

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK PENCARIAN DAN
PEMESANAN TERHADAP FASILITAS OLAHRAGA TERDEKAT DARI
PENGGUNA PADA SUATU WILAYAH**

SKRIPSI



ANDRICO MAULUDI JUNIANTO

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK PENCARIAN DAN
PEMESANAN TERHADAP FASILITAS OLAAHRAGA TERDEKAT DARI
PENGGUNA PADA SUATU WILAYAH**

SKRIPSI



ANDRICO MAULUDI JUNIANTO

081811633052

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK
PENCARIAN DAN PEMESANAN TERHADAP FASILITAS
OLAHRAGA TERDEKAT DARI PENGGUNA PADA SUATU
WILAYAH**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Bidang Sistem Informasi Pada Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas
Airlangga**

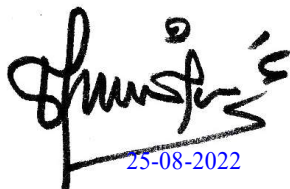
Oleh :

Andrico Mauludi Junianto

NIM: 081811633052

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



25-08-2022

Purbandini, S.Si., M.Kom
NIP. 197107122008122001

Pembimbing II,



Faried Effendy, S.Si., M.Kom
NIP. 198206062007101001

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Pencarian dan Pemesanan Terhadap Fasilitas Olahraga Terdekat dari Pengguna pada Suatu Wilayah
Penyusun : Andrico Mauludi Junianto
NIM : 081811633052
Pembimbing I : Purbandini, S.Si., M.Kom
Pembimbing II : Faried Effendy, S.Si., M.Kom
Tanggal Ujian : 12 Agustus 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Purbandini, S.Si., M.Kom
NIP. 197107122008122001



Faried Effendy, S.Si., M.Kom
NIP. 198206062007101001

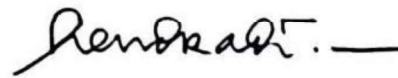
Mengetahui,

Ketua Departemen Matematika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Airlangga

Koordinator Program Studi
S1 Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Airlangga



Dr. Herry Suprajitno, S.Si., M.Si.
NIP. 196804041994031020



Dr. Rimuljo Hendradi, S.Si., M.Si.
NIP. 197102111997021001

SURAT PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Andrico Mauludi Junianto

NIM : 081811633052

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Sains dan Teknologi

Jenjang : Sarjana (S1)

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiarisme dalam penelitian skripsi saya yang berjudul :

“RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK PENCARIAN DAN PEMESANAN TERHADAP FASILITAS OLAHRAGA TERDEKAT DARI PENGGUNA PADA SUATU WILAYAH”

Apabila suatu saat nanti terbukti melakukan tindakan plagiarisme, maka saya akan menerima sanksi yang telah diterapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surabaya, 23 Agustus 2022



Andrico Mauludi J

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi ini tidak dipublikasikan, namun tersedia di perpustakaan dalam lingkungan Universitas Airlangga, diperkenankan untuk dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penyusun dan harus menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

Dokumen skripsi ini merupakan hak milik Universitas Airlangga

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan-Nya tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi yang berjudul **Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Pencarian dan Pemesanan Terhadap Fasilitas Olahraga Terdekat Dari Pengguna Pada Suatu Wilayah.**

Ucapan terimakasih dari penulis kepada seluruh pihak yang turut serta membantu dan mendukung dalam pengerjaan proposal skripsi agar dapat terselesaikan dengan baik. Proposal skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik apabila dilakukan oleh penulis semata tanpa bantuan dukungan dari pihak yang terlibat.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung maupun ikut membantu secara langsung dalam pengerjaan proposal ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan tersebut ditujukan oleh penulis pada:

1. ALLAH SWT yang senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan memberi kekuatan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua yaitu Ibu Sonny Siti Sondari dan Bapak Moutia Desyanto dan Mbak Ayu, Kak Andi, dan Kak Fapi yang selalu mendukung dan memberi penulis semangat serta fasilitas sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Purbandini, S.Si., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan pada anak bimbingnya dan memberi pengarahan dengan baik sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Faried Effendy, S.Si., M.Kom selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan arahan serta ilmu semenjak penulis masih merupakan

mahasiswa baru sampai dengan saat ini dan mendorong penulis untuk berkembang menjadi mahasiswa yang baik.

