

Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website Di Garuda Futsal Dan Gor Futsal Kabupaten Bulukumba

Rifqhy Darmawan¹, Nurwahid Syam², Perawati³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Institut Teknologi Dan Bisnis Bina Adinata

Corresponding Author: rifqhydarmawan1@gmail.com¹, idho991syam@gmail.com², perawati862@gmail.com³

Published: June , 2026

ABSTRACT

This study aims to: (1) design a web-based Futsal Field Rental Information System at Garuda Futsal and GOR Futsal, Bulukumba Regency; (2) implement a web-based Futsal Field Rental Information System at Garuda Futsal and GOR Futsal, Bulukumba Regency; and (3) determine user responses toward the web-based Futsal Field Rental Information System at Garuda Futsal and GOR Futsal, Bulukumba Regency. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the study indicate that: (1) the futsal field rental process at Garuda Futsal and GOR Futsal, Bulukumba Regency, was previously carried out manually, resulting in various problems such as scheduling conflicts, rental data recording errors, and delays in information management; (2) the web-based Futsal Field Rental Information System was successfully designed using Unified Modeling Language (UML), including use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams as the basis for system development; (3) the system was successfully implemented as a website providing features for field management, scheduling, pricing management, membership management, transaction processing, reporting, customer reviews, and online field reservations. Based on the results of Black Box Testing, all system functions operated according to the specified requirements and were declared valid; and (4) user responses toward the system, evaluated through questionnaires distributed to 20 respondents consisting of 18 renters and 2 field managers, achieved a score of 90.9%, which falls into the "very good" category. These results indicate that the developed system is feasible for supporting futsal field rental activities more effectively and efficiently.

Keywords: Information System, Field Rental, Website, ADDIE, Black Box Testing.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan dalam bidang teknologi informasi semakin cepat dan berfungsi sebagai alat utama dalam melaksanakan aktivitas manusia. Dampak dari perkembangan di sektor teknologi informasi ini memberikan berbagai keuntungan serta kemudahan bagi manusia. Dengan memanfaatkan teknologi, individu dapat merasakan kemudahan dalam memperoleh beragam informasi. Dalam konteks informasi, teknologi berperan sebagai media yang digunakan untuk menciptakan dan mengatur informasi tersebut. Setiap orang sangat membutuhkan informasi, sehingga penting untuk memiliki sistem informasi yang andal dalam mengelola data tersebut. (Ridwan, 2024)

Sistem informasi merupakan suatu jaringan yang melibatkan berbagai teknologi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak, yang berkolaborasi untuk menciptakan dan menjalankan sistem informasi. Sistem informasi yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemudahan akses data yang disajikan dengan tepat dan akurat. Perkembangan yang pesat dan cepat dalam sistem informasi menyebabkan banyaknya pemakaian sistem tersebut untuk mempermudah pekerjaan. Salah satu jenis sistem informasi yang sering digunakan adalah yang berbasis web. (Sudjiman & Sudjiman, 2020)

WEB adalah jaringan informasi yang terhubung secara internasional melalui internet. Platform ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menjelajahi berbagai macam informasi, dan juga berfungsi sebagai medium untuk berinteraksi dengan data, sehingga membantu dalam proses pengambilan keputusan. Saat ini, sistem informasi berbasis web telah menjadi alat yang umum digunakan di berbagai sektor, termasuk sektor bisnis. Salah satu jenis usaha yang memerlukan sistem informasi ini adalah usaha penyewaan. (Derisma & Muhammad, 2020)

Bisnis sewa telah berkembang pesat dan mengalami pertumbuhan yang signifikan. Salah satu penyebabnya adalah munculnya ekonomi kolaboratif. Konsep ekonomi kolaboratif, atau yang lebih dikenal dengan istilah "sharing economy" telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi dengan barang dan layanan. Lonjakan dalam bisnis sewa tidak lepas dari berbagai tantangan yang dihadapi. Beberapa tantangan umum yang muncul terkait dengan pemahaman aturan sewa dan pemborosan waktu akibat proses yang manual atau lambat dalam pelayanan kepada pelanggan. Hal ini berdampak pada efektivitas dan efisiensi bisnis sewa. Salah satu jenis bisnis sewa yang menghadapi permasalahan serupa adalah bisnis penyewaan lapangan futsal. (Pradana & Kuswanto, 2024)

