah ditetapkan. Olahraga ini dilakukan selama 4 babak dan tiap babak lamanya adalah 10 menit. Ada beberapa teknik dalam permainan ini antara lain: *dribble, lay up, passing, shooting, slam dunk*. (Fatchiyaturrofiah, 2012).



Gambar 2.1 Ukuran Lapangan Basket(Sumber: kajianpendidikan.com)

2.2 Penyewaan

Pengertian sewa menurut KBBI adalah kegiatan memakai atau meminjamkan sesuatu dengan membayar uang sewa.

Menurut Pasal 1548 KUHPerdata, kegiatan sewa-menyewa adalah sebuah persetujuan oleh pihak satu dengan mengikatkan diri untuk memberi kenikmatan sebuah barang kepada pihak lainnya dalam rentang waktu tertentu dan membayar suatu harga yang telah disanggupi oleh pihak terakhir disebut. Orang dapat menyewakan berbagai jenis barang, baik barang yang bergerak maupun tidak.

Penyewaan adalah suatu kesepakatan antara dua pihak yang dimana pihak satu menyanggupi untuk menyerahkan sebuah benda kepada pihak yang lain, agar pihak terakhir dapat menikmati dalam rentang waktu tertentu dan pihak terakhir sanggup untuk membayarnya (Septavia, Gunadhi, & Kurniawati, 2015).

Pada umumnya, sistem penyewaan digunakan oleh satu perusahaan untuk

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan pelayanan kepada konsumennya dan akan mempercepat proses pelayanan sehingga akan mengefisiensi waktu (Fatoni & Susanto, 2017).

Unsur dari kegiatan sewa-menyewa adalah:

1. Ada pihak penyewa dan juga pihak yang menyewakan.
2. Ada consensus antara kedua belah pihak.
3. Ada objek barang yang disewakan.
4. Ada keuntungan satu sama lain baik bagi penyedia sewa maupun pihak penyewa.

Sesuai dengan pasal 1551-1552 KUHPerdata, ada beberapa ketentuan dalam barang yang disewakan, yakni:

1. Barang sewaan harus dalam kondisi baik.
2. Barang sewaan harus dijaga baik-baik oleh pihak penyewa dan apabila terjadi kerusakan wajib untuk diperbaiki.

Hak dan kewajiban penyewa tertuang didalam pasal 1560-1566 KUHPerdata yaitu:

1. Penyewa membayar uang sewa tepat pada waktu yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Penyewa tidak mengubah nilai tujuan benda yang disewakan.
3. Penyewa harus mengganti kerugian apabila terjadinya kerusakan barang yang disebabkan oleh pihak penyewa.
4. Penyewa harus mengembalikan barang dengan keadaan semula jika sudah habis waktu penyewaannya.

2.3 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi adalah subkelas *software* yang memanfaatkan kemampuan dari komputer agar mampu melaksanakan tugas yang diinginkan oleh si pengguna. Namun, aplikasi biasanya diintegrasikan dengan kemampuan lainnya dan tidak secara langsung menerapkan kemampuan itu untuk dapat melakukan tugas yang menguntungkan (Alatas, 2013)

Aplikasi *mobile* yakni berasal dari kata "*application*" dan "*mobile*". *Kata application* menurut bahasa berarti penggunaan atau penerapan. Sedangkan menurut istilah, *application* adalah program siap pakai yang dibangun dan direka untuk menjalankan sebuah fungsi bagi si pengguna. Sedangkan *mobile* diartikan

adalah sebuah perpindahan. Jadi pengertian dari aplikasi *mobile* yakni sebuah program siap pakai yang dibangun dan dipakai pada perangkat *mobile* (Ameldi & Ahsyar, 2018).

2.4 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipakai pada telepon seluler. Sistem operasi ini menyediakan platform untuk membangun aplikasi bagi para developer yang dapat digunakan pada berbagai perangkat bergerak (Fatoni & Susanto, 2017).

Pada awalnya, Google membeli Android yang termasuk kedalam kategori pendatang baru pembuat piranti lunak bagi ponsel. Kemudian untuk mengembangkan android, maka dibentuklah Open Handset Alliance yakni konsorsium dari 34 perusahaan termasuk Google, HTC, Intel dan Nvidia (Alatas, 2013).

