



## PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN SECARA ONLINE DI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Fadhil Ghani Fadhilurrahman<sup>1</sup>✉, Anggit Wicaksono<sup>2</sup>

Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>1,2</sup>

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Maret 2024

Disetujui Juli 2024

Dipublikasikan Juli 2024

**Kata Kunci:** Aplikasi, Lapangan, Desain

**Keywords:**

*Application, Field, Design*

### Abstrak

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, memiliki sarana dan prasarana olahraga yang dapat dimanfaatkan oleh civitas akademika dan masyarakat. Namun pengelolaan lapangan di FIK UNNES masih dilakukan secara konvensional, hal ini menjadi kendala dalam aksesibilitas lapangan khususnya oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini merancang aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam memesan lapangan. Objek penelitian ini adalah lapangan Kamiso, yang terdiri dari lapangan bola basket, futsal dan bola voli. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) menggunakan model *ADDIE* yang dilakukan dengan 5 tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Aplikasi pemesanan lapangan olahraga membutuhkan desain yang menarik dan sistem yang mudah dipahami. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah GAMEPLAN. Untuk mengetahui fungsi fitur dan kepuasan pengguna dilakukan survey menggunakan instrument dengan validitas lebih besar dari 0,394, reliabilitas lebih besar dari 0,70 sehingga kuesioner dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan data penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa rancangan aplikasi GAMEPLAN memiliki fitur-fitur yang membantu para calon pengguna dalam memesan lapangan dan merasa puas dengan tampilan GAMEPLAN.

### Abstract

*The Faculty of Sports Science, Semarang State University, has sports facilities and infrastructure that can be utilized by the academic community and the community. However, field management at FIK UNNES is still carried out conventionally, this is an obstacle to field accessibility, especially by the community. This research aims to design an application to make it easier for users to order fields. The object of this research is the Kamiso field, which consists of basketball, futsal, and volleyball courts. The research method used is research and development (R&D) using the ADDIE model which is carried out with 5 stages Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The sports field booking application requires an attractive design and a system that is easy to understand. The application developed in this research is GAMEPLAN. To determine the feature function and user satisfaction, a survey was conducted using an instrument with validity greater than 0,394 and reliability greater than 0,70 to declare the questionnaire valid and reliable. Based on research data, it can be concluded that the GAMEPLAN application design has features that help prospective users order the field and feel satisfied with the appearance of GAMEPLAN.*

© 2023 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6528

## PENDAHULUAN

Olahraga menjadi salah satu aktivitas yang sangat diminati oleh masyarakat. Menurut (Oleh et al., 2017) pada era globalisasi ini masyarakat berolahraga tidak hanya untuk menjaga kesehatan melainkan wadah untuk berprestasi mengharumkan nama daerahnya, sebagai wadah bersosialisasi dan lain sebagainya. Terdapat berbagai jenis olahraga seperti sepak bola, bola basket, bola voli, dan futsal yang dapat menjadi pilihan untuk menjaga kesehatan. Menurut (Pane, 2015) kesehatan dan olahraga adalah hal yang saling berkaitan dalam hidup manusia, olahraga dapat meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan fungsi otak, menghilangkan stress hingga dapat menurunkan kolesterol. Terlepas dari berbagai jenis olahraga yang ada, dalam realisasi pelaksanaannya setiap olahraga akan memerlukan sejumlah fasilitas salah satunya adalah lapangan. Menurut hasil penelitian (Oleh et al., 2017) tingkat minat masyarakat untuk menggunakan fasilitas di Universitas Negeri Medan pada tahun 2017 dengan enam indikator termasuk ke dalam kategori tinggi sebesar 77,3%.

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNNES) sudah memiliki beberapa fasilitas lapangan olahraga. Dilihat dari fungsinya, lapangan olahraga tersebut penggunaannya lebih diutamakan untuk perkuliahan mahasiswa fakultas tertentu. Hal ini tentu sangat bermanfaat untuk mahasiswa sendiri, namun dalam realisasi pemanfaatannya masih perlu dikembangkan secara maksimal. Dimana terdapat sejumlah laporan bahwa tingginya tingkat minat pemanfaatan fungsi lapangan oleh mahasiswa fakultas lain dan masyarakat umum komersil.

Oleh karena itu, diharapkan sejumlah lapangan olahraga tersebut dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak selain mahasiswa UNNES sendiri. Namun demikian belum ada sistem manajemen pengelolaan lapangan yang jelas baik secara digital atau konvensional. Berdasarkan hal tersebut, urgensi penelitian ini mengangkat permasalahan UNNES yang belum memaksimalkan fasilitas lapangan yang dimiliki agar masyarakat umum juga dapat menggunakan fasilitas UNNES dengan cara dikomersilkan. Dalam merealisasinya, diperlukan keterbukaan dalam pemanfaatan lapangan agar dapat digunakan oleh masyarakat umum. Untuk memudahkan dalam realisasi dan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, aplikasi mobile menjadi salah satu solusi yang dapat diambil.