Futsal adalah salah satu jenis olahraga yang mengalami lonjakan popularitas yang luar biasa di Indonesia, terutama di generasi muda, termasuk di lokasi seperti Kota Bulukumba. Kecintaan terhadap olahraga ini tidak hanya disebabkan oleh permainannya yang cepat dan seru, tetapi juga karena kemudahan dalam mengadakan permainan, yang hanya membutuhkan lapangan dengan ukuran yang jauh lebih kecil dibandingkan dengan sepak bola. Futsal sering dijadikan sebagai alternatif positif di tengah kesibukan sehari-hari, sekaligus menjadi wadah untuk mempertahankan kebugaran fisik serta kesehatan mental. Selain itu, aktivitas futsal juga berkontribusi dalam membangun hubungan sosial antar komunitas, memperkuat rasa persaudaraan, serta menciptakan suasana kompetisi yang positif di dalam masyarakat. (Ginting dkk., 2022)

Di Bulukumba, saat ini sudah terdapat layanan sewa lapangan futsal yang dapat diakses melalui situs web, namun fungsinya masih sangat terbatas. Sistem yang ada hanya menampilkan informasi jadwal ketersediaan lapangan dan daftar harga tanpa menyediakan fitur pemesanan, perbandingan harga, maupun pengelolaan multi-lapangan. Kondisi ini membuat masyarakat tetap harus melakukan pemesanan dan konfirmasi secara manual melalui telepon atau pesan singkat. Akibatnya, proses penyewaan masih kurang efisien dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital untuk mendukung layanan olahraga di daerah tersebut.

Sistem informasi yang tidak saling terhubung kerap kali menyebabkan adanya pengulangan data, penundaan dalam penyampaian informasi, serta menurunnya mutu layanan bagi penggunanya. Maka dari itu, diperlukan pengerjaan sebuah sistem yang lebih menyeluruh dan terpusat untuk menggabungkan penyewaan beberapa lapangan futsal di Kota Bulukumba ke dalam satu platform yang dapat diakses dengan mudah oleh semua pihak. (Hidayatullah dkk., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dengan beberapa pengelola lapangan futsal di Bulukumba pada tanggal 17 Oktober 2025 yakni dengan Bapak Idris yang merupakan pengelola dari lapangan Garuda Futsal dan Ibu Kiki yang merupakan pengelola dari lapangan Futsal Gor terungkap bahwa metode penyewaan yang digunakan masih bersifat manual, dimana calon penyewa harus berkomunikasi secara langsung dengan pihak pengelola untuk melakukan pemesanan melalui chat whatsapp. Cara ini sering menimbulkan berbagai masalah, seperti adanya keterlambatan dalam memberikan respon dari pengelola kepada penyewa potensial, yang menyebabkan kesulitan dalam memastikan apakah jadwal lapangan tersedia.

Selanjutnya, para pengelola mengakui bahwa mereka sering menghadapi tantangan dalam merencanakan jadwal penyewaan, yang mengakibatkan bentrokan jadwal di antara penyewa. Selain itu, transaksi sewa masih dicatat secara manual di dalam buku, yang berisiko mengakibatkan kesalahan pencatatan maupun kemungkinan hilangnya data. Situasi ini menunjukkan kebutuhan akan pengembangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis web yang dapat menyederhanakan proses reservasi, pengaturan jadwal, dan pencatatan transaksi dengan cara yang lebih modern dan terintegrasi.

Penelitian sebelumnya oleh (Ramdhani, 2020) "Sistem Informasi Jadwal Pemesanan Lapangan Futsal Di Kota Bogor Berbasis Web" Penelitian ini mengembangkan sistem pemesanan daring yang