Mulanya, Android ditargetkan untuk digunakan perangkat kamera digital. Namun para pemuat android yakni Andy Rubin dkk., berpendapat pasar kamera digital tidak besar sehingga diubah haluannya menjadi untuk smartphone. Tahun 2004 android di pasarkan sebagai saingan Symbian dan windows mobile. Dan tahun 2005 Google mengakuisisi Android dengan mahar 50 juta Dollar (Hernawan, 2018).

Menurut data Kleiner Perkins pada tahun 2010, itu menjadi tahun dimana android mengambil alih pangsa pasar dan berlanjut hingga tahun 2018 menyaingi Iphone. Alasan mengapa iphone bisa kalah yaitu dari ketersediaan smartphone dan harganya. Android adalah sistem operasi *open source* dan siapa saja dapat menggunakannya secara gratis. Maka dari itu produsen smartphone berlomba-lomba menggunakan android (Hernawan, 2018).

2.5 Smartphone

Smartphone adalah ponsel yang memiliki kemampuan lebih baik dari resolusi, fitur, komputasi serta sistem operasi *mobile* didalamnya. *Smartphone* adalah sarana pembelajaran orang-orang dengan cara mendapatkan informasi secara mudah. *Smartphone* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan diri seperti bermain *game*, menonton film dan mendengarkan musik. Selain itu *smartphone* juga bisa menjadi wadah dalam menjalankan bisnis serta menyimpan

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data penting seseorang. Kehadiran *smartphone* memang begitu banyak memberi kemudahan kepada orang-orang (Maria, Mewengkang, & Kalesaran, 2017).

2.6 Penelitian Terkait

Tabel berikut ini berisi daftar studi pustaka yang telah dibaca serta dipahami dan terdiri beberapa jurnal. Berikut adalah jurnal-jurnal yang digunakan:

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1	(Dwi Ratnasari, 2018)	Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android	Aplikasi dibangun supaya pemesan dapat melakukan penyewaan lapangan secara langsung melalui *smartphone* tanpa harus datang untuk melakukan pengecekan ke lapangan.
2	(Roni Ameldi, 2018)	Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal.	Sistem ini memberi beberapa manfaat seperti memudahan pelanggan dalam proses pemesanan lapangan tanpa harus datang langsung terlebih dahulu, serta juga dapat membantu pelanggan melihat fasilitas tersedia beserta informasi lainnya
3	(Vicky Nurchmawati, 2017)	Pengembangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android Studi Kasus : Hanggar Futsal Pancoran	Aplikasi ini berfokus pada melihat jadwal lapangan tersedia dan pelanggan bisa langsung melakukan penyewaan lapangan
4	(Hendro Gunawan, 2016)	Pemanfataan Teknologi Mobile untuk Pemesanan Lapngan Berbasis Android	Sistem yang dibuat harus memudahkan pelanggan dalam memesan dan memudahkan pelanggan untuk melihat jadwal kosong tersedia yang dapat dipesan.
5	(Acep Kusnandar, 2019)	Sistem Penyewaan Lapangan Futsal dan Basket Berbasis Web di Bakjer Arena Bandung	Kebutuhan penyewaan lapangan basket sudah semakin banyak dan kompleks, sedangkan sistem penyewaan saat ini masih bersifat manual, maka dibutuhkan aplikasi penyewaan yang terkomputerisasi

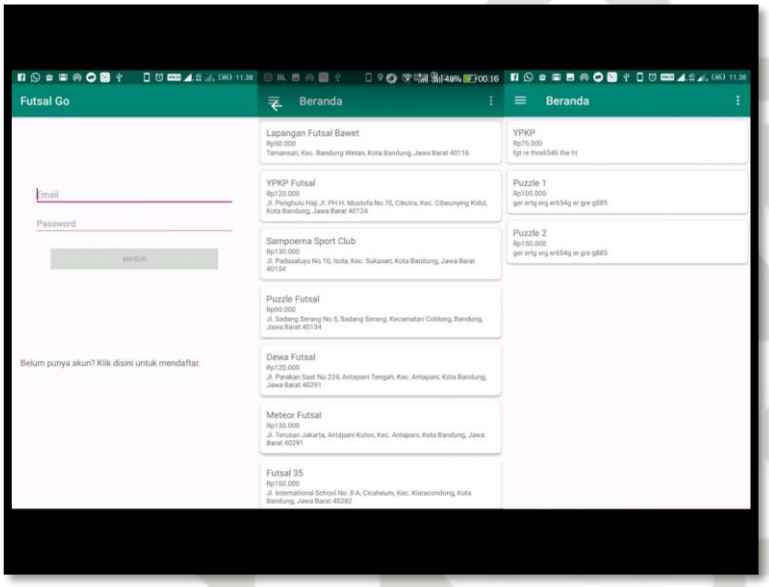
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7 Aplikasi Perbandingan