Menurut (Shoumi, 2019) teknologi berkembang dengan cepat, berbagai bentuk inovasi sangat berperan dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, dirasa perlu dilakukan perancangan sebuah aplikasi pemesanan lapangan olahraga yang dapat membantu pengguna baik civitas akademika UNNES maupun masyarakat umum dalam melakukan pemesanan lapangan olahraga milik kampus.

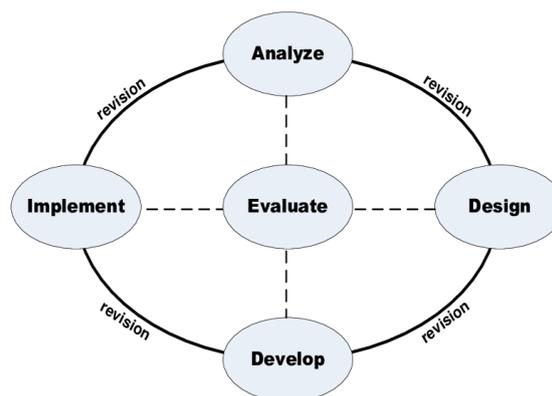
Menurut (Fauzi Siregar, Handika Siregar, & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, 2018) aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus sesuai kemampuan yang dimiliki, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*.

Lapangan yang difokuskan pada penelitian ini adalah lapangan Kamiso UNNES yang memiliki lapangan bola basket, lapangan bola voli dan lapangan futsal. Penelitian ini fokus pada pengelolaan lapangan Kamiso UNNES.

Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi pemesanan lapangan olahraga yang diberi nama GAMEPLAN. Hasil akhir dari penelitian ini adalah *prototype* aplikasi GAMEPLAN yang dapat diuji coba layaknya aplikasi sebenarnya. Menurut (Sujono, Mayasari, & Koloniawan, 2019) *Prototype* adalah alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan *prototyping* adalah sebuah proses untuk menghasilkan sebuah *prototype*. GAMEPLAN memberikan kemudahan dalam mengatur pemesanan lapangan sehingga para penyewa tidak perlu menghubungi penjaga jika ingin menyewa lapangan UNNES. UNNES sendiri juga akan diuntungkan dengan bertambahnya sumber pemasukan dari aplikasi GAMEPLAN.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Untuk metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Metode penelitian ini memiliki tahapan yang mudah dipahami dan implementasinya sangat cocok untuk pengembangan rancangan desain aplikasi. Metode ADDIE juga memberikan evaluasi pada setiap aktivitas pengembangan. Metode ADDIE adalah model pengembangan yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Gambar ADDIE disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Pengembangan Model Penelitian ADDIE

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat umum yang aktif menggunakan lapangan atau fasilitas olahraga terutama di cabang olahraga bola basket, bola voli dan futsal. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling insidental. Menurut (Sugiyono, 2015) sampling insidental adalah teknik untuk menentukan sampel berdasarkan kebetulan bertemu dengan peneliti, bila orang yang kebetulan ditemui itu cocok menjadi sumber data.

Peneliti akan melakukan dua tahap penelitian menggunakan kuesioner. Penelitian pertama yaitu mencari tiga puluh responden untuk mengukur tingkat minat masyarakat dalam menggunakan fasilitas UNNES serta mengukur ketertarikan masyarakat dengan adanya aplikasi GAMEPLAN. Penelitian kedua dilakukan dengan membuat kuesioner berdasarkan dua variabel penelitian untuk mengukur tingkat kepuasan calon pengguna dalam menggunakan aplikasi GAMEPLAN, dan untuk mengukur fitur-fitur yang dibuat pada aplikasi apakah sudah membantu para calon pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan. Jenis variabel penelitian ini adalah variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen*

(terikat). Peneliti memberikan kuesioner pada sepuluh responden di setiap cabang olahraga, menyesuaikan jumlah fasilitas lapangan yang akan menjadi obyek penelitian, yaitu cabang olahraga bola basket, bola voli dan futsal. Sehingga total responden terdapat tiga puluh orang.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Pada tahap penelitian pertama memberikan kuesioner pada responden sesuai dengan kriteria yang peneliti tentukan, untuk mengukur tingkat minat masyarakat terhadap aplikasi GAMEPLAN dan tingkat minat masyarakat dalam menggunakan fasilitas UNNES.

Pada tahap kedua berdasarkan variabel penelitian yang telah peneliti tentukan yaitu :

- Variabel Independen: Variabel ini mencakup fitur-fitur pada aplikasi yang telah dirancang yang dapat diukur melalui kuesioner, seperti sesuai dengan kebutuhan calon pengguna dan memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan di dalam aplikasi GAMEPLAN.

