

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PEMESANAN GOR ONLINE (GORNESIA)

Lintang Aji Yoga Pratama¹, Sis Churin Ien Aulia², Galih Imam Suwarso³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, UIN Walisongo Semarang

Jl. Prof. Dr. Hamka No.3 - 5, Tambakaji, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang

e-mail: *¹lintang_aji_yoga_pratama_2008096059@walisongo.ac.id,

²sis_churin_ien_aulia_2008096067@walisongo.ac.id,

³galih_imam_suwarso_20080996069@walisongo.ac.id

Abstract

So far, reservations for sports halls have only used unsystematic social media platforms. This raises several problems, one of which the owner of the sports hall may have difficulty in managing his income. This study aims to make it easier for the public to order and system the booking process and payment for the sports hall that will be used. The method used in this study is the SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) method. The expected result of this research is to make it easier for the public to order and system the booking process and payment for the sports hall that will be used.

Keyword: *Android, Application, Sport Centre, UI/UX.*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 hampir berlalu, sehingga semua aktivitas baik di bidang akademik maupun non akademik sudah kembali seperti biasa. Namun, tidak hanya bidang akademik saja yang mulai pulih, bidang olahraga juga saat ini kembali gencar dan bahkan lebih gencar dipromosikan oleh para *public figure* maupun para *influencer* media sosial. Tujuannya adalah agar masyarakat mulai membiasakan untuk menerapkan pola hidup sehat di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut juga didukung dari adanya wabah pandemi yang menimpa dunia beberapa waktu belakangan. Kejadian itu seakan menjadi pertanda bagi manusia untuk membiasakan pola hidup sehat yang kemudian akan meningkatkan imunitas tubuh sehingga tubuh kita lebih siap untuk dapat mencegah dan melawan kuman atau virus dari luar. Selain itu, pada saat ini Generasi Z juga memiliki pola kehidupan yang serba instan dan cepat dengan adanya perkembangan gadget dan internet yang begitu cepat. Hal tersebut juga dapat menyebabkan adanya rasa malas yang membuat mereka jarang untuk bergerak. Jika mengutip dari *website* katadata.id, Generasi Z yang lahir pada tahun 1995-2014 memiliki minat yang lebih tinggi untuk memilih olahraga sepakbola dan futsal dengan persentase sebesar 50,7%, sedangkan olahraga-olahraga lain seperti berenang, badminton, basket, dan berlari memiliki persentase masing-masing yang lebih kecil yaitu hanya sebesar 13,4% saja.

Melihat hasil riset di atas, membuat minat masyarakat pada olahraga meningkat dan menyebabkan pemakaian gedung olahraga mulai meningkat juga. Namun, digitalisasi booking gedung atau lapangan olahraga dalam proses booking-nya kebanyakan masih menggunakan platform media sosial yang belum tersistem. Di sisi lain juga pencatatan arus kas masih belum tersistem dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media atau aplikasi untuk mempermudah masyarakat serta pemilik GOR dalam kegiatan transaksinya.

Proses penyewaan gedung seperti Gedung Olahraga (GOR) di Indonesia saat ini masih banyak sekali dilakukan dengan cara manual, yaitu dengan datang langsung ke GOR yang ingin disewa. Selain itu, pada saat ini masyarakat lebih sering menggunakan *smartphone*-nya untuk membantu kehidupan sehari-harinya.

Oleh karena itu, aplikasi yang paling cocok untuk kalangan masyarakat sekarang adalah aplikasi yang berbasis android, yang tentunya sederhana dan mudah digunakan. Jadi hal tersebut pasti sudah tidak menjadi kendala tersendiri bagi masyarakat. Apalagi jika aplikasi tersebut sangat mudah digunakan. Seperti terdapat petunjuk yang jelas dan tampilannya yang menarik. Hal tersebut dapat membuat pengguna merasa nyaman ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Beberapa penelitian yang berhubungan dengan tema ini sudah dilakukan sebelumnya, tetapi kurang lengkap. Seperti penelitian Muhammad Hakam Hasbullah (2021) tentang Rancang bangun aplikasi penyewaan gedung olahraga (GOR) futsal berbasis mobile, penelitian Nurhabibie & Papatungan (2020) tentang Pengembangan User Interface dan User Experience pada website Ayo Sparring menggunakan Pendekatan User-Centered Design dan Metode Heuristic Evaluation, penelitian Pramudita, dkk (2021) tentang Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya, penelitian Swastika dan Khasanah (2017) tentang Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall.