Berikut aplikasi yang barangkali serupa dan menjadi acuan untuk membangun aplikasi penyewaan lapangan basket:

1. Futsal Go

   Futsal Go adalah salah satu aplikasi di playstore berupa iklan baris yang berfokus pada penyewaan lapangan futsal. Kita bisa menemukan informasi lapangan futsal.

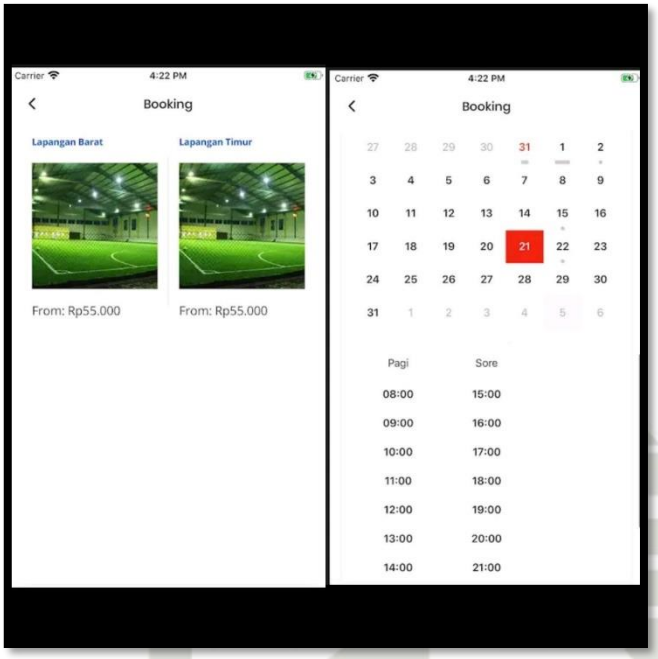


Gambar 2.2 Futsal Go

2. Metro Futsal

   Metro Futsal adalah aplikasi di playstore yang berbasis bisnis sewa lapangan olahraga yang disediakan untuk memfasilitasi sewa lapangan futsal.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.3 Metro Futsal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan ini membutuhkan metode pendekatan sebagai bentuk penyelesaiannya. Metode tersebut bertujuan untuk membuat penelitian ini menjadi lebih lancar dan sesuai dengan tujuan awal yang ingin dicapai. Tahapan-tahapan yang akan dijadikan panduan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah:

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.1 Rumusan Permasalahan

Tahapan pertama dari sebuah penelitian adalah menemukan masalah apa yang akan diangkat. Pada tahap ini peneliti mencari topik serta informasi dari penelitian yang sudah ada sebelumnya atau dari hal yang mungkin memang belum ada. Peneliti juga melakukan pengumpulan informasi dan mencari beberapa referensi yang akan memperkuat topik yang akan dikerjakan.

3.2 Studi Literatur

Setelah tahap perumusan masalah, dilanjutkan kepada tahap kedua yakni

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

studi literatur. Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dikerjakan. Referensi tersebut dapat diperoleh dari buku, *e-journal*, artikel, dan website.

3.3 Pengumpulan Data

Tahapan selanjutnya adalah proses mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk membangun sistem dari penelitian yang dikerjakan. Terdapat 2 proses dalam tahap pengumpulan data, yakni:

1. Wawancara

   Proses ini dilakukan dengan cara mewawancarai 20 orang yang hobi bermain basket hingga anggota klub amatir.

2. Observasi

   Proses ini dilakukan dengan melakukan observasi dibeberapa lapangan basket yang ada di kota Pekanbaru.

3.4 Analisa dan Perancangan

Tahapan ini adalah tahapan menganalisa pembangunan serta perancangan aplikasi.