mencakup fitur penjadwalan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa sistem informasi yang berbasis web mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan penyewaan dan meminimalkan kesalahan dalam pencatatan secara manual.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sonia & Cahyaningtyas, 2023) “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web pada Angkasa Futsal” mengindikasikan penggunaan sistem berbasis web yang didukung oleh PHP dan MySQL untuk mengatasi manajemen penyewaan manual di Angkasa Futsal. Temuan menunjukkan penurunan yang jelas dalam konflik jadwal dan kesalahan dalam pencatatan, serta peningkatan kepuasan pengguna melalui sistem yang lebih efektif dan mudah digunakan.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya hanya menitikberatkan pada satu jenis lapangan atau satu pihak pengelola. Di sisi lain, studi kali ini memiliki tujuan untuk menciptakan sistem informasi sewa lapangan futsal yang berbasis web dan mencakup lebih dari satu lapangan di Kota Bulukumba. Selain itu, pada penelitian ini peneliti menambahkan beberapa fitur seperti ulasan dan rating lapangan. Diharapkan sistem ini akan mampu menggabungkan beberapa pengelola dalam satu platform, sehingga dapat memberikan solusi yang terpusat dan efektif bagi pengguna serta pengelola. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website Di Garuda Futsal Dan Gor Futsal Kabupaten Bulukumba”

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan evaluasi (evaluation). (Hendra dkk., 2023)

Adapun tahapan dalam metode pengembangan sistem dengan menggunakan model ADDIE menurut (Aprizal Lukman, 2021) adalah sebagai berikut:

Analisis (Analysis)

Merupakan tahap untuk melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan pengguna, analisis karakteristik pengguna, serta analisis tugas yang diperlukan dalam pengembangan produk. Selain itu, peneliti juga menentukan jenis produk yang akan dikembangkan dan menganalisis kendala yang mungkin dihadapi selama proses pengembangan.

Perancangan (Design)

Merupakan tahap penyusunan rancangan atau blueprint produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pengembangan, menentukan strategi yang akan digunakan, memilih metode dan media yang sesuai, serta merancang produk secara rinci sebagai pedoman pada tahap pengembangan.

Pengembangan (Development)

Merupakan tahap mewujudkan rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah produk. Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Produk yang dikembangkan akan direvisi berdasarkan masukan para ahli hingga dinyatakan valid dan layak digunakan.

Penerapan (Implementation)

Merupakan tahap penerapan atau uji coba produk yang telah dikembangkan. Produk diimplementasikan kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitasnya. Pada tahap ini produk dapat diuji secara langsung dan dibandingkan dengan produk yang telah digunakan sebelumnya untuk melihat perbedaannya.

Evaluasi (Evaluation)

Merupakan tahap untuk menilai keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui analisis data hasil validasi ahli dan hasil uji coba lapangan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan.

HASIL

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

Analysis

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website di Garuda Futsal dan GOR Futsal. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur.

Berdasarkan hasil wawancara, proses pemesanan lapangan di kedua tempat masih dilakukan melalui WhatsApp. Pencatatan data pemesanan juga masih dilakukan secara manual, baik menggunakan buku catatan maupun handphone, sehingga sering terjadi kesalahan jadwal akibat data yang tidak diperbarui. Garuda Futsal telah memiliki website yang hanya menampilkan jadwal lapangan, sedangkan GOR Futsal belum memiliki website.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses penyewaan masih dilakukan secara manual dan data penyewa belum tersimpan secara terstruktur dalam sistem digital. Kondisi ini menyebabkan pengelolaan data dan jadwal menjadi kurang efektif.

Selain itu, studi literatur dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem penyewaan lapangan berbasis web mampu mempermudah proses pemesanan, pengelolaan jadwal, dan pembuatan laporan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan sistem yang dapat mengelola pemesanan, jadwal, data pelanggan, pembayaran, dan laporan secara terintegrasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sistem yang dikembangkan mendukung pengelolaan lebih dari satu lapangan futsal dalam satu platform.

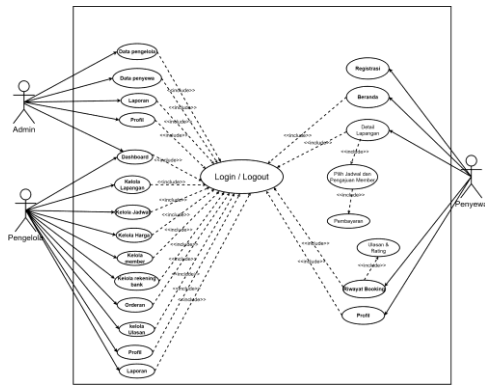
Sebagai pendukung dalam proses perancangan dan pengembangan sistem, peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak dan platform, yaitu:

- a. Draw.io digunakan sebagai alat bantu untuk merancang dan memvisualisasikan sistem sebelum proses pengembangan dilakukan. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat berbagai diagram seperti Usecase, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram yang membantu peneliti dalam menggambarkan alur proses, kebutuhan sistem, serta struktur basis data secara jelas dan terstruktur.
- b. XAMPP digunakan sebagai server lokal untuk menjalankan website di komputer tanpa harus terhubung ke internet. Selain itu, XAMPP juga digunakan untuk mengelola database MySQL dan menguji apakah sistem yang dibuat sudah berjalan dengan baik.
- c. Visual Studio Code (VSC) digunakan sebagai tempat menulis dan mengedit kode program. Semua kode HTML, CSS, JavaScript, PHP, dan SQL dibuat menggunakan aplikasi ini karena tampilannya sederhana, ringan, dan memiliki banyak fitur yang membantu proses pengembangan website.
- d. Hosting dan Domain digunakan untuk mempublikasikan website agar dapat diakses secara online. Hosting berfungsi sebagai tempat penyimpanan file website, sedangkan domain berfungsi sebagai alamat website yang dapat diakses oleh pengguna. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan layanan hosting dari Rumahweb dan domain dengan ekstensi .my.id untuk mendukung operasional sistem.

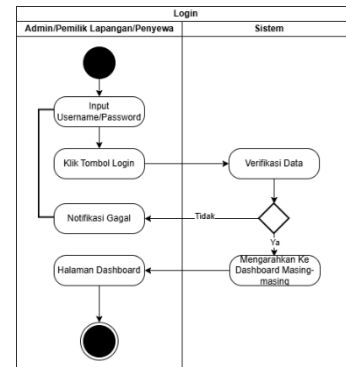
Design

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (design), yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan sistem sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem informasi penyewaan lapangan secara menyeluruh, meliputi perancangan use case diagram untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem, activity diagram untuk menunjukkan alur aktivitas dalam proses penyewaan lapangan, sequence diagram untuk menjelaskan urutan komunikasi antar objek dalam sistem, serta class diagram untuk menggambarkan struktur data dan hubungan antar kelas yang digunakan.

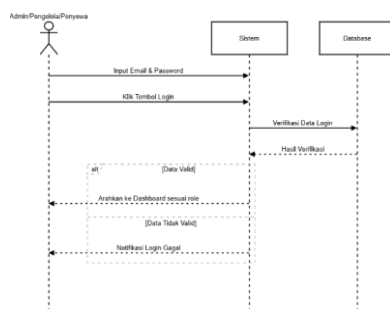
Seluruh diagram UML tersebut dirancang menggunakan aplikasi Draw.io. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perancangan antarmuka (user interface) yang mencakup halaman utama, halaman pemesanan lapangan, halaman pengelolaan jadwal, halaman pembayaran, dan halaman administrasi, sehingga sistem yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan penyewaan lapangan secara online.



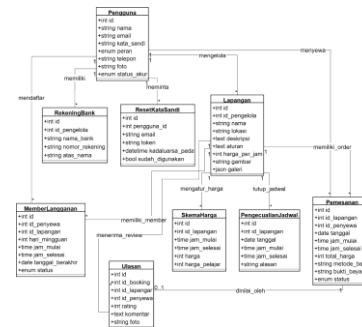
Gambar. 1 Use Case Diagram



Gambar. 2 Activity Diagram



Gambar. 4 Sequence Diagram



Gambar. 5 Class Diagram



Gambar. 6 Desain Tampilan Interface

Development

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (development), yaitu proses mengubah rancangan sistem yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan di Garuda Futsal dan GOR Futsal berbasis website sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membangun berbagai fitur, seperti pengelolaan data lapangan, pemesanan lapangan, pengelolaan jadwal, konfirmasi pembayaran, dan manajemen data pengguna.

Selain itu, MySQL digunakan sebagai sistem manajemen basis data untuk menyimpan dan mengelola data penyewaan, data pelanggan, data lapangan, serta data transaksi secara terstruktur.

Adapun tampilan hasil pengembangan sistem yang telah dikembangkan berdasarkan proses pengkodean:



Gambar. 7 Tampilan Landing Page

Pada tahap ini dilakukan pengujian blackbox pada produk yang telah dikembangkan. Proses pengujian dilakukan oleh dua orang ahli website menunjukkan bahwa seluruh fungsi dinyatakan valid dan berjalan dengan baik.