5. Seluruh dosen Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Airlangga yang telah memberi ilmu akademik maupun non-akademik yang bermanfaat selama perkuliahan.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Airlangga khususnya angkatan 2018 yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini, yang telah berbagi cerita dan pengalaman serta berkembang bersama sebagai mahasiswa.
7. Kakak-kakak tingkat yang telah memberi ilmu serta saran kepada penulis, serta adik-adik tingkat yang telah menerima penulis sebagai senior dalam hal organisasi maupun sebagai mahasiswa.

Akhir kata, penulis masih banyak menemui kendala atas penelitian proposal skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran terbuka lebar kepada seluruh pembaca atas kekurangan dan kesalahan dari penelitian ini. Kritik dan saran apapun dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Harapan dari penulis, semoga penelitian ini dapat menjadi penelitian yang berguna dan menjadi sumber ilmu yang bermanfaat kedepannya.

Surabaya, Agustus 2022

Penulis

Andrico Mauludi J 2022, **Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk Pencarian dan Pemesanan Terhadap Fasilitas Olahraga Terdekat dari Pengguna pada Suatu Wilayah**, Skripsi ini dibawah bimbingan Purbandini, S.Si., M.Kom. dan Faried Effendy, S.Si., M.Kom. Program Studi S1 Sistem Informasi. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Airlangga

ABSTRAK

Sistem Informasi merupakan sebuah sistem pada organisasi yang mempertemukan kebutuhan transaksi yang menyediakan laporan kepada pihak tertentu. Kegiatan pemesanan dan pencarian sarana olahraga saat ini masih belum terorganisir dengan sistem. Sistem yang ada masih terdapat kendala pada masing masing pihak. Penyewa lapangan terdapat kendala dalam mencari lapangan terdekat yang tersedia, sedangkan, pengelola membutuhkan pengelolaan jadwal yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis mobile untuk pencarian dan pemesanan terhadap fasilitas olahraga terdekat pada suatu wilayah. Penelitian ini menggunakan metode *Haversine* untuk pencarian lokasi terdekat, metode *Rapid Application Development* untuk pengembangan aplikasi dan metode *USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire* untuk evaluasi *usability* aplikasi. Hasil dari penelitian ini memiliki nilai evaluasi akurasi jarak sebesar 98,63% dan memiliki nilai hasil evaluasi *usability* yang berasal dari evaluasi yang diisi oleh 12 responden sebagai *end user* aplikasi. 10 responden untuk *end user* penyewa lapangan dan 2 responden untuk *end user* pengelola lapangan. Hasil dari evaluasi menunjukkan nilai akhir kelayakan aplikasi sebesar 82,9% yang termasuk kategori sangat layak. Nilai terendah rata – rata *usability* ada pada parameter *ease of learning* yaitu 5,6. Nilai tertinggi rata – rata *usability* ada pada parameter *satisfaction* yaitu dengan nilai 6,0. Dari evaluasi ini terlihat bahwa aplikasi ini disetujui oleh *end user* untuk dijadikan produk karena nilai kelayakan masuk ke kategori sangat layak.

Kata Kunci: Pembangunan Aplikasi, *USE Questionnaire*, Aplikasi mobile, *Usability*, *Haversine Formula*, *Rapid Application Design*, *Android*

Andrico Mauludi J 2022, **Design and Build a Mobile Application for Searching and Ordering the Nearest Sports Facilities from Users in an Area**, this thesis is under the guidance of Purbandini, S.Si., M.Kom. and Faried Effendy, S.Si., M.Kom. S1 Information Systems Study Program. Faculty of Science and Technology, Universitas Airlangga

ABSTRACT

Information System is a system in organizations that bring together transaction needs that provide reports to certain parties. The current activities of ordering and searching for sports facilities are still not organized with the system. The existing system still has problems with each party. Field tenants have problems finding the nearest available field, whereas, managers need better schedule management. This study aims to design and build a mobile-based application for searching and booking the nearest sports facilities in an area. This study used the Haversine method for the search for the nearest location, the Rapid Application Development method for application development and the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire method for the evaluation of application usability. The results of this study have a distance accuracy evaluation value of 98.63% and have a usability evaluation result value derived from an evaluation filled in by 12 respondents as end users of the application. 10 respondents for field tenant end users and 2 respondents for field management end users. The results of the evaluation showed the final value of application eligibility of 82.9% which belonged to the very feasible category. The lowest value of the average usability is in the ease of learning parameter, which is 5.6. The highest value of the average usability is in the satisfaction parameter, which is with a value of 6.0. From this evaluation, it can be seen that this application is approved by the end user to be used as a product because the eligibility value falls into the category of very feasible.

