

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL MENGGUNAKAN MERN STACK BERBASIS WEBSITE

Dannie Febrianto H

*Program Studi Sistem Informasi, FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta
danniefbrianto@gmail.com*

Abstrak

Futsal adalah olahraga yang sangat populer di Indonesia tanpa memandang usia, ras, maupun wilayah yang dimainkan bersama kawan-kawan di sebuah lapangan atau arena tertentu. Dengan semakin banyaknya peminat olahraga futsal menyebabkan semakin sulitnya memesan lapangan futsal pada hari dan waktu tertentu, dan juga menemukan jenis lapangan futsal yang sesuai. Melihat kondisi ini, penulis bertujuan melakukan penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Menggunakan MERN Stack Berbasis Website” yang bertujuan agar memudahkan setiap orang dalam menemukan dan memesan lapangan futsal sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis melakukan observasi secara langsung, serta menyebarkan kuisioner yang diisi oleh beberapa responden dengan harapan aplikasi ini dapat menyelesaikan masalah serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu.

Kata kunci : Aplikasi, Pemesanan Lapangan Futsal, Website, MERN

1. PENDAHULUAN

Pada zaman yang serba canggih ini, banyak kegiatan dapat dilakukan hanya dengan menggunakan ponsel dan juga komputer yang terhubung dengan koneksi internet. Berbagai aplikasi pemesanan sudah banyak digunakan untuk mempermudah penggunaanya dalam memenuhi kebutuhan.

Kepopuleran olahraga futsal membuat penulis dan teman-teman penulis sering kali kesulitan mendapatkan lapangan yang kosong dan sesuai saat melakukan pemesanan lapangan di lokasi secara langsung, terutama pada saat hari libur ataupun jam-jam tertentu.

Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan dalam melakukan pemesanan lapangan futsal serta memberikan pilihan lebih kepada penggunaanya dalam menentukan lapangan futsal yang akan dipilihnya.

2. METODOLOGI

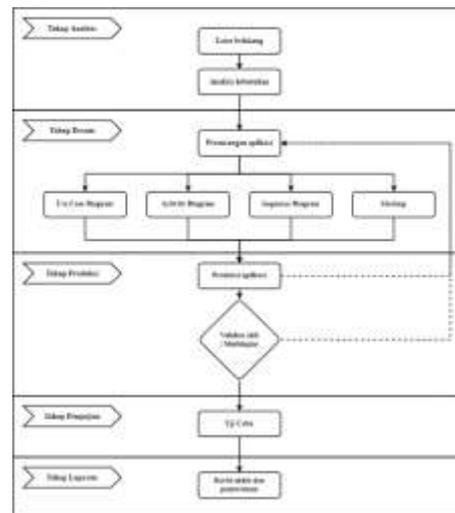
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Pembuatan perangkat lunak aplikasi melalui tahapan analisis persyaratan seperti *design, coding* dan *testing*.

Dengan melalui tahapan tersebut, menghasilkan tahapan penelitian yang sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian yaitu:

1. Tahap Analisis
2. Tahap Desain
3. Tahap Produksi
4. Tahap Pengujian
5. Tahap Pembuatan Laporan

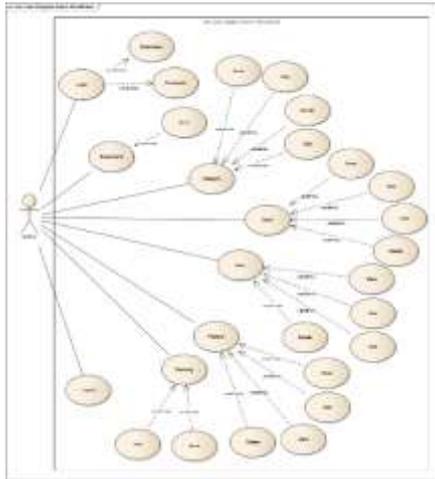
Penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Dapat dibuatkan dalam diagram alur.



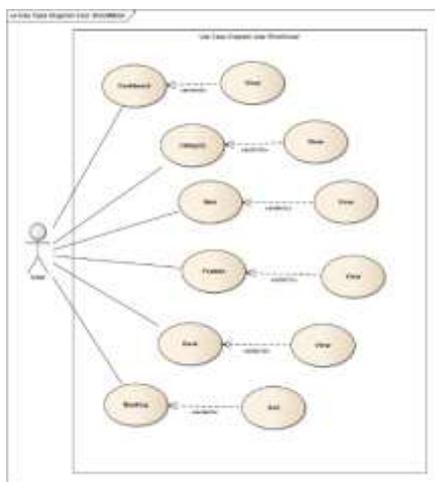
Gambar 1. Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

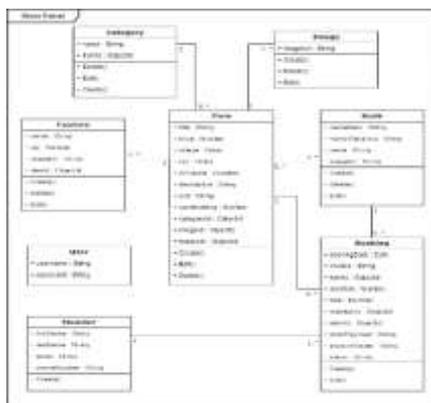
3.1 Use Case Diagram



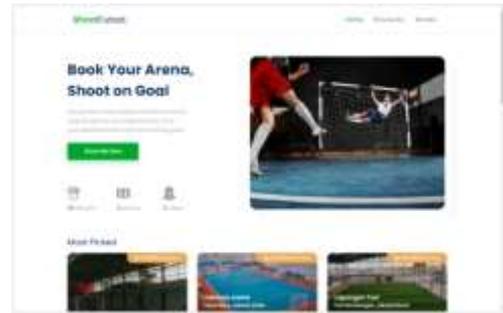
Gambar 2. Use Case Diagram Admin
Sumber: Hasil Olah Data



Gambar 3. Use Case Diagram User
Sumber: Hasil Olah Data



Gambar 4. Desain Database
Sumber: Hasil Olah Data



Gambar 5. Tampilan Home Aplikasi
Sumber: Hasil Olah Data

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini bisa menjadi alat bantu bagi user dalam memilih dan memesan lapangan futsal secara online.
2. Aplikasi berbasis web ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama ada koneksi internet sehingga proses pemesanan lapangan futsal dapat dilakukan tanpa harus datang langsung ke lapangan futsal.
3. Aplikasi ini masih bisa lebih dikembangkan lagi, aplikasi ini masih belum mendukung untuk mencari lapangan futsal yang terdekat, maupun memberikan review lebih lanjut.
4. Aplikasi juga dapat dikembangkan menjadi Mobile Apps yang nantinya dapat diunduh melalui playstore dan dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
5. Agar memiliki koneksi internet yang baik ketika menjalankan aplikasi ini agar mendapatkan kenyamanan saat menggunakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Andaru, Andry.. Pengertian Database Secara Umum. OSF Prepr: 2. 2018

Farozi, Mohamad Farozi Mohamad. Desain Basis Data Non Relasional Nosql Mongodb Pada Website Sistem Informasi Akademik. Jurnal Sistem Informasi Komputer dan Teknologi Informasi (SISKOMTI) 1(1): 24–39. 2019

Ginjar, Gusti Arya, Edy Budiman, and Pohny Pohny. Sistem Informasi Olahraga Futsal Kutai Kartanegara Berbasis Web. In Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi), , 353–58. 2017