Implementation

Tahap selanjutnya adalah implementation (implementasi), yaitu tahap penerapan sistem yang telah dikembangkan agar dapat digunakan oleh pengguna. Sistem Informasi Penyewaan Lapangan di Garuda Futsal dan GOR Futsal dipublikasikan melalui hosting dan domain sehingga dapat diakses secara online oleh pengelola maupun pelanggan. Berdasarkan hasil implementasi, ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Pertama, tampilan website dinilai terlalu menyerupai template AI. Kedua, belum tersedianya fitur notifikasi bagi pengelola maupun penyewa dalam mengikuti perkembangan transaksi atau aktivitas terkini. Ketiga, terdapat konten yang tidak relevan dengan konteks tempat penelitian, yaitu fitur harga pelajar yang tidak sesuai dengan kebijakan GOR Futsal.

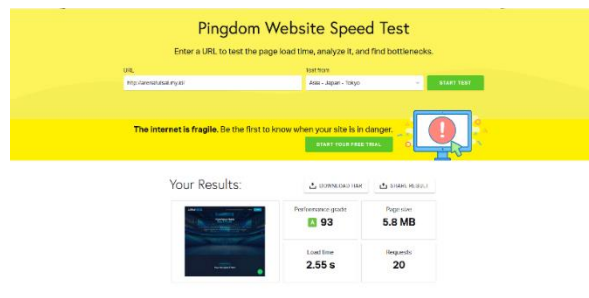
Untuk mengatasi kekurangan tersebut, dilakukan beberapa perbaikan. Tampilan antarmuka website diubah agar lebih memiliki karakter tersendiri dan tidak lagi menyerupai tampilan template AI. Selain itu, fitur notifikasi ditambahkan pada halaman dashboard pengelola dan penyewa guna memberikan informasi secara langsung mengenai aktivitas yang relevan. Terakhir, fitur harga pelajar dihapus dari halaman detail lapangan GOR Futsal karena tidak dibutuhkan dan tidak sesuai dengan kondisi di lapangan. Hasil perbaikan implementasi ini selanjutnya dijadikan landasan dalam pelaksanaan tahap evaluasi sistem.

Evaluation

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengujian melalui uji coba lapangan yang melibatkan dua orang ahli serta penilaian langsung dari pengguna sistem. Berdasarkan hasil validasi tersebut, diperoleh nilai koefisien validitas sebesar 0,9 yang termasuk dalam kategori validitas tinggi berdasarkan kriteria indeks validitas yang digunakan. Dengan demikian, sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis website di Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Selain itu, berdasarkan penilaian yang diberikan oleh responden, sistem memperoleh persentase sebesar 90,9% yang menunjukkan bahwa sistem berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sistem yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat dioperasikan secara efektif, baik dalam proses pemesanan lapangan oleh penyewa maupun pengelolaan data transaksi oleh pihak pengelola Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba.

Hasil uji dari pengembangan sistem informasi untuk penyewaan lapangan futsal yang berbasis website di Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba menunjukkan bahwa sistem ini dapat bekerja dengan baik di beberapa browser yang populer, seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, dan Microsoft Edge. Ini menunjukkan bahwa sistem ini memiliki tingkat kesesuaian dan kestabilan yang baik di berbagai platform browser.