- Variabel Dependen: Variabel ini mencakup tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Tingkat kepuasan ini dapat diukur melalui tanggapan responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner, seperti kemudahan penggunaan aplikasi, tampilan aplikasi, tulisan yang mudah dibaca dan lainnya.

Jadi bisa dikaitkan antara variabel independent (X) yang mencakup fitur-fitur dalam aplikasi, apakah akan mempengaruhi variabel dependen (Y) yang mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi GAMEPLAN.

Berdasarkan variabel penelitian tersebut, peneliti membuat indikator penelitian yang menjadi acuan untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan kuisisioner yang relevan dan sesuai dengan penelitian. Adapun peneliti harus melakukan uji validitas dan reliabilitas.

Prosedur penelitian pada penelitian ini menggunakan penjabaran dari metode AADIE. Berikut penjabaran tahapan yang peneliti lakukan menggunakan acuan metode AADIE.

#### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Menurut (Hari Rayanto & Sugianti, 2020) tahap analisis adalah suatu proses pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, yang dilakukan peneliti adalah memberikan kuesioner kepada tiga puluh partisipan untuk mengukur tingkat minat masyarakat dalam menggunakan fasilitas UNNES.

Selain mengukur hal tersebut peneliti menanyakan juga apakah calon pengguna tertarik apabila ada aplikasi yang dapat membantu calon pengguna dalam melakukan pemesanan lapangan secara *online*, peneliti juga menanyakan beberapa pertanyaan tentang kesulitan yang dialami masyarakat saat memesan lapangan secara *offline*.

Sehingga berdasarkan kesulitan yang dialami masyarakat, peneliti membuat aplikasi dengan fitur yang dapat memberikan solusi kepada calon pengguna.

#### 2. Perencanaan (*Design*)

Tahapan ini merupakan lanjutan dari tahapan analisis. Pada tahapan ini peneliti merancang atau mendesain aplikasi dari satu halaman ke halaman lainnya, sesuai dengan hasil analisis yang

telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap desain peneliti berkomunikasi dengan para ahli untuk meminta validasi desain dan saran. Terdapat 3 ahli yang peneliti minta untuk memberikan validasi yaitu ahli IT dari perusahaan Orbit Future Academy, Ahli desain dari perusahaan Tokopedia dan ahli manajemen olahraga dari UNNES. Setelah mendapat masukan dari para ahli tahapan desain sudah tervalidasi dan peneliti dapat melanjutkan ke tahapan development.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan yaitu kegiatan untuk menyambungkan desain perhalaman yang telah dilakukan di tahapan sebelumnya, sehingga menjadi *prototype* yang dapat dioperasikan selayaknya aplikasi sebenarnya.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan ini adalah kegiatan uji coba *prototype* yang telah dibuat menyerupai aplikasi sehingga dapat diuji coba sebelum nantinya dipasarkan kepada calon pengguna. *Prototype* diuji coba ke tiga puluh calon pengguna yang sesuai dengan kriteria penelitian. Menurut (Hari Rayanto & Sugianti, 2020) uji lapangan dilakukan untuk mendapatkan kevalidan, uji lapangan dapat dilakukan dengan jumlah 25-35 partisipan.

Uji coba dilakukan dengan cara calon pengguna mencoba *prototype* GAMEPLAN, lalu peneliti memberikan kuesioner kepada responden untuk mengetahui apakah fitur-fitur yang diberikan sudah sesuai dan apakah calon pengguna nyaman dalam menggunakan aplikasi GAMEPLAN. Menurut (Hari

Rayanto & Sugianti, 2020) setelah data didapatkan diharuskan untuk menganalisis data hasil angket sehingga dapat ditentukan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Setelah data didapatkan dicek apakah data yang diperoleh sudah valid dan reliabel.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas *prototype* yang telah dibuat, apakah sudah layak dan mudah digunakan oleh para calon pengguna atau masih perlu dilakukan penyempurnaan lebih lanjut. Jika dirasa *prototype* sudah tidak diperlukan adanya perubahan maka peneliti memberikan hasil akhir dan menjelaskan hasil *prototype*.

Analisis data dengan cara menyebarkan kuesioner dengan menggunakan skala likert. Menurut (Ghozali, 2021) skala *likert* adalah skala yang berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan pilihan sebagai berikut:

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

Setelah mendapatkan hasil data dari kuesioner menggunakan skala *likert*, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas.

Untuk melakukan uji reliabilitas, apakah data yang diperoleh reliabel atau tidak akan dites melalui SPSS dengan melihat tabel output *reliability statistics*. Pengukuran reliabilitas akan menggunakan *one shot* atau pengukuran sekali saja. Menurut (Ghozali, 2021) *One shot* adalah pengukuran sekali dan kemudian hasilnya

dibandingkan dengan pertanyaan lain. Menurut Nunnally dalam buku (Ghozali, 2021) suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach alpha* > 0,70. Pada tabel *reliability statistics* SPSS dapat dilihat pada nilai *cronbach's alpha*. Apabila hasil *Cronbach alpha* > 0,70 maka data atau variabel yang diuji sudah reliabel.

