

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE PENYEWAAN DAN BOOKING LAPANGAN BULU TANGKIS BERBASIS WEB MOBILE

Oleh:

Farid Akram

Sejak dahulu olahraga bulu tangkis sudah digemari oleh kalangan masyarakat, tak heran jika sudah banyak sekali tempat penyewaan lapangan bulu tangkis dimana-mana. Namun, tidak semua orang mempunyai informasi yang cepat terhadap lapangan yang siap digunakan meskipun permintaannya sangat besar. Tujuan penelitian ini adalah membuat *website* penyewaan dan booking lapangan bulu tangkis yang memuat informasi lapangan dan biaya penyewaan lapangan berbasis *web mobile*.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode Prototype, implementasi dari metode Prototype ini dijelaskan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, desain tampilan *website*.

Hasil penelitian dapat mempermudah proses penyewaan dan booking lapangan bulu tangkis secara *online*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, E-Marketplace, Web Mobile, Metode Prototype.

ABSTRACT

RENTAL AND E-MARKETPLACE INFORMATION SYSTEM WEB-BASED BADMINTON COURT MOBILE BOOKING

By:
Farid Akram

The sport of badminton has been popular with society for a long time, so it's no wonder there are lots of places to rent badminton courts everywhere. However, not everyone has fast information about the field ready to use even though the demand is very large. This research aimed to create a badminton court rental and booking website that included mobile web-based field information and field rental fees.

The system development method used the Prototype Method. The prototype implementation method was explained using the Use Case Diagram, Activity Diagrams, Sequence Diagrams, Class Diagrams, and website display design.

The results of the research can simplify the process of renting and booking online badminton fields.

Keywords: Information Systems, E-Marketplace, Mobile Web, Prototype Method.