Gambar. 7 Pingdom Website Speed Test

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Pingdom Website Speed Test, website memperoleh nilai kinerja 93 (Grade A) dengan waktu muat halaman sebesar 2,55 detik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website memiliki performa yang sangat baik dan dapat diakses dengan cepat oleh pengguna. Meskipun ukuran halaman masih sebesar 5,8 MB dengan 20 requests, secara keseluruhan website telah berjalan dengan optimal dan masih dapat ditingkatkan melalui optimasi ukuran file serta pengurangan jumlah permintaan ke server.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sistem pengelolaan penyewaan lapangan futsal di Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba menunjukkan bahwa proses yang berjalan saat ini masih belum terintegrasi secara optimal. Penyewaan masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp dan pencatatan menggunakan buku catatan atau handphone, sehingga pengelolaan data dan informasi belum berjalan secara efektif. Kondisi ini menyebabkan berbagai permasalahan seperti bentrok jadwal, kesalahan pencatatan data penyewaan, dan keterlambatan dalam memberikan respons kepada calon penyewa. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang berjalan belum memenuhi konsep sistem informasi yang menekankan pentingnya integrasi antara data, proses, dan teknologi dalam menghasilkan informasi yang berkualitas, sehingga pengelolaan penyewaan menjadi kurang efisien dan pelayanan kepada pelanggan belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang mampu mengintegrasikan seluruh data dan informasi penyewaan dalam satu platform yang terpusat.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis website yang dirancang menggunakan model ADDIE dan pemodelan UML. Sistem ini mampu mengintegrasikan proses pemesanan, pengelolaan jadwal, pembayaran, dan pelaporan dalam satu platform, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media informasi tetapi juga sebagai alat pengelolaan data yang lebih efektif dan efisien. Dengan adanya sistem ini, proses pengelolaan yang sebelumnya dilakukan secara manual dan terpisah menjadi lebih terstruktur, cepat, dan mudah diakses. Pengembangan sistem ini sejalan dengan konsep sistem informasi yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas informasi dan efisiensi kerja.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem telah berhasil dibangun dalam bentuk website yang dapat diakses secara online melalui hosting dan domain, dengan fitur seperti pengelolaan data lapangan, pengelolaan jadwal, pengelolaan harga, manajemen member, pemesanan lapangan, konfirmasi pembayaran, pengelolaan ulasan, serta pembuatan laporan, sehingga dapat mendukung kebutuhan pengelola maupun pelanggan secara menyeluruh.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh (Prasetyo & Nawawi, 2022), (Sonia & Cahyaningtyas, 2023), serta (Ramdhani, 2020), sistem yang dikembangkan pada penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. (Prasetyo & Nawawi, 2022) mengembangkan sistem berbasis desktop yang berfokus pada satu lapangan dengan pengelolaan menggunakan buku besar. (Sonia & Cahyaningtyas, 2023) mengembangkan sistem berbasis web untuk satu lapangan namun belum mendukung pengelolaan multi-lapangan. Sementara itu, (Ramdhani, 2020) memfokuskan sistem pada penjadwalan dan pemesanan tanpa mencakup fitur pengelolaan yang menyeluruh. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu mengelola lebih dari satu lapangan futsal sekaligus dalam satu platform, dilengkapi dengan fitur ulasan dan rating pelanggan yang belum tersedia pada sistem-sistem sebelumnya.

Dari sisi implementasi, pengujian sistem dilakukan melalui validasi ahli, Black Box Testing, pengujian kompatibilitas browser, serta pengujian performa menggunakan Pingdom Website Speed Test. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai 1 dengan kategori sangat valid, sedangkan Black Box Testing membuktikan seluruh fitur berjalan valid sesuai fungsinya. Sistem juga terbukti kompatibel pada empat browser populer, yaitu Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, dan Microsoft Edge, serta memperoleh nilai performa 93 (Grade A) dengan waktu muat halaman 2,55 detik, sehingga sistem dinyatakan layak untuk digunakan.

Selain pengujian teknis, evaluasi sistem juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 20 responden yang terdiri dari 2 pengelola dan 18 pelanggan. Berdasarkan hasil pengolahan data, sistem memperoleh persentase sebesar 90,9%, yang menunjukkan bahwa sistem berada pada kategori sangat baik. Tingginya tingkat respons ini mengindikasikan bahwa sistem mudah digunakan, peningkatan kualitas layanan yang didapatkan berkat sistem ini karena proses penyewaan yang dulunya dilakukan secara manual kini sudah diotomatisasi dalam satu platform berbasis web. Menggabungkan data jadwal, transaksi, dan informasi lapangan memungkinkan pemesanan dilakukan secara langsung, sehingga kemungkinan terjadinya tumpang tindih jadwal bisa ditekan. Selain itu, sistem juga mempercepat proses memberikan informasi kepada pelanggan karena jadwal lapangan bisa diakses langsung tanpa perlu menghubungi pengelola. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis web tidak hanya membuat operasional lebih efisien, tetapi juga meningkatkan kualitas layanan karena memudahkan akses informasi, mempercepat pelayanan, dan menjaga keakuratan dalam mengelola data. Fitur yang tersedia relevan, serta mampu membantu pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan secara lebih cepat dan efisien. Temuan ini sejalan dengan konsep evaluasi sistem yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu sistem tidak hanya ditentukan oleh kinerja fungsional, tetapi juga oleh tingkat penerimaan pengguna. Dengan demikian, sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis website yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan secara lebih luas serta mampu meningkatkan kualitas layanan dan pengelolaan data penyewaan.