Uji validitas menggunakan teknik *corrected item total correction* (korelasi antar butir pertanyaan dengan total skor variabel) menggunakan SPSS. Untuk mengetahui apakah butir-butir soal kuesioner variabel kompetensi yang diuji sudah valid maka dapat diperhatikan nilai yang ada dalam tabel *corrected item total correlation*.

Pada uji validitas, nilai *corrected item total correlation* ini dapat disebut sebagai nilai *r* hitung. Pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut.

a) Jika nilai *r* hitung > *r* tabel maka soal kuesioner dinyatakan valid

b) Sementara, apabila nilai *r* hitung < *r* tabel maka butir soal kuesioner dinyatakan tidak valid.

Melalui analisis program SPSS nilai *r* hitung dapat diketahui. Tahap selanjutnya adalah mencari nilai *r* tabel. Nilai *r* tabel dicari pada distribusi nilai *r* tabel statistik yang didasarkan oleh nilai *df* (*degree of freedom*) dalam penelitian. Rumus *df* adalah  $n-2$ , *n* disini adalah jumlah sampel. Pada penelitian ini jumlah sampel yang ditetapkan adalah tiga puluh, maka dari rumus *df* didapatkan hasil  $n = 28$ . Ditemukan nilai *r* tabel product moment untuk  $n = 28$  pada signifikansi 5% adalah sebesar 0,374. Langkah selanjutnya adalah membandingkan antara nilai *r* hitung dengan *r* tabel sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas *corrected item total correlation*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memulai tahap analisis dalam model penelitian ADDIE, diawali dengan menyebarkan kuesioner pertama untuk mengukur tingkat minat para calon pengguna GAMEPLAN. Pada penelitian pertama peneliti memberikan kuesioner pada tiga puluh orang yang sering berolahraga, terutama dalam olahraga bola basket, bola voli dan futsal.

Pada pertanyaan pertama mengukur para calon pengguna apakah mereka pernah memesan lapangan. Hasilnya dari 96.7% responden pernah memesan lapangan olahraga. Dari hasil tersebut memastikan bahwa para responden sudah mengetahui cara memesan lapangan olahraga. Dilihat dari cara responden memesan lapangan 60% memesan secara *online* dan 40% memesan secara *offline*.

Lebih setengah responden sudah terbiasa memesan lapangan secara *online*, jadi dapat disimpulkan bahwa para calon pengguna mudah beradaptasi menggunakan aplikasi GAMEPLAN. Peneliti juga menanyakan kesulitan responden dalam memesan lapangan. Hasilnya 43.3% (13 orang) malas datang ke lokasi untuk memesan lapangan, 40% (12 orang) responden lainnya mengaku operator lapangan sulit untuk dihubungi dan kurang ramah, 43.3% (13 orang) lainnya kesulitan untuk mengetahui jadwal yang tersedia dan yang telah dipesan, karena jadwal jam yang tersedia sering berubah dari waktu ke waktu, dan 3.3% (1 orang) mengatakan tidak memiliki kesulitan. Catatan untuk pertanyaan ini responden diperbolehkan memilih keresahan mereka lebih dari satu.

Pertanyaan mengenai ketertarikan responden tentang ketertarikan menggunakan fasilitas lapangan UNNES mendapatkan respon

sangat positif yaitu 93.3% tertarik untuk menggunakan fasilitas UNNES dan tiga puluh orang (100%) menjawab tertarik dan menantikan aplikasi yang dapat memudahkan pemesanan lapangan secara *online*.

Berdasarkan penelitian pertama, peneliti membuat rancangan aplikasi dengan memberikan fitur-fitur yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dirasakan calon pengguna dalam memesan lapangan.

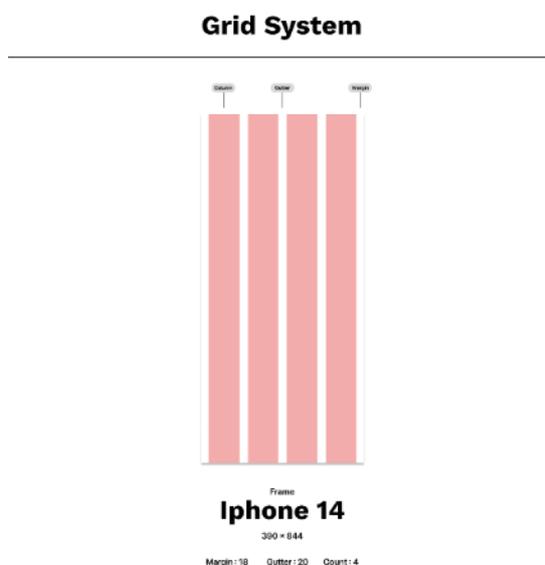
Pembuatan rancangan aplikasi adalah tahapan kedua dari ADDIE yaitu desain, pada tahap ini peneliti merancang desain produk menggunakan aplikasi FIGMA. Menurut (Dafitri et al., 2023) FIGMA adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh desainer untuk pembuatan tampilan antar muka, aplikasi FIGMA berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Pada tahap desain peneliti memulai dengan membuat *design system*. Menurut (Fadilah & Sweetania, 2023) *Design system* adalah pustaka yang berisi komponen-komponen desain. *Design system* pada perancangan pembuatan aplikasi antara lain terdapat *colorgraphy*, *grid system*, logo, *typography*, *spacing*, *navbar* dan *buttons*.