Penelitian tersebut belum terlalu lengkap dalam hal pemesanan GOR untuk olahraga yang umum. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengangkat topik penelitian mengenai perancangan user interface aplikasi pemesanan GOR *online* (GORNESIA).

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi literatur (*Library Research*). Studi literatur yang dilakukan adalah menelaah berbagai artikel penelitian sebelumnya yang sesuai dengan topik penelitian.

Metode lain yang digunakan adalah metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Metode ini sangat cocok digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi lingkungan perusahaan baik lingkungan eksternal dan internal untuk suatu tujuan bisnis tertentu. Dalam hal ini berarti untuk tujuan bisnis sewa menyewa gedung olahraga yang tentunya mengutamakan faktor internal dan eksternal.

Pada dasarnya analisis SWOT fokus pada empat elemen atau faktor, yaitu:

1. *Strengths*

Elemen *strengths* merujuk pada kelebihan atau hal-hal yang sudah berhasil dilakukan oleh perusahaan atau proyek kamu. Ini bisa berupa sesuatu yang tidak berwujud seperti atribut brand perusahaan, unique selling proposition dari produk atau aset teknologi dan sumber daya manusia yang dimiliki.

2. *Weaknesses*

Weaknesses atau kelemahan merujuk pada hal-hal yang menghambat bisnis atau proyek kamu. Contohnya keterbatasan keuangan atau kekurangan SDM terampil.

3. *Opportunities*

Opportunities dalam analisis SWOT adalah peluang yang muncul di luar perusahaan atau proyek kamu dan dapat digunakan untuk membuat perbedaan pada kemampuan kamu bersaing. Peluang tersebut mungkin muncul sebagai perkembangan pasar atau dalam teknologi yang digunakan.

4. *Threats*

Elemen terakhir pada analisis SWOT adalah *threats* atau ancaman. Seperti namanya, elemen ini merujuk pada segala sesuatu yang menimbulkan risiko bagi perusahaan atau keberhasilan sebuah proyek. Misalnya pesaing baru, perubahan dalam aturan undang-undang, dan lain-lain.

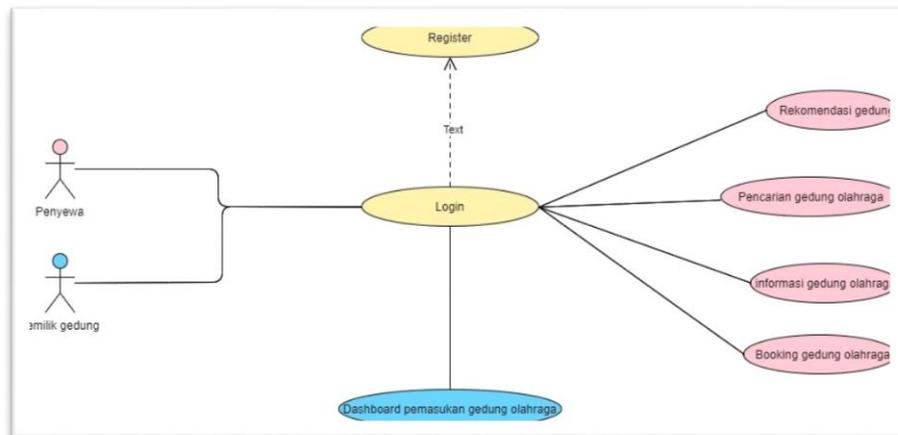
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Aplikasi

Aplikasi ini dirancang menggunakan *user interface* dan berbasis android. Aplikasi ini mempunyai beberapa fitur diantaranya yaitu halaman *login* dan registrasi, *splash screen*, *home*/halaman utama, *search*, *account*, *favorite* dan *detail court*.