Key Words : Application Development, USE Questionnaire, Mobile Application, Usability, Haversine Formula, Rapid Application Design, Android

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN TENTANG ORISINALITAS	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Batasan Masalah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Sistem Informasi	9

2.2	<i>Android</i>	10
2.3	<i>Android Studio</i>	12
2.4	Software Development Life Cycle (SDLC)	12
2.5	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	13
2.6	<i>Haversine Formula</i>	14
2.7	<i>Unified Model Language (UML)</i>	16
2.8	Basis Data	23
2.9	<i>Firebase Real-time Database</i>	23
2.10	<i>Java</i>	23
2.11	<i>Whitebox Testing dan Blackbox Testing</i>	24
2.12	<i>USE Questionnaire</i>	26
2.13	Perhitungan <i>USE Questionnaire</i>	28
2.14	Perhitungan Akurasi Jarak	29
2.15	Sarana Olahraga	29
2.16	Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Gambaran Umum Sistem	37
3.2	Desain Penelitian	38
3.3	Perencanaan kebutuhan	38

3.4	Desain Sistem	44
3.5	Konstruksi Aplikasi	45
3.6	Pengumpulan <i>Feedback</i>	45
3.7	Implementasi Sistem.....	45
3.8	Pengujian Sistem	46
3.9	Evaluasi Sistem.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Studi Pustaka	48
4.2	Observasi	50
4.3	Wawancara	50
4.4	Use Case Diagram	53
4.5	Class Diagram.....	54
4.6	Activity Diagram	56
4.7	Desain Database.....	67
4.8	Rancangan Desain Antarmuka	71
4.9	Konstruksi Aplikasi	88
4.10	Pengumpulan <i>Feedback</i>	104
4.11	Implementasi Sistem.....	106
4.12	Pengujian Sistem	114

4.13	Evaluasi Sistem.....	136
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		143
5.1	Kesimpulan	143
5.2	Saran	144
DAFTAR PUSTAKA.....		146
LAMPIRAN		151
Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara Pengelola Lapangan 1		151
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Pengelola Lapangan 2.....		152
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Pengelola Lapangan 3.....		153
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Penyewa Lapangan		154
Lampiran 5 Kuesioner Pengumpulan Feedback.....		155
Lampiran 6 Dokumentasi Pengumpulan Feedback Pengelola Lapangan 1 ...		159
Lampiran 7 Dokumentasi Pengumpulan Feedback Pengelola Lapangan 2 ...		160
Lampiran 8 Dokumentasi Pengumpulan Feedback Penyewa Lapangan 1		161
Lampiran 9 Dokumentasi Pengumpulan Feedback Penyewa Lapangan 2.....		162
Lampiran 10 Jawaban Pengumpulan Feedback		163
Lampiran 11 Kuesioner Evaluasi		163
Lampiran 12 Dokumentasi Evaluasi Pengelola Lapangan.....		171
Lampiran 13 Dokumentasi Evaluasi Penyewa Lapangan		172

Lampiran 14 Jawaban Evaluasi	174
Lampiran 15 Tabel Pengujian Akurasi Data Lapangan Futsal.....	175
Lampiran 16 Tabel Pengujian Akurasi Data Lapangan Basket.....	176
Lampiran 17 Tabel Pengujian Akurasi Data Lapangan Badminton.....	177
Lampiran 18 Tabel Pengujian Akurasi Data Lapangan Tennis.....	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis Jarak yang Diterapkan <i>Haversine Formula</i>	15
Gambar 2.2 Komponen <i>Class</i> pada <i>Class Diagram</i>	19
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Rapid Application Development</i> pada Metode.....	38
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	54
Gambar 4.2 <i>Class Diagram</i> Aplikasi	55
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Reservasi.....	57
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Riwayat Pemesanan Penyewa	58
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pengelolaan <i>Pending List</i> Pengelola lapangan	59
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pengelolaan <i>Booking List</i> Pengelola lapangan	60
Gambar 4.7 <i>Admin Diagram</i> Pengelolaan Data Lapangan Pengelola lapangan....	61
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Admin Menambah User	62
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Admin Edit user.....	63
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Admin Menghapus User.....	64
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Admin Menambahkan lokasi.....	65
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Admin Edit Lokasi	66
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Admin Menghapus Lokasi	67
Gambar 4.14 ERD Aplikasi	68
Gambar 4.15 CDM pada Penelitian.	69
Gambar 4.16 PDM pada Penelitian.....	69
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Login	72
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Register	73
Gambar 4.19 Rancangan <i>Home</i> Penyewa	74
Gambar 4.20 Rancangan <i>List</i> tempat	74
Gambar 4.21 Rancangan Detail Tempat	75
Gambar 4.22 Rancangan Jadwal Lapangan	76
Gambar 4.23 Rancangan Formulir Reservasi	77
Gambar 4.24 Rancangan Riwayat Pemesanan Penyewa	77
Gambar 4.25 Rancangan Detail Pemesanan Penyewa.....	78