Berikut peneliti paparkan beberapa *design system* pada rancangan aplikasi GAMEPLAN. Warna yang ditentukan untuk GAMEPLAN dipilih berdasarkan logo UNNES yang memiliki warna dominan kuning. Untuk warna yang digunakan pada pembuatan rancangan desain GAMEPLAN dapat dilihat pada gambar 2.



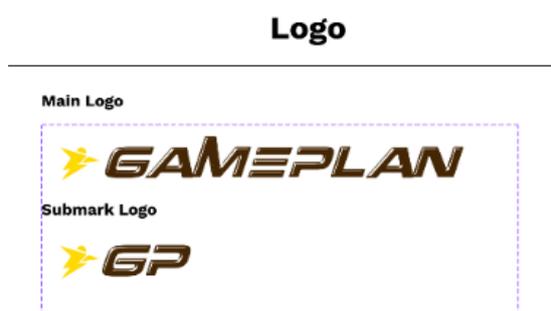
Gambar 2. Colorgraphy

Lalu terdapat *grid system*, menurut (Fadilah & Sweetania, 2023) *grid system* adalah garis-garis vertikal dan horisontal yang membentuk daerah segi empat. Grid system berguna untuk memberikan acuan agar jarak antar elemen desain menjadi lebih sesuai sehingga nyaman untuk dilihat. Grid system dapat dilihat pada gambar 3.



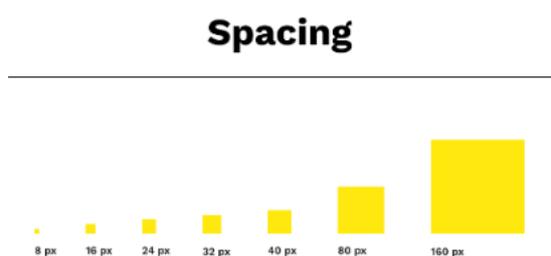
Gambar 3. Grid System

Selanjutnya terdapat logo, menurut (Handayani & Nuzuli, 2021) Logo merupakan satu stimuli visual yang diberikan identiti kepada suatu industri dalam strategi menghadirkan suatu produk. Logo yang digunakan GAMEPLAN menggunakan *font* dan ilustrasi yang memberikan kesan *sporty* sesuai dengan tujuan aplikasi GAMEPLAN yang menyediakan penyewaan lapangan olahraga. Logo GAMEPLAN dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Logo

Terakhir yaitu *spacing*, *spacing* adalah jarak antar elemen desain, sehingga menghasilkan desain yang konsisten dan rapi. Spacing dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Spacing

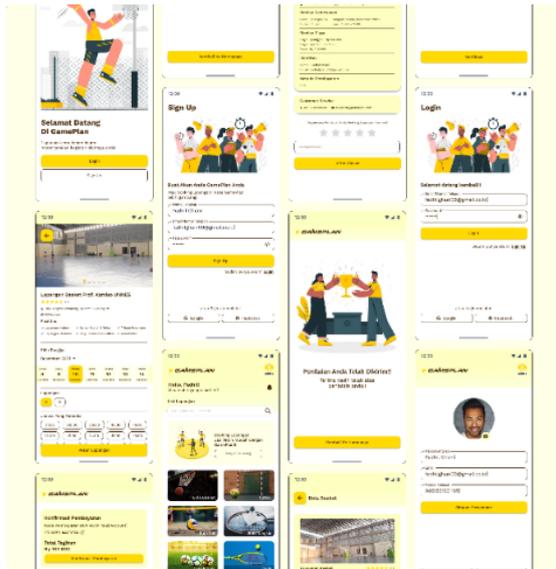
Setelah membuat *design system*, tahap selanjutnya adalah membuat *wireframe*. Menurut (Fadilah & Sweetania, 2023) *wireframe* adalah sebuah kerangka desain suatu aplikasi untuk

penataan elemen pada halaman aplikasi sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Kumpulan *wireframe* GAMEPLAN dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Wireframe

Setelah *wireframe* dibuat, maka peneliti mulai mendesain rancangan aplikasi berdasarkan *design system* dan *wireframe* yaitu *UI design*. Menurut (Fadilah & Sweetania, 2023) *UI design* adalah pengembangan sistem dengan tujuan agar pengguna awam dapat menggunakan sistem komputer dengan praktis. Kumpulan hasil *UI design* dapat dilihat pada gambar 6.