2. Use Case Diagram

Use Case merupakan sebuah rangkaian yang terkait dalam sistem yang dikerjakan oleh pemilik GOR dan masyarakat untuk menggambarkan fungsional dari sistem pemesanan GOR agar dapat dimengerti oleh pengguna. Dalam pengertian lain, *Use case* diagram digunakan untuk memodelkan fungsionalitas sistem dilihat dari pengguna yang ada.. Fungsi sistem dan menu apa saja yang terdapat dalam sistem bisa dilihat pada Gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1. Use Case Diagram

3. GORNESIA

2.1 Pengertian

GORNESIA adalah suatu platform untuk memudahkan masyarakat untuk mencari dan mem-booking gedung olahraga di daerahnya. Aplikasi ini juga memudahkan pemilik gedung untuk mengatur pemasukannya. Aplikasi ini mempunyai target pengguna yaitu atlet, masyarakat umum, dan tentunya pemilik gedung olahraga.

2.2 Fungsi

Fungsi dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan pemilik gedung untuk mengelola GOR, khususnya mengatur pemasukan yang di dapatkan. Fungsi yang lain yaitu memudahkan masyarakat atau atlet dalam membooking dan juga menemukan GOR yang lokasinya berada di sekitar mereka.

2.3 Tools

2.2.1 Figma

Figma adalah aplikasi desain yang berbasis web dan desktop yang berfungsi sebagai perangkat lunak untuk mendesain dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma juga memiliki beberapa plugin dan juga fitur yang dapat menunjang proses desain, contohnya adalah Iconify plugin dan Figma Community.

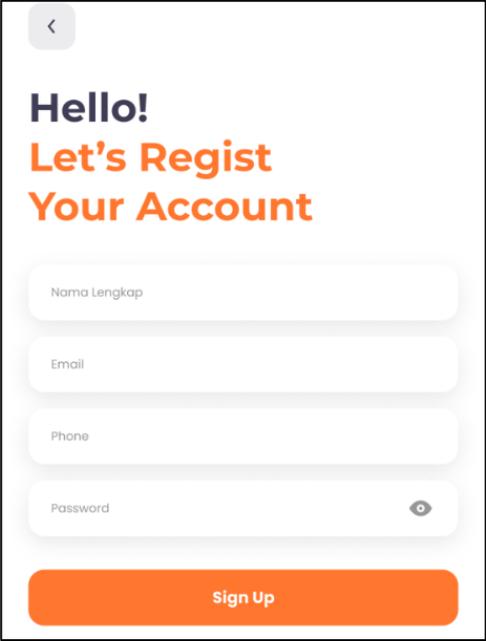
2.2.2 Canva

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis dapat diakses melalui *website* ataupun *mobile*. Pada proyek ini, Canva digunakan untuk membuat desain grafis berupa logo dari produk Gornesia.

4. Implementasi Aplikasi

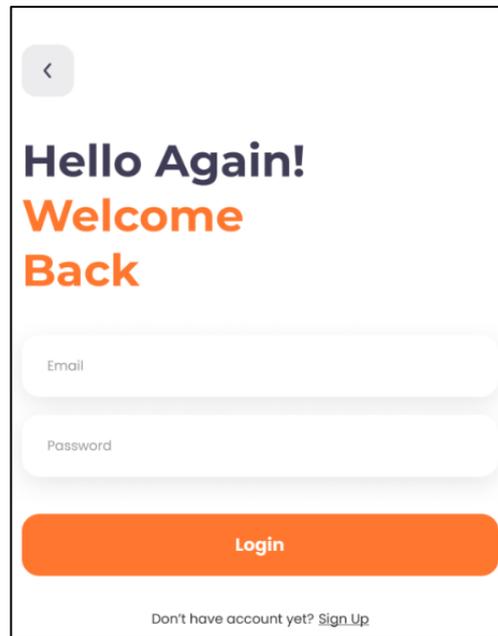
a. Register & Login

Apabila *user* baru memakai aplikasi ini, maka *user* harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Ketika melakukan registrasi *user* perlu menginputkan nama lengkap, *e-mail*, No. HP dan *password*. Dan jika sudah pernah menggunakan aplikasi ini atau sudah melakukan registrasi maka *user* hanya perlu *login* menggunakan *e-mail* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.