1. Analisa sistem

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisa berdasarkan dari keinginan pengguna. Hal tersebut didapatkan berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan ditahap sebelumnya. Wawancara tersebut menghasilkan kebutuhan fungsional pengguna, batasan-batasan dalam pengerjaan aplikasi dan mengetahui tujuan utama dibangunnya sistem aplikasi.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan hasil analisa pada tahap sebelumnya dirancang dan diwujudkan kedalam gambaran diagram. Bentuk diagram yang akan digunakan adalah *Unified Modelling Language (UML)* dengan menggunakan desain *Use case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram serta Class Diagram.*

3.5 Implementasi dan Pengujian

Tahapan ini adalah tahap penerapan aplikasi yang telah selesai dibangun. Tahapan implementasi membutuhkan beberapa alat pendukung, yaitu:

1. Perangkat keras untuk pembuatan aplikasi:

a. CPU : Intel® Core™ i5-7200u

b. RAM : 8 GB

c. HDD : 1 TB

d. SSD : 240 GB

2. Perangkat lunak untuk pembuatan aplikasi:

a. OS : Microsoft Windows 10 64 bit

b. Bahasa Pemograman : Dart (Flutter)

c. DBMS : Mysql

d. Tools : Android Studio dan Notepad++

Selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan semestinya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test*.

3.6 Kesimpulan dan Saran

Tahapan akhir dari penelitian ini adalah menarik kesimpulan dari hasil yang telah diperoleh. Kesimpulan diambil sesuai dengan apakah target dan tujuan awal telah tercapai. Pada tahapan ini juga saran dicantumkan sebagai penyempurnaan penelitian ini agar sistem dapat lebih berkembang selanjutnya.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang diambil dari hasil tugas akhir berjudul "Aplikasi Penyewaan Lapangan Basket Berbasis Android (Kuybasket).":

1. Seluruh fitur serta fungsi dari aplikasi Android dan web yang dibangun sudah berjalan dengan sangat baik berdasarkan dari hasil pengujian *blackbox* yang telah dilaksanakan.
2. Aplikasi Kuybasket berhasil menyediakan fitur pemesanan lapangan basket di kota Pekanbaru yang mempermudah penyewaan lapangan basket serta terdapat fitur tanding yang berguna untuk mencari lawan tanding guna mengukur kekuatan sebuah tim.
3. Berdasarkan dari hasil pengujian menggunakan metode *User Acceptance Test*, diperoleh hasil pengujian dengan skor sebesar 91,3% dan 92,4%, yang dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Kuybasket dapat membantu dan berguna dalam kegiatan penyewaan lapangan basket di Kota Pekanbaru.

6.2 Saran

Berikut adalah saran membangun yang diberikan pada penelitian ini dan diharapkan dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi dan pada penelitian-penelitian selanjutnya yakni:

1. Aplikasi diharapkan mampu berperan dan andil dalam *event* turnamen besar dan kompetisi-kompetisi basket di kota Pekanbaru.
2. Aplikasi kedepannya diharapkan menyediakan pembayaran langsung diaplikasi seperti atm *mobile* atau *e-wallet* lainnya.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR PUSTAKA

Alatas, A. Z. (2013). Rancang Bangun dan Implementasi Aplikasi Mobile Commerce Berbasis Android di Toko Batik Qonita Pekalongan. *Jurnal FKIP Universitas Dian Nuswontoro*, 2.

Ameldi, R., & Ahsyar, T. K. (2018). Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 81-90.

Bustomi, I. (2019). *Sulit Cari Arena Bertanding, Perbasi Harus Perbanyak Lapangan Basket.* Bandung: JawaPos.com.

DBL Indonesia. (2019). *DBL History*. Retrieved from DBL ID: www.dbl.id

Ernanto, B. (2019, desember 8). *Olahraga*. Retrieved from mediaindonesia.com: https://mediaindonesia.com/

Fatchiyaturrofiah, D. (2012). *Dr. Olahraga Mengajari Teknik Bermain Basket.* Jakarta: PT Balai Pustaka.

Fatoni, & Susanto, H. (2017). Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android. *Jurnal SISFOKOM*, 44-50.

Habil, M. I., & Bunyamin. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapang Di Sudirman Futsal. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 432-441.

Hernawan, A. I. (2018, Oktober 29). *Penjelasan Teknologi*. Retrieved from Windowsku.com: https://windowsku.com/apa-itu-android-adalah/

Karpen. (2012). Antarmuka Sebagai Media Komunikasi dengan Sistem. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 2*, 1.