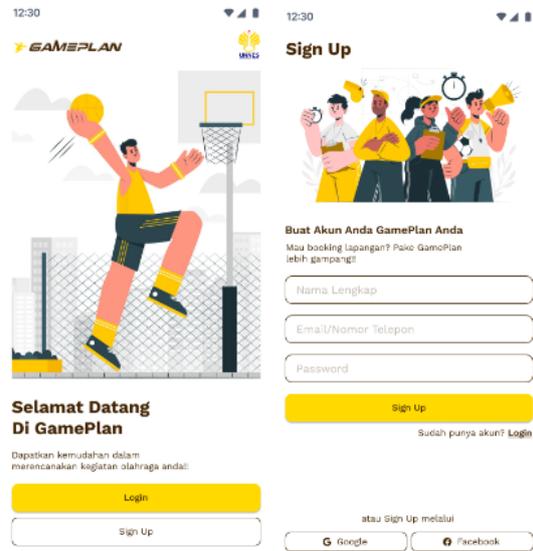
Gambar 7. UI Design

Tahapan ketiga dari ADDIE adalah *development* atau pengembangan. Peneliti membuat tahap pengembangan dengan menggabungkan desain-desain yang sudah dibuat menjadi sebuah *prototype*.

Berikut peneliti paparkan hasil rancangan desain GAMEPLAN.

a) Halaman Pembuka dan Pendaftaran.

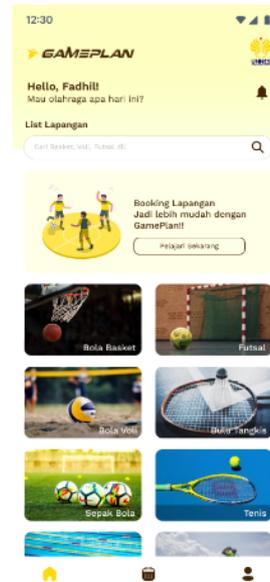
Tampilan awal saat membuka aplikasi GAMEPLAN dimulai dengan tampilan selamat datang beserta kalimat yang memberikan gambaran tentang tujuan dibuatnya aplikasi ini, calon pengguna diminta untuk memilih daftar atau masuk. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Pembuka

b) Halaman *Home*

Tampilan *Home* menjadi tampilan awal ketika pengguna telah masuk di aplikasi GAMEPLAN. Tampilan *Home* terdapat beberapa kategori olahraga yang dapat dipilih pengguna dalam memesan lapangan olahraga. Tampilan halaman *Home* dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman *Home*

c) Jadwal Lapangan

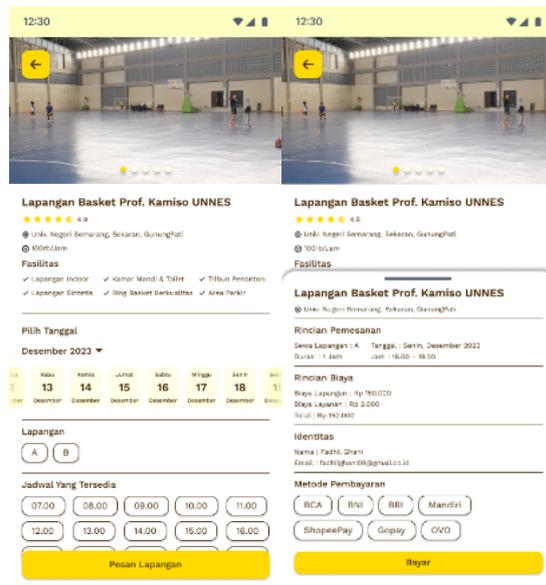
Setelah pengguna memilih kategori olahraga dan lapangan yang diinginkan, selanjutnya pengguna masuk ke tampilan jadwal lapangan.

Di dalam tampilan jadwal lapangan terdapat foto lapangan sehingga pengguna dapat mengetahui lapangan yang dipesan, lalu terdapat deskripsi singkat serta fasilitas yang tersedia dalam lapangan yang dipilih. Dari total 30 responden, 16 orang menyatakan sangat setuju dan 10 orang menyatakan setuju responden bahwa fitur deskripsi dan foto lapangan sesuai dengan kebutuhan dan dapat membantu calon pengguna dalam memesan lapangan.

Apabila pengguna sudah yakin, maka dapat memilih tanggal dan jam yang tersedia. Dari total 30 responden 17 orang menyatakan sangat setuju dan 10 orang menyatakan setuju fitur pemilihan tanggal dan jam lapangan membantu calon pengguna dalam mengetahui ketersediaan jadwal yang diinginkan.