The image shows a mobile registration screen. It features a white background with rounded corners. At the top left, there is a grey back arrow icon. The main heading consists of 'Hello!' in a bold, dark blue font, followed by 'Let's Regist Your Account' in a bold, orange font. Below the heading are four input fields, each with a light grey border and rounded corners. The first field is labeled 'Nama Lengkap', the second 'Email', the third 'Phone', and the fourth 'Password'. The 'Password' field includes a small grey eye icon on the right side to toggle visibility. At the bottom of the form is a prominent orange button with the text 'Sign Up' in white.

Gambar 2. Tampilan halaman *Register*



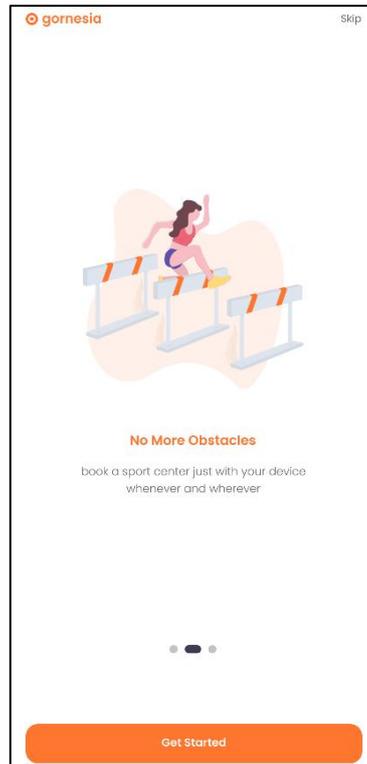
Gambar 3. Tampilan halaman *Login*

- b. *Splash Screen*
 - 1) *Splash Screen 1*



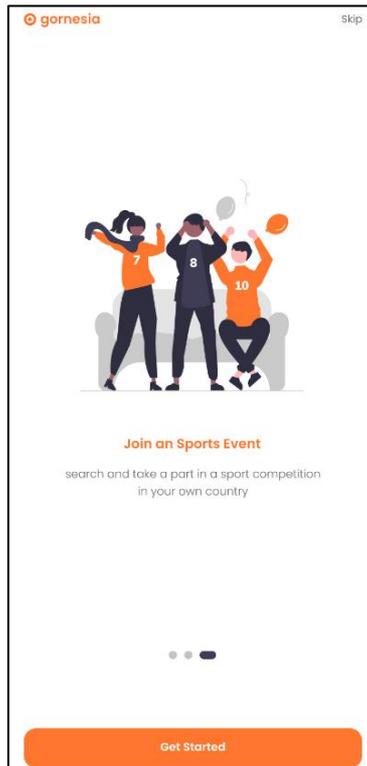
Gambar 4. Tampilan halaman *Splash screen 1*

