

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
LAPANGAN BADMINTON DENGAN MENERAPKAN MODEL
BISNIS *MARKETPLACE*
(STUDI KASUS: LAPANGAN BADMINTON DI KOTA PADANG)**

TUGAS AKHIR



**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TENIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2024**

ABSTRAK

Usaha penyewaan lapangan badminton di Kota Padang pada saat ini semakin berkembang dan memiliki standart yang berkualitas, sehingga peminat dari olahraga badminton juga semakin banyak, tetapi proses penyewaan dan perekapan data penyewaan lapangan badminton di kota padang pada saat ini masih dilakukan secara manual melalui telepon, via aplikasi whatsapp Messenger atau bisa langsung datang ke lapangan badminton yang ingin disewa untuk mengetahui lapangan yang tersedia dan untuk melakukan pembayaran. Cara seperti itu tentu tidak efektif dan efisien, selain menghabiskan waktu juga memerlukan biaya untuk datang langsung ke lapangan, ketika calon Customer tidak mengetahui terkait jadwal lapangan yang tersedia, maka Customer harus mencari lagi ke tempat lain dengan mengunjungi lokasi yang diinginkan. Salah satu cara yang diperkirakan dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan membangun sebuah sistem informasi penyewaan lapangan badminton dengan memanfaatkan model bisnis marketplace. Model bisnis marketplace bertujuan agar mempermudah calon Customer mendapatkan lapangan yang sesuai dengan kebutuhannya dan pengelola lapangan dapat mempromosikan masing-masing tempat penyewaannya sehingga dapat menjadi suatu media perantara untuk melakukan transaksi penyewaan lapangan badminton. Metode penelitian yang digunakan adalah pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumen, serta menggunakan metode pengembangan sistem rapid application developement. Tahapan dari metode rapid application developement ini meliputi requirement planning, user design, construction, dan cutover. Hasil yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebuah sistem informasi marketplace penyewaan lapangan badminton berbasis web yang dapat mempermudah proses penyewaan dan pengelolaan lapangan badminton.

Kata Kunci : Badminton, penyewaan lapangan, marketplace, metode rapid application development.



ABSTRACT

Badminton court rental business in the city of Padang is currently growing and has quality standards, so there are also more and more enthusiasts of badminton, but the process of renting and recording data for badminton court rentals in the city of Padang is currently still done manually by telephone, via whatsapp Messenger application or you can come directly to the badminton court you want to rent to find out which courts are available and also to make payments. Such a method is certainly not effective and efficient, besides spending time it also requires costs to come directly to the field, when the prospective Customer does not know about the available field schedule, if the rental schedule is full, the Customer must look for another place by visiting the desired location. One way that is thought to be done to overcome the above problems is to build a badminton court rental information system by utilizing the marketplace business model. Using the marketplace concept, badminton court managers can meet potential Customers in an intermediary medium to conduct badminton court rental transactions. The research method used is data collection in the form of observation, interviews, and document collection, as well as using the rapid application development sistem development method. The stages of the rapid application development method include requirements planning, user design, construction, and cutover. The results to be achieved in this study are a web-based badminton court rental marketplace information sistem that can simplify the process of renting and managing badminton courts.

Keywords: Badminton, field rental, marketplace, rapid application development method.