Setelah mengklik *button* pesan lapangan maka akan muncul *pop up* yang memberikan detail pesanan dan beberapa pilihan metode pembayaran.

Tampilan halaman jadwal lapangan dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Jadwal Lapangan

#### d) Halaman Detail Pesanan

Pada halaman ini adalah halaman untuk melihat detail pesanan lapangan yang setelah melakukan pembayaran, sekaligus menjadikan bukti bahwa pengguna telah memesan lapangan di hari dan jadwal yang sudah dipesan. Dari total 30 responden 19 orang sangat setuju dan 8 orang setuju bahwa fitur detail pesanan memberikan keamanan bagi calon pengguna dalam memesan lapangan. Tampilan halaman detail pesanan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Detail Pesanan

Tahapan ke empat dari ADDIE adalah implementasi, implementasi dilakukan dengan uji coba prototype kepada tiga puluh responden. Setelah mencoba *prototype* GAMEPLAN, peneliti memberikan kuesioner seputar aplikasi GAMEPLAN. Pada variabel X (fitur pada aplikasi) meneliti apakah fitur-fitur yang dibuat sudah sesuai dan membantu para responden untuk memesan lapangan, sedangkan pada variabel Y (tingkat kepuasan pengguna) meneliti apakah aplikasi GAMEPLAN sudah nyaman untuk digunakan. Setelah mendapatkan hasil dari kuesioner, peneliti menggunakan SPSS untuk menguji apakah variabel yang diuji sudah valid dan reliabel.

Berdasarkan data yang diperoleh, diperlukan adanya uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh sudah reliabel dan valid. Reliabilitas pada suatu kuisisioner dapat diukur melalui rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Fitur-Fitur Pada Aplikasi (X)	0,808	Reliabel
Tingkat Kepuasan Pengguna (Y)	0,753	Reliabel

Berdasarkan tabel 1, *Cronbach's Alpha* pada masing-masing variabel berada diatas 0,70 sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kuesioner dalam penelitian ini sudah reliabel.

Menurut (Ghozali, 2021) uji validitas adalah suatu alat untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Perhitungan valid atau tidaknya suatu pertanyaan dihitung dari perbandingan  $r$  tabel dan  $r$  hitung. Peneliti menggunakan alat bantu SPSS untuk menguji validitas dengan menggunakan metode korelasi antar skor butir pertanyaan dengan skor variabel. Hasil uji validitas variabel dapat dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Butir	$r$ hitung	$r$ tabel	Keterangan
Fitur Pada Aplikasi (X)	1	0,413	0,374	Valid
	2	0,543	0,374	Valid
	3	0,532	0,374	Valid
	4	0,463	0,374	Valid
	5	0,570	0,374	Valid
	6	0,438	0,374	Valid
Tingkat Kepuasan Pengguna (Y)	1	0,497	0,374	Valid
	2	0,435	0,374	Valid
	3	0,656	0,374	Valid
	4	0,668	0,374	Valid
	5	0,686	0,374	Valid
	6	0,490	0,374	Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa  $r$  hitung pada setiap butir pertanyaan lebih besar dari  $r$  tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa butir pertanyaan pada kuesioner ini sudah valid. Setelah mengetahui bahwa instrumen kuesioner yang dibuat peneliti sudah valid dan reliabel, data penelitian dapat dianalisis untuk mengetahui apakah fitur sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan apakah pengguna sudah puas dalam menggunakan aplikasi GAMEPLAN.

Berikut peneliti berikan distribusi jawaban kuesioner X dan Y yang dapat dilihat pada tabel 3 dan 4. Pada variabel X didapatkan hasil positif responden terhadap fitur pada aplikasi GAMEPLAN, dapat dibuktikan pada tabel 3 yang menjabarkan distribusi jawaban responden rata-rata menjawab Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S).

Tabel 3. Distribusi Jawaban Kuesioner X (Fitur)

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Fitur pemilihan jadwal lapangan memudahkan saya dalam memilih jadwal yang saya inginkan	19	10	1	0	0
2	Fitur pemilihan jadwal memudahkan saya untuk mengetahui jadwal yang tersedia	17	10	3	0	0
3	Informasi dan deskripsi lapangan sudah sesuai dengan kebutuhan saya	16	13	2	0	0
4	Informasi tentang fasilitas, rating dan harga sewa lapangan membantu saya dalam memilih lapangan	18	9	3	0	0
5	Metode pembayaran yang beragam memudahkan saya dalam melakukan pemesanan lapangan	17	10	3	0	0
6	Fitur detail pesanan memberikan saya keamanan setelah memesan lapangan	19	8	3	0	0

Pada variabel Y juga didapatkan hasil positif responden terhadap fitur pada aplikasi GAMEPLAN, dapat dibuktikan pada tabel 4 yang menjabarkan distribusi jawaban responden rata-rata menjawab Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S).