2) *Splash Screen 2*



Gambar 5. Tampilan halaman *Splash screen*

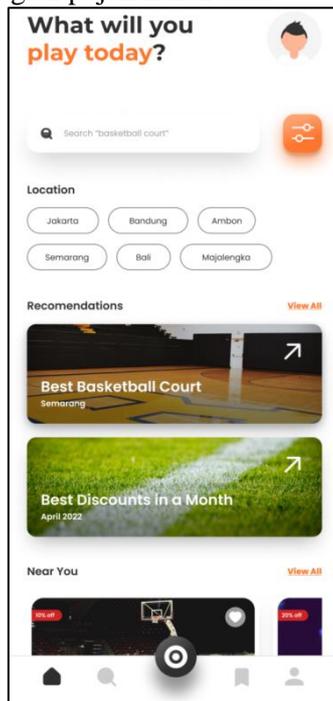
3) *Splash Screen 3*



Gambar 6. Tampilan halaman *Splash screen 3*

c. *Home/Halaman Utama*

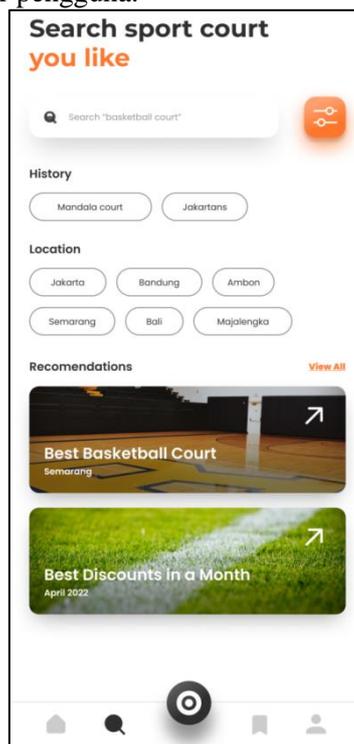
Pada bagian ini terdapat tampilan search bar, pilihan lokasi, daftar rekomendasi dan ikon profil pada bagian pojok kanan atas.



Gambar 7. Tampilan *Home/Halaman* utama

d. *Search*

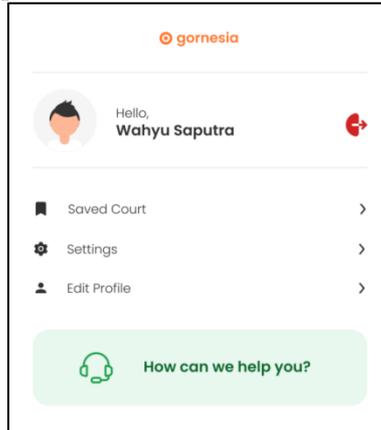
Fitur ini berada di bagian atas dan berfungsi untuk mencari gedung olahraga yang berada di sekitar pengguna.



Gambar 8. Tampilan halaman *Search*

e. *Account*

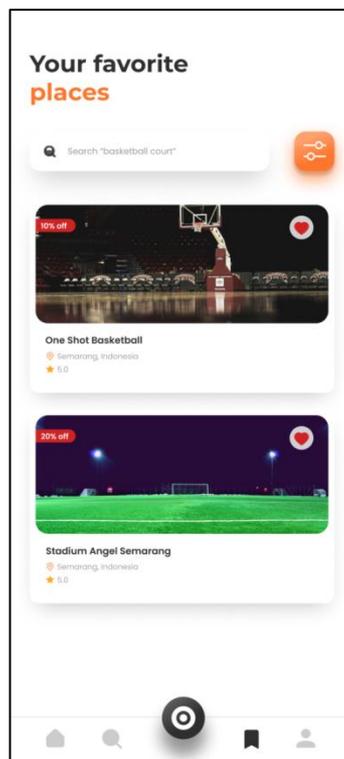
Pada bagian ini terdapat tampilan profil pengguna yang terdiri dari ikon, nama pengguna, GOR yang telah disimpan sebelumnya, pengaturan, edit profil dan FAQ yang berguna untuk membantu pengguna ketika mengalami kesulitan atau masalah saat menggunakan aplikasi ini.



Gambar 9. Tampilan halaman *Account*

f. *Favorite*

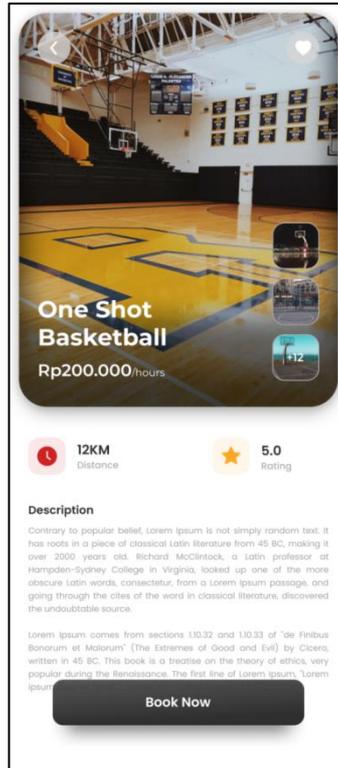
Pada halaman ini terdapat daftar tempat gedung olahraga yang sebelumnya telah di favoritkan oleh pengguna.