Keunggulan sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya dalam mengelola lebih dari satu lapangan futsal dalam satu platform yang terpusat, dilengkapi dengan fitur pemesanan online, konfirmasi pembayaran, manajemen member, serta pengelolaan ulasan dan rating pelanggan yang dapat diakses secara real-time. Hal ini memudahkan pengelola dalam melakukan monitoring dan pengelolaan data secara lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem manual yang sebelumnya digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Website di Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba berhasil dikembangkan menggunakan metode ADDIE. Sistem yang dikembangkan mampu mengatasi proses penyewaan lapangan yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan menyediakan layanan pemesanan lapangan secara online yang lebih efektif dan efisien. Sistem ini telah diimplementasikan melalui hosting dan domain sehingga dapat diakses secara online serta dilengkapi berbagai fitur yang mendukung pengelolaan penyewaan lapangan, seperti pengelolaan data lapangan, jadwal, harga, member, pemesanan online, konfirmasi pembayaran, ulasan dan rating pelanggan, serta pembuatan laporan penyewaan.

Hasil implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memperoleh respons yang sangat baik dari pengguna. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, sistem memperoleh nilai sebesar 90,9% dengan kategori Sangat Baik/Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan, memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan dan pengecekan jadwal lapangan secara real-time, serta membantu pengelola dalam mengelola data dan transaksi penyewaan secara lebih terstruktur. Secara keseluruhan, sistem yang dikembangkan berpotensi meningkatkan kualitas pelayanan penyewaan lapangan dan efisiensi pengelolaan operasional pada Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pihak Garuda Futsal dan GOR Futsal Kabupaten Bulukumba diharapkan dapat memanfaatkan dan mengelola sistem yang telah dikembangkan secara optimal untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan penyewaan, pengaturan jadwal lapangan, serta kualitas pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sistem dengan menambahkan fitur notifikasi otomatis, seperti notifikasi melalui WhatsApp, guna memudahkan penyampaian informasi kepada pengguna. Pengembangan lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan meningkatkan desain antarmuka agar lebih menarik, modern, dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Derisma, & Muhammad, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Menggunakan Near Field Communication (NFC). *Chipset*, 1(01), 23–31. <https://doi.org/10.25077/chipset.1.01.23-31.2020>
- Ginting, P., Darmayasa, P., Satyawan, M., Artanayasa, W., & Parta, Y. (2022). Minat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i1.41318>
- Hendra, Y., Tarigan, R., & Badru, B. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Hotel Dewiza Resto & Convention Hall Menggunakan Framework Codeigniter. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 5(2), 34–42. <https://doi.org/10.47080/iftech.v5i2.2580>
- Hidayatullah, A. A., Safriadi, N., Pratama, E. E., & Asrin, F. (2023). Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal di Kota Singkawang Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 6(2), 204–215. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v6i2.207>
- Pradana, D. T. D., & Kuswanto, V. (2024). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Kota Tangerang Berbasis Website Menggunakan Metode Prototyping*. (01).
- Prof. Dr. Aprizal Lukman, M.Pd, Dr. E. J. W., S. Pd. ., M. Pd. ., M. Pd. I., & Dr. Drs. Jodion Siburian, M.Si. (2021). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R & D)*.
- Ramdhani, R. (2020). Sistem Informasi Jadwal Pemesanan Lapangan Futsal Di Kota Bogor Berbasis Web. *Inova-Tif*, 3(2), 103. <https://doi.org/10.32832/inova-tif.v3i2.4126>
- Ridwan, R. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Pada Dunia Pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 14–20. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.105>
- Sonia, S. D. F., & Cahyaningtyas, C. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Komputer*, 7(02), 1–4. <https://doi.org/10.61179/jurnalinfact.v7i02.448>
- Sudjiman, P. E., & Sudjiman, L. S. (2020). Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan. *TeIKa*, 8(2), 55–66. <https://doi.org/10.36342/teika.v8i2.2327>