Tabel 4. Distribusi Jawaban Kuesioner Y (Tingkat Kepuasan Pengguna)

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa GAMEPLAN mudah digunakan	18	10	2	0	0
2	Saya merasa GAMEPLAN memudahkan saya dalam memesan lapangan	21	7	2	0	0
3	Saya merasa tampilan warna GAMEPLAN menarik dan nyaman dilihat	19	8	2	1	0
4	Saya merasa ilustrasi yang digunakan	17	10	2	1	0

menarik dan sesuai dengan pesan yang disampaikan

5	Saya merasa tata letak desain GAMEPLAN mudah dipahami	16	13	1	0	0
6	Saya merasa ukuran dan font GAMEPLAN mudah dibaca	17	12	1	0	0

Distribusi jawaban responden pada setiap butir pertanyaan dinilai positif, sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa para calon pengguna GAMEPLAN sudah merasa puas dalam menggunakan aplikasi GAMEPLAN dan fitur-fitur yang telah dibuat peneliti sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam membantu calon pengguna dalam memesan lapangan olahraga.

Tahapan kelima adalah evaluasi, evaluasi dilakukan apabila ada kekurangan atau kesalahan dalam pembuatan prototype. Evaluasi sudah dilakukan peneliti berdasarkan hasil dari kuisisioner yang telah diperoleh. Sehingga hasil yang sudah dipaparkan adalah hasil akhir dari prototype yang dibuat oleh peneliti.

Peneliti berharap GAMEPLAN dapat menjadi sebuah solusi untuk memudahkan masyarakat dalam memesan lapangan Kamiso UNNES dengan mudah. Sesuai dengan tujuan awal peneliti ingin bukan hanya mahasiswa UNNES saja yang dapat menggunakan fasilitas UNNES, tetapi juga masyarakat yang membutuhkan fasilitas lapangan UNNES untuk keperluan mereka.

UNNES juga diuntungkan dengan memiliki sumber pendapatan dari fasilitas yang dimiliki, dengan adanya GAMEPLAN peneliti ingin pasar yang dituju menjadi lebih luas. GAMEPLAN diharapkan dapat membantu para masyarakat untuk memiliki akses yang

mudah dalam melakukan pemesanan fasilitas lapangan UNNES.

## SIMPULAN

Distribusi jawaban responden pada kuesioner X dan Y sebagian besar jawaban responden memberikan hasil jawaban positif. Dibuktikan pada setiap butir pertanyaan dari kuesioner variabel X dan Y lebih dari 53% memberikan jawaban Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa calon pengguna merasa puas dalam menggunakan aplikasi GAMEPLAN dan fitur yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan calon pengguna dalam memesan lapangan olahraga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., Ade, ), & Humaira, P. (2023). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma* (Vol. 3).
- Dewanto, A. M., & Nurhayati, S. (2015). *PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN SPIRITUAL TERHADAP SIKAP ETIS DAN PRESTASI MAHASISWA AKUNTANSI (Studi Pada Perguruan Tinggi Di Kota Pekalongan)*.
- Efendi, Y., & Widowo, A. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu FC Jatiyoso. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7–2, 367–372.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *JUIT*, 2(2), 132–146.
- Fauzi Siregar, H., Handika Siregar, Y., & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, J. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, F., & Nuzuli, A. K. (2021). Analisis Semiotika Logo Dagadu. *Jurnal Ilmu Ushuluddin*, 3(1). Retrieved from <https://jurnalfuad.org/index.php/ishlah/index>
- Hari Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rockhmawan, Ed.). Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Hasanah, U., & Kamalia Siregar, L. N. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis keterampilan materi operasi hitung perjumlahan dan pengurangan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 692. <https://doi.org/10.29210/1202323008>
- Miftahul Janna, N., & Pembimbing, D. (2021). *KONSEP Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS*.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2017). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH*. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.490>
- Oleh, D., Prodi, :, Keolahragaan, I., Valianto, O. B., Hamda, D., & Sirait, M. (2017). *Sains Olahraga : Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*. 1(2), 105. Retrieved from <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/so>
- Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21, 1–4.
- Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). *PEMBUATAN APLIKASI KUESIONER EVALUASI BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN BOT TELEGRAM PADA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA (FT-UMJ) DENGAN METODE POLLING*.
- Shoumi, A. Z. (2019). PERAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN PADA APLIKASI RUANG GURU. In *Seminar Nasional Cendekiawan ke* (Vol. 5).
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sujono, Mayasari, M. S., & Koloniawan. (2019). Prototipe Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi. *Jurnal SISFOKOM*, 8, 68–73.

Uin, H., Maulana, S., & Banten, H. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. In *Jurnal Kajian Keislaman* (Vol. 4). Retrieved from <http://www.aftanalisis.com>

Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 342–351.