Gambar 10. Tampilan halaman *Favorite*

g. *Detail Court*

Pada halaman ini terdapat detail/deskripsi dari gedung olahraga, yang meliputi nama gedung olahraga, biaya penyewaannya, jarak lokasi, rating dari pengguna sebelumnya dan deskripsi penting yang lain.



Gambar 11. Tampilan halaman *Detail Court*

KESIMPULAN

GORNESIA adalah suatu platform untuk memudahkan masyarakat untuk mencari dan mem-*booking* gedung olahraga di daerahnya. Aplikasi ini juga memudahkan pemilik gedung untuk mengatur pemasukannya. Aplikasi ini mempunyai target pengguna yaitu atlet, masyarakat dan tentunya pemilik gedung olahraga itu sendiri. Tools yang digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi GORNESIA adalah Figma dan Canva. Implementasi dari GORNESIA antara lain *Register/Login*, *Splash Screen*, *Home/Halaman Utama*, *Search*, *Account*, *Favorite* dan *Detail Court*.

Hasil yang di dapat dari perancangan aplikasi ini adalah hanya rancangan dan gambaran mengenai aplikasi gornesia, belum sampai ke penggunaan aplikasi. Jadi di pengembangan selanjutnya, diharapkan aplikasi ini bisa mulai dikembangkan lagi menjadi lebih baik dan digunakan sebagai mana mestinya agar tujuan dari aplikasi ini bisa benar-benar terlaksana.

SARAN

Dalam perancangan aplikasi pemesanan gedung olahraga (GORNESIA) ini masih ada banyak hal yang bisa dikembangkan, salah satunya adalah perlu dilakukannya uji coba dan analisis data sehingga bisa diketahui apakah aplikasi ini benar-benar bisa membantu masyarakat, atlet dan gedung olahraga dalam kegiatan sewa menyewa gedung olahraga. Di sisi lain, tampilan dari aplikasi ini mungkin bisa dikembangkan dan diperbaiki lagi di penelitian yang selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). "Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking". Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal), 9(1), 70-78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>

- D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “*Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company*”, *jitter*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021.
- Hakam, M. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Gedung Olahraga (GOR) Futsal*. Tugas Akhir : Universitas Dinamika.
- Hasanah, H. dkk. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Karyawan Berbasis Web Di Pt Asia Chemical Industri*. *Jurnal Inovation and Culture Teknologi* Vol.4 No.1.
- I, Khalid (2017). *Gedung Olahraga Kabupaten Kubu Raya*. *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*. Volume 5 / Nomor 2 / September 2017. Hal 39.
- JR, Marakau (2020). *Gedung Olahraga Multifungsi di Minahasa*. *Jurnal Arsitektur DASENG*. Vol. 9 No. 1, 2020 Edisi Mei. 415
- Nurhabibie, R. & Papatungan, I. (2020). *Pengembangan User Interface dan User Experience pada website Ayo Sparring menggunakan Pendekatan User-Centered Design dan Metode Heuristic Evaluation*. *Automata*: vol.1 no.2
- Pramudita, R. dkk. (2021). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya*. *Jurnal Buana Pengabdian*: vol.3 no.1
- Prasetyo, Yudik (2013). *Kesadaran Masyarakat Berolahraga Untuk Peningkatan Kesehatan Dan Pembangunan Nasional*. *Jurnal UNY*.
- Purnomo, Anang & Ardiansyah (2018). *Pengembangan User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android*. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. Vol. 6 No.3.
- Sholeh, M. dkk. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol. 4 No.1
- Swastika, R. & Khasanah, F. (2017). *Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall*. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*: vol.1 no.2
- Wiwesa, N.R “*User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, Vol. 3, No,2, Hal. 17-31