Gambar 4.26 Rancangan Profil Penyewa.....	79
Gambar 4.27 Rancangan Halaman Utama Pengelola lapangan.....	79
Gambar 4.28 Rancangan Data Lapangan Pengelola lapangan.....	80
Gambar 4.29 Rancangan Detail Lapangan Pengelola lapangan	81
Gambar 4.30 Rancangan <i>Pending List</i> Pengelola lapangan.....	81
Gambar 4.31 Rancangan Detail <i>Pending List</i> Pengelola lapangan.....	82
Gambar 4. 32 Rancangan <i>Booking List</i> Pengelola lapangan.....	83
Gambar 4.33 Rancangan Detail <i>Booking List</i> Pengelola lapangan.....	84
Gambar 4.34 Rancangan Profil Pengelola lapangan.....	84
Gambar 4.35 Rancangan Halaman Utama Admin	85
Gambar 4.36 Rancangan Data Lokasi pada Halaman Admin.....	86
Gambar 4.37 Rancangan Detail Lokasi pada Halaman Admin	86
Gambar 4.38 Rancangan <i>User List</i> pada Halaman Admin	87
Gambar 4.39 Rancangan Detail User pada Halaman Admin.....	87
Gambar 4.40 Halaman <i>Login</i> User	88
Gambar 4.41 Halaman <i>Register</i> User.....	89
Gambar 4.42 Halaman <i>Home</i> Penyewa Lapangan.....	89
Gambar 4.43 Halaman Daftar Sarana Terdekat	90
Gambar 4.44 Halaman <i>Detail</i> Tempat	90
Gambar 4.45 Halaman Reservasi Lapangan	91
Gambar 4.46 Halaman Reservasi Lapangan saat data terisi semua	92
Gambar 4.47 Halaman Riwayat Pemesanan	92
Gambar 4.48 Halaman Detail Riwayat Pemesanan	93
Gambar 4.49 Halaman Profil Pengguna.....	94
Gambar 4.50 <i>Home</i> Pengelola Lapangan.....	94
Gambar 4.51 Halaman Data Lapangan	95
Gambar 4.52 Halaman Tambah Lapangan.....	95
Gambar 4.53 Halaman <i>Edit</i> Data Lapangan	96
Gambar 4.54 Halaman <i>Pending List</i>	97
Gambar 4.55 Halaman <i>Detail Pending List</i>	97