Kusnandar, A. (2019). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal dan Basket Berbasis Web di Bakjer Arena Bandung. *elibrary.unikom*, 1-2.

Maria, I. T., Mewengkang, N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna*, 1-2.

Nurchmawati, V., & Lumba, E. (2017). Pengembangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android Studi Kasus: Hanggar Futsal Pancoran. *Kalbi Scientia*, 82-95.

Nurmalasari, Anna, & Arissusandi, R. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web pada PT. United Tractors Pontianak. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 10.

Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , 1-2.

Prativi, G. O., Soegiyanto, & Sutardji. (2013). Pengaruh Aktivitas Olahraga Terhadap Kebugaran Jasmani. *Journal of Sports Sciences and Fitness*, 36.

Ratnasari, D., Hadi, H. F., & Budiarto, J. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Android. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 144-157.

Sainal. (2018). *Buku Ajar Mata Pelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA Kelas X.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Satzinger, J. (2016). *Systems Analysis and Design in a Changing World.* New York: Cengange Learning.

Septavia, I., Gunadhi, E., & Kurniawati, R. (2015). Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web di Jasa Karunia Tour and Travel. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 536.

Sitepu, I. D. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 30-31.

Suhastuti, S. D. (2019). *Mengenal Permainan Olahraga Bola Besar.* Ponorogo: Myria.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Triandini, E., & Suardika, I. (2012). *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML.* Yogyakarta: Andi Offset.

Werdihartohardi, F. A. (2011). *Menjadi Pemain Bola Basket Hebat.* Jakarta: Be Champion.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

Bahana 3x3 *Court*

USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID
"KUYBASKET"

Nama : aryo

Umur : 25

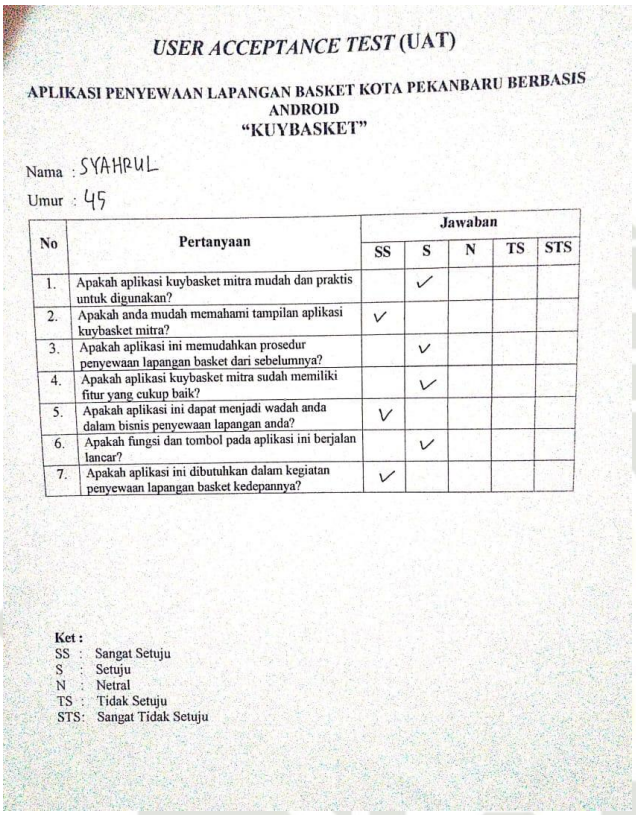
No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah aplikasi kuybasket mitra mudah dan praktis untuk digunakan?	✓				
2.	Apakah anda mudah memahami tampilan aplikasi kuybasket mitra?	✓				
3.	Apakah aplikasi ini memudahkan prosedur penyewaan lapangan basket dari sebelumnya?		✓			
4.	Apakah aplikasi kuybasket mitra sudah memiliki fitur yang cukup baik?		✓			
5.	Apakah aplikasi ini dapat menjadi wadah anda dalam bisnis penyewaan lapangan anda?	✓				
6.	Apakah fungsi dan tombol pada aplikasi ini berjalan lancar?		✓			
7.	Apakah aplikasi ini dibutuhkan dalam kegiatan penyewaan lapangan basket kedepannya?	✓				

Ket :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS: Sangat Tidak Setuju

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

Lapangan 3S Jalan Kulim



USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID
"KUYBASKET"

Nama : SYAHRUL
Umur : 45

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah aplikasi kuybasket mitra mudah dan praktis untuk digunakan?		✓			
2.	Apakah anda mudah memahami tampilan aplikasi kuybasket mitra?	✓				
3.	Apakah aplikasi ini memudahkan prosedur penyewaan lapangan basket dari sebelumnya?		✓			
4.	Apakah aplikasi kuybasket mitra sudah memiliki fitur yang cukup baik?		✓			
5.	Apakah aplikasi ini dapat menjadi wadah anda dalam bisnis penyewaan lapangan anda?	✓				
6.	Apakah fungsi dan tombol pada aplikasi ini berjalan lancar?		✓			
7.	Apakah aplikasi ini dibutuhkan dalam kegiatan penyewaan lapangan basket kedepannya?	✓				

Ket :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS: Sangat Tidak Setuju

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

Nama : Rizqi Hamdani

Umur : 24

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah anda akan menggunakan aplikasi kuybasket lagi sebagai media dalam kegiatan penyewaan lapangan basket?	✓				
2.	Apakah aplikasi kuybasket mudah dan praktis untuk digunakan?	✓				
3.	Apakah anda mudah memahami tampilan dari aplikasi kuybasket?		✓			
4.	Apakah tampilan aplikasi kuybasket menarik?		✓			
5.	Apakah aplikasi kuybasket memudahkan prosedur penyewaan lapangan basket dari sebelumnya?	✓				
6.	Apakah aplikasi kuybasket sudah memiliki fitur-fitur yang cukup baik?	✓				
7.	Apakah tujuan aplikasi ini membuat anda tahu lapangan sewaan apa saja yang ada di Kota Pekanbaru?		✓			
8.	Apakah fungsi dan tombol pada aplikasi ini berjalan lancar?	✓				
9.	Apakah aplikasi ini dibutuhkan dalam kegiatan penyewaan lapangan basket kedepannya?		✓			
10.	Apakah aplikasi ini sudah efektif membantu anda dalam kegiatan sewa lapangan basket?		✓			

Ket :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN BASKET KOTA PEKANBARU BERBASIS ANDROID "KUYBASKET"

Nama : VIRGIANOIKA

Umur : 19

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Apakah anda akan menggunakan aplikasi kuybasket lagi sebagai media dalam kegiatan penyewaan lapangan basket?	✓				
2.	Apakah aplikasi kuybasket mudah dan praktis untuk digunakan?	✓				
3.	Apakah anda mudah memahami tampilan dari aplikasi kuybasket?	✓				
4.	Apakah tampilan aplikasi kuybasket menarik?	✓				
5.	Apakah aplikasi kuybasket memudahkan prosedur penyewaan lapangan basket dari sebelumnya?	✓				
6.	Apakah aplikasi kuybasket sudah memiliki fitur-fitur yang cukup baik?		✓			
7.	Apakah tujuan aplikasi ini membuat anda tahu lapangan sewaan apa saja yang ada di Kota Pekanbaru?	✓				
8.	Apakah fungsi dan tombol pada aplikasi ini berjalan lancar?	✓				
9.	Apakah aplikasi ini dibutuhkan dalam kegiatan penyewaan lapangan basket kedepannya?		✓			
10.	Apakah aplikasi ini sudah efektif membantu anda dalam kegiatan sewa lapangan basket?	✓				

Ket :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama	: Agdhio Vionur Miransya
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Tempat/Tgl Lahir	: Pekanbaru, 01 Agustus 1997
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia

Alamat	: Jalan Terubuk No.27, Kota Pekanbaru
Asal	: Kota Pekanbaru – Riau
Email	: agdhio.vionur.miransya@students.uin-suska.ac.id
	INFORMASI PENDIDIKAN
Tahun 2002-2003	: TK Pertiwi Tanjung Balai Karimun
Tahun 2003-2006	: SD Muhammadiyah 016 Tanjung Balai Karimun
Tahun 2006-2007	: SD Muhammadiyah 03 Unggulan Kota Pekanbaru
Tahun 2007-2008	: SD Muhammadiyah 016 Tanjung Balai Karimun
Tahun 2008-2009	: SD Negeri 030 Kota Pekanbaru
Tahun 2009-2012	: MTsN Andalan Pekanbaru
Tahun 2012-2015	: Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Pekanbaru
Tahun 2015-2021	: S1 Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.