Gambar 4.56 Halaman <i>Booking List</i>	98
Gambar 4.57 Halaman <i>Detail Booking List</i>	98
Gambar 4.58 Halaman Profil Pengelola Lapangan.....	99
Gambar 4.59 <i>Home Admin</i>	100
Gambar 4.60 Halaman Data Tempat.....	100
Gambar 4.61 Halaman <i>Add Data Tempat</i>	101
Gambar 4.62 Halaman <i>Edit Data Tempat</i>	101
Gambar 4.63 Halaman <i>User List</i>	102
Gambar 4.64 Halaman <i>Edit User</i>	103
Gambar 4.65 Halaman <i>Detail User</i>	103
Gambar 4.66 Halaman Profil Admin	104
Gambar 4.67 Fitur Komunikasi pada Aplikasi.	107
Gambar 4.68 Fitur Penjelasan Penggunaan Aplikasi dan Komunikasi dengan Admin.	108
Gambar 4.69 Fitur <i>Recovery Password</i>	109
Gambar 4.70 Perbaikan Penampilan Aplikasi pada Penyewa Lapangan.....	110
Gambar 4.71 Perbaikan penampilan Aplikasi pada Pengelola Lapangan.....	111
Gambar 4.72. Perbaikan Penampilan Aplikasi pada Admin.....	112
Gambar 4.73 Fitur Pembatalan Pemesanan	113
Gambar 4.74 Data Lapangan Futsal pada <i>Google Maps</i> di Surabaya.....	117
Gambar 4.75 Data Lapangan Futsal pada <i>Google Maps</i> di Bogor	118
Gambar 4.76 Data Lapangan Basket pada <i>Google Maps</i> di Surabaya	120
Gambar 4.77 Data Lapangan Basket pada <i>Google Maps</i> di Bogor	120
Gambar 4.78 Data Lapangan Badminton pada <i>Google Maps</i> dekat dengan pengguna di Surabaya.....	122
Gambar 4.79 Data Lapangan Badminton pada <i>Google Maps</i> dekat dengan pengguna di Bogor	122
Gambar 4.80 Data Lapangan Tennis pada <i>Google Maps</i> di Surabaya	124
Gambar 4.81 Data Lapangan Tennis pada <i>Google Maps</i> di Bogor	124
Gambar 4.82 Jarak Futsal Zuper 3 pada Aplikasi.....	126

Gambar 4.83 Jarak Futsal Zuper 3 pada <i>Google Maps</i>	127
Gambar 4.84 Jarak TS Futsal pada Aplikasi.....	127
Gambar 4.85 Jarak TS Futsal pada <i>Google Maps</i>	128
Gambar 4.86 Jarak Zuper Futsal 2 pada Aplikasi.....	128
Gambar 4.87 Jarak Zuper Futsal 2 pada <i>Google Maps</i>	129
Gambar 4.88 Jarak Fiva Sport pada Aplikasi.....	130
Gambar 4.89 Jarak Fiva Sport pada <i>Google Maps</i>	130
Gambar 4.90 Jarak Futsal Kaliwaron pada Aplikasi.....	131
Gambar 4. 91 Jarak Futsal Kaliwaron pada <i>Google Maps</i>	131
Gambar 4.92 Jarak Futsal SMPM9 pada Aplikasi.....	131
Gambar 4. 93 Jarak SMPM9 Futsal pada <i>Google Maps</i>	132
Gambar 4.94 Jarak Baskhara Futsal pada Aplikasi.....	132
Gambar 4.95 Jarak Baskhara Futsal pada <i>Google Maps</i>	133
Gambar 4. 96 Jarak Gool Futsal UNTAG pada Aplikasi.....	133
Gambar 4.97 Jarak Gool Futsal UNTAG pada <i>Google Maps</i>	134
Gambar 4.98 Jarak Han's Futsal pada Aplikasi.....	134
Gambar 4.99 Jarak Han's Futsal pada <i>Google Maps</i>	135
Gambar 4.100 Jarak Hokky Futsal pada Aplikasi.....	135
Gambar 4.101 Jarak Hokky Futsal pada <i>Google Maps</i>	136
Gambar 4.102 Grafik Nilai <i>Usability</i> Setiap Parameter.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.2 Penjelasan Simbol pada <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.3 Penjelasan Simbol pada <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 2.4 Skala Likert 7 Poin.....	26
Tabel 2.5 Tabel Pertanyaan <i>USE Questionnaire</i>	27
Tabel 2.6 Standar Kelayakan Aplikasi.....	29
Tabel 4.1 Struktur Tabel User.....	70
Tabel 4.2 Struktur Tabel Pemesanan	70
Tabel 4.3 Struktur Tabel Tempat	71
Tabel 4.4 Struktur Tabel Lapangan.....	71
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Fungsionalitas Fitur Aplikasi Penyewa Lapangan	115
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Fungsionalitas Fitur Aplikasi Pengelola Lapangan ...	116
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Fungsionalitas Fitur Aplikasi Admin	117
Tabel 4.8 Tabel Data Lapangan Futsal pada Aplikasi	119
Tabel 4.9 Tabel Data Lapangan Basket pada Aplikasi	121
Tabel 4.10 Tabel Data Lapangan Badminton pada Aplikasi	123
Tabel 4.11 Tabel Data Lapangan Tennis pada Aplikasi	125
Tabel 4.12 Jawaban Responden <i>USE Questionnaire</i>	139
Tabel 4.13 Nilai Rata – Rata Setiap Parameter.....	141